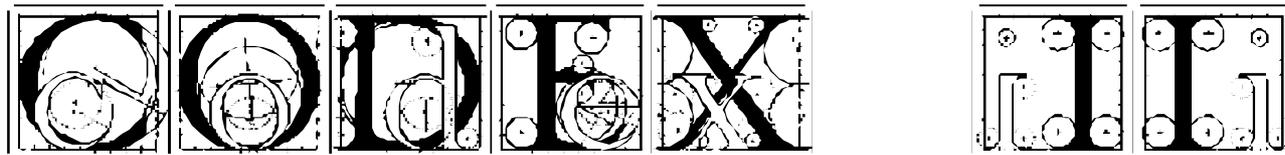
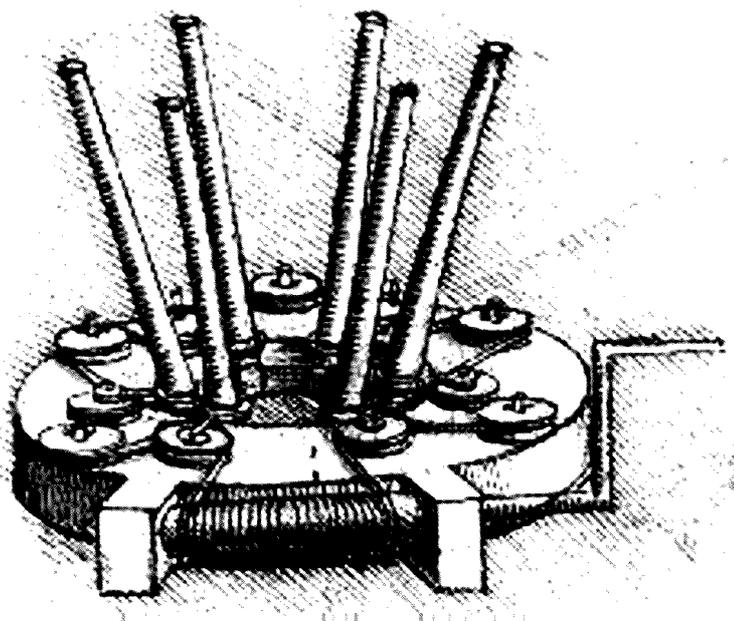


# Österreichisches Liverollenspiel Regelwerk



## Kurzfassung 2003



# Besten Dank

... an Dani Jakwerth und Romana Sabith für die unermüdliche mehrfache Fehlerkorrektur, Jan Lederer für den Alpha-Test mit zahlreichen Kommentaren, Yvonne Pericek und Hanni Schopfhauser für lebhafteste Diskussionen um das Alchemiesystem, Dominik Heinrici, Hanns Weschta, Philip Herberstein für den Alpha-Test, Christoph Hotzy für anregende Diskussionen und an Tino Gertl für den festen Glauben an den CODEX II, obwohl wir keine Vorteile für Zwerge eingebaut haben, sowie

an alle (Live)rollenspiel-Regelwerkautoren

Es gibt kein Regelwerk, welches nicht durch andere beeinflusst wird und wurde.

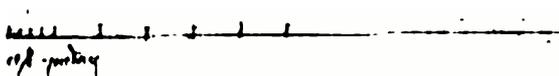
# Impressum

2. Auflage

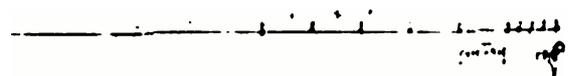
© 2002/03, Erwin Erkingen und Thomas Happ

Alle Rechte vorbehalten!

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Zustimmung der Autoren gestattet.



Codex II



# Inhaltsverzeichnis

GENERELLE HINWEISE.....	1
CHARAKTER-GENERIERUNG.....	2
ERFAHRUNG.....	4
KAMPF UND TOD.....	6
HEILUNG.....	9
ALCHEMIE.....	10
MAGIE.....	13
KLERIKER.....	16
MAGISCHE GEGENSTÄNDE/ARTEFAKTE.....	18
TABELLEN.....	19
INDEX.....	44

-----  
ref. p. 102

Codex II

-----  
ref. p. 102

# Generelle Hinweise

Die in diesem Regelwerk behandelten Themen sind reine Fiktion und in keiner Weise als Anleitung für irgendwelche okkulten Rituale oder ähnliches zu verstehen. Wir, die Autoren, distanzieren uns in aller Deutlichkeit von Sekten, schwarzer Magie oder ähnlichem!

Dieses Regelwerk ist für die Schaffung von Spielfiguren für Liverollenspiele gedacht. Sie ist **nicht** bindend und jeder Spielleiter (SL) kann für sein Spiel Spielfiguren ganz oder teilweise ablehnen, oder die Regeln nach seinen Wünschen abändern.

Im Folgenden wird die männliche Form verwendet da sie eine bessere Lesbarkeit des Textes verspricht.

## Gesten und Kennzeichen

Um bestimmte Effekte zu symbolisieren, seien die in folgender Tabelle enthaltenen Gesten oder Kennzeichen definiert.

Geste / Kennzeichen	Bedeutung
Faust über den Kopf halten	Die Spielfigur ist unsichtbar (aber in-time vorhanden)
Arme über Brust kreuzen	Die jeweilige Person ist nicht vorhanden
Schärpe rot	Spielleitung
Schärpe gelb	Nur astral vorhanden
Schärpe weiß	Nicht vorhanden
Baustellenband (rot/weiß)	Alles, was sich dahinter befindet, ist nicht vorhanden

Tabelle 1 Gesten und Kennzeichen

## Spielzeit - Periode

Eine Spielperiode dauert im Allgemeinen 24 Stunden. Ein Periodenwechsel kann je nach Spiel automatisch nach 24h passieren oder von der SL angesagt werden.

## Geld & Preise

Jede Spielwelt hat ihre eigene Währung und eigenen Preise. Generell sind folgende Einheiten empfohlen:

- 1 Goldmünze =
- 10 Silbermünzen =
- 100 Kupfermünzen

## Begriffe

Im Liverollenspiel werden oft spezielle Begriffe und Abkürzungen verwendet (siehe folgende Tabelle).

Begriff/ Abkürzung	Bedeutung
CON	Deutsche Kurzform für Liverollenspiel (von Convention)
Check-In	Überprüfung der Spielfiguren vor einem Live (Ausrüstung, Charakterbogen ...)
Live	Kurzform für Liverollenspiel (in Österreich gebräuchlich)
NSC	Nicht-Spieler-Charakter. Ein „Gehilfe“ der SL
SC	Spieler-Charakter. Das Alter-Ego eines Spielers auf einem Liverollenspiel
SL	Spiel Leitung. Eine Person oder eine Gruppe von Personen welche ein Liverollenspiel leitet. Die Anweisungen der SL sind unbedingt zu befolgen.
Time Freeze	Wird von der SL ausgerufen. Die Spieler bleiben in ihrer Rolle und nehmen ihre Umwelt NICHT wahr – in Bewegung innehalten, Augen schließen und vor sich hin summen. Wird häufig verwendet, um Effekte aufzubauen oder Out-Time Dinge durch das Spielgebiet zu bewegen.
Time-In	Wird von der SL ausgerufen und kennzeichnet den Beginn eines Liverollenspiels. SC und NSC beginnen, ihre Rollen zu spielen. Ab diesem Zeitpunkt sind alle „In-Time“.
Time-Out	Kann von jedem Teilnehmer in real kritischen Situationen, oder zu jeder Zeit von der SL ausgerufen werden. Kennzeichnet das Ende oder eine Unterbrechung eines Lives. Die Spieler lassen ihre Rolle fallen. Wird verwendet, um z.B. Situationen zu klären oder eine real gefährliche Situation zu entschärfen.
Time-Stop	Wird von der SL ausgerufen. Die Spielzeit stoppt, die Spieler bleiben in ihrer Rolle und nehmen ihre Umwelt wahr – in Bewegung innehalten, Augen und Ohren offen halten. Wird z.B. verwendet, damit die SL etwas erklären kann ohne dass das Spiel unterbrochen wird.

Tabelle 2 Begriffe und Abkürzungen

# Charakter-Generierung

In einem Liverollenspiel stellt jeder Teilnehmer eine Spielfigur, im folgenden Charakter genannt, dar. Dieser Figur können eine Vielzahl an Attributen und Fähigkeiten zugeordnet werden. Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Generierung einer solchen Spielfigur.

## Charakterklassen

Es gibt keine Charakterklassen im Codex II, und daher auch keine Einschränkungen oder Vorteile für spezielle Archetypen. Es steht dem Spieler frei seine Figur nach seinen Wünschen zu gestalten, und zu bezeichnen.

Zum besseren Verständnis wird allerdings in diesem Regelwerk von „Kriegern“, „Magiern“, „Alchemisten“ usw. die Rede sein. Es gelten aber immer die gleichen Bedingungen für z.B. das Erlernen von Fertigkeiten.

Ein Krieger kann genauso magische Sprüche lernen wie ein Magier lernen kann mit einem Zweihandschwert umzugehen.

## Grundeigenschaften und Lebenspunkte

Jede Spielfigur besitzt vier Grundeigenschaften, welche im Bereich von 1 (sehr gut) bis 4 (schlecht) gewählt werden:

### Stärke (S)

ist sowohl eine allgemeine Bewertung des körperlichen Zustand des Charakters als auch ein spezielles Maß der für eine Aufgabe zur Verfügung stehenden Muskelkraft.

### Geschicklichkeit (G)

ist ein Maß für die körperliche Koordination

### Klugheit (K)

entspricht der geistigen Beweglichkeit und Ausdauer und ist ein Maß für das Denk- und Erinnerungsvermögen eines Charakters.

### Essenz (E)

stellt die Verbindung zur metaphysischen (magischen) Ebene dar.

Die Summe der Grundeigenschaften muss zehn (10) betragen und es darf höchstens eine Grundeigenschaft einen Wert von 1 haben.

Ferner ergeben sich aufgrund der Stärke die Lebenspunkte einer Spielfigur:

Stärke	Lebenspunkte
1	4
2 und 3	3
4	2

Tabelle 3 Stärke und Lebenspunkte

### Beispiel:

Der Spieler von Rigar, einem schottischer Krieger, hat die folgende Grundwerte für seine Figur gewählt:

Stärke(G) = 1 (er ist ein starker Krieger),  
Geschicklichkeit (G) = 2 (geschickt ist er)  
und Klugheit (K) = 3 (klug genug).

Für Essenz (E) bleibt nur mehr die 4 übrig da  
 $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ .

Da Rigar eine Stärke von 1 hat, fängt er sein Heldenleben mit 4 Lebenspunkten an.

## Generierungspunkte (GP)

Alle Spielfiguren beginnen ihre Karriere unter gleichen Startbedingungen. Zu diesem Zweck stehen der Spielfigur 100 Generierungspunkte zur Verfügung, welche auf Vor- und Nachteile sowie Fertigkeiten aufgeteilt werden können.

## Vorteile & Nachteile

Für jede Spielfigur können nur bei der Erschaffung Vor- und Nachteile gewählt werden.

Die Anzahl ist unbeschränkt, wobei sich die gewählten Vor- und Nachteile nicht widersprechen dürfen.

Die Summe der Nachteile sollte aber aus Gründen der Spielbarkeit nicht mehr als 50 GP betragen.

Die Anzahl der benötigten Generierungspunkte für eine Fertigkeit hängt von den Grundeigenschaften der Spielfigur ab und wird wie folgt berechnet:

$$GP = (E1 + E2) / 2 * F... \text{ aufgerunden}$$

Eigenschaft 1 (E1) mit Eigenschaft 2 (E2) zusammenzählen und durch 2 dividieren. Das Ergebnis mit dem Faktor (F) multiplizieren und gegebenenfalls aufrunden.

### Beispiel:

Aira möchte gerne Meditation 1 erlernen. Die Spielerin sieht in der Fertigkeitstabelle (am Ende dieses Regelwerks) nach und findet den Eintrag:

Meditation 1-4 K/E\*3/5/8/14 ...

K (Klugheit) entspricht dabei der ersten Eigenschaft und E (Essenz) der zweiten Eigenschaft in obiger Formel. Da sie Meditation 1 lernen möchte ist der Faktor '3' ('5' für Stufe 2, '8' für Stufe 3 usw.).

Aira hat eine Klugheitswert von '2' und eine Essenzwert von '3'. Die für „Meditation 1“ benötigten Generierungspunkte sind daher:

$$GP = (K+E)/2*3 = (2+3)/2*3 = 2,5*3 = 7,5 \text{ GP} \\ (\text{aufgerunden}) = 8 \text{ GP}$$

## Aufbauende Fertigkeiten

Fast alle Fertigkeiten, welche mit einer Stufe gekennzeichnet sind, müssen aufbauend gelernt werden. (z.B. Fälschen 2 bedingt Fälschen 1). Nur Fertigkeiten, welche zusätzlich mit einem Stern (\*) gekennzeichnet sind (z.B. Alchemistisches Rezept St. 1-4\*) können getrennt gelernt werden.

### Beispiel –Aufbauende Fertigkeiten:

Kaladan möchte gerne das Brauen eines Giftes der Stufe 3 erlernen.

Dafür benötigt er einerseits Giftkunde der dritten Stufe (siehe auch Kapitel Gifte auf Seite 11) und andererseits das Giftrezept.

Um Giftkunde 3 zu lernen muss Kaladan Giftkunde 1 und 2 lernen. (Aufbauende Fertigkeit)

Das Giftrezept hingegen kann Kaladan ohne andere Rezepte lernen (da in der Fertigkeitstabelle bei Giftrezept St1-4 ein Stern steht).

Manche Fertigkeiten bedingen andere Fertigkeiten, oder den Meistergrad im jeweiligen Gebiet. Dies ist in der Fertigkeitentabelle (Seite 21) aus der Spalte „V“ zu entnehmen.

### Beispiel - Bedingungen von Fertigkeiten:

Groll, der tapfere Zwerg möchte endlich wissen was die Magier machen wenn sie am Boden ihre Kreise zeichnen. Er will deswegen Ritualkunde 1 lernen.

Dafür benötigt er (siehe Fertigkeitentabelle) die Magietheorie, welche wiederum L&S (Lesen und Schreiben) bedingt.

Lange Stunden des Lernen warten auf Groll.

## Gesinnung

Die Gesinnung der Spielfigur dient zur Orientierung der SL und ist für manche spieltechnischen Effekte notwendig (z.B. Schutzkreise). Sie ist eine Kombination aus

entweder **Gut**, **Neutral** oder **Böse** und  
entweder **Rechtschaffen**, **Neutral** oder **Chaotisch**.

Sie kann während eines Spieles nicht geändert werden.

*(Anmerkung: Die Kombination Chaotisch-Neutral erscheint uns (den Autoren) als problematisch und sollte daher nicht verwendet werden.)*

## Grundausrüstung

Jeder Charakter beginnt sein Leben als Held mit der minimalen Ausrüstung, für welche er die dafür notwendige Fertigkeit besitzt, sowie einer Silbermünze.

# Erfahrung

Jeder Charakter gewinnt durch Abenteuer Erfahrung und damit zusätzliche Generierungspunkte, welche für zusätzliche Fertigkeiten verwendet werden können. In seltenen Fällen können auch Vor/Nachteile gewählt werden (gute Begründung erforderlich).

## Zusätzliche Generierungspunkte

Jede angefangenen 24 Spielstunden gelten als ein Livetag (LT).

Pro Livetag erhält die Spielfigur **5 GP**.

Für besondere Leistungen kann die SL zusätzliche Livetage vergeben (z.B. gutes Rollenspiel ½ - 1 LT, Dungeon ½ - 1 LT, gefährliches Live ½ - 1 LT...).

## Erwerb neuer Fertigkeiten

Jedesmal, wenn ein Held eine neue Fertigkeit lernt, sollte der Spieler dafür eine Begründung haben (z.B. wurde von anderem Helden beigebracht...).

## Bereiche der Erfahrung

Alle Fertigkeiten sind in die folgenden drei Bereiche unterteilt:

### Abenteuer (A)

Beinhaltet Fertigkeiten des täglichen Abenteuerlebens (wie z.B. Kampffähigkeiten oder Diebesfertigkeiten).

### Wissens (W)

Enthält Fertigkeiten bei denen es um Wissen oder Handwerk geht (wie z.B. Heilkunde oder Wissen um Untote).

### Magie (M)

Ist der Bereich zu dem alle „übernatürlichen“ Fertigkeiten zählen oder solche Fertigkeiten welche zur Ausübung der vorigen dienlich sind (z.B. Meditation)

Die Summe der einzelnen Fertigkeitenbereiche gibt an in welche Richtung der Charakter tendiert, hat aber sonst nur für das Erlangen von höheren Graden (Meisterschaften) eine Bedeutung.

## Meisterschaft

Meistertitel ermöglichen die Wahl von Meisterfertigkeiten des jeweiligen Fertigkeiten-Bereichs.

Um einen Meistertitel zu erlangen, muss die Spielfigur eine gewisse Anzahl an GP in einem Bereich „investiert“ haben und der Held muss eine Meisterprüfung ablegen (eine Aufgabe der SL auf einem normalen Live, welche der Held alleine lösen muss).

Anzahl Bereiche	Benötigte GP in gewählten Bereichen
1	250
2	300
3	350

*Tabelle 4 Kosten für Meister*

Nach erfolgreicher Meisterprüfung erhält der Held zusätzlich einen Vorteil im Wert von ~20 GP. Sollte der Held diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Meister:

Meister	B	GP	Vorteil
Alchemist	W	250	Immunität gegen Gifte bis zur 2. Stufe
Dieb	A	250	Extremes Glück & erster Ausweichpunkt
Heiler	W	250	Immunität gegen Krankheiten bis zur 2.St.
Krieger	A	250	Schmerzunempfindlichkeit
Magier	M	250	Cantrip
Priester	variabel		Sechster Sinn
Waldläufer	A,W	300	Empathie mit Tieren & Waldläuferrunen Gespür für Magie & eine
Magie-theoretiker	M,W	300	Immunität gegen einen erststufigen Spruch

*Tabelle 5 Beispiele für Meister*

## Beispiel –Der Meisterschmied:

Vindaomeo, der elfische Zauberschmied möchte Meister seines Faches werden, welches in zwei Bereichen angesiedelt ist (Abenteuer und Magie).

Der Charakter muss für den Meistergrad, neben der Meisterprüfung, 300 GP im Bereich Abenteuer und Magie investiert haben.

Auf einem Live wird Vindaomeo (von der SL in einer Spielrolle) vorgeschlagen eine besondere magische Maschine zu bauen. Nach etlichen Schwierigkeiten kann Vindaomeo die Maschine stolz präsentieren.

Die Spieleitung ist mit der geleisteten Arbeit zufrieden und ernennt Vindaomeo (wieder in einer Rolle im Spiel) zum Meisterschmied.

## Großmeister

Für die doppelte Anzahl an GP kann ein Charakter den Großmeistertitel erlangen. Dafür muss er eine weitere Prüfung ablegen, welche alle Fähigkeiten des Helden fordert (= eine gefährliche, spezielle Aufgabe der SL, welche der Held lösen muss).

Nach erfolgreicher Großmeisterprüfung erhält der Held keinen weiteren Vorteil, sondern nur Zugriff auf eventuelle Großmeisterfähigkeiten.

# Kampf und Tod

Manchmal werden Konflikte mit „Waffengewalt“ entschieden. Da es sich bei einem Liverollenspiel um ein Spiel handelt sind die Konflikte ausschließlich simuliert.

**Die Sicherheit und der Spielspaß aller Teilnehmer ist oberstes Gebot.**

## Sicherheitsbestimmungen

- Gekämpft wird ausschließlich mit gepolsterten Waffen.
- Treffer werden auch bei leichter Berührung gezählt, es ist daher nicht notwendig, besonders fest zuzuschlagen.
- "Repetierschläge" sind nicht zulässig und gelten, im besten Fall, als ein Treffer.
- Schläge auf Hals oder Kopf sind verboten! Situation klären (Time-Out und der Treffende senkt sofort seine Waffen!).

## Trefferzonen

Treffer können verschiedene bis keine Auswirkung auf das Opfer haben, je nachdem wo getroffen wurde. Diese Auswirkungen sind aus der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Zone	Auswirkung
Kopf/Hals	verboten! Situation klären!
Gliedmaßen	LP abziehen - Gliedmaße unbrauchbar
Torso	LP abziehen
Hände	keine - LP <b>nicht</b> abziehen

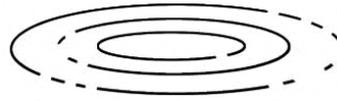
*Tabelle 6 Trefferzonen*

## Rüstungsschutz (RS)

Rüstung fängt Schaden auf, bevor man verwundet wird. Wird ein Held getroffen, reduziert die Rüstung den Treffer abhängig von ihrer Rüstungsstärke. Dabei wird die Rüstung beschädigt (RS wird um TP weniger).

Sobald die Rüstung weniger RS als der Treffer hat, gilt sie als durchschlagen und eventuell verbleibende TP erzielen Wunden (Schaden).

Rüstung schützt nur dort, wo sie wirklich getragen wird! Allerdings kann die SL „Phantasie“-Rüstungen als vollwertigen Schutz zulassen (z.B. Kettenbikini).



