



Regelwerk

für Fantasy-Liverollenspiele

der

Grotenburger Waldläufer

Version Januar 2013



Inhaltsverzeichnis

A Einführung.....	A-1	Überempfindlichkeiten.....	A-5
Impressum	A-1	Im Kampf	A-6
Copyright	A-1	Körperkontakt	A-6
Definition	A-1	Trefferzonen.....	A-6
Begriffe	A-1	Fouls.....	A-6
Generierungspunkte	A-1	Fundusmaterial nach dem Kampf	A-6
Lebenspunkte	A-2	Kennzeichnungen.....	A-6
Magiepunkte.....	A-2	B Charaktergenerierung	B-1
Periode	A-2	Einführung	B-1
Töten	A-2	Konzepte und Unterkonzepte.....	B-1
Dieben	A-2	Tabellen.....	B-2
Organisation	A-2	Freie Eigenschaften.....	B-2
Verantwortung	A-2	Vorteile und Nachteile	B-2
Nichtbeteiligte	A-3	Waffen.....	B-2
Tiere	A-3	Allgemein.....	B-2
Ausschluss.....	A-3	Wissen.....	B-2
Spilleitung (SL).....	A-3	Magische Gegenstände	B-3
Zulassungsbeschränkung	A-3	Abenteurer.....	B-3
Spieler (SCs)	A-3	Wildnis	B-3
Ablauf.....	A-3	Dieb/Händler	B-4
Zeit-Aus	A-3	Heiler.....	B-4
Zeit-Ein	A-3	Alchemist	B-5
Missbrauch	A-4	Giftkunde	B-6
Spielstimmung	A-4	Trankkunde	B-6
Off-Limit.....	A-4	Krieger	B-7
Ruhezonen.....	A-4	Fernkampfwaffen	B-7
Spielmaterial	A-4	Nahkampfwaffen.....	B-8
Kostüme	A-4	Rüstungen/Schilde	B-8
Ausgeschlossene Kostüme	A-4	Kampffähigkeiten.....	B-8
Dokumente	A-4	Barde	B-9
Handouts	A-4	Gaukler.....	B-9
Rollenspiel	A-5	Magiekundige.....	B-10
Spilleitungs-Fragen	A-5	Magier	B-10
Sicherheit	A-5	Spezialisierte Magiekundige	B-10
Sehhilfen	A-5	- Kleriker -.....	B-11
Rauschmittel.....	A-5	- Zauberer -.....	B-11
Waffen.....	A-5	Magisches Wesen.....	B-11



Kreatur	B-11	Schwächlichkeit	C-8
C Vorteile und Nachteile	C-1	Sehschwäche	C-8
Vorteile.....	C-1	Stummheit	C-8
Soziale Vorteile.....	C-1	Süchte.....	C-8
Antimagie.....	C-1	Sucht.....	C-8
Giftresistenz	C-1	D Kampf.....	D-1
Magieresistenz	C-2	Verletzungen und Heilung	D-1
Meister	C-2	Gliedmaßentreffer	D-1
Schmerzimmunität	C-2	Beintreffer	D-1
Schnelle Heilung	C-2	Armtreffer	D-1
Sechster Sinn.....	C-3	Körpertreffer	D-1
Überstärke	C-3	Verstümmelung.....	D-1
Zähigkeit	C-3	Betäubende Waffen.....	D-2
Zeitgefühl	C-3	Gerangel	D-2
Nachteile	C-3	Gruppengerangel	D-2
Soziale Nachteile.....	C-3	E Waffen und Rüstungen.....	E-1
Allergien und Phobien	C-4	Waffen.....	E-1
Allergien.....	C-4	Symmetrische Waffen.....	E-1
Phobie.....	C-4	Beidhändiger Kampf	E-1
Geistige Einschränkungen.....	C-5	Kampferfahrung	E-1
Ehrenkodex	C-5	Nahkampfwaffen.....	E-1
Ehrlichkeit.....	C-5	Klingenwaffen.....	E-1
Feigheit.....	C-5	Hieb Waffen	E-2
Gutgläubigkeit.....	C-5	Kettenwaffen	E-2
Heldenwahn	C-5	Schlagwaffen.....	E-2
Kleptomanie	C-5	Stäbe.....	E-3
Lügner	C-6	Speere.....	E-3
Pazifist.....	C-6	Stangenwaffen.....	E-3
Vertrauter	C-6	Fernkampfwaffen	E-3
Körperliche Einschränkungen.....	C-6	Wurf Waffen	E-3
Alter/Krankheit	C-6	Blasrohre	E-4
Bluter.....	C-6	Bögen	E-4
Einäugigkeit	C-7	Armbrust	E-4
Einarmigkeit.....	C-7	Schleudern.....	E-4
Einhändigkeit	C-7	Schilde.....	E-5
Heilungsresistenz	C-7	Kleine und mittlere Schilde.....	E-5
Hinken.....	C-7	Große Schilde.....	E-5
Lichtempfindlichkeit	C-7	Rüstungen.....	E-5
Magieempfindlichkeit	C-7	Beschreibung.....	E-6



Teilrüstungen	E-6	Heilen von Wunden	G-4
Behinderung	E-6	Kampferfahrung	G-5
Zauberbehinderung	E-6	Lesen/Schreiben	G-5
F Preise	F-1	Meditation	G-5
Waffen und Rüstungen.....	F-1	Meistermagie.....	G-5
Vollrüstungen.....	F-1	Meucheln.....	G-5
Teilrüstungen	F-1	Ortskenntnis	G-6
Schilder.....	F-1	Ritualkunde	G-6
Waffen.....	F-1	Rüstung reparieren	G-6
Allgemein.....	F-1	Schätzen	G-6
Übernachtung und Verpflegung.....	F-1	Schlösser öffnen	G-6
Kleidung.....	F-2	Spuren lesen	G-7
Diverses.....	F-2	Tränke und Gifte brauen	G-7
Wohnung.....	F-2	Tränke erkennen.....	G-7
Zaubersprüche	F-2	Verstecken im Freien	G-8
Zaubertränke	F-2	Verstecken in Gebäuden	G-8
Personal.....	F-2	Waffe/Schild reparieren	G-8
G Fähigkeiten	G-1	Wasser reinigen.....	G-8
Abgestufte Fähigkeiten	G-1	Wissen um	G-8
Auflistung.....	G-1	Wissen um Astrologie.....	G-8
Beidhändiger Kampf	G-1	Wissen um Dämonen	G-8
Berserk	G-1	Wissen um Elementare.....	G-9
Entwaffnen	G-1	Wissen über Etikette	G-9
Erste Hilfe	G-2	Gassenwissen	G-9
Fallen stellen/Entschärfen	G-2	Wissen um Geister	G-9
Fesseln/Entfesseln.....	G-2	Wissen um Geschichte	G-9
Feuer machen	G-2	Wissen um Kreaturen.....	G-9
Fremdsprache	G-2	Wissen um Magie.....	G-9
Gaukeln	G-3	Wissen um Mineralien	G-9
Gegengift brauen.....	G-3	Wissen um Pflanzen.....	G-10
Gegengift entwickeln	G-3	Wissen um Politik	G-10
Giftimmunität.....	G-3	Wissen um Religion	G-10
Gifte brauen.....	G-3	Wissen um Runen	G-10
Gifte entdecken	G-3	Wissen um Tiere	G-10
Gifte erkennen.....	G-3	Wissen um Untote.....	G-10
Giftwirkung analysieren.....	G-4	Wunden entdecken	G-10
Heilen von Krankheiten	G-4		
Heilen von Seelen	G-4		
Heilen von Vergiftungen.....	G-4		



H Alchemie.....	H-1
Was bringt man mit ins Spiel?	H-1
Fertige Gifte und Tränke:.....	H-1
Komponenten	H-1
Beschaffung weiterer Zutaten im Spiel und	
Modifikation der Zutaten	H-2
Zubereitung	H-2
Trankkunde	H-3
Giftkunde	H-3
Giftwirkungen	H-3
Lähmgifte	H-3
Schlafgifte	H-4
Tödliche Gifte	H-4
Physische Gifte	H-4
Psychische Gifte.....	H-4
Verabreichungsarten	H-4
Kontaktgifte	H-4
Blutgifte	H-5
Nahrungsgifte.....	H-5
Giftgase	H-5
Modifikation der Haltbarkeit	H-5
Giftrezepte.....	H-6
Beispiele für Gifte	H-6
Minigifte.....	H-6
Fünfminutenterrine.....	H-6
Pfeilgift.....	H-6
Klinkengift	H-6
Schlafgut	H-6
Ruhesantf	H-6
Gegengiftrezepte	H-7
Gegengift gegen Lähmgifte	H-7
Gegengift gegen Schlafgifte.....	H-7
Gegengift gegen tödliche Gifte	H-7
Gegengift gegen physische Gifte	H-7
Gegengift gegen psychische Gifte	H-7
Trankbeispiele	H-8
Pulver des Heldenmutes	H-8
Trotteltrank.....	H-8
Todestrank.....	H-8

Berserkertrank	H-8
Heiltrank I	H-8
Heiltrank II.....	H-8
Heiltrank III.....	H-8
Heiltrank, verdorben (Stufe I).....	H-8
Unsichtbarkeitstrank	H-8
Unsichtbarkeitstrank, verdorben	H-8
Weihwassertrank	H-8
Kurzbeispiele für Tränke	H-9
Tränke 0. Stufe	H-9
Tränke 1. Stufe	H-9
Tränke 2. Stufe	H-9
Tränke 3. Stufe	H-9
Tränke 4. Stufe	H-9
Tränke 5. Stufe	H-9

I Magie	I-1
Spruchstufen.....	I-1
Darstellung der Magie.....	I-1
Zauberkomponenten.....	I-1
Imaginäre Komponenten.....	I-1
Reale Komponenten	I-2
Magische Aura	I-2
Zauberschulen	I-2
Kleriker	I-2
Magiepunkte.....	I-2
Periodische Magie.....	I-3
Magische Talente	I-3
Gegensprüche.....	I-3
Sprüche.....	I-3
Alarm	I-4
Alter	I-4
Angriff.....	I-4
Angst	I-4
Atmen.....	I-5
Aura erkennen	I-5
Bannen	I-5
Beeinflussen	I-7
Beeinflussung aufheben	I-7
Berserker	I-7



Beschwören.....I-7	Lähmen.....I-16
Betäuben.....I-9	LeichtigkeitI-17
Blindheit.....I-9	LichtI-17
DonnerschlagI-9	LiebeszauberI-17
Durch Wände hörenI-9	Magie analysierenI-17
Durch Wände sehenI-9	Magie aufheben.....I-18
Eisatem.....I-10	Magie binden.....I-18
EiswaffeI-10	MagieraubI-18
Entdecken vonI-10	Magie spüren.....I-19
Entdecken von Chaos.....I-10	Magische ReflektionI-19
Entdecken von DämonenI-10	Magische Sicherung.....I-19
Entdecken von GeisternI-10	Magische SucheI-19
Entdecken von GiftI-10	Magische Wand.....I-20
Entdecken von Hominiden.....I-10	Magischer Schutz.....I-20
Entdecken von Ordnung.....I-11	Magisches Siegel.....I-21
Entdecken von Untoten.....I-11	MagnetismusI-21
Entdecken von Werwesen.....I-11	Metall erhitzenI-21
Exorzismus.....I-11	Nachricht.....I-21
Fesseln.....I-11	NarrengoldI-22
Feuer.....I-11	Orakel.....I-22
FeuerimmunitätI-12	RüstungI-22
FeuerschildI-12	SchabernackI-22
FlammenwaffeI-12	SchattenmonsterI-23
Fluch der SchwächeI-12	Scheintod.....I-23
Fluch des ChaosI-13	SchlafI-23
Fluch des TodesI-13	Schmerz.....I-24
Fluch des Unglücks.....I-13	Schutzfeld gegen Magie.....I-24
Fluch des VerrottensI-13	Schutzfeld gegen Materie.....I-24
Fluch der Verwirrung.....I-14	Schutzkreis brechenI-24
Fluch aufheben.....I-14	SchutzkreisI-25
Gift neutralisierenI-14	Schutzkreis der Ordnung.....I-25
GiftschutzI-14	Schutzkreis des Chaos.....I-25
Graben/ZuschüttenI-15	Schutzkreis der Macht.....I-25
Heilen von ErkrankungenI-15	Schutzkreis gegen MagieI-25
Heilen von VerletzungenI-15	Schutzkreis gegen Wesenheiten.....I-25
Heiliges GebäudeI-15	Schwachsinn.....I-26
HeiligtumI-16	SchweigenI-26
Kälteimmunität.....I-16	Seelentransfer.....I-26
KälteschildI-16	Segen.....I-27



Sichtbar machen.....I-27	Sofort.....L-3
Spruch speichern.....I-27	Übertragbar.....L-3
Spruchrolle herstellen.....I-28	Wurfweite.....L-3
Stasis.....I-28	Zusätzlich.....L-3
Teleport.....I-28	Mali.....L-4
Tote befragen.....I-29	Berührung.....L-4
Überschwere.....I-29	Bodenkontakt.....L-4
Unsichtbares sehen.....I-29	Dämmerung.....L-4
Unsichtbarkeit.....I-29	Dunkelheit.....L-4
Untote erschaffen.....I-30	Licht.....L-4
Versteinern.....I-30	Nachts.....L-4
Verwandeln in...I-30	Nebenwirkung.....L-4
Waffe verzaubern/weihen.....I-31	Neumond.....L-4
Wahrheit.....I-31	Nicht selbst.....L-4
Wiederbeleben.....I-31	Nur selbst.....L-4
Windstoß.....I-31	Ritual.....L-4
J Bardenlieder.....J-1	Tagsüber.....L-4
Wirkungseintritt.....J-1	Unzuverlässig.....L-4
Bardenpunkte.....J-1	Verbunden.....L-5
Wirkungsbereich.....J-1	Vollmond.....L-5
Lieder.....J-2	Eigenschaften als Zaubersprüche.....L-5
Ausnahmen.....J-2	M Magische Gegenstände.....M-1
K Spezialfähigkeiten.....K-1	Magische Artefakte.....M-1
Magische Wesen.....K-1	Magiespeicher.....M-2
Periodische Magie.....K-2	Einfache Magiespeicher.....M-2
Magische Eigenschaften.....K-2	Permanente Magiespeicher.....M-2
Magische Vorteile.....K-4	Beispiele.....M-2
Kreaturen.....K-5	Magische (Geweihete) Waffen.....M-2
Natürliche Eigenschaften.....K-6	Magische Rüstung.....M-3
Natürliche Waffen.....K-6	Magische Taschenlampe.....M-3
Natürliche Gifte.....K-7	Magischer Schild.....M-3
L Modifikationen.....L-1	Reflektionsamulett.....M-4
Zaubersprüche.....L-1	Ring der Unsichtbarkeit.....M-4
Rechnen mit Modifikationen.....L-1	Ring des Sehens.....M-4
Boni.....L-2	Schutzamulett.....M-4
Ansteckend.....L-2	Zauberstab.....M-5
Bedingung.....L-2	
Gegen Andere.....L-2	
Persönliche Immunität.....L-3	



N	Götter und Zauberschulen	N-1
	Götter	N-1
	Beschreibung.....	N-1
	Ausrüstung	N-1
	Zauber	N-1
	Urkräfte	N-2
	„Die Quelle“	N-2
	„Der Narr“	N-3
	„Der Schnitter“	N-3
	Das Pantheon.....	N-4
	Chaos.....	N-4
	Gerechtigkeit.....	N-4
	Handel und Diebe.....	N-5
	Haus und Herd	N-5
	Krieg.....	N-6
	Leben.....	N-6
	Liebe.....	N-7
	Nacht	N-8
	Natur.....	N-8
	Ordnung	N-9
	Sonne.....	N-9
	Tod	N-10
	Weisheit	N-10
	Zauberschulen	N-11
	Beschreibung.....	N-11
	Beschwörung.....	N-11
	Bezauberung.....	N-11
	Elementar	N-11
	Nekromantie.....	N-12
	Schutz.....	N-12
	Verwandlung.....	N-12
	Wissen.....	N-13
O	Die andere Seite	O-1
	Kampf.....	O-1
	Fähigkeiten.....	O-1
	Magie	O-1
	Allgemein.....	O-1
	Speziell.....	O-1
P	Entwicklung.....	P-1

Versionen	P-1
Februar 2011	P-1
April 2007	P-2
Juli 1998.....	P-3
Dezember 1997	P-3
Januar 1997	P-3
Juli 1996.....	P-4
Q	Index.....
	Q-1



A Einführung



Impressum

Copyright

Grotenburger Waldläufer
c/o Nicole Randerath
Wedekindring 32
33428 Marienfeld

Eigendruck im Selbstverlag

Alle Rechte, insbesondere das der Vervielfältigung jeglicher Art, vorbehalten. Auszugsweiser Nachdruck zum Zwecke einer Rezension gegen Zusendung eines Belegexemplars ist gestattet.



Definition

In einem Live-Rollenspiel stellen die Mitspieler in realer Umgebung andere Charaktere dar, wobei folgende Aspekte zum Tragen kommen:

- (Selbstgemachte) Kostüme und Masken.
- Die körperlichen Möglichkeiten der Darsteller.
- Die Fantasie der Darsteller und ihrer Mitspieler.
- Regeln, die für spannende, jedoch sichere Situationen sorgen.
- Regeln, die fantastische Situationen und Ereignisse durch realisierbare Aspekte darstellen.
- Größtmögliche Handlungsfreiheit durch Improvisation und ununterbrochene Gesamthandlung.



Als Form der Freizeitgestaltung lässt sich unser Live-Rollenspiel am besten durch Abgrenzungen von verwandten Bereichen beschreiben. Mit den folgenden Veranstaltungen darf ein Live-Rollenspiel nicht verwechselt werden - obwohl zugegebenermaßen Berührungspunkte bestehen:

- Einem Fantasy-Rollenspiel, bei dem die Handlung größtenteils in der Fantasie der Spieler stattfindet.
- Einer Simulation mittelalterlichen oder antiken Lebens.
- Einem Survival Camp mit Wildnistraining.
- Einem Kampfsportseminar oder -turnier.
- Einem Abenteuerurlaub mit Animatoren und Luxus-Unterbringung.
- Einem Vereinstreffen mit Lagerfeuer und Besäufnis.
- Einer Laientheater-Aufführung ohne Publikum.
- Einer Selbsterfahrungsgruppe mit pädagogischen oder psychotherapeutischen Ansprüchen.

Außerdem darf eine Live-Rollenspielgruppe nicht mit folgenden Gruppen verwechselt werden, weil **keinerlei** Berührungspunkte bestehen:

- Einer Meditationsgruppe.
- Einer Sekte, deren Mitglieder auf einen Rolls-Royce für ihren Spielleiter sparen.
- Einem Satanskult, der Jungfrauen oder ähnliches opfert.
- Einer Gruppe hirnloser Kretins, die mal die Sau rauslassen wollen.

Das vorliegende Regelsystem kann bei aller Ausführlichkeit nur Einzellösungen anbieten. In den konkreten Situationen, die die Reichhaltigkeit von Leben und Live-Rollenspiel bieten, muss jeder Mitspieler versuchen, die grundsätzlichen Philosophien hinter diesen Regeln zu erkennen und anzuwenden: Spaß, Fantasie, Rücksicht, Vorsicht, Eigenverantwortung und Initiative.

Begriffe

Hier sind die Begriffe beschrieben, die im Spiel andauernd auftreten und die daher jeder kennen sollte.

Generierungspunkte

Die Generierungspunkte, oder GP, sind der Vorrat, den der Spieler zum Aufbau seines Charakters benutzt. Er beschreibt sozusagen die Erfahrung des Charakters und steigt im Allgemeinen im Lauf der Zeit kontinuierlich an. Jeder neue Charakter bringt von sich aus 100 GP mit ins Spiel.

Nach jedem Spiel von Freitag bis Sonntag vergibt die Spielleitung ca. 10 GP als Belohnung und Erfahrung (bei längeren Spielen evtl. auch mehr). Diese GP können vom Spieler einem Charakter seiner Wahl gutgeschrieben werden, sie müssen also nicht zwingend für den Charakter verwendet werden, mit dem sie eingespielt wurden. Hat man sie jedoch für den Ausbau eines Charakters verwendet, sind sie an diesen gebunden, sterben also eventuell auch mit ihm.

Selbstverständlich erhalten auch die NSCs und die Spielleitung nach dem Spiel 10 Generierungspunkte für ihre Charaktere.

Lebenspunkte

Lebenspunkte, oder kurz LP, beschreiben die körperliche Gesundheit des Charakters. Jeder Charakter besitzt von Haus aus 2 LP, diese Zahl kann jedoch durch Vorteile beziehungsweise Nachteile nach oben oder unten modifiziert werden. Erklärungen zu den LP befinden sich im Kapitel **Kampf**.

Magiepunkte

Magiepunkte, auch Manapunkte oder kurz MP genannt, werden von Magiern und verwandten Klassen zum Zaubern eingesetzt. Im Normalfall besitzt jeder Magier so viel MP, dass er jeden seiner Sprüche einmal pro Periode sprechen kann. Genauer dazu steht logischerweise im Kapitel **Magie**.

Periode

Eine Periode entspricht 12 Stunden. Die Perioden enden beziehungsweise beginnen jeweils zu Sonnenaufgang und Sonnenuntergang. Die Spielleitung kann diese Zeiten in gewissen Grenzen variieren. Der Einfachheit halber sollte die Spielleitung den Periodenwechsel öffentlich ausrufen. Die Perioden steuern:

- Regeneration von Lebenspunkten und Gliedmaßen-treffern. Mit Beginn jeder Periode heilt der Charakter ohne Behandlung genau eine dieser Verletzungen. Genauer hierzu steht im Kapitel **Kampf** unter **Verletzungen und Heilung**.
- Regeneration von Magiepunkten, die sich bei Beginn jeder Periode vollständig erneuern.
- Spruchende; viele Sprüche wirken bis zum Ende der aktuellen Periode.



Töten

Im Kampf kommt es oft vor, dass ein Charakter so viele Schläge einsteckt, dass er eigentlich schon auf

null Lebenspunkte oder darunter ist, ohne dass er eigentlich getötet werden soll. Deswegen gibt es die Regelung, dass ein Charakter erst getötet werden kann, wenn er aktionsunfähig ist und der nächste Hieb mit „Tötungsabsicht“ geführt wird. Die Tötungsabsicht muss durch einen eindeutigen Ausruf verkündet werden. „Stirb, du Hexe!“ wäre ein wundervolles Beispiel.

Dieben

Um den spieltechnischen Diebstahl deutlich vom realen Stehlen abzugrenzen, wird hier vom „Dieben“ gesprochen. Realer Diebstahl ist natürlich ausgeschlossen und wird mit sofortigem Ausschluss vom Spiel und einer Anzeige bei der Polizei geahndet.

Nicht gediebt werden (nicht mal zum Spaß!) dürfen Gegenstände, die nichts mit dem Charakter bzw. dem Spiel zu tun haben wie Out-Time-Wertgegenstände und Utensilien (Autoschlüssel, Brieftasche...).

Alles was zum Charakter gehört, ist erlaubt zu dieben, also auch Charakterkleidung, In-Time-Schmuck etc.

Will ein Spieler einen Gegenstand dieben, muss er diesen unbemerkt an sich bringen, dafür einen Diebszettel hinterlassen und den Gegenstand so bald wie möglich zur SL bringen. Wird er dabei ertappt, ist er natürlich auch intime geschnappt worden und muss mit den Konsequenzen leben...

Wer einen Diebszettel vorfindet, wo eigentlich ein Gegenstand von ihm sein sollte, spielt das bitte entsprechend aus, d.h. nicht sofort „Dieb“ rufen, sondern erst mal suchen, sich wundern, rumfragen und dann das Dieben als Diebstahl „bemerken“.



Organisation

Die Teilnahme als Mitspieler eines Live-Rollenspiels erfolgt durch Anmeldung und rechtzeitiges Bezahlen des Beitrages.

Verantwortung

Jeder Teilnehmer trägt die Verantwortung für sein eigenes Verhalten sowie alle Gegenstände und Ideen, die er benutzt oder eingebracht hat. Insbesondere sind alle Teilnehmer dafür verantwortlich, dass sie das Hobby Live-Rollenspiel Nichtbeteiligten gegenüber nicht durch aufdringliches oder unseriöses Verhalten diskreditieren (generell kann man allen Erfahrungen zufolge bei Uneingeweihten mit Interesse und Wohlwollen rechnen).



Nichtbeteiligte

Gäste, Passanten und Fernsightings sind von jeder Teilnahme (auch unfreiwilliger) auszuschließen. Kämpfe vor Nichtbeteiligten sowie peinliches Rollenspiel sollten vermieden werden. Fragen werden höflich beantwortet.



Tiere

Das Mitbringen von echten Tieren, insbesondere Hunden, ist wenig ratsam und muss in jedem Fall mit der Spielschaft abgesprochen werden (Überreaktionen, Phobien, Allergien, etc.).

Ausschluss

Ausschlussgründe sind:

- Verhalten, das Mitspieler in Sicherheit, Wohlergehen oder Eigentum gefährdet.
- Eklatanter Bruch oder Missbrauch von Regeln.
- Böswillige Vermengung von Spieler- und Charakter-Informationen, Vortäuschen oder Fälschen von Spielleitungsautorität oder -material usw.
- Verhalten, das eindeutig das Spielvergnügen der gesamten Spielschaft ruiniert (üblicherweise Entscheidung der Spielleitung).

Spielleitung (SL)

Die SL entscheidet bindend über die Organisation des Spiels, über Regelfragen sowie über alle Fragen, die Szenario und Handlung betreffen. Während des Spiels ist die SL an einem gut sichtbaren roten Band (Schärpe) und nachts einem rotem Knicklicht zu erkennen.

Zulassungsbeschränkung

Es gibt einige Eigenschaften, die unter Umständen die Balance des Spiels gefährden können. Eine Spielleitung ist nicht verpflichtet, einen Charakter, der über eine oder mehrere dieser Eigenschaften verfügt, zu ihrem Spiel zuzulassen. Gleiches gilt auch für einen Charakter, der schon einmal oder auch mehrmals von einer SL zugelassen wurde. In so einem Fall gibt es folgende Möglichkeiten:

- Der Spieler entscheidet sich, einen anderen Charakter zu spielen.
- Der Spieler klärt mit der nächsten Spielleitung ab, ob diese seinen Charakter zulässt, und spielt dieses Mal einen NSC.
- Er erklärt sich bereit die fraglichen Eigenschaften im Spiel auf **keinen** Fall zu benutzen.



- Der Charakter wird umgeneriert, indem die problematischen Eigenschaften in verwandte und erlaubte umgewandelt werden. (Magische Talente in Zaubersprüche o.a.) Diese Lösung ist allerdings dauerhaft und kann nicht beim nächsten Mal wieder rückgängig gemacht werden. Der Spieler kann allerdings die fraglichen Eigenschaften später erneut zusätzlich erwerben und sein Glück bei einer anderen Spielleitung versuchen.

Spieler (SCs)

Spieler dürfen während des Spiels nach bestem Wissen und Gewissen eigenverantwortlich Regelentscheidungen für ihr Rollenspiel treffen, soweit andere nicht unmittelbar davon betroffen sind. Bei Unklarheiten sollte eine höhere Instanz (NSC, besser noch SL) hinzugezogen werden. Eigentlich sollte man davon ausgehen, dass die Spieler zumindest die Fähigkeiten ihres eigenen Charakters kennen und können, der Realfall zeigt jedoch, dass dies bei weitem nicht der Fall ist. Kleine Charakterbogen und Hilfszettel zu den eigenen Fähigkeiten helfen hier ebenso enorm, wie eine Ausgabe des Regelwerks im Off-Limit-Bereich des Spielerzimmers oder -rucksacks.

Anmerkung: Spieler sollten keine reinen Konsumenten sein. Auch sie sollten sich für ein reibungsloses Ablaufen des Spiels und maximales Spielvergnügen aller Beteiligten zuständig sehen.



Ablauf

Grundsätzlich wird ein Live-Rollenspiel **Non-Stop** gespielt: Die Handlung wird nicht unterbrochen. Ausnahmen bestätigen die Regel.

Zeit-Aus

Die Handlung wird kurzfristig unterbrochen, wenn Gefahr im Verzug ist oder Unklarheiten bestehen. Ein „**Zeit-Aus**“ kann von jedem Beteiligten ausgerufen werden. Alle Beteiligten sind verpflichtet, sofort jede rollenspielerische Handlung einzustellen und, wenn nötig, andere Beteiligte auf das **Zeit-Aus** aufmerksam zu machen. Sofern nicht zur Behebung der Situation notwendig, darf niemand seinen Platz verlassen.

Zeit-Ein

Alle Beteiligten begeben sich, sofern überhaupt nötig, in die Stellung zum Zeitpunkt des **Zeit-Aus** zurück. Ein Vertreter der **SL**, andernfalls der Ausrufer des **Zeit-Aus**, überzeugt sich von der Wiederherstellung der ursprünglichen Situation und ruft „**Zeit-Ein**“.

Missbrauch

Das Ausrufen eines Zeit-Aus ohne zwingenden Grund ist verboten. Sich während eines Zeit-Aus mutwillig einen Vorteil gegenüber anderen Mitspielern zu verschaffen, ist ein Ausschlussgrund, ebenso wie ständige Missachtung der Zeit-Aus-Regel.



Spielstimmung

Die Atmosphäre des Spiels sollte grundsätzlich nicht durchbrochen werden, weder von der Gesamtheit der Spieler, noch von Einzelnen. Notwendige spielexterne Handlungen (z. B. Organisation, WC, eventuell Bildaufzeichnungen) sollten so diskret wie möglich gestaltet werden. Unbeschäftigte Nichtspieler sind angehalten sich nur im Kostüm und spielkonform durch das Szenario zu bewegen.

Sämtliche Fähigkeiten, die ein Charakter anwendet, müssen ausgespielt werden und mit geeignetem Material und einer angemessenen Zeitdauer dargestellt werden. Fertigkeiten, die nicht dementsprechend ausgespielt werden, werden im Spiel nicht als angewandt akzeptiert (Beispiel: Der Alchemist, der einen Trank brauen will und statt dessen rauchenderweise im Zeit-Aus sitzt und sich über Computer unterhält - dieser Trank wird sicher misslingen!)

Off-Limit

Gewisse Flächen, Räumlichkeiten oder Objekte des Schauplatzes werden als **Off-Limit** markiert, wenn sie entweder für alle Teilnehmer tabu sind (z. B. fremder Privatbesitz), oder wenn sie für die Spieler tabu sind (Räume und Ausgänge der **SL**, der Fundus etc.). **Off-Limits** dürfen nicht betreten werden, und es ist auch nicht erlaubt, Spielmaterial jeglicher Art dorthin zu bringen.

Ruhezonen

Es ist sinnvoll, einen Teil des Schlafplatzes jedes Spielers für **Off-Limit** zu erklären. In diesem Bereich bewahrt der Spieler möglichst diskret sein Privatgepäck sowie moderne Bettsachen auf. Der eigentliche Schlafplatz ist ausdrücklich Spielgelände: Spieler halten sich dort im Kostüm auf und können angesprochen, bestohlen oder überfallen werden.

WC und Duschen sind ebenfalls **Off-Limit**, der Platz direkt davor jedoch bereits Spielgelände: WCs und Duschen werden im Kostüm und rollenspielbereit verlassen.

Spielmaterial

Alle Angaben zu den Kostümen sind als Vorschläge zu verstehen und als solche natürlich nicht bindend. Bei Abweichung von diesen Beispielen sollte man sich an die jeweilige Spielleitung wenden, die wie so oft das letzte Wort hat.

Kostüme

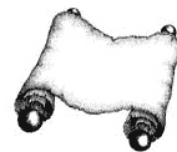
Kostüm und Maske sind für das rollenspielerische Erleben - für das Gefühl, der dargestellte Charakter zu sein, ungemein wichtig.

Im Interesse konsistenten Rollenspiels ist es nicht erlaubt drastische Veränderungen am Kostüm eines Charakters durchzuführen. Hat ein Spieler für einen Charakter mehrere Kleidungsstücke (Ausgehuniform, Alltagskleidung, Rüstzeug usw.), sollte er durch auffällige Merkmale (gleiches Amulett, gleicher Schmuck, gleiche Farbkombination und Schnitt, evtl. Wappen) die Erkennbarkeit des Charakters sicherstellen.

Grundsätzlich gilt: Ein Teilnehmer im selben Kostüm ist derselbe Charakter.

Ausgeschlossene Kostüme

Moderne Überbekleidung darf nur verwendet werden, wenn sie in Farbe und Gestaltung halbwegs fantasymäßig erscheint. Insbesondere nicht zugelassen sind: Blue Jeans, imprägnierte Kunststoffe, poppiger Vielfarbdruk, Neonfarben, gedruckte Schriftzüge. Kleinere Stilmängel lassen sich mit aufgenähten bunten Flickern (Modell: Räuber Hotzenplotz) und Leder gut verbergen; solche Aufnäher lassen sich nach dem Spiel fast spurlos entfernen. Vom Einbringen realer Uniformen nach 1700 wird dringend abgeraten (Stilbruch, Gefühle Unbeteiligter usw.).



Dokumente

Dokumente sind Schriftstücke, die im Szenario existieren und dementsprechend stilecht gestaltet werden: Briefe, Schriftrollen, alte Bücher, Rezepte, Horoskope etc.

Handouts

Im Gegensatz zu Dokumenten sind **Handouts** schriftliche Informationen der **SL**, die nur für Spieler, nicht für ihre Charaktere existieren. (Nur) **Handouts** werden auf modernem, gebleichtem Papier geschrieben. **Handouts** werden möglichst verborgen getragen, können einem Spieler niemals abgenommen und dürfen auch von anderen Spielern nicht eingesehen werden.



Rollenspiel

Hier soll und kann natürlich kein Leitfaden für perfektes Rollenspiel gegeben werden, sondern es wird gezeigt, wo Probleme auftauchen können und wie man sich in diesen Fällen verhalten sollte.

Spielleitungs-Fragen

Live-Rollenspiel kann keine perfekte Simulation sein: Zuweilen ist für einen Mitspieler nicht erkennbar, ob eine Beobachtung auf der Charakter-Ebene den Tatsachen entspricht, oder ob sie einer Unzulänglichkeit der Spielführung entspringt. Im Fall der Verwirrung ist es erlaubt, einem involvierten Mitspieler außerhalb des Rollenspiels eine Frage zu stellen - der Eindeutigkeit halber eingeleitet mit dem Wort „Spielleitung“.



Sicherheit

Teilnehmer eines Live-Rollenspiels bewegen sich (absichtlich) fortwährend zwischen Extremsituationen, das hat (absichtlich oder nicht) extreme Reaktionen zur Folge. Adrenalin, Stress, Schlafmangel, Begeisterung, Angst und überreizte Sinne erzeugen riskante Situationen, auf die Zivilisationsmenschen nicht vorbereitet sind. Nur penible Sicherheitsvorkehrungen können dieses erhöhte Risiko ausgleichen.



Sehhilfen

Korrektes Sehvermögen ist sehr wichtig für die Sicherheit. Kontaktlinsen sind vor allem für Maskenträger (z. B. NSCs) sehr zu empfehlen. Brillen können ohne Gefährdung getragen werden: Kopftreffer sind verboten, **Fouls** sehr selten. Brillen sollten mit einem Gummiband am Kopf fixiert werden.

Rauschmittel

Der Konsum berauschender Mittel in größeren Mengen ist während des Spieles verboten. Schneller noch als beim Autofahren treten aufgrund von Kampfuntauglichkeit Fremd- und Selbstgefährdung ein.

Waffen

Sicherheit geht vor Stilechtheit! Im Live-Rollenspiel werden grundsätzlich nur Polsterwaffen verwendet. Nahkampfaffen benötigen einen Kernstab, eine weiche Ummantelung und eine elastische, prall- und halbwegs wasserfeste Hülle. Geschosse von Fernkampfaffen dürfen keinerlei Spitzen haben und müssen auf der Aufprallfläche stark gepolstert sein. Auch alltägliche Objekte, z. B. Spaten, Bierkrüge, Felsen oder Bäume, müssen, wenn sie als Waffen verwendet werden sollen, als Polsterwaffen gebaut werden. Falls solche Gegenstände auch zweckgemäß verwendet werden sollen, werden sie innerhalb des Rollenspieles szenengemäß ausgetauscht.

Spielzeug ist nicht unbedingt sicher! Nur weil etwas als Kinderspielzeug, Scherzartikel oder dergleichen angeboten wird, darf man nicht annehmen, dass es den Sicherheitsansprüchen eines Live-Rollenspieles genügt.

Reale Waffen sind verboten! Auch wenn es ambientechnisch gut aussieht: Reale Messer mit feststehenden Klingen dürfen nicht offen am Gürtel getragen werden, egal ob mit oder ohne Sicherung! Man mag diese Bestimmung für übertrieben halten, unsere Erfahrungen mit „gesicherten“ Messern, die sich während eines Kampfes aus ihrer Scheide gelöst haben und anschließend ihren Besitzer böse verletzt haben, zeigen jedoch die Wichtigkeit dieser Einschränkung.

Waffen, die nicht unseren Sicherheitsbestimmungen genügen, werden im Spiel oder besser noch vor dem Spiel konfisziert. Zur Sicherheit sollte jeder, der diesbezüglich noch Fragen hat, noch vor dem Spiel die Spielleitung kontaktieren.

Jede neue Waffe wird vor Spielbeginn am Besitzer getestet. Die **SL** kann jede Waffe als zu gefährlich vom Spiel ausschließen. Spieler sind gut beraten, Ersatzwaffen mitzubringen, falls im Spiel die eigentliche Waffe zerstört wird. Auch die Ersatzwaffen müssen den Sicherheitsbestimmungen genügen!

Überempfindlichkeiten

Jeder Spieler, der an einer Phobie, Allergie etc. leidet, sollte dies bei seiner Anmeldung zum Rollenspiel angeben, damit sich zumindest die Spielleitung darauf einstellen kann. Gemeint sind damit auch strikte Abneigungen zum Beispiel gegen Fleisch oder Alkohol.

Spieler mit realen Phobien und Allergien sollten davon absehen, diese als Spielnachteile zu verwenden, da man mit Nachteilen für die man Generierungspunkte gutgeschrieben bekommt mit erhöhter Wahrscheinlichkeit im Spiel konfrontiert wird!



Im Kampf

Die Erfahrung hat gezeigt, dass es trotz aller Vorichtsmaßnahmen, Bedenken und Abneigungen auch im Live-Rollenspiel vereinzelt und gelegentlich zum Kampf kommt. Dieser Kampf erfolgt ausschließlich mit Polsterwaffen!

Körperkontakt

Grundsätzlich ist im Kampf jeder absichtliche direkte Körperkontakt verboten. Ausnahmen von dieser Regel sind:

- Die Fertigkeit **Meucheln**.
- Spezialattacken durch Monster (Hierbei reicht Berührung vollständig aus, Schmerz ist unnötig!).

In beiden Fällen gilt:

- Der Gegner kann den Angriff, sofern er ihn überhaupt registriert, als erlaubt, und (für seine Sicherheit, nicht die des Charakters) ungefährlich erkennen.
- Der Angreifer trägt das Risiko einer dennoch erfolgreichen, reflexartigen Abwehr durch das Opfer.

Trefferzonen

ANGRIFFE JEDER ART GEGEN KOPF ODER HALS SOWIE GEGEN DIE GENITALIEN SIND VERBOTEN!

Anmerkung: Der Verzicht auf die meisten hohen Angriffe (Schädelspalten, Köpfen) verändert notgedrungen den Kampfstil ein wenig ins Unrealistische. Es wurden schon Fälle beobachtet, wo sich Kämpfer hinter ihrem Schild nieder knieten, im sicheren Bewusstsein, dass ihr Kopf ungefährdet und nur ihre Beine zu schützen seien. Alle Spieler sind angehalten, ihre Deckung für Kopf und Hals nicht zu offensichtlich zu vernachlässigen. Der Preis sind etwas häufigere Beintreffer - das Ergebnis jedoch spannendere und glaubwürdigere Kämpfe.

Fouls

Ein Kopftreffer oder anderer regelwidriger Treffer wird vom Getroffenen durch den Ruf „Foul!“ gemeldet, gilt damit als „Kritischer Fehler“ des Angreifers. Der Angreifer ist nach einem **Foul** verpflichtet, sich selbst derart in Nachteil zu versetzen, dass alle denkbaren Beeinträchtigungen des Getroffenen neutralisiert werden. Im Zweikampf ist eine **deutliche einseitige Kampfunterbrechung** angebracht, z. B. durch Straucheln, Sturz, Rückzug, Waffenverlust oder dergleichen. Im Kampfgetümmel (wo der Getroffene auch gegenüber Dritten benachteiligt wird) ist **eine eindeutige Selbstausschaltung** notwendig: Selbsttreffer, Zusammenbruch, panische Flucht, vielleicht sogar Angriff auf einen zweiten Angreifer.

In Notfällen kann das Opfer eines **Fouls** sowie jeder Zeuge auch ein **Zeit-Aus** ausrufen, insbesondere bei echten Auswirkungen oder Verlust von Brille oder Kontaktlinse.

Fundusmaterial nach dem Kampf

Beute von NSCs nach dem Kampf (Waffen etc.) müssen auf Aufforderung sofort zwecks weiterer Verwendung wieder abgegeben werden (gegebenenfalls gegen Quittung), spätestens aber am Ende des Spiels beim Auschecken bei der SL abgegeben werden.

Kennzeichnungen

Die Erfahrung hat gezeigt, dass es notwendig ist, bestimmte Dinge farbig zu kennzeichnen, um den Spielfluss zu verbessern.

Es gilt folgendes:

- NSCs oder SCs, die nicht „da“ sind (auf dem Weg zur nächsten Begegnung, zur Traumszene...) tragen eine schmale weiße Binde um den Kopf und/oder halten die gekreuzten Arme vor der Brust.
- Nicht vorhandene Gegenstände (imaginäre Zauberkomponenten z. B.) werden mit einem weißen Bändchen gekennzeichnet.
- Die SL trägt ein gut sichtbares rotes Band (Schärpe) und nachts ein rotes Knicklicht.
- Magische oder geweihte Waffen erhalten gut sichtbar ein rotes Bändchen.
- Mit Gift behandelte Waffen werden je nach Art des Giftes ebenfalls mit farbigen Bändchen gekennzeichnet.
- Magische Rüstung wird mit blauem Band (Schärpe) dargestellt.
- Personen, die ein weißes Tuch hochhalten, sind unsichtbar (durch Fähigkeit oder Zauber), aber ansonsten real vorhanden. Insbesondere können diese Personen gehört, gerochen und gespürt werden.
- Personen, die ein grünes Tuch hochhalten, sich in einem glaubhaften Versteck befinden und sich nicht bewegen, gelten als versteckt (Fähigkeit!).



B Charaktergenerierung

Einführung

Das vorliegende System zur Charaktergenerierung verwendet keine starren Charakterklassen, sondern Konzepte, bei denen es sich um Fähigkeitsbereiche handelt, aus denen der Spieler Eigenschaften für seinen Charakter wählen kann. Durch Verbinden mehrerer Konzepte hat man die Möglichkeit seinen Charakter flexibel zu generieren, ohne dass alle Eventualitäten im Einzelnen im Regelwerk festgehalten werden müssen.

Ein neuer Charakter hat pauschal 100 Generierungspunkte (GP) zur Verfügung und besitzt 2 Lebenspunkte (LP). Außerdem betritt er jedes Spiel mit 10 Silberstücken (Ausnahme: Nachteil **Armut** und Vorteil **Reichtum**), die ihm in jedes Spiel mitgegeben werden.



Was muss generiert werden?

Grundsätzlich müssen **alle** Fähigkeiten und Gegenstände, die man im Spiel einsetzen will, generiert werden, wenn sie im Regelwerk vorhanden sind. Hier nicht beschriebene Fähigkeiten sind nach Absprache mit der jeweiligen SL auch möglich. Hat man eine im Regelwerk enthaltene Fähigkeit nicht generiert, kann man sie auch nicht anwenden (und wenn man es noch so gut gebrauchen könnte und vielleicht sogar real kann!).

Bezüglich dieser Regel gibt es ein paar Besonderheiten, vor allem bezogen auf Dinge oder Fähigkeiten, die man mit dem Charakter in einem Spiel erworben hat. Es gilt:

- Geld und geldwerte Dinge (Zusatzwaffen etc.) müssen generiert werden, in einem Spiel erworbenes Geld ist bis zum nächsten Spiel für den Lebensunterhalt „verbraucht“, kann also **nicht** angespart werden. Dafür dürfen im Charakter generierte einfache, im Spiel zerstörte Gegenstände wie Waffen, Klei-

dung usw. im nächsten Spiel auch ohne „Neueinkauf“ wieder mit eingebracht werden.

- **Einmal-Gegenstände** oder **Einmal-Fähigkeiten**, die im Spiel erworben wurden (z. B. als Belohnung von einem Auftraggeber) müssen **nicht generiert** werden, sondern verbleiben bei dem Charakter, der sie dann nach eigenem Ermessen einsetzen kann. Nach dem Einsatz werden sie ersatzlos aus dem Charakter gestrichen!
- Im Spiel erworbene, **mehrfach nutzbare Fähigkeiten** müssen **generiert** werden, um sie dauerhaft an den Charakter zu binden. Werden solche Gegenstände nicht generiert können sie auch gediebt oder zerstört werden, der Spieler hat in diesem Fall keinen Anspruch auf einen Ersatz des Gegenstandes.

Erläuterung:

Es sollte einem Spieler, dem ein im Charakter generierter Gegenstand, an den also permanent Generierungspunkte gebunden sind, gediebt oder zerstört wurde, im nächsten Spiel die Möglichkeit gegeben werden diesen oder einen ähnlichen, gleichwertigen zurück zu erlangen. Dies muss allerdings ausgespielt werden.

Gibt ein Charakter einen Gegenstand freiwillig auf (durch Verschenken, Opfern o.ä.), ist er allerdings unwiederbringlich verloren. Dasselbe gilt auch, wenn der Spieler es nicht wie oben beschrieben schafft, einen verlorenen Gegenstand in einem weiteren Spiel zurück zu erlangen! Die dafür in der Charaktergenerierung ausgegebenen Generierungspunkte können dann nicht wieder für neue Fähigkeiten eingesetzt werden, sondern sind verloren.

Konzepte und Unterkonzepte

Ein Charakter setzt sich aus einem oder mehreren Konzepten zusammen, die der Spieler für Generierungspunkte erwirbt. Der Erwerb eines Konzeptes erlaubt, Eigenschaften aus diesem Konzept zu wählen, die über GP abgerechnet werden. Da man für jedes Konzept GP berappen muss, hat ein Charakter, der mehrere Konzepte in sich vereint, weniger GP für Eigenschaften zur Verfügung, als jemand, der nur ein Konzept erworben hat. Das führt dazu, dass breit gefächerte Charaktere zwar vielseitiger sind, aber eher über Eigenschaften in niedrigen Stufen verfügen, während ein Charakter, der nur auf ein Konzept fixiert ist, in diesem leichter zur Meisterschaft aufsteigen kann. Mit der Wertigkeit der Konzepte unterscheiden sich auch die Preise derselbigen.



Die Konzepte sind meistens in Stufen aufgeteilt, die sowohl eine Abstufung in der Befähigung, als auch eine zeitliche Entwicklung repräsentieren können. Ein **Magier** in der Stufe I, der sich seine Sprüche nur aus der 0. und 1. Stufe wählen darf, kann zum Beispiel ein Lehrling mit abgeschlossener Ausbildung sein, aber auch jemand, der Magie nur nebenbei praktiziert, also noch Zugriff auf andere Konzepte hat. Wenn ein Spieler ein Konzept höherer Stufe erwirbt (z. B. **Barde** III, Kostenpunkt: 20 GP), besitzt der Charakter alle Berechtigungen bis einschließlich dieser Stufe (z. B. **Bardenlieder** 0 - 3). Wenn ein Spieler ein Konzept erweitern möchte, muss er lediglich genau wie bei Eigenschaften die Differenz zum Preis der nächsten Stufe bezahlen. Zu vielen Konzepten gibt es ein oder mehrere Unterkonzepte, die eine spezialisierte Form des Konzepts darstellen. Das Konzept **Abenteurer** beinhaltet zum Beispiel die Unterkonzepte **Wildnis** und **Dieb/Händler**, wobei im ersten Unterkonzept der Abenteurer zu finden ist, der mehr auf das Leben in der Wildnis fixiert ist, während sich der zweite mehr auf ein Überleben in der Stadt konzentriert. Unterkonzepte sind preiswerter als Konzepte, da sie weniger Eigenschaften beinhalten. Sie ermöglichen einem Charakter auch, in gewissen Gebieten eines Konzeptes bewandter zu sein als in anderen und dadurch GP zu sparen. Unterkonzepte können durch Aufwenden der Preisdifferenz auf das Konzept erweitert werden.

Tabellen

Hier sind alle Eigenschaften tabellarisch nach ihren Konzepten geordnet aufgelistet.

Freie Eigenschaften

Freie Eigenschaften sind für jeden Charakter zu erwerben, ohne vorher ein Konzept bezahlen zu müssen. Hierbei handelt es sich zumeist um Eigenschaften, die nicht an eine bestimmte Laufbahn gebunden sind. Darunter befinden sich Vorteile und Nachteile, Wissensfähigkeiten und magische Gegenstände jeglicher Art.

Vorteile und Nachteile

Vor- und Nachteile sind ebenfalls konzeptgebundene Eigenschaften. Zu beachten ist jedoch, dass die Maximalgrenze für Nachteile bei der Erstgenerierung bei 100 GP liegt.

Durch im Spiel direkt erworbene Nachteile kann diese Grenze später überschritten werden, darf aber auf keinen Fall mehr als 150 GP betragen. Die Maximalgrenze der einzelnen Nachteilkategorien kann man der folgenden Tabelle entnehmen (Modifikation der Obergrenzen für erworbene Nachteile: + 50 %).

Vorteile und Nachteile	0 GP
Vorteile	variiert
Soziale Nachteile:	bis max. 20 GP
Süchte:	bis max. 30 GP
Allergien/Phobien:	bis max. 30 GP
Körperl. Einschränkungen:	bis max. 50 GP
Geistige Einschränkungen:	bis max. 50 GP

Waffen

Hier stehen alle Waffen, mit denen sich auch ziemlich ungeübte Charaktere verteidigen können. Daher sind diese Waffen freie Eigenschaften. Je nach Gesamtlänge der Waffe, also bei Klingenwaffen Klinge plus Griff, richtet sich der Preis für die jeweilige Waffe.

Waffen	0 GP
Dolch	15 cm pro GP
Keule	15 cm pro GP
Langstab (ab 100 cm Länge)	17 cm pro GP

Allgemein

Allgemeine Eigenschaften können auf die verschiedensten Arten erlernt worden sein oder sind einfach außergewöhnlich wichtig für die meisten Reisenden.

Allgemein	0 GP
Erste Hilfe:	5 GP
Lesen/Schreiben:	3 GP
Fremdsprache:	3 GP
Ortskenntnis:	5 GP
Feuer machen:	4 GP
Wasser reinigen:	1 GP



Wissen

Die hier vorgestellten Wissensfertigkeiten sind sicher nicht vollständig, stellen aber einen Überblick über die Grundbereiche dar. Eigene Ideen und Vorstellungen müssen wie immer mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Die Kosten errechnen sich aus den Kosten für das Grundwissen und dem Aufschlag für erweiterte Stufen. In der Tabelle angegeben sind die Werte für das Grundwissen.

- Stufe I: Grundwissen (siehe Tabelle).
- Stufe II: Fachwissen (Tabelle + 3 GP).
- Stufe III: Spezialistenwissen (Tabelle + 6 GP).



- Stufe IV: Nur für Wissen um bestimmte Wesenheiten, Kenntnisse über entsprechende Wesen der Stufe IV (Tabelle + 8 GP).
- Stufe V: Nur für Wissen um bestimmte Wesenheiten, Kenntnisse über entsprechende Wesen der Stufe V (Tabelle + 10 GP).

Die Ausprägung der Wissensstufen sind im Kapitel **Fähigkeiten** genauer beschrieben.

Neue, andere Wissensfähigkeiten sind möglich, müssen dann aber vom jeweiligen Spieler ausformuliert und der Spielleitung zugänglich gemacht werden.

Wissen um ...	0 GP
Astrologie	3 GP
Dämonen	3 GP
Elementare	3 GP
Etikette	1 GP
Gassenwissen	1 GP
Geister	3 GP
Geschichte	1 GP
Kreaturen	1 GP
Magie	3 GP
Mineralien	3 GP
Politik	3 GP
Pflanzen	2 GP
Religion	2 GP
Runen	3 GP
Tiere	2 GP
Untote	3 GP

Abenteurer I	10 GP
Wurfwaffe	8 GP
Fallen stellen/entschärfen I:	3 GP
Fesseln/Entfesseln I:	3 GP
Schätzen:	4 GP
Schlösser öffnen I:	3 GP
Spuren lesen I:	2 GP
Verstecken im Freien:	3 GP
Verstecken in Gebäuden:	3 GP

Abenteurer II	20 GP
Kurzbogen	7 GP
Speer:	17 cm pro GP
Schleuder:	8 GP
Fallen stellen/entschärfen II:	6 GP
Fesseln/Entfesseln II:	6 GP
Schlösser öffnen II:	6 GP
Spuren lesen II:	4 GP

Abenteurer III	30 GP
Zweihandhiebwappe:	15 cm pro GP
Langbogen:	12 GP
Meucheln:	15 GP
Fallen stellen/entschärfen III:	9 GP
Fesseln/Entfesseln III:	9 GP
Schlösser öffnen III:	9 GP
Spuren lesen III:	6 GP

Magische Gegenstände

Die Generierungsregeln für magische Gegenstände sind im gleichnamigen Kapitel nachzulesen.



Abenteurer

Der Abenteurer ist der Charakter, der sich am meisten auf seine erlernten Fähigkeiten verlässt, um sich durchs Leben zu schlagen. Er ist im Kampf weniger bewandert als der Krieger und verlässt sich nicht auf Magie. (Obwohl es durchaus Abenteurer gibt, die nebenbei in Magie bewandert sind.)

Unterkonzepte zum Abenteurer sind **Wildnis** und **Dieb/Händler**.

Wildnis

Dieser Abenteurer ist eher in der Wildnis zu Hause als in befestigten Städten oder sonstigen Übeln der Zivilisation. Von vielen als Waldschrat oder Stoppelhopper verachtet, ist er doch eine Bereicherung für jede Gruppe, die auf Reisen ist.

Wildnis I	6 GP
Wurfwaffe	8 GP
Fallen stellen/entschärfen I:	3 GP
Fesseln/Entfesseln I:	3 GP
Spuren lesen I:	2 GP
Verstecken im Freien:	3 GP

Wildnis II	12 GP
Kurzbogen	7 GP
Speer:	17 cm pro GP
Fallen stellen/entschärfen II:	6 GP
Fesseln/Entfesseln II:	6 GP



Spuren lesen II:	4 GP
Wildnis III	18 GP
Zweihandhiebwappe:	15 cm pro GP
Langbogen:	12 GP
Fallen stellen/entschärpen III:	9 GP
Fesseln/Entfesseln III:	9 GP
Spuren lesen III:	4 GP



Dieb/Händler

Mancher mag meinen, dass eine Zusammenfassung dieser beiden Berufe in einem Konzept etwas gewagt ist. Da sich die Angehörigen dieser beiden Berufsklassen jedoch in einer Art Symbiose befinden (viele bezeichnen es auf beiden Seiten jedoch als Parasitismus!), weisen sie großteils identische Fähigkeiten auf.

Dieb/Händler I	6 GP
Wurfwappe	8 GP
Fallen stellen/entschärpen I:	3 GP
Fesseln/Entfesseln I:	3 GP
Schätzen:	4 GP
Schlösser öffnen I:	3 GP
Verstecken in Gebäuden:	3 GP

Dieb/Händler II	12 GP
Schleuder:	8 GP
Fallen stellen/entschärpen II:	6 GP
Fesseln/Entfesseln II:	6 GP
Schlösser öffnen II:	6 GP

Dieb/Händler III	18 GP
Langbogen:	12 GP
Meucheln:	15 GP
Fallen stellen/entschärpen III:	9 GP
Fesseln/Entfesseln III:	9 GP
Schlösser öffnen III:	9 GP



Heiler

Der Heiler hat sich dem Erhalt von Leben verschrieben. Egal ob es sich um Verwundungen, Krankheiten, oder Vergiftungen handelt, der Heiler bekämpft alles, jedoch auf nicht magische Weise.

Heiler I	1 GP
Wunden entdecken	1 GP
Heilen von Wunden I	2 GP
Heilen von Krankheiten I	3 GP
Wasser reinigen	1 GP
Gifte entdecken	1 GP
Giftwirkung analysieren	2 GP
Gegengift entwickeln I	3 GP
Gegengift brauen I	3 GP

Heiler II	3 GP
Heilen von Wunden II	4 GP
Heilen von Krankheiten II	6 GP
Heilen von Vergiftungen I	3 GP
Gegengift entwickeln II	6 GP
Gegengift brauen II	5 GP

Heiler III	5 GP
Heilen von Wunden III	6 GP
Heilen von Vergiftungen II	6 GP
Heilen von Seelen	6 GP
Gegengift entwickeln III	9 GP
Gegengift brauen III	7 GP





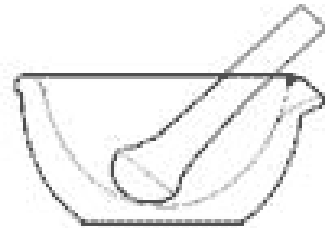
Alchemist

Der Alchemist ist darin bewandert, Gifte und Tränke zu erkennen und nach Rezept zu brauen.

Dabei ist das Erkennen und Brauen von Tränken aufgrund der magischen Anteile der Tränke schwieriger.

Ein erfahrener Alchemist kann wegen des häufigen Kontakts mit Giften eine gewisse Immunität gegen diese entwickeln.

Die Beschreibungen der entsprechenden Fähigkeiten stehen im Kapitel **Alchemie**, Unterkonzepte zum Alchemisten sind **Giftkunde** und **Trankkunde**.



Alchemist 0	5 GP
Gift entdecken	1 GP
Gifte erkennen I	1 GP
Tränke erkennen I	3 GP
Gifte brauen 0	1 GP
Tränke und Gifte brauen 0	2 GP
Extra Gift/Trankstufe	3 GP
Gift/Trankstufe zurück geben	-2 GP
Giftrezept 0	2 GP
Trankrezept 0	2 GP

Alchemist I	10 GP
Gifte erkennen II	2 GP
Tränke erkennen II	4 GP
Gifte brauen I	2 GP
Tränke und Gifte brauen I	3 GP
Giftrezept I	4 GP
Trankrezept I	4 GP

Alchemist II	15 GP
Gifte erkennen III	3 GP
Tränke erkennen III	5 GP
Gifte brauen II	3 GP
Tränke und Gifte brauen II	4 GP
Giftresistenz (nur 1 Punkt!)	5 GP
Giftrezept II	8 GP
Trankrezept II	8 GP

Alchemist III	20 GP
Gifte erkennen IV	4 GP
Tränke erkennen IV	6 GP
Gifte brauen III	4 GP
Tränke und Gifte brauen III	5 GP
Giftimmunität I	15 GP
Giftrezept III	11 GP
Trankrezept III	12 GP

Alchemist IV	25 GP
Gifte erkennen V	5 GP
Tränke erkennen V	7 GP
Gifte brauen IV	5 GP
Tränke und Gifte brauen IV	6 GP
Giftimmunität II	30 GP
Giftrezept IV	15 GP
Trankrezept IV	17 GP

Alchemist V	30 GP
Gifte brauen V	6 GP
Tränke und Gifte brauen V	7 GP
Giftimmunität III	45 GP
Giftrezept V	19 GP
Trankrezept V	22 GP



Giftkunde

Der Giftkundige kennt sich, wie der Name vermuten lässt, mit Giften aus. Er kann sie herstellen, erkennen und einsetzen. Die meisten reinen Giftkundigen verschweigen ihre Fähigkeiten auf diesem Gebiet, da sie oft auf Ablehnung oder Abscheu treffen, wenn bekannt wird, womit sie sich beschäftigen.

Durch den häufigen Kontakt mit Giften entwickeln Giftkundige häufig im Laufe der Zeit eine Resistenz oder sogar Immunität gegen Gifte.

Giftkunde 0	3 GP
Gift entdecken	1 GP
Gifte erkennen I	1 GP
Gifte brauen 0	1 GP
Extra Giftstufe	3 GP
Giftstufe zurück geben	-2 GP
Giftrezept 0	2 GP

Giftkunde I	6 GP
Gifte erkennen II	2 GP
Gifte brauen I	2 GP
Giftrezept I	4 GP

Giftkunde II	9 GP
Gifte erkennen III	3 GP
Gifte brauen II	3 GP
Giftresistenz (nur 1 Punkt!)	5 GP
Giftrezept II	8 GP

Giftkunde III	12 GP
Gifte erkennen IV	4 GP
Gifte brauen III	4 GP
Giftimmunität I	15 GP
Giftrezept III	11 GP

Giftkunde IV	15 GP
Gifte erkennen V	5 GP
Gifte brauen IV	5 GP
Giftimmunität II	30 GP
Giftrezept IV	15 GP

Giftkunde V	18 GP
Gifte brauen V	6 GP
Giftimmunität III	45 GP
Giftrezept V	19 GP

Trankkunde

Der Trankkundige ist in der Lage, magische Tränke anzufertigen und zu erkennen, deren Wirkung sich im Rahmen der vergleichbaren Zaubersprüche bewegt.

Da zu der Anfertigung solcher Tränke das Arbeiten nach Rezept erforderlich ist, ist ein Trankkundiger auch in der Lage, nach entsprechenden Rezepten Gifte oder Gegengifte zu brauen.

Näheres findet sich im Kapitel **Alchemie**.

Trankkunde 0	3 GP
Tränke erkennen I	3 GP
Tränke und Gifte brauen 0	2 GP
Extra Trankstufe	3 GP
Trankstufe zurück geben	-2 GP
Trankrezept 0	2 GP

Trankkunde I	6 GP
Tränke erkennen II	4 GP
Tränke und Gifte brauen I	3 GP
Trankrezept I	4 GP

Trankkunde II	9 GP
Tränke erkennen III	5 GP
Tränke und Gifte brauen II	4 GP
Trankrezept II	8 GP

Trankkunde III	12 GP
Tränke erkennen IV	6 GP
Tränke und Gifte brauen III	5 GP
Trankrezept III	12 GP

Trankkunde IV	15 GP
Tränke erkennen V	7 GP
Tränke und Gifte brauen IV	6 GP
Trankrezept IV	17 GP

Trankkunde V	18 GP
Tränke und Gifte brauen V	7 GP
Trankrezept V	22 GP



Krieger

Der Krieger ist der Charakter, der sich in seinem Leben hauptsächlich auf sein Geschick mit Waffen verlässt. Spezialisierungen des Kriegers sind **Nahkampfwaffen**, **Fernkampfwaffen**, **Rüstungen/Schilde** und **Kampffähigkeiten**.

Zur Fähigkeit Kampferfahrung der Hinweis, dass dieser nur für real unerfahrene Kämpfer gedacht ist, um auch solchen das Darstellen eines Kriegers zu ermöglichen!

