

ARIOCHS ERBEN PRÄSENTIEREN

C O D E X I I I

Regelwerk für Liverollenspiele

VERSION ARIOCHIA





Impressum

Beinhaltet unter anderem:

Codex II Extended Version 2004

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2007

Codex II Extended Version 2007

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2007

Codex NÖRD

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2010

Codex 3. Auflage

Diese Version baut teilweise auf dem Codex 2 auf.

Die ursprünglichen Rechte des Codex II wurden Ariochs Erben 2003 übertragen und 2007 bestätigt, ebenso wurde 2007 die Variation „Codex DAR“ (von Yvonne Pericek, 2004) im gleichen Jahr an Ariochs Erben überlassen. Der Codex NÖRD wurde 2010 von Thomas Happ an Ariochs Erben überlassen.

Was wurde verändert?

Neben einigen Eingriffen in die eigentliche Substanz des Codex 2 wurden vor Allem die Alchemie, die Giftkunde, und das Kapitel „Heilung“ abgeändert, weiters wurde das Fertigkeitssystem revidiert, sowie detaillierte Erklärungen der Vorteile, Nachteile und Fertigkeiten erstellt. Listen alchemistischer Mixturen und Gifte sind angefügt.

Wir haben uns bemüht, den Codex nach den Kriterien der Spielbarkeit abzuändern und gleichzeitig möglichst komplett zu machen.

Sollte etwas vergessen oder übersehen worden sein, so lasst man es uns bitte wissen.

Besten Dank

Babsi und Marc Häusler für die unermüdliche vielfache Durchsicht der Ideen und Fehlerkorrektur, der McDubh-Meute für den Alpha-Test mit zahlreichen Kommentaren, Hanni Schopfhauser und Phillip Stockhammer für diverseste Verständnisformulierungen, Tom Happ für den unglaublichen Quell an Infos und die Erlaubnis, aus „den Vollen zu schöpfen“, sowie an alle (Live)rollenspiel-Regelwerkautoren.

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

Ratmar Reisenberger



INDEX

| | | | | | |
|----------------------|----|----------------------------|----|------------------------------|----|
| Vorwort | 3 | Magische Gegenstände | 28 | Anhang C – Aspekte | 84 |
| Charaktererschaffung | 4 | Vorteile | 30 | Anhang D – Tabellen | 85 |
| Erfahrung | 7 | Nachteile | 33 | Stand & Status | 88 |
| Kampf | 10 | Fertigkeiten (A)-Abenteuer | 37 | Geld & Wert | 89 |
| Heilung | 14 | Fertigkeiten (M)-Magie | 42 | Ehrgesellschaften (Beispiel) | 91 |
| Alchemie | 16 | Fertigkeiten (W)-Wissen | 43 | Kosten für Fertigkeiten | 94 |
| Magie | 20 | Zauberei | 47 | Übersicht Zauber | 95 |
| Kleriker | 23 | Anhang A – Sprüche | 49 | Alchemie, Lieder & Gifte | 96 |
| Barden | 26 | Anhang B – Alchemie/Gifte | 79 | Anhänge - ARIOCHIA | 97 |

Ein Inhaltsverzeichnis findet sich auf den Seiten 99 & 100.

Version 1d - 2020/01

VORWORT

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 meistens 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 in-time 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 und ev. Outtime gefährlich |

Spielzeit – Periode

Eine Spielperiode dauert normalerweise 24 Stunden.

Ein Periodenwechsel kann automatisch nach 24h passieren oder von der SL angesagt werden.

Begriffe

Im Liverollenspiel werden oft spezielle Begriffe und Abkürzungen verwendet. Die häufigsten sind im Folgenden kurz erklärt:

Check-In: Überprüfung der Spielfiguren vor einem Live (Ausrüstung, Charakterbogen ...)

CON: Deutsche Kurzform für Liverollenspiel (von Convention)

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.

OPTIONEN:

GRAU unterlegte Bereiche stellen oft Impulse bzw. Optionen für eine faire Handhabung dar.

HINWEIS: diese Regeln sind für ein interaktives Spielerlebnis konzipiert und setzen in vielen Fällen die Anwendung gesunden Hausverstandes voraus – z.B. nur weil Dir keine Formulierung explizit verbietet, mit deiner Holz & Stahl – Armbrust zuzuschlagen, sollst Du es trotzdem bleiben lassen. Vertrau uns dahingehend. ☺

CHARAKTERERSCHAFFUNG

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 Charakterklassen im Codex III und daher auch Einschränkungen und 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. **Er verliert dann allerdings die speziellen Vorteile, welche ihm sein Archetyp gewährt hätte (und möglicherweise den Zugang zu einigen Meister-Klassen)**

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 Zustands 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 den Wert 1 haben. Ferner ergeben sich aufgrund der Stärke die Lebenspunkte einer Spielfigur:

| | |
|------------------|------|
| Stärke LP | |
| 1 | 4 LP |
| 2 | 3 LP |
| 3 | 3 LP |
| 4 | 2 LP |

Beispiel: die Spielerin einer Kriegerin hat die folgenden Grundwerte gewählt:

| | |
|----------------------|---|
| Stärke(S) | 1 (sie ist eine starke Kriegerin), |
| Geschicklichkeit (G) | 2 (geschickt auch) und |
| Klugheit (K) | 3 (klug genug). Für die |
| Essenz (E) | bleibt nur mehr die 4 übrig da $1 + 2 + 3 + 4 = 10$. |

Da die Kriegerin eine Stärke von 1 hat, fängt sie ihr Heldenleben mit 4 Lebenspunkten

Generierungspunkte (GP)

Alle Spielfiguren beginnen ihre Karriere unter gleichen Startbedingungen. Zu diesem Zweck stehen der Spielfigur zu Beginn **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 GP darf *bei mehr als zwei Nachteilen* aus Gründen der Spielbarkeit **nicht mehr als 50 GP** betragen – dies gilt auch für spezielle Vor-& Nachteilspakete. Eine Auflistung findest Du ab Seite 30.