*Abbildung 1 Der Tod hat viele Gesichter*

### Beispiel Kettenrüstung (RS 3):

Wildrock wird von einer Zweihandwaffe getroffen (2TP). Seine Rüstung fängt den Schlag ab. Der neue Rüstungsschutz ist somit 1 (=3-2).

Vom nächsten Treffer (mit 2TP) fängt die Rüstung immer noch einen TP ab. Der restlicher TP erzeugt 1 Wunde (1 LP weniger).

## Rüstung nach einem Kampf

Wird eine Rüstung im Kampf zerstört, so steht sie im nächsten Kampf nur mehr eingeschränkt zur Verfügung.

Der Held kann die Rüstung nach dem Kampf "zurechtrücken", und erhält somit die Hälfte der RS Punkte die die Rüstung vor dem Kampf hatte. Dies gilt auch wenn die Rüstung nicht völlig zerstört wurde (d.h. die Rüstung steht maximal mit der Hälfte der RS zur Verfügung).

Ein mehrmaliges "Zurechtrücken" reduziert den RS auch mehrmalig - d.h. beim ersten zurechtrücken auf die Hälfte, beim zweiten auf ein viertel usw.

Wichtig: Zwischen zwei Kämpfen muss zumindest eine Ruhepause von 5 Minuten liegen!!

### Beispiel Rüstung nach Kampf:

Groll hat seine Plattenrüstung (RS 4) in einem Kampfgetümmel zerstört (0 RS).

Nach diesem Kampf zieht er sich aus der Schlacht zurück und nimmt sich zumindest 5 Minuten Zeit seine Rüstung durch Zurechtrücken wieder auf 2 RS (= 4/2) zu bringen.

Hätte er sofort weitergekämpft wäre seine Rüstung unbrauchbar geblieben.

## Schilde

Schilde schützen direkt vor Treffern. Ein Schild wird im Kampf nicht unbrauchbar, muss jedoch nach einem Kampf „repariert“ werden.

## Persönliche Waffen

Jeder Held, der den Meistergrad im Fertigkeitbereich 'Abenteuer' erlangt hat, kann sich eine persönliche Waffe schmieden lassen und mit dieser Waffe üben (Fertigkeit „persönliche Waffe“). Diese Waffe macht um einen TP mehr Schaden. Eine persönliche Waffe kann zwar magisch gemacht werden, die maximale Anzahl von 2 TP für Einhandwaffen und 3 TP für Zweihandwaffen darf dabei aber nicht überschritten werden.

## Bonus für schöne Rüstungen

Die SL kann für sehr schöne oder echte Rüstungen einen Bonus von 1-2 Rüstungspunkten vergeben. Außerdem kann sie bei echten Rüstungen das übereinander tragen von Rüstungsteilen werten.

## Verlust von Lebenspunkten

Wird ein Held getroffen, verliert er abhängig von der Art des Treffers Lebenspunkte.

Zu unterscheiden ist zwischen

- „normalen Treffer“ - physischer Schaden vor dem Rüstung schützt
- „direkten Schaden“ - wirkt direkt auf den Körper – Rüstung schützt nicht

Art	Rüstung	üblicher Ursprung
„Treffer“ (TP)	schützt	Waffen, Fallen ...
„Schaden“ (SP)	schützt nicht	Magie, Gifte ...

Tabella 7 Treffer und Rüstungen

### Beispiel –Treffer vs. Schaden:

Vindaomeo kriecht durch den staubigen dunklen Verliesgang auf der Suche nach Schätzen.

Er übersieht eine feine Schnur und löst damit eine Falle aus. Ein Felsbrocken trifft ihm. Mit den Worten „3 Treffer“ gibt die SL zu verstehen das der Felsbrocken gerade 3 TP verursacht hat.

Glücklicherweise hat Vindaomeo eine Rüstung mit 4 RS an, welche den Treffer abfängt (dabei aber um 3 RS reduziert wird)

Ein wenig später ist Vindaomeo in der Schatzkammer angekommen und hat alle Vorsicht vergessen. Leichtsinnig macht er sich daran eine Schatzkiste zu öffnen. Eine kleine Giftnadel sticht ihm dabei in die Hand. Lächelnd gibt die SL Vindaomeo mit den Worten „2 Schaden“ zu verstehen das ihm das Gift sofort 2 LP kostet.

Seine noch vorhanden Rüstung schützt leider nicht.

## Null Lebenspunkte - Sterben

Die LP können nie unter 0 sinken. Ein Held mit 0 Lebenspunkten bricht zusammen und ist wehrlos. Die einzigen Handlungen, die er noch ausführen kann sind:

- Mit erstickter Stimme um Hilfe rufen!
- Eine alchemistische Mixtur anwenden
- Ein einfach zu bedienendes Artefakt anwenden

Helden mit dem Vorteil „Schmerzresistenz“ können zusätzlich

- Erste Hilfe auf sich selbst anwenden.

Ohne das „Erste Hilfe“ angewandt wird, wird der Charakter nach zwei Minuten bewusstlos und stirbt

nach weiteren 8 Minuten (bis 400 zählen – siehe auch „Der Tod“)

## Der Tod

---

Ein Charakter stirbt durch:

- Lebenspunkteverlust (0 LP für/nach 10 Minuten)
- Todesstoß (gezielter Angriff auf wehrloses Opfer, welcher mindestens 5 Sekunden dauert!)

## Meucheln & Betäuben

---

Um die Fertigkeiten Meucheln oder Betäuben anzuwenden, muss das „Opfer“ ahnungslos sein.

Sobald das Opfer eine Abwehrgeste macht, gilt es nicht mehr als ahnungslos und der Versuch ist gescheitert. Ein meucheln oder betäuben eines Helden der sich im Kampf befindet ist nicht möglich.

Bei Verwendung einer Waffe entsteht bei einem gescheiterten Versuch immer noch der Schaden der Waffe.

### Beispiel –Meucheln:

Edgar schleicht sich an eine Wache heran. Langsam zieht er seinen Dolch um sein „ahnungsloses“ Opfer zu „meucheln“.

Im Letzten Moment dreht sich die Wache allerdings herum und greift zum Schwert. Edgars Dolch trifft zwar noch den Arm der Wache und verletzt diese – aber das eigentliche Ansinnen, die Wache lautlos zu meucheln, ist gescheitert.

Erbost (und leider auch „Alarm“ schreiend) läuft die Wache Edgar nach. Im Weglaufen denkt sich Edgar nur mehr „hoffentlich wirkt das Waffengift bald...“

# Heilung

Jede Heilung dauert zumindest 2 Minuten – Erst danach kann sich der Empfänger wieder normal bewegen.

Sollte er sich jedoch innerhalb dieser Zeit anstrengen, so gilt jede (auch magische) Heilung als gescheitert!

## Natürliche Heilung

Jeder Held regeneriert 1 LP pro Periode.

## Erste Hilfe

Wird sie angewandt, wenn der Held noch bei Bewusstsein ist, stabilisiert sie den Zustand soweit, dass der Held sich aus eigener Kraft fortbewegen kann. Dabei darf er sich jedoch keiner anstrengenden Tätigkeit aussetzen, ansonsten wird er sofort bewusstlos!

Wird 'Erste Hilfe' angewandt, wenn der Charakter bereits bewusstlos ist, so wird der Zustand nur über die zehn Minuten hinaus stabilisiert, jedoch der Charakter nicht aus der Bewusstlosigkeit geweckt.

## Heilkunde

Ein Held, der mit Heilkunde behandelt wird, regeneriert, je nach Stufe der Heilkunde, zusätzliche LP :

### St. Auswirkung

- 1 1 LP nach 2 Stunden Ruhe
- 2 1 LP nach 2 Min. und 1 LP nach 2 Stunden Ruhe
- 3 1 LP nach 2 Min. und je 1 LP nach 1h & 2h Ruhe
- 4 2 LP nach 2 Min. und je 1 LP nach 1h & 2h Ruhe

*Tabelle 8 Behandlung mit Heilkunde*

Sollte der Held während der Heilung abermals verletzt werden oder er die „Ruhe“ nicht einhalten, gilt die Heilung als unterbrochen und es werden keine zusätzlichen LP regeneriert!

## Magische Heilung

Zusätzlich kann der Held mit Magie (siehe dort) behandelt werden.

## Heilung mit Pflanzenkunde

Je nach Stufe der Pflanzenkunde kann ein Held unterschiedlich stark wirkende Pflanzen finden.

Wie viel und was bei der Suche tatsächlich gefunden wird, bleibt der SL überlassen.

Haltbar gemachte Heilpflanzen sind **5 Livetage** verwendbar, danach verlieren sie ihre Wirkung.

### Pflanzenkunde mögliches Resultat Dauer der Suche

1	1 LP oder 1 Portion Stufe 1 Gegengift	30 Minuten
2	2 LP oder 1 Portion Stufe 2 Gegengift	30 Minuten.
3	3 LP oder 1 Portion Stufe 3 Gegengift	30 Minuten
4	2 LP oder 2 Portionen Stufe 3 Gegengift	15 Minuten

*Tabelle 9 Mögliche Resultate bei Anwendung von Pflanzenkunde*

## Krankheiten

Krankheiten sind in 4 Stufen mit folgenden Auswirkungen eingeteilt.

### Krankheitsauswirkung Stufe

1	schwach ansteckend, harmlos (z.B. Fußpilz)
2	ansteckend, geringe Wirkung (z.B. Schnupfen)
3	schwach ansteckend, tödlich (z.B. Syphilis)
4	ansteckend, tödliche Wirkung (z.B. Pest)

*Tabelle 10 Auswirkungen von Krankheiten*

Um eine Krankheit heilen zu können, muss der Held mindestens die jeweilige Stufe der Krankheit in Heilkunde haben.

Die eigentliche Heilung dauert 2 Stunden pro Stufe der Krankheit in der sich der Heiler intensiv um den Kranken kümmern muss.

## Wiederbelebung

Die Wiederbelebung eines toten Charakters ist nur durch die höchsten Wunder mancher Gottheiten möglich

# Alchemie

Als Alchemist gilt ein Held, wenn er die theoretischen Grundlagen der Alchemie beherrscht (Fertigkeit Alchemie). Je nach Stufe des Wissens (Alchemiestufe) kann der Held Rezepte bis zur selben Stufe lernen.

Für alchemistische Rezepte bis zur 2. Stufe benötigt man ein kleines Labor (Mörser und Stößel, eine Feuerquelle, einen kleineren Kessel oder Tiegel und diverse Behälter für die Komponenten ...). Ab der 3. Stufe benötigt man ein großes Labor (Destillationsapparat, Retorten, Glasgefäße ...).

## Alchemiepunkte (AP)

Die Alchemiepunkte (AP) sind ein Indikator für das Durchhaltevermögen einer Spielfigur bei der Herstellung alchemistischer Rezepte. Sie werden bei der Herstellung einer Mixtur „verbraucht“ und erneuern sich einmal pro Periode (nach dem Schlafen).

## Erzeugung alchemistischer Mixturen

Für die tatsächliche (reale) Darstellung einer Mixtur dürfen nur ungefährliche und, falls die Mixtur eingenommen werden soll, genießbare Zutaten verwendet werden!! Seltsame Mischungen aus Chili, Ingwerpulver und Essig sind bitte nicht als Heiltrank den verwundeten Opfern einzuflößen!!

Die Mixturen können in Form von Tränken, Salben oder Pulver vorkommen.

Das Herstellen dauert 10 Minuten pro Stufe für eine Portion der Mixtur und verbraucht einen Alchemiepunkt pro Stufe des Rezepts. In dieser Zeit ist der Alchemist vollständig mit seiner Arbeit beschäftigt.

Die Erzeugnisse werden im Spiel nach erfolgreichem Herstellen mit Etiketten versehen, auf denen verdeckt Name, Effekt und Braudatum der Mixtur stehen.



Abbildung 2 Die Anwendung von Alchemie ist nicht immer friedlicher Natur

## Komponenten

Komponenten dienen nur zur rollenspielerischen Darstellung der Zubereitung einer alchemistischen Substanz. Im Abschnitt „Alchemistische Rezepte“ sind Beispiele enthalten, diese sind allerdings nicht bindend. Jeder Spieler kann seine eigenen Komponenten verwenden.

## Haltbarkeit

Normale Mixturen sind **10 Livetage** haltbar.

Meisteralchemisten können permanent haltbare Mixturen herstellen. Sie benötigen dazu die doppelte Zeit zur Herstellung.

## Nebenwirkungen

Wenn Alchemisten schneller brauen wollen, riskieren sie zufällig ermittelte Nebenwirkungen und Fehlschläge!

Das Produkt enthält je eine leichte Nebenwirkung pro 5 Minuten Zeitreduktion (ein Rezept benötigt immer mindestens 5 Minuten Braudauer!)

Jeweils zwei leichte Nebenwirkungen können zu einer mittleren Nebenwirkung zusammengefasst werden. Jeweils zwei mittlere Nebenwirkungen können zu einer schweren Nebenwirkung zusammengefasst werden.

### Nebenw. Dauer Auswirkung (zufällig gezogen)

Nebenw.	Dauer	Auswirkung (zufällig gezogen)
leicht	10 min.	Schuppige/grüne Haut, Husten, Sprachfehler, Heiserkeit, ½ Wirkung ...
mittel	15 min.	keine Wirkung, Sehschwäche, Stummheit, Hörnchen, Berserkerwut...
schwer	30 min.	entgegengesetzte Wirkung, Blindheit, Schlaf, LP Verlust (1LP), Wahnsinn,...

Tabelle 11 Alchemistische Nebenwirkungen

Selbst definierte Nebenwirkungen müssen vor dem Spiel mit der Spielleitung (SL) abgesprochen werden.

## Experimentelle Alchemie

Jeder Alchemist kann Experimente durchführen, um neue Rezepte zu erforschen. Pro Stufe des zu erzeugenden Rezeptes benötigt er circa 30 Minuten ungestörter Forschung. Die SL entscheidet nach Ablauf dieser Zeit, ob und inwieweit das Experiment geglückt ist.

### Besonderheiten von alchemistischen Mixturen

Alchemistische Produkte gelten als magisch und sind meistens durch "Magie entdecken" zu erkennen. Analysezauber vermögen manchmal, die Art der Mischung zu ergründen (SL-Entscheidung).

Sie können nicht verdünnt, umgeleert oder aufgeteilt werden und bilden quasi mit dem Behälter eine untrennbare Einheit.

Die Wirkung kann nur durch entgegengesetzt wirkende Mixturen oder Zaubersprüche aufgehoben werden. Eiserner Wille oder ähnliches schützt nicht vor alchemistischen Mixturen.

### Identifizierung und Analyse von alchemistischen Mixturen

Ein Alchemist kann eine alchemistische Gebräu identifizieren oder analysieren.

Art	Dauer	Ergebnis
Identifikation	10min*	Art des Gebräus (Wirkung) wird erkannt, keine Kenntnis über Nebenwirkung, Gebräu <u>intakt</u>
Analyse	15 Minuten pro Stufe	Brauart bekannt (Rezept kann gelernt werden), Wirkung und Nebenwirkung bekannt, <u>Gebräu zerstört!</u>

Tabelle 12 Analyse/Identifikation von alchemistischen Mixturen

\* Ein Alchemist kann ein selbst bekanntes Rezept nach 2 Minuten intensiver Untersuchung der Substanz erkennen (identifizieren).

### Alchemie und Gifte

Die Lehre der Alchemie schließt das Wissen um Gifte ein! Jede Stufe Alchemie beinhaltet die jeweilige Stufe Giftwissen.

Allerdings gibt es die spezialisierte Form der „Giftkunde“, welche getrennt von Alchemie (erleichtert) erlernt werden kann.

## Gifte

Gifte sind alchemistische Substanzen, welche in 4 Stufen und mehrere Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Die Stufe eines Giftes entspricht seiner Auswirkung. Der Grad eines Giftes entspricht der Schwierigkeit seiner Herstellung.

Für die Herstellung eines Giftes benötigt der Charakter Giftkunde entsprechend der Stufe des Giftes und das jeweilige Giftrezept, sowie die Stufe des Giftes an Alchemiepunkten pro Portion des Giftes.

### Einstufung

#### Stufe Auswirkungen / Beeinträchtigung

- |   |  |
|---|--|
| 1 | leichte (Schwindel, Übelkeit...)                       |
| 2 | schwere (Schlaf, Lähmung, Rausch...)                   |
| 3 | schwere / permanente (Blindheit, Lähmung, Wahnsinn...) |
| 4 | tödliche Auswirkungen (Tod, Koma ...)                  |

Tabelle 13 Einstufung von Giften

### Schwierigkeitsgrade

Je nach Anwendungsart wird das Gift in Schwierigkeitsgrade (der Herstellung) eingeteilt.

Der anfängliche Schwierigkeitsgrad des Giftes entspricht dabei seiner Stufe.

Ein Gift hat immer mindestens Schwierigkeitsstufe 1!

Grad	Symptome	Wirkung
1	sofort	nach 6 Stunden
1/2	nach 1 Minute	nach 1 Stunde
0	nach 1 Minute	nach 30 Minuten (Normalfall)
+1/2	nach 5 Minuten	nach 15 Minuten
+1	nach 10 Minuten	nach 15 Minuten
+2	keine Symptome	Nach 5 Minuten

Tabelle 14 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Einsetzdauer der Symptome und der Wirkung

#### Grad Verabreichungsart

- |    |                              |
|----|------------------------------|
| 0  | Schlucken (Normalfall)       |
| +1 | Wirkt in Wunde (Klingengift) |
| +2 | Hautkontakt (Kontaktgift)    |
| +4 | Einatmen (Staub, Gas)        |

Tabelle 15 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Verabreichungsart

### Grad Wirkungsdauer

-1	15 Minuten
-1/2	30 Minuten
0	eine Stunde (Normalfall)
+1	eine halbe Periode
+2	eine Periode
+4	permanent

*Tabelle 16 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Wirkungsdauer*

#### Beispiel:

Thing will ein Schlafgift herstellen. Die Auswirkung „Schlaf“ ist mit „schwer“ (Stufe 2) eingestuft (siehe Tabelle 13). Der anfängliche Schwierigkeitsgrad ist somit '2'.

Das Gift soll eine Periode wirken (+2 – siehe Tabelle 16). Erste Symptome können sich sofort zeigen (-1 – siehe Tabelle 14), die Verabreichungsart soll über die Haut stattfinden (+2 - Tabelle 15).

Das Giftrezept hat daher den Schwierigkeitsgrad von '5' (= 2 + 2 - 1 + 2).

### Herstellung und Haltbarkeit

Ein Charakter braucht für das Herstellen einer Portion eines Giftes:

- **5 Minuten pro Schwierigkeitsgrad** des Gifts, sowie
- die Stufe des Giftes an Alchemiepunkten (AP)

Gifte sind **5 Livetage** haltbar.

Meistergiftmischer (Bereich Wissen) können permanent haltbare Mixturen herstellen. Sie benötigen dazu für die Herstellung doppelte so viel Zeit.

### Gegengifte

Wenn ein Gift identifiziert (Giftkunde) wurde, so kann ein Gegengift gebraut werden.

Ein Held mit Giftkunde kann Gegengifte bis zur jeweiligen Stufe der Giftkunde in **5 Minuten pro Giftstufe** brauen.

# Magie

Jeder Charakter kann Magie wirken.

Die Art der Magiewirkung wird in

- „spontane“ Magie (Zauberer, Chaomagier...),
- „gelernte“ Magie (Magier, Hexen...) und
- „indirekte“ Magie (Barden...)

mit folgenden Eigenheiten unterteilt:

Art	Zauberdauer	Wirken durch	Eigenheit
spontan	5 Silben / Stufe	Deutlich laut sprechen und gestikulieren	keine Magietheorie, keine Rituale oder rituelle Magie (Kurzritual) möglich
gelernt	8 Silben / Stufe	Deutlich laut sprechen und gestikulieren	Magietheorie, Aufzeichnungen notwendig
indirekt	30 Sekunden / Stufe	singen oder ...	Zauber kostet nur 1 MP. Keine Spruchkomponenten notwendig.

Tabelle 17 Eigenheiten der verschiedenen Magiearten

## 8 Bereiche der Magie

Magie wird in acht Bereiche (Schulen) unterteilt. Jeder Bereich hat einen entgegengesetzten Bereich (Gegenschule). Magische Sprüche können auch in mehreren magischen Bereichen vorhanden sein.

Abk.	Bereich (Schule)	entgegengesetzter Bereich (Gegenschule)
B	Beeinflussung	Information/Illusion
H	Herbeirufung	Veränderung
I	Information/Illusion	Beeinflussung
K	Kampf	Schutz
L	Leben/Natur	Nekromantie
N	Nekromantie	Leben/Natur
S	Schutz	Kampf
V	Veränderung	Herbeirufung

Tabelle 18 Bereiche der Magie

## Persönliche Spruchlisten

Jeder magiebegabte Charakter muss eine Liste an Sprüchen führen, welche er beherrscht. Für die Zusammensetzung solcher Spruchlisten gilt:

Die Anzahl aller Sprüche einer Stufe darf nicht größer sein als die Anzahl aller Sprüche der darunterliegenden Stufe.