Krieger I	12 GP
Kurzsword (bis 75 cm):	15 cm pro GP
Einhandhiebwaaffe:	15 cm pro GP
Einhandkettenwaaffe:	15 cm pro GP
Einhandschlagwaaffe:	15 cm pro GP
Kurzstab (bis 100 cm)	17 cm pro GP
Wurfwaaffe	8 GP
Blasrohr	5 GP
Vollrüstung I:	6 GP
Teiltrüstung I:	2 GP
Schilde (bis 1.000 cm ²):	500 cm ² pro GP
Rüstung reparieren:	4 GP
Waaffe/Schild reparieren:	4 GP
Entwaaffen I:	4 GP
Kampferfahrung I:	15 GP

Krieger II	24 GP
Langsword (bis 120 cm):	15 cm pro GP
Kurzspeer (bis 120 cm)	17 cm pro GP
Zweihandhiebwaaffe:	15 cm pro GP
Zweihandkettenwaaffe:	15 cm pro GP
Zweihandschlagwaaffe:	15 cm pro GP
Schleuder:	8 GP
Kurzbogen:	7 GP
Vollrüstung II:	9 GP
Teiltrüstung II:	3 GP
Schilde (bis 3.500 cm ²):	500 cm ² pro GP
Extra Lebenspunkt (einmal!):	10 GP
Schmerzimmunität:	15 GP
Beidhändiger Kampf:	25 cm pro GP
Berserk:	10 GP
Entwaaffen II:	8 GP
Kampferfahrung II:	30 GP



Krieger III	36 GP
Bihänder (120 bis 180 cm):	15 cm pro GP
Langspeer (bis 240 cm)	17 cm pro GP
Stangenwaaffe:	21 cm pro GP
Armbrust:	10 GP
Langbogen	12 GP
Vollrüstung III:	12 GP
Teiltrüstung III:	4 GP
Schilde (ab 3.500 cm ²):	500 cm ² pro GP
Schnelle Heilung:	15 GP
Überstärke:	10 GP
Heilen von Wunden:	6 GP
Entwaaffen III:	12 GP
Kampferfahrung III:	45 GP

Fernkampfwaffen

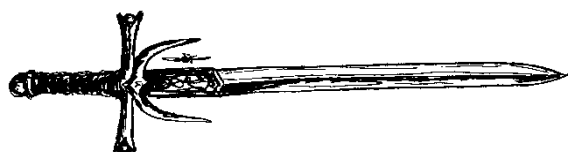
In diesem Unterkonzept versammeln sich sämtliche Fernkampfwaffen. Da es wenige davon gibt und die meisten im Spiel eher weniger einzusetzen sind, ist dieses Unterkonzept ziemlich günstig.



Fernkampfaffen I	3 GP
Wurfaffe	8 GP
Blasrohr	5 GP
Waffe/Schild reparieren:	4 GP

Fernkampfaffen II	6 GP
Schleuder:	8 GP
Kurzbogen:	7 GP

Fernkampfaffen III	9 GP
Armbrust:	10 GP
Langbogen	12 GP



Nahkampfaffen

Hier finden sich die reinen Waffenfertigkeiten, die man zum Nahkampf benötigt.

Nahkampfaffen I	4 GP
Kurzsword (bis 75 cm):	15 cm pro GP
Einhandhiebaffe:	15 cm pro GP
Einhandkettenaffe:	15 cm pro GP
Einhandschlagaffe:	15 cm pro GP
Kurzstab (bis 100 cm)	17 cm pro GP
Waffe/Schild reparieren	4 GP

Nahkampfaffen II	8 GP
Langsword (bis 120 cm):	15 cm pro GP
Kurzspeer (bis 120 cm)	17 cm pro GP
Zweihandhiebaffe:	15 cm pro GP
Zweihandkettenaffe:	15 cm pro GP
Zweihandschlagaffe:	15 cm pro GP

Nahkampfaffen III	12 GP
Bihänder (120 bis 180 cm):	15 cm pro GP
Langspeer (bis 240 cm)	17 cm pro GP
Stangenaffe:	21 cm pro GP

Rüstungen/Schilde

Alles für den schwer gerüsteten Schildträger findet man hier.

Rüstungen/Schilde I	4 GP
Vollrüstung I:	6 GP
Teiltrüstung I:	2 GP
Schilde (bis 1.000 cm ²):	500 cm ² pro GP
Waffe/Schild reparieren:	4 GP
Rüstung reparieren:	4 GP

Rüstungen/Schilde II	8 GP
Vollrüstung II:	9 GP
Teiltrüstung II:	3 GP
Schilde (bis 3.500 cm ²):	500 cm ² pro GP

Rüstungen/Schilde III	12 GP
Vollrüstung III:	12 GP
Teiltrüstung III:	4 GP
Schilde (ab 3.500 cm ²):	500 cm ² pro GP

Kampffähigkeiten

Das letzte Unterkonzept zum Krieger, aber keinesfalls das unwichtigste.

Kampffähigkeiten I	5 GP
Entwaffnen I:	4 GP
Kampferfahrung I:	15 GP

Kampffähigkeiten II	10 GP
Extra Lebenspunkt (einmal!):	10 GP
Schmerzimmunität:	15 GP
Beidhändiger Kampf:	25 cm pro GP
Berserk:	10 GP
Entwaffnen II:	8 GP
Kampferfahrung II:	15 GP

Kampffähigkeiten III	15 GP
Schnelle Heilung:	15 GP
Überstärke:	10 GP
Heilen von Wunden:	6 GP
Entwaffnen III:	12 GP
Kampferfahrung III:	45 GP



Barde

Ein Barde kann Lieder verwenden, um alle Personen in Hörweite zu beeinflussen. Seine Lieder rufen bei allen, die sie hören, gewisse Effekte vor, die denen der Magie vergleichbar sind. Verstopfte Ohren helfen also gegen Bardenmagie, sie müssen aber schon vor Beginn des Liedes verstopft sein, da man sich vom Zauber eines Bardenliedes nicht lösen kann, wenn es begonnen hat. Die Beschreibungen der Bardenmagie finden sich im Kapitel **Bardenlieder**. Genaueres zu den Bardenpunkten findet man im Kapitel **Magie** unter **Magiepunkte**.

Es ist nicht nur möglich, Bardenpunkte zusätzlich hinzuzukaufen, sondern auch vorhandene zurückzugeben. Das ermöglicht, Barden zu spielen, die zwar viele Lieder kennen, jedoch vergleichsweise wenig magische Energie besitzen. Insgesamt trägt dies zur allgemeinen Flexibilität bei der Erstellung magischer Charaktere bei.

Barde 0	5 GP
Bardenpunkt (zusätzlich)	3 GP
Bardenpunkt (zurückgeben):	-2 GP
Meditation:	5 GP
Bardenlied 0 Bezauberung:	2 GP
Bardenlied 0 Anderes:	3 GP
Musik:	5 GP

Barde I	10 GP
Bardenlied I Bezauberung:	4 GP
Bardenlied I Anderes:	7 GP
Wurfwaffe:	8 GP
Gaukelei:	5 GP
Tanz:	5 GP

Barde II	15 GP
Bardenlied II Bezauberung:	8 GP
Bardenlied II Anderes:	11 GP

Barde III	20 GP
Bardenlied III Bezauberung:	12 GP
Bardenlied III Anderes:	17 GP

Barde IV	25 GP
Bardenlied IV Bezauberung:	17 GP

Barde V	30 GP
Bardenlied V Bezauberung:	22 P

Gaukler

Wie der Barde ist auch der Gaukler in der Lage, ein Publikum mit Musik und Gaukelei zu unterhalten. Im Gegensatz zum Barden beschäftigt er sich aber nicht mit der musikalischen Magie, über die der Barde verfügen kann. Gaukler geben prima Hofnarren ab und sind auch oft beim fahrenden Volk zu finden.

Gaukler	5 GP
Wurfwaffe	8 GP
Gaukelei:	5 GP
Musik:	5 GP
Tanz:	5 GP



Magiekundige

Hierunter fallen zunächst alle Charaktere, die Magie wirken, sei es klerikale oder arkane Magie.

Unterschieden werden Magier, die aus allen Sprüchen frei zu gleichen Kosten auswählen können, und spezialisierte Magiekundige, die eines der im Anhang verzeichneten Konzepte ausgewählt haben und dadurch manche Sprüche billiger, andere dafür aber gar nicht (höhere Stufen) oder verteuert erhalten. Zu den letzteren gehören die Kleriker und Angehörige von Zauberschulen (Zauberer).



Magier

Der Magier ist die Person, die sich am ausgiebigsten der Magie hingegeben hat. Er ist in allen Gebieten der Magie gleichermaßen bewandert und gibt ein magisches Allround-Talent ab.

Es ist nicht nur möglich, Manapunkte (MP) zusätzlich hinzuzukaufen, sondern auch vorhandene MP zurückzugeben.

Das ermöglicht es, Charaktere zu spielen, die zwar über viel magisches Wissen verfügen, jedoch vergleichsweise wenig magische Energien speichern können. Insgesamt trägt dies zur allgemeinen Flexibilität bei der Erstellung magischer Charaktere bei. Weiterführendes zu den Manapunkten findet sich im Kapitel **Magie** unter **Magiepunkte**.

Magier 0	12 GP
Manapunkt (zusätzlich)	3 GP
Manapunkt (zurückgeben):	-2 GP
Meditation:	5 GP
Spruch 0:	2 GP

Magier I	24 GP
Spruch I:	4 GP

Magier II	36 GP
Ritualkunde I	10 GP
Spruch II:	8 GP

Magier III	48 GP
Ritualkunde II	20 GP
Meistermagie	5 GP
Spruch III:	12 GP

Magier IV	60 GP
Ritualkunde III	30 GP
Spruch IV:	17 GP

Magier V	72 GP
Spruch V:	22 GP

Spezialisierte Magiekundige

Von der Generierung her werden Kleriker und Zauberer gleich behandelt. Daher sind sie hier auch zusammengefasst. Im Kapitel **Götter und Zauberschulen** finden sich die Auswahlmöglichkeiten für die einzelnen Spezialisierungsrichtungen. Jeder Spieler muss für einen so generierten Charakter einen entsprechenden Hintergrund erstellen, den er der Spielleitung mit zukommen lassen muss. Eine Kombination von Spezialisierungsrichtlinien ist nicht möglich; in einem solchen Fall bitte die Generierung über den Magier wählen. Die Hintergrundgeschichte und die Spielweise für den Charakter kann natürlich in einem solchen Fall immer noch als Priester oder Zauberer beschrieben werden!

Zauberer/Kleriker 0	5 GP
Mana-/Karmapunkt (zusätzlich)	3 GP
Mana-/Karmapunkt (zurückgeben):	-2 GP
Meditation:	5 GP
Spruch 0 Schule/Hauptrichtung:	2 GP
Spruch 0 Nebenrichtung:	3 GP
Spruch 0 Gegenelement/Ausnahme:	4 GP

Zauberer/Kleriker I	10 GP
Spruch I Schule/Hauptrichtung:	4 GP
Spruch I Nebenrichtung:	7 GP
Spruch I Gegenelement/Ausnahme:	9 GP

Zauberer/Kleriker II	15 GP
Spruch II Schule/Hauptrichtung:	8 GP
Spruch II Nebenrichtung:	11 GP
Spruch II Gegenelement/Ausnahme:	15 GP



Zauberer/Kleriker III	20 GP
Spruch III Schule/Haupttrichtung:	12 GP
Spruch III Nebenrichtung:	17 GP
Spruch III Gegenelement/Ausnahme:	23 GP

Zauberer/Kleriker IV	25 GP
Spruch IV Schule/Haupttrichtung:	17 GP

Zauberer/Kleriker V	30 GP
Spruch V Schule/Haupttrichtung:	22 GP

- Kleriker -

Mit diesem Konzept wählt der Spieler einen Beruf für seinen Charakter. Er muss sich eine Gottheit aussuchen, der sein Charakter dient. Ein Kleriker weiht sein Leben dem Prinzip, für das seine Gottheit steht. Ein Kleriker ist in der Lage, mit seiner Gottheit Kontakt aufzunehmen, um deren Willen zu erfahren. Im Allgemeinen kümmern sich Götter kaum um die Bedürfnisse ihre menschlichen Diener, es kann jedoch Ausnahmen geben. Verstößt ein Kleriker wiederholt gegen die Prinzipien seiner Gottheit, wird er dementsprechend von dieser bestraft. Die schlimmsten Strafen einer Gottheit sind das befristete oder gar dauerhafte Entziehen der Klerikerkraft (und aller Zaubersprüche) oder der sofortige Tod.

Werden einem Kleriker seine Fähigkeiten entzogen, muss er Buße tun, bis ihm sein Gott den Frevel verziehen hat. Die Spielleitung sollte in jedem Fall über die Schwere der Strafe und die Angemessenheit der Buße entscheiden. Wenn ein Kleriker mit seiner Gottheit Kontakt aufnehmen will, kann er sich im Gebet eine Antwort wünschen. Die Antwort bezieht sich dann auf die momentanen Probleme des Klerikers und ist in der Sprache der Götter verfasst, was nichts anderes bedeutet, als dass sie stark verklausuliert ist. Die Spielleitung sollte die Information so wählen, dass sie wenig vorweg nimmt und kann natürlich auch entscheiden, dass der Gott keine Antwort schickt.

Bei Klerikern der nullten und ersten Stufe handelt es sich um Novizen, die entweder noch in der Ausbildung zum Kleriker sind oder ihre Prüfung gerade abgelegt haben.

Kleriker der zweiten und dritten Stufe sind vereidigte Priester, die meist auf der Wanderschaft sind, um das Wort ihrer Gottheit zu verbreiten oder ihr anderweitig zu Willen zu sein. Diese Kleriker dürfen darüber hinaus Beerdigungen durchführen, Ehen schließen und scheiden und den Segen ihrer Gottheit aussprechen, letzteres auch im Sinne einer Taufe bei Neugeborenen. Kleriker der vierten und fünften Stufe sind Hohepriester, die selten unterwegs sind. Wenn sie, aus welchem Grund auch immer, auf Wanderschaft gehen, tun sie

dies meist inkognito, oder um zu festlichen Anlässen zu gelangen. Eheschließungen, Beerdigungen und Taufen in adeligen Familien werden oft von Hohepriestern durchgeführt. (Was sich allerdings hauptsächlich nach Einfluss und Spendenbereitschaft der Familie richtet.) Mehr zu den einzelnen Göttern steht im gleichnamigen Kapitel.

Es ist nicht nur möglich, Karmapunkte hinzuzukaufen, sondern auch vorhandene zurückzugeben. Das ermöglicht, Charaktere zu spielen, die zwar über viel klerikales Wissen verfügen, jedoch vergleichsweise wenig klerikale Energie speichern können. Insgesamt trägt dies zur allgemeinen Flexibilität bei der Erstellung magischer Charaktere bei. Weiteres zu den Karmapunkten findet man im Kapitel **Magie** unter **Magiepunkte**.

- Zauberer -

Der Zauberer beschränkt sich hauptsächlich auf eins der Fachgebiete der Magie. Zwar kann auch er Sprüche aus anderen Gebieten lernen, naturgemäß fällt ihm das aber schwerer. Obwohl die Magiegebiete in Schulen organisiert sind, muss ein Zauberer nicht notwendigerweise Mitglied einer solchen Schule sein. Oft ist er einfach nur auf sein spezielles Gebiet der Magie fixiert und hat an den anderen Gebieten weniger Interesse. Die Bezeichnung „Gegenelement“ in den Tabellen ist nur für Elementarzauberer von Bedeutung und beschreibt, wie viel diese für einen Spruch aus dem Element bezahlen müssen, das ihrem eigenen gegenüber liegt.

Magisches Wesen

Die Konzepttabellen für **Magische Wesen** finden sich mit allen Erklärungen im Kapitel **Spezialfähigkeiten**.

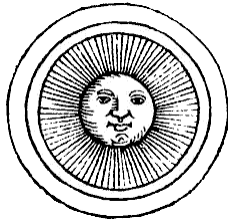
Kreatur

Die Konzepttabellen für **Kreaturen** finden sich mit allen Erklärungen im Kapitel **Spezialfähigkeiten**.



C Vorteile und Nachteile

Vor- und Nachteile sind oftmals Eigenschaften, mit denen der Charakter geboren wurde. Auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel, man muss allerdings einen triftigen Grund dafür finden, wenn der Charakter eine heftige Wandlung durchmachen soll.



Vorteile

Vorteile sind Eigenschaften, die normalerweise nicht erlernbar sind. Ein Charakter ist also entweder damit geboren worden oder hat sie auf ungewöhnlichem Wege erworben.

Es ist für Charaktere zwar schwer, neue Vorteile zu erwerben: möglich ist dies aber, und man kann ferner durch weiteren Einsatz von GP existierende Vorteile erweitern, wenn die Spielleitung ihr Einverständnis gibt.

Soziale Vorteile

Hierunter fallen die Vorteile, die den Charakter in den Augen anderer zu etwas Besonderem machen oder ihm im Umgang mit Personen, die um seinen Stand wissen, hilfreich sein können.

- **Adel (5 bis 15 GP):** Der Charakter ist adelig und verfügt über die Vorrechte dieses Standes. Je nach Stufe in der Adelshierarchie richten sich die Kosten für diesen Vorteil.
- **Amt (5 bis 15 GP):** Der Charakter verfügt über ein Amt (vielleicht am Hof) und genießt dementsprechend Vergünstigungen. Mit dem Amt variieren auch die Kosten für diesen Vorteil.
- **Reichtum (1 GS = 1 GP):** Der Charakter verfügt über mehr Geld als die üblichen 10 Silberstücke, mit denen jeder Charakter ins Spiel geht. Für jeden Generierungspunkt, den er investiert, erhält er ein zusätzliches Goldstück. Dieser Reichtum bleibt ihm auch später erhalten. Er betritt jedes Spiel mit mindestens den üblichen 10 Silberstücken und seinen generierten Goldstücken.
- **Berühmt (5 bis 15 GP):** Der Charakter ist weithin bekannt und beliebt. Bauern erschauern, der Knecht staunt nicht schlecht, die Magd verzagt, bei Rittern zeigt sich Zittern und so weiter. Je nach Bekanntheitsgrad richtet sich der Preis dieses Vorteils.

Antimagie

* **jeweils 10 GP:** Antimagie (nicht zu verwechseln mit **Magieresistenz**) ist ein Vorteil, der es einem Charakter ermöglicht, Zauber abzuschwächen oder gar zu ignorieren. Wenn hier von Zaubern die Rede ist, beinhaltet dies alle Arten von Zaubern, egal ob sie nun von Magiern, Klerikern, magischen Wesen oder Barden gewoben werden. Die Immunität bezieht sich immer auf die Wirkung, nicht auf die Herkunft. Der Spieler erwirbt für seinen Charakter ein gewisses Potential an Antimagiepunkten zum Stückpreis von 10 GP, das er gegen Zauber einsetzen kann. Die Regeln und Einsatzmöglichkeiten:

- Antimagie kann nicht gegen Zauber der 4. oder 5. Stufe eingesetzt werden.
- Der Spieler kann frei entscheiden, ob er seine Antimagie einsetzt oder aufspart.
- Antimagie kann eingesetzt werden, um einen Zauber „abzuschütteln“. Der Anwender ist lediglich ganz kurz beeinträchtigt (taumeln, schütteln etc.), eigentlich hat der Zauber jedoch völlig versagt. Dazu müssen ebenso viele Punkte der Antimagie geopfert werden, wie der Zauber Stufen hat.
- Ferner kann sie verwendet werden, um einen Spruch abzuschwächen. Wenn ein Spruch der dritten Stufe zum Beispiel wirkt, bis man bis 300 gezählt hat, kann man ein oder zwei Punkte Antimagie verwenden, um die Zeit um 100 (ein Drittel) oder 200 (zwei Drittel) zu verkürzen.
- Antimagie kann nur gegen Zauber verwendet werden, die direkt auf den Besitzer wirken (auch gegen Flächenzauber, die auf alle Personen in einem bestimmten Gebiet wirken). Sie hilft daher nicht gegen Schutzkreise, magische Siegel und Vergleichbares. Darüber hinaus ermöglicht sie auch nicht, Unsichtbares zu sehen.
- Um einen Schabernackspruch (0. Stufe) zu ignorieren (oder abubrechen), benötigt man einen halben Antimagiepunkt. Der verbleibende halbe Punkt kann dann aber ausschließlich gegen andere Sprüche der 0. Stufe verwendet werden.

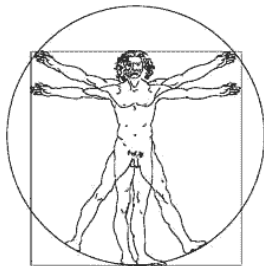
Giftresistenz

* **jeweils 10 GP:** Giftresistenz ist ein Vorteil, der es einem Charakter ermöglicht, Giftwirkungen abzuschwächen oder diese gar zu ignorieren. Dies beinhaltet alle Arten von Giften, egal ob es sich um künstlich hergestellte Gifte oder natürliche (aus Pflanzen, Tieren und Kreaturen) handelt. Der Spieler erwirbt für seinen



Charakter ein gewisses Potential an Giftresistenz zum Punktpreis von 10 GP, das er gegen Gifte einsetzen kann. Die Regeln und Einsatzmöglichkeiten:

- Giftresistenz kann nicht gegen Gifte der 4. oder 5. Stufe eingesetzt werden.
- Der Spieler kann frei entscheiden, ob er seine Giftresistenz ausspielt oder aufspart.
- Giftresistenz kann eingesetzt werden, um ein Gift abzuschütteln. Der Anwender ist lediglich ganz kurz beeinträchtigt (taumeln, schütteln etc.), eigentlich hat das Gift jedoch keinerlei Wirkung. Dazu müssen ebenso viele Punkte der Giftresistenz geopfert werden wie das Gift Stufen hat.
- Ferner kann sie benutzt werden, um ein Gift abzuschwächen. Wenn ein Gift der dritten Stufe zum Beispiel wirkt, bis man bis 300 gezählt hat, kann man entweder ein oder zwei Punkte Giftresistenz verwenden, um die Zeit um 100 (ein Drittel) oder 200 (zwei Drittel) zu verkürzen
- Um ein Minigift (0. Stufe) zu ignorieren (oder abubrechen) benötigt man einen halben Punkt Giftresistenz. Der verbleibende halbe Punkt kann dann aber ausschließlich gegen andere Gifte der 0. Stufe verwendet werden.



Magieresistenz

* **Ab 6 GP:** Magieresistenz (nicht zu verwechseln mit Antimagie) ist eine außergewöhnliche Fähigkeit. Demzufolge sind die Generierungskosten für diesen Vorteil auch erheblich.

Man macht seinen Charakter gegen einzelne Zauber resistent. Wenn hier von Zaubern die Rede ist, beinhaltet dies alle Arten von Zaubern, egal ob sie nun von Magiern, Klerikern, magischen Wesen oder Barden gewebt werden. Die Resistenz bezieht sich immer auf die Wirkung, nicht auf die Herkunft. Die Preise dafür entnimmt man der folgenden Liste.

- 0. Stufe: 10 GP für alle Sprüche dieser Stufe
- 1. Stufe: 6 GP
- 2. Stufe: 12 GP
- 3. Stufe: 18 GP

Es gibt aber einige Vergünstigungen, die man aus der nächsten Liste entnehmen kann.

- Wenn man sich gegen einen Spruch in mehreren

Stufen resistent machen will, bezahlt man die höchste Stufe normal, die darunter liegenden kosten nur die Hälfte. (Resistenz gegen ANGRIFF I bis III kostet demnach $18 + 6 + 3 = 27$ GP.)

- Zusätzlich dazu kosten verwandte **Sprüche in der gleichen Stufe** auch lediglich die Hälfte. Hier ist zwar der Spielleiter gefragt, aber die Entscheidung sollte verhältnismäßig leicht sein.
- ANGRIFF und BETÄUBUNG gelten von der Resistenz her als verwandt.
- Resistenz gegen Sprüche der 0. Stufe (SCHABERNACK) kostet 10 GP und wirkt gegen alle Sprüche dieser Stufe.

Beispiel: Wenn jemand gegen BEEINFLUSSUNG I bis III, ANGST, LIEBESZAUBER, SCHWACHSINN und WAHRHEIT resistent werden möchte, kostet ihn das $18 + 6 + 3 + 3 + 6 + 6 + 6 + 6 = 54$ GP.

Hinweis: Magieresistenzen, die sich nachteilig für den Charakter auswirken (z. B. eine Resistenz gegen „Fluch aufheben“), werden als Nachteile, analog zu **Magieempfindlichkeit** (s.u.) gehandhabt und der Charakter kann sich entsprechende GP gutschreiben.

Meister

* **20/30 GP:** Der Charakter ist der Meister eines anderen Charakters mit dem Nachteil **Vertrauter**. Die genaue Beschreibung dieser Symbiose findet sich dort.

Schmerzimmunität

* **20 GP:** Im Kampf kann der Spieler den ersten Schadenspunkt auf jeder Gliedmaße ignorieren, also diese weiterverwenden. Der zweite Treffer macht diese Gliedmaße dann wie gewohnt unbrauchbar. Der Schaden wird nicht vermieden, sondern nur die Behinderung ignoriert. Nach dem Kampf muss die Gliedmaße also genauso geheilt werden wie anderer Schaden.

Dieser Vorteil ermöglicht es also lediglich, eine verletzte Gliedmaße weiter zu benutzen, verhindert aber in keinem Fall den Schaden an derselbigen.



Schnelle Heilung

* **20 GP:** Der Charakter heilt doppelt so schnell wie andere Charaktere. Am Ende einer Periode kann er zwei Schadenspunkte regenerieren. Die schnelle Heilung wirkt auch bei Heilungsfähigkeiten, die auf den Charakter angewendet werden, aber nicht bei magischer Heilung jeglicher Art. Die Reihenfolge, in der geheilt wird, bleibt unverändert.



Sechster Sinn

*** 10 GP:** Der Charakter kann in gewissen Situationen eine eingeschränkte Vorahnung auf kommende Ereignisse haben. Diese Vorahnung setzt kurz vor der eigentlichen Aktion ein und sollte nur dem Charakter (nicht seinen Freunden!) ermöglichen zu reagieren. Um dies zu gewährleisten, sollte die Spielleitung dem Spieler rechtzeitig einen Tipp geben, den er benutzen kann, um auf die Situation zu reagieren. Möglicherweise kann die Spielleitung an Spieler mit diesem Vorteil Handouts verteilen, auf denen kurze Tipps stehen.

Beispiele:

- Die Mumie greift an, wenn das Buch berührt wird.
- Der grüne Trank ist vergiftet

Der Spieler sollte diese Informationen nicht benutzen, um andere vorher zu warnen, sondern lediglich seine eigenen Reaktionen rechtzeitig planen. Mögliche Reaktionen sind Teleportieren und ähnliches, was schnell genug geschehen kann.

Dieser Vorteil kann nicht vom Spieler „eingeklagt“ werden, er sollte sich auf das beschränken, was er von der Spielleitung mitgeteilt bekommt. Bei „Überbeanspruchung“ kann der Vorteil verloren gehen!

Überstärke

*** 15 GP:** Unter anderem ermöglicht dieser Vorteil einem Charakter, Zweihandwaffen mit nur einer Hand zu führen. Ausgenommen davon sind Langstäbe und Stangenwaffen, da diese Waffen für den Einhandgebrauch zu unhandlich (und dadurch gefährlich) sind. Außerdem können Lasten gehoben werden, für die man normalerweise zwei Personen benötigt.

In allen Aspekten besitzt der Charakter mit Überstärke die doppelte maximale menschliche Stärke.

Zähigkeit

*** jeweils 20 GP:** Der Charakter ist robuster als der Durchschnittsmensch und hat einen LP mehr zur Verfügung als normal. Dieser Vorteil kann mehrmals genommen werden.

Zeitgefühl

*** 5 GP:** Der Charakter darf eine Uhr benutzen, um die Zeit festzustellen. Dabei sind zwei Punkte zu beachten. Zum ersten sollte die Uhr nicht offen am Handgelenk getragen, sondern eher wie eine Taschenuhr versteckt werden. Zum zweiten sollte der Charakter auf die Frage nach der Uhrzeit nicht „11 Uhr 31“ antworten. „Es nähert sich die Stunde des Mittags“ reicht völlig aus. Schließlich besitzt der Charakter im Gegensatz zum Spieler keine Uhr, sondern, wie der Vorteil ja besagt, ein Zeitgefühl.

Nachteile

Werden für einen Charakter Nachteile in Kauf genommen, werden ihm dafür zusätzliche GP gutgeschrieben.

Es werden maximal 100 GP (bzw. 150 GP, wenn die Nachteile dazu im Spiel erworben wurden) für Nachteile gutgeschrieben. Dieser Wert darf nicht überschritten werden, auch wenn die Summe theoretisch höher sein mag. Die Nachteile werden in fünf Sparten eingeteilt, für die im Kapitel **Charaktergenerierung** jeweils eine Maximalgrenze angegeben ist. Dadurch soll erreicht werden, dass die Spieler bereit sein müssen verschiedene Nachteile in Kauf zu nehmen, wenn sie einen Charakter mit vielen Nachteilen (sprich GP) spielen wollen.

Obwohl es oft schwer für einen Charakter ist, einen Nachteil loszuwerden, kann der Spieler doch bei einigen Gelegenheiten Nachteile durch Einsatz von GP abschwächen oder loswerden. Eine katastrophale Phobie kann zum Beispiel in eine leichte umgewandelt oder der Ehrlichkeitskodex gemildert werden, wenn der Spieler einen triftigen Grund dafür findet. Hierbei ist wie immer die jeweilige Spielleitung das höchste Gremium.

Soziale Nachteile

Der Stand eines Charakters muss im Rollenspiel deutlich werden, wenn er Punkte dafür bezahlt hat. Bei sozialen Nachteilen mit variablen Preisen muss die Spielleitung letztendlich entscheiden, wie viel der Charakter für seinen Nachteil bekommt.

- **Unbekannte Rasse (5 bis 10 GP):** Der Charakter ist Mitglied einer in dieser Gegend unbekannten Rasse, man wird ihm mit Misstrauen begegnen. Je merkwürdiger die Erscheinung ist, desto misstrauischer wird man sein und umso mehr GP erhält der Charakter.
- **Unbeliebte Rasse (10 bis 15 GP):** Der Charakter ist Mitglied einer bekannten Rasse, der man lieber aus dem Weg geht, die man verachtet und „von der man ja nichts Gutes zu erwarten hat!“ Je nach Rasse kann der Preis dieses Nachteils variieren.
- **Armut (10 GP):** Der Charakter besitzt absolut kein Geld und krebst am Existenzminimum, der Spieler sollte keine Extrawaffen und weiteres für Geld Erworbenes dabei haben. Darunter fallen auch Ersatzkleidung, Besteck und ähnliche Annehmlichkeiten.
- **Gejagt (5 bis 15 GP):** Der Charakter wird wegen irgendeines Vergehens oder Geschehens in seiner Vergangenheit gesucht, Häscher könnten ihn erkennen. Nach Einfluss und Macht der Häscher richtet sich der Preis für diesen Nachteil.



- **Berüchtigt (5 bis 15 GP):** Der Charakter hat einen schlechten Ruf, der ihm vorausseilt. Darüber hinaus ist sein schlechter Ruf so verbreitet, dass er damit rechnen muss, dass man ihn auch erkennt. Je nach Auswirkung und Verbreitung ergibt sich der Preis dieses Nachteils.

Allergien und Phobien

Allergien und Phobien: Alles, was der Charakter vermeiden muss oder was ihn beeinträchtigt, wenn er es nicht umgehen kann.

Die Spielleitung sollte aufpassen, ob die vom Spieler gewählte Allergie/Phobie spielgefährdend oder überbewertet ist. Der Spielleiter entscheidet über Preis und Verfügbarkeit bei diesen Nachteilen. Dies betrifft auch Charaktere, die schon einmal gespielt wurden.

Vorsicht ist geboten bei echten Allergien und Phobien des Spielers. Diese sollten nicht als Beeinträchtigungen des Charakters verwendet werden, da man dann stets damit rechnen muss, damit konfrontiert zu werden!

Allergien

*** 10 bis 25 GP:** Der Preis addiert sich aus der Häufigkeit des Allergens und der Stärke der Allergie.

Häufigkeit:

- Selten (Orichalc, Sarsaparille, Werwolfhaare): 5 GP
- Mittel (Silber, Gold): 10 GP
- Häufig (Eisen, Salz): 15 GP

Stärke:

- Schwach (Tränen, Niesreiz oder Husten): 5 GP
- Mittelschwer (Tränen, Niesreiz und Husten): 10 GP
- Stark (Schock, Lebensgefahr!): 15 GP



Phobie

*** 5 bis 30 GP:** Hierbei muss der Spieler für den Charakter eine Phobie aussuchen, unter der dieser leidet. Mögliche Ängste sind:

- Alleinsein: 10 GP
- Blut, nicht nur das eigene: 15 GP
- Dunkelheit: 5 GP
- Echsen und echsenähnliche Wesen: 10 GP
- Feuer: 5 GP

- Frauen (meist bei Männern zu finden): 15 GP
- Gifte jeglicher Art (Tränke könnten auch vergiftet sein!): 5 GP
- Götter: 5 GP
- Haare (sollte selber keine besitzen!): 15 GP
- Höhen: 5 GP
- Insekten: 5 GP
- Kälte: 5 GP
- Katzen (auch vor Hauskatzen): 5 GP
- Körperliche Liebe: 5 GP
- Männer (meist bei Frauen zu finden): 15 GP
- Magie und ähnliches: 15 GP
- Nacht: 10 GP
- Moralisch falschem Handeln, hemmt Entscheidungen: 10 GP
- Offene Plätze und Felder: 10 GP
- Schlangen: 5 GP
- Schleim in jeder Form: 0 GP
- Spinnen: 5 GP
- Stürme und Gewitter: 10 GP
- Tag: 15 GP
- Tiere: 15 GP
- Tote und Untote: 5 GP
- Ungeheuer: 5 GP
- Verschlussene Räume: 5 GP
- Wasser (wäscht sich nicht freiwillig, stinkt!): 20 GP
- Wind: 15 GP
- Wunden oder Verletzungen: 10 GP

Zu den GP, die der Charakter für die Phobie erhält, addieren sich außerdem noch die GP, die sich aus der Stärke derselben ergeben.

- **Schwach (± 0 GP):** Der Charakter hat ein ungutes Gefühl, wenn er mit dem Gegenstand seiner Furcht konfrontiert wird.
- **Mittel (+5 GP):** Der Charakter versucht zu fliehen oder dem Gegenstand seiner Furcht anderweitig zu entkommen.
- **Stark (+10 GP):** Der Charakter ist vor Entsetzen gelähmt, bis der Gegenstand seiner Furcht aus seinem Blickfeld verschwunden ist. Er kann den Blick aber nicht selber abwenden. Sprechen und Schreien ist ihm aber möglich.
- **Katastrophal (+15 GP):** Der Charakter fällt beim Anblick des Gegenstands seiner Furcht in Ohnmacht und muss aufgeweckt werden (Ohrfeige oder Wassersereimer), sonst bleibt er 2 Stunden ohnmächtig.



Geistige Einschränkungen

Geistige Probleme, Schwüre, Kodex und ähnliches. Hierunter fallen auch alle Probleme, die der Charakter aufgrund seines Lebensstils erworben hat.



Ehrenkodex

*** 5 bis 30 GP:** Hierunter fallen Kodexe, Eide, Gelübde, Zwänge und ähnliches, was einen Charakter einschränken kann und ihn zwingt, bestimmte Dinge immer oder niemals zu tun. Jeder selbst erdachte Kodex sollte von der Spielleitung auf seinen Wert geprüft werden.

- Redet nie mit einer Frau (10 GP)
- Redet nie mit einem Mann (10 GP)
- Nimmt von Frauen keine Hilfe an (15 GP)
- Nimmt von Männern keine Hilfe an (15 GP)
- Tötet nie, auch nicht, um sich zu retten (10 GP) (nicht zusätzlich zu Pazifist!)
- Lässt sich keine Befehle geben (5 GP)
- Loyalität (5 bis 25 GP, wird aber von der Spielleitung bewertet)

Ein Sonderfall ist der Kodex der Ritterlichkeit (30 GP). Er beinhaltet folgende Punkte:

- So leben, dass man von allen als ehrenvoll empfunden wird.
- Redlichkeit: Keinen wehrlosen Gegner angreifen (wehrlos sind unbewaffnete Gegner, die sich nicht mittels Magie wehren, und auch Gegner, die sich nicht verteidigen wollen oder können); Nie von hinten angreifen (Der Ritter legt keinen Hinterhalt, schleicht sich an niemanden an und versucht auch nicht, sich anderweitig einen kämpferischen Vorteil zu verschaffen. Eher werden ritterliche Zweikämpfe unter Gleichstarken bevorzugt); Lügen vermeiden (Ehrlichkeit kann als zusätzlicher Nachteil genommen werden); Folter vermeiden (nicht nur die eigene!).
- Adel: Selbstdisziplin üben; Respekt gegenüber Vorgesetzten zeigen; Gesetze befolgen; Gerechtigkeit und Mitleid zeigen; Hilflöse beschützen; Frauen achten.
- Ehrenhaftigkeit: Immer das Ehrenwort halten; seinen Prinzipien immer treu bleiben; Niemals einen Vertrauten oder Kameraden hintergehen; Betrug vermeiden; das Leben achten.

- Tapferkeit: Mut in Wort und Taten zeigen; Unrecht rächen; ehrenvoll kämpfen; niemals einen Freund, Verbündeten oder eine noble Sache aufgeben.
- Höflichkeit: Manieren zeigen; aufmerksam und höflich sein; den Gastgeber, die Vorgesetzten und Frauen mit Respekt behandeln.
- Loyalität: Gegenüber der Gottheit, dem Land, dem Herrscher und dem Kodex der Ritterlichkeit (in dieser Reihenfolge).

Ehrlichkeit

*** 5/15 GP:** Den Nachteil Ehrlichkeit gibt es in zwei Stufen:

Der Charakter lügt nicht, muss aber bei einer gegebenen Antwort nicht alles erwähnen. Er kann auch ausweichende Antworten geben und muss natürlich nichts sagen. (5 GP)

Der Charakter sagt immer die volle Wahrheit, darf nichts verschweigen, also keine Halbwahrheiten verbreiten. Er muss aber nicht antworten. (15 GP)

Feigheit

*** 15 GP:** Der Charakter läuft vor Kämpfen davon. Er geht jeder Gefahr aus dem Weg und plündert keine Toten. Die einzige Möglichkeit für einen feigen Charakter, sich an einem Kampf zu beteiligen, ist, keine andere Wahl zu haben. Ein Feigling ergibt sich, wenn er meint, dass er nur dann unbeschadet aus einem Kampf hervorgehen kann.

Gutgläubigkeit

*** 10 GP:** Der Charakter glaubt alles, was nicht offensichtlich oder nachweislich falsch ist.

Heldenwahn

*** 15 GP:** Der Charakter ist davon überzeugt, der größte Held aller Zeiten zu sein. Er kann keine Herausforderung, kein Hilfesuch und kein Abenteuer auslassen und stürzt sich stets in mögliche Gefahren, wie es ein Held halt hält.

Kleptomanie

*** 10 GP:** Der Spieler muss ein Interessengebiet angeben, auf dem sich der Charakter betätigen muss. Der Spieler muss alles daran setzen, Gegenstände, die in dieses Gebiet fallen, in seinen Besitz zu bringen. Charaktere, die etwas verlieren, was sie dringend brauchen, sollten von der Spielleitung eine Möglichkeit bekommen, etwas Gleichwertiges zu erwerben. Dies gilt besonders für Waffen und Rüstungen. Die „gediebt“ Gegenstände werden nach dem Spiel natürlich an die Spieler zurückgegeben. Nicht gestohlen werden sollten „imaginäre“ Dinge, wie Handouts und persönliche, dringende Besitztümer wie Zigaretten.



Lügner

*** 10 GP:** Ein Charakter mit diesem Nachteil hat den krankhaften Drang, die Unwahrheit zu sagen. Obwohl dieser Drang sehr stark ist, ist der Selbsterhaltungstrieb im Allgemeinen doch noch etwas höher. Daher muss ein Charakter auch mit diesem Nachteil nicht lügen, wenn es direkt sein Leben oder seine Gesundheit gefährden würde.

Umgekehrt kann ein Lügner nicht widerstehen, wenn die Lüge zu seinem direkten Vorteil ist. Mit direkt ist gemeint, dass der Lügner in so einem Fall nicht viel über Konsequenzen nachdenkt.

Wird ein Lügner gefragt, ob er es war, der etwas gestohlen hat, kann er die Frage immer verneinen. Er muss also den Diebstahl nicht gestehen, wenn er es nicht war! Im Gegensatz dazu wird ein Lügner auf die Frage, ob etwas Wertvolles ihm gehört, immer mit „Ja!“ antworten, egal, was das später für Konsequenzen für ihn hat.



Pazifist

*** 15 GP:** Ein Pazifist verabscheut Kämpfe, was bedeutet, dass er sich nicht nur selber aus diesen heraushält, sondern alles daran setzt, diese zu verhindern. Er sollte sein Leben nur mit Mitteln verteidigen, die keinen dauerhaften Schaden verursachen, wie z. B. Stäben, Zaubern oder betäubenden Giften. Perfekte Fähigkeiten für einen Pazifisten sind alle Heilungsfähigkeiten. Erste Hilfe sollte jeder pazifistische Charakter, der ja das Leben schätzt und erhalten will, besitzen.

Vertrauter

*** 20/30 GP:** Der Charakter ist der Vertraute eines Spielercharakters mit dem Vorteil **Meister**. Beide ziehen zusammen durch die Gegend und sind unzertrennlich.

Für 20 GP ist der Vertraute gegenüber seinem Herrn nicht unbedingt loyal oder ehrlich; für die unbedingte Loyalität erhält man aber weitere 10 GP. Wenn der Vertraute nicht loyal ist, wird er zwar dem Meister nicht schaden, er handelt aber nicht unbedingt im Sinne des selbigen, wenn dieser ihm einen Befehl gibt. Seine Loyalität gilt dann einem anderen Wesen, zum Beispiel einem Dämonenherrscher. Wenn ein Vertrauter in einer Situation keine Anweisungen erhalten hat, handelt er nach eigenem Willen.

Wenn ein Vertrauter auf null Lebenspunkte ist, erleidet sein Meister einen Schock und verliert auch einen Lebenspunkt (wenn er schon auf null Lebenspunkte ist, stirbt er aber zumindest nicht sofort!) und kann circa zwei Minuten nicht handeln.

Wenn der Meister aktionsunfähig ist, versucht der Vertraute alles (er handelt auch gegen vorher gegebene Anweisungen), um ihn zu beschützen, was schließlich seine Hauptaufgabe ist.

Stirbt der Vertraute, dann ist der Meister so geschockt, dass er ohnmächtig wird. Er wacht zwar nach einer Stunde von selbst wieder auf, kann jedoch bis zum Ende der Periode (mindestens aber zwei Stunden) keine spielrelevanten Handlungen ausführen.

Stirbt der Meister, so ist der Vertraute frei und kann dann handeln, wie er will (zum Beispiel kann er auch die Gefährten seines ehemaligen Meisters angreifen). Obwohl das vielleicht im Interesse des Vertrauten ist, darf er nichts unternehmen, um das Ableben des Meisters zu forcieren oder ihm anderweitig zu schaden. Bewusstseinsbeeinflussende Sprüche auf den Vertrauten, die den Magier gefährden, kann der Magier durch einen einfachen Befehl aufheben. Geeignete Vertraute sind:

- Dämonen
- Dryaden
- Elementare
- Kreaturen
- Geister

Körperliche Einschränkungen

Alle körperlichen Probleme, mit denen der Charakter leben muss (Alter, Bluter, Empfindlichkeiten gegenüber Zaubersprüchen etc.).

Alter/Krankheit

*** 20 GP:** Ein alter Charakter kann keine anstrengenden Tätigkeiten ausüben, nicht laufen, sollte körperlichen Kampf und Sex möglichst vermeiden und darf keine schweren Dinge tragen. Dieser Nachteil ist also für Krieger denkbar ungeeignet.

Bluter

*** 20 GP:** Ein Bluter verliert nach jeder Verwundung pro Minute einen Lebenspunkt. Um dies zu verhindern, muss die Wunde sofort verbunden werden. Dazu ist **Erste Hilfe** nötig. Die Fähigkeit **Heilen von Wunden** hilft erst nach zwei Stunden. Magische Heilung wirkt wie gewohnt.

Waffen, die keine offenen Wunden verursachen (Stäbe), lösen leider innere Blutungen aus. Innerhalb dieses Regelsystems können diese aber wie offene Blutungen behandelt und geheilt werden.



Einäugigkeit

* **20 GP:** Der Spieler muss eine undurchsichtige Augenbinde über einem Auge tragen. Das verbundene Auge darf im Spiel gewechselt werden, um beide Augen gleich zu belasten. Im Gegensatz zu den Nachteilen Lichtempfindlichkeit und Sehschwäche muss die Augenbinde oder Augenklappe 100 % undurchsichtig sein!

Einarmigkeit

* **20 bis 40 GP:** Der Spieler muss einen Arm im Tuch tragen. Um die Optik zu verbessern, sollte der Arm ganz an den Körper gebunden werden. Dieser Nachteil kann in zwei Stufen erworben werden: Entweder opfert man seinen Aktionsarm oder seinen Nicht-Aktionsarm. Eine Bewaffnung des verlorenen Armes, wie es beim Nachteil Einhändigkeit möglich ist, ist hierbei nicht machbar.

- Aktionsarm (25 GP)
- Nicht-Aktionsarm (20 GP)
- Beide Arme (40 GP)



Einhändigkeit

* **5 bis 15 GP:** Die Hand muss bandagiert werden. Der Punktgewinn richtet sich danach, ob man seine Aktionshand opfert und ob man auf dem Stumpf eine Waffe oder ein Schild befestigen kann. Sollte man eine Waffenoption haben, muss die Waffe oder der Schild getrennt erworben werden.

- Aktionshand, ohne Waffe (15 GP)
- Aktionshand, mit Waffenoption (10 GP)
- Nicht-Aktionshand, ohne Waffe (10 GP)
- Nicht-Aktionshand, mit Waffenoption (5 GP)

Heilungsresistenz

* **10/30 GP:** Der Charakter kann nicht magisch geheilt werden. Man kann sich entscheiden, ob nur niedrigstufige Heilung nicht wirkt oder sämtliche magische Heilung blockiert ist, worunter dann auch WIEDERBELEBUNG fällt.

- Nur Stufe 1 und 2 (10 GP)
- Alle Heilungszauber (30 GP)

Wenn der Charakter zusätzlich den Vorteil **Regeneration** besitzt, kann er für **Heilungsresistenz** nur den halben Preis (5 bzw. 15 GP) einkassieren.

Hinken

* **10 GP:** Der Charakter kann nicht laufen oder springen. Der Spieler muss sich ein Bein aussuchen, das zum Beispiel mit einem Stock, der dort angebunden wird, fixiert wird. Das Bein darf im Spiel gewechselt werden. Dieser Nachteil sollte nicht mit dem Nachteil **Alter** kombiniert werden, da er dort sozusagen enthalten ist.

Lichtempfindlichkeit

* **15 GP:** Der Charakter muss bei hellem Sonnenlicht, also nur, wenn er nicht im Schatten steht und die Sonne nicht hinter Wolken ist, eine schwach durchsichtige Augenbinde tragen oder, wenn die Spielleitung es für ausreichend hält, seine Korrekturgläser absetzen. In der Helligkeit ist die Sichtweite auf 5 m beschränkt. Man kann also mit diesem Nachteil keine Fernwaffen oder -sprünge verwenden, wenn man dem Licht ausgesetzt ist. Eine Alternative ist das Tragen einer Kapuze, die dafür sorgt, dass das Gesicht im Schatten ist (und das Gesichtsfeld einengt), oder eines Tuches, um das Sehvermögen einzuschränken.

Magieempfindlichkeit

* **ab 3 GP:** Ein Charakter kann gegenüber Sprüchen empfindlich sein, die normale Menschen nicht betreffen. Beispiele sind Bann- und Entdeckungssprüche, die nicht auf normale Menschen wirken. Ein Charakter kann jedoch empfindlich sein (und sich mit den gewonnenen GP unter Umständen gegen Sprüche immunisieren, die nur normale Menschen betreffen sollen).

Dabei gilt: Jeder Charakter ist gegen einen Entdeckungsspruch empfindlich. Gegen welchen, muss in der Charaktergenerierung angegeben werden. GP erhält man nur, wenn man sich gegen einen weiteren Spruch empfindlich macht!



Beispiel: Ein Spieler spielt einen Halbdämon, der logischerweise empfindlich gegenüber BANNEN VON DÄMONEN, ENTDECKEN VON DÄMONEN und SCHUTZKREIS GEGEN DÄMONEN ist. Da er nur ein Halbdämon ist, ist er zusätzlich empfindlich gegen ENTDECKEN VON HUMANOIDEN. Mit den gewonnenen Punkten immunisiert er sich vielleicht gegen ANGST I + II oder ähnliches.

- 1. Stufe: 3 GP
- 2. Stufe: 6 GP
- 3. Stufe: 9 GP

Schwächlichkeit

* **20 GP:** Der Charakter ist schwächer, als man es anhand seiner Charakterklasse vermuten würde, er besitzt 1 LP weniger als normal.

Darf nicht zusammen mit **Extra Lebenspunkt** genommen werden.

Sehschwäche

* **5 bis 30 GP:** Der Spieler trägt stets eine Augenbinde aus schwach durchsichtigem Stoff oder setzt seine Korrekturgläser für die Zeit des Spieles ab. Die Spielleitung muss die Behinderung vor dem Spiel überprüfen und anhand der Undurchsichtigkeit der Augenbinde oder der Stärke der Korrekturgläser die Punkte veranschlagen. Jemand, der für diesen Nachteil volle 30 GP haben möchte, muss bei beginnender Dämmerung fast blind.

Stummheit

* **20 GP:** Den Charakter hat im Allgemeinen seine Zunge verloren und kann deshalb keine artikulierten Laute von sich geben. Gutturales Grunzen und ähnliche Laute sind ihm aber möglich. Die Verständigung mit anderen Spielern erfolgt über Gesten und Schrift, wenn er diese Fähigkeit besitzt.

Sollte der Charakter eine fremde Rasse darstellen und seine Stummheit nur daher rühren, dass er keine menschlichen Töne von sich geben kann, darf er zaubern und den Spielern die Namen und Stufen der Sprüche wie gewohnt im Klartext angeben.

Süchte

Alles, was der Charakter zum Funktionieren benötigt. **Sucht: Nahrungsmittel** und **Sucht: Wasser** bringen allerdings keine GP ein!

Sucht

* **10 bis 30 GP:** Die Droge muss regelmäßig genommen werden und muss etwas Exotisches sein. Alkohol

und Tabak gelten nicht als Sucht-, sondern als Genussmittel. Außerdem sollten Drogen auch entwendet werden können, und bei Rauchern hört da erfahrungsgemäß der Spaß am Spiel auf.

Der Charakter sollte erhebliche Schwierigkeiten haben, sein Suchtmittel im Spiel von einer anderen Stelle zu bekommen, so dass er bei Verlust der Droge entweder sehr viel Geld ausgeben oder alles daransetzen muss, sie wieder zu finden.

Der Preis des Nachteils addiert sich aus der Beschaffbarkeit der Droge und den Abständen, in denen sie genommen werden muss. Die Droge muss nicht genommen werden, wenn der Charakter schläft, aber sofort, wenn er aufwacht, sonst gilt sie als eine Stunde überfällig.

Maximale Abstände zwischen den Einnahmen:

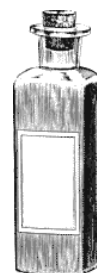
- Alle 4 Stunden: 5 GP
- Alle 2 Stunden: 10 GP
- Jede Stunde: 15 GP

Normale Beschaffbarkeit der Droge:

- Leicht (1 Stunde suchen und 1 GS pro Tagesration): 5 GP
- Mittel (2 Stunden suchen und 2 GS pro Tagesration): 10 GP
- Schwer (4 Stunden suchen und 3 GS pro Tagesration): 15 GP

Die jeweilige Spielleitung kann in einem Spiel die Beschaffbarkeit einer Droge aufgrund der örtlichen Gegebenheiten natürlich beeinflussen. Charaktere mit Wissen um Bestandteile der Droge können diese ohne zu bezahlen suchen, die Zubereitung dauert jedoch pro Tagesration noch mal so lang wie das Suchen danach. Wird der Zeitraum zwischen den Einnahmen überschritten, leidet der Charakter unter Entzugserscheinungen:

- 1 Stunde überschritten: Der Charakter kann keine seiner Fähigkeiten (auch Kampf oder Magie) benutzen.
- 2 Stunden überschritten: Der Charakter versucht alles, um seine Droge zu bekommen, Prinzipien sind außer Kraft gesetzt.
- 3 Stunden überschritten: Der Charakter windet sich mit Schmerzen, es sind ihm keine Aktionen möglich.



D Kampf

Der Kampf wird möglichst realistisch mit Polsterwaffen ausgeführt. Die Spieler sollten darauf achten, dass sie mit den Waffen, die ja wesentlich leichter sind als ihre Originale, kämpfen, wie sie es auch mit richtigen Waffen tun würden. Schläge, die schnell hintereinander ohne erneutes Ausholen ausgeführt werden, sollten vermieden werden, ebenso Schläge mit der flachen Seite von Klingenwaffen. Im Eifer des Gefechts mag dies zwar manchmal schwierig zu beachten sein, aber auch hier macht Übung den Meister.

kriechend und schleppend fortbewegen. Unbrauchbare Beine sollten nach dem Kampf geschient oder umwickelt werden, damit der Spieler nicht vergisst, dass sie nicht mehr zu bewegen sind.

Armtreffer

Alle mit dem Arm gehaltenen Gegenstände müssen umgehend fallengelassen werden. Der Arm kann nicht bewegt werden und sollte, wenn möglich, in einer Schlinge getragen werden.

Verletzungen und Heilung

Es wird zwischen Körpertreffern und Gliedmaßentreffern unterschieden. In beiden Fällen werden die Treffer oder Schadenspunkte zuerst von der Rüstung oder anderweitigem Schutz abgezogen. Erst wenn die Rüstung völlig an einer Stelle abgetragen wurde, trifft der nächste Schlag dort den Körper.

Zur Vereinfachung macht jeder Treffer mit einer Waffe genau einen Schadenspunkt. Dies begründet sich hauptsächlich in der Tatsache, dass das Mitzählen von Treffern in einem schnellen Kampf schon schwer genug ist, ohne dass man noch mitberücksichtigt, welche Waffen wie viel Schaden machen.

Mit Beginn einer neuen Periode kann ein Schadenspunkt regeneriert werden. Die Heilung erfolgt in der Reihenfolge von Beintreffer, Armtreffer und Körpertreffer. Die Heilung kann durch Heilungsfähigkeiten und/oder Magie unterstützt werden.

Gliedmaßentreffer

Wird eine eventuell vorhandene Rüstung durchschlagen, nimmt die getroffene Gliedmaße Schaden durch weitere Treffer. Bei normal trainierten Menschen ist die Gliedmaße nach der ersten Wunde unbrauchbar, andere Rassen oder speziell trainierte Krieger (mit **Schmerzimmunität** oder ähnlichem) bilden die Ausnahme. Um eine Gliedmaße wiederherzustellen, muss lediglich ein Schadenspunkt geheilt werden, egal wie viele Treffer sie letztendlich erhalten hat.

Beintreffer

Wenn ein Bein unbrauchbar ist, kann es, wie sich vermuten lässt, nicht mehr benutzt werden. Das Bein sollte steif gehalten werden, und der Spieler darf sich nur hoch humpelnd oder hinkend fortbewegen. Klettern oder Springen verbietet sich von selbst!

Wenn beide Beine unbrauchbar sind, muss sich der Spieler auf die Knie sinken lassen und sich nur noch

Körpertreffer

Körpertreffer werden direkt von den Lebenspunkten des Charakters abgezogen. Im Normalfall hat jeder Spielercharakter zwei Lebenspunkte zur Verfügung. Ist ein Charakter auf null Lebenspunkte gebracht, worden, so ist er aktionsunfähig. Das heißt, er kann keine seiner Charakterfähigkeiten benutzen, nicht kämpfen oder zaubern und auch keine magischen Gegenstände benutzen. Eigene Bewegung ist erst nach geleisteter **Ers-ter** Hilfe möglich, wobei zu beachten ist, dass ein Charakter, der aktionsunfähig ist, sich auch nicht selbst **Erste Hilfe** leisten kann. Einzige Handlungsmöglichkeit (abgesehen von Schreien, Stöhnen und Sabbern) ist heiseres Sprechen in der Art von: "Heiltrank... in Tasche" oder ähnlichem. Selber trinken des erwähnten Heiltranks ist nicht gestattet, es sei denn, er wird einem an den Mund gesetzt.

Getötet werden kann ein Charakter erst, wenn er bei 0 LP mit erklärter Tötungsabsicht erneut getroffen wird. Dieser Treffer muss selbstverständlich ein Körpertreffer sein. Wird einem Charakter, der auf null Lebenspunkten ist, keine **Erste Hilfe** oder andere medizinische Behandlung zuteil, stirbt er am Anfang der nächsten Periode.

Verstümmelung

Will man einem Gegner im Kampf eine Gliedmaße abhacken und damit verstümmeln, so muss dies vorher angesagt werden (wie Tötungsabsicht). Mit dem nächsten Schlag muss die entsprechende Gliedmaße dann auch tatsächlich getroffen werden. Der Versuch ist aber nur erfolgreich, wenn die Gliedmaße nicht durch eine Rüstung geschützt wird. Das Abschlagen eines Kopfes ist aus Sicherheitsgründen nicht im Kampfgeschehen möglich, sondern nur bei Bewusstlosen und Toten. Es wird in jedem Fall nur angedeutet und führt zum Tod des Wesens, gilt also als Tötungsabsicht.



Betäubende Waffen



Waffen, die keine offenen Wunden verursachen, wie zum Beispiel ein Stab, eine Keule oder der Schaft eines Speeres, verursachen betäubenden Schaden. Dieser Schaden verschwindet 5 Minuten nach Beendigung des Kampfes von selbst. Ein Charakter, der durch eine betäubende Waffe auf null Lebenspunkte gebracht wird, ist auch aktionsunfähig, er gilt aber als bewusstlos und nicht komatös. Er wird folglich nicht zum Anfang der nächsten Periode versterben.

Bluter müssen jedoch behandelt werden (**Erste Hilfe, Heilen von Wunden**, Magie), sonst sterben sie an inneren Blutungen.

Gerangel

In manchen Fällen ist es nicht möglich, die normale realistische Art des Kampfes auszuspielen. Beispiele dafür sind:

- Zwei Charaktere sind gezwungen, waffenlos gegeneinander zu kämpfen.
- Ein waffenloser Charakter wird gezwungen, gegen einen bewaffneten Charakter zu kämpfen.
- Beide besitzen eine Waffe, die sie nicht führen können.

In diesen Fällen wird der Kampf ausgesnuckt (Sche-
re, Stein und Papier) und anschließend ausgespielt. Das
Aussnucken geht folgendermaßen vor sich:

Zuerst werden die Schnuckpunkte bestimmt. Die Basis ergibt sich aus den aktuellen Lebenspunkten. Dazu addiert werden die aktuellen Punkte der Körperrüstung (mundan und/oder magisch) und alle Faktoren, die den Charakter schützen können (Zaubersprüche, Vorteile oder ähnliches). Für jede Waffe, die der Charakter hält, aber eigentlich nicht führen kann, addiert sich ein Schnuckpunkt. Kann der Charakter die Waffe benutzen, weil er die entsprechende Waffenfertigkeit hat, addieren sich jeweils zwei Punkte. Vorhandene Kampferfahrung addiert wie im normalen Kampf ein bis drei Punkte. Jeder Gliedmaßentreffer, den der Charakter schon vor dem Schnucken erlitten hat, erniedrigt seine Schnuckpunkte um einen und damit seine Chancen auf Gewinn.

Anschließend wird ausgesnuckt. Für jeden Schnuckerfolg, den ein Spieler erzielt, verringern sich bei seinem Gegner die Schnuckpunkte um eins. Der Kampf ist vorbei, wenn einer der Kämpfer auf null Schnuckpunkte und somit aktionsunfähig ist. Anhand der Situation wird entschieden, ob der Verlierer be-

wusstlos oder komatös ist und wie sich der Gewinner fühlt. Regenerationsregeln werden wie normal angewendet. Nicht geschnuckt wird, wenn die Differenz der Stärke (Schutzpunkte) größer als zwei ist. In diesem Fall gilt der Kampf als entsprechend entschieden. Gerangelt wird außerdem nicht, wenn einer der Kontrahenten kämpfen kann (eine Waffe trägt, die er einsetzen kann) und sich nicht auf das Gerangel einlässt.



Beispiel: Merklin, der Magier, wird von einem Krieger angegriffen, dessen Schwert er vorher vom Boden aufgenommen hat. Da der Krieger waffenlos ist und Merklin keine MP mehr besitzt und ein Schwert hält, das er nicht benutzen kann, entscheiden sich beide fürs Ausschnucken. Merklins Schnuckpunkte ergeben sich aus zwei Lebenspunkten plus einem Punkt für das Schwert, das er hält, aber nicht benutzen kann. Der Krieger hat drei Lebenspunkte und eine Rüstung 2. Stufe auf dem Körper. Das Verhältnis steht für Merklin mit drei zu fünf nicht gerade günstig. Vielleicht sollte, er besser verhandeln.

Gruppengerangel

Die Punkte werden addiert, dann schnucken zwei Opponenten den Ausgang aus.



E Waffen und Rüstungen

Wenn ein Spieler für seinen Charakter eine Waffen- oder Rüstungsfertigkeit erwirbt, erhält er bei Nahkampfwaffen automatisch ein Exemplar davon, bei Fernkampfwaffen fünf oder zehn Exemplare Munition dazu. Will er weitere Waffen und Rüstungen derselben Fertigkeit besitzen, müssen diese mit Geld bezahlt werden.

Das Wichtigste für Waffen und Rüstungen ist die garantierte Ungefährlichkeit derselbigen. Als Waffen finden ausschließlich Polsterwaffen Verwendung, Schilde müssen abgepolsterte Kanten besitzen, und auch Rüstungen sollten trotz aller Realitätsliebe auf innere und äußere Sicherheit konstruiert sein. Jedes Ausrüstungsteil sollte genauen Prüfungen unterzogen werden, nach denen die Spielleitung entscheidet, ob es im Spiel eingesetzt werden kann. Verboten sind in jedem Fall scharfe Kanten und Ecken. Auch Waffen mit dem so genannten Fletscheffekt, also mit biegsamem Innenleben, sind nicht gestattet.

Die Verträglichkeit von Waffen sollte immer auch am Besitzer getestet werden. Die Polsterung der Waffen ist erste Pflicht und gilt auch für den Griff oder die Stange der Waffe. Hierbei sollte die Polsterung an der Spitze etwa 10 cm und am Griff etwa 5 cm überstehen. Der Abstand zwischen dem Kern und dem äußeren Rand sollte mindestens 2,5 cm auf jeder Seite betragen.