Fertigkeiten

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

$$GP = (E1 + E2) / 2 * F$$

Eigenschaft 1 (E1) mit Eigenschaft 2 (E2) zusammenzählen und **danach** die Summe durch 2 dividieren.

Das Ergebnis mit dem Kostenfaktor (F) multiplizieren, eine Kommastelle darf stehen bleiben.

Einzelfertigkeiten (Talente)

Viele Fertigkeiten sind nur Einstufig sinnvoll, weil sie z.B. von Region zu Region unterschiedlich sind (und daher für jede Region oder Kultur einzeln erlernt werden müssen) – bei diesen gibt es nur selten wirkliche Fachleute. Selbiges gilt z.B. für Waffenfertigkeiten – entweder man kann (spieltechnisch) mit einer Waffe umgehen, oder eben nicht.

Aufbauende und unabhängige Fertigkeiten

Fast alle Fertigkeiten, welche mit einer Stufe gekennzeichnet sind, müssen „aufbauend“ gelernt werden, das bedeutet: bevor man Fälschen 2 erlernen kann, muss man Fälschen 1 gekonnt haben. Angegeben wird die höchste Stufe. Fertigkeiten, welche *Römisch nummeriert* sind (z.B.: Rüstungen I, II, III oder IV) können getrennt gelernt werden.

Beispiel – Aufbauende Fertigkeiten:

*Wanda möchte gerne Meditation 1 erlernen. Die Spielerin sieht in bei Fertigkeiten nach und findet den Eintrag: **Meditation 1-4 (KL:ES, x4 +2/+4/+6)***

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 '4' ('6' für Stufe 2, '10' für Stufe 3 usw.).

Bei Klugheit '2' und Essenz '3'. sind die für „Meditation 1“ benötigten Generierungspunkte daher:

*GP = (K+E)/2*4 = (2+3)/2* = 2,5*4 = 10 GP (im Zweifel aufrunden bzw. die Kommastelle stehen lassen)*

Bedingungen von Fertigkeiten

Manche Fertigkeiten bedingen andere Fertigkeiten, oder den Meistergrad im jeweiligen Gebiet.

Beispiel - Bedingungen von Fertigkeiten:

Norakor, die tapfere Zwergin möchte endlich wissen, was die Magier machen, wenn sie am Boden ihre Kreise zeichnen. Sie will deswegen Ritualkunde 1 lernen. Dafür benötigt sie (siehe Fertigkeitentabelle im Anhang) die Magiethorie, welche wiederum L&S (Lesen und Schreiben) bedingt. Lange Stunden des Lernens warten ...

Geltungsbereiche (optional)

Viele Fertigkeiten sind von Ihrem lokalen Umfeld abhängig. Wissen RECHTSKUNDE gibt einem einen hervorragenden Einblick in die Lokale Gerichtspolitik und who-is-who der Verbrecher; aber was sagt mir das im Nachbarland?

Alle **regionalen Wissensgebiete mit Stufen** werden pro regionaler Grenze **um eine Stufe reduziert gewertet**.

z.B.: Sempronius, ein Rechtsgelehrter aus dem Imperium Aurum beherrscht goldländisches Recht auf 3. Sein Wissen gilt in voller Höhe in den Vasallenstaaten (Vendoc, Kymbrien), auch wenn er vielleicht nicht alle lokalen Bräuche kennt. In den entfernteren Staaten La Mer und Whiskey Valley gilt zumindest noch eine Stufe von 2, und sogar in den dahinter liegenden Sturmlanden beherrscht er auf Stufe 1 zumindest noch die grundsätzlichen Regeln .

Erweiterte Bereichskenntnis

Sind Zusatzfertigkeiten, die eine Erweiterung der Grundfertigkeit darstellen.

Beispiel: Rechtskunde ist ein Grundwissen (Stufe 1-4), das für die eigene Heimat(-region) gültig ist

(z.B.: Dalriada). „Goldländisches Recht“ wäre eine Erweiterung, wenn man NICHT aus dem Goldland stammt.

Man darf diese Fertigkeit dann auf der aktuellen Stufe, die man beherrscht, einsetzen.