## Magische Spezialisierung

Ein Charakter kann aufgrund seiner Erfahrung magische Sprüche bis zu einer gewissen Stufe erlernen. Wenn sich der Charakter auf einen Bereich der Magie spezialisiert, kann er die Sprüche des eigenen Bereiches besser lernen (andere Bereiche jedoch schlechter).

Erfahrung	max. St.	Spezialist max. St.		
		Eigene	Andere	Gegen
„Lehrling“	2	3	2	0
Meister	3	4	2	1
Großmeister	3	4	3	2

Tabelle 19 Maximale Magie Spruchstufe

### Beispiel - Spruchlisten

Calidor hat 1 drittstufigen, 3 zweitstufige und 3 drittstufige Sprüche in seinem Zauberbuch stehen.

Wenn er nun einen weiteren zweitstufigen Spruch lernen will, muss er vorher einen erststufigen Spruch dazulernen.

Er kann aber ohne zusätzliche Sprüche zu lernen einen Spruch der Stufe 3 lernen.

## Magiepunkte (MP)

Um Magie zu wirken, benötigt der Charakter die Stufe des Spruches an Magiepunkten. Die Generierungskosten für Magiepunkte sind von ihrer Anzahl abhängig:

Magiepunkte	Kosten
1 bis 20	E * 2
21 bis 30	E * 4
31 bis 40	E * 6
41 bis 50	E * 8
...	...

Tabelle 20 Kosten der Magiepunkte

Siehe auch Tabelle „Magiepunkte“ im Anhang.

## Beispiel - Magiepunkte:

Meister Timon hätte gerne 35 Magiepunkte. Die Kosten dafür belaufen sich auf:

$$\begin{aligned} \text{GP} &= E * (20*2 \text{ (MP 1 bis 20)} \\ &+ 10*4 \text{ (MP 21 bis 30)} \\ &+ 5*6 \text{ (MP 31 bis 35)}) \\ &= E * (40+40+30) = \\ &= E * 110 \end{aligned}$$

Da Timon eine Essenz von '2' hat belaufen sich die Kosten 35 Magiepunkte auf 220 GP!

## Regenerieren von MP

Jede Periode regeneriert der Held seine MP abhängig davon wie lange er durchgehend schlafen konnte:

Schlafdauer	MP Regeneration
ab 6 Stunden	Vollständig
3-6 Stunden	Hälfte
weniger als 3 Stunden	Keine!

Tabelle 21 Regeneration von Magiepunkte

Zusätzlich kann der Held durch Meditation Magiepunkte regenerieren:

Meditation Stufe	MP Regeneration
1	2 MP pro 1/4 Stunde
2	3 MP pro 1/4 Stunde
3	5 MP pro 1/4 Stunde
4	6 MP pro 1/4 Stunde

Tabelle 22 MP durch Meditation

## Wirken von Magie

Um Magie zu wirken, muss der Charakter für die komplette Zauberdauer ungestört sein. Er darf sich weder bewegen noch darf seine Umgebung laut sein, noch darf er berührt werden. Erst danach beginnt die Magie zu wirken.

Sollte der Charakter während der Zauberdauer gestört werden (z.B. durch ein lautes Wort), so gilt der Zauber als misslungen und die MP als verbraucht.

Ein Held mit der Fertigkeit „Konzentration“ kann auch unter folgenden Störungen seine Magie wirken:

### Konzentration Wirken von Magie ...

n

1	Magier darf sich bewegen <u>oder</u> Umgebung darf laut sein
2	Magier wird nur gestört, wenn er verletzt wird!

Tabelle 23 Auswirkung von Konzentration

## Spruchkomponenten

Spontane und gelernte Magie benötigt für das Wirken des Spruches eine Spruchkomponente.

Ob und welche Komponenten verwendet werden sollen, hängt von der Reichweite des Spruches wie folgt ab:

### Reichweite Komponente

Nahe	„Reis“
Geschoß	Weicher(!) Ball
Ruf	keine

Tabelle 24 Magiekomponenten

Das „Opfer“ muss für einen erfolgreichen Spruch von der Komponente getroffen werden.

## Improvisierte Magie / Rituale

Magieanwender mit Ritualkunde können, abhängig von ihrem Wissen mächtige „improvisierte“ Wirkungen erzielen.

Stufe	max. MP	Wirkung	mind. Dauer
1	10	einfache	15 Minuten
2	20	schwierige	30 Minuten
3	30	komplexe	45 Minuten
4	8	weitreichende	60 Minuten

Tabelle 25 Größe von Ritualen je nach Stufe

## Erforschen neuer Sprüche

Neue Sprüche können durch Verwendung von Ritualen erforscht werden.

Der Charakter benötigt dafür mindestens die Stufe in Ritualkunde entsprechend der Stufe des neuen Spruches, 15 Minuten pro Stufe ungestörter Forschung und 3 MP pro Stufe des Spruches.

Wenn die Erforschung glückt (SI), kann der Magier den Spruch seinen Aufzeichnungen hinzufügen.

## Magieduell

Wenn sich ein „Zauberopfer“ gegen einen speziellen Spruch wehrt (z.B. Dämonen), kommt es zu einem Magieduell.

Die Beteiligten setzen abwechselnd MP ein. Sobald ein Teilnehmer aufgibt, steht der Sieger fest.

Die bis dahin eingesetzten MP beider Teilnehmer gelten als verbraucht! Bei Gleichstand gilt der Spruch als abgewehrt/fehlgeschlagen.

### Beispiel:

Edgar wirkt den Zauber „Kommando“ (2MP) auf Kilian, einen Magier, welcher darauf den Zauber „Schutz vor Beeinflussung“ wirkt (2x2MP).

Edgar läßt jedoch nicht locker. Zornig ruft er „Diene mir!“ und fügt etwas leiser hinzu: „3 Magiepunkte“.

Kilian blockt mit einer Abwehrgeste ab und schreit: „Niemals“. Dadurch verliert er weitere 3 MP.

Edgars Zorn kennt nun keine Grenzen mehr. Langsam geht er auf Kilian zu (da er Konzentration I beherrscht) und meint: „Mir entgehst du nicht! 8 Magiepunkte!“.

Kilian wird blaß. Er besitzt nur mehr 6 MP und kann dadurch keinen Widerstand mehr leisten. Mit einem leisen Stöhnen wird er Edgars Willen unterworfen..

Der Zauber hat Edgar somit insgesamt 13 MP (2+3+8) und Kilian 11 MP (4+3) gekostet.

Der Chaosmagier muss das Zauberziel vor dem Spruch definieren.

Er wirkt den Spruch (5 Silben pro Stufe), zieht danach ein Karte und

- bewirkt den darauf vermerkten Spruch
- oder unterdrückt die Magie um die **doppelten** Spruchkosten.

Nachteil	Zauber pro Karte	Fehlschläge	Mindest Anzahl Sprüche pro Stufe	GP pro Spruch pro Stufe
-10	3 pro Stufe	0	7	5*E
-15	2 pro Stufe	1/15 Karten	9	4*E
-20	1 pro Stufe	1/10 Karten	12	3*E

Tabelle 26 Chaosmagiekarten

### Beispiel:

Wildrok ist ein Chaosmagier (Nachteil 15 Pkt.). Deswegen führt er ein Set Karten mit sich, auf dem sich auf jeder Karte pro Stufe 2 Sprüche befinden.

Wildork deutet auf ein Ziel, wirkt seinen Spruch und zieht eine Karte, auf welcher sich nun 2 Sprüche der entsprechenden Stufe befinden.

Er wählt einen der beiden aus und wirkt diesen (3MP), oder unterdrückt die Magie um 6 MP.

## Magie und Rüstung

Rüstung behindert das Wirken von Magie **nicht**.

## Machtwörter

Machtwörter können nur von Großmeistern der Magie erlernt werden und sind Zauber, die ohne Komponenten mit nur einer kurzen Formel gewirkt werden. Die Formel für alle Machtwörter hat mindestens fünf Silben, gefolgt vom Spruchnamen (zB. Per Artem Magi-cam – Lähmung).

Die Stufe eines Machtwortes ist zwei Stufen höher als der Originalspruch und es muss gesondert gelernt werden.

## Chaosmagie

Charaktere mit dem Nachteil Chaosmagie können sich nicht auf ihre Magie verlassen. Die Wirkungsweise ist zufällig. Diese Unsicherheit wird am Besten mit einem Satz Karten simuliert. Je nach Nachteil muss der „Magier“ eine Mindestanzahl von Sprüchen „beherrschen“ und diese wie aus Tabelle 26 ersichtlich auf die Karten verteilen.

## Kraftsteine

Ein Kraftstein ist ein kleiner Kristall, welcher MP enthält, die sein Besitzer verwenden kann.

Solange nicht mehr als eine definierte Menge Magie entnommen wird lädt sich der Stein innerhalb einer Periode selbst auf. Wird mehr Magie entnommen, wird der Kraftstein damit zerstört.

Die maximale Menge an MP ist von Stein zu Stein verschieden. (z.B. Kraftstein 5/10: 5 MP normal, bis zu 10 MP bei Zerstörung).

### Wichtig:

1. Ein Kraftstein kann erst verwendet werden, wenn der Anwender ihm mindestens 1 Periode bei sich trägt (der Stein muss sich erst auf den Anwender einstellen)
2. Die Magie in einem Kraftstein kann nur unmittelbar für einen Zauber verwendet werden und kann nicht übertragen werden (wohin auch immer).
3. Wenn eine Person mehrere Kraftsteine bei sich trägt, lädt sich immer nur der „stärkste“ auf. Die anderen Kraftsteine verlieren ihre gespeicherte Magie und/oder laden sich nicht auf.

# Kleriker

Kleriker sind Diener einer Gottheit, welcher sie sich voll und ganz widmen. Diese Gottheit wird durch ihre Glaubensaspekte (Aspekte) beschrieben und gewährt dem Charakter Wunder.

Für die Schaffung eines Klerikers gilt:

- Ein Charakter gilt als Kleriker, wenn er einer Gottheit geweiht wurde (Heilige Weihe).
- Die Aspekte einer Gottheit müssen bei der Charakter-/Gottheit-Generierung festgelegt werden.
- Eine Gottheit darf in Summe maximal 3 Aspekte besitzen, wobei ein Aspekt auch doppelt oder dreifach vorhanden sein darf.
- Jeder Glaubensaspekt erfordert einen bestimmten Verhaltenskodex vom Charakter.
- Der Kleriker muss sich an alle Gesetze und Regeln seiner Gottheit halten.
- Ein Kleriker darf keine andere Meisterprüfung ablegen als die jeweilige Priester-„Meisterschaft“ (Priester = Meister, Hohepriester = Großmeister).

## Heiliges Symbol

Der Kleriker erhält bei seiner Weihe ein heiliges Symbol, welches nur er ungestraft „ungeschützt“ berühren darf (SL). Ohne sein heiliges Symbol kann der Kleriker keine Wunder wirken!

Wenn das heilige Symbol eine Waffe ist, ist diese nicht heilig oder geweiht. Sie kann z.B. durch den Zauber „Waffe zerstören“ zerstört werden! Der Kleriker hat dann eine kaputte Waffe als heiliges Symbol - welches aber wie vorher wirkt!

## Wirkung auf Untote

Abhängig von seiner Erfahrung und seiner Gesinnung hat ein Kleriker Wirkung auf Untote, wenn er sein heiliges Symbol vor sich hält und betet (sich konzentriert).

- Kleriker „Lehrlinge“ (Acolyten) jeder Gesinnung werden von niederen Untoten ignoriert.
- Priester jeder Gesinnung werden von niederen Untoten gemieden (sie weichen zurück) und von höheren Untoten ignoriert.
- Hohepriester guter Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute zerstören und höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester böser Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute (bis maximal 5 Untote) unter ihre Kontrolle bringen, und können höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester neutraler Gesinnung werden von allen Untoten gemieden (d.h. der Priester kann sie zurücktreiben).

## Glaubensaspekte

Die Tabelle der Glaubensaspekte enthält Beispiele für verschiedene Glaubensaspekte, den notwendigen Verhaltenskodex, die mögliche Gesinnung (Ges.: G: Gut, N: Neutral, B: Böse) und zwei Magiebereiche, welche zur Wahl der Wunder zur Verfügung stehen.

Jeder Glaubensaspekt wird in vier Stufen unterteilt (Glaubensaspekt 1-4). Diese Stufen (Aspektstufen) stellen die Verbundenheit eines Klerikers mit seiner Gottheit dar.

Es können nur Glaubensaspekte gewählt werden, die mit der Gesinnung des Charakters übereinstimmen.

### Beispiel:

<u>Kombination</u>	<u>ok?</u>	<u>Anmerkung</u>
GNB+NB	ja	Charakter muss N oder B sein
NB+GN+N	ja	Charakter muss N sein
GN+NB+B	nein	keine Kombination möglich

## Karmapunkte

Die Anzahl der Karmapunkte (KP) gibt an, wie hoch ein Kleriker in der Gunst seines Gottes steht, und werden benötigt, um Wunder zu erbitten.

Kleriker können jede Periode einmal 15 Minuten pro Glaubensaspekt „beten“, um ihre Karmapunkte zu regenerieren.

Pro Glaubensaspektstufe erhält der Charakter 3 KP.

### Beispiel:

Aegis glaubt an den ewigen Kreislauf. Der Spieler hat den „Gott“ des Kreislaufs mit den Aspekten „Leben“ und „Ordnung“ definiert.

Aegis hat 2 Stufen im Aspekt der „Ordnung“ (1. und 2. Stufe) und 3 Stufen im Aspekt des „Lebens“ (1., 2. und 3. Stufe).

Somit hat hat Aegis insgesamt 5 Aspektstufen und damit 15 Karmapunkte (KP).

## Wunder

Den Wundern eines Klerikers kann nicht widerstanden werden!

### Kleine Wunder

Jeder Kleriker kann folgende kleine Wunder tätigen:

Wunder	KP Kosten	Anmerkung
Gegenstand weihen	1 KP	hält für 1 Stunde
Schutzkreis gg. ... (3m)	1 KP	hält 15 Minuten. z.B. gg. Gute Gesinnung.
Gesinnung erkennen	1 KP	für 1 Wesen

Tabelle 27 Kleine Wunder

Das Erbeten von kleinen Wundern dauert 1 Minute pro Wunder und sollte in Form eines „Gebets“ ausgeführt werden.

### Einfache Wunder

Jede Gottheit gewährt ihren Klerikern bestimmte einfache Wunder. Diese entsprechen in ihrer Wirkung und Einteilung (in Bereiche) den Sprüchen der Magier, werden jedoch vom Kleriker „erbeten“.

Je nach Aspektbereich können für die Spielfigur aus den in Tabelle 38 angegebenen Bereichen (Spalte „M.Ber.“) einfache Wunder gewählt werden. Die Anzahl und Stufe richtet sich dabei nach der Stufe des Aspekts:

Aspekt	Stufe	Anzahl	aus Magiestufe
	1	3	aus 1 und 2
	2	3	aus 2 und 3
	3	2	aus 3 und 4
	4	2	aus 4

Tabelle 28 Anzahl Wunder pro Aspektstufe

Diese einfachen Wunder müssen (wie die Sprüche der Magieanwender) bei der Charaktergenerierung gewählt werden, bzw. können mit erhaltener Erfahrung erweitert werden.

Das Erbeten von einfachen Wundern dauert 5 Minute pro Wunder und kostet für Wunder der 1. und 2. Magiestufe 1 KP pro Wunder und für Wunder der 3. und 4. Magiestufe 2 KP.

Der Kleriker kann Wunder aber auch in Form eines Stoßgebets erbitten. Die Dauer hierfür beträgt 5 Silben pro Stufe des Wunders und kostet 1 KP pro Stufe des Wunders.

### Beispiel:

Der Spieler von Aegis hat 2 Stufen des Aspektes Ordnung für seine Spielfigur generiert.

Der Aspekt „Ordnung“ erlaubt die Wahl von Wundern aus dem Bereich „IS“ - also Information (I) und Schutz (S).

Er wählt für die erste Stufe des Aspektes Ordnung die Wunder:

Astralsicht – 1 Stufe – Informationsmagie  
 Aura lesen – 2 Stufe – Informationsmagie und  
 Spruchreflexion 1 – 1 Stufe – Schutzmagie

und für die zweite Stufe die Wunder:

Spruchreflexion 2 – 2. Stufe – Schutzmagie  
 Spruchreflexion 3 – 3. Stufe – Schutzmagie und  
 Orakel 1 – 2 Stufe - Informationsmagie

### Große Wunder

Kleriker mit Ritualkunde können, abhängig von ihrem Wissen, mächtige „improvisierte“ Wunder erbitten.

Stufe	max. KP	Wirkung	mind. Dauer
1	3	einfache	10 Minuten
2	6	schwierige	20 Minuten
3	10	komplexe	40 Minuten
4	8	weiterreichend	>40 Minuten

Tabelle 29 Größe von klerikalischen Ritualen je nach Stufe

# Magische Gegenstände/Artefakte

Jeder Charakter kann magische Gegenstände oder Artefakte benutzen, sofern sie nicht gegen eine „fremde“ Benützung geschützt sind.

Um eine Spruchrolle zu benutzen, muss der Anwender allerdings zumindest irgendeine Sprache lesen können (Fertigkeit Lesen und Schreiben)

## Einmalartefakte / Spruchrollen

Einmalartefakte und Spruchrollen unterscheiden sich in Herstellung und Anwendung:

	Herstellung durch	MP Kosten Herstellung	Auslösen durch
Spruchrollen	„Magie schreiben“	einfache Kosten	Lesen der Rolle (8 Silben / Stufe)
Einmalartefakt	„Magie binden“	doppelte Kosten	„Brechen“ (sofortige Wirkung)

Tabelle 30 Spruchrollen vs. Einmalartefakte

Die Herstellung dauert **5 Minuten pro aufgewendetem MP**.

Bei Einmalartefakten und Spruchrollen verbleibt die gebundene Magie **5 Livetage** in diesem Gegenstand, welcher nach Auslösen des Effektes als zerstört gilt.

### Beispiel –Heilungs-Schriftrolle

Schriftrolle mit Heilung 2:  
Heilung 2 = Spruch 3. Stufe  
=> Herstellung: 3 MP, 15 Minuten

### Beispiel –Stäbchen der Heilung

Stäbchen der Heilung 2:  
Heilung 2 = Spruch 3. Stufe  
=> Herstellung: 6 MP, 30 Minuten

## magische Gegenstände / Artefakte

Um einen permanent magischen Gegenstand zu erschaffen, benötigt man das Wissen (Artefaktkunde & Ritualkunde & Spruch) und die dafür notwendigen Materialien (Träger).

In einem Ritual wird die Magie in den Träger eingebracht (SL!). Danach gilt der Gegenstand als Artefakt, welches die vorgesehene Wirkung enthält.

Die Wirkung und Auslösung eines Artefaktes ist verschieden, aber nicht an einen Charakter gebunden.

Die Herstellung eines Artefaktes dauert:

- Vorbereitung: Summe aus benötigter Artefaktkunde(AK) + Ritualkunde (RK) mal 15 Minuten
- Ritualdauer: 5 Minuten pro verwendeten MP

Artefakt(wirkung)	AK	RK	MP	Trägermaterial
mag. Schwert	1	1	10	1
mag. Schwert +1	4	4	50	5, Kristall
mag. Speer	1	2	15	1
mag. Rüstung +1	2	2	15	2, seltenes „Leder“
Heilung 1 - 1/Periode	1	2	10	1
Heilung 2 - 1/Periode	1	3	15	2
Heilung 1 - 2/Periode	2	2	20	3, seltenes Mat.
Heilung 2 - 2/Periode	2	3	30	4, seltenes Mat.
Teleport - 1/Periode	1	3	25	1
Teleport - 2/Periode	2	3	30	2, seltenes Metal
Unsichtbarkeit - 2/Per. 2	2	2	20	3, seltenes Mat.
Feuerball 1 - 1/Periode	3	2	20	5, Feuerf. M.
Feuerball 2 - 1/Periode	4	3	30	6, Feuerf Mat.
Kraftstein 5/10 MP	2	2	20	2, Kristall
Kraftstein 10/20 MP	4	4	40	12, Kristall

Tabelle 31 Kosten für Artefaktherstellung

## Klerikale Artefakte

Kleriker können nur permanente Artefakte herstellen. Die Bedingungen entsprechen den eines Magieanwenders (Artefakt- und Ritualkunde). Kosten und Dauer für die Erstellung eines klerikalen Artefaktes sind wie folgt zu ändern:

Karmapunkte = Magiepunkte / 2  
Trägermaterial Kosten = x 2  
Vorbereitungs- & Ritualdauer = x 2

### Beispiel –Magisches Schwert:

30 Minuten Vorbereitung,  
50 Minuten Ritualdauer,  
10 Magiepunkte,  
1 Gold für Trägermaterial

# Tabellen

Die folgenden Tabellen beinhalten Vorteile, Nachteile, Fertigkeiten und die Glaubensaspekte der Priester. Magische Sprüche und alchemistische Rezepte sind aufgrund ihrer Anzahl in eigenen, von dieser Kurzversion getrennten, Tabellen enthalten.