Waffen

Waffen gelten spieltechnisch als unzerstörbar, sie nehmen also beim Parieren keinen Schaden und werden auch nicht stumpf. Sollte eine Polsterwaffe in Spiel brechen, darf sie jedoch **auf keinen Fall** weiterverwendet werden, nicht einmal zum Parieren! Für alle Waffen gilt, dass sie trotz möglichst echtem Aussehen eher auf eigene und gegnerische Sicherheit konstruiert sein sollten. Wenn ein Charakter seine Waffe zweckentfremdet, kann er sie dabei jedoch beschädigen (Aufbrechen einer Tür mit dem Schwert o.a.). Die Spielleitung entscheidet dann über den Zustand der Waffe. Die Fähigkeit zum Kampf kann dem Spieler von der Spielleitung aberkannt werden, wenn er andere durch seine unkontrollierten „Kampfkünste“ gefährdet.

Symmetrische Waffen

Möchte ein Spieler eine Waffe führen, die symmetrisch ist, also zwei Stellen besitzt, mit denen man Schaden machen kann, muss er für die Waffe 50 % mehr ausgeben als für die unsymmetrische Version. Ausgenommen davon sind Waffen, die schon von vornherein symmetrisch sind, wie zum Beispiel Stäbe.

Beidhändiger Kampf

Beidhändiger Kampf ist eine Fertigkeit und im Kapitel **Fähigkeiten** beschrieben.

Kampferfahrrung

Kampferfahrung ist eine Fertigkeit und im Kapitel **Fähigkeiten** zu finden.

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen werden nach ihrer Länge bezahlt. Anhand der Charaktertabelle kann man ersehen, wie viele Zentimeter man für einen Generierungspunkt erhält. Hierbei handelt es sich um die Gesamtlänge, so dass die Aufteilung von Griff und Kopf oder Klinge und die Form der Waffe weitestgehend frei sind.

Erhält der Charakter neue Erfahrungspunkte, können die Längen von Waffen aufgestockt, aber nicht die Kategorien gewechselt werden.

Die Einteilung in die einzelnen Kategorien regelt sich nach der Länge der Waffe. Dazu gehört auch die Klassifizierung als Einhand- oder Zweihandwaffe. Großzügigerweise darf man aber auch jede Einhandwaffe mit (maximal!) zwei Händen führen, wenn einem danach ist.

Beispiel: El Rick ist ein begnadeter (begnadigter?) Schwertkämpfer. Er beherrscht Schwerter bis 120 cm und Bihänder bis 175 cm. Er kann damit jedes Schwert benutzen, aber keinen Dolch führen, obwohl es sich dabei auch um eine Klingenwaffe handelt.

Klingenwaffen

Klingenwaffen sind die am weitesten verbreiteten Waffen einer Fantasywelt und in fast allen denkbaren Formen und Längen zu finden.

Dolche

Dolche sind kurze Nahkampfklingenwaffen mit einer oder zwei Schneiden. Die maximale Länge eines Dolches einschließlich Griff darf bis zu 45 cm betragen. Besondere Formen eines Dolches sind Parierdolch, Sai, Tanto, Katar, Tigerklauen und ähnliches.

Schwerter

Kurzschwerter und Langschwerter sind die am weitesten verbreiteten Waffen in einer Fantasywelt. Kurzschwerter sind Klingenwaffen mit einer Länge bis zu 75 cm und Langschwerter Klingenwaffen über 75 und bis zu 120 cm, den Griff jeweils mitgerechnet. Sie können gerade oder gebogen sein und eine oder zwei Schneiden besitzen. Kurz gesagt fällt in diese Katego-



rie jede Klingenwaffe über 45 und bis zu 120 cm, bei der es sich um eine Einhandwaffe handelt.

Besondere Formen sind Säbel und Wakizashi als Kurzscherter; Breitscherter, Katanas und ähnliches als Langscherter.

Bihänder

Bihänder sind, wie der Name vermuten lässt, Schwerter, die mit zwei Händen geführt werden. Die Länge reicht von 120 bis 180 cm, und die Artenvielfalt ist ebenso gewaltig wie die der Langscherter.

Unter die Bezeichnung Bihänder fallen unter anderem Claymore und Flamberge.



Hieb Waffen

Unter dem Oberbegriff Hieb Waffen versteht man alle Waffen, die ein Schneidblatt an einem Stiel besitzen, zumeist Äxte im weitesten Sinne.

Einhandäxte

Einhandäxte oder Beile haben eine Gesamtlänge von bis zu 90 cm.

Hierunter fallen Streitäxte, aber auch Sicheln und ähnliches. Wurfbeile oder Wurfäxte sollten über Wurf Waffen generiert werden.

Zweihandäxte

Zweihandäxte reichen von 90 bis 170 cm und können nicht geworfen werden! (Auch nicht mit dem Vorteil Überstärke!)

Hier finden sich große Äxte mit zwei Schneidblättern, aber auch Sensen gehören in diese Kategorie.



Ketten Waffen

Im Spiel sollten die Ketten durch Lederschnüre simuliert werden. Würge- oder Fesselangriffe mit Ketten und Schnüren sind absolut verboten!

Die Länge wird gemessen vom Ende des Griffes bis zur Spitze des am weitesten entfernten Kopfes. Die Kette darf bis zu 25 cm davon betragen, weil die Er-

fahrung zeigt, dass längere Ketten unkontrollierbar und gefährlich werden können. Für den Kopf selbst gilt, dass er nur aus Polstermaterial bestehen und keinen harten Kern haben darf.

Sollte eine Waffe mehr als einen Kopf haben, macht sie bei jedem Treffer auch nur einen Punkt Schaden, egal wie viele Köpfe treffen. Diese dienen also hauptsächlich der Optik.

Anhand der Art der Waffe kann man erkennen, ob sie normalen oder betäubenden Schaden macht. Kettenwaffen mit Dornen machen normalen Schaden, stumpfe Kettenwaffen machen hingegen betäubenden Schaden. Es muss der Waffe auf den ersten Blick anzusehen sein, welche Art Schaden sie macht.

Kombinationswaffen kosten die Hälfte mehr und sind nur erlaubt, wenn man erkennen kann, welche Art von Schaden jeweils verursacht wird.

Einhandkettenwaffen

Einhandkettenwaffen mit einer Gesamtlänge (Griff - Kette - Kopf) von bis zu 90 cm sind Morgensterne mit einer oder mehr Kugeln, Nunchakus und ähnliches.

Zweihandkettenwaffen

Zweihandkettenwaffen haben eine Länge von 90 bis 170 cm. Darunter fallen Kriegsflagel und ähnliche Waffen.

Schlag Waffen

In der Gruppe Schlagwaffen sind alle Keulen, Streitkolben, Kriegshämmer und ähnliches zusammengefasst. Alle diese Waffen sind in der Einhandversion und auch in der größeren Zweihandversion denkbar. Man kann anhand der Bauweise der Waffe erkennen, ob man damit normalen oder betäubenden Schaden verursacht. Schlagwaffen mit Dornen machen normalen Schaden, stumpfe Schlagwaffen machen betäubenden Schaden. Das potentielle Opfer sollte der Waffe auf den ersten Blick ansehen, welche Art Schaden es erleiden muss.

Kombinationswaffen (stumpf und scharf) kosten 50 % mehr und sind nur erlaubt, wenn man eindeutig erkennen kann, welche Art von Schaden jeweils verursacht wird.

Einhandschlagwaffen

Einhandschlagwaffen haben eine Länge von bis zu 90 cm. Eine besondere Form einer Einhandschlagwaffe ist der Tonfa, der ideal zum Parieren geeignet ist.

Zweihandschlagwaffen

Die Zweihandschlagwaffen rangieren von 90 bis 170 cm. Möglichkeiten sind schwere Keulen.



Stäbe

Stäbe sind symmetrische Schlagwaffen, die keinen dauerhaften Schaden verursachen. Das heißt, dass bei Treffern keine Wunden entstehen und die verlorenen Lebenspunkte sich etwa 5 Minuten nach dem Kampf regenerieren, auch wenn der Charakter auf 0 LP war.

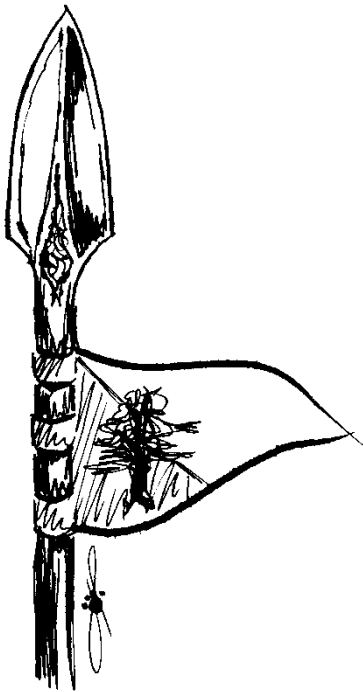
Kurzstäbe

Kurzstäbe sind Stäbe mit bis zu 100 cm, die auch mit einer Hand geführt werden können.
Ein Beispiel hierfür ist der japanische Hanbo.

Langstäbe

Stäbe über 100 cm gelten als Langstäbe für beidhändigen Einsatz, die Variationsmöglichkeiten sind hier eher beschränkt.

Hierunter fallen der allseits bekannte Wanderstab und die japanischen Jo und Bo.



Speere

Unter Speeren versteht man Stichwaffen von bis zu 240 cm Länge, die mit einer oder zwei Händen geführt werden. Nur die Spitze eines Speeres macht Schaden. Will ein Spieler jedoch den Speer nebenbei wie einen entsprechenden Stab benutzen können, also mit dem zweiten Ende nicht-dauerhaften Schaden verursachen, muss er 25 % mehr bezahlen als für den Speer üblich. Wurfspeere sollten - wenn sicherheitstechnisch möglich - über **Wurfwaffen** generiert werden. Möchte jemand einen Speer mit Spitzen an beiden Enden, also einen symmetrischen Speer, muss er wie eingangs unter **Waffen** beschrieben 50 % mehr für seine Waffe bezahlen. Auch dann machen nur die Spitzen Schaden.

Kurzspeere

Kurzspeere haben Längen bis zu 120 cm und können mit einer Hand geführt werden. Hierunter fällt das römische Pilum.

Langspeere

Langspeere rangieren von 120 bis 240 cm und müssen mit zwei Händen geführt werden.

Variationen der bekannten Langspeere sind Mehrzacke und Speere mit gebogenen Spitzen wie die japanischen Naginata und Bisento.



Stangenwaffen

Stangenwaffen haben den Vorteil der extremen Reichweite von 170 bis zu 330 cm. Sie werden immer mit zwei Händen geführt, auch bei dem Vorteil **Überstärke**, weil sie einfach zu unhandlich für die Führung mit einer Hand sind.

Nur die Spitze (oder die Spitzen bei symmetrischen Waffen) einer Stangenwaffe macht Schaden, die ganze Waffe kann natürlich zum Parieren benutzt werden. Stangenwaffen sind sehr vielfältig in ihrer Konstruktion, die meisten besitzen jedoch eine Spitze und eine Klinge an ihrem Ende.

Fernkampfwaffen

Fernkampfwaffen sollten sich im Spiel in erster Linie durch absolute Unbedenklichkeit auszeichnen, da hiermit unkontrollierte Treffer noch wesentlich häufiger sind, als bei Nahkampfwaffen.

Wurfwaffen

Wurfwaffen sind Waffen, die, wie der Name vermuten lässt, geworfen werden können. Meistens handelt es sich dabei um Wurfmesser. Diese Messer können nicht im Nahkampf verwendet werden, wenn der Charakter nicht über die Fähigkeit **Dolch** verfügt. Es darf nur jeweils eine Wurfwaffe auf einmal geworfen werden. Wurfwaffen durchschlagen Brust- und Rückenpanzer, prallen aber von Arm- und Beinschienen ab. Die Gründe dafür liegen hauptsächlich in der Spielbalance, es ist aber auch folgendermaßen zu erklären: Wurfmesser und ähnliches durchdringen Rüstungen bei Frontaltreffern wie auf Brust und Rücken und prallen bei seitlichen Treffern wie auf den gerundeten Schienen ab. Mit Wurfwaffen kann man also bei Brust- und Rückentreffern mundane Rüstungen durchdringen, ohne diese (für den Nahkampf) zu beeinträchtigen. Sie prallen von magischen Rüstungen ab, reduzieren diese jedoch um einen Punkt (auch bei Gliedmaßentreffern!). Die Länge von Wurfwaffen sollte bis 30 cm betragen,



außerdem ist die Anzahl der Spitzen unerheblich, da man im Spiel immer vom Treffer mit der Spitze ausgeht. Damit sind die Unterschiede zwischen Wurfmessern und Wurfsternen zu vernachlässigen. Beim Erwerb dieser Fähigkeit erhält der Charakter einen Satz von fünf Exemplaren seiner Wurfwaffe.

Blasrohre

Ein Blasrohr besteht aus einem dünnen Rohr mit Mundstück und wird mit 10 Pfeilen erworben. Die Länge des Blasrohrs ist theoretisch unbegrenzt, ein langes Blasrohr kann aber recht unhandlich sein.

Blasrohrpfeile verursachen keinen nennenswerten Schaden und sind nur für Bluter gefährlich. Der kurze Schmerz kann einen Gegner ablenken, ist aber sehr gering. Die Stärke des Blasrohrs liegt in der Verwendung von vergifteten Pfeilen.

Blasrohrpfeile durchschlagen Rüstungen der 1. Stufe, prallen von denen der Stufen 2 und 3 und von allen magischen Rüstungen wirkungslos ab. Sie verringern den Rüstungsschutz in keinem Fall.

Sollte jemand auf die Idee kommen ein Blasrohr zum Parieren einzusetzen, wird es definitiv beim Versuch zerstört!



Bögen

Es gibt Kurzbögen und Langbögen, die sich sinnigerweise in ihrer Länge, aber auch in ihrer Durchdringung unterscheiden. Zu dem Bogen erhält der Charakter zehn Pfeile.

Die Pfeile sollten sorgfältig abgepolstert werden und eine große Aufschlagfläche besitzen, auch um Augenverletzungen zu vermeiden.

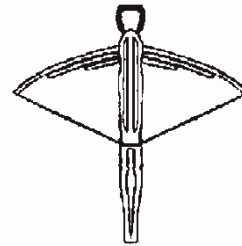
Bögen leiern aus, wenn sie stundenlang gespannt getragen werden. Auch wenn man im Spiel diesen Qualitätsverlust nicht merken wird, sollten Spieler die Bogensehne aufknoten, wenn der Bogen nicht benutzt wird.

Kurzbögen

Kurzbögen haben eine Sehnenlänge von bis zu 100 cm und können Rüstungen der Stufen 1 und 2 an Brust und Rücken durchschlagen. Sie verringern magische Rüstungen wie üblich um einen Punkt pro Treffer.

Langbögen

Langbögen haben eine Sehnenlänge über 100 cm und können Rüstungen jeder Stufe an Brust und Rücken durchschlagen. Magische Rüstungen werden um einen Punkt pro Treffer reduziert.



Armbrust

Die Armbrust ist eine Schusswaffe mit einer erstaunlichen Durchschlagskraft. Sie kann Rüstungen jeder Stufe überall durchdringen. Magische Rüstungen werden um jeweils einen Punkt reduziert. Schilde hingegen halten Armbrustpfeile ab.

Zu einer Armbrust erhält der Charakter zehn Bolzen Munition, die genau wie Pfeile gepolstert werden sollten. Eine Alternative sind Bolzen mit Gummisaugfläche wie bei einer Spielzeugarmbrust üblich. In jedem Fall sollte sorgfältig gezielt werden, auch um Kopftreffer zu vermeiden!

Schleudern

Hiermit ist keine Gummizwille gemeint, sondern die klassische Schleuder, mit der schon David Goliath besiegte, also die Schleuder aus Leder oder Stoff, die über dem Kopf geschwungen wird. Die Länge sollte 80 cm nicht überschreiten, damit niemand mit der Schleuder selber getroffen wird. Um Unfälle dieser Art so selten wie möglich zu halten, sollte man auf Knoten am Ende der Schleuder verzichten und auch aufpassen, dass sie nicht nass wird.

Als Munition findet alles Verwendung, was annähernd rund ist und einen Durchmesser von bis zu 5 cm hat. Deshalb muss Munition für eine Schleuder vom Charakter nicht bezahlt werden (auch wenn der Spieler keine Kiesel vom Waldboden, sondern Polsterkiesel schleudern darf).

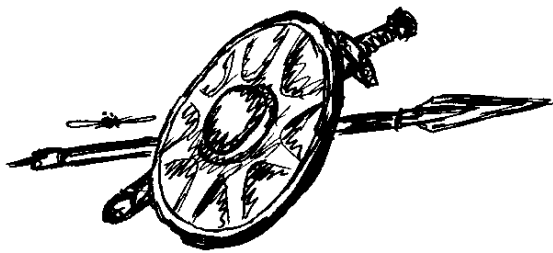
Für die Treffer gilt ähnliches wie bei Wurfwaffen. Schleudergeschosse können alle Brust- und Rückenpanzer durchdringen, ohne diese zu beschädigen, prallen aber von magischen Rüstungen ab, die sie um einen Punkt reduzieren, dies jedoch auch bei Gliedmaßen Treffern.



Schilder

Schilder werden anhand ihrer Größe in Quadratzentimetern erworben. Anhand der Charaktertabellen kann man sehen, wie viel Quadratzentimeter die einzelnen Charakterklassen für jeden Generierungspunkt bekommen können. Die Ränder sollten so abgepolstert werden, dass sie die Waffen und die anderen Spieler nicht beschädigen können. Jemand, der Schilder einer Kategorie bis zur maximalen Größe gelernt hat, kann auch alle kleineren Schilder dieser Kategorie benutzen. Ein Spieler muss mindestens zweimal **Schilder** erwerben, wenn sein Charakter zwei Schilder gleichzeitig führen soll. Die Flächengröße von Schildern kann mit zusätzlichen Erfahrungspunkten später aufgestockt werden, sofern die Kategorie gleich bleibt.

Schilder gelten im Spiel genau wie Waffen als unzerstörbar. Ausnahmen der Regel können von der Spielleitung gemacht werden. Dann müssen sie mit der Fähigkeit **Waffe/Schild Reparieren** repariert werden. Schilder helfen nicht gegen magische Angriffe.



Kleine und mittlere Schilder

Kleine Schilder haben eine Fläche von bis zu 700 cm² (26 x 26 cm; Radius 15 cm) und können auch an einem waffentragenden Arm angebracht werden. Sie können also gleichzeitig mit einer Zweihandwaffe oder zwei Einhandwaffen geführt werden.

Mittlere Schilder haben eine Fläche von bis zu 3.500 cm² (59 x 59 cm; Radius 33 cm).

Diese beiden Schildertypen können auch bewaffnet werden. Dazu muss der Charakter zusätzlich den Kampf mit einem waffentragenden Schild oder Schildorn lernen. Zum Preis des Schilds kommt dann also noch der Preis der jeweiligen Waffe hinzu, meist Klingenwaffen für Spitzen jeglicher Art. Das gilt auch, wenn der Charakter eigentlich schon diese Waffenart führen kann, da mit dem Schild doch etwas anders gekämpft wird. Dazu muss er dann auch das Konzept **Nahkampfwaffen** erwerben, wenn er es noch nicht beherrscht.

Große Schilder

Große Schilder besitzen eine Fläche von mehr als 3.500 cm² (50 x 70 cm), sehr große Schilder von mehr als 12.000 cm² (150 x 80 cm). Die letzteren gelten als Turmschilder und müssen im Kampf abgestellt und gestützt werden.

Beispiel: Onan der Zerstörer ist Schildfetschist. Er trägt am rechten Schwertarm einen Minischild (500 cm²) mit drei Minispitzen von je 5 cm und links einen weiteren von 500 cm². Im Gepäck hat er noch einen Turmschild (150 x 75 cm = 11.250 cm²!) und einen unbewaffneten mittleren Schild von exakt 1.000 cm². Was muss er nun bezahlen?

Zuerst mal Schilder 1.000 cm² (2 GP) für den kleinen und den bewaffneten Minischild, dann Schilder bis 3.500 cm² (7 GP) für seinen mittleren Schild (oder für sämtliche mittleren Schilder) und anschließend Schilder bis 11.500 cm² (23 GP), um seinen Turmschild und andere große Schilder führen zu können.

Ach ja, da wären noch 15 cm Dolch (1 GP) für die Spitzen am Minischild, obwohl Onan natürlich schon alle Klingenwaffen bis 3,50 m führen kann. Das mag jetzt alles sehr viel erscheinen, jedoch kann Onan nun alle Schilder bis zu 11.500 cm² und mit Spitzen (oder Klingen) von maximal 15 cm führen. Boah, ey!

Rüstungen

Rüstungen besitzen je nach Art und Beschaffenheit ein bis drei Rüstungspunkte. Sollte ein Spieler mehr als eine Rüstung übereinander tragen, addieren sich die Rüstungspunkte (und natürlich auch die Generierungspunkte!) der einzelnen Rüstungen. Drei ist jedoch das absolute Maximum.

Die Rüstung wird in die drei Körperzonen Körper, Arme und Beine aufgeteilt. Jede Körperzone verfügt dann über die entsprechenden Rüstungspunkte, wobei sich rechter und linker Arm, rechtes und linkes Bein und Brust und Rücken die Rüstungspunkte teilen. Wird man von einer Nahkampfwaffe an einer gerüsteten Stelle getroffen, so verringert sich der Rüstungsschutz dieser Körperzone um einen Punkt. Alle anderen Stellen werden nicht beeinträchtigt. Bei Wurfaffen und Bögen geht man davon aus, dass diese bei Gliedmaßen Treffern abprallen, also weder die Rüstung noch den Rüstungsträger beeinträchtigen, aber bei Körpertreffern die Rüstung durchschlagen und damit dem Träger schaden, ohne den Rüstungsschutz zu verringern. Eine Armbrust durchschlägt Rüstungen hingegen auch an den Gliedmaßen.





Beschreibung

Rüstungen der ersten Stufe sind im allgemeinen Lederpanzer oder wattierte Waffenröcke. Rüstungen der Stufe zwei sind mit Metall verstärkte Lederrüstungen, Kettenhemden und ähnliches.

Bei Rüstungen der dritten Stufe handelt es sich um Vollrüstungen oder Plattenpanzer mit Metallhelm, der auch das Gesicht bedeckt.

Vor allem dürfen die Rüstungen keinerlei scharfe Kanten oder Aufsätze haben. Die Spielleitung behält sich vor, unzulässige Rüstungen aus dem Spiel zu entfernen.

Teiltrüstungen

Rüstungen können auch für einzelne Körperzonen erworben werden. Die Körperzonen sind, wie eingangs erwähnt, Körper, Arme und Beine, insgesamt also drei Bereiche. Möchte man eine Teiltrüstung mit drei Rüstungspunkten auf Brust und Rücken benutzen, ist wie bei einer Vollrüstung Stufe drei ein Metallhelm nötig.

Behinderung

Beim Bau von Rüstungen sollte der Spieler darauf achten, dass zumindest die Simulation erhalten bleibt. Damit ist gemeint, dass Rüstungen zwar nicht aus Originalmaterial gefertigt werden müssen, dass sie aber zumindest so aussehen und schwer und unbequem ausgespielt werden sollten. Künstlich kann man Rüstungen mit Bleiband beschweren.

Der Spieler sollte langsamer laufen und die Anstrengung zumindest simulieren. Schwimmen, Klettern und Fliegen in schweren Rüstungen sind absolut undenkbar.

Zauberbehinderung

Zauberkundige, die eine Rüstung tragen, sind dadurch eingeschränkt, dass ihnen höherstufige Zaubersprüche nicht möglich sind, wenn sie diese Rüstung tragen.

Rüstungsschutz	Zaubersprüche
0	0-5
1	0-3
2	0-2
3	0-1

Diese Einschränkungen gelten nicht für Tränke, Spruchrollen, magische Gegenstände, gebundene oder gespeicherte Sprüche; jedoch für magische Talente und periodische Magie.



F Preise

In diesem Kapitel geht es darum, was die diversen Dinge so kosten, mit denen man einem Spieler das Geld aus der Tasche ziehen kann.

Es gibt Kupferstücke (KS), Silberstücke (SS) und Goldstücke (GS), wobei die Umrechnung folgendermaßen funktioniert:

1 GS = 10 SS = 100 KS = 1 Generierungspunkt

Sämtliche hier angegebenen Preise sind Vorschläge, an die sich kein Schenkenwirt oder sonstiger Wucherer und Halsabschneider halten muss.

Waffen und Rüstungen

Wie schon im gleichnamigen Kapitel erwähnt, bekommt ein Spieler beim Erwerb der Waffenfertigkeit ein Exemplar gestellt. Kaufen muss er Waffen und Rüstungen nur, wenn er einen Ersatz will oder benötigt.

Vollrüstungen

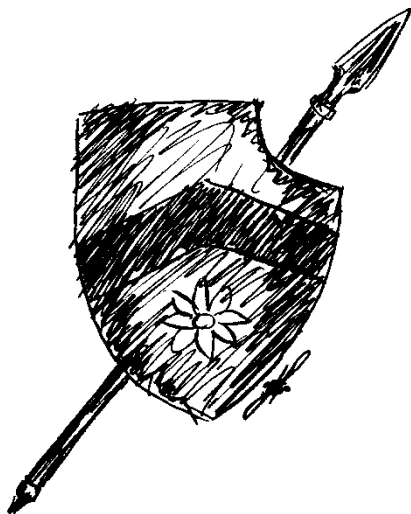
- 1 Punkt: 5 SS
- 2 Punkte: 1 GS
- 3 Punkte: 1 GS, 5 SS

Teilrüstungen

- 1 Punkt: 1 SS
- 2 Punkte: 2 SS
- 3 Punkte: 3 SS

Schilder

- Klein: 5 SS
- Mittel: 1 GS
- Groß: 1 GS, 5 SS



Waffen

- Dolch: 2 SS
- Kurzschwert: 7 SS
- Langschwert: 1 GS
- Bihänder: 1 GS, 5 SS
- Einhandhiebwapfe: 4 SS
- Zueihandhiebwapfe: 7 SS
- Einhandschlagwapfe: 4 SS
- Zueihandschlagwapfe: 7 SS
- Einhandkettenwapfe: 5 GS
- Zueihandkettenwapfe: 8 GS
- Stab: 1 SS
- Kurzstab: 5 KS
- Speer: 5 SS
- Stangenwapfe: 1 GS
- Wurfwapfe: 1 SS
- Blasrohr: 3 SS
- 10 Blasrohrpfeile: 1 SS
- Bogen: 5 SS
- 10 Pfeile: 5 SS
- Armbrust: 1 GS
- Bolzen: 5 SS
- Schleuder: 1 SS

Allgemein

Hier findet sich alles, was man zum täglichen Leben benötigt.



Übernachtung und Verpflegung

- Übernachtung: ab 5 KS
- Essen: ab 2 KS
- Krug Wasser: ab 1 KS
- Krug Bier: ab 2 KS
- Krug Wein: ab 3 KS





Kleidung

- Hemd, Tunika etc.: ab 3 KS
- Hose: ab 3 KS
- Hut: ab 2 KS
- Umhang: ab 3 KS
- Fellcape: ab 1 GS
- Schuhe: ab 5 KS
- Stiefel: ab 1 SS

Diverses

- Dietrich: 1 SS



Wohnung

- Baracke: 5 GS
- Einfaches Haus, ländlich: 20 GS
- Einfaches Haus, bürgerlich: 40 GS
- Besseres Haus: 60 GS
- Herrschaftliches Haus: 100 GS
- Landsitz: 200 GS
- Burg: ab 500 GS, theoretisch unbegrenzt

Zaubersprüche

Hierbei handelt es sich nicht um die Kosten für das Lernen eines Zaubers, sondern lediglich darum, wie viel ein Magier im Normalfall verlangt, wenn er einen Zauber auf oder für einen Fremden sprechen soll.

- 0. Stufe: 1 SS
- 1. Stufe: 3 SS
- 2. Stufe: 5 SS
- 3. Stufe: 1 GS
- 4. Stufe: 2 GS
- 5. Stufe: 3 GS



Zaubertränke

- 0. Stufe: 2 SS
- 1. Stufe: 6 SS
- 2. Stufe: 1 GS
- 3. Stufe: 2 GS
- 4. Stufe: 4 GS
- 5. Stufe: 6 GS



Personal

Gemeint sind die Kosten pro Tag:

- Diener: 2 KS bis 1 SS
- Wache: 1 SS bis 3 SS
- Kutscher: 2 KS bis 1 SS
- Schmied: bis 1 GS
- Krieger: bis 1 GS
- Gefährlicher Auftrag: x 2 und mehr
- Irrwitziger Auftrag: x 4 und mehr



G Fähigkeiten

Unter Fähigkeiten versteht man alles, was der Charakter gelernt hat, egal ob es sich dabei um handwerkliche Fähigkeiten oder um Wissensgebiete handelt. Ausgenommen davon sind die Kampffertigkeiten, die im Kapitel **Waffen und Rüstungen** beschrieben sind.



Berserk

Stufen: ---

Konzept: Krieger II, Kampffähigkeiten II

Der Charakter ist in der Lage, sich im Kampf in eine rasende Bestie zu verwandeln. Schaum tropft aus seinem Mund und er kämpft ohne Rücksicht auf eigene Verluste.

Für den Spieler bedeutet diese Fähigkeit, dass er eine Gliedmaße weiter verwenden darf, wenn sie zum ersten Mal getroffen wurde (wie beim Vorteil **Schmerzunempfindlichkeit**). Er darf kämpfen, bis er bei -1 LP ist und fällt dann tödlich verwundet in ein Koma. Wird die Fähigkeit **Berserk** mit dem Vorteil **Schmerzunempfindlichkeit** kombiniert, darf der Spieler die ersten beiden Treffer auf jeder Gliedmaße ignorieren, der Schaden muss aber in jedem Fall normal geheilt werden.

Ein Berserker zieht sich nicht zurück und greift alle möglichen Ziele in seinem Umfeld an, wobei er ständig brüllen muss. Versucht jemand, einen Berserker am Kämpfen zu hindern, muss dieser ihn angreifen, auch wenn es ein Verbündeter ist.

Die Vorbereitungszeit für den Berserkerang beträgt 30 Sekunden, in denen sich der Charakter in Rage bringt und der Spieler etwas einnimmt, was es ihm ermöglicht konstant zu sabbern (Zahnpasta, Brausepulver o.ä.).

Der Zauberspruch ANGST II ist in der Lage, einen Berserker „auf den Boden der Tatsachen“ zurück zu holen, ANGST I reicht dafür nicht aus.

Abgestufte Fähigkeiten

Bei abgestuften Fähigkeiten muss der Spieler lediglich die Differenz zur nächsten Stufe bezahlen, wenn er seinen Charakter auf die höhere Stufe in dieser Fähigkeit bringen will. Darüber hinaus muss er allerdings auch auf die entsprechende Konzeptstufe erweitern, in der die neue Stufe seiner Fähigkeit enthalten ist, falls er sie nicht schon besitzt.

Beispiel: Ein Abenteurer II mit Spuren lesen II möchte auf Spuren lesen III umsteigen, was ihn nicht 6 GP, sondern nur die Differenz von 4 auf 6, nämlich 2 GP kostet. Zusätzlich muss er allerdings auch noch auf die dritte Konzeptstufe umsteigen, und das kostet die Differenz von 20 auf 30, nämlich 10 GP (oder aber nur 6 GP, wenn er das Unterkonzept Wildnis III erwirbt).

Auflistung

Diese Auflistung versteht sich nicht als vollständig und kann aktualisiert werden. Raum für eigenen Ideen und Vorschläge ist also stets gegeben, das letzte Wort hat dabei wie immer die jeweilige Spielleitung.

Beidhändiger Kampf

Stufen: ---

Konzept: Krieger II, Kampffähigkeiten II

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter zwei Waffen gleichzeitig führen. Der Preis richtet sich nach der Gesamtwaffenlänge, die möglich ist. Jemand, der **Beidhändigen Kampf** bis 200 cm erworben hat, kann zum Beispiel mit zwei Schwertern von je 100 cm Länge umgehen oder aber mit einem Schwert von 155 cm Länge und einem 45 cm langen Dolch, vorausgesetzt, er verfügt über die Nahkampffertigkeiten und im letzten Fall (wegen Zweihandwaffe in einer Hand) über den Vorteil **Überstärke**.

Entwaffnen

Stufen: 1-3

Konzept: Krieger, Kampffähigkeiten

Wenn **Entwaffnen** (mit Stufe) angesagt wird und beim nächsten Treffer ein waffenführender Arm (nicht die Waffe!) getroffen wird, muss der Gegner die Waffe mit der getroffenen Hand loslassen, wenn seine eigene Stufe in **Entwaffnen** niedriger ist, als die des Angreifers. Der entwaffnende Treffer macht keinen Schaden beim Gegner, man hebt ihm sozusagen lediglich die Waffe weg. Die Hand selbst kann



sofort weiter verwendet werden, auch um die verlorene Waffe wieder aufzunehmen.

Entwaffnen ist eine abgestufte Fähigkeit, für die folgendes gilt: Man kann lediglich jemanden entwaffnen, der diese Fähigkeit in einer niedrigeren Stufe (oder gar nicht) hat. Jemand mit Entwaffnen II ist demnach nicht zu entwaffnen, er kennt eben alle Tricks.

Natürliche Waffen sollten ganz nach hinten durchgeschwungen werden, um anzudeuten, dass die Gliedmaße sozusagen weggehebelt wurde.

Erste Hilfe

Stufen: ---

Konzept: Allgemein

Erste Hilfe verhindert, dass ein Charakter, der bei 0 LP ist, zum Beginn der nächsten Periode stirbt. Ausgespielt wird dies durch Reinigung und Verbinden der Wunde, die Blutung wird gestillt. Der Verbundene ist dann wieder bei Bewusstsein und kann sich aus eigener Kraft fortbewegen, auch wenn dies sehr schleppend geschieht.

Um es explizit zu erwähnen: Ein Charakter mit 0 LP kann sich nicht selbst verarzten!



Fallen stellen/Entschärfen

Stufen: 1-3

Konzept: Abenteurer, Wildnis, Dieb/Händler

Wenn der Spieler eine Falle entdeckt hat, kann er diese entschärfen. Entdeckt er jedoch die Falle erst, wenn er oder jemand anders sie ausgelöst hat, hat er leider Pech gehabt.

Die Fallen im Spiel sollten ungefährliche Konstruktionen aus Schnüren, Blechdosen oder ähnlichem sein, die mit einer schriftlichen Erklärung versehen sind. Anhand dieser Erklärung kann der Spieler Rückschlüsse auf die Wirkung der Falle und ihre Entschärfung ziehen.

Für jede Stufe der Fähigkeit seines Charakters darf der Spieler blind eine Kugel aus dem Beutel ziehen, der bei der Falle angebracht ist. Zieht er eine weiße Kugel, so ist die Falle von seinem Charakter entschärft worden. Zieht er eine schwarze Kugel, ist die Falle nicht entschärft, aber auch nicht ausgelöst. Bei einer roten Kugel hat er die Falle ungewollt ausgelöst und ist ihr zum Opfer gefallen. Hat der Spieler noch

Versuche übrig, darf er bei einer schwarzen oder roten Kugel noch einmal ziehen, aber erst, nachdem die Kugel zurück in den Beutel gelegt wurde.

Fesseln/Entfesseln

Stufen: 1-3

Konzept: Abenteurer, Wildnis, Dieb/Händler

Diese Fähigkeit ermöglicht es einem Charakter, sich von Fesseln jeglicher Art (ausgenommen sind magische Fesseln) zu befreien. Fesseln sollten im Spiel immer nur angedeutet werden, um zu verhindern, dass etwas wirklich Unangenehmes passiert. Ohne die Fähigkeit darf sich ein gefesselter Spieler nur von den angedeuteten Fesseln befreien, wenn er etwas tun will, was außerhalb des Rollenspiels stattfindet (Medikamente nehmen, Pinkeln etc.).

Der Charakter kann sich nur aus Fesseln befreien, wenn seine Stufe im Entfesseln höher ist als die Stufe desjenigen, der ihn gefesselt hat.



Feuer machen

Stufen: ---

Konzept: Allgemein

Der Charakter kann auf irgendeine Weise Feuer machen und der Spieler darf, um dies zu simulieren, dazu moderne Hilfsmittel wie Zündhölzer benutzen (aber keine Feuerzeuge!). Der Spieler darf natürlich auch Feuerstein oder Reibhölzer verwenden, wenn er kann und Lust dazu hat, auch wenn er es nur zum Schein macht. Auch mit Zündhölzern sollte ein Spieler etwa 5 Minuten brauchen, bis er etwas in Brand steckt, um zumindest die Dauer des Zündelns nachzuahmen (es sei denn, er schafft es mit echtem Stein und Zunder tatsächlich schneller).

Zigaretten mit einem Feuerzeug anzuzünden ist aber in jedem Fall erlaubt.

Fremdsprache

Stufen: ---

Konzept: Allgemein

Der Charakter spricht eine weitere Sprache zusätzlich zu der „Gemeinsprache“, die jeder Spielercharakter beherrscht. Sollte eine außergewöhnliche Muttersprache nicht spielrelevant sein, kann man sich mit der Spielleitung einigen, diese umsonst zu bekommen.



Gaukeln

Stufen: ---

Konzept: Gaukler

Da Gaukeln im Spiel eine Möglichkeit für den Broterwerb ist, muss es generiert werden: Diese Fähigkeit umfasst dann allerdings auch sämtliche Gaukeleien wie Feuerspucken, Jonglieren und ähnliches.

Gegengift brauen

Stufen: 1-3

Konzept: Heiler

Ist einem Heiler bekannt, welche Art von Gift bekämpft werden muss und gibt es ein geeignetes Gegengiftrezept, dann kann er es mit dieser Fähigkeit auch selbst brauen. Die maximal mögliche Gegengiftstufe entspricht seiner Stufe im Gegengift brauen. Ein Heiler kann also maximal Gegengifte gegen Gifte der Stufe III selbst brauen, für stärkere Gifte benötigt er Hilfe.

Gegengift entwickeln

Stufen: 1-3

Konzept: Heiler

Ist einem Heiler bekannt, welche Art von Gift bekämpft werden muss, ist er in der Lage, auf Grund der Symptome und seiner Kenntnisse um den humanoiden Körper ein geeignetes Gegengiftrezept zu entwickeln und die ungefähre Dosierung festzulegen. Dabei hat er nur Erfolg, wenn das Gift maximal eine Stufe höher ist als seine Fähigkeit des Gegengiftentwickelns. Gegen Gifte der Stufe V kann kein Gegengift entwickelt werden!

Um das Gegengift herzustellen, ist die Fähigkeit Gifte brauen, Gegengifte brauen oder Tränke brauen notwendig.

Giftimmunität

Stufen: 1-3

Konzept: Alchemist III-V, Giftkundiger III-V

Die Giftimmunität ist eine Fähigkeit, die durch den häufigen Kontakt mit Giften erworben werden kann. Dabei wird pro Stufe der Giftimmunität das Gift um eine Stufe abgeschwächt. Diese Fähigkeit wirkt nur auf tatsächliche Gifte, aber nicht auf verdorbene Tränke oder Tränke mit negativen Wirkungen.

Beispiel: Ein Alchemist der Stufe IV mit Giftimmunität II ist also immun gegen Gifte der Stufen eins und zwei, ein Gift der Stufe drei wirkt wie eines der Stufe eins. Ein Todestrank erwischt ihn aber dennoch voll.



Gifte brauen

Stufen: 0-5

Konzept: Alchemist, Giftkunde, (Trankkunde)

Hiermit erwirbt der Spieler für seinen Charakter die Fähigkeit Gifte bis zur entsprechenden Stufe herzustellen. Gifte erkennen ist keine Voraussetzung dafür. Zusätzlich zu dieser Fähigkeit muss der Spieler ein Rezept für jedes Gift oder Gegengift erwerben, das sein Charakter brauen kann.

Gifte entdecken

Stufen: ---

Konzept: Heiler, Alchemist

Der Charakter ist in der Lage ein Gift zu entdecken bzw. zu erkennen, dass jemand an der Wirkung eines Giftes leidet. Dadurch ist aber noch nicht klar, um welches Gift es sich handelt oder welche Gegenmaßnahmen zu treffen sind!

Bei besonders hochstufigen, seltenen oder heimtückischen Giften kann diese Fähigkeit gelegentlich auch versagen.

Gifte erkennen

Stufen: 1-5

Konzept: Alchemie, Giftkunde

Der Charakter kann beim genauen Untersuchen eines verdächtigen Objektes (Waffen, Speisen, Tränke etc.) feststellen, ob es vergiftet ist und mit welchem Gift man es zu tun hat, sofern das Gift von gleicher oder niedrigerer Stufe als seine Fähigkeit ist. Dazu muss der Spieler das Objekt gründlich untersuchen (Anschauen, riechen, schmecken in dieser Reihenfolge). Hierbei vergiftet er sich nicht, auch wenn er ein Kontaktgift untersucht.

Außerdem kann ein Charakter an sich selbst oder anderen Vergiftungssymptomen feststellen und erkennen, welches Gift am Werke ist (wenn seine Stufe ausreichend hoch ist). Er kann auch bei einem an einem Gift Verstorbenen anhand der äußeren Symptome erkennen, um welches Gift es sich handelte.



Giftwirkung analysieren

Stufen: ---

Konzept: Heiler

Der Charakter ist in der Lage aufgrund der Symptome, die ein Vergifteter zeigt, ein Gift zu identifizieren. Dabei kann nur die Art des Giftes, die wahrscheinliche Verabreichungsart und die ungefähre Stärke festgestellt werden, nicht aber, wie das Gift hieß.

Heilen von Krankheiten

Stufen: 1-3

Konzept: Heiler

Um diese Fähigkeit besitzen zu können, muss der Charakter **Erste Hilfe** bereits erworben haben. Er kann dann eine Krankheit zum Beginn der nächsten Periode heilen. Außerdem kann der erlittene Schaden anschließend geheilt werden, wenn der Heiler die Behandlung noch eine Periode weiterführt. Ansonsten muss der Schaden normal regeneriert werden.

Je schwerer die Krankheit ist, desto höher muss die Fertigkeit des Heilers zur Heilung sein, sonst reicht die Fähigkeit u.U. nur aus, um den Krankheitsverlauf abzumildern bzw. die Folgen abzuschwächen.

Der Heiler kann Krankheiten auch dann zuordnen, wenn der Erkrankte schon verstorben ist.

Heilen von Seelen

Stufen: ---

Konzept: Heiler III

Mit dieser Fähigkeit ist man in der Lage jemandem Trost zu spenden, der etwas Schreckliches erlebt hat oder an einer Phobie leidet. Phobien oder ähnliche Nachteile können im *Beisein* eines Charakters, der über diese Fähigkeit verfügt, gemindert, aber nicht völlig aufgehoben werden.

Heilen von Vergiftungen

Stufen: 1-2

Konzept: Heiler II und III

Der Charakter benötigt zusätzlich **Erste Hilfe**. Die Fähigkeit ermöglicht es, das Gift für eine Periode einzudämmen, so dass der Vergiftete jede Periode, in der er behandelt wird, keinen weiteren Schaden durch das Gift nimmt. Wird **Heilen von Vergiftungen** mit der Fähigkeit **Gifte entdecken** und **Gifte analysieren** kombiniert, kann der Vergiftete durch zwei aufeinander folgende Behandlungen durch denselben Heiler völlig kuriert werden. Der Schaden, der durch das Gift verursacht wurde, muss nach dem Kurieren normal regeneriert werden, wobei weiterhin ange-

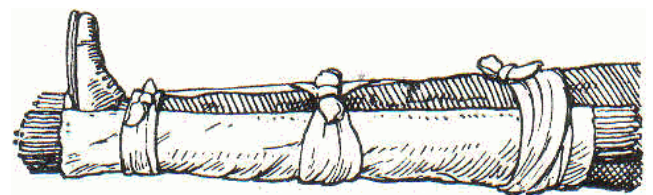
wendetes **Heilen von Vergiftungen** in jeder Periode die Heilungsgeschwindigkeit verdoppelt.

Die Spielleitung kann sich bestimmte Komponenten überlegen, die der Heiler benötigt, um eine spezielle Vergiftung zu kurieren.

Je stärker das Gift ist, desto höher muss die Fertigkeit des Heilers zur Heilung sein, sonst reicht die Fähigkeit u. U. nur aus, um die Symptome abzumildern bzw. die Folgen abzuschwächen.

Heilen von Vergiftungen I reicht aus, um Gifte der Stufen null bis zwei zu behandeln, für höhere Gifte benötigt man Heilen von Vergiftungen II.

Der Heiler mit dieser Fähigkeit kann die Vergiftung auch erkennen, wenn sie schon zum Tode geführt hat.



Heilen von Wunden

Stufen: 1-3

Konzept: Heiler

Erste Hilfe ist Voraussetzung für diese Fähigkeit, die einem Charakter nach Ablauf einer Viertelstunde nach Wahl und Stufe der Fähigkeit einen LP oder eine Gliedmaße heilt. **Heilen von Wunden** kann pro Periode nur einmal auf einen Körperteil angewendet werden, das gilt auch, wenn es mehrere Heiler probieren. Besitzt der Heilende zusätzlich die Fähigkeit **Wissen um Pflanzen**, können zwei verschiedene (!) Wunden an ein und demselben Körperteil um je einen Punkt geheilt werden. Dies geschieht aber auch im Abstand von einer Viertelstunde.

Heilen von Wunden I reicht aus, um Wunden an Gliedmaßen und reine Fleischwunden am Torso zu heilen.

Für schwere Torsowunden (z. B. Bauchschnitt) oder Knochenbrüche benötigt man Heilen von Wunden II.

Schnell lebensbedrohliche Wunden (solche, die einen eigentlich auf die Intensivstation bzw. in den Sarg bringen würden) benötigen Heilen von Wunden III.

Reicht die Fähigkeit des Heilers nicht aus, kann zumindest schlimmerer Schaden verhindert werden, die Heilung vollzieht sich dann aber nur auf natürlichem Wege.



Kampferfahrung

Stufen: 1-3

Konzept: Krieger, Kampffähigkeiten

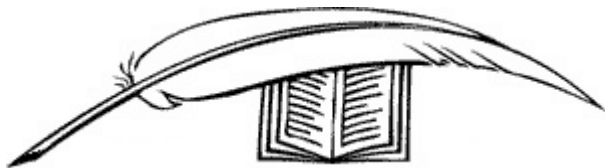
Kampferfahrung ist eine Fertigkeit, mit der ein Charakter pro Kampf ein bis drei Treffer, nicht notwendigerweise die ersten drei, ignorieren kann. Die negierten Treffer gelten als pariert oder ausgewichen.

Hiermit simuliert der Charakter einen kampftauglichen Charakter, als er es selber ist.

Die Kampferfahrung gilt ausschließlich für den Nahkampf und nicht für Treffer durch Fernkampfwaffen, Magie oder ähnliches.

Diese Fähigkeit soll zum Ausgleich dienen, damit auch ungeübte Spieler gute Kämpfer spielen können. Für Spieler, die reale Kampferfahrung haben, ist diese Fähigkeit nicht vorgesehen und wird evtl. von der SL abgelehnt.

Die Spielleitung **muss** ihre Zustimmung geben, wenn ein Spieler für seinen Charakter Kampferfahrung **III** haben möchte. Dadurch soll garantiert werden, dass dies nur jemand erhält, der es benötigt, und nicht jemand, der sowieso schon gut kämpfen kann.



Lesen/Schreiben

Stufen: ---

Konzept: Allgemein

Der Charakter ist des Lesens und Schreibens mächtig. Dies gilt für alle Sprachen, die er beherrscht.

Meditation

Stufen: ---

Konzept: Magier, Kleriker, Zauberer, Barde

Ein Zauberkundiger kann, wenn er diese Fähigkeit beherrscht, durch **Meditation** Magiepunkte regenerieren. Da sich der Charakter dazu völlig konzentrieren muss, sind in dieser Zeit keine anderen Aktionen möglich, er kann aber willentlich die Meditation abbrechen, da er seine Umgebung nur ausschließt, aber immer noch wahrnimmt. Nach der Meditation ist der Magier noch etwa eine Minute lang orientierungslos.

Er benötigt zehn Minuten für den ersten Magiepunkt, danach nur noch fünf Minuten für jeden weiteren, weil er dann tiefer in sich versunken ist.

Wird die **Meditation** vor Ablauf einer Zeiteinheit unterbrochen, ist der aktuelle Magiepunkt verloren und der Charakter muss neu beginnen.

Diese Zeit sollte ausgespielt werden und nicht für **Zeit-Aus**-Aktivitäten genutzt werden.



Meistermagie

Stufen: ---

Konzept: Magier III

Ein Magier kann, wenn er diese Fähigkeit beherrscht, die Sprüche LICHT und FEUER (nur diese beiden!) beliebig oft einsetzen, ohne dafür Magiepunkte aufwenden zu müssen. Begründet ist dies durch seine große Erfahrung im Wirken der Magie.

Meucheln

Stufen: ---

Konzept: Abenteurer, Dieb/Händler

Um diese Fähigkeit zu benutzen, muss der Charakter sich an sein Opfer anschleichen und es an einer ungeschützten Stelle berühren. Er kann bei erfolgreichem **Meucheln** entscheiden, was er tun möchte: Entweder er bringt dem Opfer eine tödliche Wunde bei, bringt es also auf 0 LP, oder er kann es sofort töten. Eine weitere Möglichkeit ist es, das Opfer bewusstlos zu schlagen, ohne es zu verletzen. Der Spieler muss sein Opfer davon in Kenntnis setzen, was sein Charakter ihm angetan hat. Sollte die ungeschützte Stelle eine Gliedmaße gewesen sein, so ist diese anschließend unbrauchbar, das Opfer ist jedoch nicht auf 0 LP und damit nicht aktionsunfähig.

Meucheln schlägt fehl, wenn man lediglich ein Rüstungsteil berührt oder das Zielobjekt eine Rüstung trägt. Fernwaffen eignen sich nicht zum Meucheln. Außerdem ist es nicht möglich, jemanden zu meucheln, wenn man schon im Kampf mit ihm ist.

Der Zweck dieser Fähigkeit ist hauptsächlich, dass das Opfer keinen Laut mehr von sich geben kann, wenn es gemeuchelt wird.



Ortskenntnis

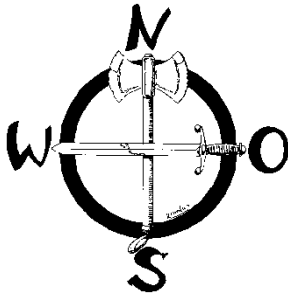
Stufen: ---

Konzept: Allgemein

Der Spieler bekommt von der Spielleitung vor Beginn des Spiels Informationen über die Gegend, in der das Spiel stattfinden wird. Die Spielleitung bestimmt so, welche Informationen und Details sie dem Spieler und damit dem Charakter zubilligt.

Während des Spiels darf der Spieler einen Kompass benutzen, um sich zu orientieren.

Diese Fähigkeit sollte vor dem Spiel mit der Spielleitung besprochen werden.



Ritualkunde

Stufen: 1-3

Konzept: Magier

Mit dieser Fähigkeit ist das Wissen des Magiers so groß, dass er Zaubersprüche, die er selbst nicht beherrscht, von denen er aber weiß, dass es sie gibt, in einem Ritual wirken kann. Das Wirken des Zaubers kostet ihn dabei aber die doppelte Zahl der normalerweise nötigen MP, und er muss vorab eine Theorie für das Ritual entwickeln. Bei Sprüchen, die normalerweise ohnehin ein Ritual benötigen, verdoppelt sich zusätzlich die Dauer des Rituals.

Mit Ritualkunde I können die Sprüche der ersten Stufe ritualisiert werden, mit Ritualkunde II die der ersten und zweiten Stufe und mit Ritualkunde III die der ersten bis dritten Stufe. Da Sprüche der vierten und fünften Stufe ohnehin ein Ritual benötigen, ist die Fähigkeit Ritualkunde auf die Stufen eins bis drei beschränkt.

Durch Ritualkunde erwirbt man keine zusätzlichen MP, außerdem muss man die entsprechenden Sprüche kennen, d. h. es muss Wissen um Magie I, II oder III (entsprechend der Spruchstufe des gewünschten Spruches) vorhanden sein.

In Ritualen, an denen mehrere Personen teilnehmen, ist der Magier außerdem in der Lage, die „Verteilung“ der MP-Kosten auf die einzelnen Teilnehmer zu steuern, indem er die Energieflüsse entsprechend kanalisiert. Ohne Ritualkunde werden die MP-Kosten in solchen Fällen zu gleichen Teilen verteilt, sinken pro Teilnehmer aber nie unter 1 MP.



Rüstung reparieren

Stufen: ---

Konzept: Krieger, Rüstungen/Schilde

Wenn eine Rüstung beschädigt wurde, kann man sie mit dieser Fähigkeit wieder auf den ursprünglichen Rüstungswert bringen. Der Charakter muss Werkzeug, Material und Zeit dazu haben, um eine Rüstung zu reparieren. Der Zeitaufwand beträgt fünf Minuten pro verlorenem Rüstungspunkt.

Selbstverständlich muss die Rüstung zum Reparieren ausgezogen werden.

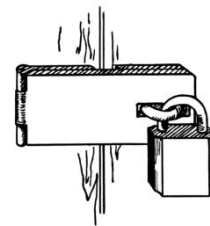
Schätzen

Stufen: ---

Konzept: Abenteurer, Dieb/Händler

Wird diese Fähigkeit auf einen Gegenstand angewendet, muss der Besitzer des Gegenstandes oder der Spielleiter den Wert desselbigen angeben.

Die Fähigkeit bezieht sich auf Wertgegenstände wie Juwelen, Schmuck und ähnliches, aber nicht auf Tränke, Waffen oder magische Artefakte.



Schlösser öffnen

Stufen: 1-3

Konzept: Abenteurer, Dieb/Händler

Alle für das Spiel benötigten Schlösser werden von der Spielleitung mit einem Beutel an einer Drahtschleife versehen. Am Beutel kann man auch erkennen, ob das Schloss geöffnet oder verschlossen ist.

In diesem Beutel befinden sich neben einer Beschreibung des Schlosses (unter Umständen mit Falle), die der Spieler erst lesen darf, wenn sein Charakter das Schloss geöffnet hat, Kugeln mit verschiedenen Farben. Hat der Spieler nicht genug Licht, die Farbe der Kugeln zu unterscheiden, hat sein Charakter auch nicht genug Licht, um das Schloss zu öffnen.

Die Farben der Kugeln besagen folgendes:

Weiß: Schloss geöffnet

Schwarz: Schloss bleibt zu

Rot: Falle wurde ausgelöst

Blau: Dietrich bricht ab

Für jede Stufe der Fähigkeit darf der Spieler blind eine Kugel aus dem Beutel ziehen, der an dem Schloss angebracht ist. Zieht er eine weiße Kugel, so ist das Schloss von seinem Charakter geöffnet worden. Zieht er eine schwarze Kugel, bleibt das Schloss zu. Bei einer roten Kugel wurde die Falle ausgelöst, und der Charakter erleidet die Folgen. Zieht er eine blaue Kugel, bricht der Dietrich ab, was unter Umständen seine Möglichkeiten, dieses oder ein anderes Schloss zu öffnen, reduzieren kann. Wenn der Spieler noch Versuche übrig hat, darf er noch einmal ziehen, muss aber vorher alle Kugeln wieder zurück in den Beutel legen.

Zusätzlich zu dieser Fähigkeit erhält der Charakter für jede Stufe einen Dietrich. Für jede Stufe seiner Fähigkeit benötigt der Charakter einen dieser Spezialschlüssel. Hat er zu wenig Dietriche, verringert sich die Fähigkeit dementsprechend. Hat jemand also **Schlösser öffnen III** und nur einen Dietrich, darf er auch nur einmal ziehen. Zusätzliche Dietriche kosten 1 SS pro Exemplar.

Die realen Schlüssel sollten in den Türen verbleiben und die Spieler die Disziplin aufbringen, nur durch Türen zu gehen, die sie wirklich geöffnet haben oder anderweitig passieren können. Das Herumstochern in fremden Schlössern mit realen Dietrichen ist absolut verboten!

Ein oder mehrere Charaktere mit dem Vorteil **Überstärke** können natürlich versuche eine Tür einzurennen, über Erfolg oder Schlüsselbruch entscheidet dann die Spielleitung.



Spuren lesen

Stufen: 1-3

Konzept: Abenteurer, Wildnis

Alle wichtigen Spuren werden im Spiel durch farbige Bänder gekennzeichnet. Der Spieler mit dieser Fähigkeit bekommt zu Beginn des Spiels ein Handout mit dem Farbcode, auf dem er die jeweilige Bedeutung nachlesen kann. Auf der Liste des Spielers sollten immer wesentlich mehr mögliche Spuren stehen, als es im Spiel wirklich gibt, um nicht die vorhandenen Elemente schon zu Beginn des Spiels zu verraten.

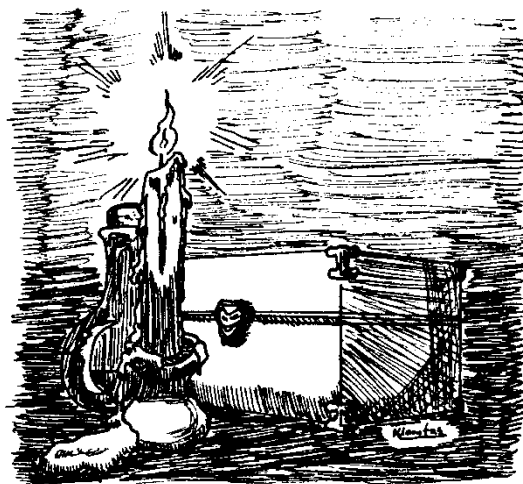
Anhand der Stufe der Fähigkeit bestimmt die Spielleitung, wie detailgetreu die Information auf der Liste des Spielers ist und wie viele Spuren er im Spiel zuordnen kann.

Spuren Lesen ist natürlich nur da möglich, wo Spuren zurückbleiben können, also auf Waldboden, auf staubigem Boden, im Gras oder ähnliches. Von ei-

nem gefegten Boden können keine Spuren gelesen werden. Ausnahmen sind natürlich offensichtliche Spuren wie Blutspuren oder ähnliches, die man auch ohne Fähigkeit überall verfolgen kann.

Ein Spieler, der **Spuren lesen** nicht hat, darf einen Spieler auf die Spur hinweisen, er darf aber nicht die Spurenliste des anderen Spielers einsehen.

Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Informationen auf der Farbtabelle auch die Wissensfertigkeiten des Charakters widerspiegeln. Wenn jemand nicht über **Wissen um Kreaturen** verfügt, könnte statt „Satyrspuren“ lediglich „Hufspuren eines Zweibeiners“ auf dem Handout stehen. Das könnte immerhin auch ein Teufel oder Dämon sein.



Tränke und Gifte brauen

Stufen: 0-5

Konzept: Alchemie, Trankkunde

Hiermit kann ein Charakter Tränke und Gifte bis zur entsprechenden Stufe selbst herstellen. Dazu benötigt er Materialien, Gerätschaften und Zeit. Tränke und/oder Gifte erkennen ist keine Voraussetzung dafür.

Zusätzlich zu dieser Fähigkeit muss der Spieler ein Rezept für jeden Trank, jedes Gift oder Gegengift erwerben, das sein Charakter brauen kann.

Tränke erkennen

Stufen: 1-5

Konzept: Alchemie, Giftkunde

Der Charakter kann beim genauen Untersuchen eines Trankes feststellen, um was für eine Art Trank es sich handelt, sofern der Trank von gleicher oder niedrigerer Stufe als seine Fähigkeit ist. Dazu muss der Spieler den Trank gründlich untersuchen (Anschauen, riechen, schmecken in dieser Reihenfolge). Hierbei tritt die Trankwirkung nicht ein, die Portionsanzahl in der Flasche wird nicht verringert.



Verstecken im Freien

Stufen: ---

Konzept: Abenteurer, Wildnis

Verstecken wirkt ähnlich wie der Zauberspruch UNSICHTBARKEIT und wird durch hochhalten eines grünen Tuches gekennzeichnet, funktioniert aber nur, wenn der Charakter sich nicht von der Stelle bewegt. Der Ort des Verstecks muss plausibel erscheinen, einfach im Gras sitzen und ein Tuch hochhalten reicht nicht aus!

Mögliche Verstecke findet man hinter Bäumen, in Büschen, Erdspalten oder ähnliches. Der Versteckte kann mittels **Spuren lesen** gefunden werden, der Suchende benötigt dazu aber mindestens fünf Minuten.

Verstecken in Gebäuden

Stufen: ---

Konzept: Abenteurer, Dieb/Händler

Verstecken ist regeltechnisch mit UNSICHTBARKEIT vergleichbar und wird durch Hochhalten eines grünen Tuches gekennzeichnet, was aber nur funktioniert, wenn man sich nicht bewegt. Darüber hinaus muss man ein plausibles Versteck finden, einfach an der Wand lehnen und ein Tuch hochhalten reicht nicht aus. Verstecken kann man sich hinter oder unter Möbelstücken und ähnlichem. Um jemanden zu entdecken, der sich in einem Raum versteckt hat, braucht man etwa fünf Minuten. **Spuren lesen** ist in einem Gebäude nicht notwendig.

Waffe/Schild reparieren

Stufen: ---

Konzept: Krieger, Nahkampfwaffe, Rüstungen/Schilde

Der Charakter kann beschädigte Waffen und Schilde reparieren. Der Charakter benötigt dazu Werkzeug, Material und Zeit. Der Zeitaufwand beträgt eine Viertelstunde bis zu zwei Stunden, je nach dem an dem Stück entstandenen Schaden.

Wasser reinigen

Stufen: ---

Konzept: Allgemein, Heiler

Der Charakter kann mit dieser Fähigkeit Wasser trinkbar machen, das von der Spielleitung als ungenießbar, verdreht oder verseucht deklariert wurde.

Der Spieler sollte zur Verdeutlichung der Fähigkeit einen Filter benutzen.

Man kann mit dieser Fähigkeit keine Gifte neutralisieren.

Wissen um ...

Stufen: 1-3 (4/5)

Konzept: Wissen

Der Spieler wählt das Wissensgebiet und den Umfang der Kenntnisse. Dabei gilt:

Allgemein: Geht es um Wesenheiten wie Dämonen, Elementare, Kreaturen o.ä., kennt er die Ausprägungen dieser Wesenheiten in der entsprechenden Stufe (also Wissen Stufe I → Wissen um Wesen in Stufe I usw.). Dabei entspricht die Stufe des Wesens der Stufe, die man im Konzept Kreatur oder magisches Wesen bräuchte, um es zu generieren.

Stufe I (Grundwissen): Der Charakter hat solide Grundkenntnisse. Seltene Tiere, Pflanzen usw. sind nicht bekannt, ebenso Dinge aus fremden Ländern.

Stufe II (Fachwissen): Der Charakter verfügt neben den Grundkenntnissen auch über einige Kenntnisse von seltenen und fremden Dingen.

Stufe III (Spezialistenwissen): Der Charakter ist ein echter Gelehrter und kennt sich in seinem Fachgebiet aus. Er hat vielleicht sogar schon kurze Abhandlungen für Bibliotheken oder zum Wissensaustausch mit anderen Spezialisten verfasst.

Stufe IV (nur Wissen um bestimmte Wesenheiten): Kennt sich mit Wesenheiten dieser Art in Stufe IV aus.

Stufe V (nur Wissen um bestimmte Wesenheiten): Kennt sich mit Wesenheiten dieser Art in Stufe V aus.

Wissen um Astrologie

Mittels Astrologie kann man aus den Geburtsdaten von Personen und der momentanen Stellung der Sterne Voraussagen über die nächste Zukunft machen, deren Genauigkeit und Umfang von der Stufe der Fertigkeit abhängt.

Die Aussagen sind oft mehrdeutig, und die Spielleitung sollte sich genau überlegen, welche Informationen sie herausgibt.