Fertigkeits- und Berufs- (Rang-) Stufen

Je höher die Fertigkeiten und Fähigkeiten eines Charakters sind, desto angesehener ist er auch. Umgekehrt gilt aber auch, dass man zuerst mal viel Zeit - und in unserem Falle: Generierungspunkte (GP) - in seine Ausbildung stecken muss um besser zu werden und das entsprechende Ansehen zu verdienen.

| Stufe | Titel | Umgangssprache | GP | Spezialist | Kleriker | Magier |
|-------|-----------------|----------------------------|---------|---------------|---------------|----------------|
| 1 | Lehrling | Anfänger, Hilfskraft | >0 | Adeptus Minor | Laienpriester | Zauberlehrling |
| 2 | Geselle | Fortgeschritten, Arbeiter | >40 | Adeptus Major | Akolyth | Adept |
| 3 | Master | Experte, Fachfrau, Veteran | >80 | Magister | Priester | Magus |
| 4 | (Meister-Stufe) | Koriphäe, Hochgelehrter | geprüft | Erzmagister | Hohepriester | Erzmagus |

Gesinnung

Einfach gesagt ist die Gesinnung eine grobe Einteilung der Weltanschauung eines Charakters. Ob diese jetzt streng materiell oder eher philosophisch ausgelegt wird, bleibt jedem selbst überlassen. Ob ein SL in seinem Spiel mit Gesinnungen arbeitet, bleibt (wie alles andere auch) ihm überlassen. Sie hilft das Verhalten eines Charakters, den man nicht oder nur schlecht kennt, einzuschätzen.

Manche Fähigkeiten oder Zauber machen nur Sinn, wenn sie gegen Eine - oder von einer bestimmten Gesinnung - angewendet werden.

Zur Beachtung: Eine Gesinnung ist kein Korsett. Wer böse ist, braucht nicht jeden niederzuschlagen, der ihm nicht gefällt. Noch ist es verboten, Liebe oder Freundschaft für jemanden zu empfinden. Sie dient eher als Rahmen zur Einschätzung des „gewöhnlichen“ Verhaltens, welches der Charakter an den Tag legt.

Gut

Ein guter Charakter versucht anderen zu helfen und ist dafür auch bereit, sich in Gefahr zu begeben. Er muss weder ein Narr sein, der seine Taten nicht überlegt, noch muss er es umsonst tun. Dankbarkeit und Nächstenliebe setzt er auch in anderen voraus. Die für ihn ideale Gesellschaft ist jene, in der alle füreinander einstehen, auch ohne von Herrschern oder Gesetzen dazu gezwungen worden zu sein. Er befolgt Regeln, wenn er sie für sich persönlich als sinnvoll erachtet, weiß jedoch auch, dass man Regeln manchmal brechen muss, um sein Ziel zu erreichen. Gandalf oder auch Sindbad wären gute Beispiele.

Gut (rechtschaffen)

Diese Leute sehen in einer gerechten und guten Ordnung den Weg, ihre Ideale zu verwirklichen. Herrscher mit dieser Gesinnung erlassen eine Vielzahl von Gesetzen in der Hoffnung, sie mögen dazu dienen, ihren Untertanen zu helfen und sie zu schützen. Rechtschaffen gute Individuen wollen ihren Beitrag dazu leisten, indem sie diese Regeln freiwillig befolgen. Auch wenn sie sich in einer Situation befinden, wo es keine Gesetze gibt, versuchen sie sich gemäß ihres - teilweise sehr strengen - Kodex zu verhalten. Nur wenn ein Gesetz offensichtlich schändlich ist, denken sie daran, es zu brechen. Ein Paladin, der stets versucht allen ein Vorbild zu sein, ist ein gutes Beispiel.

Gut (chaotisch)

Diese Charaktere sind starke Individualisten mit einer Abneigung gegen starre Strukturen und Ordnungen. Sie lehnen Gesetze oft als unnötig ab und brechen sie auch ohne zu zögern, wenn sie der Meinung sind, diese würden sie behindern. Versuchen sie anderen zu helfen, sind dabei oft eher rücksichtslos. Viele dieser Charaktere haben ein Ziel und setzen alles daran, dieses zu erreichen. Wenn Gewalt dazu notwendig erscheint, zögern chaotisch gute Charaktere nicht sehr lange. Typisch für das chaotisch Gute wäre Robin Hood oder ein Freiheitskämpfer.

Neutral

Neutralen Wesen ist gemein, dass sie Extreme ablehnen. Das pure Chaos, das überschäumende Gute, das finstere Böse, die starre und unflexible Ordnung, all das empfinden sie als abstoßend oder übertrieben. In ihrem Verhalten immer ein wenig von allen Richtungen vorhanden. Ein Händler, der vielleicht auch manchmal Hehlerei betreibt und ein Druide, der den Ausgleich sucht, sind Beispiele neutraler Gesinnung.

Neutral (rechtschaffen)

Gesetz und Ordnung haben für diese Charaktere eine zentrale Bedeutung. Sie dienen dazu, die Welt zu formen und berechenbar zu machen und sind mehr als bloßer Selbstzweck. Für solche Gesellschaften zählt oft nur die Masse, nicht das Individuum. Charaktere dieser Gesinnung denken nicht erst lange über eine Regel nach, sondern befolgen sie widerspruchlos, je nach Persönlichkeit manchmal auch bis zum bitteren Ende. Ein Soldat, der unerschütterlich Folge leistet oder ein Beamter, der ohne Mitgefühl auf seine Vorschriften pocht, mögen als Beispiele dienen.