## Vorteile

Vorteil	GP	Bemerkung
Bes. Ausrüstung	variabel	Umfaßt einen breiten Bereich von Gegenständen
Cantrip	20	Der Held kann einen gewählten Spruch der 1. Stufe 4x pro Periode ohne MP-Kosten sprechen
Empathie mit Tieren	5	Fähigkeit, mit Tieren aller Art besser umgehen zu können.
Extremes Glück	15	Die SL kann 1x pro Periode ein Auge zudrücken
Gespür für Magie	10	Der Held fühlt Magie erkennt aber keine Details oder Richtungen
Regeneration	40	Verletzungen des Helden heilen rasant. Pro 1 Stunde Ruhe regeneriert der Charakter 1 LP. Nicht kumulativ mit schneller Heilung!
Schnelle Heilung	15	Verletzungen des Helden heilen mit doppelter Geschwindigkeit. Nicht kumulativ mit Regeneration!
Immunität gegen Giftwirkung	10/Stufe	Immunität gegen Gifte bis zur jeweiligen Stufe. Muß aufbauend genommen werden. (z.B. St2 = 30 GP)
Immunität gegen Krankheiten	10/Stufe	Immunität gegen Krankheiten bis zur jeweiligen Stufe. Muß aufbauend genommen werden. (z.B. St3 = 60 GP)
Immunität gegen magischen Spruch	10/Stufe	Immunität pro Spruch (z.B. Schlaf, 1. Stufe = 10 GP)
Reichtum	5/Silber	Der Held ist reich und fängt jedes Spiel mit mindestens der gewählten Menge an Geld an
Schmerzresistenz	20	Held empfindet fast keine Schmerzen. Immun gegen „Schmerz“-Zauber der 1. Stufe. Kann Gliedmaße auch nach Treffer noch einsetzen
Sechster Sinn	15	Bei wichtigen Geschehnissen kann der Held eine Vorahnung haben
Überstärke	30	Kann nur bei ST1 gewählt werden. KEIN zusätzlicher Schaden - Held ist nur außergewöhnlich stark
Ungew. Hintergrund	variabel	Voraussetzung für Vorteile und Fähigkeiten die nicht üblich für das Szenario sind.
Wille - Eiserner	40	Der Held kann 2x pro Periode Geisteinflussung bis zur 2.Stufe widerstehen und hat Imunität gegen 1 Stufe Geisteinflussung
Wille - Starker	20	Held kann 1x pro Periode einer Geisteinflussung bis zur zweiten Stufe widerstehen

*Tabelle 32 Vorteile*

Nachteil	GP	Bemerkung
Allergie	*	Häufig mit geringer bis tödliche Auswirkung
Alter	-25	Es ist keine anstrengende Tätigkeit erlaubt. Es darf keine Metallrüstung getragen werden
Ausgeglichen	-40	Keine Grundeigenschaft hat einen Wert von 1
Berserker	-15	Jede Wunde versetzt Held in Kampfrausch. Kann nicht zwischen Freund & Feind unterscheiden
Chaosmagie	-10 bis -20	Nur für Magieanwender wählbar!
Ehrenkodex / Eid ...	*	z.B. Ehrenkodexes der Ritterlichkeit
Ehrlichkeit 1	-5	Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu retten!
Ehrlichkeit 2	-15	Der Held lügt nie - selbst in Todesgefahr
Einäugig	-10	Der Held trägt eine Augenklappe. (Der Spieler sollte diese ab und zu wechseln)
Einhändig (links/rechts)	-5/-10	Die „linke“ bzw. „rechte“ Hand wird bandagiert, oder mit einem ungefährlichen „Seeräuberhaken“ versehen
Extreme Feigheit	-15	Der Held läuft vor Kämpfen davon. Er geht jeder Gefahr aus dem Weg.
Fanatismus / Treibende Kraft	-10	Der Held glaubt besonders stark an eine Sache. Er tut alles um seiner Sache dienlich zu sein
Feindschaft 1-3	*	... gegenüber bestimmten „großen“ Gruppen (zB. Händler) oder Rassen – unfreundlich, versucht Feind zu schaden ...
Freundschaft 1-3	*	... gegenüber bestimmten „großen“ Gruppen (zB. Paladinen) oder Rassen - Versucht alles um zu helfen ...
Gutgläubigkeit	-15	Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist
Kleptomanie	-5	pro Interessensgebiet (aber nichts Nützliches wie Gold und Silber oder Waffen)
Krankhafter Lügner	-10	Sagt nahezu nie die Wahrheit und liebt es, auf gefährliche Weise andere hereinzulegen
Lahmes Bein	-10	Der Held muß humpeln
Pazifist	-15	Versucht, Kämpfe zu verhindern, tötet nicht, kämpft nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu
Phobie / Paranoia	*	Held hat vor einer bestimmten Sache unüberwindliche Angst
Schwach	-25	Der Held besitzt nur einen Lebenspunkt Kann nur bei Stärke = 4 gewählt werden
Sehschwäche	-5/-15	Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet!
Soziale Nachteile	*	Nachteil, der dem Helden den Umgang mit anderen Spielfiguren erschwert
Stummheit	-20	Der Spieler darf nicht sprechen
Sucht	*	Eine bestimmte simulierte Droge, (mehr oder weniger schwer zu erhalten) muß regelmäßig eingenommen werden. Der Held kann diese Droge nicht selbst herstellen

Tabella 33 Nachteile

\*: Der Nachteile ist abhängig von der Wahrscheinlichkeit (Häufigkeit) und „Härte“ der Auswirkung des Auftretens:

Häufigkeit	Auswirkung		
	moderat (Stufe 1)	hart (Stufe 2)	tödlich (Stufe 3)
selten	-2	-10	-15
manchmal	-5	-15	-20
häufig	-10	-20	-40

Tabella 34 Auswirkungen von Nachteilen

Außer den Kosten für die Generierungspunkten enthält die Tabelle noch folgende Einträge:

**Spalte Bedeutung**

**B** Bereich (A=Abenteuer, M=Magie, W=Wissen)

**V** Voraussetzung für Erlangen dieser Fertigkeit

**M** Die Fertigkeit kann nur von Meistern dieses Bereichs gewählt werden.  
Bei Fertigkeiten mit Stufen ist nur die höchste Stufe davon betroffen.  
Ausnahme: 'Alle Meister' - für alle Stufen ist der Meistergrad notwendig

**L&S** ist die Abkürzung für Lesen & Schreiben

*Tabelle 35 Bedeutung der Spalten in Tabelle Fertigkeiten*

**Allgemeine Fertigkeiten**

Fertigkeit	GP	B V	Bemerkung
Alch. Rezept 1-4*	G/K * 4 * Stufe	W M, Alchemie	Kenntnis des entsprechenden Rezeptes. Ab Stufe 3 wird ein großes Labor benötigt
Alchemie 1-4	K/K * 8/12/18/24	W M	Kenntnis um alchemistischen Zusammenhänge.
Alchemie Punkt (AP)	K * 2	W Alchemie	Siehe Kapitel Alchemie
Artefaktkunde 1-4	K/K * 4/8/16/24	W M	Wissen um Artefakte bis zu jeweiligen Stufe
Ausweichpunkte 1-8	G/G * 10 * Pkt.	A Alle Meister	Pro Ausweichpunkt kann Held die Aus-wirkungen eines Treffers oder geworfenen Zaubers 1x pro Periode ignorieren. (z.B. 3ter AP = 10*3 = G/G*30)
Beidhändigkeit	G/G * 8	A	Wer diese Fertigkeit beherrscht, darf gleichzeitig mit zwei Waffen kämpfen.
Betäuben 1-2	G/S * 10/15	A M	Bewußtlosschlagen von Gegnern mit/ohne Waffe
Blind kämpfen	G/G * 15	A M	Held kann auch in Situationen, welche die Sicht einschränken, normal weiterkämpfen.
Blutmagie	K/E * 8	M	1 fremder/eigener LP in 2/4 MP wandeln. Diese LP können nur natürlich heilen!
Entfesseln	G/G * 6	A	Held ist in der Lage, sich aus einfachen Fesseln (Seile) selbst zu befreien.
Entwaffnen	G/S * 10	A M	Held kann dem Gegener die Waffe während des Kampfes aus der Hand schlagen.
Erste Hilfe	G/K * 4	W	Verhindert das „Verbluten“ - siehe Heilung.
Fallen bauen / entschärfen 1-4	G/K * 3/5/9/18	A M	Alle im Spiel simulierten Fallen müssen ungefährlich sein.
Fälschen 1-2	G/K * 6/8	A	Held kann Unterschriften, Siegel... fälschen.
Feinschmied	G/K * 4	W Metallkunde	Bau von Ringen, Amuletten, kleinen mechanischen Gegenständen, Fallen.
Foltern	G/K * 6	A	Fertigkeit, durch Zwang Informationen aus Personen herauszupressen.
Gezielter Schlag	G/S * 10	A M	2x/Periode eine Gliedmaße des Gegners unbrauchbar machen.
Giftkunde 1-4	K/K * 4/6/9/16	W M	Wissen um Besonderheiten von Giften und deren Umgang.
Giftrezept Stufe 1-4*	G/K * 4/6/10/18	W M	Wissen und Fertigkeit zur Herstellung eines Giftes.
Glaubensaspekt 1-4	E/E * 20/40/40/60	M, HeiligeWeihe	Maximal 3 Glaubensaspekte mit je 4 Stufen wählbar.
Heilige Weihe	E/E * 10	M	
Heilkunde 1-4	G/K * 4/6/10/18	W M	Fähigkeit zu heilen.
Immunität gegen Betäuben	S/S * 20	A M	Der Charakter kann nicht mehr niedergeschlagen werden..

<b>Fertigkeit</b>	<b>GP</b>	<b>B V</b>	<b>Bemerkung</b>
Immunität gegen Entwaffnen	S/G * 8	A M	Sämtliche Entwaffnungsversuche gegen den Charakter schlagen fehl.
Karma-Punkt	E/E * 10	M	Zusätzliche Karmapunkte.
Konzentration 1-2	K/K * 6/12	M M	Fertigkeit, unter Ablenkung Zauber, Lieder oder Wunder zu wirken
Lebenspunkt zusätzlicher 3. bis 6.	S/S * 5/10/20/40	A	
Lebenspunkt zusätzlicher 7.& 8.	S/S * 60/80	A	Alle Meister
Lederbearbeitung	G/G * 6	W	Bau und Reparatur von Gegenständen aus Leder (Stiefel, Rüstungen...)
Lesen / Schreiben	K/K * 4	W	Pro Schrift
Mag. Spruch 1-4*	E/E * 6/12/18/24	M variabel	Siehe Kapitel Magie
Magie binden	K/E * 16	M M	Fertigkeit, Magie für eine einmalige Anwendung zu binden
Magie Punkt (MP)	variabel	M	Siehe Kapitel Magie – Magiepunkte
Magie schreiben	K/E * 8	M, L&S	Fertigkeit, Magie für eine einmalige Anwendung niederzuschreiben
Magietheorie	K/K * 6	M L&S	Wissen über Magie im Allgemeinen
Materialkunde (Bereich)	K/K * 4	W	Wissen um Materialien und Bearbeitung des Bereichs. (zB. Metallkunde)
Meditation 1-4	K/E * 3/5/8/14	M M	Erlaubt durch fortlaufende Meditation MP zurückzugewinnen
Meisterschütze	2 * Waffenfert.	A M	1x pro Periode mit Fernwaffe ein Opfer sofort auf null Lebenspunkte bringen
Meucheln 1-2	G/S * 15/30	A M	Gegner mit Nahkampfwaffe / bloßer Hand sofort auf null Lebenspunkte bringen
Orientieren	K/K * 4	A	Sowohl richtiger Umgang mit Kartenmaterial als auch das allgemeine Zurechtfinden
Persönliche Waffe	2* Waffenfert.	A M	Held besitzt maximal eine pers. Waffe, welche einen zusätzlichen TP macht
Pflanzenkunde 1-4	K/K * 3/4/7/12	W M	Kann zB. Heilpflanzen finden und diese für 5 LT haltbar machen
Ritualkunde 1-4	K/K * 6/8/16/24	M M, Magieth.	Held ist Ritualmagier / Zeremonienmeister
Rüstung reparieren	G/S * 4	A Rüstung tragen 1	Improvisierte Reparatur von Rüstungen und Schilden in 15 Minuten pro RP
Rüstung tragen 1-4	S/S * 4/6/9/13	A	Rüstungen schützen durch ihre Beschaffenheit vor 1-4 Trefferpunkten. Stufe 1: Lederrüstung Stufe 2: Beschlagenes Leder, Kettenhemd Stufe 3: Schuppenpanzer Stufe 4: Plattenrüstung
Rüstungsschmied 1-2	G/S * 8/12	W M, Metallkunde	Bau und Reparatur von Rüstungen und Schilden. Reparieren in 10/5 Minuten pro RP
Schätzen	K/K * 4	A	Held hat recht genaue Vorstellung davon, was Gegenstände wert sind
Schild tragen 1-4	S/G * 4/6/9/13	A M	Stufe 1: Buckler Stufe 2: kleines Schild Stufe 3 großes Schild Stufe 4: Mannschild
Schlösser öffnen 1-4	G/G * 5/7/10/18	A M	Held ist in der Lage Schlösser zu öffnen.
Sprachen leicht/schwer	K/K * 4/6	W	Leichte: zB. Menschen, Orkisch Schwere: z.B. Elfish, Zwergisch.
Spuren legen / lesen 1-2	G/K * 4/6	A	Diese Fertigkeit funktioniert nur, wenn am Boden Spuren zurückbleiben.
Stille Magie	E/E * Stufe * 6	M	Fertigkeit muß zusätzlich für jeden Zauber einzeln erworben werden. Zauberdauer 5min/St. - Konzentration hilft nicht!
Taschendiebstahl	G/G * 10	A	Held hat die Fähigkeit, Dinge am Körper eines anderen zu "dieben"

<b>Fertigkeit</b>	<b>GP</b>	<b>B V</b>	<b>Bemerkung</b>
Tierekunde	K/K * 4	W	Der Charakter kennt alle Tierarten, ihr Vorkommen und ungefähres Verhalten
Waffenschmied 1-2	G/S * 8/12	W M, Metallkunde	Bau und Reparatur von Waffen. Reparieren in 30/15 Minuten pro Waffe
Wissen um Dämonen 1-3	K/K * 3/4/6	W	Wissen um Dämonen.
Wissen um Geschichte	K/K * 4	W	Held weiß überblicksmäßig über die Geschichte der Spielwelt Bescheid.
Wissen um Heraldik	K/K * 4	W L&S	Held kennt Geschichte, Wappen... der wichtigsten Adelsgeschlechter.
Wissen um Legenden	K/K * 4	W	Wissen über Sagen und Legenden, die in der Spielwelt verbreitet sind.
Wissen um Myth.Kreaturen 1-3	K/K * 3/4/6	W	Wissen um mythische Kreaturen.
Wissen um Religionen	K/K * 4	W	Pro Kultur
Wissen um Runen & Symbole	K/K * 4	W	Pro Schrift und Kultur
Wissen um Spezielle Rasse	K/K * 4	W	Wissen über eine Rasse : allgemeine Merkmale und Besonderheiten
Wissen um Untote 1-3	K/K * 3/4/6	W	„Erkennt grob die verschiedenen Untoten“ bis „Fundiertes Wissen“

*Tabelle 36 Allgemeine Fertigkeiten*

## Waffenfertigkeiten

Waffen haben keine Voraussetzung zum Erlernen – daher entfällt die Spalte „V“ (Voraussetzung).

Die Spalte „TP“ gibt an wie viele Trefferpunkte eine Waffe macht.

Die Spalte „Länge“ enthält die maximale Länge der jeweiligen Waffe in Zentimeter

<b>Fertigkeit</b>	<b>GP</b>	<b>B</b>	<b>TP</b>	<b>Länge</b>	<b>Bemerkung</b>
Armbrust	G/S * 18	A	2	-	Durchschlägt Metallrüstungen, maximales Auszugsgewicht 25 lbs
Axt	G/S * 7	A	1	80	Axt, Kriegsbeil, Tomahawak ...
Bastardschwert	G/S * 11	A	1 / 2	140	Grifflänge >15 cm, 1oder 2 Handwaffe
Blasrohr	G/G * 7	A	0	-	Kann aber vergiftet werden
Bogen	G/S * 16	A	2	-	Durchschlägt Metallrüstungen, Maximales Auszugsgewicht 25 lbs
Dolch	G/G * 4	A	1	40	Klassischer Dolch, Stilet, Kris ...
Kurzschwert	G/S * 6	A	1	80	klassisches römisches Schwert
Schlagw. beweglich	G/S * 11	A	1	80	Keine echte Kette verwenden! Morgenstern
Schlagw. unbeweg.	G/S * 9	A	1	110	Kriegshammer, Keule ...
Schwert	G/S * 10	A	1	110	Langschwert, Degen, Säbel ...
Stangenwaffe kurz	G/S * 12	A	1	120	Kurzstab, Jo, Stuhlbein ...
Stangenwaffe lang	G/S * 16	A	2	200	Muß beidhändig geführt werden! Quaterstaff
Wurfwaffe	G/G * 6	A	1	-	Muß vollständig gepolstert werden! Dolch ...
Zweihandaxt	G/S * 13	A	2	140	Streitaxt
Zweihänder	G/S * 15	A	2	165	Grifflänge > 25 cm
Zweihandschlagw.	G/S * 15	A	2	140	Großer Kriegshammer

*Tabelle 37 Waffenfertigkeiten*

Glaubensaspekt	Verhaltenskodex	Ges.	M.Ber.
Abenteuer	Held ist neugierig, und wird kein Abenteuer ablehnen	GNB	IK
Alter	Held bewegt sich langsam und ist stets (über)vorsichtig	GNB	IN
Chaos	Kein Stein darf auf dem anderen bleiben, Gesinnung ist chaotisch	GNB	BV
Dunkelheit, Nacht	Held meidet helles Licht, schläft tagsüber, liebt Mond und Sterne, zieht sich dunkel an	GNB	LV
Ehre, Treue	Nie ein Ehrenwort brechen, Ehre geht über den Tod, Gesinnung ist rechtschaffen	GNB	KS
Erde	Denkt und bewegt sich langsam & gemächlich, verhält sich passiv, Gesinnung ist rechtschaffen	GNB	NS
Essen, Trinken	Mampf ... mampf ... Gluck... Gluck ... hicks ... rülp	GNB	IL
Feuer	Denkt und bewegt sich aufbrausend; verhält sich aktiv; Gesinnung ist chaotisch oder neutral	GNB	IK
Fremdwelten	Liebt Umgang mit extraplanetaren Wesen	NB	HS
Freude, Liebe	Held ist stets guter Laune, liebt „alles“ und versucht seine Freude und Liebe zu verbreiten	GN	BL
Fruchtbarkeit	Held verehrt, schützt und unterstützt alle fruchtbaren Geschöpfe.	GNB	LV
Furcht	Trachtet danach Angst und Schrecken zu verbreiten - scheut jedoch selbst Gefahren	NB	BN
Gaunerei	Verpasst keine Gelegenheit um eine (kleine) Gaunerei zu begehen	GNB	BI
Geheimnis	Geheimnisse ergründen -selbst jedoch keine Geheimnisse preisgeben	GNB	HI
Glück	Vertraut lieber auf sein Glück als auf Pläne - lehnt nie ein Spiel ab	GN	BS
Haß	Kennt keine Freundschaft; säht Haß; Gesinnung ist neutral oder chaotisch	B	KN
Jugend	Held denkt und bewegt sich unbeholfen und unvorhersehbar	GNB	KL
Krankheit	Krankheiten müssen verbreitet werden	NB	LN
Krieg	Krieg und Kampf sind die besten Methoden, um Konflikte zu lösen	NB	HK
Leben	Leben muß erhalten werden	GNB	LS
Licht, Tag	Meidet Schatten; kleidet sich hell; hat stets Lichtquelle bei sich; versucht Tag so gut wie möglich zu nützen	GN	LV
Luft	Held denkt und bewegt sich schnell und unbeständig; verhält sich aktiv; Gesinnung ist chaotisch	GNB	HV
Lüge	Held vermeidet, die Wahrheit zu sagen	NB	BI
Mord	Held liebt es, zu töten oder dabei zuzusehen	B	KV
Natur	Beschützt und benutzt die Natur - meidet Zivilisation und Technik	GNB	HL
Ordnung	Ordnung ist die erste Pflicht; das Chaos muss bekämpft werden; Gesinnung ist rechtschaffen	GNB	IS
Reise	Held verweilt nie lange an einem Platze und liebt Geschichten von fremden Ländern	GNB	IS
Schmiedekunst	Held wurde geschaffen, um Metall in Form zu zwingen/bringen	GNB	SV
Schönheit	Held bewahrt und fördert alles Schöne	GNB	BI
Tod	Held verehrt den Tod und Totes	GNB	LN
Tyranei	Versucht über andere zu herrschen und Macht auszuüben	NB	BK
Unglück	Versucht Glück zu zerstören und ins Gegenteil zu verkehren	NB	BH
Wahrheit	Lügt nie und versucht Lügen aufzudecken; Gesinnung ist neutral oder rechtschaffen.	GN	BI
Wasser	Denkt & bewegt sich fließend und gleichmäßig; verhält sich passiv; Gesinnung ist neutral oder rechtschaffen	GNB	BL
Wissen	Versucht Wissen zu sammeln und zu bewahren; Gesinnung ist neutral	GNB	IV
Zerstörung	Läßt keine Gelegenheit aus, etwas zu zerstören oder zu stören	B	HN

Tabelle 38 Glaubensaspekte

In den folgenden Listen der magischen Sprüche sind folgende Abkürzungen enthalten:

S	Stufe des Spruch (1-4)				
B	Magiebereich	B=Beeinflussung, L=Leben/Natur,	H=Herbeirufung, N=Nekromantie,	I=Information/Illusion, S=Schutz,	K=Kampf, V=Veränderung
A	Ausführung	S=Spruch,	KR=Kurzzritual,	R=Ritual	
D	Dauer	P=Periode,	h=Stunde,	m=minute,	*=speziell
R	Reichweite	S=Selbst,	B=Berührung, R=Ruf (max. 15 Meter)	G=Geschoss,	N=Nahe (max. 5 Meter),

## B - Beeinflussung Magie

Beeinflussungsmagie wirkt ohne das das Opfer Verdacht schöpft. Es kann sich auch nach Ablauf der Zauberdauer nicht an die Bezauberung erinnern. Sehr wohl fällt dem Opfer aber die veränderte „Sichtweise“ der Dinge nach Ablauf der Zauberdauer auf, es kann aber keinen unmittelbaren Zusammenhang mit dem „Bezaubernden“ herstellen.