Wissen um Dämonen

Der Charakter ist über Dämonen, ihr Verhalten, ihre Hierarchie und vielleicht Schwachstellen informiert, und zwar in einem Umfang, der der Stufe der Kenntnisse entspricht.

Ebenso weiß er, wie man mit ihnen umgehen kann und kennt vielleicht die Namen, eventuell sogar den wahren Namen von einigen mehr oder weniger hochrangigen Dämonen.

Dämonen nehmen auf dieser Ebene meist dieselbe Form an, daher hat man mit dieser Fähigkeit eine gute Chance (SL), diese durch Sicht zu identifizieren.



Wissen um Elementare

Der Charakter ist über Elementare im Umfang seiner Stufenkenntnisse bezüglich Verhalten, Aussehen, Schwachstellen usw. informiert.

Elementare nehmen auf dieser Ebene meist dieselbe Form an, daher hat man mit dieser Fähigkeit eine gute Chance (SL), diese durch Sicht zu identifizieren.



Wissen über Etikette

Der Charakter kennt die Umgangsformen in verschiedenen Kreisen entsprechend seiner Herkunft und Stufenkenntnisse. Einfache Kenntnisse beinhalten Gruß- und Anredeformen. Ein Meister der Etikette hat vielleicht genaue Kenntnisse des Zeremoniells bei Hofe.

Gassenwissen

Der Charakter kennt sich in gewissen Kreisen entsprechend seiner Kenntnisstufe aus. Beispiele sind z. B. Kenntnisse über die Diebesgilde einer Stadt oder die Hintergründe einer Geheimorganisation.



Wissen um Geister

Aufgrund des Aussehens und des Verhaltens kann der Wissende je nach Stufe mehr oder weniger gut auf ihre Art schließen.

Er kann evtl. sogar Informationen haben, wie man sich vor ihnen schützt und wie man sie erlösen kann.

Wissen um Geschichte

- Stufe I: Der Charakter kennt sich in der Geschichte seines Landstriches aus.
- Stufe II: Der Charakter kennt die Geschichte seines Landes.
- Stufe III: Der Charakter kennt die Geschichte seines Landes und der angrenzenden Länder. Dabei hat er ein Spezialgebiet (Landstrich oder Epoche), in dem er sich hervorragend auskennt, in allem andere kennt er die Zusammenhänge und die Chronologie.

Wissen um Kreaturen

Der Charakter ist über Kreaturen im Umfang seiner Stufenkenntnisse bezüglich Verhalten, Aussehen, Arten und Kategorien usw. informiert. Andere mögen sie Monster nenne, für den Wissenden sind sie ein interessantes Forschungsgebiet.

Wissen um Magie

Hierbei handelt es sich um Wissen in der theoretischen Magie. Dazu gehört das Wissen um den Aufbau von Zaubern und Ritualen an sich, grundlegende magische Theorien, die Arten der Magie u. ä. Die Magierfähigkeit Ritualkunde muss extra generiert werden. Je nach Stufe der Fähigkeit kennt sich ein Charakter in den verschiedenen Erscheinungsformen aus und kann unbekannte Phänomene einordnen, solange sie der Stufe seines Wissens entsprechen.

Die Stufe des Wissens um Magie gibt auch gleichzeitig wieder, von welchen Sprüchen ein Zauberkundiger schon gehört hat (was nicht bedeutet, dass er sie sprechen kann, jeder Zauber muss einzeln erworben werden!).

Wissen um Magie I: Er kennt die Grundlagen für die Zauberei der 0. und 1. Stufe

Wissen um Magie II: Er kennt die Grundlagen für die Zauberei der 0. bis 2. Stufe.

Wissen um Magie III: Er kennt die Grundlagen für die Zauberei der 0. bis 3. Stufe.

Wissen um Magie IV: Er kennt die Grundlagen für die Zauberei der 0. bis 4. Stufe.

Wissen um Magie V: Er kennt die Grundlagen für die Zauberei der 0. bis 5. Stufe.

Wissen um Mineralien

Der Charakter kann mineralische Komponenten für Gifte oder Tränke finden und identifizieren. Außerdem kann man Alters- und Ortsbestimmung von Gestein durchführen und weitere Informationen gewinnen.

- Stufe I: Leicht beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.
- Stufe II: Mittelschwer und schwer beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.
- Stufe III: Unmöglich beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden. Auch bisher unbekannte Mineralien können durch Untersuchung klassifiziert und eingeordnet werden.





Wissen um Pflanzen

Der Pflanzenkundige findet Pflanzen und Kräuter in freier Natur und kann diese als Ingredienzien in Tränken und Giften verwenden.

- Stufe I: Einheimische Pflanzen sind bekannt, leicht beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.
- Stufe II: Die Flora der eigenen Heimat und die der angrenzenden Landstriche ist bekannt, mittelschwer und schwer beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.
- Stufe III: Die Flora des gesamten Kontinentes ist bekannt, unmöglich beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden. Auch bisher unbekannte Pflanzen können durch Untersuchung klassifiziert und eingeordnet werden.

Wissen um Politik

Der Charakter kennt die Hintergründe und Zusammenhänge sowie die Namen und die politische Meinung von Amtspersonen in einem bestimmten Bereich:

- Stufe I: Lokale Politik, z. B. einer Stadt, einer Gilde oder einer Baronie.
- Stufe II: Übergreifende Politik zwischen verschiedenen Bereichen von Stufe I.
- Stufe III: Genaue Kenntnisse der Politik auf Reichsebene, intern und extern.

Wissen um Religion

Der Charakter kennt die Grundlagen und Prinzipien verschiedener Glaubensrichtungen und Kulte:

- Stufe I: lokale Kulte seiner Heimat, allgemeine Prinzipien und Zuordnungen.
- Stufe II: spezielle Kenntnisse verschiedener Glaubensrichtungen. Es sind Grundkenntnisse über die allgemeine Symbolik und Praktiken verschiedener Religionen bekannt.
- Stufe III: Detaillierte Kenntnisse über die verschiedenen Kulte und Religionen. Wissen um Unterschiede zwischen lokalen Ausprägungen des gleichen Glaubens.

Wissen um Runen

Der Charakter kann magische oder andere alte Schriftzeichen lesen, was ihm bei der Zuordnung alter magischer Artefakte oder ähnlicher Dinge helfen kann. Diese Fähigkeit ist für das Lesen moderner Spruchrollen nicht nötig. Der Umfang der Kenntnisse hängt von der Wissensstufe ab.

Wissen um Tiere

Der Tierkundige kennt das Aussehen und Verhalten von Tieren. Er weiß evtl. auch, welche Teile von Tieren als Bestandteile von Giften und Tränken benutzt werden können.

Stufe I: Einheimische Tiere sind bekannt, leicht beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.

Stufe II: Die Fauna der eigenen Heimat und die der angrenzenden Landstriche ist bekannt, mittelschwer und schwer beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden.

Stufe III: Die Fauna des gesamten Kontinentes ist bekannt, unmöglich beschaffbare Komponenten können gefunden und identifiziert werden. Auch bisher unbekannte Tiere können durch Untersuchung klassifiziert und eingeordnet werden.



Wissen um Untote

Der Charakter ist über Untote im Umfang seiner Stufenkenntnisse bezüglich Verhalten, Aussehen, Schwachstellen usw. informiert. Er kann Untote erkennen und kennt evtl. Methoden zu ihrer Vernichtung.

Wunden entdecken

Stufen: ---

Konzept: Heiler

Der Charakter ist in der Lage auch nicht offensichtliche Wunden (wie z. B. innere Blutungen) zu entdecken.



H Alchemie

In der Alchemie sind alle Fertigkeiten zusammengefasst, die zur Herstellung von Tränken und Giften benötigt werden. Tränken und Giften ist gemeinsam, dass zu ihrer Zubereitung Komponenten und Gerätschaften benötigt werden. Die Handhabung bezüglich Trank- bzw. Giftstufen und Komponenten ist für beide Teilgebiete gleich.

Was bringt man mit ins Spiel?

Fertige Gifte und Tränke:

Ein Charakter darf zu Beginn des Spiels für jede Rezeptstufe, die er beherrscht, eine Trank- bzw. Giftstufe mit ins Spiel bringen, wobei Trank- und Giftstufen nicht austauschbar sind! Der Spieler kann auch zusätzliche Stufen bei der Generierung erwerben, so dass er mit zusätzlichen fertigen Tränken oder Giften ins Spiel starten kann. Ebenso können auch Stufen zurückgegeben werden, der Charakter hat dann zu Beginn des Spiels weniger fertige Gifte oder Tränke dabei. Bei Rezepten der nullten Stufe kann man zu Beginn des Spiels drei Portionen bei sich haben. Jede weitere Giftstufe reicht für fünf Portionen Gift der nullten Stufe. Natürlich kann die Verteilung der Stufen bei jedem Spiel neu festgelegt und frei gewählt werden.

In anderen Spielen erworbene Tränke fremder Herkunft sind von dieser Regelung nicht betroffen, wobei die Spielleitung sich vorbehalten kann, diese nicht zuzulassen oder deren Haltbarkeit anzuzweifeln...

Beispiel: Lukrezius Borgius hat Gift brauen III, ein Rezept für ein Gift der ersten Stufe, eins für ein Gift der zweiten Stufe und eins für ein Gift der dritten Stufe. Das sind insgesamt sechs Giftstufen, mit denen er das Spiel beginnen kann. Die Einteilung bleibt ihm überlassen.

Er hat folgende Möglichkeiten:

Gifte	1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe
1.	1	1	1
2.	2	2	
3.	3		1
4.	4	1	
5.	6		
6.		3	
7.			2

Beispiel: Ludmilla kennt nur ein einziges Rezept, und zwar für eine Rüstungssalbe der fünften Stufe (Da war die Spielleitung wohl ausnahmsweise einverstanden...) Eigentlich darf sie dann auch nur eine fertige Portion in jedes Spiel einbringen, was ihr aber nicht reicht. Deshalb erwirbt sie fünf weitere Trankstufen und darf deshalb jedes Mal mit zwei Portionen ihrer Rüstungssalbe starten.

Beispiel: Karl kann drei Gifte der ersten Stufe mixen und eins der nullten. Nun kann er zwar von jedem Gift der ersten Stufe eine Portion mitbringen und drei von seinem Minigift. Weil ihm aber dieses Kotzgift so gut gefällt, beschließt er, alle Giftstufen darauf zu verwenden und bringt 18 Portionen davon mit ins Spiel. Dafür muss er alles andere im Spiel herstellen...

Beispiel: Ewald kann vier Tränke der ersten Stufe und einen der zweiten Stufe brauen. Er hat also sechs Trankstufen zur Verfügung. Weil ihm aber noch Punkte dafür fehlen, gibt er zwei Trankstufen zurück und startet nur mit vier fertigen Trankstufen ins Spiel.

Beispiel: Miraculix ist ein erfahrener Alchemist der vierten Stufe und beherrscht drei Gifte der ersten, zwei der zweiten und drei der dritten Stufe. Außerdem kann er fünf Tränke der ersten Stufe, zwei der zweiten Stufe, zwei der dritten Stufe und zwei der vierten Stufe herstellen. Er kann also 16 Giftstufen und 23 Trankstufen mit ins Spiel bringen, aber nicht z. B. 18 Giftstufen und dafür nur 21 Trankstufen. Die Verteilung innerhalb der Gift- bzw. Trankstufen bleibt ganz ihm überlassen.

Komponenten

Standardmäßig wird davon ausgegangen, dass zur Herstellung eines Trankes oder Giftes eine schwer beschaffbare Zutat nötig ist. Davon hat der Charakter zu Beginn des Spieles genug dabei, um zwei weitere Portionen herzustellen.

Für Rezepte der Stufe null (Minirezepte) benötigt man nur eine einfach zu beschaffende Komponente, von der man zu Beginn des Spieles genug für zehn Portionen dabei hat.

Weitere Komponenten können auch vor dem Spiel „gekauft“ werden, wobei die Zutat (schwer beschaffbar) für je zwei weitere Portionen 1 GP kostet. Diese Zutaten sind im Gegensatz zu den Gift- und Trankstufen nicht austauschbar. Daher sollte man darauf



achten, dass jedes Rezept spezielle Komponenten benötigt, die nicht mit anderen Rezepten austauschbar sind.

Durch spezielle Modifikationen, die weiter unten beschrieben werden, kann man Einfluss auf die Komponenten und damit den Preis des Giftes und die Anzahl der ins Spiel mitgebrachten Komponenten nehmen. Diese Modifikationen gelten nicht für Rezepte der Stufe null!

Beispiel: Amnasius benötigt für sein Amnesiegift Molchaugen. Zusätzlich zu einer fertigen Portion des Giftes darf er zu Beginn jedes Spiels maximal zwei Molchaugen dabei haben, aus denen er zwei weitere Giftportionen herstellen kann. Da ihm das zu wenig ist, investiert er 2 GP für vier weitere Molchaugen. Man gönnt sich ja sonst nichts!

Beschaffung weiterer Zutaten im Spiel und Modifikation der Zutaten

Weitere zwei Portionen einer schwer beschaffbaren Zutat sollte der Charakter für etwa 1 GS im Spiel erwerben oder sich durch Suchen oder eine Quest erwerben können.

Die Zutat für weitere zehn Portionen eines Minirezeptes kann für 5 KS erworben werden.

beschaffbar	Mod.	Menge	Kosten	Dauer
leicht	50 %	10	5 KS	10 min
mittel	25 %	5	1 SS	30 min
schwer	± 0	2	1 GS	1 h
unmöglich	- 25 %	1	nicht käuflich	speziell

Erklärung: Die Kosten für das Giftrezept werden mit dem Modifikator multipliziert, wenn die Komponente verändert wird. Die Menge bezieht sich auf die zu Beginn des Spiels vorhandenen Portionen der Zutat. Die Kosten gelten für die angegebene Menge der Zutat, ebenso die Zeit, die ein Charakter für die Suche nach der Zutat aufwenden muss.

Man kann sich auch entscheiden, mehr als eine Komponente für ein Rezept zu benötigen. Für jede weitere Komponente verbilligt sich der Preis um 10 %, zusätzlich noch mal um 10 %, wenn der Charakter nicht über die zur Beschaffung nötige Fähigkeit (Wissen um Pflanzen, Tiere, Kreaturen, Mineralien ...) verfügt. Die Verbilligung ist nur wirksam, wenn die Komponente das erste Mal in einem Rezept verwendet wird.

Beispiel: Ein gewisser Stiltskin benötigt für seinen Rüstungstrank der Stufe fünf (auch hier war die Spielleitung sehr großzügig) Basiliskenspeichel. Zusätzlich zu dem fertigen Trank verfügt er über genug Basiliskenspeichel, um eine weitere Trankportion herzustellen. Da es sich um eine unmögliche Zutat handelt, kann er diese aber nicht kaufen, sondern muss sie sich durch eine Quest erspielen. Dafür werden die Kosten für das Trankrezept von 22 GP auf 17 GP ($22 * 0,75 = 16,5 \rightarrow$ gerundet 17 GP) reduziert.

Beispiel: Asklepios ist ein guter Heiler und kann außerdem einen Heiltrank der Stufe drei brauen. Er benötigt dafür mehrere Zutaten: Apfelstücke, Zucker (leicht beschaffbar), Blutwurz und Blutsteinpulver (mittel beschaffbar). Er kennt sich mit Pflanzen aus, hat aber keine Ahnung von Mineralien. Normalerweise kostet ihn das Rezept 12 GP.

Was hat Asklepios an Zutaten zu Beginn des Spiels dabei? Nach der Tabelle hat er ausreichend Blutwurz und Blutsteinessenz für fünf Portionen und genug Apfelstücke und Zucker für zehn Portionen des Trankes dabei.

Die Kosten für das Rezept werden wie folgt modifiziert:

Abzüge: drei weitere Zutaten $\rightarrow$ -30 %. Dazu kommen noch einmal -10 %, weil Asklepios für das Finden von Blutstein Hilfe benötigt. Also insgesamt - 40 %.

Aufschläge: Am schwersten zu beschaffen ist der Blutstein, der aber immer noch nur mittlere Schwierigkeit hat. Also ergibt sich ein Aufschlag von 25 %.

Insgesamt kommen wir auf einen Modifikator von - 40 % + 25 % = - 15 %.

Damit kostet das Rezept nur noch 10 GP ($12 \text{ GP} * 0,85 = 10,2 \text{ GP}$, gerundet 10 GP) und Asklepios hat zu Beginn des Spiels Material für fünf weitere Tränke dabei.

Zubereitung

Für die Zubereitung der Tränke, Salben, Pulver, Gifte oder ähnlichem benötigt der Charakter die Zutaten, die er wie oben beschrieben ins Spiel mitbringen oder sich im Spiel beschaffen kann. Entweder kann er sie mittels Wissensfertigkeiten selbst finden oder er muss sie anderweitig besorgen. Die Spielleitung bestimmt darüber, wie lange die Suche nach den Komponenten dauert oder wie hoch der Preis dafür ist oder ob die Zutaten vielleicht gar nicht zu finden sind. Sucht der Charakter mit seinem Wissen, muss dies gezielt geschehen, nicht beim Lustwandeln im Wald am Wegesrand oder ähnlichem.



Die Zubereitung dauert ebenfalls noch eine gewisse Zeit, in der der Charakter die Komponenten zerstören, auflösen, erwärmen oder sonst wie bearbeiten muss. Dabei sollte das Brauen real mit geeigneten Gerätschaften ausgespielt werden und nicht durch eine Zeitaus-Pause simuliert werden.

Die Dauer der Zubereitung orientiert sich an der Stufe des Tranks, kann aber auch modifiziert werden. Bei dieser Modifikation kann entweder die zur Zubereitung benötigte Zeit oder die Anzahl der Portionen, die man gleichzeitig herstellen kann, verändert werden.

Die folgende Tabelle gibt die Modifikationen wieder:

Zeit pro Stufe und Portion	Modifikation
10 min	± 0
5 min	+ 10 %
3 min	+ 20 %
1 min	+ 50 %
Jede zusätzliche Portion	+ 25 %

Beispiel: Unser Stiltskin hat genug Material für eine Portion seines Rüstungstranks V. Wie lange würde das dauern?

Eine Portion fünfte Stufe multipliziert mit 10 min macht 50 min Zubereitungszeit. Für 10 % Aufschlag könnte man die Zeit halbieren. Für die neuen Kosten ergeben sich dann bei einer Gesamtmodifikation von -15 % 19 GP. ($22 * 0,85 = 18,7$)

Trankkunde

Mit Tränken kann man Effekte erzielen, wie es ein Magier mit Sprüchen kann. Der Trankkundige benötigt für die Herstellung seiner Tränke bestimmte Ingredienzien, die er dann zu einem Trank zusammenfügen muss. Der Begriff „Trank“ soll hier nicht so wichtig genommen werden, es kann sich auch um Salben, Lutschpastillen oder ähnliches handeln. Die am weitesten verbreitete Version ist aber der Trank in der Flasche.

Die Tränke werden von den entsprechenden Zaubersprüchen der Stufen null bis fünf abgeleitet, wobei Tränke der Stufen vier und fünf sehr selten und überaus mächtig sind. Daher ist bei diesen Sprüchen das Einverständnis der jeweiligen Spielleitung einzuholen. Eine Spielleitung ist darüber hinaus nicht verpflichtet einen Charakter zuzulassen, den eine vorhergehende Spielleitung schon genehmigt hat.

Will man einen Trank entwickeln, der auf einer Eigenschaft und nicht auf einem Zauberspruch basiert (z. B. Trank der Überstärke), sollte man einen Blick in das Kapitel **Modifikationen** werfen, in dem unter

der Überschrift **Eigenschaften als Zaubersprüche** Regeln für die Konvertierung von Fähigkeiten in Zaubersprüche aufgeführt sind.

Tränke sind wie Sprüche in die Stufen null bis fünf unterteilt. Die Dauer und Wirkung der Tränke kann man aus den entsprechenden Sprüchen ableiten. Die Aufhebung ist meist mittels „Magie aufheben“ möglich.

Giftkunde

Gifte sind in Anwendung, Zubereitung, Wirkung und Haltbarkeit höchst vielfältig, weswegen dieser Einteilung ein verhältnismäßig großer Teil gewidmet wird. Im Gegensatz zu Zaubersprüchen sind in diesem Kapitel nicht alle gängigen Gifte aufgeführt, sondern nur ein paar Beispiele angegeben. Darüber hinaus findet man Anleitungen, anhand derer man eigene Giftkonzeptionen entwickeln kann.

Die Gifte sind neben den Wirkungsklassen und Verabreichungsarten in Stufen von null bis fünf unterteilt, die Aufschluss über die Stärke des Giftes geben. Die Gifte der Stufe vier und fünf sind wie bei Zaubersprüchen sehr selten und man benötigt das Einverständnis der Spielleitung, um einen Charakter zu spielen, der ein solches Rezept kennt. Eine Spielleitung ist darüber hinaus nicht verpflichtet, einen Charakter zuzulassen, den eine vorhergehende Spielleitung schon genehmigt hat.

Der Spieler muss Wirkung, Stufe, Wirkungsweise, Verabreichungsart und Anwendung(en) des Giftes angeben und sich im Spiel an die eigenen Vorgaben halten.

Giftwirkungen

Gifte werden in fünf Wirkungstypen unterteilt:

Lähmgifte

Diese Gifte werden meist über die Blutbahn (Gift-pfeile) oder über die Haut (Kontaktgifte) aufgenommen und versetzen das Opfer in einen Zustand, in dem es sich nicht bewegen oder sprechen kann, aber alles sieht, hört und fühlt, was um es herum vorgeht. Lähmgifte wirken grundsätzlich sofort und meist nur für einen kurzen Zeitraum. Sie werden gelb gekennzeichnet.

Stufe	Dauer der Wirkung
0	10 s (bis 10 zählen)
1	2 min (bis 200 zählen)
2	4 min (bis 400 zählen)
3	8 min (bis 800 zählen)
4	15 min (bis 1.500 zählen)
5	30 min (bis 3.000 zählen)



Schlafgifte

Diese Gifte werden meist über die Nahrung verabreicht und machen das Opfer so müde, dass es sich nicht mehr wach halten kann. Die Wirkung tritt nach etwa fünf Minuten ein, und die Dauer des Schlafs richtet sich nach der Stufe des Giftes. Sie werden schwarz gekennzeichnet.

Stufe	Dauer der Wirkung
0	5 min
1	15 min
2	30 min
3	60 min
4	2 h
5	4 h

Tödliche Gifte

Diese Gifte kosten das Opfer meistens das Leben. Die Wirkung tritt nach 30 Minuten ein. Nach der Stärke des Giftes richtet sich die Geschwindigkeit, mit der die Lebenspunkte des Opfers abnehmen. Das Opfer fällt bei 0 LP ins Koma und stirbt bei -1 LP.

Die verlorenen Lebenspunkte können durch Heilen von Verletzungen wiedererlangt werden, wodurch das Gift allerdings nicht neutralisiert wird. Nur der Verfall kann so bekämpft werden, das Gift behält seine Wirksamkeit. Dies kann einem aber die Zeit geben, sich richtig behandeln zu lassen.

Tödliche Gifte gibt es erst ab der zweiten Stufe. Sie werden rot gekennzeichnet.

Stufe	Dauer pro LP-Verlust
2	1 h
3	30 min
4	5 min
5	1 min

Physische Gifte

Die Wirkung dieser Gifte liegt darin, den Körper des Opfers zu beeinträchtigen, so dass ihm alle körperlichen Aktionen erschwert oder unmöglich werden. Sie verursachen im allgemeinen Übelkeit, Durchfall, Krämpfe oder ähnliches. Die Wirkung tritt nach fünf Minuten ein, die Dauer hängt von der Stufe des Giftes ab. Physische Gifte werden grün gekennzeichnet.

Stufe	Dauer der Wirkung
0	5 min
1	15 min
2	30 min
3	60 min
4	2 h
5	4 h

Psychische Gifte

Die Wirkung dieser Gifte liegt darin, den Geist des Opfers zu umnebeln, so dass ihm alle Aktionen unmöglich werden, für die es seine Intelligenz braucht. Darunter fallen Bardenlieder, Zaubersprüche, aber auch das Brauen von Tränken oder Giften und Wissensfertigkeiten. Die Wirkung tritt nach 5 min ein, die Wirkungsdauer hängt von der Stufe des Giftes ab. Psychische Gifte werden blau gekennzeichnet.

Stufe	Dauer der Wirkung
0	5 min
1	15 min
2	30 min
3	60 min
4	2 h
5	4 h



Verabreichungsarten

Es gibt vier Möglichkeiten, einem Gift zum Opfer zu fallen. Wichtig ist darüber hinaus, dass eine Portion Gift auch immer nur auf genau ein Opfer wirkt. Eine Portion Kontaktgift wirkt nur bei der ersten Berührung, eine Portion Blutgift wirkt nur bei der ersten Wunde, eine Portion Nahrungsgift wirkt nur in der Menge eines Tellers oder eines Kelches, eine Portion Giftgas nur auf den am nächsten Stehenden.

Kontaktgifte

Diese Gifte werden über die Haut aufgenommen. Einfache Gifte verlieren ihre Wirkung nach ein paar Minuten an der Luft, sei es durch Vertrocknen oder Verdunsten; komplexere Kontaktgifte können ihre Wirksamkeit einige Stunden behalten.



Stufe	Haltbarkeit
0	5 min
1	15 min
2	30 min
3	60 min
4	2 h
5	4 h

Blutgifte

Diese Gifte werden zumeist durch Verwundungen verabreicht. Man benutzt sie oft, um Waffen zu vergiften. Wie bei Kontaktgiften verlieren einfache Blutgifte an der Luft nach ein paar Minuten ihre Wirksamkeit, man muss also die Waffen frisch behandeln. Bessere Blutgifte behalten ihre Wirksamkeit wesentlich länger.

Stufe	Haltbarkeit
0	10 min
1	30 min
2	1 h
3	3 h
4	6 h
5	1 Periode



Nahrungsgifte

Diese Gifte werden über die Nahrung aufgenommen, sei es durch Essen oder Trinken. Niedrigstufige Nahrungsgifte müssen kurz vor dem Verzehr dem Essen beigelegt werden, weil sie sonst ihre Wirkung verlieren. Höherstufige Nahrungsgifte können lange vor dem Verzehr der Nahrung beigelegt werden, ohne ihre Wirkung zu verlieren.

Stufe	Haltbarkeit
0	1 h
1	4 h
2	8 h
3	1 Periode
4	2 Perioden
5	Bis Ende des Spiels

Giftgase

Gasförmige Gifte müssen eingeatmet werden, um zu wirken. Die Stufe bestimmt hier, wie lange das Gas wirksam ist, wenn es sich erst mal mit der Luft vermischt hat. Gase niedriger Giftstufen verfliegen nach kurzer Zeit, während Gifte der höchsten Stufe lange in der Luft bleiben. Giftgase sind erst ab der zweiten Stufe möglich. Der Wirkungskreis ist die Entfernung vom Mittelpunkt der Gaswolke, in der man dem Gift gerade noch zum Opfer fällt.

Stufe	Haltbarkeit	Wirkungskreis
2	1 h	1 m
3	30 min	2 m
4	5 min	5 m
5	1 min	10 m

Beispiel: Amnasiaus entscheidet sich bei seinem Amnesiegift für ein Nahrungsgift. Als Drittstufengift behält es eine Periode, nachdem es in ein Getränk oder Essen geschüttet wurde, seine Wirksamkeit. Wichtig ist, dass eine Portion auch nur auf eine Person wirkt und vollständig zu sich genommen werden muss, um zu wirken. Schüttet Amnasiaus also eine Portion in eine Flasche Wasser, muss das Opfer diese ganz leeren, um von dem Gift angegriffen zu werden. Will Amnasiaus das ändern, muss er dementsprechend mehr Portionen Gift in die Flasche schütten. Bei z. B. drei Portionen Gift reicht es für eine wirksame Dosis aus, die Flasche zu einem Drittel zu leeren. Die Haltbarkeit des Giftes entscheidet auch darüber, wie schnell dies geschehen muss. In Amnasiaus' Fall kann sich das Opfer eine Periode Zeit lassen, das Gift in einzelnen Schlucken zu konsumieren, um dennoch betroffen zu sein.

Modifikation der Haltbarkeit

Auch die Haltbarkeit eines Giftes kann modifiziert werden. Dies geschieht abhängig von der Verabreichungsart. Für jede Stunde, die man auf der Haltbarkeitstabelle des Giftes zurücklegt, verteuert oder verbilligt sich der Preis des Giftes um 25 %.

Beispiel: Ein Nahrungsgift der ersten Stufe ist vier Stunden haltbar. Ein selbiges der fünften Stufe hingegen bis zum Ende des Spiels. Soll das genannte Nahrungsgift der ersten Stufe so lange halten wie eines der fünften, kostet es viermal 25 % mehr, also 100 % mehr, beziehungsweise das Doppelte.



Giftrezepte

Die Liste der Gifte ist keineswegs bindend oder vollständig. Es handelt sich um Vorschläge bzw. einen Leitfaden für die Erstellung von Giften. Die Verabreichungsart ist frei wählbar.

Für die reale Darstellung der Giftherstellung sei folgendes gesagt. In einem Live-Rollenspiel, in dem man Polsterwaffen verwendet, damit keine Klagen kommen, muss man ja nicht unbedingt Gifte mixen, die möglichst eklig schmecken. Alkohol ist von vorneherein tabu, gleiches sollte auch für Wurstwasser, Spüli, Flüssigsüße oder ähnliches gelten. Empfohlen wird hiermit einfaches, mit Lebensmittelfarben (auch hier nicht unbedingt übertrieben) gefärbtes Wasser.

Beispiele für Gifte

Minigifte

Stufe: 0

Wirkungsklasse: Alles außer tödlich

Dauer: Je nach Wirkungsklasse

Wirkung: Je nach Wirkungsklasse

Verabreichung: Alles außer Giftgasen

Hierbei handelt es sich um mindere Gifte, die einen Charakter in seinen Aktionen kaum behindern. Mögliche Beispiele sind Übelkeitgifte, die für fünf Minuten Brechreiz erzeugen, Juckreizgifte, Hautauschlaggifte und ähnliches. Jedes Rezept muss einzeln erworben werden. Diese Gifte müssen wie ihre großen Verwandten in Wirkungsweise und Verabreichung festgelegt werden. Ein Juckreizkontaktgift und ein Juckreizblutgift sind zwei unterschiedliche Rezepte.

Fünfminutenterrine

Stufe: 2 bis 5

Wirkungsklasse: Psychisches Gift

Dauer: 15 Minuten bis 4 Stunden

Wirkung: Nach 5 Minuten

Verabreichung: Nahrungsgift

Behindert das Opfer bei jeglichen vernunftbegabten Aktionen. (Den Deckel auf, heiß Wasser drauf, in fünf Minuten ist er doof...)

Pfeilgift

Stufe: 1 bis 5

Wirkungsklasse: Lähmgift

Dauer: 2 Minuten bis 30 Minuten

Wirkung: Sofort

Verabreichung: Blutgift

Mit diesem Gift kann man perfekt Pfeile, aber auch andere Waffen vergiften. Macht die Waffe dann bei einem Gegner Schaden, so erliegt er der Wirkung des Giftes. An der Luft wird das Gift nach 30 Minuten bis zu einer Periode unbrauchbar.

Klinkengift

Stufe: 1 bis 5

Wirkungsklasse: Lähmgift

Dauer: 2 Minuten bis 30 Minuten

Wirkung: Sofort

Verabreichung: Kontaktgift

Mit diesem Gift kann man Türklinken und Besitztümer bestreichen und damit sichern. Berührt jemand das bestrichene Objekt, unterliegt er sofort der Giftwirkung. Das Gift behält nur 15 Minuten bis 4 Stunden seine Wirksamkeit, wenn es Luft ausgesetzt ist.

Schlafgut

Stufe: 1 bis 5

Wirkungsklasse: Schlafgift

Dauer: 15 Minuten bis 4 Stunden

Wirkung: Nach 5 Minuten

Verabreichung: Nahrungsgift

Wenn das Opfer das Gift mit Essen oder Getränken zu sich nimmt, fällt es einige Zeit später in einen schlafähnlichen Zustand, aus dem es auch durch Schläge, Lärm und ähnliches nicht geweckt werden kann. Die Haltbarkeit in Nahrung richtet sich nach der Stufe und rangiert von einer Stunde bis zum Ende des Spiels.



Ruhesanft

Stufe: 2 bis 5

Wirkungsklasse: Tödliches Gift

Dauer: Verlust eines LP nach der in der Tabelle zur Wirkungsdauer angegebenen Zeit (1 h bis 1 min)

Wirkung: Nach 30 Minuten

Verabreichung: Nahrungsgift

Eine halbe Stunde nach der Einnahme des Giftes verliert das Opfer einen Lebenspunkt. Weitere LP werden im vorgegebenen Abstand verloren. Die Haltbarkeit in Nahrung richtet sich nach der Stufe und rangiert von einer Stunde bis zum Ende des Spiels.



Gegengiftrezepte

Es gibt je ein Giftprezept für jede Wirkungsart. Beim Erwerb gelten diese als Rezepte der zweiten Stufe, bei der Anwendung wird die Intensität durch die Anzahl der benötigten Portionen angeglichen. Für das Gegengift werden so viele Portionen benötigt, wie die Stufe des zu bekämpfenden Giftes beträgt.

Mit einer Portion eines Gegengiftes gegen psychische Gifte kann man also ein Gift der ersten Stufe bekämpfen und neutralisieren. Gifte der vierten und fünften Stufe sind durch die Standardgegengiftrezepte nicht zu bekämpfen.

Bei speziellen Giften kann die Spielleitung entscheiden, dass ein bestimmtes Gegengift benutzt werden muss. Der Charakter kann dieses zwar brauen, wenn er das entsprechende Rezept beherrscht, er muss aber unter Umständen erst Spezialkomponenten suchen. Die Spezialkomponenten werden von der Spielleitung festgelegt.

Gegengift gegen Lähmgifte

Stufe: 2

Wirkungsklasse: Lähmgift

Dauer: Permanent

Wirkung: Sofort

Verabreichung: Oral

Hierbei handelt es sich um Rezepte, mit denen man Gegengifte gegen Lähmgifte brauen kann.

Gegengift gegen Schlafgifte

Stufe: 2

Wirkungsklasse: Schlafgift

Dauer: Permanent

Wirkung: 5 Minuten

Verabreichung: Oral

Diese Gegengifte wirken erst nach fünf Minuten und sind in der Lage jemanden zu wecken, der ein Schlafgift zu sich genommen hat.

Gegengift gegen tödliche Gifte

Stufe: 2

Wirkungsklasse: Tödliches Gift

Dauer: Permanent

Wirkung: 5 Minuten

Verabreichung: Oral

Hiermit verhindert man lediglich den weiteren Verlust von Lebenspunkten, die schon verlorenen LP müssen getrennt geheilt werden.

Gegengift gegen physische Gifte

Stufe: 2

Wirkungsklasse: Physisches Gift

Dauer: Permanent

Wirkung: 5 Minuten

Verabreichung: Oral

Diese Gegengifte stellen die körperliche Gesundheit eines Charakters wieder her.

Gegengift gegen psychische Gifte

Stufe: 2

Wirkungsklasse: Mentales Gift

Dauer: Permanent

Wirkung: 5 Minuten

Verabreichung: Oral

Diese Gegengifte stellen die geistige Gesundheit eines Charakters wieder her.





Trankbeispiele

Die folgenden Beispiele sind nicht bindend, sondern zeigen lediglich Möglichkeiten, wie man bestimmte Tränke realisieren kann.

Pulver des Heldenmutes

Stufe: 3

Zubereitungszeit: 30 Minuten

Wirkungszeit: 1 Stunde

Schützt eine Stunde lang vor den Sprüchen ANGST I-II und LÄHMUNG. Abgeleitet aus der Magieresistenz ($3 + 12 + 18 = 33$) und konvertiert in einen Zauberspruch der dritten Stufe (abzüglich einer Stufe für eine Stunde statt einer Periode Dauer). Siehe dazu auch Kapitel **Modifikationen** unter **Eigenschaften als Zaubersprüche**.

Trotteltrank

Stufe: 2

Zubereitungszeit: 20 Minuten

Wirkungszeit: Bis zum Ende der Periode

Bringt den Trinker bis ans Ende der aktuellen Periode auf die Intelligenz eines Tieres (Siehe auch Spruch SCHWACHSINN).

Todestrank

Stufe: 3

Zubereitungszeit: 40 Minuten

Wirkung: sofort

Das Opfer verliert nach dem Trinken 3 LP. Dies geschieht mit Tötungsabsicht und tötet den Charakter, wenn es ihn auf unter 0 LP bringt.

Berserkertrank

Wird eine Gliedmaße zum ersten Mal getroffen, so darf diese weiterverwendet werden. Die Kampfunfähigkeit tritt erst bei -1 LP ein. Man darf sich nicht zurückziehen, muss alle im Umkreis möglichen Ziele angreifen und ständig brüllen.

Anwendung: Trinken und langsam bis 11 zählen.

Heiltrank I

Heilt eine Gliedmaße oder gibt 1 LP zurück.

Anwendung: Trinken genießen.

Heiltrank II

Heilt alle LP.

Anwendung: Trinken und bis 50 zählen.

Heiltrank III

Vollständige Heilung.

Anwendung: Trinken und bis 100 zählen.

Heiltrank, verdorben (Stufe I)

Verdorben: Magenkrämpfe und eine Stunde lang nicht kämpfen oder laufen. Gibt natürlich keine LP zurück

Unsichtbarkeitstrank

Wirkt, so lange das weiße Band in der rechten Hand mit gestrecktem Arm nach oben gehalten wird.

Aufhebung: Aggressive Handlung des Unsichtbaren; Hand sinken lassen; Treffer

Anwendung: Trinken und das weiße Band sofort nach oben halten.

Unsichtbarkeitstrank, verdorben

Alle Lebewesen werden für den Trinker unsichtbar. Die Wirkung hält bis zum Ende der Periode an oder bis ein MAGIE AUFHEBEN für Sprüche der dritten Stufe auf das Opfer gesprochen wird.

Weihwassertrank

Drittstufentrank, der Untote tötet (wie BANNEN VON UNTOTEN, Stufe 3).

Anwendung: Übergießen des Untoten



Kurzbeispiele für Tränke

Hier noch einige Ideen, welche Zaubersprüche sich für die Umwandlung in Tränke und ähnliches eignen können.

Tränke 0. Stufe

Im Prinzip eignen sich fast alle denkbaren Schabernacksprüche für Tränke, z. B.

- Trank der Übelkeit
- Elfenohren
- Hautverfärbungstrank
- Warzentrank
- Haarwuchstrank

Tränke 1. Stufe

- Beeinflussen I (Bezogen auf den ersten Sichtkontakt)
- Narrengold (Darübergießen oder -streichen)
- Rüstung I
- Überschwere (Darübergießen oder -streichen)
- Waffe weihen I (Bestreichen oder beträufeln)

Tränke 2. Stufe

- Alter
- Angst II (Bezogen auf den ersten Sichtkontakt)
- Blindheit
- Lebensraub
- Liebestrank (Bezogen auf den ersten Sichtkontakt)
- Rüstung II
- Scheintod (Erschaffer muss sich auf eine Dauer festlegen)
- Schlaf
- Schwachsinnigkeit
- Verwandlung II (nur in eine vorher bestimmte Form)
- Wahrheit
- Waffe weihen I (Bestreichen oder beträufeln)

Tränke 3. Stufe

- Beeinflussen III (Bezogen auf den ersten Sichtkontakt)
- Gift neutralisieren
- Heilen von Erkrankungen
- Lähmen
- Rüstung III
- Stasis (nur 3 Minuten)
- Versteinerung
- Verwandlung III (nur in eine vorher bestimmte Form)

Tränke 4. Stufe

- Rüstung IV
- Verwandlung IV (nur in eine vorher bestimmte Form)
- Wiederbelebung (als Salbe!!!)

Tränke 5. Stufe

- Rüstung V
- Verwandlung V (nur in eine vorher bestimmte Form)



I Magie

Spruchstufen

Die einzelnen Sprüche werden in Stufen unterteilt. Aus den Klassen der Charaktere ergeben sich die Preise für die Spruchstufen. Es sind Sprüche der Stufen null bis fünf möglich, wobei die Sprüche der vierten und fünften Stufe sehr selten und überaus mächtig sind.

Aufgrund der Mächtigkeit der Sprüche in den vierten und fünften Stufen ist hier das Einverständnis der jeweiligen Spielleitung einzuholen. Eine Spielleitung ist darüber hinaus nicht verpflichtet, einen Charakter zuzulassen, den eine vorhergehende Spielleitung schon genehmigt hat.

Die Darstellung eines Spruchs ist von seiner Stufe abhängig:

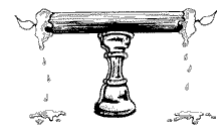
- Sprüche der nullten Stufe wirken in der Regel sofort und werden durch ein Wort und/oder eine Geste aktiviert.
- Für alle anderen Sprüche gilt: Pro Spruchstufe drei Silben und/oder eine vorher im Charakterbogen festgelegte Gestenfolge (je höher der Spruch, desto komplizierter) und/oder eine reale Komponente.
- Bei Sprüchen ab der zweiten Stufe sollten Wort und Geste kombiniert werden. Außerdem sollten Spruchkomponenten verwendet werden.
- Sprüche der dritten Stufe sind zumeist Rituale, die eine Dauer von etwa 15 Minuten haben sollten.
- Sprüche der vierten und fünften Stufe benötigen im Allgemeinen Rituale von 30 beziehungsweise 45 Minuten. Diese Grundregeln sind nicht verbindlich, und abweichende Anweisungen stehen bei den Beschreibungen der Sprüche. Das letzte Wort hat wie so oft die aktuelle Spielleitung, mit der der Spieler alle Rituale vorher besprechen soll.

Darstellung der Magie

Bei der Ausübung jedes Spruchs sollte der Spieler im Moment der Aktivierung des Zaubers die genaue Bezeichnung und die Spruchstufe angeben, damit jeder eventuell Betroffene genau weiß, was vor sich geht. Auch wenn es auf Anhieb nicht besonders stimmungsvoll klingt, wenn jemand statt „Feuerball!“ oder „Blitzstrahl!“ ganz mundan „Angriff, Stufe 3!“ brüllt, ist es immer noch stimmungsvoller, als wenn das Opfer das Spiel unterbricht, um nachzufragen: „Was macht'n der Spruch eigentlich so an Schadenspunkten?“ „Ich bin immun gegen Feuer, dann tut mir dein Feuerball doch nix, oder?“ oder „Ich habe MAGISCHEN SCHUTZ bis zweite Stufe; welche Stufe hat dein Blitz?“

Auf diese Weise werden auch Irrtümer gering gehalten. Bei vielen Sprüchen ist eine Spruchdauer angegeben, der Spruchsprecher kann diese durch den Einsatz von mehr MP verlängern. Dies muss aber beim Sprechen des Zaubers angegeben werden. Man kann die Dauer um ganzzahlige Faktoren verlängern, also verdoppeln, verdreifachen oder ähnliches, aber nicht verandert halbfachen. Der gleiche Faktor schlägt sich auf den Verbrauch an Magiepunkten nieder.

Die so gewonnene Verlängerung des Spruchs ist unbedeutend, wenn der Spruch ausgelöst (z. B. MAGISCHER SCHUTZ) oder (durch MAGIE AUFHEBEN o. ä.) aufgehoben wird. Ein länger dauernder Spruch ist auch nicht schwieriger aufzuheben als die kurze Version, der Verbrauch an MP richtet sich dabei nur nach der Stufe.



Zauberkomponenten

Jeder magisch begabte Charakter benötigt zur Ausübung seiner Magie Komponenten (Ausnahme unter bestimmten Bedingungen: Magische Talente).

Hierbei sind reale Komponenten von solchen zu unterscheiden, die nur imaginär vorhanden sind, aber nun mal leider sehr real den Gürtel/Rucksack des Zaubernenden zupflastern. Generell gilt:

- Der Spieler muss die für die Zauberei seines Charakters benötigten Komponenten selbst in ausreichender Menge mitbringen und darauf aufpassen. Einen Ersatz von der SL gibt es bei Verlust nicht.
- Die Komponenten müssen so verpackt bzw. beschaffen sein, dass sie niemanden gefährden.

Imaginäre Komponenten

Hierzu zählen die klassischen Wurfkomponenten für Angriffs- und Flächenzauber, das Feuerzeug für den Feuerzauber oder das rote Bändchen für die geweihte Waffe. Diese sind rein spieltechnisch nicht vorhanden.

Dennoch nehmen sie einiges an Platz am Spieler ein. (Zitat eines sehr alten Charakters: Der Magier-Hüftschaden ☺).

Für imaginäre Komponenten gilt:

- Sie werden mit einem weißen Band gekennzeichnet und werden von anderen Spielern ignoriert.
- Sie können wieder verwendet werden.
- Sie können nicht entwendet werden oder verloren gehen.



Reale Komponenten

Dies sind solche Komponenten, die für einen Zauber tatsächlich auch im Spiel verwendet werden, z. B. die Kerze, das Räucherwerk, der Fächer für den Windstoß und ähnliches mehr.

Für reale Komponenten gilt:

- Wenn nicht anders vermerkt, sind solche Komponenten Verbrauchsmaterial und nicht wieder verwendbar.
- Sie können gediebt oder im Spiel zerstört werden. Der Zaubende muss sie sich dann erst wieder beschaffen, bevor er den Zauber wirken kann.

Magische Aura

Jedes magisch begabte Wesen hat eine magische Aura um sich herum, ebenso wie magische Gegenstände. Wer also einen der Magie fähigen Charakter spielt, muss bei der Charaktergenerierung festlegen, welche Farbe seine Aura hat und im Spiel in der Lage sein, die korrekte Auskunft über seine Aura zu geben (Stärke, Verteilung, Ausprägung).

Wird ein magischer Gegenstand erschaffen, muss auch für diesen die Beschreibung der Aura festgelegt werden.

Näheres dazu beim Spruch AURA ERKENNEN.

Zauberschulen

Jeder Zauberkundige kann einer Zauberschule beitreten, wenn er dazu bereit ist. Mitgliedschaft in mehr als einer Schule ist nicht erlaubt. Ebenso lassen sich Zauberschule und Kleriker nicht miteinander verbinden. Ausführliche Beschreibung der Schulen findet sich im Kapitel **Götter und Zauberschulen**.

Kleriker

Charaktere können durch Wahl des Berufs oder der Berufung Kleriker Sprüche, die in das Einflussgebiet ihres Gottes fallen, günstiger erwerben, ähnlich wie dies für Zauberschulen gilt. Zusätzlich dazu gibt es bei jedem Gott noch eine Nebenrichtung, aus der Kleriker zum normalen Preis Sprüche lernen können. Alle anderen Sprüche müssen sie teurer bezahlen.

Die Einflussgebiete der Götter decken sich nicht mit den Zauberschulen.

Weiteres dazu steht im Kapitel **Götter und Zauberschulen**.



Magiepunkte

Beim Sprechen eines Zaubers verbraucht der Zauberkundige, egal ob Magier (Zauberer), Barde oder Kleriker, Magiepunkte (MP), die bei Magiern auch als Manapunkte bezeichnet werden. Für jeden Spruch, den man lernt, erhält man pro Spruchstufe einen MP. Die MP sind austauschbar und nicht an den Spruch gebunden, mit dem sie erworben wurden. Magiepunkte können auch ohne Sprüche separat erworben oder auch zurückgegeben werden. Wenn MP zurückgegeben werden, zählt das nicht für die Maximalgrenze für Nachteile. Das Äquivalent für Kleriker nennt sich Karmapunkte, für Barden Bardenpunkte, und beide werden analog zu den Manapunkten der Magier oder Zauberer gehandhabt. Karmapunkte, Bardenpunkte und Manapunkte sind untereinander nicht austauschbar!

Magiepunkte erneuern sich komplett zu Beginn jeder Periode.

Ein Zauberkundiger kann sich 'überlasten', wenn er einen Spruch spricht, für den er nicht genug MP hat. Sollte er noch über einen oder mehr MP verfügen, kann er die restliche Energie 1:1 aus seinen Lebenspunkten ziehen. Diese verlorenen Lebenspunkte gelten



als Verletzung und nicht als betäubender Schaden. Gerät der Magier beim Sprechen dieses Spruchs auf 0 LP oder darunter, so fällt er ins Koma und ist aktionsunfähig, der Spruch schlägt aber noch an, auch wenn der Spruchsprecher jetzt sterbend in der Ecke liegt. Mit 0 MP kann der Zauberkundige auf keinen Fall mehr zaubern. Sprüche der nullten Stufe können pro Periode dreimal verwendet werden. Will man sie öfter verwenden, kostet es einen MP, erneut drei Sprüche der 0. Stufe sprechen zu können (Ausnahme: Meistermagie - siehe im Kapitel **Fähigkeiten**).

Periodische Magie

Hierbei handelt es sich um spruchähnliche Fertigkeiten, die der Charakter ein- oder mehrmals pro Periode benutzen kann. Die Magiepunkte sind untereinander oder mit Zaubersprüchen nicht austauschbar. Die Beschreibung dieser Fähigkeiten findet sich im Kapitel **Spezialfähigkeiten**.

Magische Talente

Hierbei handelt es sich um spruchähnliche Fertigkeiten, die der Charakter ohne Beschränkung benutzen kann. Es werden dabei keine Magiepunkte verbraucht. Die Beschreibung dieser Fähigkeiten findet sich im Kapitel **Spezialfähigkeiten**.

Gegensprüche

Gegensprüche sind Sprüche, die erworben wurden, um spezielle Sprüche zu kontern, also aufzuheben. Im Gegensatz zu den generellen Kontersprüchen MAGIE AUFHEBEN, SCHUTZKREIS BRECHEN und FLUCH AUFHEBEN muss man hier nicht die doppelte Menge an Magiepunkten aufbringen, die für den zu brechenden aufgewendet wurden. Dafür wirkt ein Gegensatz auch nur gegen den einen Spruch, für den er gelernt wurde.

Die Anwendung des Gegensatzes entspricht der Anwendung des aufzuhebenden Spruchs. Allerdings ist die Reichweite Berührung, und man benötigt keine Komponenten. Die Spruchstufe entspricht der Stufe des Spruchs, auf den der Konter wirkt.

Beispiele für Kontersprüche sind:

VERSTEINERN III ⇒ ENTSTEINERN III

MAGISCHES SIEGEL I ⇒ MAGISCHES SIEGEL BRECHEN I

BLINDHEIT II ⇒ BLINDHEIT HEILEN II

Wichtig ist, dass diese Sprüche angewendet werden müssen und im Normalfall nicht automatisch wirken. Ein Versteinerter kann sich dem zufolge normalerweise nicht selbst entsteinern. Bei BLINDHEIT stellt sich dieses Problem nicht.

Sprüche

Bei jedem Spruch sind folgende Angaben zu finden:

- Stufe: Schwierigkeit des Spruchs und Verbrauch an Magiepunkten (MP), wenn nicht anders angegeben.
- Schulen: Zauberschulen, die den Spruch lehren.
- Götter: Gottheiten, die ihren Klerikern den Spruch zur Verfügung stellen. Eingeklammerte Namen bedeuten Nebenrichtungen der entsprechenden Gottheit und damit Sprüche, die der Kleriker zum normalen Preis lernen kann.
- Dauer: Zeit, die der Spruch aktiv bleibt.
- Reichweite: Maximale Entfernung zum Spruchziel oder Zielgebiet.
- Darstellung: Kenntlichmachung des Zaubers. Zum Beispiel „Berührung“, „Ritual“, „Werfen“ etc. Steht hier nichts, gelten die Grundregeln, die am Anfang dieses Kapitels angegeben wurden.
- Komponenten: siehe oben
- Einschränkungen: Beschränkungen der Wirkungsweise oder Ausnahmegruppen.
- Aufhebung: Alles, was den Spruch aufhebt. Steht hier „Spruchsprecher“, kann selbiger den Spruch durch Berührung und erneutes Aufwenden der für den Spruch nötigen MP aufheben. Dies ist sozusagen der automatische Gegensatz für eigene Zauber.

Wird ein Magiekundiger bei der Ausübung eines Spruchs gestört, muss er von neuem beginnen, die Magiepunkte und Materialien verbleiben ihm jedoch. Das gilt natürlich nicht für Fehlzauber. Fehlzauber geschehen zum Beispiel, wenn der Spieler mit seinem Wurfgeschoss für ANGRIFF nicht trifft. In so einem Fall sind Magiepunkte und Materialien verloren (mal ganz abgesehen von der Tatsache, dass in so einem Fall aus Versehen ein anderes Ziel getroffen werden kann). Von der Darstellung und den Komponenten hängt ab, ob mit Waffen oder Schilden gezaubert werden kann, mehr als die reale Behinderung des Spielers beschränken sie einen Zauberkundigen auf jeden Fall nicht. Im Gegensatz zu Fähigkeiten kann man einen Zauberspruch nicht später aufstocken. Ein Spruch in der ersten Stufe und einer in der zweiten sind zwei völlig eigenständige Sprüche. Daraus folgt auch, dass man nicht automatisch ANGRIFF I kennt, wenn man den Spruch ANGRIFF II besitzt.

Die folgende Liste der Zaubersprüche kann nach Belieben erweitert werden, wenn die Spielleitung die entsprechenden Sprüche billigt.



Alarm

Stufe: 1

Schulen: Schutz

Götter: Gerechtigkeit, Haus und Herd, (Ordnung)

Dauer: Bis zur Auslösung

Reichweite: Soweit der Auslösemechanismus des Alarms reicht.

Darstellung: z. B. ein Pieper und eine 9-Volt-Batterie in mystischer Verpackung; wird durch Schließen des Kontakts aktiviert.

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Kann umgangen werden

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Mit diesem Spruch kann der Charakter bestimmte Gegenstände in seinem Besitz oder Örtlichkeiten sichern. Bei der Realisierung sollte der Spieler seiner Fantasie freien Lauf lassen und etwas wählen, was in seinen Möglichkeiten liegt. Rücksprache mit der Spielleitung ist aber in jedem Fall zu empfehlen.

Alter

Stufe: 2

Schulen: Nekromantie, Verwandlung

Götter: Nacht, Tod, (Sonne), (Chaos)

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ausspielen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Nur auf Wesen, die natürlich altern. Wirkt also nicht auf Dämonen, Geister, Untote und ähnliche magische Wesen.

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Bringt den Betroffenen auf das für seine Rasse maximale Alter. Die Auswirkungen sind dieselben wie beim entsprechenden Nachteil: keine anstrengenden Tätigkeiten (kein Sex!), nicht laufen, Kampf möglichst vermeiden, keine schweren Dinge tragen. Jemand, der diesen Nachteil hat, ist von diesem Spruch logischerweise nicht betroffen.

Angriff

Stufe: 1 bis 5

Schulen: Elementar (Erde/Feuer), Nekromantie

Götter: Krieg, Sonne, Tod

Dauer: Wirkt sofort

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Geworfenes weiches Objekt

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Das Opfer muss getroffen werden

Aufhebung: Heilung

Für alle magischen Angriffe gilt, dass normale Rüstungen und Schilde unwirksam sind. Die Angriffe können nicht pariert werden (auch nicht mit **Kampferfahrung**) und machen stets Körperschaden, auch wenn sie Gliedmaßen treffen. Magische Rüstungen wirken gegen magische Angriffe, werden von ihnen aber reduziert oder durchschlagen. Letzteres heißt, dass der überschüssige Schaden des Angriffs sofort auf die LP geht, wenn die RÜSTUNG nicht sämtliche Schadenspunkte abfängt.

Um jemand mit einem magischen Angriff zu töten, muss man explizit die Tötungsabsicht angeben und ihn mit diesem Angriff auf unter 0 LP bringen.

Stufe 1: Macht 1 LP Schaden.

Stufe 2: Macht 2 LP Schaden.

Stufe 3 bis 5: Fügt dem Getroffenen 3 bis 5 LP Schaden zu, tötet ihn aber nur, wenn man ihn auf unter 0 LP bringt und die Tötungsabsicht ansagt. Diese Sprüche benötigen kein Ritual.

Angst

Stufe: 1 + 2

Schulen: Bezauberung, Nekromantie

Götter: Chaos, Nacht, (Tod)

Dauer: 1 s bzw. mindestens 1 min

Reichweite: 5 m

Darstellung: Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Nicht gegen Untote, aktive Berserker werden ab Stufe 2 „normalisiert“.

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN, BERSERKER (als Spruch)

Stufe 1: Das Opfer wendet sich erschreckt vom Spruchsprecher ab und versucht ihn zu umgehen, ihn zu ignorieren oder ihm anderweitig aus dem Weg zu gehen. Danach ist die Spruchwirkung beendet. Der Spruch kann benutzt werden, um einen Gegner im Kampf auf ein anderes Ziel ausweichen zu lassen.

Stufe 2: Das Spruchopfer entfernt sich zügig 100 Schritte. Wenn bis dahin noch keine Minute vergangen ist, so muss das Wesen erst warten, bis es sich dem Magier wieder nähern darf. Auf dem Rückzug darf sich das Opfer nicht kämpferisch oder magisch betätigen, sondern es konzentriert sich lediglich darauf, mindestens 100 Schritte zwischen sich und den Spruchsprecher zu bringen!

Wird der Spruch auf einen aktiven Berserker gesprochen, so verliert er seinen Berserkergang und kann erst nach einer Minute wieder zum Berserker werden. Genauso kann ein Angstzauber durch den Spruch BERSERKER aufgehoben werden, wodurch dann aber kein Berserkergang einsetzt.



Atmen

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Luft), Schutz

Götter: Natur, (Leben)

Dauer: 10 min

Reichweite: Berührung

Darstellung: Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Muss rechtzeitig gesprochen werden

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Das Ziel des Spruchs kann 10 Minuten überstehen, ohne atmen zu müssen. Logischerweise gibt es dann auch keine Atemgeräusche von sich und ist von Giftgasen nicht betroffen.

Aura erkennen

Stufe: 2 + 3

Schulen: Wissen

Götter: Ordnung, Weisheit, (Gerechtigkeit), (Handel und Diebe), (Nacht)

Dauer: Stufe 2: Wirkt sofort;

Stufe 3: 2 min, nicht modifizierbar auf sofort

Reichweite: Sichtweite, eine Person

Darstellung: Keine

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Das Opfer muss zu sehen sein und darf keinen MAGISCHEN SCHUTZ haben.

Stufe 2: Anhand der Stärke der Aura kann der Spruchsprecher erkennen, wie stark das Spruchziel im Moment mit magischen Energien aufgeladen ist. Der Spieler erfährt entweder von der Spielleitung oder vom Spruchziel selbst, wie viel Magiepunkte dieses im Moment besitzt. Dazu sollte nur der Zehnerbereich angegeben werden, in dem die Magiepunkte jetzt liegen (z. B. 14 MP = 10 bis 20 MP). Der Spruch sagt nichts über die maximale Kapazität aus. Anhand der Farbe der Aura kann man darüber hinaus erkennen, welcher Art die magischen Energien beim Spruchziel sind. Dabei sollte folgende Farbskala angewendet werden.

- Magier und Zauberer: Silber
- Kleriker: Gold
- Barde: Purpur
- Magische Wesen: Je nach Art

Verfügt das Spruchziel über mehr als ein Magiereservoir, kann man nur die Gesamtstärke der Aura ablesen und ein klein wenig Informationen über die Verteilung erhalten.

Stufe 3: Dauer: Zusätzlich zu den Informationen von Stufe II kann auch noch eine Zuordnung zur entsprechenden Zauberschule oder Gottheit erkannt werden.

Bannen

Stufe: 2, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Beschwörung, Schutz

Götter: Gerechtigkeit, Ordnung

Dauer: variabel oder endgültig vertrieben

Reichweite: 15 m

Darstellung: Heiliges oder magisches Symbol hochhalten, ab der dritten Stufe Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Ein Wesen kann nur von dieser Ebene gebannt oder zerstört werden, wenn der Bannspruch eine höhere Stufe hat als das Wesen.

Ein Punkt wird zur Spruchstufe hinzugerechnet, wenn das Wesen in einem Schutzkreis gefangen ist und sich somit der Bannung nicht entziehen kann. Damit kann ein Wesen der Stufe V durch ein Bannen Stufe V von dieser Ebene verbannt oder zerstört werden, wenn es in einem entsprechenden Kreis gefangen ist.

Ist die Konzeptstufe des Spruchsprechers geringer als die des Spruchziels, dann wird das Wesen nur für eine gewisse Zeit (siehe Tabelle) vertrieben, es bleibt aber auf dieser Ebene. Wird im Bannritual der wahre Name des Wesens benutzt, rechnet man zur Konzeptstufe des Spruchsprechers einen Punkt hinzu, d.h. dann kann auch ein Stufe 4-Kleriker einen Stufe 4-Dämon mit einem Stufe 5-Bannspruch endgültig bannen.

Stufenunterschied Wesen ↔ Konzeptstufe	Dauer der Bannung
0	2 h
1	1 h
2	30 min
3	15 min

Wenn ein so gebanntes Wesen in eine ausweglose Situation getrieben wird (Ecke, Sackgasse), bleibt es an dem am weitesten vom Spruchsprecher entfernten Platz ruhig sitzen. Wird es dann angegriffen, ist der Spruch aufgehoben.

Ein Spruchsprecher kann einen Bannspruch gegen jede Art von Wesen sprechen, über die er Wissen gesammelt hat. Dabei ist die maximale Stufe des Bannspruches vom Umfang seines Wissens abhängig. Pro Spruchstufe kostet der Bannspruch 1 MP. Übersteigt die Stufe des Bannspruches die Konzeptstufe des Spruchsprechers, kostet der Spruch für jede Stufe 2 MP. Die beabsichtigte Stufe des Bannspruches muss laut angesagt werden.



Arbeiten für ein Ritual mehrere Personen zusammen, können sie durch gemeinsame Planung des Rituals (sauberes Ausspielen mit Diskussion der Thesen!) die maximalen Wissensfertigkeiten der Teilnehmer ausschöpfen, wobei jede dem Sprecher des Bannspruches nicht selbst bekannte Wissensfertigkeit die doppelte Zahl an MP kostet. Sobald die Summe der Konzeptstufen der beteiligten Personen die Stufe des Wesens übersteigt, ist eine endgültige Bannung möglich.

Beispiel 1: Exortio ist ein Kleriker der dritten Stufe und beherrscht den Zauber BANNEN. Während seine Kollegen das Ritual zur Schaffung eines dämonenvernichtenden Schwertes durchführen, hält er die Ritualwache. Als die Dämonenherrscherin Morticia das Ritual stören will, gerät sie in seinen Ritualkreis zum BANNEN VON DÄMONEN. Geistesgegenwärtig führt er das Bannritual durch. Sein Wissen (**Wissen um Dämonen V**) reicht aus, und da er noch genügend magische Kraft hat, führt er sicherheitshalber gleich ein Bannritual der Stufe 5 durch. Dies kostet ihn 10 MP ($5 * 2$ MP). Da Morticia ein Dämon der Stufe IV ist, wird sie von dem Bannritual betroffen, da Exortio aber selbst nur Kleriker der dritten Stufe ist, kann er sie nur vorübergehend vertreiben, nämlich für eine Stunde. Die Zeit reicht seinen Kollegen aber, das Ritual zu vollenden und die wieder angreifende Morticia mit dem Schwert zu vernichten.