Neutral (chaotisch)

Außer dem eigenen Wohlbefinden hat für diese Charaktere wenig irgendeine Bedeutung. Die Welt ist ihr Spielplatz und so tun sie sich was sie wollen und sind verwundert, wenn sie jemand dafür rügt. Wenn es unangenehm wird, erschlagen sie den unnötigen Moralapostel, oder hauen ab, oder gehen was Trinken...was sich halt gut anfühlt. Berechenbar ist nur ihre Unberechenbarkeit.

Böse

Diese Charaktere sind oft getrieben von Egoismus und Gier. Manche vertreten aber auch eine zutiefst philosophische Anschauung.. Individuen dieser Gesinnung versuchen Kontrolle, Macht und Reichtum auf sich zu vereinen. Dabei sind ihnen andere Leute herzlich egal - und wenn es sein muss geht man auch wörtlich über Leichen um seine Ziele zu verwirklichen. Manchmal sind sie auch offen sadistisch - der Schmerz Anderer bereitet ihnen sinistere Freude - oder sie tun das Alles nur für die Wissenschaft.

Böse (rechtschaffen)

Eine unbarmherzige Ordnung, die einem Macht über die Schwächeren gibt, kennzeichnet eine solche Gesellschaft. Wer sich nicht beugt, wird gnadenlos verfolgt. Ein rigides System aus Regeln mit drakonischen Strafen und Macht als Belohnung für Loyalität dient den Herrschenden als Werkzeug. Rechtschaffen böse Charaktere beugen sich der Ordnung und nutzen sie für ihre Ziele. Sie trachten oft danach, Einfluss und Status zu erlangen, denn dadurch gewinnen sie Macht über andere - denn auch sie wollen herrschen. Sie zeigen Loyalität gegenüber ihren Bundesgenossen und ihre Zusagen halten sie ein, auch wenn sie vielleicht den Sinn zu ihren Gunsten zu drehen versuchen. Ein Berufsassassine mit einem strikten Verhaltenskodex gehört sicher in diese Kategorie.

Böse (chaotisch)

Das Gesetz des Stärkeren und die Macht der Gewalt gelten für diese Charaktere. Oft respektieren sie nur bloße Kraft oder Gleichwertiges wie Magie. Sie handeln gerne aus dem Bauch heraus und für gewöhnlich recht kurzfristig. Etwas wie Pflichtbewusstsein oder Loyalität ist den meisten von ihnen fremd. Individuen mit einer solchen Weltanschauung haben in einer zivilisierten Gesellschaft egal welcher Gesinnung oft eine erschreckend kurze Lebenserwartung. Daher ist diese Gesinnung bei Spielercharakteren eher ungewöhnlich, weil ein Massenmörder wohl bei fast jedem Spieler und Spielleiter auf Ablehnung stoßen wird.

Regeltechnisches

Es gibt keine Nachteile für das Wechseln von Gesinnungen, **solange ein triftiger Grund vorliegt** und es nicht zur Gewohnheit wird. Der endgültige Wechsel ist normalerweise nur zwischen zwei Spielen möglich, bis dahin bleibt man bei seiner alten Philosophie (Ausnahmefälle wären z.B. gesinnungsverändernde Magie, Artefakte und dergleichen).

Zauber, Wunder sowie **Gegenstände**, welche **gegen eine bestimmte Gesinnung gerichtet** sind, **wirken auf Alle**, deren Gesinnung mit dem entsprechenden Wort (**gut, böse, neutral**) beginnt. *Andere sind in keiner Weise betroffen. Fähigkeiten oder Gegenstände mit Gesinnung* können auch nur von Charakteren einer passenden Gesinnung benutzt werden. *Bei allen anderen hat der Einsatz keinen Effekt oder höchst nachteilige Folgen.*

Grundausrüstung

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

Welche Ausrüstung sich der Spieler leisten kann und will bleibt ihm natürlich selbst überlassen, es soll aber ein gewisses zum Setting und Spiel passendes Niveau bei der Ausstattung gehalten werden – Sprich mit der SL was geht und was nicht.

Geld & Preise

Jede Spielwelt hat ihre eigene Währung und eigenen Preise. Generell werden folgende Werte verwendet:

1 Goldmünze = 10 Silbermünzen = 100 Kupfermünzen = 1000 Kupferlinge (Kreuzer, Pfennig...).

Um ein Gefühl für Wert zu generieren: so ein Kupferkreuzer entspricht der Kaufkraft von 1,5 bis 4,5 € -

ein Gold hat somit 1500 – 4.500 Wert! Listen mit Vergleichswerten und Kosten finden sich in den Anhängen.

ERFAHRUNG

Jeder Charakter gewinnt durch Abenteuer Erfahrung und damit zusätzliche Generierungspunkte, welche für zusätzliche Fertigkeiten verwendet werden können. Manchmal werden auch Vor- & Nachteile gewährt (Begründung erforderlich).

Erhalt von Generierungspunkten

Jeder bespielte Kalendertag gilt normalerweise als ein Livetag (LT)- Freitag bis Samstag ergibt daher 2 LT.

In der Regel wird für das Aufräumen am Sonntag ein 3. LT von der SL gewährt.

Pro Livetag erhält die Spielfigur 5 GP. Dies gilt nur, wenn das Spiel auch ein Risiko für den Charakter darstellt!