Beeinflussungsm.	S	A	D	R	Auswirkung
Angst 1	1	S	1m	B	Das Opfer flüchtet in voller Angst für 1 Minute oder ca. 100 Schritte weg vom Magier, erst dann kommt es wieder einigermaßen zu Besinnung. Ohne Fluchtmöglichkeit wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.
Befehl 1	1	S	30s	N	Dem Opfer kann ein beliebiger Befehl in einem einfachen und deutlichen Wort gegeben werden. Es wird genau danach handeln und dann vergessen warum es dies tat z.B. Lauf, Halt, Hüpf,..während dieser Zeit wird sich das Opfer nur auf seine Tätigkeit konzentrieren. Wenn es dabei gestört wird verliert der Befehl seine Wirkung.
Befragung 1	1	S	*	B	Das Opfer muss eine einfache Frage aus seiner Sicht wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten. Wird die Frage falsch gestellt wirkt der Zauber nicht. Bei Unkenntnis erfolgt keine Antwort. Der Magier merkt nicht wenn dem Zauber widerstanden wird.
Freundschaft 1	1	S	30m	B	Das Opfer fühlt sich wie ein guter Freund zum Magier und stellt dies auch nicht in Frage. Dies bedeutet natürlich keine Hörigkeit oder Unterwerfung, sondern nur Freundschaft, Pflichten werden ebenfalls nicht vernachlässigt. Verursacht der Befreundete dem Opfer Schaden so ist die Wirkung aufgehoben.
Schlaf 1	1	S	30m	B	Das Opfer wird in einen natürlichen Schlaf versetzt, durch äußere Einflüsse (Lärm, Schmerzen,..) kann es jederzeit geweckt werden. Der Spruch wirkt nur wenn das Ziel bereits einigermaßen entspannt ist, nicht im Kampf oder ähnlichem.
Taubheit	1	S	10m	N	Das Ziel wird völlig taub, es ist dadurch allerdings auch durch keinerlei Schall zu beeinflussen.
Angst 2 (Panik)	2	S	5m	N	Das Opfer flüchtet in Panik für 1 Minute oder ca. 100 Schritte weg vom Magier, erst dann kommt es wieder einigermaßen zu Besinnung. Es wird die nächsten fünf Minuten, noch immer erfüllt von Furcht, nicht wagen den Magier nahe zu kommen. Ohne Fluchtmöglichkeit wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.
Befehl 2 (Kommando)	2	S	30s	N	Dem Opfer kann ein beliebiges Kommando in nicht mehr als fünf Wörtern gegeben werden. Es wird genau danach handeln und dann vergessen warum es dies tat z.B. "Hüpf schnell in den Wald" während dieser Zeit wird sich das Opfer nur auf seine Tätigkeit konzentrieren. Wenn es dabei gestört wird verliert der Befehl seine Wirkung
Befragung 2	2	S	*	B	Zwingt eine Person auf eine einfache Frage aus seiner Sicht wahrheitsgemäß zu antworten. Der Magier merkt wenn dem Zauber widerstanden wird.
Lähmung	2	S	10m	N	Dieser Spruch bewirkt eine Lähmung aller Muskeln einer Person (wenn sie denn welche hat) so das diese einfach zusammensackt. Eine Wunde beendet die Bezauberung.

<b>Beeinflussungsm.</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Stummheit	2	S	10m	N	Für die Wirkungsdauer ist es dem Betroffenen unmöglich zu sprechen, somit werden auch nahezu alle Zauber undurchführbar.
Suggestion 1	2	S	1h	N*	Durch z.B. schwenken eines Pendels während des Spruches wird einer Person eine Vorstellung eingepflanzt (z.B. „Konan ist dein Feind“). Der Betroffene wird entsprechend handeln, aber keine lebensbedrohliche Aktion, wie alleine einen Angriff gegen eine Überzahl, durchführen. Ebenso kann nichts suggeriert werden was dem grundlegendem Wesen der Person widerspricht wie etwa "Hallo Waldelf, hast du eigentlich schon bemerkt das alle Drow deine persönlichen Freunde sind".
Angst 3	3	S	30m	N	Das Opfer verfällt für 1h in einen Panikzustand. Es wird vor allem flüchten, und einen ruhigen Ort (ohne Menschen und anderen Wesen) suchen. Ohne Fluchtmöglichkeit wird es den größtmöglichen Abstand von allen einhalten. Sollte jemand zu nahe kommen ist ein Angriff nicht ausgeschlossen!
Berserker	3	S	5m	B	Das Opfer dieser Beeinflussung verfällt augenblicklich in blinde Wut. Es wird wie ein Berserker alle in seiner Umgebung angreifen. Alle Effekte welche Friedfertigkeit hervorrufen beenden den Spruch. Das Opfer kämpft 5 Minuten oder bis es auf 0 LP ist und bricht danach erschöpft zusammen.
Blindheit	3	S	10m	G	Der Betroffene wird auf der Stelle blind. Ohne die Fertigkeit "Blind kämpfen" kann keine gezielte Aktion gesetzt werden. Jeder Betroffene muss die Augen schließen und Waffen dürfen sicherheitshalber nur in Hüfthöhe gehalten werden
Liebe	3	S	1h	B	Das Opfer ist für die Dauer blind in den Spruchsprecher, oder eine von ihm Bestimmte Person, verliebt und wird fast alles für ihn tun. Dieser Zauber hängt nicht von dem jeweiligem Geschlecht ab.
Schwachsinn	3	S	30m	N	Das Opfer wird zum kompletten Idioten. Es wird aus eigenen Antrieb nichts mehr unternehmen. Wunden beenden den Spruch NICHT. Erst nach Ablauf der Spruchdauer oder nachdem das Opfer auf 0 LP geschlagen wurde endet der Spruch und das Opfer wird wieder „normal“.
Suggestion 2	3	S	1P	N	Wie Suggestion 1 – nur längere Dauer
Vergessen	3	S	*	B	Der Charakter vergisst augenblicklich permanent einen bestimmten Sachverhalt der nicht länger als eine halbe Stunde gedauert hat und in der selben Periode geschehen ist. Er kann z.B. vergessen das er den Händler bereits bezahlt hat, das er einen Ork umgebracht hat und ähnliches. Der Sachverhalt ist jedoch nicht wirklich gelöscht sondern durch den Spruch nur im Unterbewusstsein begraben.
Angst (Massenpanik)	4 4	S	1m	R	Alle Umstehenden geraten unter den Einfluss einer Panikattacke und flüchten vor dem Anwender 1 Minute lang. Jede Person über vier kostet einen zusätzlichen Magiepunkt. (Dieser Spruch hat schon manchen Magier erschöpft)
Befehl (Unterwerfung)	3 (Totale 4)	KR	1h	B	Durch die Kraft dieses Zaubers erlangt der Magier totale Kontrolle über einen Charakter. Dieser muss jede Anweisung ausführen selbst wenn er dabei zu Tode kommen würde. Zwingende Voraussetzung für den Zauber ist der Besitz von Materialien vom Körper des Opfers (Haare, Fingernägel). Diese muss der Magier in einem Beutel bei sich tragen um den Charakter zu beherrschen, sonst bricht der Zauber.
Gesinnungswandel	4	S	12h	B	Das Opfer bekommt für die Wirkungsdauer eine vom Magier bestimmte Gesinnung aufgezwungen, sonst bleibt die Psyche unverändert. Allerdings ist eine andere Gesinnung oft ein Grund seine Handlungen und Verbündeten radikal umzustellen, möglicherweise erkennt man plötzlich die Richtigkeit der Weltansicht des Magiers.
Queste	4	S	*	B	Das Opfer muss um jeden Preis eine vom Magier bestimmte Aufgabe erfüllen. Diese Aufgabe muss realistisch und den Kräften des Charakters angemessen sein und sie muss in einem kurzen deutlichen Satz ohne wenn und aber formuliert werden. Der Zauberende kann nicht die Art und Weise bestimmen mit der das Opfer die Queste erfüllt. Unklare Wortwahl kann sehr wohl dem Magier schaden.

Beeinflussungsm.	S	A	D	R	Auswirkung
Suggestion (Massensuggestion)	3 4	KR	1h	R	Durch diesen Zauber erlangt der Magier die Fähigkeit große Massen zu manipulieren. Er muss dazu den Spruch wirken und dann eine Rede, welche einige Minuten dauern sollte, zu den Anwesenden halten um sie in seinem Sinn zu beeinflussen. Während der Ansprache wird unbewusst allen im Zauberbereich eine „Suggestion 1“ eingepflanzt. Nach Ende der Rede muss diese nur noch artikuliert werden.

*Tabelle 39 Beeinflussungsmagie*

## H - Herbeirufungs Magie

Herbeirufungsmag.	S	A	D	R	Auswirkung
Beschwöre Vertrauten	1	R	*	S	Ruft einen dienstbaren Geist welcher den Magier immerdar helfen und verführen wird. Manchmal fährt der Geist in den Körper des Anwenders und unterstützt seine magische Macht. Manchmal manifestiert er sich als kleines Wesen (bleibt dem Spieler überlassen). Der Vertraute kann Boten oder Späherdienste übernehmen, allerdings muss der Magier dabei meditieren und kann so durch die Augen seines kleinen Gehilfen blicken. Der Nachteil dabei ist, das jeder Schaden den das Wesen erlangt dem Herrn starke Schmerzen zufügt und sollte es sterben ist man gar für eine Stunde durch den Schock kampfunfähig bzw. geschwächt.
Bessenheit 1	1	S	5m	B	In das Opfer fährt kurzfristig ein zufälliger niederer Dämon und zwingt es für die Wirkungsdauer beliebige meist destruktive Taten zu vollbringen, danach verlässt er den Körper wieder. Dem Spieler bleibt überlassen wie er dies ausspielen möchte. Theoretisch kann der Charakter mit "Kontrolliere niederen Dämonen" beherrscht werden.
Dämonenhaut	1	KR	1P*	S	Der Magier verwendet die dunklen Kräfte um sich eine Haut gleich der eines Dämons zuzulegen welche ihm vor Schaden bewahrt. Er erhält einen Rüstungsschutz von drei, welcher maximal 1 Periode anhält. Jedoch ist diese Veränderung deutlich sichtbar, man strahlt eine böse Aura aus und alles was gegen Dämonen wirkt betrifft ihn ebenso. Darstellung: Im Laufe des Rituals alle freien Hautstellen mit roter und schwarzer Farbe bestreichen oder mit Latexteilen schminken.
Dämonenkralle	1	KR	1P	S	Dem Magier wachsen anstelle einer oder beider Hände die Klauen eines Dämons welche er wie Waffen einsetzen kann. Sie machen mit jeden Schlag einen Trefferpunkt und gelten als magisch. Darstellung: Gepolsterte Latexklauen, höchstens 20 Zentimeter länger als eigene Hände.
Hexenhaut 1	1	KR	1P*	S	Der Anwender erhält eine warzige, verschrumpelte Haut welche ihm vor Schaden schützt Er erhält 1 Rüstungsschutzpunkt, welcher maximal 1 Periode anhält. Die „Hexenhaut“ kann mit Heilkunde, oder mit Heilpflanzen, nicht aber mit Magie oder natürliche Heilung „geheilt“ werden. Darstellung: Im Laufe des Rituals alle freien Hautstellen mit gelber Farbe bestreichen und mit Latexteilen schminken.
Blutopfer	2	R	*	B	Mit diesem Ritual ist der Magier in der Lage die Lebenskraft eines dargebotenen intelligenten Opfers in reine magische Kraft umzuwandeln. Hierzu muss er dieses töten. Er erhält für jeden Lebenspunkt drei Magiepunkte. Meist ist ein Blutopfer Teil eines größeren und schwierigeren Rituals und dient zur Unterstützung bzw. Bereitstellung der nötigen Kraft.
Großes Pech	2	S	*	R/ B	Der Magier verdammt die Aktion des Charakters und die Handlung welche das Opfer gerade vollführt geht schief, z.B. könnte beim Schloßer öffnen eine Falle ausgelöst werden, oder im Kampf die Waffe fallen gelassen werden. Sollte das Opfer nichts tun außer sich zu bewegen stolpert es. Der Verunglückte merkt in diesen Fall recht klar wer schuld war. Der Magier sollte durch seinen Zuruf diese Wirkungen deutlich machen.

**Herbeirufungsmag. S A D R Auswirkung**

Hexenhaut 2	2	KR	1P*	S	Wie Hexenhaut 1 nur das der Anwender 2 Rüstungsschutzpunkte erhält, welche maximal 1 Periode anhalten.
Rufe Schutzherrn	2	R	*	*	Mit diesem Ritual erlangt der Hexer frühzeitig größere Macht, er wird dabei jedoch meistens vom Meister zum Diener der dunklen Kräfte. Der Zaubernde führt ein normales Anrufungsritual durch, allerdings ohne einen bestimmten Dämon zu rufen, vielmehr bittet er die dunklen Ebenen um Unterstützung. Abhängig von der Größe und Auserlesenheit des Opfers erscheint ein mehr oder weniger mächtiger Dämon um dem Hexer einen Pakt anzubieten. Im Austausch gegen seine Seele und/oder ewiger Dienerschaft zu seinen Schutzherrn erlangt der Schwarzmagier besondere von der SL bestimmte Kräfte. Darstellung: Spielleitung
Verhextes Abbild	2	R	*	R	Voraussetzung für diesen Zauber sind Stücke vom Körper des gewünschten Opfers (Haare, Fingernägel,..). Mit diesen erschafft der Magier ein Abbild seines Ziels durch dies er dem Opfer wenn es in Reichweite ist, schaden kann. Wenn man eine Nadel oder ähnliches in das entsprechende Körperteil sticht fühlt das Opfer unerträgliche Schmerzen und kann des Körperteil nicht einsetzen, dadurch können auch entsprechende Sinne (Seh-, Sprach-, oder Hörvermögen) genommen werden. Eine jede neue Nadel beendet die Wirkung der vorhergehenden. Der Zauber kann nur gebrochen werden indem man "Magie brechen u.ä." auf das Abbild wirkt und es danach vernichtet. Sollte es ohne diese Vorbereitung zerstört werden, fällt das Opfer für eine halbe Periode in Koma.
Vertreibe Dämon 1	2	S	10m	N	Ein niederer Dämon muss danach trachten für die Wirkungsdauer aus der Sichtweite des Zauberten verschwinden, selbst wenn er dem Spruch widersteht kann er sich ihm nicht mehr als zwei Meter nähern. Er verbleibt jedoch auf dieser Ebene.
Banne Dämon 1	3	S	*	N	Schleudert einen niederen Dämon, wenn er nicht widersteht, zurück auf seine Heimatebene. Meist ist es diesem Dämon danach einige Zeit verwehrt wieder auf unsere Ebene zu gelangen. Ein vom Magier selbst beschworener Dämon, oder einer dessen wahren Namen man kennt, kann nicht widerstehen.
Beschwöre Dämon 1	3	R	1P*	*	Ruft einen zufälligen niederen Dämonen aus den dunklen Ebenen herbei. Die Kosten des Rituals betragen je nach Mächtigkeit der Kreatur 3 bis 10 Magiepunkte und werden von der Spielleitung festgelegt. Der Magier befindet sich in einem Schutzzirkel und kann solange er sich darin aufhält vom beschworenem unkontrollierten Dämon nicht angegriffen werden. Um die Kreatur zu befehlen muss man entweder mit ihr Verhandeln oder einen entsprechenden Zauber auf sie wirken. Wenn man den Namen eines bestimmten niederen Dämons kennt dann erscheint dieser und kein zufällig ausgewählter. Wobei mit Namen nicht der wahre Name gemeint ist welcher große Macht über Wesen verleiht, sondern sein "Gebrauchsname" unter dem er bekannt ist. Spätestens nach einer Periode verschwindet er wieder von dieser Ebene.
Besessenheit 2	3	R	*	B	Der Magier ruft während des Rituals einen dunklen Geiste den er in sich speichert. Danach muss er binnen fünf Minuten sein Opfer berühren oder der ungeduldige Dämon übernimmt ihn selbst. In das Opfer fährt ein zufälliger niederer Dämon nicht zu geringer Macht und zwingt es für die Wirkungsdauer beliebige meist destruktive Taten zu vollbringen. Dem Spieler bleibt überlassen wie er dies ausspielen möchte. Der Charakter kann danach mit "Kontrolliere niederen Dämonen" beherrscht werden. Darstellung: Spielleitung entscheidet über die Art des Dämons
Binde Dämon 1	3	R	*	B	Der Magier kann einen niederen Dämonen dessen wahren Namen er kennen muss permanent in ein Behältnis einbinden, um sich seiner Dienste oder andere spezielle Fertigkeiten zugute kommen zu lassen. Meisten erschafft er dadurch einen beseelten (wenn man bei einem Dämon davon sprechen kann) magischen Gegenstand böser Gesinnung. Darstellung: Spielleitungsentscheid

Herbeirufungsmag.	S	A	D	R	Auswirkung
Hexenhaut 3	3	KR	1P*	S	Wie Hexenhaut 2 nur das der Anwender zusätzlich immun gegen Waffengifte bis zur Stufe 2 wird.
Kontrolliere Dämon 1	3	S	1h/P	N	Unterwirft einen niederen Dämon dem Willen des Magiers wenn er den Zauber nicht widersteht. Für die Dauer einer Stunde kann er beliebig kontrolliert werden allerdings wird er jeden Befehl wortwörtlich und oft zu seinen Gunsten auslegen. Dieser Zauber kann vom selben Magier nur einmal am Tag auf den selben Dämon angewendet werden, nach Ablauf der Wirkung ist die Kreatur frei und weise Magier werden sie rechtzeitig zurückschicken. Ein vom Magier selbst beschworener Dämon, oder einer dessen wahren Namen man kennt, kann nicht widerstehen. Wahlweise kann man einem niederen Dämon mit diesem Zauber auch nur einen Befehl aufzwingen für dessen Erfüllung ihm eine Periode Zeit bleibt.
Magischer Fluch	3	R	*	*	Durch dieses dunkle Ritual kann der Magier einen Feind schaden ohne in dessen Nähe zu kommen. Der Zauberende verflucht den entsprechenden Charakter bei Anwesenheit eines Spielers welcher dem Betroffenen die Auswirkungen mitteilt. Diese dürfen das Opfer nicht verletzen oder direkt schaden, sie dürfen ihn nur behindern (z.B. Nachteil im Bereich von 10 bis 15 GP wäre möglich). Außerdem muss der Magier eine Handlung definieren durch die der Fluch gebrochen werden kann. "Abschaum alles Pech der Welt soll dich treffen wenn du nicht auf den Knien gekrochen kommst und um Verzeihung bittest." Dies ist allerdings ein sehr allgemein gehaltener Fluch und verlangt dauernde Aufmerksamkeit durch die Spielleitung (was die Chancen eines Eintreffens des Fluches stark mindert).
Vertreibe Dämon 2	3	S	10m	N	Ein höhere Dämon muss danach trachten für die Wirkungsdauer aus der Sichtweite des Zauberten zu verschwinden. Der Magier merkt es nicht wenn der Dämon dem Zauber widersteht! In jedem Fall bleibt der Dämon auf dieser Ebene.
Banne Dämon 2	4	KR	*	N	Schleudert einen höhere Dämon, wenn er nicht widersteht, zurück auf seine Heimatebene. Meist ist es diesem Dämon danach einige Zeit verwehrt wieder auf unsere Ebene zu gelangen. Sollte der höhere Dämonen diesem Spruch widerstehen fällt der Magier für 1h in ein Koma und ist wehrlos!
Beschwöre Dämon 2	4	R	1P*	*	Ruft einen hohen Dämonen aus den dunklen Ebenen herbei dessen Gebrauchsname bekannt sein muss Die Kosten des Rituals betragen je nach Mächtigkeit der Kreatur 10 bis 20 Magiepunkte und werden von der Spielleitung festgelegt. Der Magier befindet sich in einem Schutzzirkel und kann solange er sich darin aufhält vom beschworenem unkontrollierten Dämon nicht angegriffen werden. Um die Kreatur zu befehligen muss man entweder mit ihr Verhandeln oder einen entsprechenden Zauber auf sie wirken. Ohne Pakt mit einem Sterblichen oder ähnlichem muss der Dämon nach einer Stunde wieder verschwinden. Darstellung: Spielleitung
Binde Dämon 2	4	R	*	B	Der Magier kann versuchen einen höheren Dämonen dessen wahren Namen er kennen muss permanent in ein Behältnis einbinden, um sich seiner Dienste oder andere spezielle Fertigkeiten zugute kommen zu lassen. Der Höhere Dämon wird sich dabei aber nach allen Kräften wehren (Magieduell). Meisten erschafft er dadurch einen beseelten (wenn man bei einem Dämon davon sprechen kann) magischen Gegenstand böser Gesinnung. Darstellung: Spielleitungsentscheid
Erzwinde Pakt	4	S	*	N	Es ist mit diesen Zauber möglich einem höheren Dämon einen Pakt zu Gunsten des Magiers aufzuzwingen. Man kann diesen Spruch nur bei selbst beschworenen oder Dämonen deren wahren Namen man kennt anwenden. Bei jeder Anwendung erleidet die Kreatur große Schmerzen und verliert für lange Zeit einen Teil seiner Kraft. Erzdämonen sind von diesem Spruch nicht betroffen!