Beispiel 2: Der Abenteurer Flinkfuß, der Kleriker Exortio und der Magier Protectorius haben sich unabhängig voneinander den Lichkönig Bonix zum Feind gemacht. Da Bonix ein Untoter der Stufe V ist, konnten weder Exortio noch Protectorius bisher etwas Wirksames gegen ihn unternehmen, da sie sich beide nicht mit Untoten auskennen. Flinkfuß hingegen hat irgendwann einmal ein Meisterwerk des Lichkönigs gestohlen und gelesen und hat daher Wissen um Untote V und kennt außerdem dessen wahren Namen. Mit Flinkfuß' Wissen sind die beiden anderen in der Lage, ein geeignetes Bannritual zu entwickeln und vorzubereiten. Protectorius bereitet einen SCHUTZKREIS GEGEN UNTOTE V vor, und Flinkfuß lockt Bonix hinein, woraufhin Protectorius den Kreis aktiviert. Während Bonix im Kreis machtlos vor sich hin flucht, führt Exortio mit Protectorius' Unterstützung ein Bannritual Stufe V mit Bonix wahren Namen durch. Gemeinsam haben sie die Konzeptstufe 7 (Kleriker 3 + Magier 4) und sind stark genug, den Lichkönig endgültig zu vernichten.

Das Ritual kostet sie 20 MP, da das Ritual mit Stufe 5 höher ist als Exortios Klerikerstufe 3 ($\rightarrow 5 * 2 = 10$ MP) und er selbst nicht über das Wissen verfügt (Verdoppelung $\rightarrow 10 * 2 = 20$ MP). Da Protectorius aber Ritualkunde beherrscht, können sie die Kosten nach eigenem Willen aufteilen, statt gleiche Anteile zu übernehmen.

Weitere Hinweise:

Bannen von Wesen anderer Ebenen:

Dämonen, Elementare und ähnliche Wesen, die aus einer anderen Ebene stammen, werden auf ihre Ebene zurückgeschickt, wenn sie das Ziel eines erfolgreichen Bannspruches sind. Nach den Fähigkeiten des Wesens richtet sich, wie lange es dort zubringt.

Bannen von Geistern

Schulen: Wissen

Götter: Weisheit

Geister können mit einem Bannspruch von ihrem Zwischendasein erlöst werden. Dies funktioniert aber nur, wenn sie es wirklich wollen. Sind sie nicht kooperativ, werden sie für eine Periode vertrieben.

Bannen von Untoten

Schulen: Nekromantie

Götter: Tod, Leben

Untote der Stufen unterhalb der Stufe des Bannspruches werden im Normalfall zerstört.



Bannen von Werwesen

Werwesen werden in keinem Fall durch Bannen zerstört oder auf ihre eigene Ebene zurückgeschickt. Wird ein Bannspruch auf ein Werwesen gesprochen, kann es von seinem Fluch erlöst werden, wenn es das will. Ansonsten wird es für mindestens eine Periode vertrieben.



Beeinflussen

Stufe: 1 + 3

Schulen: Bezauberung

Götter: Gerechtigkeit, Liebe

Dauer: Siehe unten

Reichweite: Gesprächslautstärke

Darstellung: Gespräch und Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Wirkt nur bei möglicher Verständigung zwischen Spruchsprecher und Opfer; Selbsterhaltungstrieb hat in jedem Fall Priorität, was den Einsatz im Kampf arg beschränkt.

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN (falls noch sinnvoll)

Stufe 1: Einfache Gedanken, Meinungen und Ideen können dem Ziel eingegeben werden. Dies geschieht durch ein Wort oder einen kurzen Satz in der Art von „Du brauchst seinen Ausweis nicht zu sehen!“, „Dies sind nicht die Druiden, die du suchst!“ oder „Er kann passieren!“ Der Befehl muss in die Konversation eingebaut und kann so vor Anderen versteckt werden. Mit diesem Spruch kann jemand dazu gebracht werden, eine Handlung zu unterlassen oder seine Einstellung zu ändern. Es ist nur eine kurzzeitige Beeinflussung möglich. Pro Spruchanwendung kann nur eine Eingebung übermittelt werden. Das Opfer merkt zwar die Verzauberung nicht, kann aber unter Umständen feststellen, dass es etwas gemacht hat, was es eigentlich nicht wollte. Das hängt aber von den Umständen ab.

Stufe 3: Hierfür ist ein längeres, überzeugendes Gespräch von mindestens 15 Minuten Dauer nötig. Das Opfer muss während einer Stunde die Befehle des Spruchsprechers befolgen. Wenn das Opfer keine Befehle hat, kann es frei agieren. Da sich der Spruchsprecher auf das Opfer konzentrieren muss, ist nur eine Person zur selben Zeit beeinflussbar. Das Spruchziel merkt nicht, dass es unter einem Zauber steht, es kann aber unter Umständen nachher feststellen, dass es sich merkwürdig verhalten hat. Das hängt aber von der jeweiligen Situation ab.

Beeinflussung aufheben

Stufe: 3, MP siehe unten.

Schulen: Bezauberung

Götter: Leben, Ordnung

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Beim Erwerb gilt dieser Spruch als Spruch 3. Stufe; bei der Anwendung kann seine Intensität aber variiert werden.

Mit dem Einsatz von 2 MP kann eine Beeinflussung der ersten Stufe aufgehoben werden, für eine Beeinflussung der dritten Stufe benötigt man insgesamt 6 MP. Auch bei noch höherstufigen Beeinflussungen, sofern es welche geben mag, gilt das Doppelte der Stufe als Verbrauch an Magiepunkten.

Berserker

Stufe: 2

Schulen: Bezauberung

Götter: Chaos, Krieg, Natur

Dauer: Kampf Reichweite: Berührung

Darstellung: Sabbern (Zahnpasta) und Brüllen

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Nicht, wenn das Fernsehen oder andere Reporter anwesend sind!

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN, ANGST II

Wirkt genau wie die gleichnamige Fähigkeit. Wird eine Gliedmaße zum ersten Mal getroffen, darf sie weiter verwendet werden. Der Tod tritt erst bei -1 LP ein. Das Spruchziel darf sich nicht zurückziehen, muss alle im Umkreis möglichen Ziele angreifen und ständig brüllen (30 Sekunden mentale und dentale Vorbereitung).

Beschwören

Stufe: 1 bis 5

Schulen: Beschwörung

Götter: verschieden, siehe weitere Hinweise

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Keine

Darstellung: Ritual (auch bei Stufe 1 und 2)

Komponenten: Real

Aufhebung: Töten oder Bannen des Beschworenen

Ein entsprechendes Wesen erscheint auf dieser Ebene und ist für die Dauer des Spruchs Diener des Spruchsprechers. Es erfüllt alle Aufträge buchstabengetreu. Deshalb muss die Formulierung der Aufträge genau sein! Ein beschworenes Wesen, das gilt besonders für die niederen, sollte nicht als Ersatz für einen anderen Zauberspruch missbraucht werden. Es übergibt also keine NACHRICHT, lässt einen nicht DURCH WÄNDE SEHEN oder ähnliche Späße. Die Mächtigkeit dieser Sprüche sollte mit anderen der gleichen Stufe vergleichbar bleiben. Stirbt der Spruchsprecher vor Ende der Kontrolle über den Beschworenen, so ist dieser bis zum Ende der Periode frei und kann tun, was ihm beliebt.

Ein Spruchsprecher kann jede Art von Wesen beschwören, über die er Wissen gesammelt hat. Dabei ist die maximale Stufe des Wesens vom Umfang seines Wissens und der Spruchstufe der Beschwörung abhän-



gig. Es können maximal Wesen beschworen werden, die der Wissensstufe des Spruchsprechers über diese Art von Wesen entsprechen. Pro Stufe kostet die Beschwörung 1 MP. Es ist nicht möglich, Wesen höherer Stufe als die der eigenen Wissensfertigkeit entsprechende zu rufen.

Will man ein bestimmtes Wesen der entsprechenden Art rufen, ist dafür entweder ein entsprechendes Verbindungsglied (z. B. ein persönlicher Gegenstand) oder der wahre Name des Wesens nötig. Dies gilt insbesondere für Wesen der vierten oder fünften Stufe.

Arbeiten für ein Ritual mehrere Personen zusammen, können sie durch gemeinsame Planung des Rituals (sauberes Ausspielen mit Diskussion der Thesen!) die maximalen Wissensfertigkeiten der einzelnen Teilnehmer ausschöpfen, wobei jede dem eigentlichen Sprecher der Beschwörung nicht selbst bekannte Wissensfertigkeit die doppelte Zahl an MP kostet.

Stufe 1: Hiermit können nur niederste Wesen der entsprechenden Art beschworen werden.

Stufe 2: Mit dem Spruch können niedere Wesen der entsprechenden Art beschworen werden.

Stufe 3: Mit dem Spruch können mittlere Wesen der entsprechenden Art beschworen werden. Dieses ist von vergleichbar normaler menschlicher Intelligenz.

Stufe 4: Mit diesem Spruch kann ein höheres Wesen der entsprechenden Art beschworen werden.

Stufe 5: Hiermit ruft man die für die Wesen der entsprechenden Art höchstmögliche Stufe der Erscheinung herbei. Dies kann gewisse Probleme mit sich bringen...

Weitere Hinweise:

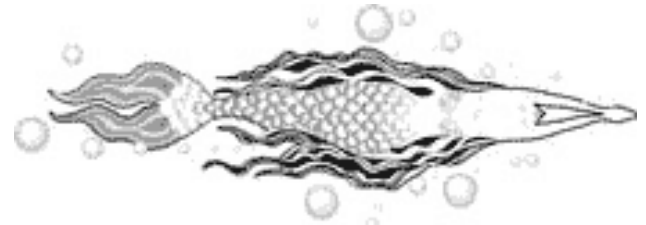
Beschwören von Dämonen

Götter: Chaos

Dämonen stehen dem Spruchsprecher eher feindlich gegenüber und versuchen, Ungenauigkeiten in seinen Befehlen oder Wünschen auszunutzen, um ihm zu schaden.

Stufe 4: Mit diesem Spruch kann man einen höheren Dämon auf sich aufmerksam machen. Für das Ritual ist ein Menschenopfer nötig. Man steht aber einem gleichwertigen Verhandlungspartner gegenüber.

Stufe 5: Hiermit ruft man einen Erzdämonen auf diese Ebene. Für das Ritual ist ein Menschenopfer nötig und ein Geschenk an den Erzdämon. Sollte man den Dämon zufrieden gestellt haben, erfüllt er einem den geäußerten Wunsch, ansonsten nimmt er den Spruchsprecher als Sklaven mit oder hängt ihm einen FLUCH DES TODES an, der den Dämon aber nicht tötet, sondern auf seine Ebene zurückschickt.



Beschwören von Elementaren

Schulen: Elementar

Götter: Mond (Wasser-/Erdelementare), Sonne (Feuer-/Luftelementare)

Elementare gelten als unintelligente Wesen. Besonders für niedere Elementare gilt dies. Daher kann es vorkommen, dass sie Befehle, die ungenau formuliert werden, missverstehen, obwohl sie nicht versuchen, dem Spruchsprecher zu schaden. Man kann sich aussuchen, welcher Art der Elementar sein soll.

Stufe 5: Hiermit ruft man einen Elementarfürsten auf diese Ebene. Man kann mit ihm verhandeln und ihm etwas für seine Dienste anbieten. Sollte man den Elementar zufrieden gestellt haben, erfüllt er einen Wunsch, ansonsten nimmt er den Spruchsprecher als Sklaven mit.

Beschwören von Geistern

Mit diesem Spruch können nur bereits existierende Geister herbeigerufen werden. Es ist nicht möglich, damit Geister zu erschaffen!

Schulen: Wissen

Götter: Weisheit, (Natur)



Beschwören von Untoten

Mit diesem Spruch können nur bereits existierende Untote herbeigerufen werden. Es ist nicht möglich, damit Untote zu erschaffen!

Schulen: Nekromantie

Götter: Tod

Stufe 3: Mit dem Spruch können mittlere Untote wie Ghouls beschworen werden.

Stufe 4: Mit diesem Spruch kann ein höherer Untoter (Vampir etc.) beschworen werden.

Stufe 5: Mit diesem Spruch kann ein mächtiger Untoter (z. B. ein Lich) beschworen werden.





Betäuben

Stufe: 1 bis 5

Schulen: Beschwörung, Elementar (Luft/Wasser)

Götter: Liebe

Dauer: Wirkt sofort

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Geworfenes weiches Objekt

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Das Opfer muss getroffen werden

Aufhebung: Heilung

Wie Angriff, macht aber betäubenden Schaden.

Stufe 1: Macht 1 LP betäubenden Schaden.

Stufe 2: Macht 2 LP betäubenden Schaden.

Stufe 3 bis 5: Fügt dem Getroffenen 3 bis 5 LP Schaden zu, macht ihn im Normalfall aktionsunfähig. Diese Sprüche der dritten bis fünften Stufe benötigen kein Ritual.

Blindheit

Stufe: 2

Schulen: Nekromantie, Verwandlung

Götter: (Chaos), Nacht, Sonne

Dauer: ca. 15 min

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Geworfenes, weiches Objekt

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Opfer muss über natürliche Sehfähigkeit verfügen

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Das getroffene Opfer muss für die gesamte Spruchdauer die Augen schließen.

Der Charakter muss **absolute** Vorsicht mit seiner Waffe walten lassen. Er darf zwar versuchen, sich seine Gegner auf Abstand zu halten, sollte die Waffe aber betont niedrig führen, damit er keinen bleibenden Eindruck in den Augen der anderen Spieler hinterlässt. Blindheit sollte nicht unbedingt ansteckend sein!

Donnerschlag

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Luft)

Götter: (Natur), Sonne

Dauer: Wirkt sofort

Reichweite: Hörweite

Darstellung: Lärm machen

Komponenten: Keine oder imaginär

Einschränkungen: Wirkt nicht auf Wesen, die nicht hören.

Ein Donnerschlag ertönt, der die Aufmerksamkeit sämtlicher Anwesender auf den Spruchsprecher zieht. Eine gute Möglichkeit, einen Kampf zu unterbrechen. Der nötige Lärm sollte ohne Pyrotechnik, vielleicht mit einer Papiertüte oder einem Luftballon, erzeugt werden.

Durch Wände hören

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Erde/Luft), Wissen

Götter: Handel und Diebe, (Liebe), Weisheit

Dauer: Bis das Ohr von der Wand weggenommen wird, maximal 3 min

Reichweite: Hörweite

Darstellung: Ohr an Wand

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Es muss etwas zu hören sein. Hiermit kann man hören, was auf der anderen Seite einer Wand vor sich geht.

Die Spielleitung (oder Nichtspieler) sollte die Informationen liefern.



Durch Wände sehen

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Erde), Wissen

Götter: Handel und Diebe, (Liebe), Weisheit

Dauer: Bis das Gesicht von der Wand weggenommen wird, maximal 3 min

Reichweite: Sichtweite

Darstellung: Augen an Wand

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Es muss etwas zu sehen sein. Hiermit kann man sehen, was auf der anderen Seite einer Wand vor sich geht.

Die Spielleitung (oder Nichtspieler) sollte die Informationen liefern. Ist es hinter der Wand dunkel, so können nur Wesen, die im Dunkeln sehen können, dort etwas erkennen.



Eisatem

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Luft/Wasser)

Götter: Leben, Tod

Dauer: 1 Periode

Reichweite: 1 m

Darstellung: Geste

Komponenten: Keine

Der Spruchsprecher bläst über seine Hand auf das Ziel und friert die betroffene Stelle (maximal 20 * 20 cm) damit ein. Der Spruch kann zwei Auswirkungen haben: Einfrieren einer vorhandenen Wunde: Damit kann eine Wunde vereist werden. Sie blutet nicht mehr, behindert nur geringfügig, der Körperteil ist wieder benutzbar. Allerdings heilt die Wunde auch nicht, während sie vereist ist, d.h. wenn die Wunde bis Periodenwechsel nicht versorgt wird, bricht sie dann wieder frisch auf.

Zufügen einer Verletzung: Durch die extreme Kälte wird der Körperteil verletzt (wie ein Schlagtreffer). KÄLTEIMMUNITÄT schützt hiergegen nicht, Rüstung aber wohl.

Der Spruchsprecher muss die beabsichtigte Wirkung vorher ankündigen.

Eiswaffe

Stufe: 4

Schulen: Elementar (Luft/Wasser)

Götter: Krieg, Tod

Dauer: 1 Kampf

Reichweite: -

Darstellung: Blaue Hülle um Klinge

Komponenten: Blauer Kristall

Der Spruchsprecher ruft mit dem blauen Kristall die Kälte des ewigen Eises in die Klinge. Wer mit der Klinge getroffen wird, erleidet einen Treffer durch die extreme Kältewirkung, die durch jede Art von Rüstung (auch magische RÜSTUNG) hindurchgeht. Ein SEGEN hingegen schützt vor der Kältewirkung, KÄLTEIMMUNITÄT nicht, da es sich um eine magische Kälte handelt.

Entdecken von . .

Stufe: 1

Schulen: Wissen

Götter: (Gerechtigkeit), Natur, (Ordnung), Weisheit

Dauer: 10 s (oder vielfaches davon)

Reichweite: Sicht

Darstellung: Frage

Komponenten: Keine

Einschränkungen: SCHUTZKREISE behindern diesen

Spruch ebenso wie Magischer Schutz; eine MAGISCHE REFLEKTION lässt den "Entdecker" sich selbst entdecken.

Innerhalb von Räumlichkeiten nur innerhalb des Raumes, nicht durch Wände hindurch. Gegenstände, die massiv sind, können die Fähigkeit auch behindern. Stellt man sich das zu sehende Objekt als Glühlampe vor, so kann man es immer dann entdecken, wenn man auch das Licht dieser Lampe sehen würde.

Die Dauer kann durch den Einsatz von mehr Magiepunkten vervielfacht werden.

Bei allen Sprüchen dieser Kategorie gilt, dass nur der Spruchsprecher davon profitiert. Am vorteilhaftesten ist es, wenn die anderen Spieler ihre Augen schließen, bevor sich die Zielobjekte melden.

Entdecken von Chaos

Götter: Chaos, (Ordnung)

Alle Chaoswesen und Wesen, die der Finsternis dienen und sich in Hör- und Sichtweite befinden, müssen sich zu erkennen geben. Spieler (und im Prinzip auch NSCs) sind nur davon betroffen, wenn sie sich gegen diesen Zauberspruch empfindlich gemacht haben (siehe Nachteil: Magieempfindlichkeit).

Entdecken von Dämonen

Alle Dämonen in Hör- und Sichtweite müssen sich zu erkennen geben.

Entdecken von Geistern

Alle Geister in der Umgebung müssen sich melden.

Entdecken von Gift

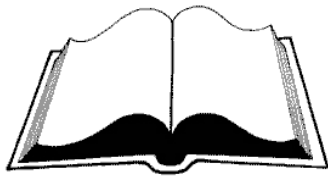
Reichweite: Berührung

Die SL (oder der betroffene SC oder NSC) gibt Auskunft über das Vorhandensein von Giften oder einer Vergiftung.

Entdecken von Hominiden

Alle Menschen, Orks, Zwerge, Goblins, Elfen und ähnliche Wesen in Hör- und Sichtweite müssen sich zu erkennen geben.





Entdecken von Ordnung

Götter: (Chaos), Ordnung

Alle Wesen, die der Ordnung und dem Licht dienen und sich in Hör- und Sichtweite befinden, müssen sich zu erkennen geben. Spieler (und im Prinzip auch NSCs) sind nur davon betroffen, wenn sie sich gegen diesen Zauberspruch empfindlich gemacht haben (siehe Nachteil: Magieempfindlichkeit).

Entdecken von Untoten

Schulen: Nekromantie

Götter: Tod, (Leben), (Krieg)

Alle Untoten in der Umgebung müssen sich melden.

Entdecken von Werwesen

Götter: Mond, (Natur)

Alle Werwesen in der Umgebung müssen sich melden. Spieler (und im Prinzip auch NSCs) sind nur davon betroffen, wenn sie sich gegen diesen Zauberspruch empfindlich gemacht haben (siehe Nachteil: Magieempfindlichkeit).

Exorzismus

Stufe: 3

Schulen: Beschwörung, Nekromantie

Götter: Leben, Nacht, Ordnung, Tod

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Dieser Spruch hat zwei Anwendungsmöglichkeiten:

1. Erlaubt es, wenn sich mehrere Seelen in einem Körper befinden, eine davon zu vertreiben. Es ist nicht gesagt, welche Seele vertrieben werden muss, daher muss der Spruchsprecher die Seele während des Rituals ansprechen. Dies geschieht entweder über ihren Namen oder über eine andere eindeutige Bezeichnung. Es ist also nicht möglich, einen Dämon aus einem Körper zu vertreiben, in dem sich mehrere Dämonen befinden, wenn der Name nicht bekannt ist. Befindet sich ein Dämon neben der Originalseele in einem Körper, reicht für den EXORZISMUS die Bezeichnung „Dämon“ als Ansprache.

Sollte der Spruchsprecher beim Exorzismus eine unklare Ansprache benutzen, kann es sein, dass die Originalseele vertrieben wird. Dies kann natürlich auch absichtlich geschehen. Diese Tat ist ein noch schlim-

merer Affront gegen die Gottheit des Opfers als das Töten eines Scheintoten. Die Seele ist anschließend auf immer verloren.

2. Es kann auch eine Seele, die als einzige einen Körper in Besitz hat, vertrieben werden, wenn sie ursprünglich nicht in diesen Körper gehört (d.h. durch einen SEELENTANSFER o.ä. diesen Körper übernommen hat). Das gilt natürlich nicht für magische Vertraute und mächtige Wesen.

Fesseln

Stufe: 1 - 3

Schulen: Beschwörung

Götter: Handel und Diebe

Dauer: 2 min pro eingesetztem Magiepunkt

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Seil werfen

Komponenten: Ein kurzes! Stück Seil

Einschränkungen: Keine

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN, Fesseln/Entfesseln (Fähigkeit)

Der Spruchsprecher wirft das Stück Seil. Trifft es sein Opfer, so sind die getroffenen Körperteile mit einer magischen Fessel gebunden.

Dieser Spruch wirkt wie die gleichnamige Fähigkeit. Die Fähigkeit Entfesseln kann auch zum Lösen der magischen Fessel genutzt werden. Alle dort beschriebenen Anwendungen gelten auch für den Spruch. Ausnahme: Mit diesem Spruch kann man sich nicht entfesseln, dazu müsste der Gegensatz ENTFESSELN angewendet werden.



Feuer

Stufe: 0

Schulen: Elementar (Feuer)

Götter: Sonne

Reichweite: Berührung

Darstellung: Feuerzeug o.ä.

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Etwas Brennbares muss vorhanden sein

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Der Spruchsprecher darf ein technisches Hilfsmittel (Feuerzeug) zum Anzünden verwenden. MAGIE AUFHEBEN löscht nur das „Feuerzeug“, nicht aber das Feuer, das man damit anzündet.



Feuerimmunität

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Feuer/Wasser), Schutz

Götter: Mond, Natur, (Ordnung), Sonne

Dauer: ca. 10 min

Reichweite: Berührung

Darstellung: Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Schützt nicht vor magischen Flammen

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Das Spruchziel nimmt für 10 Minuten keinen Schaden durch Hitze, Feuer und natürliche Flammen. Nicht wirksam ist der Spruch gegen magische Flammen (z. B. FEUERSCHILD, FLAMMENWAFFE) und Drachenatem.

Feuerschild

Stufe: 3

Schulen: Elementar (Feuer), Schutz

Götter: Sonne

Dauer: Ca. 10 min

Darstellung: Bis zu 3,2 m rotes Band zu einem Kreis auslegen

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Dieser Spruch erschafft eine kreisförmige Wand aus magischem Feuer um den Spruchsprecher herum. Diese Wand hat eine maximale Höhe von 2 m und einen maximalen Durchmesser von 1 m. Sie ist deutlich sichtbar. Jeder, der die Wand durchschreitet oder ihr so nahe kommt, dass er den Spruchsprecher berührt oder mit einer Nahkampfwaffe trifft, erleidet 1 LP Schaden durch die Hitzewirkung. Der Spruchsprecher selbst ist vor der Hitze geschützt. Der Schild kann nicht bewegt werden. FEUERIMMUNITÄT schützt gegen die Hitzewirkung nicht, ebenso wenig magische RÜSTUNG; SEGEN aber wohl.

Tipp: Das rote Band zur besseren Sichtbarkeit (gerade nachts) mit orangen oder gelben Knicklichtern bestücken!

Flammenwaffe

Stufe: 4

Schulen: Elementar (Feuer)

Götter: Krieg, Sonne

Dauer: 1 Kampf

Reichweite: -

Darstellung: Gelb-rote Hülle um Klinge

Komponenten: Gelber oder roter Kristall

Der Spruchsprecher ruft mit dem Kristall die Hitze des ewigen Feuers in die Klinge. Wer mit der Klinge getroffen wird, erleidet einen Treffer durch die extreme Hitzewirkung, die durch jede Art von Rüstung (auch magische RÜSTUNG) hindurchgeht. Ein SEGEN hingegen schützt vor der Hitzewirkung, FEUERIMMUNITÄT nicht, da es sich um magisches Feuer handelt.

Fluch der Schwäche

Stufe: 2

Schulen: Nekromantie

Götter: Nacht, Tod

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Darstellung: Berührung

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Das Opfer muss lebendig sein

Aufhebung: Spruchsprecher, FLUCH AUFHEBEN

Der Spruchsprecher entzieht dem Berührten permanent einen Lebenspunkt. Dieser kann nicht auf natürlichem Wege wieder geheilt werden! Der entzogene Lebenspunkt geht dabei nicht auf den Sprecher über, sondern ist verloren.

Das Opfer dieses Spruchs muss lebendig und darf auch nicht versteinert sein. Außerdem können magisch erschaffenen Kreaturen oft keine Lebenspunkte entzogen werden.



Fluch des Chaos

Stufe: 3

Schulen: Nekromantie

Götter: Chaos, Nacht

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual und Übergabe des Gegenstands

Komponenten: Gegenstand des Opfers

Einschränkungen: Opfer muss bekannt sein

Aufhebung: Spruchsprecher, FLUCH AUFHEBEN

Nebenwirkung: Fügt wegen seiner Anstrengung dem Spruchsprecher einen Punkt Schaden zu

Das Opfer verhält sich in allen Situationen, außer im Kampf, wie vorher. Pro Kampf trifft es zumindest einen seiner Freunde oder einen aus seiner Gruppe wie zufällig. Dabei trifft er am wahrscheinlichsten seine besten Freunde, dagegen zufällige kurze Bekannte nur, wenn sonst niemand da ist. Wenn er den Kampf alleine bestreitet, verletzt er sich öfters selbst. Er selbst weiß nichts von dem Fluch, bemerkt ihn also nicht, sondern wundert sich nur über sein Pech.

Ein Treffer, der durch diesen Fluch verursacht wird, wird immer mit Tötungsabsicht ausgeführt, d.h. wenn das Ziel keine LP mehr hat, wird es getötet.

Fluch des Todes

Stufe: 4

Schulen: Nekromantie

Götter: Nacht, Tod

Dauer: Permanent

Einschränkungen: Maximal 3 Personen

Aufhebung: FLUCH AUFHEBEN mit gleichzeitiger Buße bei einem Tempel und hochstufigen Kleriker

Nebenwirkung: Tötet den Spruchsprecher!

Der Spruchsprecher kann mit diesem Spruch seine Mörder (egal, ob bekannt oder nicht) kurz vor seinem Tod verfluchen. Er kann ihnen einen neuen Nachteil anhängen (der in diesem Fall natürlich keine zusätzlichen GP bringt) oder eine sonstige Spruchwirkung auf die Unglücklichen herabrufen. Er muss diesen Spruch dann aber selbst beherrschen. Egal, wie die normale Dauer dieses Spruchs ist, seine Wirkung wird erst mit Aufheben des Todesfluchs beendet. Am Tod des Spruchsprechers unschuldige Personen werden durch diesen Fluch nicht betroffen. Dieser Fluch kann im Moment des Todes gesprochen werden, vorausgesetzt, dass der Sterbende noch genug Magiepunkte besitzt.

Fluch des Unglücks

Stufe: 2

Schulen: Nekromantie

Götter: Chaos, Nacht

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Unbegrenzt

Darstellung: Ritual

Komponenten: Gegenstand des Opfers

Einschränkungen: Opfer muss bekannt sein

Aufhebung: Spruchsprecher, FLUCH AUFHEBEN

Das Opfer ist Ziel jeglichen Pechs. Es zieht das Unglück an (Monster, verfluchte magische Gegenstände, vergiftete Tränke etc.)

Die Spielleitung sollte bei diesem Spruch regeln, ob das Opfer sein Unglück verdient hat, und dementsprechend harte oder milde Plagen schicken.



Fluch des Verrottens

Stufe: 3

Schulen: Nekromantie

Götter: Tod

Dauer: 1 Periode, d.h. bis zum Tod des Opfers

Reichweite: Unbegrenzt

Darstellung: Ritual

Komponenten: Gegenstand des Opfers

Einschränkungen: Opfer muss bekannt sein

Aufhebung: Spruchsprecher, FLUCH AUFHEBEN

Nebenwirkung: Fügt wegen seiner Anstrengung dem Spruchsprecher einen Punkt Schaden zu!

Das Opfer wird immer schwächer und stirbt zu Beginn der nächsten Periode. Es hat also eine Vorahnung, was mit ihm passieren wird! FLUCH AUFHEBEN funktioniert nur, solange das Opfer nicht tot ist. Das Töten des Spruchsprechers hält diesen Spruch nicht auf, es entsteht eben ein unkontrollierter Untoter (er ist auch dementsprechend wirkungsvoll). Wenn das Spruchziel vor Ende der Periode stirbt, entgeht es der Spruchwirkung. Stirbt das Opfer an den Folgen des Spruchs, wird es zum Zombie, der seinem Meister eine Periode lang gehorchen muss und wegen seiner Frische besonders lange hält. Um ihn danach wieder zu verwenden, muss der Spruch UNTOTE ERSCHAFFEN eingesetzt werden.





Fluch der Verwirrung

Stufe: 1 + 3

Schulen: Nekromantie, Bezauberung

Götter: Chaos, Nacht

Dauer: Stufe 1: ein Kampf

Stufe 3: eine Periode

Reichweite: 5 m

Darstellung: Zeigende Geste mit verschlungener Komponente

Komponenten: Stück Schnur

Einschränkungen: Sichtkontakt

Aufhebung: Spruchsprecher, FLUCH AUFHEBEN

Nebenwirkung: Keine

Der Spruchsprecher „verknäuelte“ das Stück Schnur in der Hand und zeigt damit auf das Opfer (direkte Ansprache mit deutlicher Bezeichnung, z. B. „der Kämpfer mit dem blauen Schild“).

Stufe 1: Das Opfer muss im Kampf die Waffenhand wechseln, Zauberkundige müssen ihre Komponenten mit der falschen Hand benutzen.

Stufe 3: Das Opfer muss bei allen Tätigkeiten die „Händigkeit“ vertauschen, also z. B. beim Essen Messer und Gabel umgekehrt halten, mit der falschen Hand schreiben, kämpfen, zaubern etc.

Fluch aufheben

Stufe: 2, MP siehe unten.

Schulen: Nekromantie

Götter: Leben, Nacht, Ordnung, Tod

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Beim Erwerb gilt dieser Spruch als Spruch zweite Stufe; bei der Anwendung kann seine Intensität aber variiert werden.

Mit dem unmodifizierten Spruch kann ein Fluch der ersten Stufe aufgehoben werden, für einen Spruch der zweiten Stufe braucht man insgesamt 4 MP und für einen der dritten Stufe insgesamt 6 MP. Auch bei noch höherstufigen Flügen, sofern es welche geben mag, gilt das doppelte der Stufe als Verbrauch an Magiepunkten.

Der Fluchbrecher kann einen Verfluchten nur dann von seinem Fluch befreien, wenn die genaue Bezeichnung des Fluchs bekannt ist. Diese muss in den verbalen Teil des Rituals einfließen. Es reicht definitiv nicht, ein FLUCH AUFHEBEN für Flüche der Stufe 3 durchzuführen, um alles aufzuheben, egal, was es ist.

Wenn noch andere Bedingungen zum Aufheben eines Fluchs notwendig sind, müssen diese beim Sprechen des FLUCH AUFHEBEN erfüllt sein!

Gift neutralisieren

Stufe: 2

Götter: Leben

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Wirkt nicht gegen Gifte der vierten und fünften Stufe

Die Intensität, also der Verbrauch von MP, richtet sich nach der Intensität des Giftes. Ein Gift mit Intensität 1 wird durch 2 MP neutralisiert. Beim Erwerb gilt dieser Spruch als zweite Stufe.

Der Spruch beendet den körperlichen Verfall lediglich, er macht ihn nicht rückgängig. Durch das Gift entstandene Schäden müssen also separat geheilt werden.

Giftschutz

Stufe: 2

Schulen: Schutz

Götter: (Haus und Herd), Natur, Ordnung

Dauer: Bis zur ersten Vergiftung, die abgeblockt wird, sonst bis zum Ende der Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Wort und Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Wirkt nicht gegen Gifte der vierten und fünften Stufe

Der Spruch verleiht dem Spruchziel eine befristete Immunität gegen Gifte der Stufen 0 bis 3, die maximale Giftstufe, die "abgefangen" wird, richtet sich nach den eingesetzten MP. Pro Stufe müssen 2 MP aufgewendet werden.

Gifte der Stufe 0 heben den GIFTSCHUTZ nicht auf, sondern werden stets negiert.



Graben/Zuschütten

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Erde)

Götter: Mond, Natur

Dauer: 1 min

Reichweite: Loch von 2 m Tiefe und 2 m Durchmesser

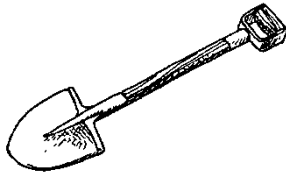
Darstellung: Grabende Bewegung

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Vierfache Dauer und viertel Maße bei Felsboden

Aufhebung: Loch zuschütten

Mit dem Spruch kann eine Grube ausgehoben, ein Schatz ausgegraben oder ein vorhandenes Loch zugeschüttet werden. Auch horizontales oder vertikales Graben ist möglich.



Heilen von Erkrankungen

Stufe: 3

Götter: Leben

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Wirkt nicht gegen Krankheiten der vierten und fünften Stufe

Die Intensität, also der Verbrauch von MP, richtet sich nach der Stärke der Krankheit. Eine Krankheit mit der Stärke 1 wird durch 3 MP neutralisiert. Beim Erwerb gilt dieser Spruch als dritte Stufe. Der Spruch beendet den körperlichen Verfall lediglich, er macht ihn nicht rückgängig. Durch die Krankheit entstandene Schäden müssen also separat geheilt werden (Heilung I).

Heilen von Verletzungen

Stufe: 1 bis 4

Schulen: Keine

Götter: Leben

Reichweite: Berührung

Darstellung: Handauflegen oder Ritual, je nach Stufe

Komponenten: Stufe 1: Keine, ab Stufe 2: Real

Aufhebung: Prügel

Einschränkungen: Nicht im Kampfgeschehen

Stufe 1: Einen Lebenspunkt **oder** eine Gliedmaße **oder** einen Schaden durch Gift oder Krankheit durch Handauflegen heilen.

Stufe 2: Alle Lebenspunkte oder alle Gliedmaßen heilen. Dieser Spruch der zweiten Stufe benötigt eine mystische Behandlung der Wunden, wirkt also nicht durch simples Handauflegen.

Stufe 3: Alle Lebenspunkte **und** Gliedmaßen mittels eines Rituals heilen.

Stufe 4: Lässt einen Körperteil nachwachsen. Mehrere Finger einer Hand oder mehrere Zehen eines Fußes gelten dabei als ein Körperteil. Der Verlust des betroffenen Körperteils darf nicht länger als eine Periode her sein, "Klonen" ist nicht möglich!

Nur damit keine Irrtümer auftreten: Magische Heilung kann nicht genutzt werden, um einen generierten oder in einem früheren Spiel erworbenen Nachteil (z. B. Einäugigkeit) abzuschaffen.

Heiliges Gebäude

Stufe: 5

Schulen: Bezauberung, Schutz

Götter: Gerechtigkeit, Haus und Herd, Leben, Natur, Ordnung, (Alle)

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Ein Gebäude

Darstellung: Heiliges oder magisches Objekt, Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Das Objekt, auf dem der Spruch liegt, muss unbeweglich mit dem Gebäude verbunden sein. Damit fällt dieser Spruch auf Reisen flach.

Aufhebung: Spruchsprecher

Lebewesen, die sich innerhalb des heiligen Gebäudes aggressiv verhalten, sind für fünf Sekunden gelähmt. Die Lähmung setzt ein, noch bevor sie ihre Aggression verüben können, und verhindert diese somit. Der Spruchsprecher ist davon genauso betroffen wie jeder andere innerhalb des Gebäudes. Als Aggressionen können Angriffe, aber auch Beleidigungen und grober SCHABERNACK betrachtet werden. Angriffe jeglicher Art können nicht in das Gebäude herein ausgeführt werden. Magische oder mundane Geschosse fallen wirkungslos zu Boden, wenn sie die Grenze passieren.

Ein TELEPORT gilt nicht als Aggression und kann Personen aus dem Schutz des heiligen Gebäudes entfernen. Diebstahl vom Körper einer Person (nicht das Wegnehmen eines Gegenstands von einem Tisch etc.) gilt allerdings als aggressive Aktion. Das Gebäude kann nach Belieben betreten oder verlassen werden. Das heilige Objekt ist weder durch TELEPORT noch normal zu bewegen.



Heiligtum

Stufe: 3

Schulen: Bezauberung, Schutz

Götter: Gerechtigkeit, Haus und Herd, Leben, Natur, Ordnung, (Alle)

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Fläche mit einem Umfang von bis zu 20 m

Darstellung: Bis zu 20 m lange Schnur als Begrenzung, Ritual

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: Spruchsprecher

Lebewesen, die sich innerhalb des Heiligtums aggressiv verhalten, sind für fünf Sekunden gelähmt. Die Lähmung setzt ein, noch bevor sie ihre Aggression verüben können, und verhindert diese somit. Der Spruchsprecher ist davon genauso betroffen wie jeder andere innerhalb des Heiligtums. Als Aggressionen können Angriffe, aber auch Beleidigungen und grober SCHABERNACK betrachtet werden. Angriffe jeglicher Art können nicht über die Grenze des Heiligtums hinaus ausgeführt werden. Magische oder mundane Geschosse fallen wirkungslos zu Boden, wenn sie die Grenze passieren.

Ein TELEPORT gilt nicht als Aggression und kann Personen aus dem Schutz des Heiligtums entfernen. Diebstahl vom Körper einer Person (nicht das Wegnehmen eines Gegenstands von einem Tisch etc.) gilt allerdings als aggressive Aktion. Das Heiligtum kann nach Belieben betreten oder verlassen werden. Es kann während der Spruchdauer nicht bewegt werden.



Kälteimmunität

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Feuer/Wasser), Schutz

Götter: Mond, Natur, (Ordnung), Sonne

Dauer: 10 min

Reichweite: Berührung

Darstellung: Keine

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Schützt nicht vor magischer Kälte

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Das Spruchziel nimmt während der Spruchdauer keinen Schaden durch Kälte und bekommt keine Frostbeulen. Der Spruch wirkt nicht gegen magische Kälte (z. B. EISATEM, KÄLTESCHILD, EISWAFFE).

Kälteschild

Stufe: 3

Schulen: Elementar (Wasser, Luft), Schutz

Götter: Tod, Nacht

Dauer: ca. 10 min

Darstellung: Bis zu 3,2 m blaues Band zu einem Kreis auslegen

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Dieser Spruch erschafft eine kreisförmige Wand aus magischer Kälte um den Spruchsprecher herum. Diese Wand hat eine maximale Höhe von 2 m und einen maximalen Durchmesser von 1 m. Sie ist deutlich als blausilbernes Wabern sichtbar. Jeder, der die Wand durchschreitet oder ihr so nahe kommt, dass er den Spruchsprecher berührt oder mit einer Nahkampfwaffe trifft, erleidet 1 LP Schaden durch die Kältewirkung. Der Spruchsprecher selbst ist vor der Kälte geschützt. Der Schild kann nicht bewegt werden. KÄLTEIMMUNITÄT schützt gegen die Kältewirkung nicht, ebenso wenig magische RÜSTUNG; SEGEN aber wohl.

Tipp: Das blaue Band zur besseren Sichtbarkeit (gerade nachts) mit blauen Knicklichtern bestücken!

Lähmen

Stufe: 3

Schulen: Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Krieg, Mond, Natur

Dauer: Etwa 5 min, bis 300 zählen

Reichweite: Wurfweite, eine Person

Darstellung: Bewerfen mit Reis oder Hirse

Komponenten: Imaginär

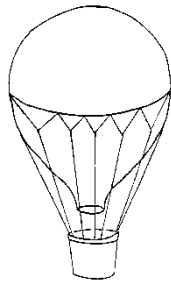
Einschränkungen: Wirkt nur auf "natürliche" Wesen

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN, Treffer

Der Betroffene kann sich nicht bewegen, nicht sprechen und damit nicht kämpfen, zaubern oder magische Gegenstände benutzen. Er geht zu Boden, nimmt aber die Umgebung durch seine Sinne immer noch wahr. Ein gelähmter Charakter kann durch jede Nahkampfwaffe (Keule, Messer etc.) auf 0 LP gebracht oder (mit Tötungsabsicht) getötet werden, wenn dies angesagt wird. Dazu ist weder die Fähigkeit Meucheln noch die Kampffähigkeit mit der verwendeten Waffe nötig. Ein normaler Schlag auf eine ungerüstete Stelle, egal welcher Art, auch mit der flachen Hand als betäubender Schaden, macht lediglich normalen Schaden, und der Gelähmte kann sich dann sofort wieder bewegen.

Schläge auf eine Rüstung zerstören diese nach und nach, heben aber die Lähmung nicht auf!





Leichtigkeit

Stufe: 1

Schulen: Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Mond

Dauer: Lebewesen 10 min, Gegenstände eine Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Berühren

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Nicht kumulativ

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN, ÜBERSCHWERE

Das Gewicht des Spruchziels wird auf ein Sechstel reduziert. Eine Person kann Sprünge wie auf dem Mond tätigen, und schwere Gegenstände können leicht getragen werden.



Licht

Stufe: 0

Schulen: Elementar (Feuer/Luft), Verwandlung

Götter: (Gerechtigkeit), (Handel und Diebe), Mond, Sonne, (Weisheit)

Dauer: Eine Periode

Darstellung: Taschenlampe

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Bei Helligkeit nicht sehr sinnvoll

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Der Spruchsprecher kann eine Taschenlampe verwenden. Diese kann er nach Belieben an- und ausstellen. Jedes Anstellen und Ausstellen kostet ihn aber 1/3 Magiepunkt (außer mit der Fähigkeit **Meistermagie**). Dies gilt z. B., wenn der Charakter das Licht ausmacht, um nicht im Dunkeln gesehen zu werden.

Liebeszauber

Stufe: 2

Schulen: Bezauberung

Götter: Liebe, (Natur)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Berührung

Darstellung: Keine

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Opfer entscheidet über eigene Reaktion

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Das Ziel des Spruchs ist für eine Stunde in den Spruchsprecher verliebt und wird **fast** alles für diesen tun. Diese Art der Liebe ist am ehesten mit dem blinden Vertrauen zu vergleichen, das ein Hund seinem Herrchen gegenüber empfindet (Wuff wuff! Hechel...). Die Auswirkungen des Liebeszaubers sind zum Teil dem Opfer überlassen, der seine Reaktion seinem Charakter und der jeweiligen Situation anpassen sollte. Der Selbsterhaltungstrieb ist bei vielen Leuten stärker ausgeprägt als die Hingabe an jemand, den man liebt...

Magie analysieren

Stufe: 1 + 2

Schulen: Wissen

Götter: Ordnung, Weisheit

Dauer: Sofort

Reichweite: 0,5 m

Darstellung: Nachfragen

Komponenten: Keine

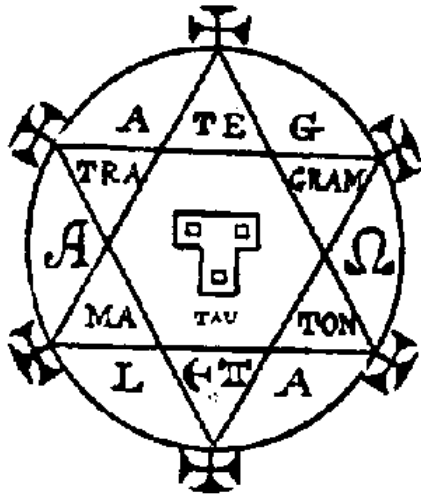
Einschränkungen: Gegenstand etc. muss magisch sein
Der Spruchsprecher analysiert, welche Magie an einem bestimmten Objekt oder Wesen haftet.

Stufe 1: Man erhält Informationen über die Ausrichtung der Magie (z. B. Schutz, Kampf, Beeinflussung...) und die ungefähre Stärke der Magie.

Stufe 2: Hiermit kann man (auch abhängig von dem eigenen Kenntnissen in der Magie (→ Wissen um Magie)) feststellen, welcher Spruch exakt vorliegt. Hat man von dem vorliegenden Zauber noch nie gehört, kann man ihn dennoch in Stärke und Auswirkung einschätzen.

Ebenso kann man mit Stufe 2 herausfinden, wie man einen magischen Gegenstand benutzen kann, wenn man den Spruch in ein kleines Ritual einbaut.





Magie aufheben

Stufe: 2, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Schutz, Wissen

Götter: (Handel und Diebe), Ordnung, (Weisheit)

Dauer: Permanent

Reichweite: 1 m

Darstellung: Wort und Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Spruchziel muss gesehen werden; hebt keine Sprüche der vierten und fünften Stufe auf.

Beim Erwerb gilt dieser Spruch als zweite Stufe. Bei der Anwendung kann er aber in seiner Intensität durch Einsatz von mehr als 2 MP gesteigert werden. Mit dem unmodifizierten Spruch kann ein Spruch der ersten Stufe aufgehoben werden. Für einen Spruch der zweiten Stufe braucht man 4 MP, für einen Spruch der dritten Stufe insgesamt 6 MP.

Um einen Spruch der nullten Stufe aufzuheben, muss man 1 MP einsetzen. Der Name des Spruchs und damit die Art der Verzauberung muss genannt werden, die (maximale) Stufe wird lediglich durch Angabe der eingesetzten MP bestimmt.

Liegen auf dem Spruchziel mehrere Zauber, wird immer der zuletzt darauf gesprochene Zauber aufgehoben.

Beispiel: Ein Magier vermutet, dass sein Freund unter einer Bezauberung steht. Also spricht er MAGIE AUFHEBEN auf ihn und sagt 'BEEINFLUSSEN bis Stufe 3' an. Das kostet ihn 6 MP und hebt alle Beeinflussungszauber bis zur dritten Stufe auf (wenn sein Freund wirklich davon betroffen war), wirkt aber nicht auf andere Sprüche wie z. B. LIEBESZAUBER.

Magie binden

Stufe: 4

Schulen: Wissen

Götter: Ordnung, Weisheit

Dauer: Permanent

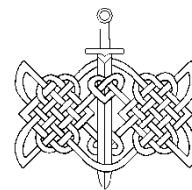
Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Fremde magische Gegenstände können nicht nochmal verzaubert werden. Aufhebung: Zerstören des Gegenstands, MAGIE AUFHEBEN eingeschränkt.

Mit diesem Spruch werden magische Gegenstände erzeugt. Genauer findet sich im Kapitel **Magische Gegenstände**.



Magieraub

Stufe: 1

Schulen: Nekromantie

Götter: Chaos, Krieg, Nacht, (Tod)

Dauer: Bis zur natürlichen Regeneration

Reichweite: Berührung

Darstellung: Keine

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Opfer muss Magie-, Bardenlieder oder Karmapunkte besitzen

Der Spruchsprecher entzieht seinem Opfer durch Berührung einen Magie-, Barden- oder Karmapunkt. Er kann diesen selbst verwenden, wenn er über die dazu passenden Zauberfertigkeiten verfügt. Ein Magier kann also keine Kleriker- oder Bardenpunkte verwenden. Dieser Spruch kostet 1 MP und bringt 1 MP; damit ist er beliebig oft anwendbar. Der Spruchsprecher erhält keine Informationen über das aktuelle oder maximale Magiepotential des Opfers. Wird der Spruch auf eine Person gesprochen, die keine MP hat, so ist der eigene Magiepunkt verloren.

Die Magiepunkte werden dem Opfer im Sekundentakt entzogen.

Entzieht man also einem Opfer alle Magiepunkte und weiß nichts über das Potential des Opfers, so merkt man durch den Verlust des eingesetzten Magiepunkts, wenn es keine Magiepunkte mehr besitzt. Völliges Austrocknen eines Zauberkundigen kostet den Angreifer also einen Magiepunkt.



Magie spüren

Stufe: 0

Schulen: Wissen

Götter: (Gerechtigkeit), Natur, (Ordnung), Weisheit

Dauer: sofort

Reichweite: Sicht

Darstellung: Frage

Komponenten: Keine

Einschränkungen: SCHUTZKREISE behindern diesen Spruch ebenso wie MAGISCHER SCHUTZ; eine MAGISCHE REFLEKTION lässt den „Entdecker“ sich selbst entdecken.

Der Spruchsprecher kann auf einer Fläche von ca. einem halben Quadratmeter erkennen, ob ein Gegenstand/ein Wesen magisch ist, auf jemandem oder etwas ein Zauber liegt oder ein Wesen der Magie fähig ist (Magier, Zauberkundige).

Magische Reflektion

Stufe: 3, Anwendung siehe unten

Schulen: Schutz

Götter: Chaos, Krieg, Natur, Ordnung

Dauer: Bis zum ersten Spruch, der reflektiert wird, sonst bis zum Ende der aktuellen Periode. Reichweite: Berührung, Person oder Gegenstand

Darstellung: Ritual

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Gilt auch für eigene Sprüche; wirkt nicht bei Sprüchen der vierten und fünften Stufe, wirkt nicht auf Tränke

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN (wenn unbedingt nötig)

Beim Kauf gilt dieser Spruch als dritte Stufe. Bei der Anwendung kann seine Intensität jedoch variiert werden. Mit 3 MP kann ein Spruch der ersten Stufe reflektiert werden. Für höhere Sprüche braucht man jeweils dreimal soviel Magiepunkte wie die Spruchstufe des zu reflektierenden Spruchs, für einen Spruch der dritten Stufe also insgesamt 9 MP. Im letzten Fall wird also der erste eingehende Spruch reflektiert, der nicht mächtiger als dritte Stufe ist.

Die Reflektion betrifft das Spruchziel und dessen am Körper getragenen Besitz. Der erste Spruch, der auf das Spruchziel gerichtet ist, wird von diesem auf den Spruchsprecher zurückgeworfen, auch wenn es sich um einen Heilspruch handelt. Magische Tränke werden nicht behindert, Bardenlieder werden wie Sprüche behandelt. Ein auf sich selbst gesprochener Zauberspruch wirkt normal, dies hebt aber die MAGISCHE REFLEKTION auf, es sei denn, er ist mächtiger als die maximal reflektierte Stufe.

Magische Sicherung

Stufe: 2

Schulen: Schutz

Götter: Haus und Herd, Ordnung

Dauer: Bis zur Auslösung oder bis der gesicherte Zauber endet

Darstellung: Kurzes Ritual

Komponenten: Real

Aufhebung: Spruchsprecher

Der Spruchsprecher befestigt in einem kurzen Ritual mit ein paar Tropfen Wachs eines seiner eigenen Haare an dem Gegenstand, auf dem der Zauber liegt. Mit diesem Spruch kann ein anderer, zuvor auf den Gegenstand gesprochener Zauber geschützt werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

Schutz vor MAGIE AUFHEBEN: Der zu schützende Spruch kann nur vom Spruchsprecher selbst, aber nicht durch MAGIE AUFHEBEN aufgehoben werden.

Schutz vor MAGIE ANALYSIEREN: Es ist nicht möglich, mit dem Spruch MAGIE ANALYSIEREN Informationen über den zu schützenden Spruch zu erlangen.

Welche der beiden Möglichkeiten gewählt wird, muss beim Wirken des Spruches festgelegt werden.

Magische Suche

Stufe: 1, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Wissen, Beschwörung

Götter: Ordnung

Dauer: Variabel, siehe Beschreibung

Darstellung: Einen „Kompassgegenstand“ auf die Handfläche legen und der davon angezeigten Richtung folgen.

Komponenten: Real

Aufhebung: Spruchsprecher

Für diesen Spruch benötigt der Spruchsprecher einen länglichen, starren Gegenstand (Messer, Holzstock), den er als eine Art Kompassnadel benutzt, und ein Verbindungsglied, also einen Gegenstand, der mit dem Objekt der Suche in einem engen Kontakt gestanden hat (also z. B. sehr persönliche Gegenstände einer Person oder die andere Hälfte eines zerbrochenen Schmuckstücks).

Mit dem Kompassgegenstand in der offenen Handfläche konzentriert sich der Spruchsprecher auf das Verbindungsglied. Der Spruch muss aufrechterhalten werden. Während der Suche kann sich der Spruchsprecher nur maximal in normalem Schrittempo bewegen, nicht kämpfen und keine anderen Zaubersprüche sprechen. Er kann sprechen und langsam geführten Unterhaltungen folgen. Alle Ereignisse, die ihn aus seiner Konzentration reißen, z. B. Verletzungen, Erschrecken etc. beenden



den Spruch. Die Suche kann aber durch erneutes Sprechen des Spruches wieder aufgenommen werden. Zum Beginn der Suche setzt der Spruchsprecher 1 MP ein, der Spruch hält dann fünf Minuten an. Pro weiterem eingesetztem MP kann man weitere zehn Minuten suchen, eine Suche von z. B. 25 Minuten kostet also 3 MP.

Magische Wand

Stufe: 1, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Beschwörung, Schutz

Götter: Gerechtigkeit, (Handel und Diebe), (Haus und Herd), Ordnung

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Darstellung: Bis zu 3 m Schnur auslegen, Zettel mit Aufschrift „Magische Wand“ auf der Rückseite

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN, Zerstören, ANGRIFF

Dieser Spruch erschafft eine Wand aus magischer Energie. Diese Wand kann eine maximale Breite und Höhe von 3 m haben und muss nicht gerade sein. Sie ist nur schwach sichtbar, was bedeutet, dass der Charakter die Wand übersieht, wenn er die Schnur nicht bemerkt, was im Eifer des Gefechts leicht passieren kann. Die Wand ist undurchdringlich und unbeweglich. Rennt ein Charakter gegen diese Wand (Spieler übertritt Schnur), so nimmt er einen LP Schaden. Die Wand ist nicht unzerstörbar und kann durch magische oder mundane Angriffe geschwächt und schließlich zerstört werden. Die Anzahl der eingesetzten Magiepunkte ergibt die Stärke der Wand und die Anzahl der Schadenspunkte, die man mit magischen Angriffen erzielen muss, um sie zu zerstören. Versucht man es mit brutaler Gewalt, so ist auch dies möglich, aber nur mit einem Viertel der Effektivität oder mit der Hälfte beim Vorteil **Überstärke**.

Um eine magische Wand der Stärke drei zu zerstören, benötigt man also zum Beispiel drei ANGRIFFE I, einen ANGRIFF III oder zwölf Schadenspunkte durch beliebige Waffen, beziehungsweise sechs, wenn man den Vorteil **Überstärke** besitzt.

MAGIE AUFHEBEN benötigt 1 MP pro Stärke der aufzuhebenden Wand.

Magischer Schlüssel

Stufe: 1 bis 5

Schulen: Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Haus und Hof, Ordnung

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Darstellung: Tür öffnen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: MAGISCHES SIEGEL auf dem Schloss

Aufhebung: Erneutes Verschließen

Pro Anwendung wird genau ein nicht magisch verschlossenes Schloss geöffnet oder versperrt (siehe auch Fähigkeit Schlösser öffnen).

Je nach Spruchstufe darf der Magier ein bis fünf Kugeln aus dem Schlosssäckchen ziehen. Wie bei der Fähigkeit, gilt die zuletzt gezogene Kugel und man muss bei einer weißen Kugel (Schloss auf) nicht weiterziehen.

Fallen (rote Kugeln) können ausgelöst werden, der Magier bricht sich aber bei einer blauen Kugel (Dietrich kaputt) nicht den Finger. In diesem Fall bleibt das Schloss lediglich verschlossen.

Magischer Schutz

Stufe: 2, Anwendung siehe unten

Schulen: Schutz

Götter: (Chaos), (Haus und Herd), Krieg, Natur, Ordnung

Dauer: Bis zum ersten Spruch, der aufgehoben wird, sonst bis zum Ende der aktuellen Periode. Reichweite: Berührung, Person oder Gegenstand

Darstellung: Wort und Geste

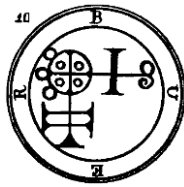
Komponenten: Keine

Einschränkungen: Gilt auch für eigene Sprüche; wirkt nicht bei Sprüchen der vierten und fünften Stufe, wirkt nicht auf Tränke

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN (wenn unbedingt nötig)

Beim Kauf gilt dieser Spruch als zweite Stufe. Bei der Anwendung kann seine Intensität jedoch variiert werden. Mit 2 MP kann ein Spruch der ersten Stufe negiert werden. Für höhere Sprüche braucht man jeweils doppelt soviel Magiepunkte wie die Spruchstufe des aufzuhebenden Spruchs. Für einen Spruch der dritten Stufe also insgesamt 6 MP. Im letzten Fall wird also der erste eingehende Spruch negiert, der nicht mächtiger als dritte Stufe ist. Der Schutz umgibt das Spruchziel und dessen am Körper getragenen Besitz. Der erste Spruch, der auf das Spruchziel gerichtet ist, wird von diesem nicht beachtet, auch wenn es sich um einen Heilspruch handelt. Magische Tränke werden nicht behindert, und Bardenlieder werden hierbei wie Sprüche behandelt. SCHABERNACK und andere Sprüche der nullten Stufe heben den Schutz nicht auf, werden aber immer negiert.





Magisches Siegel

Stufe: 1, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Schutz, Verwandlung

Götter: Gerechtigkeit, Handel und Diebe, Ordnung

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Darstellung: Siegel anbringen, Zettel mit Aufschrift „Tür blockiert“ gut erkennbar auf der Vorderseite und Spruchname und eingesetzte MP verdeckt auf der Rückseite

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Ein Schließmechanismus muss vorhanden sein

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN, MAGISCHES SIEGEL ZERSTÖREN (Umkehrspruch)

Der Spruch versiegelt eine Tür, ein Schloss oder ähnliches permanent. Der Spruchsprecher kann das Siegel ohne Gegensatz entfernen. Beim nächsten Verschießen muss er aber den Spruch wiederholen. Das Siegel schützt die verschlossene Tür oder das Fenster nicht vor der Zerstörung.

Durch erhöhten Einsatz von MP kann das Siegel widerstandsfähiger gemacht werden, indem man pro zusätzlich eingesetztem MP die Stärke des Siegels um eins anhebt. Ein Siegel der Stärke 3 benötigt bei MAGIE AUFHEBEN 6 MP oder bei MAGISCHES SIEGEL ZERSTÖREN (Umkehrspruch) dementsprechend 3 MP.

Magnetismus

Stufe: 2

Schulen: Elementar (Erde)

Götter: Mond, Ordnung, Sonne

Dauer: 5 min

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Bewerfen mit Reis oder Hirse

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Wirkt nur auf magnetisierbare Metalle (Eisen), nicht auf Bronze oder gar Leder

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Sämtliche magnetisierbaren Ausrüstungsgegenstände werden magnetisiert. Schwerer haften an der Rüstung und an Schilden, sofern es sich dabei um Eisen handelt.

Metall erhitzen

Stufe: 1 und 2

Schulen: Elementar (Feuer)

Götter: Sonne, Krieg

Dauer: Muss aufrecht erhalten werden

Reichweite: 20 m

Darstellung: Zeigende Geste

Komponenten: Feuerstein

Einschränkungen: Wirkt nur auf Metallgegenstände

Aufhebung: Spruchsprecher, Sichtkontakt brechen, MAGIE AUFHEBEN

Der Spruchsprecher wirkt den Zauber und zeigt mit dem Feuerstein auf das Opfer (direkte Ansprache mit deutlicher Bezeichnung, z. B. „der Krummsäbel von dem Kämpfer mit dem gelben Waffenrock“).

Stufe 1: Ein Gegenstand von max. der Größe oder des Gewichtes eines Schwertes wird so heiß, dass er fallengelassen werden muss.

Stufe 2: Ein Gegenstand von Maximal der Größe oder des Gewichtes eines Kettenhemds oder eines Plattenpanzers wird so heiß, dass er fallengelassen oder ausgezogen werden muss.

Wird der Gegenstand weiter berührt, so fügt er pro Minute 1 LP Feuerschaden zu (nicht magisch, Feuerimmunität wirkt hier).

Verliert der Spruchsprecher den Gegenstand aus den Augen, wird selbst verwundet oder macht selbst eine andere Aktion, die seine Konzentration auf den Zauber unterbricht, ist der Zauber beendet. Fünf Minuten nach Ende des Zaubers ist der Gegenstand wieder kalt.

Nachricht

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Luft), Wissen

Götter: Natur, (Sonne), Weisheit

Dauer: Variabel - bis die Nachricht überbracht ist

Reichweite: Theoretisch unbegrenzt

Darstellung: Spielleiter oder NSC die Nachricht sagen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: MAGISCHER SCHUTZ oder MAGISCHE REFLEKTION bei Opfer

Ein Spielleiter oder NSC kann zum Übermitteln einer einfachen mündlichen Nachricht von etwa 20 Worten verwendet werden. Da der Aufenthalt des Empfängers meist nicht bekannt sein wird, kann die Übermittlung der Nachricht längere Zeit dauern. Der Überbringer sollte aber versuchen, den Empfänger zügig zu finden und die Nachricht möglichst fehlerfrei zu übermitteln. Sollten Walkie-Talkies vorhanden sein, sollte die Spielleitung diese auch für die Übermittlung dieser NACHRICHT benutzen.



Schattenmonster

Stufe: 3

Schulen: Beschwörung, Nekromantie

Götter: Nacht

Dauer: 1 h

Reichweite: Keine

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real (Passende Verkleidung muss als Teil der Komponenten vom Spieler bereitgestellt werden.)

Einschränkungen: Nur ein Schattenmonster zur Zeit

Aufhebung: Tod des Monsters, MAGIE AUFHEBEN auf das Monster bricht die Kontrolle

Der Spruch holt aus dem Schattenreich ein Monster, dem ein einfacher Auftrag erteilt werden kann („Töte den Sowieso!“, „Hole mir das Schwert des Sowieso“ etc.). Das Monster hat in Dunkelheit/Nacht 5 LP. Im Licht 4 LP, bei Sonnenlicht nur 2 LP. Wenn es mit z. B. 4 LP in die Sonne kommt, sinken die LP auf 2. Kommt es wieder in die Dunkelheit, so hat es wieder 4 LP. Das Schattenmonster bleibt höchstens eine Stunde auf dieser Ebene und verschwindet danach ins Reich der Schatten, was auch passiert, wenn es auf 0 LP gebracht wird.

Fähigkeiten: Eine Waffe, Meucheln, Überstärke

Mit einem MAGIE AUFHEBEN für Sprüche dritte Stufe auf den Spruchsprecher kann man seine Kontrolle über das Schattenmonster brechen. Es kann dann frei handeln und wird entweder Amok laufen, auf seine Ebene zurückkehren oder sich an seinem ehemaligen Meister rächen. Es ändert sich nichts daran, dass es nach einer Stunde auf seine eigene Ebene zurückkehren muss.