Die SL kann zusätzliche Livetage vergeben (z.B. für tolles Rollenspiel, extrem gefährlich, etc..) - sogar einen Livetag für eine sehr anspruchsvolle Taverne! *Ambiente-Tavernen und gesellige Abende werden NICHT gewertet!*

Beim Einreichen des Charakters für ein Spiel sollte – neben den Attributen, Fertigkeiten und Zaubern immer vermerkt sein:

- **auf welchen Lives** der Charakter bereits war und
- **wie viele Livetage** bzw. Zusatzpunkte er dort erworben hat.
- Sollte der Charakter **magische Gegenstände** (dazu zählen auch Tränke!) erworben haben, kann die Spielleitung dafür **Bestätigungen** verlangen.

Erwerb neuer Fertigkeiten

Jedes Mal, 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).

Magie (M)

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

Wissen (W)

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

Die Summe der ausgegebenen GP in den einzelnen Fertigungsbereichen gibt an, in welche Richtung der Charakter tendiert und hat für das Erlangen von höheren Graden (Meisterschaften) eine Bedeutung.

Meisterschaft

Die Meisterschaft repräsentiert das **angestrebte Lebensziel** eines Charakters, also *wofür er mal berühmt sein will*. Um einen Meistertitel zu erlangen, muss die Spielfigur eine gewisse Anzahl an GP in Bereichen „investiert“ haben **und** der Held muss eine **Meisterprüfung** ablegen (z.B. eine Aufgabe der SL auf einem Live, welche der Held alleine lösen muss). Diese gibt dann den Zugriff auf Meisterfähigkeiten frei.

Eine SL kann auch unangekündigt eine Spielfigur belohnen, indem sie nach deren Vollendung die Leistungen als „*eines wahren Meisters würdig*“ verlautbart – es wird also auf einem Spiel von einem NSC passender Macht öffentlich gesagt. *Deshalb muss die „angestrebte Meisterschaft“ am Charakterbogen hinterlegt und die nötigen Punkte bereits erspielt und investiert worden sein!*

Wird die Meisterprüfung in 2 oder mehr Bereichen abgelegt, müssen die GP in beiden Bereichen zusammen investiert worden sein, nicht in jedem einzeln.



Hobby – Meisterschaft

Um fokussierte Rollen zu ermöglichen ist es auch OHNE MEISTERPRÜFUNG möglich, bereits **ab 100 in einen Bereich investierten Punkten eine einzelne Meisterfähigkeit** auszuwählen, **eine Zweite ab 200 in diesen Bereich investierten Punkten** (und manche frühestens da). Diese muss nicht mit der später angestrebten Meisterschaftsprüfung

zusammenhängen! Bei der Wahl von Zaubersprüchen (3* bzw. 4* Stufe) erhält man Zugriff auf 2 Zauber (außer: Gegenschule), also 4 wenn wartet und man die Option 2x wählt (bei Magie 200 und 300)

Meisterschafts – Goodie

Wenn eine SL eine Meisterprüfung für einen Charakter plant, darf sie bei deren Gelingen Bonus-Vorteile bis zu 30 Generierungspunkte bei Einzel, oder 25 bei Doppelbereichs-Meisterschaften verteilen. **Sollte der Held diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.**

In Ehrigesellschaften erhält man +150 Ehre für die Ernennung zum Meister.

Meisterfähigkeiten: Abenteuer

Der Vermerk „erst ab 200 Punkten wählbar“ bezieht sich auf die Option der Hobby-Meisterfähigkeiten (siehe vorige Seite). Diese sind in Kombination mit erspielten GP (Lifetage, Erfahrung) freizuschalten.

| | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| A1: Blind kämpfen | |
| A2: Fallen bauen/entschärfen 4 | |
| A3: Gezielter Schlag | |
| A4: Hinterhalt 4 | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| A5: Immunität gegen Betäuben | |
| A6: Immunität gegen Entwaffnen | |
| A7: Meisterschütze | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| A8: Persönliche Waffe | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| A9: Schlösser öffnen 4 | |
| A10: Spuren legen/lesen 4 | |
| A11: Lebenspunkt 6-7 | |
| A12: Lebenspunkt 7-8 | |
| A13: Panzerstecher | (erst ab 200 Punkten wählbar) |

Meisterfähigkeiten: Magie

| | |
|---------------------------------------|---|
| M1: Glaubensaspekt 4 | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| M2: Magie binden | |
| M3: Magischer Spruch 3*/4* Spezialist | (erst ab 200 Punkten wählbar, 2 Zauber) |
| M4: Meditation 4 | |
| M5: Ritualkunde 4 | |
| M6: Zeremonienkunde 4 | |
| M7: Stille Magie | |
| M8: Konzentration 2 | |
| M9: Machtwort | |

HOBBY-MEISTERSCHAFT – SPRÜCHE
 Ein **Universalist** mit dieser Option erhält frühzeitig Zugriff auf (2x) 3*-Stufe. Sobald er geprüfter Meister ist „rutscht“ dieser Zugriff auf 4*-Stufe, *Allgemein* hinauf.
 Ein **Spezialist** kann (2x) 4* (Seine Schule) oder 2x 3* (neutrale Schule) wählen.