**Herbeirufungsmag. S A D R Auswirkung**

Hexenhaut 4	4	KR	1P*	S	Wie Hexenhaut 2 nur das der Anwender zusätzlich immun gegen alle Waffengifte wird.
Kontrolliere Dämon 2	4	S	1h/P	N	Versucht einen höheren Dämon dem Willen des Magiers zu unterwerfen. Für die Dauer einer Stunde kann er beliebig kontrolliert werden allerdings wird er jeden Befehl wortwörtlich und oft zu seinen Gunsten auslegen. Dieser Zauber kann vom selben Magier nur einmal am Tag auf den selben Dämon angewendet werden, nach Ablauf der Wirkung ist die Kreatur frei und weise Magier werden sie rechtzeitig zurückschicken. Ein vom Magier selbst beschworener Dämon, oder einer dessen wahren Namen man kennt, kann nicht widerstehen. Wahlweise kann man dem Dämon mit diesem Zauber auch nur einen Befehl aufzwingen für dessen Erfüllung ihm eine Periode Zeit bleibt. Wenn der Dämon allerdings widersteht (Magieduell) fällt der Magier für 15 Minuten in ein Koma und ist wehrlos.
Rufe dunkle Macht	4	KR	1h	S	Der Magier erhält für die Zeitdauer direkte Unterstützung der dunklen Mächte. Eine dunkle Aura umhüllt ihn welche ihn unverwundbar gegen normale Waffen macht, alle niederen Dämonen in Rufweite müssen ihm gehorchen und er kann durch Berührung nach belieben wie beim Zauber "Vampirgriff" Leben rauben, welches allerdings nicht ihm sonder den Kräften hinter seiner Macht zugute kommt. Der Magier wird zusätzlich immun gegen Beeinflussungszauber jeder Art. Unter Umständen, kann er noch weitere Unterstützung erhalten (SL). Jedesmal wenn der Magier diesen Spruch einsetzt muss er innerhalb der Zeitdauer den dunklen Kräften durch ein Ritual eine Seele opfern ansonsten wird er nach Ablauf des Spruches selbst vernichtet!

*Tabelle 40 Herbeirufungsmagie*

## I - Information und Illusions Magie

Inform. & Illusion	S	A	D	R	Auswirkung
Astralsicht	1	S	1m	B	Erlaubt es dem Anwender für kurze Zeit in die Astralebene zu blicken, wo es ihm möglich ist Astralreisende, Geister und Unsichtbare zu sehen, sowie magische Kraftlinien zu beobachten.
Magische Aura erkennen	1	S	A	B	Der Magier erfährt die <u>ungefähre</u> magische Macht des Ziels - schwach, mittel, stark oder überwältigend - falls es denn welche besitzt. Zauber welche die Aura verändern werden nicht durchdrungen.
Entdecke Gift	1	S	A	B	Spürt Gifte in Gegenständen oder in Nahrungsmitteln auf. Der Spruch muss auf ein bestimmtes Objekt gerichtet sein und die Antwort lautet nur ja oder nein.
Entdecke Magie	1	S	A	N	Erkennt die Anwesenheit von Magie und kann die ungefähre Stärke feststellen, jedoch keine Magiepunkte. Der Spruch kann entweder im nahen Umfeld oder auf ein spezifisches Objekt bzw. eine bestimmte Person gerichtet werden. Es sollte noch erwähnt werden, das ein Magier nicht „magisch“ ist wenn er keinen aktiven Zauber besitzt oder mag. Gegenstände bei sich trägt.
Erkenne Emotionen	1	S	A	N	Man erkennt den grundlegenden Emotionszustand eines Lebewesens, wie Haß, Liebe, Güte,...
Erkenne Illusion	1	S	A	N	Es wird erkannt ob es sich beim Ziel dieses Zaubers (Objekt, Person oder Ort) um eine Illusion handelt oder nicht. Der Magier kann sich pro Anwendung nur auf ein Ziel konzentrieren.
Erkenne Pflanze	1	S	A	B	Hierdurch wird eine Pflanze identifiziert, magische sowie nichtmagische Eigenschaften offenbaren sich.
Verberge Lebensaura	1	S	5m	B	Für die Wirkungsdauer ist der Empfänger für alle niederen oder unintelligenten Untote unsichtbar. Sie werden ihn einfach ignorieren, solange er keine aggressiven Handlungen durchführt. Darstellung: Nur gegenüber Untoten Faust vor die Stirn halten und Spruchnamen sagen.
Verstehe Sprache	1	S	5m	N	Ermöglicht die einfache Kommunikation mit einem einzelnen intelligenten Wesen. Magische Sprachen können nicht übersetzt werden.
Aura lesen	2	S	A	N	Gewährt Einblick in die Gesinnung und wahre Gestalt des Ziels d.h. es werden Verwandlungen der physischen Gestalt offenbar. Zauber welche die Aura verändern jedoch werden nicht durchdrungen.
Entdecke Dämonen	2	S	A	R	Alle niederen Dämonen in Rufreichweite, die nicht speziell getarnt sind, müssen sich durch einen kurzen Laut zu erkennen geben.
Entdecke Untote	2	S	A	R	Alle Untote in Rufreichweite, die nicht speziell getarnt sind, müssen sich durch einen kurzen Laut zu erkennen geben.
Magische Suche	2	R	A	*	Mit diesem Ritual kann der Magier ein Objekt welches in seinen Besitz war oder welches er aufs genaueste beschreiben kann, bzw. eine Person die er gut kennt finden. Leider ist dieser Zauber nicht gerade besonders zuverlässig und kann den Magier manchmal in die Irre führen oder kein Ergebnis liefern. Darstellung: Sobald das Ritual beendet ist fühlt Anwender die Richtung des Objekts
Orakel 1	2	KR	A	S	Der Magier kann am Ende dieses Rituals eine kurze Frage an die höheren Mächte (SL) richten die diese mit ja oder nein beantworten werden.
Unsichtbarkeit	2	S	10m	B	Macht den Empfänger für die Wirkungsdauer unsichtbar, aber nicht unhör- oder unriechbar. Bei einer aggressiven Handlung endet die Wirkung dieses Zaubers sofort. (Siehe auch den Abschnitt über Unsichtbarkeit). Darstellung: Faust über Kopf halten.
Zerstöre Illusion	2	S	A	N	Die Illusion auf die der Spruch gewirkt wird bricht zusammen. Je nach ihrer Mächtigkeit kann dies unterschiedlich viele Magipunkte kosten, mindestens aber Stufe der Illusion mal zwei.
Aurawandlung	3	R	1h	B	Der Magier kann bei sich oder anderen für die Wirkungsdauer eine falsche Aura erscheinen lassen. Es kann damit die wahre Gesinnung geändert werden. Dies ist ebenfalls eine Illusion und kann dementsprechend zerstört bzw. durchschaut werden.

<b>Inform. &amp; Illusion</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Magieanalyse 1	3	KR	A	B	Der Magier konzentriert sich auf das Objekt bzw. den Ort welchen er erforschen möchte. Nach Ende des Rituals erfährt er welcher Art die Magie ist die dem Objekt innewohnt, wie stark diese ist und die Struktur ihres Aufbaus.
Maskiere Gestalt	3	KR	1h	B	Diese Illusion verschafft dem Ziel eine geänderte humanoide Gestalt. Bis auf seine Körpergröße und ungefähre Form kann alles verändert werden. Es ist z.B. möglich einen Elfen wie einen Ork oder einen Werwolf aussehen zu lassen. Darstellung: Masken und Kostüme sind normalerweise vom Spieler mitzunehmen.
Orakel 2	3	R	A	S	Der Magier kann am Ende dieses Rituals eine kurze Frage an die höheren Mächte (SL) richten diese wird zumeist wahrheitsgemäß und ausführlich beantwortet, jedoch kann es vorkommen, das diese Mitteilung etwas rätselhaft und nicht sofort verständlich ausfällt. Sollte man öfter als drei mal pro Periode sein Ansuchen stellen, könnten die höheren Mächte ungehalten reagieren!
Verständnis	3	S	10m	B	Alle intelligenten Anwesenden die der Magier in diesen Zauber mit einschließt können sich gegenseitig ohne Sprachbarrieren verstehen. Jeder Anwesende über drei kostet einen zusätzlichen Magiepunkt. Magische Sprachen können nicht übersetzt werde.
Illusionäre Krieger	4	R	*	R*	Erschafft eine perfekte Illusion eines bewaffneten Kämpfers. Dieser kann sich nicht mehr als 15 Meter von seinem Erschaffer entfernen. Der Magier muß neben den Spruchkosten 1 MP pro begonnene 15 Minuten aufwenden. Jeder Treffer den der Kämpfer austeilt wirkt echt, verschwindet aber nach 5 Minuten. Bei Todesstößen, erwacht der vermeintlich Verstorbene wieder. Der Kämpfer selbst kann nicht verwundet werden.
Magieanalyse 2	4	R	A	B	Wie „Analysiere magische Struktur“ aber es offenbaren sich die genaue Art der Magie und wie diese gelenkt bzw. aktiviert wird. Des weiteren läßt sich der Sinn eines jeden Gegenstandes und die ungefähre Herkunft und das offensichtliche Wesen des letzten Besitzers oder seines Schöpfers erfahren
Wahrer Blick	4	S	1m	N	Bei jedem Objekt oder jedem Wesen welches der Magier einige Sekunden betrachtet offenbart sich deren wahre Gestalt, Gesinnung und magische Macht. Keine normale Magie - nur Wunder vermögen ihn zu täuschen!

*Tabelle 41 Informations und Illusionsmagie*

## K - Kampf Magie

Kampfmagie	S	A	D	R	Auswirkung
Eisball 1	1	S	A	G	Hiermit erschafft der Magier ein Geschoss aus Eis welches beim Ziel einen Trefferpunkt verursacht. Rüstung schützt und das Geschoss kann mit ein Schild abgewehrt werden. Wesen die gegen das entsprechende Element anfällig sind erleiden doppelten Schaden. Darstellung: blauer Softball
Fesselung	1	S	5m	N	Das getroffene Opfer wird magisch von Seilen gefesselt, es kann sich aber noch eingeschränkt bewegen und sprechen. Die Seile können normal durchtrennt werden (in ca. 30 sek.), wenn die Spruchdauer abgelaufen ist verschwinden sie.
Feuerball 1	1	S	A	G	Hiermit erschafft der Magier ein Geschoss aus Feuer welches beim Ziel einen Trefferpunkt verursacht. Rüstung schützt und das Geschoss kann mit ein Schild abgewehrt werden. Wesen die gegen das entsprechende Element anfällig sind erleiden doppelten Schaden. Darstellung: roter Softball
Kampfstärke 1	1	KR	*	B	Das Ziel erhält einen temporären Lebenspunkt zusätzlich. Nach Ende des nächsten Kampfes verschwindet dieser falls er nicht bereits durch eine Wunde verbraucht wurde.
Windstoß 1	1	S	A	N	<b>Ein</b> Gegner wird 5 Meter zurückgeworfen.
Blendung 1	2	S	1s	N	Der Magier erzeugt einen kurzen Lichtblitz der eine Person für einen Augenblick blendet. Gegen Wesen der Finsternis wirkt dies wie ein Schmerzzauber und wird sie zurückweichen lassen.
Blitzstrahl 1	2	S	A	G	Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch einen Schadenspunkt verursacht. Normale Rüstung schützt nicht.
Eisball 2	2	S	A	G	Wie Eisball 1 nur verursacht er beim Ziel zwei Trefferpunkt. Rüstung schützt und das Geschoss kann mit ein Schild abgewehrt werden. Das Schild ist danach allerdings beschädigt und muß repariert werden. Darstellung: blauer Softball
Feuerball 2	2	S	A	G	Wie Feuerball 1 nur verursacht er beim Ziel zwei Trefferpunkte. Rüstung schützt und das Geschoss kann mit ein Schild abgewehrt werden. Das Schild ist danach allerdings beschädigt und muß repariert werden. Darstellung: roter Softball
Kampfstärke 2	2	KR	*	B	Das Ziel erhält einen temporären Lebenspunkt sowie einen Ausweichpunkt zusätzlich. Nach Ende des nächsten Kampfes verschwinden beide falls sie nicht verbraucht wurden.
Magische Waffe 1	2	KR	1P*	B	Nach Beendigung des Rituals wird eine Waffe kurzzeitig magisch (die Waffe bleibt für 1 Periode oder bis nach dem nächsten Kampf magisch). Es ist möglich gleichzeitig bis zu drei Waffen zu verzaubern. Die Kosten für weiterer Waffe nach der ersten betragen 1 MP pro Waffe.
Schildbrecher 1	2	S	A	N	Bricht ein nichtmagisches Schild und macht es für diesen Kampf unbrauchbar.
Waffe erhitzen 1	2	S	A	N	Die Waffe welche der Magier ausgewählt hat wird binnen Sekunden glühend heiß, so das der Träger sie fallen lassen muss Sobald die Waffe den Boden berührt ist sie wieder normal. Dies wirkt nur auf normale Waffen aus Metall. Gegen z.B. hölzernen oder magische Waffen ist der Spruch wirkungslos.
Blendung 2	3	S	30s	R	Der Magier erzeugt einen kurzen Lichtblitz der eine Person für 30 Sekunden blendet. Das Opfer muss die Augen schließen. Ohne die Fertigkeit „Blind kämpfen“ kann es keine gezielte Aktion setzten, Waffen dürfen nicht über Hüfthöhe gehoben werden. Gegen Wesen der Finsternis wirkt dies wie ein Schmerzzauber und wird sie zurückweichen lassen.
Blitzstrahl 2	3	S	A	G	Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch zwei Schadenspunkte verursacht. Normale Rüstung schützt nicht.

<b>Kampfmagie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Eisball 3	3	S	A	G	Wie Eisball 2 nur verursacht er beim Ziel drei Trefferpunkte. Zusätzlich „friert“ das Opfer ein (es kann sich 2 Sekunden nicht bewegen). Rüstung schützt und das Geschoss kann mit einem großen Schild(3) abgewehrt werden. Das Schild ist danach allerdings beschädigt und muß repariert werden. Darstellung: blauer Softball
Feuerball 3	3	S	A	G	Wie Feuerball 2 nur verursacht er beim Ziel drei Trefferpunkte. Zusätzlich beginnt das Opfer zu brennen (1Trefferpunkt jede weitere Minute). Rüstung schützt und das Geschoss kann mit einem großen Schild(3) abgewehrt werden. Das Schild ist danach allerdings beschädigt und muß repariert werden. Darstellung: roter Softball
Kampfstärke 3	3	KR	*	B	Das Ziel erhält einen temporären Lebenspunkt sowie einen Ausweichpunkt zusätzlich. Zusätzlich wird es immun gegen den Zauber „Angst“. Nach Ende des nächsten Kampfes verschwinden alle Effekte.
Magische Waffe 2	3	KR	1P*	B	Nach Beendigung des Rituals wird eine Waffe für eine Periode magisch. Es ist möglich gleichzeitig bis zu drei Waffen zu verzaubern. Die Kosten für weiterer Waffe nach der ersten betragen 2 MP pro Waffe.
Rüstung erhitzen 1	3	S	*	N	Dieser Spruch wirkt nur gegen Metallrüstungen, welche glühend heiß wird. Solange der Magier sich konzentriert erleidet der Träger der Rüstung alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt schaden (mitzählen und Schaden ansagen). Für jede weiteren 10 Sekunden muss der Magier einen Magiepunkt ausgeben.
Waffe erhitzen 2	3	S	A	N	Die Waffe welche der Magier ausgewählt hat wird binnen Sekunden glühend heiß und/oder vibriert heftig, so das der Träger sie fallen lassen muss Sobald die Waffe den Boden berührt ist sie wieder normal. Der Spruch wirkt auf alle nichtmagischen Waffen.
Blendung 3	4	S	30s	R	Wie „Blendung 2“ nur wirkt der Zauber auf alle Wesen welche sich im Sichtbereich des Magiers maximal 3 Meter entfernt aufhalten.
Blitzstrahl 3	4	S	A	G	Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch drei Schadenspunkte verursacht. Normale Rüstung schützt nicht.
Blitzstrahl 4	4	S	A	R	Der Magier hebt beide Hände und alle Anwesende im nahen (10m) Umkreis um den Magier erleiden einen Trefferpunkt durch magische Blitze. Normale und magische Rüstung schützt nicht.
Eisball 4	4	S	A	G	Wie Eisball 3 nur verursacht er beim Ziel vier Trefferpunkte. Zusätzlich „friert“ das Opfer ein (es kann sich 10 Sekunden nicht bewegen). Rüstung schützt. Das Geschoss kann NICHT mit ein Schild abgewehrt werden.. Darstellung: blauer Softball
Feuerball 4	4	S	A	G	Wie Feuerball 3 nur verursacht er beim Ziel vier Trefferpunkte. Zusätzlich beginnt das Opfer zu brennen (1 Trefferpunkt jede weitere Minute). Sollte das Geschoss nicht treffen erhalten alle Anwesende im Umkreis von 3 Metern um den Aufprallort des Geschoss einen Trefferpunkt. Rüstung schützt. Das Geschoss kann mit ein Schild NICHT abgewehrt werden. Darstellung: roter Softball
Kampfstärke 4	4	KR	*	B	Das Ziel erhält zwei temporäre Lebenspunkte sowie einen Ausweichpunkt zusätzlich. Zusätzlich wird es immun gegen den Zauber „Angst“ und gegen jeglichen Schmerz (auch magisch verursachten). Nach Ende des nächsten Kampfes verschwinden alle Effekte.
Magische Waffe 3	4	KR	1P*	B	Nach Beendigung des Rituals wird die Waffe zu einer magischen Schnitterwaffe welche jegliche Rüstung ignoriert – sie macht direkte Schadenspunkte. Die Waffe kann aber wie eine normale Waffe mit Schild und anderen Waffen abgewehrt werden. Der Spruch endet nach 1 Periode oder nach dem nächsten Kampf
Rüstung erhitzen 2	4	S	*	N	Dieser Spruch wirkt gegen alle Rüstungen, welche glühend heiß werden oder heftig zu vibrieren beginnen. Solange der Magier sich konzentriert erleidet der Träger der Rüstung alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt schaden (mitzählen und Schaden ansagen). Für jede weiteren 10 Sekunden muss der Magier einen Magiepunkt ausgeben.

<b>Kampfmagie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Versteinerung	4	S	A	N	Das Opfer kann sich nur mehr langsam bewegen und wird binnen einer halben Stunde permanent zu Stein. Dies beginnt bei den Füßen und schreitet langsam zum Kopf voran. Wenn dieser erreicht ist wird der Körper zu normalen Stein und das Opfer ist tot. Nur durch einen starken Magiebann kann man den Vorgang aufhalten, bereits versteinerte Körperteile werden zu abgestorbenen Fleisch, diese können dann normal geheilt werden.