Scheintod

Stufe: 2

Schulen: Nekromantie

Götter: Leben, Tod

Dauer: Maximal 2 h, wird vorher vom Spruchsprecher bestimmt

Reichweite: Berührung

Darstellung: Umfallen, ruhig liegenbleiben, toter Praktikant machen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Funktioniert nur bei Lebewesen, die natürlich sterben

Aufhebung: Abbruch durch Spruchsprecher (nicht, wenn er selbst das Spruchziel ist)

Das Spruchziel wirkt für eine Zeit von maximal zwei Stunden wie tot. Der Spruchsprecher gibt die Dauer beim Sprechen des Spruchs an. Der Betroffene selbst kann keinerlei Aktionen machen, er muss die Augen geschlossen halten. Er hört aber, was vorgeht, und spürt auch, wenn er berührt wird (Raub!). Er nimmt durch nichtmagische Angriffe nur den halben Schaden. Fluch-, Gift- und Krankheitswirkung werden durch SCHEINTOD unterbrochen.

Die Seele des Betroffenen befindet sich während dieser Zeit im Reich des Totengottes, hat aber noch eine schwache Verbindung zu ihrem Körper. Sie befindet sich daher auch nicht bei dem Gott des jeweiligen Charakters. Daher ist es ein schwerer Affront gegen die jeweilige Gottheit, einen Scheintoten umzubringen.

Schlaf

Stufe: 1

Schulen: Bezauberung

Götter: (Handel und Diebe), Leben, (Liebe), Nacht

Dauer: ½ h Minimum

Reichweite: 1 m

Darstellung: Keine

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Funktioniert nur bei Wesen, die schlafen können.

Aufhebung: Treffer, Klaps ins Gesicht, Lärm (Kampfgetümmel), Kitzeln, Schütteln, Eimer Wasser etc.

Das Spruchopfer fällt in einen natürlichen Schlaf, dessen Dauer sich nach dem Grad der Müdigkeit richtet. Ausgeschlafene Charaktere schlafen lediglich eine halbe Stunde, müde Charaktere bis zu acht Stunden.

Das Opfer bemerkt nicht, dass es in einen unnatürlichen Schlaf fiel, sondern denkt, es sei eingesnickt. Es bekommt auch nichts von seiner Umgebung mit, das nicht geeignet ist, es zu wecken. Man kann es also



ohne Probleme bestehen. Dies muss jedoch mit Vorsicht geschehen, um den Schlafenden nicht zu wecken. Im Kampf ist dieser Spruch nicht einzusetzen.

Schmerz

Stufe: 2

Schulen: Bezauberung

Götter: Nacht

Dauer: 5 s

Reichweite: 5 m

Darstellung: Zeigende Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Schmerzzimmunität, siehe unten

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN (wenn noch nötig),

Der Spruchsprecher wirkt den Zauber und zeigt auf sein Opfer (deutliche Bezeichnung ist erforderlich, z. B. „der Bogenschütze in Grün“).

Das Opfer fühlt für fünf Sekunden einen alles beherrschenden starken Schmerz. Nach dem Ende des Zaubers zählt das Opfer noch bis 30, bevor es wieder zu irgendwelchen Aktionen fähig ist (außer sich krümmen und wimmern natürlich). Während dieser 30 Sekunden erholt es sich von dem Schmerz. Es bleiben keine körperlichen Schäden zurück.

Schmerzzimmunität erlaubt es, den Zauber einmal pro Stunde zu ignorieren. Wird das Opfer zum zweiten Mal von dem Zauber getroffen, erleidet es aber die volle Spruchwirkung.

Schutzfeld gegen Magie

Stufe: 2

Schulen: Beschwörung, Schutz

Dauer: Muss aufrechterhalten werden

Reichweite: Maximal 2 m Durchmesser

Darstellung: Der Spruchsprecher schwingt einen weichen weißen Ball an einer Schnur von maximal 1 m über dem Kopf im Kreis.

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: SCHUTZKREIS BRECHEN, MAGIE AUFHEBEN, Spruchsprecher lässt den Arm sinken

Der Spruchsprecher baut mit seiner Handbewegung ein Feld um sich herum auf, durch das keinerlei Magie dringen kann. Darunter fallen passive und aktive Sprüche jeglicher Art, Zauberkundige, die noch MP haben, und magische Wesen. Der Spruchsprecher kann sich mit dem Feld um sich herum langsam bewegen, aber nicht rennen, nicht kämpfen und keine weiteren Sprüche sprechen. Der Zauber gilt als beendet, wenn der Ball nicht mehr sauber kreist. Wird der Ball durch einen Zusammenstoß mit einem Gegenstand/einer Person gestoppt, darf der Spruchsprecher erneut ansetzen, der Spruch wird dadurch nicht unterbrochen!



Schutzfeld gegen Materie

Stufe: 2

Schulen: Beschwörung, Schutz

Dauer: Muss aufrecht erhalten werden

Reichweite: Maximal 2 m Durchmesser

Darstellung: Der Spruchsprecher schwingt einen weichen schwarzen Ball an einer Schnur von maximal 1 m über dem Kopf im Kreis.

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: SCHUTZKREIS BRECHEN, MAGIE AUFHEBEN, Spruchsprecher lässt den Arm sinken

Der Spruchsprecher baut mit seiner Handbewegung ein Feld um sich herum auf, durch das keinerlei Materie dringen kann. Darunter fallen auch magische Waffen. Sprüche hingegen durchdringen das Schutzfeld problemlos, so lange sie keine materielle Komponente benötigen. Der Spruchsprecher kann sich mit dem Feld um sich herum langsam bewegen, aber nicht rennen, nicht kämpfen und keine weiteren Sprüche sprechen. Der Zauber gilt als beendet, wenn der Ball nicht mehr sauber kreist. Wird der Ball durch einen Zusammenstoß mit einem Gegenstand/einer Person gestoppt, darf der Spruchsprecher erneut ansetzen, der Spruch wird dadurch nicht unterbrochen!

Schutzkreis brechen

Stufe: 2, Verbrauch von MP siehe unten

Schulen: Beschwörung, Schutz

Götter: Handel und Diebe, Ordnung

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Darstellung: Kreis brechen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Wirkt nicht gegen SCHUTZKREIS DER MACHT

Aufhebung: Mit diesem Spruch kann der Zauberkundige jeden Schutzkreis brechen. Er muss jeweils doppelt so viele MP aufbringen, wie die Stufe des Schutzkreises beträgt (also zum Beispiel 6 bei SCHUTZKREIS GEGEN DÄMONEN III).



Schutzkreis

Stufe: Siehe Spruch

Schulen: Beschwörung, Schutz

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Geschlossener Kreis aus einer 10 m langen Schnur

Darstellung: Der Spruchsprecher legt die Schnur aus und gibt beim Aktivieren des Schutzkreises dessen Wirkung an

Komponenten: Imaginär

Aufhebung: SCHUTZKREIS BRECHEN, der Spruchsprecher, ein Spruch oder eine Waffe von ihm überqueren die Grenze der Barriere

Die Kreise verhindern, dass die betroffenen Wesen die Fläche betreten oder verlassen können. Auch von ihnen abgefeuerte Geschosse werden aufgehalten und fallen an der Grenze des Kreises wirkungslos zu Boden. Ebenso können von ihnen gesprochene Sprüche die Barriere nicht passieren.

Jeder der folgenden fünf Schutzkreise ist ein eigener Spruch und muss separat gelernt werden.

Schutzkreis der Ordnung

Stufe: 2

Götter: Ordnung

Chaoswesen und Wesen, die der Finsternis dienen, können die Barriere nicht überschreiten.

Schutzkreis des Chaos

Stufe: 2

Götter: Chaos

Alle Wesen, die der Ordnung und dem Licht dienen (siehe Nachteil **Magieempfindlichkeit**), sind betroffen.

Schutzkreis der Macht

Stufe: 4

Götter: Gerechtigkeit, Haus und Herd, Ordnung

Betrifft alle Kreaturen außer Göttern, Erzdämonen und vergleichbar mächtigen Wesen.

Schutzkreis gegen Magie

Stufe: 3

Schulen: Wissen

Götter: Weisheit

Keinerlei Magie kann die Barriere passieren. Darunter fallen passive und aktive Sprüche jeglicher Art, Zauberkundige, die noch MP haben, und magische Wesen.

Schutzkreis gegen Wesenheiten

Stufe: 2, Verbrauch von MP siehe unten

Götter: Abhängig von der Wirkung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Der Spruchsprecher legt die Schnur aus, führt das entsprechende Ritual aus und gibt darin die Wirkung des Schutzkreises an.

Ein Spruchsprecher kann einen Schutzkreis gegen jede Art von Wesen ziehen, über die er Wissen gesammelt hat. Dabei ist die maximale Wirksamkeit des Kreises vom Umfang seines Wissens abhängig und den aufgewendeten MP abhängig. Ein Schutzkreis der Stufe 2 schützt nur gegen entsprechende Wesen der Stufen 1 und 2, Wesen höherer Stufe können die Barriere überschreiten. Die maximale Stufe des Schutzkreises entspricht der Wissensstufe des Spruchsprechers über die betroffenen Wesen. Pro Stufe kostet der Schutzkreis 1 MP. Soll die Stufe des Schutzkreises die Konzeptstufe des Spruchsprechers übersteigen, kosten diese Stufen je 2 MP.

Arbeiten für ein Ritual mehrere Personen zusammen, können sie durch gemeinsame Planung des Rituals (sauberes Ausspielen mit Diskussion der Thesen!) die maximalen Wissensfertigkeiten der einzelnen Teilnehmer ausschöpfen, wobei jede dem eigentlichen Sprecher des Schutzkreises nicht selbst bekannte Wissensfertigkeit die doppelte Zahl an MP kostet.

Es ist möglich, mehrere Kreise ineinander zu legen, um damit eine Wirkung gegen mehrere Arten von Wesen zu bewirken. Für jeden Kreis benötigt man eine eigene Schnur, wobei es möglich ist, mit entsprechend gut gefertigten Komponenten (z. B. verflochtene Bänder) mehrere Kreise „gleichzeitig“ auszulegen.

Beispiel: Protectorius, ein berühmter Schutzmagier der vierten Stufe, hat Wissen um Dämonen 3, Wissen um Elementare 5 und Wissen um Geister 1 und beherrscht den Zauber SCHUTZKREIS GEGEN WESENHEITEN. Damit könnte er einen Schutzkreis gegen Geister der ersten Stufe, Schutzkreise gegen Dämonen der ersten bis dritten Stufe und Schutzkreise gegen Elementare der ersten bis fünften Stufe sprechen. Er entschließt sich, einen Schutzkreis gegen Geister I (1 MP) und Elementare V ($4 * 1 + 1 * 2 = 6$ MP) zu errichten. Die beiden Kreise kosten ihn also insgesamt 7 MP. Da er nur noch 2 MP übrig hat, muss der Schutzkreis gegen Dämonen etwas schwächer ausfallen, und er schafft ihn nur in Stufe 2.

Protectorius sitzt also nun sicher in seinem Schutzkreis, sogar Phönix, Fürst der Feuerebene, kocht draußen vor Wut, als Damonia, ein Succubus der Stufe 3, mit einem zuckersüßen Lächeln in seine Kreise spaziert und ihn herauszieht...



Weitere Hinweise:

Schutzkreis gegen Dämonen

Alle Dämonen bis auf Dämonen mit gottgleicher Macht sind hiervon betroffen.



Schutzkreis gegen Elementare

Schulen: Elementar

Götter: Sonne, Mond

Schutzkreis gegen Geister

Schulen: Wissen

Götter: Weisheit

Dieser Schutzkreis wirkt, wie der Name vermuten lässt, gegen Geister, egal ob böse oder nicht. (Er wirkt nicht gegen Himbeer- oder andere Weingeister und auch nicht gegen Kleingeister!)

Schutzkreis gegen Untote

Schulen: Nekromantie

Götter: Leben, Tod

Schutzkreis gegen Werwesen

Götter: Mond, (Natur)

Schwachsinn

Stufe: 2

Schulen: Bezauberung

Götter: Chaos, Liebe, Nacht

Dauer: 1 h

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Bewerfen

Komponenten: Reis, Hirse oder ähnliches

Einschränkungen: Nicht anwendbar auf geistlose Wesen jeglicher Art (Tiere, Zombies, Journalisten etc.).

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Die Intelligenz des Getroffenen wird für die Spruchdauer deutlich herabgesetzt. Er kann nicht mehr kämpfen, Sprüche sprechen, magische Gegenstände anwenden und sprechen (außer Grunzlauten oder kindischem Gebrabbel). Er bewegt sich ziellos hin und her, pflückt Blumen und tut ähnliches.

Schweigen

Stufe: 1

Schulen: Bezauberung

Götter: Chaos, Tod

Dauer: Muss aufrecht erhalten werden

Reichweite: 5 m

Darstellung: Zeigende Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Hindert das Opfer nur zu sprechen, andere Geräusche wie Klatschen o.ä. sind möglich.

Aufhebung: Spruchsprecher, Sichtkontakt abbrechen, MAGIE AUFHEBEN

Der Spruchsprecher zeigt deutlich auf das Opfer und behält diese Geste bei. Eine deutliche direkte Ansage („Der Zauberkundige mit dem spitzen Hut“) ist erforderlich. Das Opfer ist nicht in der Lage, mit den Sprechorganen (Zunge, Mund, Lunge, Stimmbänder, Kehle...) Geräusche von sich zu geben. Damit ist Sprechen etc. unmöglich.

Wird der Spruchsprecher abgelenkt, wirkt einen anderen Spruch oder verliert den Sichtkontakt zu seinem Opfer, ist der Spruch beendet.

Seelentransfer

Stufe: 4

Schulen: Nekromantie

Götter: Chaos, Leben, Nacht, Ordnung

Dauer: Variabel

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Aufhebung: Zerstörung des Objekts, zurückkehren in einen Körper

Stirbt das Spruchziel, kommt dessen Seele in ein unbelebtes, magisch vorbereitetes Objekt. Wird das Objekt davor zerstört, muss der Spruch wiederholt werden. Befindet sich schon eine Seele darin, so ist diese verloren. Der Betroffene ist nach Auslösen des Spruchs weiter am Leben, also bleibt z. B. ein Vertrauter unter seinen bereits gegebenen Befehlen. Ein getöteter Körper mit transferierter Seele kann nicht wiederbelebt werden. Ein Heilspruch der dritten Stufe reicht, um den Körper wieder benutzbar zu machen. Die Seele muss aber auf jeden Fall erst wieder Besitz von ihm nehmen.



Die Seele im Gefäß ist handlungsunfähig. Sie kann als einzige Handlung in irgendeinen „unbewohnten“ Körper eintreten. Das Objekt muss dazu lediglich mit dem Körper in Berührung gebracht werden.

Sollte irgendwie die Seele in einen anderen Körper als den eigenen gelangen, muss die Spielleitung entscheiden, über welche Fähigkeiten der Mischcharakter verfügen kann.

Einige Vorschläge:

- Körperliche Vor- oder Nachteile werden vom körperlichen Charakter übernommen.
- Geistige Vor- oder Nachteile werden vom seelischen Charakter übernommen.
- Magie-, Barden- und Kampffertigkeiten sind reine Entscheidungssache der Spielleitung.
- Fähigkeiten könnten vom seelischen Charakter übernommen werden, wenn keine körperlichen Beschränkungen bestehen.

Segen

Stufe: 1

Schulen: Schutz, Bezauberung

Götter: Alle

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Kurzes Ritual

Komponenten: magisches oder heiliges Symbol

Einschränkungen: Glaube des Spruchsprechers muss mit dem des Spruchziels vereinbar sein!

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN, Treffer

Schützt das Spruchziel wie Kampferfahrung I, d.h. der erste Treffer mit einer normalen Waffe kann ignoriert werden, er gilt als pariert oder ausgewichen.

Der SEGEN kann wie die RÜSTUNG mit normalen Rüstungen kombiniert werden und kann zusätzlich zu einer RÜSTUNG gesprochen werden. Der Schutzpunkt durch den SEGEN wird immer als erstes aufgehoben! Auf einem Spruchziel kann immer nur ein SEGEN liegen, er kann nicht mit anderen Zaubersprüchen dieser Art oder magischen Gegenständen, die wie diese Sprüche wirken.

Der Segen schützt außerdem gegen die Wirkung bestimmter Zauber, gegen die eine RÜSTUNG wirkungslos ist, z. B. FLAMMENWAFFE oder EISWAFFE, FEUER-SCHILD oder KÄLTESCHILD, aber immer nur für einen Treffer!

Sichtbar machen

Stufe: 2

Schulen: Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Haus und Herd, Ordnung,

Sonne, Weisheit

Dauer: 10 min oder endgültig

Reichweite: Berührung

Darstellung: Weißes Tuch entfernen

Komponenten: Keine

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Dieser Spruch macht etwas Unsichtbares sichtbar. Da der Spruch UNSICHTBARKEIT bei Berührung sowieso hinfällig ist, nutzt dieser Spruch eher bei dauerhaft Unsichtbarem. Zum Beispiel kann man Geister damit für zehn Minuten sichtbar machen. Nach MAGIE AUFHEBEN (mit 4 MP) wird etwas dauerhaft Unsichtbares dann wieder unsichtbar.

Spruch speichern

Stufe: 2

Schulen: Wissen

Götter: (Ordnung), Weisheit

Dauer: Bis zum Aktivieren des Spruchs, praktisch unbegrenzt

Reichweite: Selbst

Darstellung: Zettel mit Beschreibung des Spruchs und der auslösenden Umstände.

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Kann nur auf sich selbst angewendet werden; nur ein Spruch zur Zeit

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Wird dieser Spruch vor einem anderen gesprochen, so wird die Wirkung des zweiten Spruchs gespeichert und kann durch eine bestimmte Situation, die der Spruchsprecher beim Sprechen des Spruchs angeben muss, aktiviert werden.

Ein Charakter kann nur einen gespeicherten Spruch auf seiner Person verankert haben.

Beispiele für Anwendungen könnten sein:

- Aktionsunfähigkeit (0 LP): HEILEN VON VERLETZUNGEN III
 - Verletzung: HEILEN VON VERLETZUNGEN I
 - Moment des Todes (anschließend!): NACHRICHT
 - Berührung: ANGRIFF
 - Geheimes Wort: Vielfältig
- Unerlaubte Anwendungen hingegen:
- Wenn Erwin Hugo küsst
 - Wenn Karl 2 km entfernt ist
 - Wenn sich jemand anschleicht
 - Moment des Todes (vorher!)

Zu beachten ist, dass die Spruchwirkung des gespeicherten Spruchs direkt nach den auslösenden Ereignissen eintritt und nicht etwa kurz davor!



Spruchrolle herstellen

Stufe: 3

Schulen: Wissen

Götter: (Ordnung), Weisheit

Dauer: Bis ausgelöst, praktisch unbegrenzt

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual von 10 min pro Spruchstufe

Komponenten: Real

Einschränkungen: Magier muss schreiben können; Anwender muss lesen können

Aufhebung: Nur durch Verwendung

Nach dem magischen Vorbereiten der Spruchrolle (3 MP werden verbraucht) wird der zu speichernde Spruch normal gesprochen, wobei die entsprechenden MP eingesetzt werden müssen. Dies kann auch durch einen anderen Zauberkundigen erfolgen. Der Spruch ist dann in der Rolle gespeichert und wird durch lautes Lesen (Fähigkeit!) aktiviert. Der Spruch kann nur einmal verwendet werden, die Rolle hingegen kann erneut beschrieben werden.

Das Material ist teuer und kostet 1 GS pro Spruchstufe des zu speichernden Spruchs. Dieses Material muss bezahlt werden, auch wenn der Charakter die Rolle schon bei seinem Einstieg besitzen soll. Es handelt sich dabei um spezielles, für Spruchrollen hergestelltes Pergament.

Die Anwendung dauert zehn Minuten pro Spruchstufe des zu speichernden Spruchs. Jede erzeugte Spruchrolle muss von der jeweiligen Spielleitung abgesegnet werden. Außerdem sollte ein Charakter zu Beginn des Spiels maximal 3 MP in Spruchrollen gespeichert haben.



Stasis

Stufe: 3

Schulen: Schutz

Götter: Leben, Mond, (Ordnung), Sonne

Dauer: 3 min oder Vielfaches davon

Reichweite: Berührung

Darstellung: Spruchziel bewegt sich nicht, Sanduhr

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Genaue Dauer muss zu Beginn festgelegt werden.

Dieser Spruch, für den kein Ritual nötig ist, hält die Zeit des Spruchziels (Person oder Gegenstand) für die Dauer des Spruchs an. Das Spruchziel ist völlig akti-

onsunfähig und kann weder bewegt noch verletzt, verzaubert oder getötet werden, da es aus dem normalen Zeitablauf herausgenommen ist. Von den Gegenständen, die es bei sich trägt, kann nichts entfernt werden; das Spruchziel ist also völlig geschützt.

Wenn die Dauer des Spruchs verlängert werden soll, kann dies durch weiteres Investieren von 1 MP geschehen. Die STASIS wird dann um weitere drei Minuten verlängert (Eieruhr umdrehen). Die Spruchdauer ist also nur durch das MP-Potential des Spruchsprechers begrenzt.

Es sollte beachtet werden, dass das Spruchziel von seiner Umgebung nichts mitbekommt. Der Spieler sollte dies zumindest ausspielen, auch wenn man von ihm nicht verlangen sollte, Augen und Ohren zu schließen, auch weil er dann nicht erkennen kann, wenn die Sanduhr abgelaufen ist.

Teleport

Stufe: 3

Schulen: Elementar (Erde/Luft), Verwandlung

Götter: (Handel und Diebe), Mond, (Natur), Sonne

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Darstellung: Rufen von „Teleport!“ und „Zeit-Aus!“, bis zu 300 Schritte bewegen

Komponenten: keine

Einschränkungen: SCHUTZKREIS

Der Spruchsprecher darf sich ungehindert bis zu 300 Schritt Luftlinie bewegen. Hindernisse dürfen ohne gezählte Schritte umgangen werden. Während dieser Zeit befinden sich die anderen Anwesenden im Zeit-Aus, d.h., sie müssen wie festgefroren auf ihren Plätzen bleiben und dürfen keine Aktionen jeglicher Art starten. Auch für den Teleportierenden gilt das Zeit-Aus. Er darf sich lediglich in seine neue Position bewegen und nichts anderes tun und erscheint an der neuen Position, wie er die alte verlassen hat.

Entweder muss das Ziel sichtbar sein, oder aber der Charakter muss Richtung und Entfernung vor dem „zeitlosen Sprung“ angeben. Ist die Teleportation unmöglich, zum Beispiel beim Sprung in feste Materie oder Auftauchen ohne festen Boden unter den Füßen, findet sie nicht statt, die MP werden aber verbraucht.



Tote befragen

Stufe: 3, Anwendung siehe unten

Schulen: Nekromantie, Wissen

Götter: Gerechtigkeit, Tod, Weisheit

Dauer: Bis zu 3 Fragen

Reichweite: Gesprächslautstärke

Darstellung: Aschensymbol auf Stirn des Toten (oder der Überreste), Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: s. u.

Beim Kauf gilt dieser Spruch als dritte Stufe. Er erlaubt es, bei folgenden Kosten mit der Seele des Verbliebenen zu sprechen. Ist ihr die Antwort bekannt, muss sie richtig gegeben werden, weiß sie keine Antwort, muss sie dies zugeben. Es können maximal drei Fragen gestellt werden. Sollte die Seele schon lange tot sein, ist es möglich, dass sie schon wiedergeboren, im Nirwana oder anderweitig unabhkömmlich ist...

- Bis 1 Tag tot: 2 MP
- Bis 1 Woche tot: 3 MP
- Bis 1 Jahr tot: 4 MP
- Jedes weitere Jahr: 2 MP



Überschwere

Stufe: 1

Schulen: Verwandlung

Götter: (Chaos), Mond

Dauer: Lebewesen 10 min, Gegenstände 1 Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Berühren

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Nicht kumulativ

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN. LEICHTIGKEIT

Um das Spruchziel zu bewegen, bedarf es vier Personen oder zwei mit dem Vorteil Überstärke. Der Spruchsprecher ist davon auch betroffen.

Der Einsatz dieses Spruchs gegen eine Person gilt als eine aggressive Handlung und wird bei HEILIGTUM und UNSICHTBARKEIT auch als solche behandelt.

Unsichtbares sehen

Stufe: 1

Schulen: Elementar (Luft), Schutz

Götter: (Handel und Diebe), (Haus und Herd), Natur, (Ordnung), Weisheit

Dauer: 10 min

Reichweite: Sichtweite

Darstellung: Geste vor den eigenen Augen

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Der oder das Unsichtbare sollte vermutet werden

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN

Der Zauberkundige kann für zehn Minuten Unsichtbares sehen. Eingeschlossen sind Wesen, die unter dem Zauberspruch UNSICHTBARKEIT stehen, sowie unsichtbare Monster und Dinge.

Die Vermutung des Unsichtbaren sollte ausgespielt werden, was heißt, dass ein Spieler seinen Charakter nicht UNSICHTBARES SEHEN sprechen lassen sollte, nur weil er einen Spieler mit einem weißen Tuch in der Hand sieht. Der Charakter muss einen triftigen Grund für diesen Spruch haben, wie zum Beispiel eine Person, die ins Nichts verschwindet (könnte auch TELEPORT sein!), oder aber über den Vorteil **Sechster Sinn** verfügen.

Unsichtbarkeit

Stufe: 2

Schulen: Elementar (Luft), Schutz, Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Mond, Natur

Dauer: Solange Hand erhoben bleibt

Reichweite: Berührung

Darstellung: Weißes Tuch in erhobener Hand

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Einige Wesen können Unsichtbares sehen

Aufhebung: Treffer oder aggressive Handlung, Hand sinken lassen, MAGIE AUFHEBEN

Wie die Unsichtbarkeit genau wirkt, ist erstens vom Sprecher abhängig und zweitens auch ziemlich unwichtig.



Ein Unsichtbarer wird einfach nicht gesehen. Dies gilt nicht für seine Fußspuren, Stoffwechselprodukte und ähnliches.

Spieler, die einen Unsichtbaren (nicht) sehen, sollten versuchen, konsequent zu handeln, ihm also nicht unbewusst Platz zu machen, sondern ihn völlig zu ignorieren. Wird der Arm lahm, kann der Spruchsprecher das Tuch in die andere Hand wechseln. Das kostet erneut 2 MP, der Sprecher bleibt allerdings kontinuierlich unsichtbar.

Untote erschaffen

Stufe: 1 und 2

Schulen: Nekromantie

Götter: Tod

Dauer: Bis zum Ende der Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Aufhebung: Vernichten des Untoten

Erzeugt aus einer Leiche einen einfachen Untoten. Nach Ablauf des Spruchs ist das Ziel wieder hauptberuflich tot. Es kann aber mehrmals Ziel des Spruchs sein.

Mit Stufe 1 kann aus einer maximal drei Monate alten Leiche ein einfacher Zombie erschaffen werden.

Mit Stufe 2 wird aus einer älteren Leiche ein Skelett und aus einer „frischen“ Leiche ein etwas haltbarer Zombie (Untoter Stufe 2) erschaffen.

Welche Stufe an Untoten erschaffen werden kann, hängt auch von der Wissensfertigkeit „Wissen um Untote“ ab (Stufe 1 → nur Untote Stufe 1, Stufe 2 → auch Untote Stufe 2).

Untote höherer Stufen (Vampire, Lich, Ghoul o.ä.) können generell nicht auf diese Art und Weise erschaffen werden!

Versteinern

Stufe: 3

Schulen: Elementar (Erde), Verwandlung

Götter: Tod, Mond

Dauer: Bis aufgehoben

Reichweite: Wurfweite

Darstellung: Bewerfen mit Reis oder ähnlichem

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Das Opfer muss materiell sein.

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Der Betroffene kann sich nicht bewegen und bekommt nichts vom Geschehen mit (vernünftiges Rollenspiel nötig!). Da das Opfer mit der gesamten Ausrüstung komplett in Stein verwandelt wird, kann man es nicht töten oder ihm irgendetwas wegnehmen, das es besitzt.

Waffen, die man gegen einen Versteinerten benutzt, können beschädigt werden. In so einem Fall entscheidet die Spielleitung über den anschließenden Zustand der Waffe.

Verwandeln in ...

Stufe: 2 bis 5

Schulen: Verwandlung

Götter: Handel und Diebe, Mond

Dauer: 10 min

Reichweite: Berührung

Darstellung: Maske

Komponenten: Imaginär (Spieler muss passende Verkleidung dabei haben)

Einschränkungen: Keine magischen Eigenschaften

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Jede Form, in die sich der Charakter verwandeln kann, ist ein eigener Spruch. Bestimmte Individuen können nicht nachgeahmt werden. Man kann sich also in eine Ente verwandeln, aber nicht genau in Daffy Duck... Sämtliche Sprüche dieser Klasse benötigen kein wirkliches Ritual, sondern die Zeit, die der Spieler braucht, um sich vernünftig zu maskieren.

Wenn für eine Verwandlung keine Maskierung möglich ist (Vogel, Ratte etc.), sollte der Spieler die Verwandlung und auch die neue Form passend ausspielen. Wenn man das Aussehen magischer Wesen annimmt, kann man keine magischen Fähigkeiten oder Talente übernehmen. Lediglich natürliche, angeborene Eigenschaften können übernommen werden

Stufe 2: In ein Wesen mit bis zu 50 GP. Darunter fallen Vögel und Ratten. Diese Formen sind nicht kampftauglich.

Stufe 3: In ein Wesen mit bis zu 100 GP. Das wären dann zum Beispiel Hunde, Pferde und Menschen.

Stufe 4: In ein Wesen mit bis zu 200 GP. Damit sind einige Kreaturen möglich.

Stufe 5: In ein Wesen mit bis zu 400 GP. Damit kann man zumindest wie ein sehr mächtiges Wesen aussehen, auch wenn man nicht über seine magischen Eigenschaften verfügen kann.



Waffe verzaubern/weihen

Stufe: 1 + 2

Schulen: Schutz

Götter: Krieg, (Alle)

Dauer:

1. Stufe: Bis zum ersten Einsatz der Waffe;

2. Stufe: Eine Periode

Reichweite: Berührung

Darstellung: Geste, rotes Band um Waffe

Komponenten: Imaginär

Einschränkungen: Nur auf Waffen, nicht auf natürliche Waffen

Aufhebung: MAGIE AUFHEBEN auf den Gegenstand.

Für die Spruchdauer macht die geweihte oder verzauberte Waffe auch auf nur mit magischen Waffen verwundbaren Kreaturen ihren normalen Waffenschaden. Mögliche Ziele des Spruchs sind eine Nahkampfwaffe, eine Projektilwaffe (Armbrust, Bogen oder Blasrohr) mit allen Projektilen oder ein Satz Wurfaffen (Messer, Sterne oder Pfeile).

Ein eingesetztes Projektil unter dem Zauber der ersten Stufe verliert seine Weihung oder Verzauberung, wenn sie eingesetzt wurde, kann also nicht aufgenommen und erneut als geweiht benutzt werden, auch wenn sie nicht getroffen hat.

Wahrheit

Stufe: 2

Schulen: Bezauberung, Wissen

Götter: Gerechtigkeit, Weisheit

Dauer: 3 Fragen

Reichweite: Gesprächslautstärke

Darstellung: Wort und Geste

Komponenten: Keine

Einschränkungen: Nur auf Lebewesen, Verständigung muss gewährleistet sein

Aufhebung: Spruchsprecher, MAGIE AUFHEBEN

Die Wahrheit muss voll und ganz wiedergegeben werden. Das Opfer kann eine ungeschickte Fragestellung zu seinen Gunsten ausnutzen.

Wiederbeleben

Stufe: 5

Götter: Leben, Tod

Reichweite: Berührung

Darstellung: Ritual

Komponenten: Real

Einschränkungen: Seit dem Ableben darf nicht mehr als ein Tag vergangen sein

Aufhebung: Sterben

Ein Toter wird auf 0 LP gebracht. Der Spruch holt lediglich die Seele in den Körper zurück und stabilisiert den Zustand. Vor dem Tod verletzte Gliedmaßen werden dabei nicht geheilt. War der Grund des Ablebens eine Vergiftung, ist das Gift immer noch wirksam, der Körper muss also vor oder nach der Wiederbelebung zusätzlich entgiftet werden. Gleiches gilt für Wunden und Krankheiten. Der Anwender des Spruchs opfert etwas von seiner eigenen Lebensenergie, um den Tod zu überwinden. Dazu benutzt er etwas eigenes Blut für das Ritual. Der so verlorene LP kann nicht magisch, sondern nur mit der Zeit geheilt werden.



Windstoß

Stufe: 2

Schulen: Elementar (Luft)

Götter: Natur, (Sonne)

Dauer: Wirkt sofort

Reichweite: 5 m

Darstellung: Wehende Geste

Komponenten: Fächer oder Feder

Einschränkungen: Überstärke des Opfers halbiert die Entfernung

Aufhebung: Heilung (sofern Schaden entsteht)

Das Opfer muss 50 Schritte zurücktreten, 25 Schritte bei Überstärke. Die Schritte sollten vorsichtig mit Umschauen ausgeführt werden. Trifft es auf ein Hindernis, so muss es stolpern (Wurzel, Stufe etc.) oder kurz stehenbleiben (Wand, Baum etc.). Wird das Opfer gegen eine Wand gepustet, nimmt es einen Schadenspunkt. Wird es über einen Abgrund gepustet, verliert es alle Lebens- und Rüstungspunkte und gilt als schwerverletzt. Sollte das Opfer gegen ein anderes Wesen gepustet werden, werden beide fortgestoßen, aber nur die Hälfte der verbleibenden Strecke.

Wird der Spruch gegen mehrere Wesen gesprochen, so müssen diese lediglich ein paar Schritte zurücktaumeln, dann funktioniert weder der Trick mit der Wand noch mit dem Abgrund.

Mit diesem Spruch kann ein kleines Feuer ausgepustet werden.



J Bardenlieder

Bardenlieder werden locker an die Zaubersprüche angelehnt. Der Hauptunterschied liegt darin, dass sie selten nur auf eine Person wirken, sondern zumeist auf ein Publikum. Weiterhin stellt sich die Frage, ab wann das Publikum von der magischen Wirkung des Lieds betroffen ist und was bei tauben oder mit Ohrstöpseln versehenen „Zuhörern“ passiert.

Da die Bardenlieder aufgrund der Tatsache, dass sie meist auf viele Personen wirken, sehr mächtig sind, kann eine Spielleitung entscheiden, einen Charakter mit magischem Talent nicht zu ihrem Spiel zuzulassen. Sie ist auch nicht verpflichtet, einen Charakter zu akzeptieren, der schon von einer anderen Spielleitung akzeptiert wurde.

Grundlegende Informationen zu Bardenpunkten, den Zaubersprüchen und Zauberkundigen im Allgemeinen finden sich im Kapitel Magie. Alle Abweichungen von der Norm sind hier aufgeführt.

Barden fühlen sich seit jeher zu Magie hingezogen, die auf Geist und Gemüt der Zuhörer wirkt. Diese Lieder liegen ihnen mehr, was dazu führt, dass sie diese zum gleichen Preis erwerben können wie ein Zauberer Zaubersprüche seiner Magieschule. Andere Lieder, die zum Beispiel etwas „materieller“ wirken, können sie zwar auch lernen, dieses fällt ihnen jedoch naturgemäß etwas schwerer.



Wirkungseintritt

Sagt der Barde das Lied an, gilt es als „intoniert“. Viele Bardenlieder beginnen ab diesem Moment zu wirken und enden, wenn der Barde das Musizieren abbricht. Das kann passieren, wenn er ermüdet, einen Treffer erhält oder ähnliche Umstände eintreten. Will der Barde das Lied fortsetzen (oder ein anderes beginnen), muss er erneut die Bardenpunkte investieren und erneut mit der „Intonierung“ beginnen.

Bardenpunkte

Der Verbrauch von Bardenpunkten (BP), den MP der bardischen Zunft, richtet sich nach der Menge der Zielpersonen. Dabei kann der Barde die Zielgruppe nicht bestimmen, sondern muss das Publikum nehmen, das gerade anwesend ist und sich im Zielbereich (Hörbereich) aufhält. Einige Bardenlieder machen hier Ausnahmen, aber allgemein gelten folgende Tabellen:

1 Person	Verbrauch
Liedstufe 0	1/3 BP
Liedstufe I	1 BP
Liedstufe II	2 BP
Liedstufe III	3 BP
Liedstufe IV	4 BP
Liedstufe V	5 BP

Bis zu 5 Personen	Verbrauch
Liedstufe 0	1 BP
Liedstufe I	2 BP
Liedstufe II	4 BP
Liedstufe III	6 BP
Liedstufe IV	8 BP
Liedstufe V	10 BP

Bis zu 10 Personen	Verbrauch
Liedstufe I	3 BP
Liedstufe II	6 BP
Liedstufe III	9 BP
Liedstufe IV	12 BP
Liedstufe V	15 BP

Über 10 Personen	Verbrauch
Liedstufe I	4 BP
Liedstufe II	8 BP
Liedstufe III	12 BP
Liedstufe IV	16 BP
Liedstufe V	20 BP

Für Lieder der nullten Stufe gilt ähnliches wie für die entsprechenden Zaubersprüche; darüber hinaus wirken sie nicht auf mehr als 5 Personen.

Wirkungsbereich

Der normale Wirkungsbereich beinhaltet alle Personen, die sich bei Beginn des Lieds im Hörbereich befinden. Die Anzahl der investierten BP richtet sich nach dieser Menge. Kommen vor Ende des Lieds neue Personen in den Wirkungsbereich, welche die Zielgruppe in den nächsten Preisbereich heben, kann sich der Barde entscheiden, das Lied abzubrechen oder aber die nötigen BP zu investieren, womit die Neuankömmlinge auch der Wirkung unterliegen.

Wird abgebrochen und handelt es sich um ein Lied,
das erst wirkt, wenn es beendet wurde, hat der Barde



dafür keine BP verbraucht. Hat die Wirkung jedoch schon eingesetzt, sind die BP verloren.



Lieder

Für die Konvertierung von Zaubersprüchen in Bardenlieder gelten folgende Richtlinien:

- **Stufen:** Die Spruchstufe wird unverändert übernommen
- **Schulen:** Sprüche aus der Schule **Bezauberung** günstiger, alles andere zum normalen Preis
- **Dauer:** Hier gilt folgendes:
 - Sofort wird zu **nach Beendigung**, hier sind nach der „Intonierung“ nur ein paar Töne nötig
 - Ritual wird zu **nach Beendigung**, je nach Stufe sind die nötigen Lieder hier etwas länger
 - Bis zum Ende der Periode bleibt
 - andere Zeiten werden zu **für die Dauer des Liedes**
- **Reichweite:** Hier gilt zumeist die Hörweite
- **Darstellung:** Das richtet sich nach der Liedstufe:
 - 0 bis 1: Gesang oder Spielen
 - 2 bis 5: Gesang und Spielen
- **Komponenten:** Ab der zweiten Stufe ist ein Instrument nötig, das gleichzeitigen Gesang ermöglicht
- **Einschränkungen:** Hier gilt das, was beim Zauberspruch steht
- **Aufhebung:** dito



Ausnahmen

Hier folgt nun noch eine Auflistung der Bardenlieder, die nicht direkt aus den Zaubersprüchen abgeleitet werden können (und dürfen).

Hier die Lieder, die maximal auf einen Zuhörer wirken:

- ALTER
- ANGRIFF (1 BIS 3)
- BETÄUBEN (1 BIS 3)
- BLINDHEIT
- EILEN VON VERLETZUNGEN
- LÄHMEN
- LEICHTIGKEIT (NICHT AUF DINGE)
- SCHEINTOD
- SCHWACHSINN
- ÜBERSCHWERE (NICHT AUF DINGE)
- WAHRHEIT

Hier noch ein paar andere Ausnahmen:

- **ATMEN:** Nur mit Instrument
- **DONNERSCHLAG:** Disharmonische Akkorde spielen
- **MAGIE BINDEN:** Wirkt nur auf Musikinstrumente
- **NARRENGOLD:** Wirkt nur auf Musikinstrumente
- **VERWANDELN IN ...:** Wirkt nur auf andere, nicht auf den Barden

Zum Schluss noch die nicht als Bardenlieder erhältlichen Zaubersprüche.

- ALARM
- DURCH WÄNDE HÖREN
- DURCH WÄNDE SEHEN
- FEUER
- GRABEN/ZUSCHÜTTEN
- MAGIERAUB
- MAGNETISMUS
- SEELENTANSFER
- SPRUCH SPEICHERN
- SPRUCHROLLEN HERSTELLEN
- STASIS
- VERSTEINERN
- WAFFE VERZAUBERN/WEIHEN
- WINDSTOSS



K Spezialfähigkeiten

Dieses Kapitel beinhaltet die Eigenschaften, die auch in einer magischen Welt immer noch als ungewöhnlich gelten können. Zumindest, wenn Spielercharaktere darüber verfügen. Unterteilt wird das Ganze in **Magische Eigenschaften** bei **Magischen Wesen** und **Natürliche Eigenschaften** bei **Kreaturen**.



Magische Wesen

Man sollte die Bezeichnung nicht unbedingt wörtlich nehmen. Spieler, die frei austauschbare Magiepunkte für ihren Charakter suchen, sind hier allerdings verkehrt und sollten sich bei Magiern, Zauberern, Barden und Klerikern umsehen.

Ein magisches Wesen besitzt eine angeborene Form der Magie. Möglichkeiten dafür sind spezielle spruch-ähnliche Fähigkeiten, die zumeist nur einmal pro Periode benutzt werden können. Die Magiepunkte dieser **magischen Fähigkeiten** sind nicht austauschbar, wie es bei Zaubersprüchen der Fall ist. Magische Wesen können zusätzliche Magiepunkte erwerben, die dann aber fest an eine magische Fähigkeit gebunden sein müssen. Damit ist es einem magischen Wesen zum Beispiel möglich, sich zweimal pro Periode unsichtbar zu machen. Auch Meditation ist magischen Wesen möglich, im Gegensatz zu Magiern muss diese für jede Fähigkeit getrennt erworben werden.

Die andere Variante sind **Magische Talente**, spruch-
ähnliche Fähigkeiten, die kontinuierlich angewendet
werden können und oft auch gar nicht abzustellen sind.
Beiden Eigenschaftsklassen ist folgendes gemein:

- Die Zeit, die man benötigt, um eine magische Eigenschaft zu aktivieren, ist die gleiche wie bei dem entsprechenden Spruch
- Gesten, Worte oder Komponenten sind nicht nötig oder bestenfalls imaginär.
- **MAGIERAUB** wirkt ebenfalls nicht auf magische Eigenschaften.
- In allen anderen Bereichen (auch **MAGIE AUFHEBEN**, **MAGISCHER SCHUTZ**, **MAGISCHE REFLEKTION**) gilt die Beschreibung des entsprechenden Spruchs
- **AURA ERKENNEN** gibt Informationen über Stärke und Natur der magischen Eigenschaften. Die Stärke jeder **Magischen Fähigkeit** ergibt sich aus den daran gebundenen Magiepunkten, die noch nicht verbraucht wurden; die eines **Magischen Talents** ergibt sich aus den daran gebundenen MP multipliziert mit zehn.

Beispiel: Ein Wesen, das kontinuierlich BLINDHEIT verursachen und sich zweimal pro Periode unsichtbar machen kann, hat am Anfang jeder Periode eine Stärke von $2 \times 10 + 4 = 24$ MP, was von AURA ERKENNEN als 10 bis 20 MP registriert wird.

Die Färbung der Aura muss der Spieler des Wesens festlegen. Sie hängt unter Umständen davon ab, ob die Eigenschaften magischen Ursprungs oder gottgegeben sind.



Magisches Wesen 0	7 GP
Manapunkt (an Fähigkeit gebunden):	2 GP
Meditation (an Fähigkeit gebunden):	2 GP
Magische Fähigkeit 0:	1 GP
Schabernack 0:	10 GP
Feuer 0:	10 GP

Magisches Wesen I	14 GP
Magische Fähigkeit I:	3 GP
Extra Talentpunkt:	10 GP
Angriff I:	30 GP
Angst I:	30 GP
Atmen:	20 GP
Beeinflussen I:	30 GP
Betäuben I:	30 GP
Feuerimmunität:	15 GP
Kälteimmunität:	10 GP
Licht:	30 GP
Magieraub:	30 GP
Unsichtbares sehen:	20 GP
Waffe verzaubern:	15 GP

Magisches Wesen II	21 GP
Magische Fähigkeit II:	6 GP
Scheintod (nur selbst):	40 GP
Unsichtbarkeit (dauerhaft):	30 GP
Immunität gegen mundane Waffen I:	40 GP
Regeneration:	40 GP



Magisches Wesen III	28 GP
Magische Fähigkeit III:	9 GP
Alter:	60 GP
Angriff II:	60 GP
Angst II:	60 GP
Beeinflussen II:	60 GP
Betäuben II:	60 GP
Blindheit:	60 GP
Fliegen (ohne Flügel):	60 GP
Giftschutz:	60 GP
Liebeszauber:	60 GP
Magischer Schutz:	40 GP
Magnetismus:	60 GP
Schlaf:	60 GP
Schwachsinnigkeit:	60 GP
Unsichtbarkeit (wahlweise):	60 GP
Windstoß:	60 GP
Immunität gegen mundane Waffen II:	60 GP
Immunität gegen Erschöpfung:	60 GP

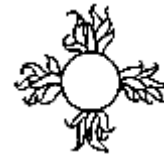
Magisches Wesen IV	35 GP
Magische Fähigkeit IV:	13 GP
Gift neutralisieren:	70 GP
Magie aufheben:	80 GP
Immunität gg. mundane Waffen III:	80 GP
Immunität gg. geistige Beeinflussung:	75 GP

Magisches Wesen V	42 GP
Magische Fähigkeit V:	17 GP
Angriff III:	90 GP
Beeinflussen III:	90 GP
Betäuben III:	90 GP
Lähmen:	90 GP
Heilen von Erkrankungen:	70 GP
Teleport:	90 GP
Versteinern:	90 GP
Immunität gg. mundane Waffen IV:	90 GP

Periodische Magie

Möglichkeiten für **periodische Magie** sind spezielle spruchähnliche Fähigkeiten, die zumeist nur einmal pro Periode benutzt werden können. Die Magiepunkte dieser magischen Fähigkeiten sind nicht austauschbar, wie es bei Zaubersprüchen der Fall ist. Magische Wesen können zusätzliche Magiepunkte erwerben, die dann aber fest an eine magische Fähigkeit gebunden sein müssen. Damit ist es einem magischen Wesen zum Beispiel möglich, sich zweimal pro Periode un-

sichtbar zu machen. Auch Meditation ist magischen Wesen möglich, im Gegensatz zu Magiern muss diese für jede Fähigkeit getrennt erworben werden.



Prinzipiell ist jeder Zauberspruch auch als **magische Fähigkeit** denkbar.

Beim Besitzer dieser Fähigkeiten muss es sich nicht notwendigerweise um ein magisches Wesen im weitesten Sinne handeln. Hierunter können zum Beispiel auch Zauberkundige fallen, deren Magie so wirkt, dass jeder Spruch exakt einmal (oder auch mehrmals, bei zusätzlichen MP) pro Periode aktiviert werden kann. Vielleicht für Mystiker im orientalischen Stil geeignet? Im Gegensatz zu Zauberkundigen können Besitzer dieser Fähigkeiten fehlende Magiepunkte nicht durch Lebenspunkte ersetzen.

Periodische Magie 0	4 GP
Manapunkt (an Fähigkeit gebunden):	2 GP
Meditation (an Fähigkeit gebunden):	2 GP
Magische Fähigkeit 0:	1 GP

Periodische Magie I	8 GP
Magische Fähigkeit I:	3 GP

Periodische Magie II	12 GP
Magische Fähigkeit II:	6 GP

Periodische Magie III	16 GP
Magische Fähigkeit III:	9 GP

Periodische Magie IV	20 GP
Magische Fähigkeit IV:	13 GP

Periodische Magie V	24 GP
Magische Fähigkeit V:	17 GP

Magische Eigenschaften

Hierunter fallen die eingangs erwähnten magischen Talente wie auch einige Vorteile, die man im Allgemeinen magischen Wesen zuschreibt. Magische Talente sind Eigenschaften, die den entsprechenden Zaubersprüchen vergleichbar sind. Sie können jedoch jederzeit und unbegrenzt eingesetzt werden, ohne Magiepunkte zu verbrauchen. **Magieresistenzen** wirken normal gegen magische Eigenschaften. Wer mit dem



Gedanken spielt, für seinen Charakter ein magisches Talent zu nehmen, sollte allerdings überlegen, ob eine periodische Fähigkeit nicht ausreichen könnte.

Da magische Talente sehr mächtig sind, kann eine Spielleitung entscheiden, einen Charakter mit solchen nicht zu ihrem Spiel zuzulassen. Sie ist auch nicht verpflichtet, einen Charakter zu akzeptieren, der damit schon unter einem anderen Spielleiter gespielt hat. Wer Charaktere mit diesen Talenten generiert, sollte sich darüber vorher im Klaren sein. Die Preise kann man aus der Charaktertabelle ablesen. Für Fähigkeiten wie MAGIE AUFHEBEN, die unter Umständen mehr Magiepunkte als normal benötigen, kann man auch zusätzliche Magiepunkte (Talentpunkte) zum Preis von 10 GP pro Stück erwerben.

Beispiel: MAGIE AUFHEBEN befindet sich in **Magische Eigenschaften IV** und kostet demnach (20 plus 80 macht) 100 GP. Damit ist das magische Wesen unempfindlich gegenüber Sprüchen bis zur 1. Stufe (siehe gleichnamiger Zauberspruch). Möchte es bis zur 3. Stufe immun sein, benötigt es 4 zusätzliche Talentpunkte à 10 GP, also insgesamt 140 GP.

Nicht jeder Zauberspruch ist als magisches Talent sinnvoll und damit verfügbar. Auf keinen Fall erlaubt sind Sprüche wie RÜSTUNG, HEILUNG und ähnliches. Wer sich dafür interessiert, sollte sich die „magischen“ Vorteile **Immunität gegen mundane Waffen** und **Regeneration** anschauen.

Magische Eigenschaften 0	4 GP
Schabernack 0:	10 GP
Feuer 0:	10 GP

Magische Eigenschaften I	8 GP
Extra Talentpunkt:	10 GP
Angriff I:	30 GP
Angst I:	30 GP
Atmen:	20 GP
Beeinflussen I:	30 GP
Betäuben I:	30 GP
Feuerimmunität:	15 GP
Kälteimmunität:	10 GP
Licht:	30 GP
Magieraub:	30 GP
Unsichtbares sehen:	20 GP
Waffe verzaubern:	15 GP

Magische Eigenschaften II	12 GP
Scheintod (nur selbst):	40 GP
Unsichtbarkeit (dauerhaft):	30 GP
Immunität gegen mundane Waffen I:	40 GP
Regeneration:	40 GP

Magische Eigenschaften III	16 GP
Alter:	60 GP
Angriff II:	60 GP
Angst II:	60 GP
Beeinflussen II:	60 GP
Betäuben II:	60 GP
Blindheit:	60 GP
Fliegen (ohne Flügel):	60 GP
Giftschutz:	60 GP
Liebeszauber:	60 GP
Magischer Schutz:	40 GP
Magnetismus:	60 GP
Schlaf:	60 GP
Schwachsinnigkeit:	60 GP
Unsichtbarkeit (wahlweise):	60 GP
Windstoß:	60 GP
Immunität gegen mundane Waffen II:	60 GP
Immunität gegen Erschöpfung:	60 GP

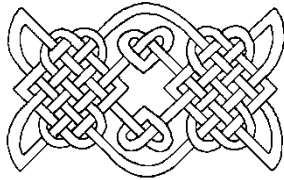
Magische Eigenschaften IV	20 GP
Gift neutralisieren:	70 GP
Magie aufheben:	80 GP
Immunität gg. mundane Waffen III:	80 GP
Immunität gg. geistige Beeinflussung:	75 GP

Magische Eigenschaften V	24 GP
Angriff III:	90 GP
Beeinflussen III:	90 GP
Betäuben III:	90 GP
Lähmen:	90 GP
Heilen von Erkrankungen:	70 GP
Teleport:	90 GP
Versteinern:	90 GP
Immunität gg. mundane Waffen IV:	90 GP

Hier sei noch einmal darauf hingewiesen, dass es meistens einen guten Grund gibt, wenn ein Zauberspruch nicht als magisches Talent vorgesehen ist.

Wenn nicht anders angegeben, gelten für **magische Talente** dieselben Regeln wie für die gleichnamigen Zaubersprüche. Im Normalfall besitzen sie jedoch eine Art Achillesferse, die dafür sorgt, dass sie nicht pausenlos angewendet werden können. Hier muss man sich mit der Spielleitung einigen.





Magische Vorteile

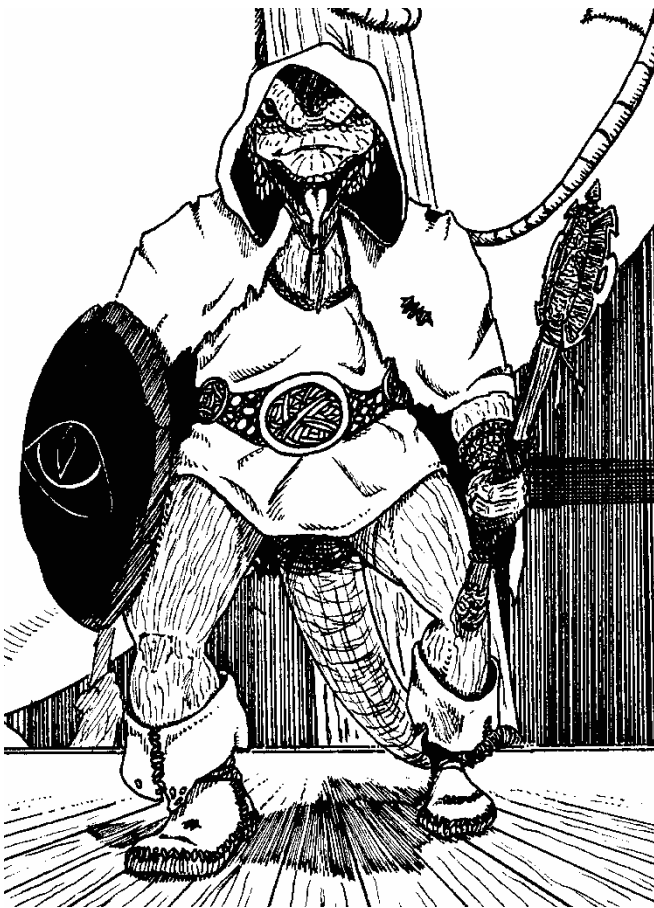
Diese Vorteile können die Spielbalance gefährden. Daher muss kein Spielleiter einen Charakter mit diesen Vorteilen zu seinem Spiel zulassen. Dies gilt auch für Charaktere, die schon einmal gespielt wurden.

- **Immunität gegen mundane Waffen:** Der Charakter kann nur durch magische/geweihte Waffen verwundet werden oder unter Umständen durch Waffen, die aus einem bestimmten Material gefertigt wurden. Magische Angriffe jeglicher Art wirken wie gewohnt. Der Preis dieses Vorteils richtet sich danach, wie unwahrscheinlich es ist, dass der Charakter auf eine Waffe trifft, die ihn verwunden kann.
 - Stufe I: Weit verbreitetes Material: z. B. Holz oder Eisen.
 - Stufe II: Mäßig verbreitetes Material: z. B. Silber, Gold oder Weißdornholz.
 - Stufe III: Seltenes Material: z. B. Orichalcum oder Electrum.
 - Stufe IV: Ausschließlich magische oder geweihte Waffen.
- **Immunität gegen Erschöpfung:** Ein Charakter mit diesem Vorteil nimmt keinen Schaden durch betäubende Waffen, Betäubungszaubersprüche, Schlafzauber und Schlafgifte. Das macht ihn zu einer animierten Maschine, besonders geeignet für Untote und ähnliches.
- **Immunität gegen geistige Beeinflussung:** Der Charakter ist immun gegen geistige Beeinflussung jeglicher Art, worunter auch psychische Gifte fallen. Der Grund dafür liegt darin, dass er nicht im menschlichen Sinn über einen Geist oder ein Gehirn verfügt. Dementsprechend sollte er auch „geistlos“ gespielt werden, was diesen Vorteil für einen Spieler eher unattraktiv macht. Einsatzbereich für diesen Vorteil sind animierte Kreaturen jeglicher Art.
- **Regeneration:** Der Besitzer dieses Vorteils heilt wahnsinnig schnell. Spieltechnisch wird jeder LP-Verlust, auch durch Magie und Gifte, wie betäubender Schaden behandelt, was heißt, dass er nach 5 Minuten wieder abheilt. Ein Charakter mit diesem Vorteil kann getötet werden, wenn er auf 0 LP ist und man ihn mit Tötungsabsicht trifft. Beim Meucheln müsste man noch einmal nachstechen, und schnell wirkende Gifte (höherer Stufe) können durchaus tödlich wirken.

Besonderheiten bei in magische Talente verwandelten Zaubersprüchen:

- **SCHABERNACK:** Auch als Talent muss jeder Schabernack einzeln erworben werden.
- **ANGST:** Die Angst-Talente wirken auf jede Person lediglich einmal pro Kampf. (Um es klarzumachen: Der Anwender muss dies im Kopf behalten und nicht etwa das Opfer!)
- **BEEINFLUSSEN:** Es ist nicht möglich, jemanden direkt hintereinander zu beeinflussen. Zwischen den einzelnen Bezauberungen muss eine Pause von mindestens der Spruchstufe in Stunden liegen.
- **LIEBESZAUBER:** Hier gilt das gleiche wie für Beeinflussen, kontinuierliche Bezauberung ist nicht möglich, eine Pause von zwei Stunden ist vonnöten.
- **UNSICHTBARES SEHEN:** Der Charakter kann im Gegensatz zu Zauberkundigen, die unter dem gleichnamigen Zauberspruch stehen, nicht erkennen, ob jemand nun sichtbar oder unsichtbar ist.
- **GIFTSCHUTZ:** Gifte bis zu der maximalen Stufe des Talents (zusätzliche Talentpunkte) wirken nicht auf den Charakter. Darunter fallen auch Alkohol, Suchtmittel und ähnliches.
- **MAGISCHER SCHUTZ:** Magie bis zu der maximalen Stufe des Talents (zusätzliche Talentpunkte) wirkt nicht auf den Charakter. Darunter fallen auch alle „positiven“ Zaubersprüche. Ausgenommen sind Zaubersprüche, gegen die der Charakter speziell empfindlich ist (siehe Nachteil Magieempfindlichkeit). Kann nicht mit dem Nachteil Heilungsresistenz kombiniert werden.
- **UNSICHTBARKEIT:** Dauerhaft Unsichtbares kann mit dem Zauberspruch SICHTBAR MACHEN für zehn Minuten zum Vorschein gebracht werden, Magie aufheben wirkt nur für eine Sekunde. Wenn jemand wahlweise unsichtbar ist, muss er zwischen den Unsichtbarkeitsphasen mindestens fünf Minuten sichtbar sein.
- **WAFFE VERZAUBERN** bedeutet, dass der Charakter mit seinen natürlichen Waffen bei Wesen Schaden verursacht, die gegen mundane Waffen immun sind.





Kreaturen

Kreaturen verfügen regeltechnisch über drei Arten von Eigenschaften, die in drei Unterkonzepte aufgeteilt sind: **Natürliche Eigenschaften**, **Natürliche Waffen** und **Natürliche Gifte**.

Dies sind Fähigkeiten, die bestimmte Wesen oder Kreaturen besitzen und die etwas Besonderes (für Menschen) darstellen, während sie für Kreaturen nichts Übernatürliches sind.

Die **natürlichen Fähigkeiten** wirken nur auf die Kreatur selbst.

Kreatur 0	7 GP
Feuerwiderstand:	10 GP
Kältewiderstand:	5 GP
Natürliche Klingenwaffe:	10 cm pro GP
Natürliche Schlagwaffe:	10 cm pro GP
Beidhändiger Kampf:	20 cm pro GP
Natürliche Teilrüstung I:	3 GP
Natürliches Gift 0:	2 GP
Extra Giftportion 0:	1 GP

Kreatur I	14 GP
Atmen:	15 GP
Licht (permanent):	15 GP
Unsichtbares spüren:	15 GP
Natürliche Axt:	10 cm pro GP
Natürliche Kettenwaffe:	10 cm pro GP
Natürliche Vollrüstung I:	8 GP
Natürliches Gift I:	4 GP
Extra Giftportion I:	2 GP

Kreatur II	21 GP
Extra Lebenspunkt (Einmal!)	10 GP
Berserk:	10 GP
Durch Wände hören:	10 GP
Licht (auf Wunsch):	30 GP
Natürliche Wurfwaffe:	17 GP
Natürliche Teilrüstung II:	5 GP
Natürliches Schild (< 1.000 cm ²)	300 cm ² p GP
Natürliches Gift II:	8 GP
Extra Giftportion II:	3 GP

Kreatur III	28 GP
Sechster Sinn:	5 GP
Fliegen (mit Armflügeln):	30 GP
Scheintod:	20 GP
Natürliche Vollrüstung II:	13 GP
Natürliches Gift III:	12 GP
Extra Giftportion III:	4 GP

Kreatur IV	35 GP
Schmerzimmunität:	15 GP
Überstärke:	10 GP
Natürliche Teilrüstung III:	8 GP
Natürliches Schild (< 3.500 cm ²)	300 cm ² p GP
Natürliches Gift IV:	17 GP
Extra Giftportion IV:	5 GP

Kreatur V	42 GP
Schnelle Heilung	15 GP
Fliegen (mit Extraflügeln):	45 GP
Natürliche Vollrüstung II:	21 GP
Natürliches Gift V:	22 GP
Extra Giftportion V:	7 GP



Natürliche Eigenschaften

Natürliche Eigenschaften sind die Fähigkeiten, mit denen sich Kreaturen, zumeist aufgrund körperlicher Besonderheiten, von den Menschenrassen absetzen.

Natürliche Eigenschaften 0	3 GP
Feuerwiderstand:	10 GP
Kältewiderstand:	5 GP

Natürliche Eigenschaften I	6 GP
Atmen:	15 GP
Licht (permanent):	15 GP
Unsichtbares spüren:	15 GP

Natürliche Eigenschaften II	9 GP
Extra Lebenspunkt (Einmal!)	10 GP
Berserk:	10 GP
Durch Wände hören:	10 GP
Licht (auf Wunsch):	30 GP

Natürliche Eigenschaften III	12 GP
Sechster Sinn:	5 GP
Fliegen (mit Armflügeln):	30 GP
Scheintod:	20 GP

Natürliche Eigenschaften IV	15 GP
Schmerzimmunität:	15 GP
Überstärke:	10 GP

Natürliche Eigenschaften V	18 GP
Schnelle Heilung	15 GP
Fliegen (mit Extraflügeln):	45 GP

Nachstehend die Erklärungen zu den natürlichen Eigenschaften:

- **Atmen:** Die Kreatur kann auf Wunsch bis zu zehn Minuten die Luft anhalten. Gasförmige Gifte schaden diesem Wesen dann nicht.
- **Hitzewiderstand:** Unempfindlichkeit gegenüber hohen Temperaturen. Nicht zu verwechseln mit **Feuerimmunität:** Feuer ist immer noch gefährlich.
- **Fliegen:** Das Wesen hat entweder Flügel an den Armen (30 GP) oder Flügel auf dem Rücken (45 GP), mit denen es fliegen kann.
- **Kältewiderstand:** Erhöhte Beständigkeit gegen Kälte (durch Pelz o. ä.)
- **Licht:** Für 15 GP kann das Wesen permanent Licht ausstrahlen, für 30 ist das Licht ein- und ausschaltbar.