Meisterfähigkeiten: Wissen

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| W1: Alchemie 4 | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| W2: Alchemisches Rezept 4 | (erst ab 200 Punkten wählbar) |
| W3: Artefaktkunde 4 | |
| W4: Giftkunde 4 | |
| W5: Giftrezept 4 | |
| W6: Handwerk 4 | |
| W7: Heilkunde 4 | |
| W8: Pflanzenkunde 4 | |
| W9: Rechtskunde 4 | |
| W10: Schmied 4 | |
| W11: Wissen um ... 4 | |



Archetypen (Meister-Charakterklassen)

Abenteurer (benötigt 250 investierte Punkte):

„Krieger“: A1, A3, A5, A6, A8, A11, A12

„Schütze“: A2, A3, A7, A8, A10, A11, A12

„Schurke“: A1, A2, A3, A4, A6, A8, A9, A13

Magie (benötigt 250 investierte Punkte):

„Magier“: M3/6, M4, M7, M8, M9, W11

„Priester“: M1, M2, M5, M8, W12

„Ritualist“: M2, M5, M8, W3, W11

„Theurg“: M1, M4, M8 und M2, M3, M7

Wissen (benötigt 250 investierte Punkte):

„Alchemist“: W1, W2, W5, W8, W11

„Gelehrter“: W3, W9, W11, W12, 1 theoretische Fkt. 4

„Handwerker“: W3, W6, W10, W12

„Heiler“: W4, W5, W7, W8, W11

„Naturkundler“: A10, W4, W6, W8, W12

Der **KRIEGER-BONUS** ist für folgende angestrebte Archetypen gültig: **Krieger**, **Schütze**, **Akademiesoldat (Offizier)**, **Unterstützungssoldat (Plänkler)** und **Waldläufer**.

ST & GE müssen in Summe 3 ergeben (4 „Ausgeglichen“), man darf keine Magie-, Alchemie- oder Karmapunkte haben.

Abenteurer & Wissen (300 investierte Punkte)

„Akademiesoldat“: A3, A4, A8, A11, W7, W11 oder 12

„Assassine“: A1, A4, A7, A10, A13, W4, W5,

„Detektiv“: A1, A3, A5, A9, A10, W4, W9

„Glücksritter“: A1, A6, A9, A10, A11, A13, W12

„Unterstützungssoldat“: A5, A6, A8, A11, A13, W6 o.10

„Waldläufer“: A3, A7, A8, A10, A11, W4, W8, W11

Abenteurer & Magie (300 investierte Punkte)

„Arkaner Schütze“: A7, A9, A11, M3/6, M4, M8

„Kriegsmagus“: A5, A8, A11, M3/6, M4, M8, M9

„Kriegspriester“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M8

„Kriegsritualist“: A5, A6, A11, A12, M2, M3/6, M5

„Tempelritter“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M4, M8

„Trickbetrüger“: A1, A3, A8, A9, A13, M3, M7, M8

Magie & Wissen (300 investierte Punkte)

„Gildenmagier“: M3, M5, M7, M9, W3, W11, W12

„Gildenspezialist“: M4, M6, M8, M9, W3, W11

„Klostergelehrter“: M1, M2, M7, M8, W3, W11, W12

„Mystischer Handwerker“: M2, M5, W3, W6 oder 10

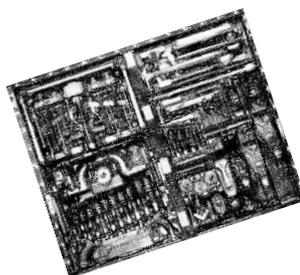
„Naturmagier“: M3, M4, M7, W3, W8, W12

Freie Meisterschaften: für Unentschiedene ist es **ab 400 GP** möglich, inklusive der Hobby-Meisterschaften **eine Meisterfähigkeit pro 100 in einem Bereich investierten Punkten** zu erlernen – eine entsprechende Auflistung ist am Charakterbogen zu führen.

Weitere (andere) Meisterfähigkeiten – abgesehen von den Beiden „Hobby-Meisterschaften“ – können unter besonderen Umständen (erspielt, SL-ok) erlernt werden, aber erst, wenn bereits alle Vorgesehenen gelernt wurden. Nach erfolgreicher Meisterprüfung erhält der Held zusätzlich einen Vorteil (**Meisterschafts-Goodie**). Sollte der Held diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.

Beispiel – Der Mystische Technikus

Galdrenil, der elfische Zauberschmied möchte Meister seines Faches werden, welches in zwei Bereichen angesiedelt ist (Wissen und Magie). Der Charakter muss für den Meistergrad, neben der Meisterprüfung, 300 GP in die Bereiche investiert haben.



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

Die Spielleitung ist mit der geleisteten Arbeit zufrieden und ernennt Galdrenil (wieder in einer Rolle im Spiel) zum Meister – Technikus (mystischer Schmied: Feinschmied)

KAMPF

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 Berührung gezählt, es ist daher nicht notwendig – und auch nicht erwünscht! - besonders fest zuzuschlagen.
- "Repetierschläge" sind nicht zulässig und gelten, im besten Fall, als ein Treffer.
- Schläge auf Hals, Kopf, oder in die Weichteile sind verboten! Situation klären (Time-Out und der Treffende senkt sofort seine Waffen!). **Selbstverständlich werden solche Treffer nicht gezählt.**

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 normalerweise in Höhe der doppelten Fertigungs-Stufe.**

Rüstung schützt bei manchen SL nur dort, wo sie wirklich getragen wird (bei Ansprache klären)!