*Tabelle 42 Kampfmagie*

## L - Lebens und Natur Magie

<b>Lebens-&amp; Naturm.</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Adlerauge	1	S	1h	S	Durch diesen Zauber wird die Sehschärfe des Anwenders gestärkt. Darstellung: z.B. Operngucker
Astralsicht	1	S	1m	B	Erlaubt es dem Anwender für kurze Zeit in die Astralebene zu blicken, wo es ihm möglich ist Astralreisende, Geister und Unsichtbare zu sehen, sowie magische Kraftlinien zu beobachten.
Erkenne Pflanze	1	KR	A	B	Hierdurch wird eine Pflanze identifiziert, magische sowie nichtmagische Eigenschaften offenbaren sich.
Geistersprache	1	S	A	N	Dem Magier ist es möglich sich mit Naturgeistern aller Art zu unterhalten.
Spuren lesen 1	1	S	1m	B	Wenn dieser Spruch an einem Ort gewirkt wird wo durch irgendwelche Personen vor kurzer Zeit (eine Periode) Spuren oder Fährten am Boden hinterlassen wurden, so erfährt der Magier die genaue Anzahl und Art der Wesen sowie eine ungefähre Rekonstruktion der Vorkommnisse. Er kann die Fährte aber nicht verfolgen.
Tiersprache	1	S	5m	S	Ermöglicht ein Gespräch mit einem beliebigen Tier.
Baumtor 1	2	S	A	S	Der Magier muss während des ganzen Zaubers einen Baum berühren. Danach wird er mit all seiner Ausrüstung an einen beliebigen anderen Baum in 50 Schritte Entfernung "teleportiert". Er muss sich dabei ohne Umwege zum Zielbaum begeben.
Heilung 1	2	S	A	B	Heilt 1 Lebenspunkt. Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP) muss zuerst der Zauber "Stabilisieren" oder Erste Hilfe angewandt werden, da sonst die Heilung nicht wirkt! Das schließen der Wunden dauert fünf Minuten. Sollte das Ziel sich dabei anstrengen ist der Spruch wirkungslos.
Naturgeist befehligen	2	S	<1h	N	Der Magier kann einem beliebigen Naturgeist einen Befehl geben, den dieser auszuführen trachtet. Der Befehl ist zeitlich begrenzt, der Geist wird nicht seine Existenz aufs Spiel setzen und sollte dieser Auftrag seiner Einstellung stark widersprechen so kann es vorkommen das er versuchen wird den Magier nach Beendigung seines Dienstes zu schaden. Wobei Naturgeister im allgemeinen eher friedlich sind und der Schaden wird sich meist auf einige Streiche begrenzen.
Naturgeist rufen	2	KR	<1h	*	Nach Beendigung dieses Rituals wird ein beliebiger, vom Magier nicht bestimmbarer Naturgeist erscheinen. Dieser ist nicht kontrolliert sondern kommt angelockt durch den Ruf des Zaubers, wie der Geist auf diesen reagiert mag sich von Situation zu Situation unterscheiden auf keinen Fall wird er ihn gleich attackieren. Der Magier kann durch Geistersprache mit ihm verhandeln oder ihn mit „Naturgeist befehligen“ bezaubern. Darstellung: SL
Stabilisierung	2	S	30m	B	Stabilisiert den Zustand eines lebenden Wesens, es werden Blutungen, Gifte und Krankheiten aufgehalten d.h. der Verletzte kann nicht mehr verbluten und in fünf Minuten sterben, oder ein tödliches Gift kann kurzzeitig aufgehalten werden.

**Lebens-& Naturm. S A D R Auswirkung**

Verschmelzen 1	2	S	5m*	S	Der Magier verbindet sich mit dem Boden oder einem Baum d.h. er gleitet in dieses hinein und ist dadurch vor den meisten Angriffen geschützt. Die Dauer muss zu Beginn festgelegt werden, der Zauber kann nicht vorzeitig unterbrochen werden und nach Ablauf der Frist erscheint der Anwender wieder an der Eintrittsstelle. Es ist nicht möglich irgendeinen Kontakt mit der „Außenwelt“ aufzunehmen, oder irgendeine Tätigkeit auszuüben solange man verschmolzen ist. Die Kosten betragen 2MP pro 5 Minuten.
Verwurzeln 1	2	S	5m	N	Das Opfer wird von Wurzeln an einem Fuß festgehalten. Es ist nicht möglich sich loszureißen oder die Wurzeln abzuhacken, da sie sich ständig neu bilden. Abgesehen von dem Fuß kann man sich sonst aber frei bewegen (und vielleicht einen Magiebann zaubern).
Astralwandern	3	KR	5m*	S	Der Magier versetzt seinen Körper in die Astralebene. Der Magier muss dafür 1 MP pro 5 Minuten aufwenden. Der Spruch kann jederzeit beendet werden, dann erscheint der Magier genau an der selben Stelle in der normalen Welt. Darstellung: weißen Schleier über seinen Kopf ausbreiten.
Baumtor 2	3	S	A	S	Der Magier muss während des ganzen Zaubers einen Baum berühren. Danach wird er mit all seiner Ausrüstung an einen beliebigen anderen Baum innerhalb des Spielgeländes "teleportiert". Er muss sich dabei ohne Umwege zum Zielbaum begeben.
Befehlige Elementar	3	S	<1h	R	Einem Elementar kann ein beliebiger Befehl gegeben werden, den es mit aller Kraft zu erfüllen trachtet. Sollte dieser Befehl dem Wesen des Elementars widersprechen, so wird es versuchen die Anweisung zu umgehen oder später sogar trachten sich an dem Magier für den Missbrauch zu rächen.
Gift neutralisieren	3	KR	A	B	Reinigt den Körper des Empfängers von allen herkömmlichen Giften, wirkt aber nur solange die Wirkung noch nicht voll eingetreten ist. Nutzlos bei sofort wirkenden Giften.
Heilung 2	3	S	A	B	Heilt 2 Lebenspunkt oder lässt einen abgetrennte Körperteil wieder anwachsen. Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP) muss zuerst der Zauber "Stabilisieren" oder Erste Hilfe angewandt werden, da sonst die Heilung nicht wirkt! Das schließen der Wunden dauert 5 Minuten, sollte das Ziel sich dabei anstrengen ist der Spruch wirkungslos.
Nebelform	3	S	5m	S	Der Anwender zerfließt zu einem weißen, deutlich sichtbaren Nebel der in Schrittgeschwindigkeit selbst durch die kleinsten Ritzen und Spalten driften kann. Der Magier kann dabei aber nicht fliegen. Magische Angriffe vermögen ihm zu Schaden. Darstellung: Arme weit ausstrecken. Der Zauber wirkt nur solange wie die Arme gestreckt bleiben.
Rufe Elementar	3	R	<1h	*	Nach Ende des Rituals erscheint ein vom Magier ausgewählte Elementar. Es ist dem Zaubernenden gegenüber Neutral eingestellt und wird je nach seinem Wesen auf Vorschläge oder Bitten von ihm unterschiedlich reagieren. Darstellung: SL
Spuren lesen 2	3	S	*	B	Der Spruch ermöglicht es dem Magier eine bereits erkannte Spur zu verfolgen. Der Magier muss sich dabei konzentrieren. Pro Minute muß 1 MP aufgewendet werden.
Tierherrschaft	3	S	1h	N	Ein Beliebige Tier kann für die Wirkungsdauer absolut kontrolliert werden. Es wird jeden Befehl, den es versteht, im Rahmen seiner Möglichkeiten zu erfüllen trachten. Befehle die außerhalb seiner Kapazität liegen werden ignoriert. Wirkt auch auf Werwesen, welche sich aber durch ein Magieduell wehren können.

Lebens-& Naturm.	S	A	D	R	Auswirkung
Verschmelzen 2	3	S	5m*	S	Der Magier verbindet sich mit der Umwelt in seiner Umgebung (d.h. sein Körper gleitet in diese hinein und ist dadurch vor den meisten Angriffen geschützt). Der Effekt kann jederzeit unterbrochen werden. Der Anwender kann mit der Umgebung kommunizieren (die Stimme scheint von überallher zu kommen) und sich gemächlich in Schrittempo innerhalb des Bodens fortbewegen. Nur die Vernichtung eines Teil dieses Ortes bewirkt einen Schaden beim Verschmolzenen, und zwingt ihn vorzeitig zu erscheinen. Magische Barrieren können nicht durchdrungen werden. Jede weitere Minute kosten den Magier 1 MP.
Verwurzeln 2	3	S	5m	N	Das Opfer wird von Wurzeln festgehalten welche seinen ganzen Körper überwachsen. Es ist nicht möglich sich loszureißen oder die Wurzeln abzuhacken, da sie sich ständig neu bilden. Das Opfer kann außer (gedämpft) um Hilfe rufen keine Aktionen ausführen, allerdings ist es durch die Wurzeln vor physischen Angriffen geschützt.
Wergestalt 1	3	KR	1h	S	Der Magier kann seinen Körper verstärken indem er die Fähigkeiten von Tieren annimmt und seine Gestalt teilweise verändert. Er kann zwei aus folgenden Veränderungen wählen: Unvergleichlicher Geruchssinn (Wolf), Schärfere Blick (Adleraugen), Feineres Gehör (Fledermaus), Klauen (Ein Trefferpunkt magischer Schaden pro Hand), Massiver Körper (plus zwei Lebenspunkte), Regeneration (1 LP in 10 Minuten). Mit jedem neuen wirken des Spruches verliert natürlich die vorherige Wergestalt ihre Wirkung. Die Regeneration ermöglicht nicht das nachwachsen von Körperteilen.
Wirbelsturm	3	S	1m	N	Um den Anwender entsteht eine mächtige Windhose. Alle nahe stehenden werden einige Meter hinweg geweht. Solange der Spruch wirkt kann keine normale Person näher als zwei bis drei Meter kommen außerdem werden alle Schuß oder Wurfattacken abgelenkt.
Baumtor 3	4	S	A	S	Der Magier und alle die mitteleportiert werden sollen müssen während des ganzen Zaubers einen Baum berühren. Danach werden sie mit all ihrer Ausrüstung an einen beliebigen anderen Baum in 50 Schritte Entfernung "teleportiert". Sie müssen sich dabei ohne Umwege zum Zielbaum begeben. Der Magier muss für jedes zusätzliche Wesen 2 MP einsetzen.
Fluch des Tieres	4	S	A	G	Das Opfer verwandelt sich in ein vom Magier ausgewählte Tier welches höchstens 50 Prozent kleiner oder größer sein darf. Dies geschieht innerhalb von 5 Minuten innerhalb welcher das Opfer Schmerzen leidet und keine Offensiven Handlungen ausführen kann. Sollte der Charakter länger als eine Periode in der neuen Gestalt verbringen verliert er sich selbst und wird vollständig, auch im Geiste, zum Tier. Darstellung: Eventuell nötige Tierkostüme müssen die Spieler selbst mitnehmen.
Heilung 3	4	S	1h	B	Der <u>willige</u> Empfänger fällt für 20 Minuten in einen tiefen und erholsamen Schlaf während dem er alle Lebenspunkte regeneriert. Sollte er vor Beendigung unterbrochen werden ist der Schlaf nutzlos, allerdings reichen normale Mittel (Lärm) dazu nicht aus, er ruht einfach zu tief.
Verwurzeln 3	4	S	*	N	Wie „Verwurzeln 2“ nur das der Magier wenn er sich konzentriert und 1 MP pro Minute einsetzt dem Opfer 1 LP entzieht.
Verwurzeln 4	4	S	5m	N	Wie „Verwurzeln 1“ nur das alle Anwesenden im Nahebereich des Magiers festgehalten werden können.
Wergestalt 2	4	KR	1h	S	Wie „Wergestalt 1“ nur das 3 Veränderungen gewählt werden können.

*Tabelle 43 Lebens und Naturnagie*

## N - Nekromantie

<b>Nekromantie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Geistersprache	1	S	5m	N	Unterhaltung mit Geister aller Art wird möglich.
Instabilität 1	1	S	A	N	Dadurch dass die magische Grundlage seiner Existenz angegriffen wird erleidet ein Untoter einen automatischen Schadenspunkt.
Krankheit 1	1	S	A	B	Der Magier vermag es durch bloßen Kontakt beim Opfer eine leichte Krankheit (Stufe 1) zu verursachen.
Nekromantische Heilung 1	1	S	A	B	Heilt bei einem lebenden Wesen innerhalb einer Minute 1 LP, der Empfänger altert jedoch gleichzeitig etwas (einen Monat). Dieser Zauber wirkt nicht bei alterslosen Wesen wie z.B. Elfen.
Schmerz 1	1	S	5m	B	Das Opfer erleidet Schmerzen die es in seinem Handeln be-einträchtigen. Kämpfen ist noch möglich jedoch keine Anwendung besonderer Fertigkeiten wie Gewandtheit. Zauber werden nur mit Konzentration 2 gelingen.
Schockgriff 1	1	S	A	B	Das Opfer verliert einen Lebenspunkt. Rüstung schützt nicht.
Untote heilen 1	1	S	A	B	Ein Untoter erlangt sofort einen verlorenen „Lebenspunkt“ zurück.
Instabilität 2	2	S	A	N	Wie Instabilität 1 nur erleidet ein Untoter 2 Punkte Schaden!
Krankheit 2	2	S	A	B	Wie Krankheit 1 nur kann eine Krankheit der Stufe 2 hervorgerufen werden.
Leiche beleben 1	2	S	S	B	Belebt einen vollständigen Leichnam zu untoter Existenz. Die Leiche gilt für die Wirkungsdauer als geistloser Zombie unter der Kontrolle des Magiers, alle Befehle werden wortwörtlich befolgt. Nach Ablauf des Zaubers zerfällt der Körper zu Staub.
Nekromantische Heilung 2	2	S	A	B	Wie nekromantische Heilung 1 nur erhält das „Opfer“ 2 LP zurück und altert dabei um 1/2 Jahr
Scheintod	2	S	1h	B	Der Empfänger erscheint bei Untersuchung mit Medizin oder Magie als tot, er strahlt aber eine leichte magische Aura aus. Der Empfänger kann jederzeit aus diesem Zustand erwachen, dann ist der Zauber beendet, außerdem wirkt er nur auf Bewusstlose oder willige Ziele
Schmerz 2	2	S	5m	N	Wie Schmerz 1 - nur Fernangriff
Schockgriff 2	2	S	A	B	Das Opfer verliert zwei Lebenspunkt. Normale Rüstung schützt nicht.
Tote befragen 1	2	KR	A	B	Der Magier kann einem Toten eine Frage stellen, welcher dieser beantwortet, für die doppelten Magiepunkte muss der Tote diese wahrheitsgemäß beantworten (Wahrheitszwang). Damit der Zauber wirkt muss ein vollständiger Leichnam vorhanden sein.
Untote heilen 2	2	S	A	B	Wie Untote heilen 1 nur erhält der Untote 2 Punkte zurück
Instabilität 3	3	S	A	N	Wie Instabilität 1 nur erleidet ein höherer Untoter 3 Punkte Schaden! Ein niederer Untote wird sofort zerstört!
Knochenhand 1	3	S	5m	N	Das Opfer wird von einer Knochenhänden gepackt und auf den Boden gezerrt. Es ist nicht möglich sich loszureißen oder die Hände abzuhacken, da sie sich ständig neu bilden. Das Opfer kann außer (gedämpft) um Hilfe rufen keine Aktionen ausführen.
Krankheit 3	3	S	A	B	Wie Krankheit erzeugen 1 nur kann eine Krankheit der Stufe 3 hervorgerufen werden. Allerdings muss der Magier nach Sprechen des Spruches innerhalb von 10 Minuten das Opfer berühren ansonst geht die Krankheit auf ihm selber über.
Leiche beleben 2	3	KR	*	B	Lässt einen Leichnam als niederen Untoten (Skelett, Zombie, Ghoul,..) erstehen. Dieser kann mit allen Waffen die er bei sich trägt umgehen und trägt die Rüstung des Leichnams, er bleibt beim Magier und ist bis zu seiner Vernichtung bedingungslos dessen Willen unterworfen. Pro Lebenspunkt den der Untote besitzen soll muss ein Magiepunkt ausgegeben werden - maximal fünf sind möglich.
Nekromantische Heilung 3	3	S	A	B	Wie nekromantische Heilung 1 nur erhält das „Opfer“ 3 LP zurück und altert dabei um 1 Jahr!
Schmerz 3	3	S	5m	N	Höllengepein - das Opfer windet sich in furchtbaren Schmerzen. Magieanwender können nicht mehr zaubern.
Schockgriff 3	3	S	A	B	Das Opfer verliert drei LP. Normale Rüstung schützt nicht.
Untote heilen 3	3	S	A	B	Wie Untote heilen 1 nur erhält der Untote 2 Punkte zurück

<b>Nekromantie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Untote kontrollieren 1	3	S	1P	N	Zwingt einen niederen Untoten unter die absolute Kontrolle des Anwenders. Diese bleibt bestehen bis die Wirkungsdauer endet, der Untote vernichtet wurde oder ihn die Kontrolle entrissen wurde. Jeder weitere Untote kostet zusätzlich 1 Magiepunkt.
Vampirgriff	3	S	A	B	Nach Beendigung des Spruchs muss der Magier binnen einer Minute ein Lebewesen berühren, sonst verliert er selbst einen Lebenspunkt und der Zauber erlischt. Sobald er den Griff einsetzt transferiert die Magie Lebenskraft vom Opfer auf den Anwender mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Sekunde! Wenn der Anwender vollständig geheilt ist, erhält er für je zwei abgesaugte LP einen zusätzlichen Lebenspunkt bis er maximal das 2fache seiner natürlichen Lebenskraft erreicht hat. Die zusätzlichen LP halten maximal eine Stunde an. Der Spruch endet nur den Tod des Opfers oder durch Verlust des Körperkontaktes. Rüstung schützt nicht
Instabilität 4	4	S	A	N	Wie Instabilität 1 nur erleidet ein höherer Untoter 4 Punkte Schaden! Bis zu vier niederen Untoten werden sofort zerstört!
Knochenhand 2	4	S	5m	N	Wie „Knochenhand 1“ nur das der Magier wenn er sich konzentriert und 1 MP pro Minute einsetzt dem Opfer 1 LP entzieht, welchen er für sich verwenden kann (bis zu seinem Maximum).
Krankheit 4	4	S	A	B	Wie Krankheit erzeugen 1 nur kann eine Krankheit der Stufe 4 hervorgerufen werden. Allerdings muss der Magier nach Sprechen des Spruches innerhalb von 5 Minuten das Opfer berühren ansonst geht die Krankheit auf ihm selber über.
Leiche beleben 3	4	KR	1P*	B	Lässt einen Leichnam binnen einer Stunde als höheren intelligenten Untoten (Vampir, Lich, Wraith,...) geringer Macht mit allen Vor- und Nachteilen erstehen. Er steht eine Periode unter der absoluten Kontrolle des Erschaffers. Pro Lebenspunkt den der Untote besitzen soll muss ein Magiepunkt ausgegeben werden - maximal 10 sind möglich. Achtung: Nach 1P wird der so geschaffene Untote FREI.
Nekromantische Heilung 4	4	S	A	B	Wie nekromantische Heilung 1 nur werden alle LP wiederhergestellt. Diese „Heilung“ dauert 1 Minute in welcher das willige Opfer bewegungsunfähig ist. Das Opfer altert dabei um 2 Jahre!
Schockgriff 4	4	S	A	B	Nach Beendigung des Spruchs muss der Anwender binnen einer Minute ein Lebewesen berühren, sonst verliert er selbst alle Lebenspunkte und der Zauber erlischt. Sobald er den Griff einsetzt verliert das Opfer unter Schmerzen alle Lebenspunkte (auf 0), wird kampfunfähig, und beginnt normal zu verbluten. Rüstung schützt nicht! Die Hand des Magiers nimmt während des Spruches eine unnatürlich (grün) leuchtende Farbe an, welche erst verschwindet nachdem der Spruch ausgelöst wurde.
Tote befragen 2	4	KR	A	B	Der Magier kann einem Toten eine Frage stellen, welcher dieser beantwortet, für die doppelten Magiepunkte muss der Tote diese wahrheitsgemäß beantworten (Wahrheitszwang). Es muss nur ein kleiner Teil des Toten vorhanden sein. Es reichen auch Knochen.
Untote kontrollieren 2	4	S	1P	N	Zwingt einen hohen Untoten, wenn dieser nicht widersteht, unter die absolute Kontrolle des Anwenders. Diese bleibt bestehen bis die Wirkungsdauer endet, der Untote vernichtet wurde oder ihn die Kontrolle entrissen wurde.
Zerfall	4	S	*	B	Vom Berührungspunkt weg verwest der Körper des Opfer innerhalb einer Periode. Sobald der Kopf verwest ist stirbt das Opfer. Der Magier kann in diesen Spruch zusätzliche Magiepunkte hineinstecken. Um den Zerfall aufzuhalten wird ein starker Magiebann benötigt welcher mindestens 4x so viele MP kostet wie in den Spruch hineingelegt worden sind. Bereits verweste Körperteile können nur natürlich heilen – Heilzauber oder Alchemie wirkt nicht!

*Tabelle 44 Nekromantie*

## S – Schutzmagie

Einschränkungen der Schutzmagie für spezialisiert Magieanwender:

Da Magierspezialisten Magie ihrer Gegenschule nicht erlernen können, sind auch Schutzsprüche gegen diese Gegenschule nicht erlernbar (z.B. ein Nekromant (Spezialist Nekromantie) kann den Spruch „Schutz vor Naturmagie“ nicht erlernen).