- **Scheintod:** Das Wesen fällt in eine Totenstarre. Geeignet, um (Menschen und andere) Raubtiere (auch Aasfresser!) zu täuschen.
- **Unsichtbares Spüren:** Die Kreatur kann Unsichtbares in ihrer Umgebung wahrnehmen, aber eher den Ort erkennen, als das Unsichtbare deutlich sehen.



Natürliche Waffen

Hier sind alle Eigenschaften versammelt, die Kreaturen zum Kämpfen einsetzen. Wenn nicht anders angegeben, gelten für die natürlichen Waffen, Rüstungen und Schilde dieselben Regeln wie für die „unnatürlichen“ Gegenstände.

Natürliche Waffen 0	3 GP
Natürliche Klingenwaffe:	10 cm pro GP
Natürliche Schlagwaffe:	10 cm pro GP
Beidhändiger Kampf:	20 cm pro GP
Natürliche Teilrüstung I:	3 GP

Natürliche Waffen I	6 GP
Natürliche Axt:	10 cm pro GP
Natürliche Kettenwaffe:	10 cm pro GP
Natürliche Vollrüstung I:	8 GP

Natürliche Waffen II	9 GP
Natürliche Wurfwaffe:	17 GP
Natürliche Teilrüstung II:	5 GP
Natürliches Schild (< 1.000 cm ²)	300 cm ² p GP

Natürliche Waffen III	12 GP
Natürliche Vollrüstung II:	13 GP

Natürliche Waffen IV	15 GP
Natürliche Teilrüstung III:	8 GP
Natürliches Schild (< 3.500 cm ²)	300 cm ² p GP

Natürliche Waffen V	18 GP
Natürliche Vollrüstung II:	21 GP

- **Natürliche Nahkampfwaffen:** Dies sind Waffen, die der Charakter an seinem Körper befestigt trägt. Spieltechnisch realisierbar ist dies durch Polsterhandschuhe oder vergleichbares. Das beste Beispiel



für natürliche Waffen sind Klauen (natürliche Dolche).

- **Entwaffnen:** Der erhöhte Preis für diese Waffen begründet sich zum Teil in der Tatsache, dass man einen Charakter, der eine natürliche Waffe führt, nicht ohne weiteres entwaffnen kann und er seine Waffe auch selten verlegt. Wird auf den Träger einer natürlichen Waffe **Entwaffnen** angewandt, so muss er die getroffene Gliedmaße ganz nach hinten schwingen, da sie sozusagen weggehebelt wurde.
- **Natürliche Wurfaffen:** Wenn ein Charakter über eine **Natürliche Wurfaffe** verfügt, bedeutet das, dass er pro Periode bis zu fünf Projektile schleudern kann. Am Ende der Periode regeneriert sich diese Fähigkeit. Mögliche Kandidaten hierfür sind neben Stachelschweinen unter anderem Erd- oder andere Elementare. Extra-Projektile können zusätzlich erworben werden.
- **Natürliche Rüstungen:** Diese sind teurer als normale Rüstungen und heilen bei Beschädigung wie Wunden gleichzeitig mit dem Körper. Das bedeutet, dass man am Ende einer Periode einen Punkt Körper **und** einen Punkt natürliche Rüstung heilt. Das gleiche gilt für mundane und magische Heilungsfähigkeiten.

Natürliche Gifte

Natürliche Gifte können vom Charakter als Stoffwechselprodukte hergestellt und auf eine bestimmte Weise (Beißen, Kratzen, Spucken, Lecken etc.) verabreicht werden. Jedes Gift darf nur eine Verabreichungsart besitzen, und jede Verabreichungsart darf nur für ein Gift gelten. Für die Einteilung der Giftklassen gelten die üblichen Regeln aus dem Kapitel Giftkunde. Jedes Gift, das er besitzt, kann der Charakter pro Periode genau einmal synthetisieren und anwenden. Zusätzliche Kapazitäten können generiert werden. Anders als bei **Giftkundigen** müssen die zusätzlichen Giftstufen speziell für ein Gift erworben und können nicht ausgetauscht werden.

Die natürlichen Gifte unterliegen der üblichen Zulassungsbeschränkung bei außergewöhnlichen und unter Umständen spielgefährdenden Eigenschaften. Daher muss die Spielleitung einen Charakter, auch wenn er schon gespielt wurde, zu ihrem Spiel nicht mit diesen Eigenschaften zulassen.

Natürliche Gifte 0	7 GP
Natürliches Gift 0:	2 GP
Extra Giftportion 0:	1 GP

Natürliche Gifte I	14 GP
Natürliches Gift I:	4 GP
Extra Giftportion I:	2 GP

Natürliche Gifte II	21 GP
Natürliches Gift II:	8 GP
Extra Giftportion II:	3 GP

Natürliche Gifte III	28 GP
Natürliches Gift III:	12 GP
Extra Giftportion III:	4 GP

Natürliche Gifte IV	35 GP
Natürliches Gift IV:	17 GP
Extra Giftportion IV:	5 GP

Natürliche Gifte V	42 GP
Natürliches Gift V:	22 GP
Extra Giftportion V:	7 GP



L Modifikationen

Modifikationen werden benutzt, um Eigenschaften zu variieren. Sie werden unterteilt in Boni, die eine Eigenschaft erweitern oder verbessern, und Mali, die Eigenschaften einschränken.

Eine modifizierte Eigenschaft benötigt immer das Einverständnis der jeweiligen Spielleitung. Eine Spielleitung kann also entscheiden, einen Charakter mit modifizierter Eigenschaft nicht zu ihrem Spiel zuzulassen. Sie ist auch nicht verpflichtet, einen Charakter zu akzeptieren, der mit dieser Eigenschaft schon unter anderen Spielleitern gespielt hat. Wer Charaktere mit Modifikationen generiert, sollte sich darüber vorher im Klaren sein.

Der Sinn dieses Kapitels liegt darin, zu vermeiden, dass die Spieler, die besonders spezielle Fähigkeiten für ihre Charaktere haben wollen, das Ganze ohne Regeln nach eigenem Gusto mit der Spielleitung aushakeln müssen (und können). Es handelt sich hierbei also im Prinzip um einen reglementierten Kuhhandel, der für alle gleich gilt und nicht vom Verhandlungsgeschick des Spielers abhängt.

Wer jetzt meint, dass dieses Kapitel überflüssig ist und nur Platz verbraucht, hat genau einen Absatz zuviel gelesen, denn was ihn betrifft, hat er wohl durchaus recht...

Die hier aufgelisteten Modifikatoren sind lediglich Beispiele und als Richtlinien für eigene Ideen zu verstehen. Speziell für **Magische Gegenstände** geeignete Modifikationen findet man im gleichnamigen Kapitel. Auch Nachteile können modifiziert werden. Nicht alle Nachteile passen allerdings zu allen Modifikationen.

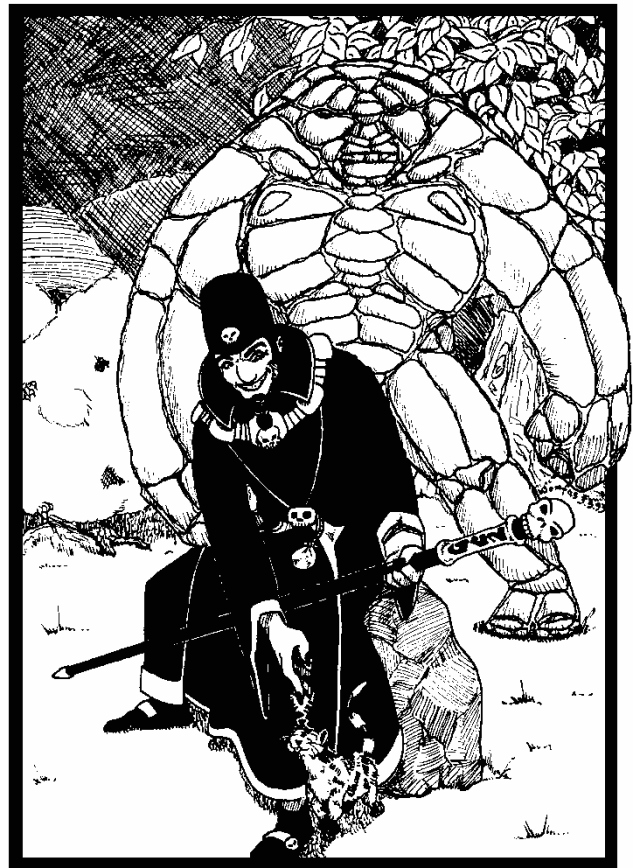
Zaubersprüche

Die Modifizierung von Zaubersprüchen ist aufgrund der frei verteilbaren Magiepunkte etwas trickreich. Es gelten folgende Regelungen:

- Wenn ein Zauberspruch aufgewertet wird (positive Modifikation), geschieht dies zusammen mit den darin enthaltenen MP. Trotzdem kann dieser Spruch mit allen anderen MP verwendet werden. Verteuerte MP dürfen erst als letztes zurückgegeben werden.
- Wenn ein Zauberspruch abgewertet wird (negative Modifikation), kann man sich aussuchen, ob nur der Spruch oder auch die darin enthaltenen MP (Stückpreis: 2 GP) modifiziert werden. Ebenso können auch die MP allein modifiziert werden. Werden die MP mitmodifiziert, gelten die Einschränkungen ebenso für sie wie für den Spruch.

Beispiel: Ein Kleriker der Nacht ist tagsüber eingeschränkt. Seine mächtigsten Zaubersprüche kann er nur nachts wirken. Wenn er nur die Zaubersprüche modifiziert, besitzt er tags und nachts dieselbe Anzahl MP. Sollte er aber die MP mit einschränken, verfügt er tagsüber auch über weniger magische Energien.

Magiepunkte aus verbilligten Zaubersprüchen müssen zuerst und zwar zum verbilligten Preis zurückgegeben werden



Rechnen mit Modifikationen

Um den neuen Preis für eine Eigenschaft zu errechnen, addiert man die Zahlen für alle Modifikationen, Boni und Mali und wendet diese Prozentzahl auf den Originalpreis an; gerundet wird mathematisch (ab fünf aufrunden). Keine Eigenschaft darf insgesamt um mehr als 50 % des Originalpreises verbilligt werden. Im Klartext:

- Heraussuchen aller passenden Modifikationen
- Addieren der Prozentzahlen aller Boni und Mali (z. B. -50 % + 25 % + 100 % = +75 %)



- Wichtig! Auf keinen Fall zuerst die Boni auf den Preis anwenden und dann das gleiche mit den Mali machen (oder umgekehrt). Ergibt völlig falsche Ergebnisse!
- Anwenden der resultierenden Prozentzahl. Wenn man einen Taschenrechner besitzt, der der Prozentrechnung mächtig ist, hat man kein Problem. Einfach den $\langle \text{Grundpreis} \rangle$, dann $\langle + \text{ oder } - \rangle$, $\langle \text{Prozentwert} \rangle$ und $\langle \% \rangle$ eintippen, und man erhält das Ergebnis
- Ansonsten muss man 100 zu dem Prozentwert addieren (Plus und Minus beachten), das Ergebnis durch 100 teilen und mit dem Grundwert multiplizieren, und man erhält das Ergebnis. Dazu muss man lediglich $\langle 100 \rangle \langle + \text{ oder } - \rangle$ den $\langle \text{Prozentwert} \rangle \langle - = - \rangle \langle 100 \rangle$ und $\langle x \rangle \langle \text{Grundpreis} \rangle$ und $\langle = \rangle$ eintippen
- Anschließend muss noch mathematisch gerundet werden. Das heißt, dass alle Zahlen bis $\langle x,499... \rangle$ auf $\langle x \rangle$ abgerundet und alle Zahlen ab $\langle x,5 \rangle$ auf $\langle x+1 \rangle$ aufgerundet werden.
- Sollte die eventuelle Verbilligung mehr als die Hälfte betragen, muss dies angepasst werden. Keine Eigenschaft darf auf weniger als 50 % des Grundwerts verbilligt werden.

Nun ein paar Beispiele:

Beispiel: Die Fähigkeit kostet vorher 10 GP und soll zwei Boni von 20 % und 30 % und einen Malus von 40 % erhalten. Die Gesamtmodifikation beträgt $20 + 30 - 40 = +10$ %, der Originalpreis wird auf 110 % angehoben, und man muss 10 mit 1.1 multiplizieren, um den Endpreis von 11 GP zu erhalten.

Beispiel: Eine Eigenschaft kostet 17 GP und wird mit einem Bonus von 50 % und zwei Mali von je 25 % versehen. Hier muss nicht einmal gerechnet werden, da sich die Modifikationen aufheben. (+50 % - 25 % - 25 % = ± 0 %)

Beispiel: Eine Eigenschaft kostet 22 GP und wird mit zwei Boni von 25 % und 50 % versehen, danach werden drei Mali von 30 %, 20 % und 80 % gewählt. Die Summe der Modifikationen beträgt $25 + 50 - 30 - 20 - 80 = -55\%$. Der Faktor beträgt $(100 - 55) / 100 = 0.45$. Multipliziert mit 22 GP ergibt das 9,9 oder aufgerundet 10 GP. Da war aber noch was mit „nicht weniger als die Hälfte!“, oder? Der Preis für die Eigenschaft liegt also bei 11 GP. Da hätten wir uns das Rechnen ja sparen können!

Boni

Hier finden sich alle Modifikationen, die eine Eigenschaft erweitern oder verbessern.

Ansteckend

*** +100 %:** Wird ein Spruchopfer von jemand anderem berührt, so wird auch dieser von dem Spruch getroffen. Für ihn gilt die komplette Spruchdauer, nicht nur die Zeit, die dem ersten Opfer verbleibt. Diese Modifikationen finden nur bei „negativen“ Zaubersprüchen (LÄHMEN, VERSTEINERN etc.) Verwendung.

Diese Modifikation ist unter Umständen spielgefährdend!

Bedingung

*** +25 % / +50 %:** Eine feste Bedingung verteuert eine Eigenschaft um 25 %, eine variable Bedingung um 50 %. Während eine feste Bedingung nicht geändert werden kann, kann eine variable Bedingung in jeder Situation frei gewählt werden.

Mögliche feste und variable Bedingungen sind:

- Aktionsunfähigkeit (0 LP)
- Verletzung
- Verzauberung
- Moment des Todes (anschließend!)
- Berührung
- Geheimes Wort
- Zu Beginn jeder (Nacht- oder Tag-) Periode

Unerlaubte Bedingungen hingegen:

- Wenn Erwin Hugo küsst
- Wenn Karl 2 km entfernt ist
- Wenn sich jemand an mich anschleicht
- Moment des Todes (vorher!)

Gegen Andere

*** +50 % / +100 %:** Mit diesem Bonus kann man zum Beispiel einen Zauberspruch, der normalerweise nur auf einen selbst wirkt, **gegen** jemand verwenden, wobei die Kontrolle völlig in der Hand des Spruchsprechers bleibt. Die Wirkung wird im Normalfall durch Berührung übertragen. Für lediglich +50 % kann diese Fähigkeit ausschließlich gegen jemand anderes verwendet werden, bei insgesamt +100 % kann sie der Magier auch auf sich selbst anwenden. Mit letzterem würde ein Spruch, bei dessen Reichweite „Selbst“ steht, auf Reichweite „Berührung“ umgestellt werden.



Damit kann ein Magier jemand gegen seinen Willen fliegen lassen oder ähnliches.

Nachteile gegen andere verwenden zu können, gibt keine GP, kostet höchstens welche.

Persönliche Immunität

*** +25 %:** Der Charakter ist immun gegen seine eigene Fähigkeit. Das macht besonders bei Sprüchen Sinn, die per MAGISCHE REFLEKTION auf ihn zurückgeworfen werden könnten. Vorsicht bei Flächensprüchen. Ein MAGISCHER SCHUTZ mit **Persönlicher Immunität** lässt reflektierte Zauber durch!

Sofort

* **+50 %**: Eine Fähigkeit, die einige Vorbereitungszeit benötigt, zum Beispiel ein Ritual, wirkt momentan.

Ungeeignet für **Meditation**, Reparaturen im weitesten Sinn und auch einige Ritualzauber wie Beschwörungen.

Übertragbar

* **+50 %:** Durch diesen Bonus kann mittels Berührung eine „positive“ Eigenschaft, die eigentlich nur auf den Besitzer wirkt (z. B. Zaubersprüche mit **Reichweite:** Selbst; Vorteile), auch auf eine andere Person angewendet werden.

Man kann diesen Bonus mit dem Malus **Nicht Selbst** kombinieren und besitzt dann eine Eigenschaft (zum Standardpreis), die man **ausschließlich** auf andere anwenden und nicht selbst benutzen kann. Zur Verdeutlichung:

Beispiel: Ewald der Magier hat Spruch speichern, ein Spruch, den ein Magier eigentlich nur auf sich selbst anwenden kann, mit **Übertragbar** modifiziert und zieht nun durch die Lande, um Abenteurern seine Dienste feilzubieten:

- FLIEGEN: beim Fallen
- HEILUNG: bei 0 LP
- Zauberspruch: bei Schaltwort
- ...

Beispiel: Unicornus hat den Vorteil Regeneration generiert, mit dem Bonus Übertragbar und dem Malus Nicht Selbst versehen. Beide Modifikationen heben sich vom Preis her auf, so dass er nun mittels Berührung Wunden heilen kann. Es gelten alle sonstigen Regeln für diesen Vorteil.

Wurfweite

* **+25 %:** Eine Fähigkeit, die sonst nur auf Berührung wirkt, wird auf Wurfweite erweitert. Der Charakter muss etwas werfen und damit treffen, damit die Eigenschaft wirkt. Ob die imaginäre Komponente ein weiches Objekt oder Reis/Hirse ist, bleibt vom Preis her gleich.

Zusätzlich

+25 % / +50 %: Für jeweils 25 % mehr pro Objekt kann eine Fähigkeit auf zusätzliche Personen oder Zielobjekte wirken, die bei andauernden Fähigkeiten (wie vielen Zaubersprüchen) für die ganze Dauer berührt werden müssen. 50 % pro Objekt kostet die Variante, bei der (nach Aktivierung) keine Berührung mehr nötig ist.

Bei Zaubersprüchen erhöht sich entsprechend jedes Mal, wenn dieser Bonus genommen wird, der Verbrauch an MP um eins. Gleiches gilt für alle magischen Eigenschaften.

Beispiel: Anastasia erwirbt den Zauberspruch BETÄUBEN III (Standardkosten: 12 GP), der auf bis zu 4 Personen wirken soll. Das benötigt dreimal den Bonus **Zusätzlich**, was die Fähigkeit um 75 % verteuert. Sie bezahlt 21 GP und kann bei jeder Anwendung ihres BETÄUBEN III für 6 MP (3 MP Basis + dreimal 1 MP für zusätzlich) bis zu vier Geschosse werfen, die bei Treffer drei Punkte betäubenden Schaden verursachen, allerdings nur bei verschiedenen Zielen; wird ein Ziel mehrfach getroffen, nimmt es dennoch nur 3 Punkte Schaden.

Beispiel: Eine Harpyie kann beim Fliegen bis zu zwei Personen tragen. Das macht zweimal +25 % (andauernde Berührung: Tragen) für die zwei weiteren Personen. Damit ist die natürliche Fähigkeit Fliegen für eine Harpyie um 50 % verteuert.

Beispiel: Ewald der Magier macht sich und drei Mitstreiter unsichtbar. Alle vier versuchen, sich auf **unterschiedlichen** Wegen in die Burg zu schleichen. Der Zauberspruch kostete in der Generierung zusätzliche 150 % (+50 % für jede weitere Person). Das macht 20 GP statt 8 GP, kostet bei jeder Anwendung allerdings nur 2 MP. Wenn sich die vier am Händchen halten müssten, wäre Ewald mit +75 % oder 14 GP ausgekommen, ist aber irgendwie peinlich, auch wenn es keiner sieht...



Mali

Hier sind die Modifikatoren versammelt, die Eigenschaften einschränken und damit billiger machen.

Berührung

* **-25 %**: Eine Eigenschaft, die normalerweise auf Wurfweite wirkt, wird auf Berührung beschränkt. Damit ist die imaginäre Komponente (Reis/Hirse oder Ball) nicht mehr nötig.

Bodenkontakt

* **-25 %**: Der Charakter muss Kontakt mit der Erde haben, um seine Eigenschaft zu benutzen. Sie funktioniert zum Beispiel nicht in Gebäuden. Geeignet für Naturwesen und Erdelementare.

Dämmerung

* **-75 %**: Nur in der Dämmerungsphase (die Stunde um den Periodenwechsel) kann der Charakter diese Fähigkeit benutzen.

Dunkelheit

* **-50 %**: Die Eigenschaft kann nur bei Dunkelheit benutzt werden. Störend wirken Lichtzauber, Lampenschein, Mondschein, natürlich Tageslicht und Vergleichbares.

Licht

* **-20 %**: Der Charakter benötigt Licht für die Ausübung dieser Fähigkeit. Auf Fähigkeiten, die logischerweise nur bei Licht funktionieren, wie **Lesen und Schreiben**, kann dieser Malus nicht angewendet werden.



Nachts

* **-60 %**: Die Eigenschaft kann nur in der Nachtperiode eingesetzt werden. Besonders geeignet für Kleriker der Nacht oder ähnliche Nachtschwärmer.

Nebenwirkung

* **-2 x GP = Prozentwert**: Wenn der Charakter diese Eigenschaft benutzt, erleidet er eine Periode lang (nicht etwa bis zum Ende der Periode!) einen bestimmten Nachteil, und wenn er während dieser Zeit die Eigenschaft erneut anwendet, verschlimmert sich diese Nebenwirkung noch. Der Preis dieses Nachteils

in GP ergibt nach der Verdoppelung die prozentuale Verbilligung dieser Eigenschaft.

Beispiel: Wenn bei Anwendung einer speziellen Eigenschaft der Charakter für eine Periode unter dem Nachteil Alter leidet, verbilligt das diese Eigenschaft um 40 %.

Neumond

* **-80 %**: Eine so eingeschränkte Fähigkeit kann nur in der Nachtperiode bei Neumond aktiviert werden.

Nicht selbst

* **-50 %**: Dieser Malus verhindert, dass man eine „positive“ Fähigkeit auf sich selbst anwenden kann. Gut geeignet für Zaubersprüche, deren Reichweite mit **Berührung** angegeben ist, oder aber kombiniert mit dem Bonus **Übertragbar**.

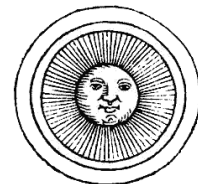
Nicht mit Bonus **Persönliche Immunität** verwechseln.

Nur selbst

* **-30 %**: Fähigkeiten, die auch auf andere wirken können, können mit diesem Malus nur beim Besitzer Anwendung finden.

Ritual

* **-25 %**: Eine Fähigkeit, die normalerweise sofort funktioniert, benötigt mit diesem Malus ein Ritual für ihre Aktivierung.



Tagsüber

* **-40 %**: Die Fähigkeit wirkt nur während der Tagperiode.

Unzuverlässig

* **-X %**: Die Eigenschaft funktioniert nicht immer, sondern ist wankelmütig. Der Spieler muss über irgendeine Art von Zufallsgenerator verfügen und diesen benutzen, um zu sehen, ob die Fähigkeit anschlägt oder nicht. Zaubersprüche, die nicht anschlagen, verbrauchen nichtsdestotrotz ihre MP. Da die Zufallsbestimmung im **Zeit-Aus** erfolgt, ist dieser Malus hauptsächlich für länger dauernde Fähigkeiten geeignet.

Der prozentuale Abzug entspricht der Wahrscheinlichkeit, dass die Eigenschaft nicht funktioniert.



Verbunden

* **-50 %**: Zwei Eigenschaften funktionieren nur zusammen. Der Malus kann nur auf die billigere von beiden angewendet werden.

Vollmond

*** -80 %:** Eine so modifizierte Eigenschaft kann nur in der Nachtperiode bei Vollmond benutzt werden.

Eigenschaften als Zaubersprüche

Anhand der folgenden Regeln kann man diverse Eigenschaften in Zaubersprüche umwandeln, was besonders für Zaubertränke von Bedeutung sein kann.

- **Gesunder Menschenverstand!** Das Ganze ist als Baukasten zu verstehen, der das Regelwerk entlasten soll, und nicht als Kinderspielplatz für geistig Minderbemittelte!
- Ausgenommen sind folgende Eigenschaften:
 - Nachteile
 - Alle Wissensfertigkeiten wie **Lesen/Schreiben, Fremdsprachen, Ortskenntnis, Wissen um ... und Spuren Lesen.**
 - **Kampferfahrung** (RÜSTUNG reicht aus), **Meucheln**
 - Alle Eigenschaften, zu denen es schon einen Zauberspruch als Gegenpart gibt.
- Bezüglich Darstellung (Wort, Geste, Ritual) und Komponenten gelten die grundsätzlichen, im Kapitel **Magie** aufgeführten Regeln. **Modifikationen** sind jedoch möglich.
- Das Ziel der Sprüche ist der Spruchsprecher (Reichweite ist **Selbst** und nicht **Berührung**).
- Auf Schulen- und Götterzugehörigkeit muss man sich mit der Spielleitung einigen.
- Für die Einteilung in Stufen gilt folgendes:
- Ist die Fertigkeit in die Stufen eins bis drei eingeteilt, liegen die dazugehörigen Zaubersprüche in der gleichen Stufe.
- Bei nichteingestufenen Eigenschaften richtet sich die Stufe nach dem Preis der Eigenschaft plus der des dazugehörigen Konzepts:
 - Bis 5 GP: 0. Stufe
 - Bis 10 GP: 1. Stufe
 - Bis 20 GP: 2. Stufe
 - Bis 30 GP: 3. Stufe

- Bis 40 GP: 4. Stufe
- Bis 50 GP: 5. Stufe
- Die Dauer richtet sich nach der Art der Eigenschaft:
- Muss benutzt werden (z. B. **Entfesseln**, **Schätzen**): eine Anwendung
- Immer aktiv (z. B. **Überstärke**): Bis zu einer Stunde. Hier kann man aber modifizieren: Bei kürzeren Zeiten sinkt die Stufe des resultierenden Spruchs, bei längeren steigt sie entsprechend. Man kann aber keinen Spruch auf die nullten Stufe reduzieren.
 - Eine Aktion: Stufe um zwei verringern
 - Ein Kampf: Stufe um eins verringern
 - Bis Ende der Periode: Stufe um eins erhöhen
- Ansonsten gilt für die Anwendung der Sprüche alles, was bei den entsprechenden Eigenschaften steht.

Hier ein paar Beispiele für die Anwendung dieser Regeln:

- **Schätzen** (4 GP + 6 GP **Dieb/Händler**): → SCHÄTZEN; Stufe 1; pro Anwendung 1 MP; Schule: Wissen; Götter: Handel und Diebe, Weisheit
- **Überstärke** (15 GP): ÜBERSTÄRKE; Stufe 2; nur selbst; bis zu einer Stunde. Bei einer Dauer von einer Aktion würde dieser Spruch in die 1. Stufe gehören, bei einer Dauer bis zum Ende der Periode in die 3. (mit Ritual und allem!). Der Spruch wirkt nur auf Personen, die nicht schon **Überstärke** besitzen und ist auch nicht kumulativ.
- **Zeitgefühl** (5 GP): ZEITGEFÜHL; Stufe 0; nur selbst; dreimal pro Periode anwendbar; für 1 MP weitere drei Anwendungen
- **Zähigkeit** (20 GP): ZÄHIGKEIT; Stufe 2; nur selbst; bis zu einer Stunde; **Achtung!** Der zusätzliche LP wird anschließend wieder abgezogen, was zu Aktionsunfähigkeit führt, wenn der Charakter nur noch 1 LP hatte oder gar 0 LP plus Erste Hilfe! Der Spruch wirkt nur auf Personen, die nicht schon **Zähigkeit** besitzen und ist auch nicht kumulativ.
- **Immunität gegen mundane Waffen (bis auf Silber)** (60 GP): WERWOLFHAUT; Stufe 5; Ritual, ein Kampf.



M Magische Gegenstände

Magische Gegenstände gibt es in verschiedenen Varianten. Allen diesen Gegenständen ist folgendes gemein:

- Sie sind aus wertvollen Materialien gefertigt, die erst einmal vorhanden sein müssen.
- Sie sollten nicht zum Körper einer Person gehören, auch nicht im weitesten Sinne; Prothesen jeglicher Art (auch Brillen!) können nicht verwendet werden.
- Wenn nicht anders angegeben, ist bei der Verwendung zu erkennen, dass die Magie aus dem Gegenstand kommt und nicht aus der Person, die ihn benutzt.



Magische Artefakte

In magischen Artefakten können alle generierbaren Eigenschaften und nicht nur Zaubersprüche gespeichert sein:

- Magische Artefakte können jede denkbare Eigenschaft (aus den Tabellen) besitzen, egal ob Zauberspruch, Fähigkeit, Kampffähigkeit, magisches Talent etc.
- Der Spieler sucht sich aus den Tabellen raus, was sein Charakter für die Eigenschaft berappen muss, wenn es kein magischer Gegenstand, sondern seine eigene Fähigkeit wäre. Dabei berücksichtigt er auch den Preis des Konzepts, wenn er diesen noch nicht für eine Eigenschaft bezahlt hat. Das soll dazu führen, dass „artfremde“ magische Gegenstände (selbstkämpfendes Schwert für **Magier** oder **MAGISCHER SCHUTZ** für **Krieger**) teurer sind als „artgerechte“ (Magischer Dietrich für **Dieb/Händler** oder spurenlesende Lupe für **Wildnis**).
- Anschließend wird das Artefakt „verbilligt“: Von den GP zieht man 20 % ab; einfach für die Tatsache, dass ein magischer Gegenstand nie so viel wert ist, wie die entsprechende Fähigkeit, da er schließlich verloren gehen kann. Weitere Modifikationen sind:
 - **Greifbar (-10 %)**: Der Gegenstand kann dem Charakter ohne allzu große Schwierigkeiten entwendet werden (z. B. mit der Fähigkeit Entwaffnen). Ein magischer Ring ist ein Ge-

genbeispiel. Gut geeignet für magische Waffen.

- **Jedermann (-20 %)**: Der Gegenstand kann von jeder Person ohne Probleme benutzt werden. Wenn jemand den Gegenstand hält, kann er ihn sofort benutzen.
- **Gruppe (-10 %)**: Der Gegenstand kann von einer bestimmten Gruppe eingesetzt werden und nicht nur vom Besitzer. Mögliche Gruppen sind: Kleriker, Magier, Kenner eines Schaltwortes.
- **Selbstgemacht (-20 %)**: Der Charakter hat den Gegenstand nicht gefunden, sondern selbst hergestellt. Dazu benötigt er den Spruch Magie binden und er muss über die zu bindende Eigenschaft selbst verfügen.
- **Sofort (+50 %)**: Der Gegenstand wirkt sofort ohne die bei dem Spruch angegebenen Bedingungen. Ohne diesen Vorteil muss der Charakter den Gegenstand ähnlich benutzen, wie er den Spruch ausüben müsste. Etwaige Ritualdauer muss dann eingehalten werden.
- **Bedingung (+25 % / 50 %)**: Der Gegenstand muss nicht aktiviert werden, er aktiviert sich unter einer bestimmten Bedingung selber. Diese Bedingung wird entweder für +25 % bei der Generierung angegeben und kann dann später nicht mehr geändert werden, oder sie ist für +50 % variabel. Die möglichen (und verbotenen!) Bedingungen kann man im Kapitel **Modifikationen** nachlesen.
- **Heimlich (+10 %)**: Man kann nicht erkennen, dass die Fähigkeit aus einem Gegenstand kommt, sie scheint aus dem Charakter selber zu kommen. Gegenstände, die diesen Bonus nicht haben, müssen **offen** getragen werden!
- Weitere mögliche Modifikationen stehen im gleichnamigen Kapitel.
- Die Gesamtkosten des magischen Gegenstands dürfen nie unter 50 % des Originalpreises sinken, nach oben ist der Preis jedoch offen.
- Wenn man schon einen Gegenstand aus einem Konzeptbereich besitzt, muss man bei weiteren dieser Gegenstände nicht noch einmal den Preis für das Konzept bezahlen. Lediglich der Preis für das Konzept des am **wenigsten verbilligten** Gegenstands muss beglichen werden.
- Magische Gegenstände, die im Spiel erworben wurden, sind von all diesen Überlegungen ausgenommen. Das gilt besonders für den letzten Punkt.



Magiespeicher

Magiespeicher sind magische Gegenstände, die mit einem Zauberspruch aufgeladen werden können.

Einfache Magiespeicher

Diese Gegenstände entstehen, wenn ein Magier den Spruch **MAGIE BINDEN** auf einen Gegenstand spricht und anschließend einen weiteren Spruch darauf speichert. Der zu speichernde Spruch muss, was Zeit und Materialien angeht, getreu den Regeln gesprochen werden. Dies kostet ihn 3 MP für das Binden und die entsprechenden MP für den zu speichernden Spruch. Diese Magiepunkte regenerieren sich normal. Auf jedem Gegenstand kann nur ein Spruch mit den dazu nötigen MP fixiert werden.

Dieser Gegenstand ist dann genau einmal einzusetzen und danach wieder ein ganz normales, mundanes Ding. Der Einsatz geschieht durch eine einfache Handhabung, der Spruch wirkt dann momentan, auch wenn von Hand ein Ritual nötig wäre.

Das Material für diesen Gegenstand muss nicht allzu wertvoll sein. Ein Preis von 1 GS ist angemessen.

Will ein Spieler einen magischen Gegenstand generieren, ergibt sich der Generierungspreis für einen Gegenstand dieser Art aus der Addierung von 1 GP (= 1 GS) für den Gegenstand, 2 GP (= 2 GS) für die Anwendung von **MAGIE BINDEN** (Spruch dritter Stufe) und den Kosten des Spruchs.

Unter letzterem versteht man den Preis, den ein Magier im Normalfall für die Anwendung des Spruchs fordert und den man dem Kapitel **Preise** entnehmen kann. Als Umrechnung gilt: 1 GP = 1 GS.

Ein Gegenstand mit einem Spruch der dritten Stufe kostet demnach $1 + 2 + 2 = 5$ GP.

Permanente Magiespeicher

Eine weitere Möglichkeit ist es, einen permanenten Magiespeicher durch **MAGIE BINDEN** und die Anwendung der entsprechenden, permanent verlorenen Magiepunkte herzustellen. Die benötigten Magiepunkte entsprechen der maximalen Spruchstufe, die man auf diesem Gegenstand fixieren kann. Diese MP werden erst regeneriert, wenn der Gegenstand zerstört wird.

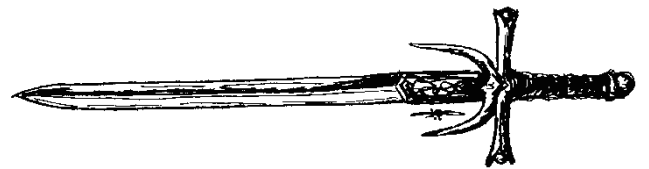
Der Gegenstand kann von jedem Zauberkundigen mit einem magischen Spruch und den nötigen MP für eine Anwendung geladen werden. Dazu muss der Spruch ausgeführt werden, wie er in den Regeln steht, alle Komponenten und Zeit werden wie angegeben verbraucht. Die dafür benötigten MP regenerieren sich wieder ganz normal zum Ende der Periode oder durch Meditation.

Wird der Gegenstand eingesetzt, kann man anschließend wieder einen anderen Spruch darauf fixieren, ohne Magie zu binden. Der gebundene Spruch ist jedoch verbraucht. Das Material für diesen Gegenstand ist deutlich teurer als das für den **Einfachen Magiespeicher**. Ein Preis von 3 Goldstücken ist Durchschnitt. Die Generierungskosten addieren sich aus 3 GP für den Gegenstand, 2 GP für die Anwendung von **MAGIE BINDEN** (Spruch dritter Stufe), 3 GP pro maximaler Spruchstufe (3 GP pro permanent eingesetztem Magiepunkt) und unter Umständen den Kosten des ersten zu speichernden Spruchs.

Ein Gegenstand, der mit Sprüchen bis zur dritten Stufe belegt werden kann, würde mit einem **ANGRIFF III** demnach $3 + 2 + 3 \times 3 + 2 = 16$ GP kosten. Hui!

Beispiele

Alle Kosten sind nur die Kosten für die reine Magie. Können die Gegenstände auch mundan angewendet werden (Schwertkampf o.ä.), muss diese Fähigkeit zusätzlich erlernt werden.



Magische (Geweihete) Waffen

Diese Waffen wirken auch gegen magische Wesen, also Charaktere, die **Immunität gegen mundane Waffen** generiert haben.

Kosten	17 GP
Kleriker II:	9 GP
Waffe weihen II:	8 GP

Modifikationen	-45 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Greifbar:	-10 %
Gruppe (Schwertkämpfer):	-10 %
Bedingung (jede Periode):	+25 %
Nur selbst (nur Schwert):	-30 %

* **Gesamtkosten: 9 GP** (11 GP bei Bonus **Heimlich**)

Diese Waffe (jede Waffe denkbar) ist dauerhaft geweiht. Man kann damit alle möglichen magischen Wesen verletzen, die gegen mundane Waffen immun sind (siehe Vorteil **Immunität gegen mundane Waffen**). So, wie es hier generiert ist, wurde es von einem Kleriker geschaffen, dessen Gott **WAFFE WEIHEN II** in seiner Hauptrichtung hat. Eine rein magische Waffe (über **Periodische Magie**) kostet 10 GP, eine Waffe eines Gottes, der **WAFFE WEIHEN II** nur in



seiner Nebenrichtung hat, sogar 11 GP. Dabei ist immer zu berücksichtigen, dass ein Charakter das Konzept nur einmal bezahlen muss. Für Kleriker (oder Paladine) wird das Ganze dadurch dann unter Umständen günstiger. Die Waffe ist auf den ersten Blick als magisch zu erkennen (Runen o.ä.). Mit dem Bonus **Heimlich** (+10 %) ist dies hinfällig, da dann die Waffe wie ein gewöhnliches Exemplar aussieht (rotes Band für NSCs nicht vergessen!)

Wird der Spruch aufgehoben, gilt die Waffe bis zum Ende der Periode als mundan, wo sich der Spruch automatisch (Bedingung **Jede Periode**) erneuert. Eine Waffe, auf die **MAGIE AUFHEBEN** nicht funktioniert (über **Magische Eigenschaften I** und Talent **Waffe Verzaubern I**), kostet 12 GP, sonst gilt daselbe wie oben.

Magische Rüstung

Diese Rüstung ist unempfindlich gegenüber munda-
nen Waffen.

Kosten	100 GP
Magische Eigenschaften IV:	20 GP
Immunität gegen mundane Waffen III: (bis auf Elektrum)	80 GP

Modifikationen	-60 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Gruppe (Rüstungsträger):	-10 %
Nur selbst (nur Rüstung):	-30 %

* **Gesamtkosten: 50 GP** (-50 % ist maximale Verbilligung!)

Diese Rüstung aus Elektrum wird nur durch Waffen beeinträchtigt, die ebenfalls aus Elektrum oder magisch bzw. geweiht sind. Dies gilt auch für Fernwaffen.



Magische Taschenlampe

Diese Taschenlampe bringt Licht ins Dunkel.

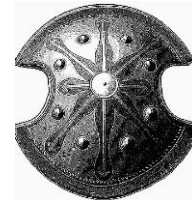
Kosten	13 GP
Periodische Magie I:	8 GP
Licht:	3 GP
Extra MP:	2 GP

Modifikationen	-40%
Magischer Gegenstand:	-20%
Jedermann:	-20%

* Gesamtkosten: 8 GP

Diese magische Taschenlampe kann vom Besitzer zweimal pro Periode benutzt werden. Also entweder einmal angestellt und einmal ausgestellt oder zweimal angestellt werden, wenn sie zwischendurch, warum auch immer, ausging.

Eine Lampe, die man nach Belieben an- und ausschalten kann (über **Magisches Talent** generiert), kostet im Übrigen 23 GP.



Magischer Schild

Dieser Schild schützt vor den üblichen magischen Angriffen, aber nur, wenn diese selbigen Schild treffen.

Kosten	45 GP
Resistenz Angriff III:	18 GP
Resistenz Angriff II:	6 GP
Resistenz Angriff I:	3 GP
Resistenz Betäuben III:	9 GP
Resistenz Betäuben II:	6 GP
Resistenz Betäuben I:	3 GP

Modifikationen	-70 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Greifbar:	-10 %
Gruppe (Schildkämpfer):	-10 %
Nur selbst (nur Schild):	-30 %

* **Gesamtkosten: 23 GP** (-50 % ist maximale Verbilligung!)

Jeder magische Angriff (egal ob ANGRIFF oder BETÄUBUNG) bis zur dritten Stufe wird von dem Schild abgewehrt. Dies gilt allerdings nur für die Angriffe, die den Schild auch treffen. Da die Verbilligung schon über 50 % liegt (Maximalverbilligung), nämlich bei 70 %, kann hier noch für +20 % modifiziert werden, ohne dass sich etwas ändert: **Gruppe** (-10 %): Wird dieser Malus entfernt, kann nur der Charakter von der magischen Wirkung des Schilds profitieren (Familienerbstück; alle anderen können den Schild jedoch als solchen einsetzen, gesetzt den Fall, sie verfügen über die entsprechende Fähigkeit). **Heimlich** (+10 %): Mit diesem Bonus kann man nicht auf Anhieb erkennen, dass der Schild magisch ist.



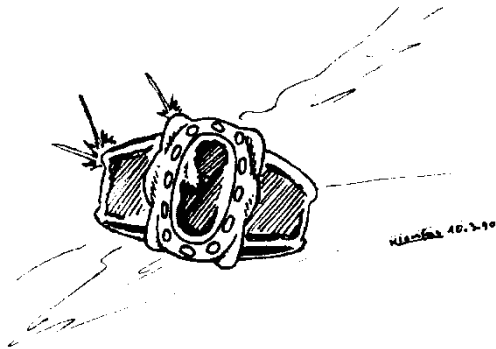
Reflektionsamulett

Dieses Amulett reflektiert magische Sprüche.

Kosten	25 (31, 37) GP
Periodische Magie III:	16 GP
Magische Reflektion III:	9 GP
Extra Stufe, je 3 MP:	je 6 GP

Modifikationen	-30 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Jedermann:	-20 %
Heimlich:	+10 %

* **Gesamtkosten: 18 GP (22, 26 GP)** Dieses Amulett reflektiert einmal pro Periode den ersten Spruch bis zur ersten (zweiten, dritten) Stufe, der den Träger trifft. Soll öfter reflektiert werden, müssen eben mehr MP dort gespeichert werden, was das Ganze leicht sehr teuer machen kann.



Ring der Unsichtbarkeit

Wer diesen Ring besitzt, kann sich (Oh Wunder!) unsichtbar machen.

Kosten	18 (22, 26) GP
Periodische Magie II:	12 GP
Unsichtbarkeit:	9 GP
Jeweils 2 extra MP:	4 GP

Modifikationen	-40 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Jedermann:	-20 %

* **Gesamtkosten: 11 GP (13, 16, 18, ... GP)**

Mit diesem Ring kann man sich einmal (zweimal, dreimal, viermal,...) pro Periode unsichtbar machen, wozu dieser Ring angewendet werden muss (drehen, rubbeln, küssen etc.). Toll wäre ein hohler Ring, aus dem der Spieler ein weißes Tüchlein zieht. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für den Zauberspruch UNSICHTBARKEIT.



Ring des Sehens

Wer durch diesen Ring sieht, erkennt Unsichtbares.

Kosten	28 GP
Magische Eigenschaften I:	8 GP
Unsichtbares sehen:	20 GP

Modifikationen	-70 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Jedermann:	-20 %
Nur durch Ring:	-30 %

* **Gesamtkosten: 14 GP** (-50 % ist maximale Verbiligung!)

Durch diesen Ring kann man Unsichtbares sehen. Dazu muss man jedoch wirklich durch die Öffnung des Rings hindurch sehen. Es bietet sich daher an, ihn zu diesem Zweck vom Finger zu ziehen.



Schutzamulett

Dieses Amulett schützt vor magischen Sprüchen.

Kosten	18 (22, 26) GP
Periodische Magie II:	12 GP
Magische Reflektion:	9 GP
Jeweils 2 extra MP:	4 GP

Modifikationen	-30 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Jedermann:	-20 %
Heimlich:	+10 %

* **Gesamtkosten: 13 GP (15, 18 GP)**

Dieses Amulett schützt einmal pro Periode vor dem ersten Spruch bis zur ersten (zweiten, dritten) Stufe, der den Träger trifft. Soll das Amulett öfter wirken, müssen eben mehr MP dort gespeichert werden, was das Ganze deutlich verteuert.

Zauberstab

Dieser Zauberstab verleiht dem Träger Herrschaft über das Element Luft.

Kosten	80 GP
Elementarzauberer Luft III:	20 GP
Atmen:	4 GP
Donnerschlag:	4 GP
Unsichtbares sehen:	4 GP
Fliegen:	8 GP
Unsichtbarkeit:	8 GP
Windstoß:	8 GP
Betäuben III:	12 GP
Teleport:	12 GP
(insgesamt 15 MP)	

Modifikationen	-40 %
Magischer Gegenstand:	-20 %
Greifbar:	-10 %
Nicht in geschlossenen Räumen:	-10 %

* Gesamtkosten: 48 GP

48 GP sind vielleicht immer noch viel Knete, machen aber den Besitzer des Stabs quasi zu einem fast vollwertigen Luftelementaristen mit frei austauschbaren Magiepunkten bei einer Ersparnis von 32 GP! Welch ein Sonderangebot!



N Götter und Zauberschulen

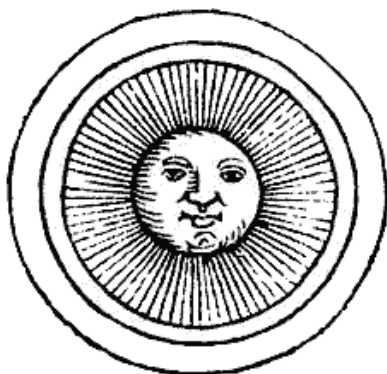
Bei der Generierung wurden die beiden Klassen Kleriker und Zauberer zusammengefasst. Dies ist natürlich für den spieltechnischen Hintergrund völlig unsinnig.

Daher soll hier die Zuordnung der Sprüche zu bestimmten Prinzipien festgelegt werden. Die hier beschriebenen Spruchkombinationen sind so zusammengestellt, dass sie einigermaßen gleichstark und im Verhältnis zueinander ausgewogen sind.

Dabei steht es jedem Spieler frei, ob er seinen Charakter jetzt als Kleriker einer Feuergottheit oder als Zauberer der Elementarzauberschule Feuer definiert. Generell gilt nun:

- Der Hintergrund (d.h. die Glaubensrichtung/die Schulzuordnung) muss vorab festgelegt werden.
- Eine Vermischung oder Kombination von zwei Prinzipien ist **nicht möglich**. Jeder Charakter kann nur **eine einzige** „spezialisierte“ Richtung wählen.
- Neue Kombinationen werden nicht mehr akzeptiert. Leider hat sich nämlich gezeigt, dass die Gleichwertigkeit der Prinzipien dann nicht mehr bestehen geblieben ist.
- Jeder, der einen alten Charakter hat, der ein selbst zusammen gebasteltes Prinzip benutzt, kann diesen gern als Kleriker oder Zauberer weiter spielen, möge aber bitte bei der Generierung auf den Magier umsteigen!

Für die Beschreibung der einzelnen Prinzipien bleiben wir zunächst bei den alten Ausführungen. In einer gemeinsamen großen Runde kann dann bei Gelegenheit dieser Teil noch einmal aufgegriffen und umgearbeitet werden.



Götter

Die irdischen Vertreter der Götter sind die Kleriker und Paladine, die den Beruf **Kleriker** ergriffen haben und den Willen ihres Gottes in Wort und Tat verbreiten. Kleriker und Paladine weihen ihr Leben dem Prinzip ihrer Gottheit, was sich in der Auswahl ihrer

Fähigkeiten und Zaubersprüche bemerkbar macht. Im Normalfall stehen die Götter weit über dem Treiben der menschlichen Ameisen und deren Zielen und Begehren. Sie kümmern sich lediglich intensiver um ihre Diener, wenn sehr viel auf dem Spiel steht.

Beschreibung

Bei jeder Gottheit wird zuerst beschrieben, welchen Wirkungsbereich sie innehat, für welche Prinzipien sie steht und welche Vorlieben und Abneigungen man bei ihr findet.

Des Weiteren wird erwähnt, wie sich die Gottheit zeigen kann oder sich ihre Anhänger diese vorstellen. Diese Angaben sind keinesfalls verbindlich, und die Anhänger haben vielfältige Vorstellungen ihrer Götter. Abhängig ist dies zum großen Teil von der Rasse des Klerikers, wichtig ist aber auch, von wo er kommt. Der Spieler des Klerikers sollte bei seiner Charakterbeschreibung angeben, wie sich sein Kleriker die Erscheinung seiner Gottheit vorstellt oder wie sie sich ihm offenbart hat und unter welchem Namen er sie anbetet. Es gilt im Übrigen als kindisch für Kleriker einer Gottheit, sich über ihre unterschiedlichen Erscheinungsformen zu streiten. Wenn die Kleriker für die gleichen Prinzipien stehen, verehren sie im Innersten auch die gleiche Gottheit.

Ausrüstung

Diese Liste zählt die Waffen, Rüstungen und Schilde auf, die der Kleriker verwenden sollte, wenn er möchte, dass ihm sein Gott gewogen bleibt. Zum Beispiel könnte es die Lebensgöttin abstoßend finden, wenn einer ihrer Kleriker stets nachts mit dem langen Messer Gassi geht.

Zauber

Jeder Gott hat eine Hauptrichtung von Sprüchen, die er seinen Klerikern bevorzugt zur Verfügung stellt. Diese Sprüche verbilligen sich für diesen Kleriker, ähnlich wie es bei Magiern und Zauberschulen der Fall ist. In der Nebenrichtung des Gottes finden sich einige Sprüche, die die Gottheit ihren Dienern auch zur Verfügung stellt, für diese Sprüche muss der Spieler des Klerikers aber die Standardpreise bezahlen. Möchte ein Kleriker einen Spruch haben, der nicht in das Einflussgebiet seines Gottes fällt, so muss er diesen zu einem verteuerten Preis bezahlen, weil dies für seinen Gott bedeutet, dass er mit einer anderen Gottheit, die diesen Spruch in ihrer Hauptrichtung hat, verhandeln und einem ihrer Kleriker etwas ähnliches ermöglichen muss.



Urkräfte

Im elvigarischen Hintergrund hat sich spieltechnisch noch eine weitere Art von „Übergeordneter Macht“ entwickelt, nämlich die drei Urkräfte, die in der Hierarchie noch über den Göttern stehen. Ihre Kleriker haben Zugriff auf deutlich mehr Sprüche als die Kleriker der Gottheiten, sind aber in manchen Dingen auch deutlich eingeschränkt.

Für alle Urkraft-Kleriker gilt folgendes:

- Sie dürfen außer einem Langstab keine Waffen tragen
- Rüstung maximal Leder (Rüstung I)
- Keine Waffenfertigkeiten erlaubt (weder Nah- noch Fernkampf)
- Es gibt keine Nebenrichtung, wenn ein Spruch nicht der entsprechenden Urkraft zugeordnet ist, dann kann der Kleriker diesen nicht wirken!
- Jede der drei Richtungen hat spezifische Pflichtenachteile, für die es bei der Generierung keinen EP-Bonus gibt.
- Ebenso hat jede Richtung ein Pflichtkonzept, das gekauft werden muss.
- Besonders hochrangigen Klerikern steht der Spruch „Schutzbereich der Urkraft (Stufe V)“ zur Verfügung, dieser wirkt wie der Schutzbereich der Macht, aber auch gegen Erzdämonen, Götter usw. Nur die Urkräfte selbst können einen solchen Kreis überwinden.

Hinweis: Der Teil bezüglich der Urkraftkleriker befindet sich noch in der Entwicklungs- und Erprobungsphase, bitte bei Unstimmigkeiten und Anmerkungen direkt Anmerkungen an die SL oder an die im Impressum genannte Person!

„Die Quelle“

Diese ist der Ursprung allen Seins, der noch über der Gottheit des Lebens steht und das Sein und Erschaffen in der reinsten Form verkörpert. Ihre Erscheinungsform ist ein helles Licht und ein Klang wie von Glocken oder Windspielen.

Pflichtenachteile

- Tötet nie (auch keine Tiere, Dämonen...)
- Heilt jeden, unabhängig ob Freund oder Feind, vernunftbegabtes Wesen oder Tier oder Pflanze

Pflichtkonzept

- Heiler III (5 GP)

besonderer Spruch

Der Spruch „Fruchtbarkeit“ ist ein besonderer Segen der Quelle allen Seins, der ein Wesen besonders fruchtbar macht. Eine Pflanze trägt besonders viele Früchte (oder überhaupt welche, wenn sie noch nie vorher getragen hat), ein Tier oder ein Mensch bekommt Mehrlinge, ein magisches Wesen kann sich auf „natürliche“ Art fortpflanzen.

Zauber

- 0. Feuer, Licht, Magie spüren
- 1. Atmen, Heilen von Verletzungen I, Magische Wand, Fruchtbarkeit I (Pflanzen)
- 2. Fluch aufheben, Gift neutralisieren, Giftschutz, Heilen von Verletzungen II, Orakel, Schutzbereich des Chaos, Schutzbereich der Ordnung, Schutzbereich gegen Wesenheiten, Fruchtbarkeit II (Tiere)
- 3. Heilen von Erkrankungen, Heilen von Verletzungen III, Heiligtum, Schutzbereich gegen Magie, Fruchtbarkeit III (Menschen)
- 4. Heilen von Verletzungen IV, Fruchtbarkeit IV (magische Wesen), Magie binden, Schutzbereich der Macht
- 5. Heiliges Gebäude, Schutzbereich der Urkraft, Wiederbeleben



„Der Narr“

Dies ist die Kraft der Veränderung in jeglicher Form, egal ob positiv oder negativ. Der Narr ändert die Regeln eines Spiels, wenn sie ihm nicht passen, und stellt alles in Frage. Er sieht alles, hört alles und verändert alle Dinge. Wenn er sich manifestiert, dann meist im Kostüm eines Spaßmachers oder einfach nur durch sein Symbol, die Narrenkappe.

Pflichtnachteile

- Wichtige Entscheidungen werden nach dem Zufallsprinzip getroffen (z. B. Münzwurf, Würfel)
- Lässt sich keine Befehle geben

Pflichtkonzept

- Gaukler (5 GP) (Wurfaffen sind nicht erlaubt!)

Zauber

- 0. Feuer, Licht, Magie spüren, Schabernack
- 1. Beeinflussen I, Betäuben I, Durch Wände sehen, durch Wände hören, Entdecken von..., Narrengold, Schlaf
- 2. Aura erkennen II, Betäuben II, Magische Reflektion, Magnetismus, Orakel, Schwachsinn, Unsichtbarkeit, Windstoß, Wahrheit, Verwandeln in... II
- 3. Aura erkennen III, Beeinflussen III, Betäuben III, Fluch des Chaos, Heiligtum, Lähmen, Schutzkreis gegen Magie, Teleport, Versteinern, Verwandeln in... III
- 4. Betäuben IV, Schutzkreis der Macht, Verwandeln in... IV
- 5. Betäuben V, Heiliges Gebäude, Schutzkreis der Urkraft, Verwandeln in... V

„Der Schnitter“

Dies ist der Ender allen Seins, die absolute Verkörperung des Vergehens. Sein Abbild ist eine deutlich überlebensgroße Figur mit dunkel leuchtenden Augen und schwer erkennbaren Umrissen. Er strahlt eine starke Aura des Vergehens und der absoluten Kälte aus, die es selbst dem Mutigsten unmöglich macht, ihn anzugreifen. Wer es dennoch versucht, stirbt an der eigenen Angst.

Pflichtnachteile

- Lehnt magische Heilung ab, nur natürliche Heilkunst oder Alchemie
- „ultimative Konsequenz“: Nimmt jeden beim Wort und jedes Wort für bare Münze (Beispiel: Marigan sagt zu Derril, einem Kleriker des Schnitters: „Darauf würde ich mein Leben verwetten“. Marigan verliert die Wette, folgerichtig tötet Derril sie...)

Pflichtkonzept

- Giftkunde I (6 GP)

Zauber

- 0. Magie spüren, Schabernack
- 1. Angriff I, Angst I, Eisatem, Magieraub, Waffe weihen I
- 2. Alter, Angriff II, Angst II, Bannen, Fluch der Schwäche, Magie aufheben, Orakel, Scheintod, Waffe weihen II
- 3. Angriff III, Fluch des Verrottens, Heiligtum, Schutzkreis gegen Magie, Stasis
- 4. Angriff IV, Fluch des Todes, Schutzkreis der Macht
- 5. Angriff V, Exorzismus, Heiliges Gebäude, Schutzkreis der Urkraft



Das Pantheon

Das Pantheon ist der Sitz aller Götter.
Hier sind sie nach ihren Prinzipien aufgelistet.

Chaos



Die Kleriker der Chaosgottheit sind in ihrer Spruchanwendung meist durch ihre Rüstung behindert, weswegen sie oft Sprüche bevorzugen, die man vor dem Kampf spricht, bevor man sich in die Rüstung hüllt. Nichtsdestotrotz sind diese Kleriker aber mehr Krieger als Zauberkundige, nur die mächtigen Kleriker verlassen sich mehr auf ihre Magie.

Das Aussehen der Chaosgottheit ist unbekannt. Dargestellt wird meist eine mächtige Gestalt, die in einen ganz mit Spitzen und Dornen besetzten Plattenpanzer gehüllt ist und eine große Waffe und einen großen Schild trägt.

Man kann diese Gottheit am leichtesten verärgern, wenn man nicht ihrem Ziel folgt, Chaos überall und zu jeder Zeit zu verbreiten.

Während mancher Gelehrte behauptet, dass die Chaosgottheit seit ewigen Zeiten erbitterster Feind der Gottheit der Ordnung ist, finden sich in jüngerer Zeit immer mehr Theologen, die behaupten, dass beide Gottheiten lediglich ein Aspekt eines höheren Prinzips seien. Die Wahrheit, wenn es eine solche überhaupt gibt, mag irgendwo dazwischen liegen.

Ausrüstung

- Meist schwere Rüstung (eher selten 2 Punkte)
- Schwere Waffen
- Alle Schilde
- Keine Fernwaffen

Zauber

Hauptrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Angst I, Beschwören I, Entdecken von Chaos, Magieraub, Rüstung I, Schweigen, Segen
- 2. Angst II, Berserker, Beschwören II, Fluch des Unglücks, Rüstung II, Schutzkreis des Chaos, Schwachsinn
- 3. Beschwören III, Fluch des Chaos, Magische Reflektion, Rüstung III, Schattenmonster, Seelentransfer
- 4. Beschwören IV, Rüstung IV
- 5. Beschwören V, Rüstung V

Nebenrichtung:

- 0. -
- 1. Entdecken von Ordnung, Fluch der Verwirrung I, Narrengold, Waffe verzaubern/weihen I, Überschwere
- 2. Alter, Blindheit, Magischer Schutz, Orakel, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Fluch der Verwirrung III, Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Gerechtigkeit



Die Gottheit der Gerechtigkeit wird gerne mit einer Waage in der Hand dargestellt, die die Balance zwischen Gut und Böse darstellt. Oft trägt die Gottheit eine Augenbinde, die darstellen soll, dass sie ohne Rücksicht auf die Person ihre Urteile fällt.

Das Aussehen selber variiert nach Rasse und Kultur. Priester dieser Gottheit finden oft als Richter Verwendung, da sie die Gerechtigkeit über alles lieben. Frevel an dieser Gottheit sind Ungerechtigkeiten und Verbrechen jeglicher Art.

Ausrüstung

- Leichte Rüstungen
- Nur Einhandwaffen

Zauber

Hauptrichtung:

- 0. -
- 1. Alarm, Beeinflussen I, Magische Wand, Magisches Siegel, Segen
- 2. Bannen, Schutzkreis der Ordnung, Schutzkreis des Chaos, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Wahrheit
- 3. Beeinflussen III, Heiligtum, Schutzkreis gegen Magie, Tote befragen
- 4. Schutzkreis der Macht
- 5. Heiliges Gebäude

Nebenrichtung:

- 0. Magie spüren, Schabernack
- 1. Entdecken von ..., Licht, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Aura erkennen, Orakel, Waffe verzaubern/weihen II



Handel und Diebe



Die Gottheit des Handels und der Diebe ist ein Gegner jeglicher gesellschaftlicher Regeln, die dem freien Willen eines Wesens Fesseln anlegen. Sie hat keine Tempel oder andere Zentren der Verehrung, sondern lebt von der Verehrung der vielen Freigeister, die erhoffen, dass sie um ihre Freiheit mit den anderen Göttern streitet. Sie liebt es auch, Streiche zu spielen und andere zu hintergehen. Ihre Lieblingskleider werden von ihr bei diesen Aktivitäten mit großem Vergnügen beobachtet. Diese Gottheit wird oft als mittelgroße, rothaarige, junge Frau dargestellt, die von Kopf bis Fuß in braune Lederkleidung gehüllt ist und ab und zu eine zerbrochene Fessel in der Hand hält. Bei anderen Kulturen wird sie jedoch auch als flinker, leicht bekleideter Jüngling dargestellt.

Höchster Frevel gegenüber dieser Gottheit ist das Einschränken von Wesen, sei es im körperlichen wie auch im übertragenen geistigen Sinne.

Ausrüstung

- Leichte Rüstung (sehr selten 2 Punkte)
- Leichte Waffen (Dolch, Blasrohr, Kurzsword)
- Keine Schilde

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Durch Wände hören, Durch Wände sehen, Leichtigkeit, Magischer Schlüssel I, Magisches Siegel, Segen, Sichtbar machen
- 2. Magischer Schlüssel II, Schutzkreis brechen, Unsichtbarkeit, Verwandeln in ... II
- 3. Lahmen, Magischer Schlüssel III, Verwandeln in ... III
- 4. Magischer Schlüssel IV, Verwandeln in ... IV
- 5. Magischer Schlüssel V, Verwandeln in ... V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Licht, Magische Wand, Narrengold, Unsichtbares sehen, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Aura erkennen, Magie aufheben, Orakel, Schlaf, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum, Teleport
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Haus und Herd



Es gibt geteilte Auffassungen über das Wesen dieser Gottheit. Zum einen behaupten die Leute, dass sie wie die anderen Götter ein einziges mächtiges Wesen ist. Zum anderen vertreten viele Gelehrte die Meinung, dass es keine wirkliche Hausgottheit gibt, sondern sehr viele kleinere Gottheiten die unter diesem einen Begriff zusammengefasst werden. Nach dieser Auffassung sind diese Wesen durch die an den verschiedenen Plätzen lebenden Personen und deren Sorge um ihre Heimat entstanden. Wie alle Götter leben sie nun von dem Glauben und Vertrauen ihrer Anhänger.