Allerdings kann die SL auch „Phantasie“-Rüstungen als vollwertigen Schutz zulassen (z.B. Kettenbikini).

| | | |
|-------------|-------|-------------------------------|
| Rüstung I | RS: 2 | Leder, Wattiertes Wams |
| Rüstung II | RS: 4 | Beschlagenes Leder, Hartleder |
| Rüstung III | RS: 6 | Kette, Schuppenpanzer |
| Rüstung IV | RS: 8 | Platte, Lorica Segmentata |

Beispiel - Kettenrüstung (Rüstung Stufe III, daher: Schutzwert: 6):

Kasimir wird von einer Zweihandwaffe getroffen (2TP). Seine Rüstung fängt den Schlag ab. neue Rüstungsschutz ist somit 4 (=6-2). nächsten 2 Treffer (zu 2TP) fängt die Rüstung immer noch ab.

Erst ein 4. Schlag erzeugt Wunden - (wegen Zweihandwaffe 2 LP weniger).



Der
Die

im

Rüstung nach einem Kampf

Wird eine Rüstung im Kampf zerstört (0 TP), so steht sie nächsten Kampf nur mehr eingeschränkt zur Verfügung.

Man kann die Rüstung mit der Fertigkeit „Rüstung reparieren“ (**Handwerk, ST:GE x4**) nach dem Kampf "**zurechtrücken**", und erhält somit die **Hälfte der RS Punkte, die die Rüstung vor dem Kampf hatte.**

Man muss sie hierfür nicht ablegen, aber sichtbar an ihr arbeiten!

Dies funktioniert allerdings nur, wenn die Rüstung **völlig** „runtergeklopft“ wurde. 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 Ruhe- und Arbeitspause von *5 Minuten* liegen!!

Beispiel:

Kasimir hat seine Brigantine (RS 4) in einem Kampfgetümmel dringend gebraucht (0 RS). Nach dem Kampf zieht er sich zurück und nimmt sich zumindest 5 Minuten Zeit, seine Rüstung durch „Zurechtrücken“ (Rüstung reparieren) wieder auf 2 RS (= 4/2) zu bringen. Hätte er sofort weitergekämpft, wäre seine Rüstung unbrauchbar geblieben.

Reduziert sich der Wert des RS nach dem Zurechtrücken auf unter 1, dann gilt die Rüstung als komplett zerstört und muss durch eine Person mit der Fertigkeit „Rüstungsschmied“ bzw. „Lederhandwerk“ und dem entsprechenden Werkzeug wieder hergestellt werden.

Bonus für echte / mehrschichtige Rüstungen (SL bei jeweiligem Spielbeginn)

Die SL kann für sehr authentische (oder sau schwere) Rüstungen einen Bonus von 1 Rüstungspunkt vergeben. Außerdem kann sie bei echten Rüstungen *das Übereinandertragen* von Rüstung mit +1 Werten (z.B. Gambesson + Kettenhemd), wenn alle entsprechenden Fertigkeiten beherrscht werden (in diesem Fall: Rüstung I und III).

Bonus für Schienen und Helme

Wer ein Set Arm- und Beinschienen (bzw. Panzerstiefel & -Fäustlinge) trägt darf diese mit +1 Werten. Selbiges gilt bei *aufgesetztem* Helm.

Schilder

Schilder schützen direkt vor Treffern. Ein Schild wird im Kampf nicht unbrauchbar (außer es wird „Schildbrecher“ angesagt), muss jedoch nach einer Schlacht „gewartet“ werden (Spielimpuls, ein paar Minuten).

Faustregel: wenn mehrmals heftig auf den Schild geschlagen wurde sollte man ihn inspizieren (Brüche, Scharten, etc. kommentieren) und Reparaturen durchführen.

Verlust von Lebenspunkten (LP)

Wird ein Held getroffen, verliert er abhängig von der Art des Treffers Lebenspunkte (LP). Zu unterscheiden ist zwischen:

- „normalem **Schaden**“ - physischer Schaden, vor dem Rüstung schützt (auch: Treffer, Trefferpunkte, etc.)
- „**direktem** Schaden“ - wirkt auf den Körper – Rüstung schützt nicht - durch Magie, Gifte... (*auch: minus X LP*)

Beispiel – Schaden vs. Direkt:

Galdrenil erforscht ein Verlies, als er eine feine Schnur übersieht und damit eine Falle auslöst. Ein Felsbrocken trifft ihn und mit den Worten „3 Schaden“ gibt die SL zu verstehen, dass der Felsbrocken gerade 3 TP verursacht hat. Zum Glück hat Galdrenil eine Rüstung mit 4 RS an, welche den Treffer abfängt (dabei aber um 3 RS auf 1 reduziert wird).

Ein wenig später ist Galdrenil in der Schatzkammer angekommen und öffnet ohne zu überlegen eine Kiste.

Eine kleine Giftnadel sticht ihm dabei in die Hand. Lächelnd gibt die SL Galdrenil mit den Worten „2 Direkt“ zu verstehen, dass ihn das Gift sofort 2 LP kostet. Seine noch vorhandene Rüstung schützt leider nicht.