<b>Schutzmagie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Mag. Rüstung 1	1	S	1P	B	Der Anwender wird von einer leicht schimmernden magischen Schicht überzogen welche 1 TP abfängt. Schützt nicht vor Meuchelattacken. (Bei einem Treffer sollte der Anwender „Rüstung“ rufen um anzuzeigen dass er geschützt ist).
Schutzsiegel 1	1	S	KR	B	Erzeugt ein magisches Siegel in welches ein weiteren Spruch der ersten Stufe eingebettet werden kann (für welchen ebenfalls MP aufgewendet werden müssen). Dieser eingebette Spruch wird ausgelöst wenn jemand das Siegel berührt. Nur der Anwender kann das Siegel „gefahrlos“ entfernen.
Spruchreflexion 1	1	S	30m	B	Neutralisiert die erste Blickattacke (Medusa etc.) auf den Angreifer zurück. Danach ist der Zauber aufgehoben. „Normale“ Magie (also Sprüche) sind davon nicht betroffen.
Distanz 1	2	S	S	N	Wirkt auf ein Ziel. Solange der Magier sich auf sein Ziel konzentriert kann dieses nicht näher als ca. 3m herankommen. Man kann sein Ziel damit nicht in eine Richtung drängen.
Mag. Rüstung 2	2	S	1P	B	Wie magische Rüstung 1 nur den ersten beliebig starken Schlag abfängt und vor Meuchelattacken schützt.
Schutzaura 1	2	S	10m	B	Schützt den Empfänger für die Dauer vor allen nichtmagischen Schuß und Wurf Waffen. Ein Treffer durch magische Geschosse gleich welcher Art bricht den Zauber. Ebenso endet der Spruch wenn der Empfänger eine offensive Handlung durchführt.
Schutzkreis 1	2	S	*	*	Erzeugt einen kleinen Schutzkreis welcher nur den Zauberer beherbergt und gegen (vorher definierte) Wesen schützt (z.B. gegen Tiere, oder Böses). Der Zauber wirkt so lange sich der Anwender konzentriert (siehe auch Konzentrationsregeln). Wesen (der definierten) Art können den Kreis werde selbst noch durch Gegenstände oder Zauber durchbrechen. Der Anwender darf sich während der Dauer des Zaubers nicht von der Stelle bewegen. Pro zusätzlichen MP den Kreis um 1 Person erweitern, wenn diese Person beim Beginn des Zaubers in physischen Kontakt mit dem Magier steht. Wenn einer der Insassen den Kreis verlässt oder eine offensive Handlung ausführt bricht der Zauber.
Schutzsiegel 2	2	S	KR	B	Wie Schutzsiegel 1 nur kann ein 2. stufiger Spruch eingebettet werden.
Schutz vor Magie 1	2	KR	P	S	Muss für einen Bereich gewählt werden. Es kann nur ein „Schutz vor Magie 1“ zum selben Zeitpunkt aktiv sein. Blockt einen Zauber des jeweiligen Bereichs ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste. Der gegnerische Magier kann daraufhin ein Magieduell ausrufen. Ansonsten sind die Kosten für die Abwehr betragen immer das doppelte des abgewehrten Zaubers. Wichtig: Es ist dem Anwender nicht möglich Zauber des gewählten Bereichs zu wirken
Spruchreflexion 2	2	S	30m	B	Der Anwender kann innerhalb der Wirkungsdauer des Reflexionsspruches einen beliebigen Spruch der 1 Stufe zurückwerfen.
Distanz 2	3	S	S	N	Wie Distanz 1 nur kann der Magier sein Ziel „vor sich herschieben“ .
Essenzschild	3	KR	1P*	B*	Um den Empfänger baut sich ein schwach leuchtendes magisches Feld auf, welches es dem Anwender ermöglicht unter Einsatz von MP Schläge abzuwehren, egal wie stark der Schlag war. Für jeden Schlag muss der Anwender 2 MP aufwenden - ansonsten fällt der Schutz zusammen. (Bei einem Treffer sollte der Anwender „Schild“ rufen um anzuzeigen dass er geschützt ist).

<b>Schutzmagie</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>Auswirkung</b>
Mag. Rüstung 3	3	S	1P	B	Wie magische Rüstung 2 nur die zwei ersten beliebig starken Schläge abfängt.
Schutzaura 2	3	S	10m	B	Wie Schutzaura 1 nur ist der Empfänger vor nichtmagischen Nahkampfwaffen geschützt.
Schutzkreis 2	3	S	*	*	Wie Schutzkreis 1 nur kann der Anwender sich bewegen (der Kreis geht mit ihm mit). Eventuelle zusätzliche Insassen müssen beim Magier bleiben (mitgehen) oder der Zauber bricht.
Schutzsiegel 3	3	S	KR	B	Wie Schutzsiegel 1 nur kann ein 3. stufiger Spruch eingebettet werden.
Schutz vor Magie 2	3	KR	P	S	Muss für einen Bereich gewählt werden. Es können mehrere „Schutz vor Magie 2“ zum selben Zeitpunkt aktiv sein. Blockt einen Zauber des jeweiligen Bereichs ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste. Der gegnerische Magier kann KEIN Magieduell ausrufen. Die Kosten für die Abwehr betragen immer das doppelte des abgewehrten Zaubers. Wichtig: Es ist dem Anwender nicht möglich Zauber des gewählten Bereichs zu wirken
Spruchreflexion 3	3	S	30m	B	Der Anwender kann innerhalb der Wirkungsdauer des Reflexionsspruches 3 Spruchstufen zurückwerfen. (z.B. einen 1. St. & eine 2. St. Spruch)
Distanz 3	4	S	S	N	Wie Distanz 2 nur wirkt der Spruch auf bis zu 3 Ziele gleichzeitig.
Mag. Rüstung 4	4	S	1P	B	Wie magische Rüstung 3 nur die drei ersten beliebig starken Schläge abfängt
Schutzaura 3	4	KR	10m	B	Wie Schutzaura 2 nur ist der Empfänger vor Nah- und Fernkampfwaffen geschützt.
Schutzkreis 3	4	S	*	*	Wie Schutzkreis 2 nur entsteht um den Magier ein Feld purer Macht welches alle Wesen außer Götter, Halbgötter und allerhöchste Sphärenwesen (Erzdämonen, Erzengel..) zurückhält.
Schutzsiegel 4	4	S	KR	B	Wie Schutzsiegel 1 nur kann ein 4. stufiger Spruch eingebettet werden.
Schutz vor Magie 3	4	R	P	S	Wirkt gegen alle Bereiche der Magie. Der Anwender kann aber beim sprechen dieses Spruches Magiebereich ausnehmen – diese können aber nicht mehr nachträglich verändert werden. Blockt einen Zauber der gewählten Bereiche ab. Ansonst wie „Schutz vor Magie 2“. Wichtig: Es ist dem Anwender nicht möglich Zauber der gewählten Bereiche zu wirken.
Spruchreflexion 4	4	S	30m	B	Der Anwender kann innerhalb der Wirkungsdauer des Reflexionsspruches 4 Spruchstufen zurückwerfen. (z.B. zwei 1. St. & eine 2. St. Spruch)

*Tabelle 45 Schutzmagie*

## V - Veränderungsmagie

### Veränderungsmagie S A D R Auswirkung

Feuerfinger	1	S	1P	S	Der Magier erlangt Kontrolle über kleine Flammen, er kann für die Zeitspanne beliebig oft Feuer aus seinen Fingern entstehen lassen.
Licht 1	1	S	30m	B	Erzeugt ein schwaches Licht welches normalerweise aus der Hand des Zaubers entspringt. Für die Dauer des Zaubers kann es beliebig oft gelöscht und wieder entzündet werden. Es darf niemanden in die Augen geleuchtet werden. Darstellung: z.B. Knicklicht
Magie übertragen	1	KR	*	B	Einem anderen Magieanwender können bis zu 10 MP übertragen werden, dafür müssen sich aber beide mindestens für fünf Sekunden pro übertragenem Punkt konzentrieren.
Magischer Bote	1	KR	*	*	Der Magier notiert im Laufe dieses kurzen Rituals eine Botschaft auf ein Stück Pergament welches durch übersinnliche Kräfte zum Empfänger transportiert wird. Leider ist dieser Zauber nicht sehr zuverlässig und es sollen schon Fälle aufgetreten sein bei denen der Magier die Botschaft später ausgeschlagen in der Taverne fand.
Telekinese	1	S	K	R	Bewegt einen Gegenstand von höchstens einen Kilogramm langsam umher. Es kann kein Schaden verursacht werden und wenn jemand den Gegenstand festhält endet der Zauber. Darstellung: Spielleitung - obwohl dies ein Spruch ist kann man ihn ohne Magiehelfer schwer einsetzen.
Dunkelheit 1	2	S	5m	N	Erschafft eine Zone absoluter Dunkelheit in der niemand bis auf den Anwender selbst ohne spezielle Fähigkeiten sehen kann. Lichtzauber gleich welcher Stufe heben "Dunkelheit" auf, vergehen dabei aber selbst. Kann auf Person oder Ort gesprochen werden.
Licht 2	2	S	30m	B	Erzeugt einen hellen Lichtstrahl welcher normalerweise aus der Hand des Zaubers entspringt. Für die Dauer des Zaubers kann er beliebig oft gelöscht und wieder entzündet werden. Es darf niemanden in die Augen geleuchtet werden. Wesen der Dunkelheit finden ihn äußerst unangenehm und werden ihm ausweichen. Darstellung: z.B. Taschenlampe
Magie brechen	2	S	KR	B	Bricht einen aktiven Zauber. Die Magiepunktosten dieses Spruches betragen, falls nicht anders verlangt, das doppelte des zu brechenden Zaubers. Der Magier vermag nur Sprüche zu brechen bis zu der höchsten im selbst zugänglichen Stufe, d.h. der Zauber ist abhängig von seinem Rang.
Magieraub 1	2	S	*	B	Der Anwender kann durch Berührung eines anderen Magiekundigen dessen Kraft auf sich übertragen. Es wird pro Sekunde ein Magiepunkt übertragen. Das Opfer kann die Übertragung beenden indem es sich fortbewegt! Darstellung: Laut mitzählen, damit das Opfer mitteilen kann wenn es keine Kraft mehr hat.
Tor öffnen	2	KR	A	B	Öffnet eine normal verschlossene Tür (Riegel o.ä.), ein Schloss (max. Stufe 1) und bricht den Zauber "Tor verschließen". Wirkt nicht gegen auf andere Art magisch verschlossene Türen (bei diesen muss zuerst die Magie gebrochen werden).
Zerstörung	2	KR	A	B	Zerstört ein kleines nichtmagisches Objekt. Das Ziel darf nicht größer als ein Dolch sein.
Magieraub 2	3	S	*	B	Der Anwender kann durch Berührung eines anderen Magiekundigen dessen Kraft auf sich übertragen. Es wird pro Sekunde ein Magiepunkt übertragen. Das Opfer kann sich dabei nicht bewegen/wehren! Darstellung: Laut mitzählen, damit das Opfer mitteilen kann wenn es keine Kraft mehr hat.
Reparieren	3	KR	A	B	Fügt einen zerstörten nichtmagischen Gegenstand innerhalb einer Minute wieder zusammen. Das Maximalgewicht darf 5 Kilogramm nicht überschreiten. Nicht geeignet um Rüstungen oder Schilde zu reparieren.

Veränderungsmagie	S	A	D	R	Auswirkung
Teleport 1	3	S	A	B	Der Anwender teleportiert sich an einen beliebigen ihm bekannten Ort maximal 100 Schritte entfernt. Der Ort muss nicht im Sichtfeld liegen. Nach der Teleportation ist man für 5 bis 10 Sekunden ohne Orientierung und kann weder Kämpfen noch Zaubern o.ä. Darstellung: Beim Verschwinden und Auftauchen die Hände klatschen und "Teleport" rufen. Der Anwender muss sich im Laufschrift zu seinem Auftauchpunkt begeben.
Teleportanker	3	S	A	B	Der Anwender kann sich an einen gerade (max. 5 sec.) erfolgten Teleport „anhängen“. Er wird direkt neben dem ursprünglichen Teleportierenden auftauchen. Darstellung: Beim Verschwinden und Auftauchen die Hände klatschen und "Teleportanker" rufen. Rest wie Teleport.
Verlangsamten	3	S	10m	B	Das Opfer dieses Spruches leidet an einem gewissen "Zeitdefizit" gegenüber allen anderen. Es darf sich für die Spruchdauer nur mehr in Zeitlupe bewegen und zwar so langsam das vermutlich keinerlei Angriffe mehr pariert werden können. Für einen Schritt mag es gut 10 Sekunden brauchen.
Beschleunigen	4	S	*	R	Der Magier erlangt große Kontrolle über den Zeitstrom um ihn herum. Alle Anwesenden im Umkreis von ca. 10 Metern dürfen sich nur mehr in Zeitlupe bewegen! Der Spruch kostet jedoch große Kraft, er wirkt nur für 5 Sekunden plus eine weitere Sekunde für jeden Magiepunkt mit dem der Magier den Zauber aufrechterhält. Während dieser Zeit kann er frei agieren. Darstellung: Sekunden laut mitzählen.
Teleport 2	4	S	A	B	Wie Teleport nur kann Zauberer pro weitere 2 MP eine zusätzliche Person mitteleportieren. Die Personen müssen vor dem Teleport physischen Kontakt zueinander haben (Hand halten , o.ä.).

Tabelle 46 Schutzmagie

## GP für Magiepunkte

In folgender Tabelle sind die Generierungspunkte (GP) für Charaktere mit Essenz = 1 für die entsprechende Anzahl an Magiepunkte ausgerechnet. Charaktere mit Essenz >1 müssen den angegebenen GP-Wert mit ihrer jeweiligen Essenz multiplizieren.

MP	GP	MP	GP	MP	GP	MP	GP	MP	GP
1	2	21	44	41	148	61	332	81	596
2	4	22	48	42	156	62	344	82	612
3	6	23	52	43	164	63	356	83	628
4	8	24	56	44	172	64	368	84	644
5	10	25	60	45	180	65	380	85	660
6	12	26	64	46	188	66	392	86	676
7	14	27	68	47	196	67	404	87	692
8	16	28	72	48	204	68	416	88	708
9	18	29	76	49	212	69	428	89	724
10	20	30	80	50	220	70	440	90	740
11	22	31	86	51	230	71	454	91	758
12	24	32	92	52	240	72	468	92	776
13	26	33	98	53	250	73	482	93	794
14	28	34	104	54	260	74	496	94	812
15	30	35	110	55	270	75	510	95	830
16	32	36	116	56	280	76	524	96	848
17	34	37	122	57	290	77	538	97	866
18	36	38	128	58	300	78	552	98	884
19	38	39	134	59	310	79	566	99	902
20	40	40	140	60	320	80	580	100	920

Tabelle 47 Kosten für Magiepunkte

# Index

8 Bereiche der Magie.....	13	Kampf Magie.....	33
A		Karmapunkte.....	16
Alchemie.....	10	Kleine Wunder.....	17
Alchemie und Gifte.....	11	Klerikale Artefakte.....	18
Alchemiepunkte (AP).....	10	Klugheit (K).....	2
B		Komponenten.....	10
Beeinflussung Magie.....	25	Kraftsteine.....	15
Begriffe.....	1	Krankheiten.....	9
Bereiche der Erfahrung.....	4	L	
Besonderheiten von		Lebens und Natur Magie.....	35
alchemistischen Mixturen.....	11	Live.....	1
C		M	
Chaosmagie.....	15	Machtwörter.....	15
Charakter-Generierung.....	2	Magie.....	13
Charakterklassen.....	2	Magie und Rüstung.....	15
Check-In.....	1	Magieduell.....	14
CON.....	1	Magiepunkte (MP).....	13
E		Magische Gegenstände / Artefakte.....	18
Einfache Wunder.....	17	Magische Gegenstände/Artefakte.....	18
Einmalartefakte / Spruchrollen.....	18	Magische Heilung.....	9
Erfahrung.....	4	Magische Spezialisierung.....	13
Erforschen neuer Sprüche.....	14	Magische Sprüche.....	25
Erste Hilfe.....	9	Meisterschaft.....	4
Erwerb neuer Fertigkeiten.....	4	Meucheln & Betäuben.....	8
Erzeugung alchemistischer Mixturen.....	10	N	
Essenz (E).....	2	Natürliche Heilung.....	9
Experimentelle Alchemie.....	11	Nebenwirkungen.....	10
F		Nekromantie.....	38
Fertigkeiten.....	3f., 21	NSC.....	1
G		Null Lebenspunkte.....	7
Gegengifte.....	12	P	
Geld & Preise.....	1	Periode.....	1
Generierungspunkte (GP).....	2	Persönliche Spruchlisten.....	13
Geschicklichkeit (G).....	2	R	
Gesinnung.....	3	Regenerieren von MP.....	14
Gesten und Kennzeichen.....	1	Rituale.....	14
Gifte.....	11	Rüstungsschutz (RS).....	6
Glaubensaspekte.....	16, 24	S	
Große Wunder.....	17	SC.....	1
Großmeister.....	5	Schutzmagie.....	40
Grundausrüstung.....	3	Schwierigkeitsgrade.....	11
Grundeigenschaften und Lebenspunkte.....	2	Sicherheitsbestimmungen.....	6
H		SL.....	1
Haltbarkeit.....	10, 12	Spielzeit.....	1
Heiliges Symbol.....	16	Spruchkomponenten.....	14
Heilkunde.....	9	Stärke (S).....	2
Heilung.....	9	Sterben.....	7
Heilung mit Pflanzenkunde.....	9	T	
Herbeirufungs Magie.....	27	Time Freeze.....	1
Herstellung und Haltbarkeit.....	12	Time-In.....	1
I		Time-Out.....	1
Identifizierung und Analyse		Time-Stop.....	1
von alchemistischen Mixturen.....	11	Tod.....	8
Improvisierte Magie.....	14	Trefferzonen.....	6
Information und Illusions Magie.....	31	V	
K		Veränderungsmagie.....	42
Kampf.....	6	Verlust von Lebenspunkten.....	7

Vorteile & Nachteile.....	2	Wirkung auf Untote.....	16
W		Wunder.....	17
Wiederbelebung.....	9	Z	
Wirken von Magie.....	14	Zusätzliche Generierungspunkte .....	4

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Gesten und Kennzeichen.....	1	Tabelle 23 Auswirkung von Konzentration.....	14
Tabelle 2 Begriffe und Abkürzungen.....	1	Tabelle 24 Magiekomponenten.....	14
Tabelle 3 Stärke und Lebenspunkte.....	2	Tabelle 25 Größe von Ritualen je nach Stufe.....	14
Tabelle 4 Kosten für Meister.....	4	Tabelle 26 Chaosmagiekarten.....	15
Tabelle 5 Beispiele für Meister.....	4	Tabelle 27 Kleine Wunder.....	17
Tabelle 6 Trefferzonen.....	6	Tabelle 28 Anzahl Wunder pro Aspektstufe.....	17
Tabelle 7 Treffer und Rüstungen.....	7	Tabelle 29 Größe von klerikalen Ritualen.....	17
Tabelle 8 Behandlung mit Heilkunde.....	9	Tabelle 30 Spruchrollen vs. Einmalartefakte.....	18
Tabelle 9 Mögliche Resultate bei Anwendung von Pflanzenkunde.....	9	Tabelle 31 Kosten für Artefaktherstellung.....	18
Tabelle 10 Auswirkungen von Krankheiten.....	9	Tabelle 32 Vorteile.....	19
Tabelle 11 Alchemistische Nebenwirkungen.....	10	Tabelle 33 Nachteile.....	20
Tabelle 12 Analyse/Identifikation von alchemistischen Mixturen.....	11	Tabelle 34 Auswirkungen von Nachteilen.....	20
Tabelle 13 Einstufung von Giften.....	11	Tabelle 35 Bedeutung der Spalten in Tabelle Fertigkeiten.....	21
Tabelle 14 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Einsetzdauer der Symptome und der Wirkung.....	11	Tabelle 36 Allgemeine Fertigkeiten.....	23
Tabelle 15 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Verabreichungsart.....	11	Tabelle 37 Waffenfertigkeiten.....	23
Tabelle 16 Gift Schwierigkeitsgrad je nach Wirkungsdauer.....	12	Tabelle 38 Glaubensaspekte.....	24
Tabelle 17 Eigenheiten verschiedenen Magiearten.....	13	Tabelle 39 Beeinflussungsmagie.....	27
Tabelle 18 Bereiche der Magie.....	13	Tabelle 40 Herbeirufungsmagie.....	30
Tabelle 19 Maximale Magie Spruchstufe.....	13	Tabelle 41 Informations und Illusionsmagie.....	32
Tabelle 20 Kosten der Magiepunkte.....	13	Tabelle 42 Kampfmagie.....	35
Tabelle 21 Regeneration von Magiepunkte.....	14	Tabelle 43 Lebens und Naturnagie.....	37
Tabelle 22 MP durch Meditation.....	14	Tabelle 44 Nekromantie.....	39
		Tabelle 45 Schutzmagie.....	41
		Tabelle 46 Schutzmagie.....	43
		Tabelle 47 Kosten für Magiepunkte.....	43

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Der Tod hat viele Gesichter, © 2002 by Vera Dell'More.....	6
Abbildung 2 Die Anwendung von Alchemie ist nicht immer friedlicher Natur, © 2002 by Vera Dell'More.....	10