Welche Auffassung auch die richtige ist, sei dahingestellt, auf jeden Fall kann der Hausgottheit kein Geschlecht, Alter oder Aussehen zugeordnet werden. Die Bildnisse entsprechen in der Regel einem typischen Einwohner der Gegend.

Ausrüstung

- Leichte bis mittlere Rüstungen
- Nur Einhandwaffen
- Leichte Schilde

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Alarm, Magischer Schlüssel I, Rüstung I, Segen, Sichtbar machen
- 2. Magischer Schlüssel II, Magische Sicherung, Rüstung II, Schutzkreis der Ordnung, Schutzkreis gegen Wesenheiten
- 3. Heiligtum, Magischer Schlüssel III, Rüstung III, Schutzkreis gegen Magie
- 4. Magischer Schlüssel IV, Rüstung IV, Schutzkreis der Macht
- 5. Heiliges Gebäude, Magischer Schlüssel V, Rüstung V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Magische Wand, Unsichtbares sehen, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Giftschutz, Magischer Schutz, Orakel, Waffe verzaubern/weihen II



Krieg



Diese Gottheit steht zwar für Kampf, sie vertritt jedoch die ritterlichen Aspekte desselbigen. Seine Kleriker kommen dem Ideal der Paladine am nächsten, weswegen sich der Nachteil Kodex der Ritterlichkeit für Anhänger dieser Gottheit in höchstem Maße empfiehlt. Kleriker dieser Gottheit werden wegen ihrer Integrität sehr geschätzt und sind daher oft Richter bei Gottesurteilen. Der Umgang mit ihnen ist aufgrund ihrer Intoleranz aber eher problematisch. Die Gottheit des Krieges ist bekannt für ihren Hass auf Untote sowie für ihre Rachlust. Sie unterstützt daher auch Personen, die sich auf einem gerechten Feldzug befinden, auch wenn sie keine direkten Anhänger ihres Glaubens sind. In den meisten Kulturen erscheint die Kriegsgottheit als voll gerüsteter Mann mittleren Alters, oft auf einem mächtigen Streitross. Dieses Bild ist aber nicht bindend, Amazonenkulturen zum Beispiel zeigt sich diese Gottheit als Frau auf einem schnellen Wildpferd, die oft mit einem Bogen ausgerüstet ist. Die schlimmsten Frevel für diese Gottheit sind Überfälle aus dem Hinterhalt, das Töten Wehrloser und die Verwendung von Giften.

Ausrüstung

- Alle Waffen
- Schilde
- Alle Rüstungen

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Angriff I, Magieraub, Metall erhitzen I, Rüstung I, Segen, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Angriff II, Berserker, Magischer Schutz, Metall erhitzen II, Rüstung II, Waffe weihen II
- 3. Angriff III, Lahmen, Magische Reflektion, Rüstung III
- 4. Angriff IV, Eiswaffe, Flammenwaffe, Rüstung IV
- 5. Angriff V, Rüstung V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Entdecken von Untoten
- 2. Orakel
- 3. Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Leben



Die Gottheit des Lebens kümmert sich von allen Göttern am meisten um die Belange der sterblichen Wesen. Sie hat sich dem Erhalt und natürlich auch der Verbreitung des Lebens in allen Welten verschrieben. Vor allem wird diese Gottheit als heilende und bewahrende Gottheit verehrt. Schließlich stellt sie ihren Klerikern mit dem Spruch Wiederbelebung das größte Geschenk überhaupt zur Verfügung, nämlich das Leben selber. Erscheinungsformen dieser Gottheit reichen von der üppigen, dennoch anziehenden Frau bis zum weisen, alten, aber dennoch vitalen Mann mit weißem Bart. In allen Erscheinungsformen scheint diese Gottheit die Farbe Weiß zu bevorzugen, die auch von ihren Klerikern häufig getragen wird.

Der größte Frevel, den ein Kleriker des Lebens begehen kann, ist das leichtfertige Verschenden von Leben jeglicher Art. Untote werden als eine Verhöhnung des Lebens angesehen und sollten vernichtet werden.

Ausrüstung

- Stab
- Keine tötenden Waffen

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Eisatem, Heilen von Verletzungen I, Segen
- 2. Bannen, Fluch aufheben, Gift neutralisieren, Heilen von Verletzungen II, Scheintod, Schlaf, Schutzkreis gegen Wesenheiten
- 3. Beeinflussung aufheben, Exorzismus, Heilen von Erkrankungen, Heilen von Verletzungen III, Heiligtum, Seelentransfer, Stasis
- 4. Heilen von Verletzungen IV
- 5. Heiliges Gebäude, Wiederbeleben

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Atmen, Entdecken von Untoten, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Orakel, Waffe verzaubern/weihen II



Liebe



Da diese Gottheit viel bietet und wenig fordert, ist der Kult um sie sehr weit verbreitet. Diese Gottheit verlangt nicht Liebe um jeden Preis, sondern gesteht ihren Anhängern zu, sich das Objekt ihrer Zuneigung selbst auszusuchen. Sollte sie einem Kleriker besonders gewogen sein, so kann es vorkommen, dass sie ihn durchaus einmal auf die eine oder andere Weise mit ihrer Anwesenheit beglückt.

Die Schilderungen des Auftretens dieser Gottheit sind so vielfältig, wie es Menschen gibt. Sie begnügt sich natürlich weder mit einem Geschlecht noch einer Rasse und tritt jedem Gewogenen in der Gestalt seiner Träume gegenüber.

Diese Gottheit erzürnt am leichtesten, wenn sich ihre Anhänger von anderen Gefühlen leiten lassen als der Liebe. Insbesondere Hass ist absolut indiskutabel.

Ausrüstung

- Keine Rüstung
- Nur betäubende Waffen
- Kein Schild

Zauber

Hauptrichtung:

- 0. -
- 1. Beeinflussen I, Betäuben I, Segen
- 2. Betäuben II, Liebeszauber, Schwachsinn
- 3. Beeinflussen III, Betäuben III
- 4. Betäuben IV
- 5. Betäuben V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Durch Wände hören, Durch Wände sehen, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Orakel, Schlaf, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Mond



Die Gottheit des Mondes wacht über die Menschen in der Nacht, welche sie mit ihrem Schein erhellt. Sie verfügt über die Fähigkeit, 'Licht ins Dunkel der Nacht zu bringen', wodurch sie sich die Gottheit der Nacht zu ihrem erbittertesten Feind macht.

Ihre Kleriker haben die Macht, Elemente aus ihrem Bereich (Wasser und Erde) zu beschwören und aus dem Stand des Mondes und der Wolken die Zukunft vorherzusagen. Weiter können sie aus dem Stand des Mondes die Zeit bestimmen. (Für Begriffsstutzige: Das geht nur nachts!)

Diese Gottheit wird oft als blendend schöne Jungfrau mit heller Haut und silbernen Haaren dargestellt, die einen Spiegel in ihrer Hand trägt. In vielen Kulturen ist sie Frau oder auch Geliebte des Sonnengottes. Hartnäckig hält sich aber auch das Gerücht, dass die beiden keine harmonische Beziehung pflegen.

Ausrüstung

- Kaum Rüstungen
- Nur stumpfe Waffen

Zauber

Hauptrichtung:

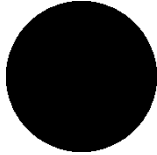
- 0. Licht
- 1. Beschwören I, Entdecken von Werwesen, Feuerimmunität, Graben/Zuschütten, Kälteimmunität, Leichtigkeit, Segen, Überschwere
- 2. Bannen, Beschwören II, Magnetismus, Orakel, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Unsichtbarkeit, Verwandeln in ... II
- 3. Beschwören III, Lahmen, Stasis, Teleport, Versteinern, Verwandeln in ... III
- 4. Beschwören IV, Verwandeln in ... IV
- 5. Beschwören V, Verwandeln in ... V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude



Nacht



Die Gottheit der Nacht gilt als die grausamste aller Götter. Sie verlangt von ihren Anhängern absoluten Gehorsam und hält sie in einem engen Abhängigkeitsverhältnis. Nichtsdestotrotz kann sie aber zu den wenigen, die sie bevorzugt, sehr großzügig sein, denn sie verfügt über viel Macht. Aufgrund ihrer Skrupellosigkeit und ihrer Unvorhersehbarkeit wird diese Gottheit von den anderen Göttern verachtet, aber auch gefürchtet. Gegenüber Menschen tritt diese Gottheit zumeist als schlanke, hochgewachsene, völlig in tiefschwarze Roben gekleidete und verschleierte Frau auf. Es heißt, dass der, der ihr wahres Antlitz erblickt, sofort wahnsinnig wird. Ob das daran liegt, dass sie atemberaubend schön ist, oder ob sie sich verhüllt, weil sie hässlich (wie die Nacht) ist, ist zumindest nicht bekannt.

Der größte Frevel, den ein Kleriker gegenüber dieser Gottheit begehen kann, ist schlicht und einfach der Ungehorsam.

Ausrüstung

- Kaum Rüstung
- Stab, Dolch
- Waffen, die Rüstungen nicht durchdringen

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Angst I, Fluch der Verwirrung I, Magieraub, Segen
- 2. Alter, Angst II, Blindheit, Fluch aufheben, Fluch der Schwäche, Fluch des Unglücks, Schlaf, Schmerz, Schwachsinn, Unsichtbarkeit
- 3. Exorzismus, Fluch des Chaos, Fluch der Verwirrung III, Kälteschild, Schattenmonster, Seelentransfer
- 4. Fluch des Todes

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Waffe verzaubern/weihen I,
- 2. Aura erkennen, Orakel, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Natur



Die Gottheit der Natur liebt unverfälschte Natur in allen Ebenen und steht allen Wesen, die diese Natur „zivilisieren“ oder „kultivieren“, eher reserviert gegenüber (Pech gehabt, Menschenrasse!). Daher hat sie auch keinen eigenen Tempel, sondern lässt sich in der freien Natur oder bei der Hütte eines eremitischen Klerikers verehren. Ihre Kleriker sollten keine scharfen Waffen benutzen, um nicht Wesen oder Pflanzen zu verletzen. Da diese Gottheit vor allem von Elfen verehrt wird, hat sich dieses Bild am weitesten durchgesetzt. Als Elfengöttin wird sie als zierliche, braunhaarige Frau mit grünlicher Haut und logischerweise Elfenohren dargestellt. Andere Völker verehren diese Gottheit vielleicht als Tier oder Pflanzenwesen. Jeglicher Frevel wider die Natur erzürnt diese Gottheit aufs äußerste.

Ausrüstung

- Schusswaffen
- 1-Pkt-Rüstung, nicht mehr
- Keine Stangenwaffen
- Keine scharfen Waffen außer natürlichen

Zauber

Haupttrichtung:

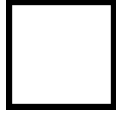
- 0. Magie spüren
- 1. Atmen, Entdecken von ..., Feuerimmunität, Graben/Zuschütten, Kälteimmunität, Nachricht, Rüstung I, Segen, Unsichtbares sehen
- 2. Berserker, Giftschutz, Magischer Schutz, Rüstung II, Unsichtbarkeit, Windstoß
- 3. Heiligtum, Lahmen, Magische Reflektion, Rüstung III
- 4. Rüstung IV
- 5. Heiliges Gebäude, Rüstung V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Beschwören I, Donnerschlag, Entdecken von Werwesen, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Beschwören II, Liebeszauber, Orakel, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Beschwören III, Teleport
- 4. Beschwören IV
- 5. Beschwören V



Ordnung



Das Aussehen der Ordnungsgottheit ist unbekannt. Dargestellt wird oft eine schlanke, hochgewachsene Gestalt, die in eine tiefblaue Robe gehüllt ist. Man kann diese Gottheit leicht verärgern, indem man nicht den allgemein üblichen Regeln folgt. Kleriker dieser Gottheit eignen sich hervorragend als Bürokraten jeglicher Art. „Ohne Regeln ist geregeltes Zusammenleben in der Regel nicht geregelt!“

Während manche Gelehrte behaupten, dass die Gottheit der Ordnung seit Anbeginn der Zeit erbittert mit der Chaosgottheit verfeindet ist, finden sich in jüngerer Zeit immer mehr Stimmen, die der Überzeugung sind, dass beide Gottheiten lediglich jeweils ein Aspekt eines höheren Prinzips oder sogar Wesens seien. Sollte es eine absolute Wahrheit wirklich geben, wird sie wohl irgendwo zwischen den Extremen liegen.

Ausrüstung

- Selten gerüstet (höchstens 1. Stufe)
- Nur leichte Waffen
- Keine Schilde
- Gelegentlich Fernwaffen

Zauber

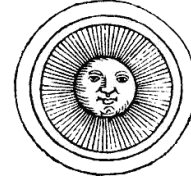
Hauptrichtung:

- 0. -
- 1. Entdecken von Ordnung, Magie analysieren I, Magische Suche, Magische Wand, Magisches Siegel, Segen, Sichtbar machen
- 2. Aura erkennen, Bannen, Fluch aufheben, Giftschutz, Magie analysieren II, Magie aufheben, Magischer Schutz, Magische Sicherung, Magnetismus, Schutzkreis brechen, Schutzkreis der Ordnung, Schutzkreis gegen Wesenheiten
- 3. Beeinflussung aufheben, Exorzismus, Heiligtum, Magie binden, Magische Reflektion, Schutzkreis gegen Magie, Seelentransfer
- 4. Schutzkreis der Macht
- 5. Heiliges Gebäude

Nebenrichtung:

- 0. Magie spüren
- 1. Alarm, Entdecken von Chaos, Entdecken von ..., Feuerimmunität, Kälteimmunität, Unsichtbares sehen, Waffe verzaubern/weihen I,
- 2. Spruch speichern, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Spruchrolle herstellen, Stasis

Sonne



Die Gottheit der Sonne teilt die Zeit ein und wacht über sie. Sie hat die Fähigkeit „Licht und Feuer zu bringen“. Ihre Kleriker haben die Macht, Elemente aus ihrem Bereich (Feuer und Luft) zu beschwören und aus dem Stand der Sonne und der Wolken die Zukunft vorherzusagen. Weiter können sie aus dem Stand der Sonne die Zeit bestimmen. (Für Begriffsstutzige: Das geht nur tagsüber!)

Diese Gottheit wird oft als flammenumgebener Jüngling mit einer Sonnenuhr in der einen und einem Flammenschwert in der anderen Hand dargestellt. In vielen Kulturen ist er der Gemahl oder Gespieler der Mondgöttin.

Ausrüstung

- Alle Rüstungen
- Nur scharfe Waffen

Zauber

Hauptrichtung:

- 0. Feuer, Licht
- 1. Angriff I, Beschwören I, Donnerschlag, Feuerimmunität, Kälteimmunität, Metall erhitzen I, Segen, Sichtbar machen
- 2. Angriff II, Bannen, Beschwören II, Blindheit, Fliegen, Magnetismus, Metall erhitzen II, Orakel
- 3. Angriff III, Beschwören III, Feuerschild, Stasis, Teleport
- 4. Angriff IV, Beschwören IV, Flammenklinge
- 5. Angriff V, Beschwören V

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Nachricht, Narrengold, Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Alter, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Waffe verzaubern/weihen II, Windstoß
- 3. Heiligtum
- 5. Heiliges Gebäude



Tod



Die Gottheit des Todes ist diejenige, die sich der Seelen der Wesen nach ihrem Tod annimmt und diese auf den Weg in ihr weiteres Nachleben führt. Interessiert sich keine andere Gottheit für eine bestimmte Seele, so muss diese für immer im Reich der Totengottheit bleiben. Auf diese Weise ist es ihr gelungen, seit Anbeginn der Zeit fast unbemerkt eine riesige Anzahl an „Gefolgsseelen“ anzusammeln, so dass sie eine Macht geworden ist, mit der kaum ein Gott ernstlichen Streit anfängt (bis vielleicht auf den Kriegsgott, aber der gilt ja kaum als zurechnungsfähig).

Auf traditionelle Weise stellt man sich diese Gottheit gern als Knochenmann mit Sense und langer schwarzer Kutte vor, oft mit einer Sanduhr in der Hand. Andere behaupten, dass es sich dabei nicht um den Totengott selber, sondern um seinen oder einen seiner Diener handelt. Eingeweihte schweigen sich gerne über die Erscheinung ihrer Gottheit aus, so dass nichts Genaues bekannt ist.

Untote sind für die Totengottheit eine Verhöhnung des Todes, aber weniger, wenn es sich um seelenlose Untote wie Skelette oder Zombies, sondern eher um Vampire oder ähnliche „beseelte“ Untote handelt, die nicht unter der Kontrolle des Totengottes stehen. Zaubersprüche, die Seelen rauben, sind ebenso verpönt wie das Töten eines Scheintoten.

Ausrüstung

- Dolch, Sichel
- Sense
- Fernwaffen

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. -
- 1. Angriff I, Beschwören I, Eisatem, Entdecken von Untoten, Schweigen, Segen
- 2. Alter, Angriff II, Bannen, Beschwören II, Fluch aufheben, Fluch der Schwäche, Scheintod, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Untote erschaffen II
- 3. Angriff III, Beschwören III, Exorzismus, Fluch des Verrottens, Kälteschild, Tote befragen, Versteinern

- 4. Angriff IV, Beschwören IV, Eiswaffe, Fluch des Todes
- 5. Angriff V, Beschwören V, Wiederbeleben

Nebenrichtung:

- 0. Schabernack
- 1. Angst I, Magieraub, Waffe verzaubern/weihen I,
- 2. Angst II, Orakel, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Weisheit



Die Gottheit der Weisheit ist die Gottheit, die Magier am ehesten anrufen würden, wenn ihnen das Wasser bis zum Hals steht. Aber sie hat auch ihre eigenen Kleriker, die weithin als Gelehrte berühmt sind. Diese Gottheit ist, wie alle Gottheiten, natürlich nicht völlig selbstlos und fördert Kleriker nur, um durch sie selbst an neues Wissen zu gelangen.

In Bildnissen wird diese Gottheit oft als älterer, hagerer Mann mit Büchern oder Schriftrollen in der Hand oder unter dem Arm dargestellt.

Die beste Möglichkeit, diese Gottheit zu verärgern, ist, Ignoranz jeglicher Art an den Tag zu legen. Bücherverbrennungen und ähnliches sollen zum Beispiel schon öfter den Zorn dieser Gottheit hervorgeufen haben.

Ausrüstung

- Maximal Dolch oder Stab
- Keine Rüstungen und Schilde

Zauber

Haupttrichtung:

- 0. Magie spüren
- 1. Beschwören I, Durch Wände hören, Durch Wände sehen, Entdecken von ..., Magie analysieren I, Nachricht, Segen, Sichtbar machen, Unsichtbares sehen
- 2. Aura erkennen, Bannen, Beschwören II, Magie Analysieren II, Orakel, Schutzkreis gegen Magie, Spruch speichern, Wahrheit
- 3. Beschwören III, Magie binden, Spruchrolle herstellen, Tote befragen



- 4. Beschwören IV
- 5. Beschwören V

Nebenrichtung:

- 0. Licht
- 1. Waffe verzaubern/weihen I
- 2. Magie aufheben, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Waffe verzaubern/weihen II
- 3. Heiligtum,
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Zauberschulen

Ein Charakter kann sich auf eine Zauberschule konzentrieren. Dadurch verbilligen sich die Sprüche aus dieser Schule um etwa ein Drittel. Aus den anderen Schulen kann er Sprüche zum Standardpreis erwerben. Ist ein Spruch in mehreren Schulen enthalten, gilt dies immer zum Vorteil des Zauberers.

Beschreibung

Hier sind die vorhandenen Zauberschulen aufgelistet.

Beschwörung

Diese Schule befasst sich mit der Herbeirufung von Materie, belebt oder unbelebt, aus dieser Ebene oder anderen Dimensionen.

- 0. Schabernack
- 1. Beschwören I, Betäuben I, Magische Suche, Magische Wand
- 2. Bannen, Beschwören II, Betäuben II, Schutzkreis brechen, Schutzfeld gegen Magie, Schutzfeld gegen Materie, Schutzkreis gegen Wesenheiten II
- 3. Beschwören III, Betäuben III, Exorzismus, Schattenmonster, Schutzkreis gegen Magie
- 4. Beschwören IV, Betäuben IV, Schutzkreis der Macht
- 5. Beschwören V, Betäuben V

Bezauberung

Diese Schule umfasst die Arten von Sprüchen, die das Verhalten von Wesen ändern können. Hierbei wird die äußere Form des Subjektes nicht beeinflusst.

- 0. Schabernack
- 1. Angst I, Beeinflussen I, Fluch der Verwirrung I, Narrengold, Schlaf, Segen, Schweigen
- 2. Angst II, Berserker, Liebeszauber, Schmerz, Schwachsinn, Unsichtbarkeit, Wahrheit
- 3. Beeinflussen III, Beeinflussung aufheben, Fluch

der Verwirrung III, Heiligtum

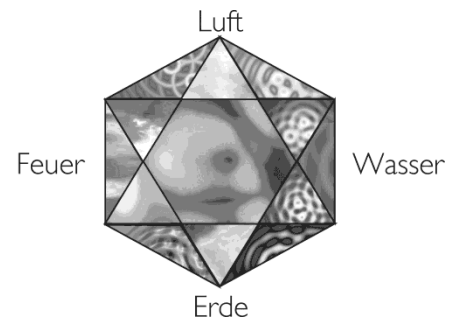
- 4. -
- 5. Heiliges Gebäude

Elementar

Ein Elementarzauberer oder Elementarist benutzt die vorhandenen magischen Ressourcen aus den Elementarebenen und formt diese in Gebilde aus Energie oder Materie um. Des Weiteren ist er in der Lage, Wesen aus diesen Ebenen zu rufen oder auf sich aufmerksam zu machen.

Im Gegensatz zu anderen Zauberschulen ist die Elementarschule noch weiter unterteilt. Der Elementarist muss sich für ein Element entscheiden, aus dem er seine verbilligten Sprüche bekommt. Die gegenüberliegenden Elementarsprüche kosten ihn mehr als normal, die seitlich liegenden Elementargebiete kosten das gleiche wie Sprüche aus anderen Schulen. Die Elementarebenen, die in Opposition stehen sind:

- Luft
- Feuer
- Wasser
- Erde



Erde

Hier sind alle Zaubersprüche aufgelistet, die in das Elementargebiet Erde gehören.

- 0. Schabernack
- 1. Angriff I, Beschwören I, Durch Wände hören, Durch Wände sehen, Graben/Zuschütten
- 2. Angriff II, Bannen, Beschwören II, Magnetismus, Schutzfeld gegen Magie, Schutzfeld gegen Materie, Schutzkreis gegen Wesenheiten
- 3. Angriff III, Beschwören III, Teleport, Versteinern
- 4. Angriff IV, Beschwören IV
- 5. Angriff V, Beschwören V



Feuer

Hier sind alle Zaubersprüche aus dem Elementargebiet Feuer.

- 0. Feuer, Licht, Schabernack
- 1. Angriff I, Beschwören I, Feuerimmunität, Kälteimmunität, Metall erhitzen I
- 2. Angriff II, Bannen, Beschwören II, Metall erhitzen II, Schutzkreis gegen Wesenheiten II
- 3. Angriff III, , Beschwören III, Feuerschild
- 4. Angriff IV, Beschwören IV, Flammenwaffe
- 5. Angriff V, Beschwören V
-

Luft

Hier findet man alle Zaubersprüche aus dem Elementargebiet Luft.

- 0. Licht, Schabernack
- 1. Atmen, Beschwören I, Betäuben I, Donner-schlag, Durch Wände hören, Eisatem, Leichtigkeit, Nachricht, Unsichtbares sehen
- 2. Bannen, Beschwören II, Betäuben II, Schutz-kreis gegen Wesenheiten, Unsichtbarkeit, Windstoß
- 3. Beschwören III, Betäuben III, Kälteschild, Teleport
- 4. Beschwören IV, Betäuben IV, Eiswaffe
- 5. Beschwören V, Betäuben V
-

Wasser

Hier findet der Elementarist alle Zaubersprüche aus dem Elementargebiet des Wassers.

- 0. Schabernack
- 1. Beschwören I, Betäuben I, Eisatem, Feuerimmunität, Kälteimmunität
- 2. Bannen, Beschwören II, Betäuben II, Schutz-kreis gegen Wesenheiten
- 3. Beschwören III, Betäuben III, Kälteschild
- 4. Beschwören IV, Betäuben IV, Eiswaffe
- 5. Beschwören V, Betäuben V

Nekromantie

Diese Schule beschäftigt sich mit dem Tod und toten Kreaturen. Die Sprüche sind dazu geeignet, Energie aus lebenden Wesen zu ziehen und untote Kreaturen mit Energie zu versehen.

- 0. Schabernack
- 1. Angriff I, Angst I, Beschwören I, Entdecken von Untoten, Fluch der Verwirrung I, Magieraub

- 2. Alter, Angriff II, Angst II, Bannen, Beschwören II, Blindheit, Fluch aufheben, Fluch der Schwäche, Fluch des Unglücks, Scheintod, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Untote erschaffen II
- 3. Angriff III, Beschwören III, Exorzismus, Fluch des Chaos, Fluch des Verrottens, Fluch der Verwirrung III, Schattenmonster, Seelentransfer, Tote befragen
- 4. Angriff IV, Beschwören IV, Fluch des Todes
- 5. Angriff V, Beschwören V

Schutz

In dieser Schule befinden sich Sprüche, die in der Lage sind, dem Spruchziel Schutz zu gewähren. Dies kann durch Abweisen von Gegenständen oder Wesen geschehen oder durch Negieren von magischen Energien. Schutzsprüche bewirken in der Regel eher eine Hinderung der Gefahrenquellen als eine Reparatur des Schadens.

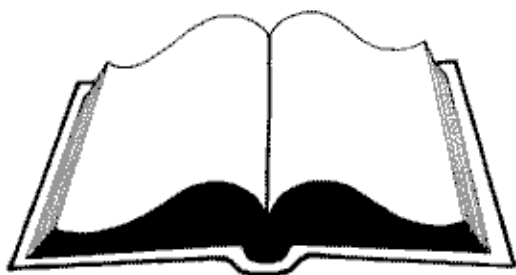
- 0. Schabernack
- 1. Alarm, Atmen, Feuerimmunität, Kälteimmunität, Magische Wand, Magisches Siegel, Rüstung I, Segen, Unsichtbares sehen, Waffe verzubern/weihen I
- 2. Bannen, Giftschutz, Magie Aufheben, Magischer Schutz, Magische Sicherung, Rüstung II, Schutzfeld gegen Magie, Schutzfeld gegen Materie, Schutzkreis brechen, Schutzkreis des Chaos, Schutzkreis der Ordnung, Unsichtbarkeit, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Waffe verzubern/weihen II
- 3. Feuerschild, Heiligtum, Magische Reflektion, Rüstung III, Schutzkreis gegen Magie, Stasis
- 4. Rüstung IV, Schutzkreis der Macht
- 5. Heiliges Gebäude, Rüstung V

Verwandlung

Verwandler erzeugen magisch eine physische Veränderung in einem existierenden Objekt, Wesen oder Zustand. Verwandlungen betreffen Form, Gewicht, Fähigkeiten oder Aufenthaltsort des Spruchziels.

- 0. Licht, Schabernack
- 1. Leichtigkeit, Magischer Schlüssel I, Magisches Siegel, Narrengold, Überschwere
- 2. Alter, Blindheit, Magischer Schlüssel II, Sichtbar machen, Unsichtbarkeit, Verwandeln in ... II
- 3. Lahmen, Magischer Schlüssel III, Teleport, Versteinern, Verwandeln in ... III
- 4. Magischer Schlüssel IV, Verwandeln in ... IV
- 5. Magischer Schlüssel V, Verwandeln in ... V





Wissen

Diese Schule stellt ihren Schülern Sprüche zur Verfügung, mit denen sie sich Wissen über die verschiedensten Dinge verschaffen können. Außerdem sind Magier dieser Schule in der Lage, magische Energien an Wesen oder Gegenstände zu binden.

- 0. Magie spüren, Schabernack
- 1. Beschwören I, Durch Wände hören, Durch Wände sehen, Entdecken von ..., Magie analysieren I, Magische Suche, Nachricht
- 2. Aura erkennen, Bannen, Beschwören II, Magie analysieren II, Magie aufheben, Orakel, Schutzkreis gegen Wesenheiten, Spruch Speichern, Wahrheit
- 3. Beschwören III, Magie binden, Schutzkreis gegen Magie, Spruchrolle herstellen, Tote befragen
- 4. Beschwören von Geistern IV
- 5. Beschwören von Geistern V



O Die andere Seite

Während es in allen anderen Kapiteln hauptsächlich um das Anwenden von Eigenschaften geht, dreht sich hier alles um Ziel und Opfer derselbigen. Besonders geeignet ist dies für die unter uns, die sich schon immer gewundert haben, was um sie herum eigentlich alles vor sich geht.

In diesem Kapitel geht es also um „die andere Seite“, um diejenigen, die unter den Folgen zu leiden haben, und die verschiedenen Situationen und Gelegenheiten, in denen man auf einmal als Opfer auf dieser „anderen Seite“ steht.

Kampf

Im Kampf geschieht es oft, dass man auf einmal nicht mehr austeilt, sondern einsteckt.

- **Arm- und Beintreffer** machen einen ungeschützten Körperteil unbrauchbar.
- **Körpertreffer** reduzieren die Lebenspunkte (LP) um jeweils eins.
- Durchschnittspersonen besitzen 2 LP.
- **Rüstungen** nehmen anstelle des Körpers den Schaden auf, werden dadurch aber beschädigt.
- **Fernkampfwaffen** durchschlagen Rüstungen am Körper, prallen aber bei Arm- oder Beintreffern an Rüstungen ab.
- **Entwaffnen** wird mit der Stufe angesagt, da man nur jemand entwaffnen kann, der eine niedrigere Stufe in **Entwaffnen** hat.

Fähigkeiten

Auch bei Fähigkeiten gibt es oft zwei Seiten. Wer hat sich schließlich nicht schon einmal gefragt, warum der Depp dort im Wald mit einem grünen Taschentuch in der Hand rumläuft?

- **Fallen:** Bei jeder Falle muss angegeben sein, wie sie wirkt, damit das Opfer dementsprechend reagieren kann, ohne jemanden fragen zu müssen.
- **Fesseln:** Beim Fesseln muss die Stufe angegeben werden, weil sich jemand entfesseln kann, dessen eigene Stufe in Fesseln/Entfesseln höher ist als die des Fesselnden.
- **Fremdsprache:** Ein Gespräch in einer Fremdsprache muss deutlich gemacht werden, damit die anwesenden Unkundigen „weghören“ können.
- **Meucheln:** Wer gemeuchelt wird, kann keinen Laut mehr von sich geben.
- **Spurenlesen:** Wer diese Fähigkeit nicht besitzt,

kann trotzdem eine Spur erkennen und einen Kunden darauf aufmerksam machen.

- **Verstecken:** Hält jemand ein grünes Tuch hoch (und ist das Versteck einigermaßen glaubhaft, könnte die Person also tatsächlich verbergen), ist er versteckt; hat man keine Veranlassung, ihn dort zu vermuten, muss man ihn ignorieren; hat man eine Vermutung („Der Kerl war doch eben noch hier...“) kann man ihn nach fünf Minuten Suche finden, im Freien benötigt man dazu aber noch **Spurenlesen**.

Magie

Es ist schneller passiert, als man vielleicht glauben mag. Man denkt nichts Böses (oder vielleicht doch), und schon ist man verzaubert, bezaubert, unter einen Bann gestellt, verflucht, verhext, ...

Allgemein

Zuerst ein paar grundlegende Verhaltensregeln, besonders geeignet auch für NSCs:

- Egal, was es für ein Spruch ist (auch ANGRIFF), Rüstungen, Schilde sind ebenso unwirksam wie Kampferfahrung, Schmerzzimmunität und ähnliches.
- Wenn man nicht genau weiß, was der Spruch bewirkt, sollte man genau auf den Namen und die Stufe achten. Meist gibt der Name Aufschluss, was man zu tun hat, und die Stufe, wie schwer der Spruch „reinhaut“.
- Sollte man den Namen (und die Stufe) nicht verstehen können: ruhig noch einmal nachfragen, wenn dazu Gelegenheit ist.
- Konnte man als NSC im Kampfgetümmel weder verstehen noch nachfragen, kann man sich immer noch theatralisch zu Boden werfen; kommt immer gut!

Speziell

Hier nun die Zauber, über die man Bescheid wissen sollte.

- ANGRIFF/BETÄUBEN: Verringern die LP des Opfers bei Treffer um die Spruchstufe; auch bei Gliedmaßentreffer, Schildtreffer, Waffentreffer, Rüstungstreffer etc.
- ANGST:
 - 1. Stufe: abwenden (anderer Feind)
 - 2. Stufe: wegrennen (100 Schritte)



- **AURA ERKENNEN:** Dieser Zauber wird nicht bemerkt, das Opfer weiß weder, dass es untersucht wurde noch durch wen; gleiches gilt für Umstehende.
 - Stufe 2: Farbe der Aura und ungefähre Stärke der vorhandenen Magie ansagen.
 - Stufe 3: Angeben, zu welcher Kleriker/Zauberer-Ausprägung man gehört.
- **BEEINFLUSSEN:**
 - 1. Stufe: ein Befehl, Erinnerung bleibt
 - 3. Stufe: dauert 1 Stunde, Befehle werden befolgt, ansonsten kann frei gehandelt werden, Erinnerung bleibt.
- **BLINDHEIT:** Augen schließen und **VORSICHT!** walten lassen; Waffe, wenn überhaupt, niedrig halten.
- **DONNERSCHLAG:** Die Aufmerksamkeit gehört dem Anwender.
- **ENTDECKEN VON ...:** Diese Zauber sind nicht zu erkennen, das Opfer weiß weder, dass es entdeckt wurde, noch durch wen; gleiches gilt für Umstehende.
- **FESSELN:** Da, wo das Seil getroffen hat, bindet eine unsichtbare Fessel die entsprechende(n) Gliedmaßen oder den ganzen Körper.
- **HEILIGTUM/HEILIGES GEBÄUDE:** Hier sind keine aggressiven Handlungen möglich; fünf Sekunden Lähmung als „Belohnung“ für den Versuch (denn schon der ist strafbar!)
- **LÄHMEN:** Auf den Boden hocken (im Gegensatz zu VERSTEINERN) und langsam bis 300 zählen (fünf Minuten); alles wird wahrgenommen; bei einem Schlag kann man sich wieder bewegen (nimmt aber u.U. Schaden).
- **MAGIE ANALYSIEREN:** Dieser Zauber wird nicht bemerkt; das Opfer weiß weder, dass es analysiert wurde noch durch wen; gleiches gilt für Umstehende.
- **MAGISCHE REFLEKTION:** Der eigene Zauberspruch kommt postwendend zurück. Pech gehabt!
- **MAGISCHE WAND:** Dort muss ein Zettel mit der Stärke liegen. Stärke mal vier (bei **Überstärke** mal zwei) ergibt die Zahl der Treffer, die man benötigt, um diese Wand niederzureißen.
- **MAGNETISMUS:** Magnetisches klebt aneinander und an anderen magnetischen Metallen.
- **NARRENGOLD:** Das Zeug sieht 30 Minuten aus, als ob es aus Gold wäre.
- **SCHLAF:** Weckt natürliches Schlafbedürfnis; wirkt nicht in Stresssituationen.
- **SCHUTZKREIS GEGEN ...:** Betroffene dürfen die

Grenze nicht überqueren, gilt auch für alles, was sie von sich geben (Magie, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen etc.); nicht Betroffene können die Grenze zwar überqueren, aber nicht zerstören; überquert der Erschaffer seinen Kreis, ist der Bann gebrochen.

- **SCHUTZKREIS GEGEN MAGIE:** Betroffen sind von diesem Schutzkreis nicht Magiepunkte, sondern aktive Zauber, egal, ob sie von Magiern, Klerikern, Barden oder ähnlichem stammen. Darunter fallen:
 - Geworfene Zauber wie Angriff, Lähmen etc.
 - Personen, die aktive Zauber tragen wie Rüstung, Unsichtbarkeit etc.
 - Verzauberte Gegenstände wie magische oder geweihte Waffen
 - Wesen mit magischen Talenten oder magischen Vorteilen
- **SCHWACHSINN:** Für eine Stunde den Depp machen; relevante Handlungen sind nicht möglich.
- **STASIS:** drei Minuten außerhalb der Zeit; nicht bewegbar, verzauberbar; kriegt nichts vom Geschehen mit.
- **UNSICHTBARKEIT:** Wer ein weißes Tuch in der erhobenen Hand trägt, ist unsichtbar; einfach ignorieren, weder aus dem Weg gehen noch bewusst rammen (wer unsichtbar im Weg steht hat Pech gehabt).
- **VERSTEINERN:** Starr stehen bleiben (im Gegensatz zu LÄHMEN) und auf Hilfe warten; keine Wahrnehmung; man kann weder verletzt noch bestohlen werden.
- **WAFFE VERZAUBERN/WEIHEN:** An alle „unverletzlichen“ Wesen: das rote Band ist für den Spieler sichtbar, nicht für den Charakter; erst nach der ersten Wunde weiß man Bescheid.
- **WINDSTOß:** 50 m zurücktreten, aber vorsichtig; Reichweite ist im Übrigen 5 m.



P Entwicklung

In diesem Kapitel sind die jeweils letzten Änderungen aufgeführt, sortiert nach den einzelnen Veröffentlichungen.

Versionen

- Hauptwerk: April 2007
- Charaktergenerierung: Februar 2011
- Vorteile und Nachteile: April 2007
- Kampf: Juli 1998
- Waffen und Rüstungen: Juli 1998
- Preise: Juli 1998
- Fähigkeiten: Februar 2011
- Alchemie: April 2007
- Magie: Februar 2011
- Bardenlieder: Juli 1998
- Spezialfähigkeiten: Juli 1998
- Modifikationen: Juli 1998
- Magische Gegenstände: Juli 1998
- Götter und Zauberschulen: Februar 2011
- Die andere Seite: April 2007

Februar 2011

Allgemein:

- Wieder mal gereinigt und begradigt (natürlich!)!
- Aufwertung der Wissenskonzepte durch Verknüpfung mit den Zaubern BANNEN, BESCHWÖREN und SCHUTZKREIS.

Kampf:

- Verstümmelungsabsicht muss wie Tötungsabsicht angesagt werden.

Klerikerkonzepte:

- Urkraftkleriker in Testversion eingefügt
- Spruchlisten bereinigt (hoffentlich!)

Magierkonzept:

- Fähigkeiten **Ritualkunde** und **Meistermagie** eingefügt.

Magie:

- Zauber FLIEGEN gestrichen
- Zauber ÜBER WASSER WANDELN gestrichen
- Sprüche neu eingefügt:
 - BEEINFLUSSUNG AUFHEBEN

- EISATEM
- EISWAFFE
- ENTDECKEN VON GIFT
- FEUERSCHILD
- FLAMMENWAFFE
- FLUCH DER VERWIRRUNG I UND III
- KÄLTESCHILD
- MAGISCHE SICHERUNG
- MAGISCHE SUCHE
- METALL ERHITZEN I UND II
- SCHMERZ
- SCHUTZFELD GEGEN MAGIE
- SCHUTZFELD GEGEN MATERIE
- SCHWEIGEN
- SEGEN
- Zauber LICHT in Stufe 0 verschoben
- MAGIE BINDEN in Stufe 4 verschoben
- SCHLAF in Stufe 1 verschoben
- SEELENTTRANSFER in Stufe 4 verschoben
- Zauber BANNEN VON ... zu einem Zauber BANNEN zusammengefasst. Was gebannt werden kann, ist jetzt direkt von der Spruchstufe und den Wissensfertigkeiten des Spruchsprechers abhängig.
- Zauber BESCHWÖREN VON ... zu einem Zauber BESCHWÖREN zusammengefasst. Was beschworen werden kann, ist jetzt direkt von der Spruchstufe und den Wissensfertigkeiten des Spruchsprechers abhängig.
- Zauber BESCHWÖREN: Der Spruchsprecher muss die entsprechende Verkleidung für das Wesen dabei haben.
- ENTDECKEN VON MAGIE in MAGIE SPÜREN umbenannt, in Stufe 0 verschoben und von der Beschreibung her der inzwischen gängigen Spielpraxis angepasst.
- Zauber HEILEN VON VERLETZUNGEN I: Damit kann nun auch ein Schaden durch Krankheit oder Vergiftung geheilt werden, nachdem die Krankheit oder Vergiftung selbst beseitigt wurde.
- Zauber HEILEN VON VERLETZUNGEN IV: War bisher undefiniert, mit diesem Zauber kann man nun ein vor maximal 12 Stunden abgeschlagenes/ amputiertes Körperteil nachwachsen lassen.
- Zauber LÄHMUNG: Aufhebung nur Schlag auf ungerüstete Stelle, nicht mehr beliebig
- Zauber MAGIE ANALYSIEREN: In Stufe I und II



aufgeteilt, mit Wissensfertigkeit **Wissen um Ma-**
gie verknüpft und konkretisiert.

- Zauber **MAGIE AUFHEBEN**: Liegen mehrere Sprüche auf einem Gegenstand, wird der zuletzt darauf gewirkte zuerst aufgehoben.
- Zauber **SCHATTENMONSTER**: Der Spruchsprecher muss die entsprechende Verkleidung für das Monster dabei haben.
- Zauber **SCHUTZKREIS GEGEN ...** zu einem Zauber **SCHUTZKREIS GEGEN WESENHEITEN** zusammengefasst. Wogegen der Schutzkreis wirkt, ist jetzt direkt von der Spruchstufe und den Wissensfertigkeiten des Spruchsprechers abhängig.
- **SCHUTZKREIS DER MACHT** bleibt wie bisher als einzelner Spruch bestehen.
- **SCHUTZKREIS GEGEN CHAOS** in **SCHUTZKREIS DER ORDNUNG** umbenannt und in Stufe 2 eingeordnet. Bleibt als einzelner Spruch bestehen.
- **SCHUTZKREIS GEGEN MAGIE** in Stufe 3 eingeordnet. Bleibt als einzelner Spruch bestehen.
- **SCHUTZKREIS GEGEN ORDNUNG** in **SCHUTZKREIS DES CHAOS** umbenannt und in Stufe 2 eingeordnet. Bleibt als einzelner Spruch bestehen.
- Zauber **SCHWACHSINN**: Spruchbeschreibung von Unstimmigkeit befreit.
- Zauber **VERWANDELN IN**: Der Spruchsprecher muss die entsprechende Verkleidung für das Wesen dabei haben.

April 2007

Allgemein:

- Die Aufgabe von Thomas Höhnes Schultern genommen: Noch einmal ein großes Hurra für seine Arbeit!
- Das einzig noch existierende pdf-File mit Texterkennung eingelesen und in MS Word neu umgesetzt. (puh – nie wieder!)
- Wieder mal gereinigt und begradigt (natürlich!)
- Weitere alte Referenzen rausgeworfen
- Einige Illustrationen verändert gestrichen, dafür andere aufgenommen (Dank an Marco und Markus!)

Einführung:

- **Dieben** erklärt
- Umgang mit Fundusmaterial
- Farbkennzeichnungen festgeschrieben

Charaktergenerierung:

- Klare Regelungen zur Generierung und „Behalten“ von:

- Im Charakter von Anfang an generierten magischen Gegenständen
- im Spiel erworbenen magischen Gegenständen
- im Spiel erworbenen Einmalfähigkeiten
- im Spiel erworbenes Geld
- im Spiel erworbenen Vor- oder Nachteilen

Vor- und Nachteile:

- **Immunitäten**, die sich zum Nachteil auswirken können, werden als Nachteil generiert
- **Empfindlichkeiten**, die sich als Vorteil auswirken, werden als solcher behandelt
- **Magieempfindlichkeit**: Eingeführt: Jeder Charakter ist empfindlich gegen eine Entdeckensfähigkeit
- Im Spiel erworbene Nachteile können die Nachteilsgrenzen überschreiten
- Generierungstabellen **Zauberer/Kleriker** zusammengefasst

Wissen um...:

- In Stufen aufgeteilt
- Neue Wissensbereiche aufgenommen

Heiler:

- Konzept auf Stufen 1 bis 3 umgestellt
- Fähigkeiten **Wunde entdecken, Gift entdecken, Giftwirkung analysieren, Gegengift entwickeln, Gegengift brauen** eingeführt
- Heilfähigkeiten in Stufen aufgespalten und konkretisiert

Alchemie:

- Konzept **Alchemie** als Oberkonzept zu **Trank-** und **Giftkunde** eingeführt.
- Trank- und Giftkunde komplett überarbeitet
- Stufenkonzept für Erkennen- und Braufertigkeiten entwickelt
- **Giftresistenz** für Alchemisten verbilligt
- Fähigkeit **Giftimmunität** eingeführt

Krieger:

- **Kampferfahrung** darf nur noch von real unerfahrenen Kämpfern genommen werden

Magie:

- Pflicht zum Ausspielen von Zaubern mit Worten oder Gesten bzw. Komponenten eingeführt.
- Genauere Klärung reale/imaginäre Komponenten
- Zauber AURA ERKENNEN III eingefügt
- Zauber FESSELN eingefügt



Zauberschulen und Götter:

- Kapitel zusammengefasst
- Deklaration der einzelnen Pakete (Gott oder Schule) freigestellt
- Beschränkung: Es dürfen keine neuen Pakete mehr entwickelt werden
- Beschränkung: Pakete sind nicht kombinierbar

Juli 1998

Allgemein:

- Übertragen von Amiga auf Linux (Uff!)
- Automatischen Versionsabgleich der Kapitel programmiert (Toi, toi, toi!)
- Erneut gereinigt und begradigt (wird es je rein und gerade werden?)
- Referenzen auf längst Gestrichenes entfernt
- Eine Illustration gestrichen (Dank an Marco)

Vorteile/Nachteile:

- Vorteil und Nachteil **Ruf** umbenannt in Vorteil **Berühmt** und Nachteil **Berüchtigt**

Waffen:

- Zauberbehinderung ausführlicher

Fähigkeiten:

- Waffenloser Kampf wegen möglicher sexueller Gefährdung gestrichen

Dezember 1997

Allgemein:

- Gereinigt und begradigt
- Referenzen auf längst Gestrichenenes entfernt
- Illustrationen eingefügt (Dank an Marco und Markus)

Magie:

- Wiederbeleben in fünfte Stufe verschoben

Spezialfähigkeiten:

- **Immunität gegen mundane Waffen:** Preise neu verteilt

Gegenstände:

- **Nicht sichtbar** in **Heimlich** umbenannt

Modifikationen:

- **Zusätzlich** benötigt bei Zaubern zusätzliche MP

Januar 1997

Einführung:

- Zulassungsbeschränkung erklärt

Charaktergenerierung:

- **Wasser reinigen** jetzt konzeptfrei
- Basiskosten für Magierkonzept von 10 auf 12 erhöht

Vorteile und Nachteile:

- Antimagie eingeführt
- Vergünstigung für Zauberbesitzer bei **Magieresistenz** entfernt
- **Zähigkeit**: Jeder zusätzliche LP 20 GP
- „Magische“ Vorteile (**Regeneration, Immunität gegen mundane Waffen, Immunität gegen Erschöpfung, Immunität gegen geistige Beeinflussung**) als Vorteile gestrichen und als **Magische Vorteile** in Konzept **Magische Eigenschaften** verlegt.
- Preise für **Magieempfindlichkeit** gesenkt

Magie:

- Gegensprüche
- BEEINFLUSSEN II gestrichen; kann durch BEEINFLUSSEN I mit Modifikation **Zusätzlich** nachgeahmt werden
- ENTDECKEN VON ...: Wirkt nur noch auf eine Person oder ein Objekt
- FLUCH DES TODES: Aus der dritten in die vierte Stufe angehoben; wegen **Antimagie**, MAGISCHE REFLEKTION, MAGISCHER SCHUTZ und Zulassungsbeschränkung
- GIFTSCHUTZ eingeführt; zweite Stufe; wie MAGISCHER SCHUTZ, aber gegen Gifte
- HEILEN VON VERLETZUNGEN: nicht im Kampfgeschehen
- LICHTBLITZ gestrichen (wg. realer Überempfindlichkeit)
- MAGISCHER SCHLÜSSEL: jetzt Stufe 1 bis 5
- MAGISCHES NETZ: gestrichen; kann durch LÄHMEN mit Modifikation **Zusätzlich** nachgeahmt werden
- RÜSTUNG: nicht im Kampfgeschehen
- SCHABERNACK: Dauer von 1 Stunde auf 15 Minuten gesenkt
- STILLE: gestrichen
- UNTOTE ERSCHAFFEN nur noch zweite Stufe

Spezialfähigkeiten:

- Verbilligung für „Magische“ Vorteile abgeschafft

Modifikationen:

- Eigenschaften als Sprüche „entschärft“
- Nachteile als Sprüche abgeschafft

Die andere Seite eingeführt



Juli 1996

Charaktergenerierung:

- Konzepte **Magische Wesen** und **Kreaturen** in Kapitel **Spezialfähigkeiten** verschoben
- MP zurückgeben gibt lediglich 2 GP
- Nachteilsgrenzen leicht modifiziert

Vorteile und Nachteile:

- **Soziale Vorteile** überarbeitet
- **Meister/Vertrauter** als Vor-/Nachteil eingeführt
- **Soziale Nachteile** überarbeitet
- **Heldenwahn** für 15 GP eingeführt

Giftkunde und Trankkunde:

- Überarbeitet
- Modifikationen verwendet

Bardenlieder aufgenommen

Magische Gegenstände überarbeitet

Spezialfähigkeiten:

- Konzepte aus **Charaktergenerierung** übernommen
- **Magische Kreatur** gelöscht
- Unterkonzepte geändert
- **Natürliche Gifte** eingeführt

Modifikationen überarbeitet

- Beispiele eingeführt
- **Eigenschaften als Sprüche** eingeführt



Q Index

A

Abenteurer
 GP-Tabelle B-3

Alarm
 Zauber I-4

Alchemie
 Beschreibung H-1

Alchemist
 GP-Tabelle B-5

Allergien C-4

Allgemein
 GP-Tabelle B-2

Alter
 Zauber I-4

Alter/Krankheit
 körperliche Einschränkung C-6

Amt
 Sozialer Vorteil C-1

Angriff
 Zauber I-4

Angst
 Zauber I-4

Ansteckend
 Bonus L-2

Antimagie C-1

Armbrust E-4

Armtreffer D-1

Armut
 sozialer Nachteil C-3

Atmen
 Zauber I-5

Aura Erkennen
 Zauber I-5

Ausschluss A-3

B

Bannen
 Zauber I-5

Barde
 GP-Tabelle B-9

Bardenlieder J-1

Bardenpunkte J-1

Bedingung
 Bonus L-2

Beeinflussen
 Zauber I-7

Beeinflussung Aufheben
 Zauber I-7

Beidhändiger Kampf G-1

Beintreffer D-1

Berserk
 Fähigkeit G-1

Berserker
 Zauber I-7

Berüchtigt
 sozialer Nachteil C-4

Berühmt
 Sozialer Vorteil C-1

Berührung
 Malus L-4

Beschwören
 Zauber I-7

Betäuben
 Zauber I-9

Betäubende Waffen D-2

Bihänder E-2

Blasrohre E-4

Blindheit
 Zauber I-9

Bluter
 körperliche Einschränkung C-6

Blutgifte H-5

Bodenkontakt
 Malus L-4

Bögen E-4

C

Charaktergenerierung B-1

D

Dämmerung
 Malus L-4

Dieb/Händler
 GP-Tabelle B-4

Dieben A-2

Dokumente
 Spielmaterial A-4

Dolche E-1

Donnerschlag
 Zauber I-9

Dunkelheit
 Malus L-4

Durch Wände Hören
 Zauber I-9

Durch Wände Sehen
 Zauber I-9

E

Ehrenkodex
 Geistige Einschränkung C-5

Ehrlichkeit
 Geistige Einschränkung C-5

Einarmigkeit





körperliche Einschränkung C-7
 Einäugigkeit
 körperliche Einschränkung C-7
 Einhandäxte E-2
 Einhändigkeit
 körperliche Einschränkung C-7
 Einhandkettenwaffen E-2
 Einhandschlagwaffen E-2
 Eisatem
 Zauber I-10
 Eiswaffe
 Zauber I-10, I-12
 Entdecken von . .
 Zauber I-10
 Entdecken von Chaos
 Zauber I-10
 Entdecken von Dämonen
 Zauber I-10
 Entdecken von Geistern
 Zauber I-10
 Entdecken von Gift
 Zauber I-10
 Entdecken von Hominiden
 Zauber I-10
 Entdecken von Ordnung
 Zauber I-11
 Entdecken von Untoten
 Zauber I-11
 Entdecken von Werwesen
 Zauber I-11
 Entwaffnen G-1
 Erste Hilfe G-2
 Exorzismus
 Zauber I-11

F

Fähigkeiten G-1
 die andere Seite O-1
 Fallen stellen/Entschärfen G-2



Feigheit
 Geistige Einschränkung C-5
 Fernkampfwaffen E-3
 GP-Tabelle B-7
 Fesseln
 Zauber I-11
 Fesseln/Entfesseln
 Fähigkeit G-2
 Feuer
 Zauber I-11
 Feuer machen G-2
 Feuerimmunität
 Zauber I-12
 Feuerschild
 Zauber I-12
 Fluch Aufheben
 Zauber I-14
 Fluch der Schwäche
 Zauber I-12
 Fluch der Verwirrung
 Zauber I-14
 Fluch des Chaos
 Zauber I-13
 Fluch des Todes
 Zauber I-13
 Fluch des Unglücks
 Zauber I-13
 Fluch des Verrottens
 Zauber I-13
 Fouls A-6
 Fremdsprache G-2
 Fruchtbarkeit
 Zauber N-2

G

Gassenwissen G-9
 Gaukeln G-3
 Gaukler
 GP-Tabelle B-9



Q-2



Gegen Andere
 Bonus L-2
 Gegengift brauen G-3
 Gegengift entwickeln G-3
 Gegengiftrezepte H-7
 Gegensprüche I-3
 Gejagt
 sozialer Nachteil C-3
 Generierungspunkte A-1
 Gerangel D-2
 Gift Neutralisieren
 Zauber I-14
 Gifte brauen G-3
 Gifte entdecken G-3
 Gifte erkennen G-3
 Giftgase H-5
 Giftimmunität G-3
 Giftkunde
 Beschreibung H-3
 GP-Tabelle B-6
 Giftresistenz C-1
 Giftrezepte H-6
 Giftschutz
 Zauber I-14
 Giftwirkung analysieren G-4
 Giftwirkungen H-3
 Gliedmaßentreffer D-1
 Götter N-1
 Graben/Zuschütten
 Zauber I-15
 Gruppengerangel D-2
 Gutgläubigkeit
 Geistige Einschränkung C-5

H

Handouts
 Spielmaterial A-4
 Heilen von Erkrankungen
 Zauber I-15





Heilen von Krankheiten

Fähigkeit G-4

Heilen von Seelen G-4

Heilen von Vergiftungen

Fähigkeit G-4

Heilen von Verletzungen

Zauber I-15

Heilen von Wunden

Fähigkeit G-4

Heiler

GP-Tabelle B-4

Heiliges Gebäude

Zauber I-15

Heiligtum

Zauber I-16

Heldenwahn

Geistige Einschränkung C-5

Hieb Waffen E-2

Hinken

körperliche Einschränkung C-7

K

Kälteimmunität

Zauber I-16

Kälteschild

Zauber I-16

Kampf

Beschreibung D-1

die andere Seite O-1

Kampferfahrung G-5

Kampffähigkeiten

GP-Tabelle B-8

Kennzeichnungen A-6

Kettenwaffen E-2

Kleidung

Preise F-2

Kleptomanie

Geistige Einschränkung C-5

Kleriker I-2



Beschreibung B-11

GP-Tabelle B-10

Klingenwaffen E-1

Komponenten

Alchemie H-1

Magie I-1

Kontaktgifte H-4

Konzepte und Unterkonzepte B-1

Körpertreffer D-1

Kostüme

Spielmaterial A-4

Kreaturen K-5

Krieger

GP-Tabelle B-7

Kurbögen E-4

Kurzspeere E-3

Kurzstäbe E-3

L

Lähmen

Zauber I-16

Lähmgifte H-3

Langbögen E-4

Langstäbe E-3

Laugspeere E-3

Lebenspunkte A-2

Leichtigkeit

Zauber I-17

Lesen/Schreiben G-5

Licht

Malus L-4

Zauber I-17

Lichtempfindlichkeit

körperliche Einschränkung C-7

Liebeszauber

Zauber I-17

Lieder

Bardenlieder J-2

Lügner



Geistige Einschränkung C-6

M

Magie

die andere Seite O-1

Magie Analysieren

Zauber I-17

Magie aufheben

Zauber I-18

Magie Binden

Zauber I-18

Magie spüren

Zauber I-19

Magieempfindlichkeit

körperliche Einschränkung C-7

Magiekundige

GP-Tabelle B-10

Magiepunkte A-2, I-2

Magier

GP-Tabelle B-10

Magieraub

Zauber I-18

Magieresistenz C-2

Magiespeicher M-2

Magische (Geweihete) Waffen M-2

Magische Artefakte M-1

Magische Aura I-2

Magische Eigenschaften K-2

Magische Gegenstände M-1

Magische Reflektion

Zauber I-19

Magische Sicherung

Zauber I-19

Magische Suche

Zauber I-19

Magische Vorteile K-4

Magische Wand

Zauber I-20

Magische Wesen K-1





Magischer Schlüssel

Zauber I-20

Magischer Schutz

Zauber I-20

Magisches Siegel

Zauber I-21

Magnetismus

Zauber I-21

Meditation G-5

Meister C-2

Meistermagie G-5

Metall erhitzen

Zauber I-21

Meucheln G-5

Modifikationen L-1

N

Nachricht

Zauber I-21

Nachteile C-3

GP-Grenzen B-2

Nachts

Malus L-4

Nahkampfwaffen E-1

GP-Tabelle B-8

Nahrungsgifte H-5

Narrengold

Zauber I-22

Natürliche Eigenschaften

Kreaturen K-6

Natürliche Gifte

Kreaturen K-7

Natürliche Waffen

Kreaturen K-6

Nebenwirkung

Malus L-4

Neumond

Malus L-4

Nicht Selbst

Malus L-4

Nur Selbst

Malus L-4

O

Off-Limit A-4

Orakel

Zauber I-22

Ortskenntnis G-6

P

Pazifist

Geistige Einschränkung C-6

Periode A-2

Periodische Magie K-2

Personal

Preise F-2

Persönliche Immunität

Bonus L-3

Phobie C-4

Physische Gifte H-4

Psychische Gifte H-4

R

Reichtum

Sozialer Vorteil C-1

Ritual

Malus L-4

Ritualkunde G-6

Rüstung

Zauber I-22

Rüstung reparieren G-6

Rüstungen

Beschreibung E-5

Preise F-1

S

Schabernack

Zauber I-22

Schattenmonster

Zauber I-23

Schätzen G-6

Scheintod

Zauber I-23

Schilde E-5

Schlaf

Zauber I-23

Schlafgifte H-4

Schlagwaffen E-2

Schleudern E-4

Schlösser öffnen G-6

Schmerz

Zauber I-24

Schmerzzimmunität C-2

Schnelle Heilung C-2

Schutzfeld gegen Magie

Zauber I-24

Schutzfeld gegen Materie

Zauber I-24

Schutzkrei

Zauber I-25

Schutzkreis Brechen

Zauber I-24

Schutzkreis der Macht

Zauber I-25

Schutzkreis der Urkraft

Zauber N-2

Schutzkreis gegen Chaos

Zauber I-25

Schutzkreis gegen Magie

Zauber I-25

Schutzkreis gegen Ordnung

Zauber I-25

Schutzkreis gegen Wesenheiten





Zauber I-25

Schwächlichkeit

körperliche Einschränkung C-8

Schwachsinn

Zauber I-26

Schweigen

Zauber I-26

Schwerter E-1

Sechster Sinn C-3

Seelentransfer

Zauber I-26

Segen

Zauber I-27

Sehhilfen

Sicherheit A-5

Sehschwäche

körperliche Einschränkung C-8

Sichtbar Machen

Zauber I-27

Sofort

Bonus L-3

Speere E-3

Spieler (SCs) A-3

Spilleitung (SL) A-3

Spruch Speichern

Zauber I-27

Sprüche I-3

Spruchrolle Herstellen

Zauber I-28

Spruchstufen I-1

Spuren lesen G-7

Stäbe E-3

Stangenwaffen E-3

Stasis

Zauber I-28

Stummheit

körperliche Einschränkung C-8

Süchte C-8

Symmetrische Waffen E-1

T

Tagsüber

Malus L-4

Teleport

Zauber I-28

Tödliche Gifte H-4

Tote Befragen

Zauber I-28

Töten A-2

Trankbeispiele H-8

Tränke erkennen G-7

Tränke und Gifte brauen G-7

Trankkunde

Beschreibung H-3

GP-Tabelle B-6

Trefferzonen A-6

U

Überempfindlichkeiten

Sicherheit A-5

Überschwere

Zauber I-29

Überstärke C-3

Übertragbar

Bonus L-3

Unbekannte Rasse

sozialer Nachteil C-3

Unbeliebte Rasse

sozialer Nachteil C-3

Unsichtbares Sehen

Zauber I-29

Unsichtbarkeit

Zauber I-29

Untote Erschaffen

Zauber I-30

Unzuverlässig

Malus L-4

Urkräfte N-2

V

Verabreichungsarten

Alchemie H-4

Verbunden

Malus L-5

Verstecken im Freien G-8

Verstecken in Gebäuden G-8

Versteinern

Zauber I-30

Verstümmelung D-1

Vertrauter

Geistige Einschränkung C-6

Verwandeln in ...

Zauber I-30

Vollmond

Malus L-5

Vorteile C-1

GP-Grenzen B-2

W

Waffe/Schild reparieren G-8

Waffen

Beschreibung E-1

GP-Tabelle B-2

Preise F-1

Sicherheit A-5

WaffeVerzaubern/Weißen

Zauber I-30

Wahrheit

Zauber I-31

Wasser reinigen G-8

Wiederbeleben

Zauber I-31

Wildnis

GP-Tabelle B-3

Windstoß

Zauber I-31

Wirkungsbereich





Bardenlieder J-1

Wirkungseintritt

Bardenlieder J-1

Wissen

GP-Tabelle B-2

Wissen über Etikette G-9

Wissen um ... G-8

Wissen um Astrologie G-8

Wissen um Dämonen G-8

Wissen um Elementare G-9

Wissen um Geister G-9

Wissen um Geschichte G-9

Wissen um Kreaturen G-9

Wissen um Magie G-9

Wissen um Mineralien G-9

Wissen um Pflanzen G-10

Wissen um Politik G-10

Wissen um Religion G-10

Wissen um Runen G-10

Wissen um Tiere G-10

Wissen um Untote G-10

Wunden entdecken G-10

Wurfaffen E-3

Wurfweite

Bonus L-3

Z

Zähigkeit C-3

Zauberbehinderung E-6

Zauberer

Beschreibung B-11

GP-Tabelle B-10

Zauberschulen I-2, N-11

Zaubersprüche

Modifikationen L-1

Preise F-2

Zaubertränke

Preise F-2

Zeit-Aus A-3

Zeit-Ein A-3

Zeitgefühl C-3

Zubereitung

Alchemie H-2

Zusätzlich

Bonus L-3

Zweihandäxte E-2

Zweihandkettenwaffen E-2

Zweihandschlagwaffen E-2