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. **Man soll jeden Treffer ausspielen.**

| Zone | Auswirkung |
|--------------------------|---|
| Kopf / Hals / Weichteile | Verboten! Situation ist zu klären! |
| Gliedmaßen | LP abziehen - <i>Gliedmaße schmerzt (humpeln, Hängen lassen), noch einsetzbar. Figuren mit hoher LP Zahl (5+) & Schmerzresistenz können das 1x ausgleichen.</i> |
| Torso | LP abziehen |
| Hände | Keine – LP nicht abziehen (<i>und vielleicht erklärend „Fingertreffer“ ansagen</i>) |

Waffen – Auswirkung (TP)

Unterschiedliche Waffen haben unterschiedliche Auswirkungen – wobei aus Gründen der Spielbarkeit folgende Regelungen gelten:

| Treffer durch... | Auswirkung | z.B. (siehe S.41) |
|----------------------------|---|-------------------|
| Einhandwaffe, Wurfwaffe | 1 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen | Schwert, Axt |
| Zweihandwaffe | 2 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen | Bihänder, Speer |
| Schusswaffe | 2 Direkt – also direkt von den LP abziehen | Armbrust, Bogen |
| * <i>Feuerwaffe (Nerf)</i> | 1 TP + <i>Niederschlagend: Ziel „stürzt“ wegen Wucht zu Boden</i> | Pistole, Muskete |
| Blasrohr | 0 TP + Waffentaugliches Gift, ungerüstete Stelle ist zu treffen | - |

**OPTIONAL – nur wenn von SL auf ihrem Spiel zugelassen.*

Überstärke = immun gegen Niederschlagend

Persönliche Waffen

Jeder Held, der den entsprechenden Meistergrad im Fertigungsbereich 'Abenteuer' erlangt hat, kann sich eine persönliche Waffe schmieden lassen. (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, bzw. „3 Direkt“ für Armbrüste und Bögen kann dabei aber nicht überschritten werden.**

Null Lebenspunkte - Sterben

Die LP können nie unter 0 sinken*. Ein Held mit 0 LP bricht zusammen und ist **wehrlos** (*außer: Berserker).

Folgende Dinge können noch getan werden:

- Mit erstickter Stimme stöhnen, schwächlich winken.

Mit „**starkem** oder **eisernen Willen**“ darf man außerdem:

- Einen Trank trinken oder ein Einmal-Artefakt („Knick“) anwenden, *das man bereits in der Hand hatte!*
- kriechen (2-3m, falls man vorher außer Sicht lag)

Helden mit dem Vorteil „**Schmerzresistenz**“

- können agieren – also auch herumstolpern, schreien oder „Erste Hilfe“ auf sich selbst anwenden; sie werden auch nicht bewusstlos.

Wenn keine „Erste Hilfe“ auf den Charakter angewandt wird, wird der Charakter nach zwei Minuten (bis 120 zählen) bewusstlos und stirbt nach weiteren 10 Minuten (bis 600 zählen).



Der Tod

Ein Charakter stirbt durch:

- **Lebenspunkteverlust** (0 LP für/nach 12 Minuten)
- **Todesstoß** = gezielter Angriff auf ein wehrloses Opfer, welcher nach Ansage *mindestens 5 Sekunden* dauert (langsam von 10 runter zählen)!

Der Grund dafür ist die Tatsache, dass es nun mal Zeit braucht, einen Kopf abzuschlagen oder ähnlich tödliche Maßnahmen zu ergreifen. Zusätzlich muss der Todesstoß *angesagt* werden, entweder durch „Todesstoß“ oder „Stirb“ oder etwas Ähnliches - *damit das Opfer ebenfalls weiß, was passiert!*

Wehrlose Gegner

Kann jeder beseitigen: wenn das Opfer gehalten wird - oder gefesselt oder gelähmt ist - benötigt man zumindest 5 Sekunden um das Ziel effizient auf 0 zu bringen (Stiche, Schläge, etc) und kann danach einen Todesstoß setzen.

Wenn man einen etwaigen Helm entfernt und ein paar Mal (Anzahl LP) mit dem Knauf - sanft, angedeutet - zuschlägt, ist das Ziel bewusstlos geprügelt, wacht aber nach 10 Minuten mit 1 LP weniger wieder auf.

HINTERHALT (1-4) - Meucheln & Betäuben

Die Fertigkeit wurde deshalb so bezeichnet, da sie **NUR aus einer überraschenden Situation heraus** - eben: „aus dem Hinterhalt“ - funktioniert.

Beim **Betäuben (Hinterhalt 1 oder 3)** wird das Opfer zwar bewusstlos geschlagen, verliert jedoch keine Lebenspunkte. Dies wird dargestellt, indem man mit einem WEICHEN Gegenstand einen Schlag in Richtung des Kopfes ANDEUTET oder aber den „Spock’schen Würgegriff“ (Hinterhalt 3) ANDEUTET und dazu „Bömpf“, „betäubt“ oder „K.O.“ sagt.

Wichtig: das Betäuben erfolgt spieltechnisch durch einen Schlag auf die Schläfe oder einen „Spezialgriff“ – **Charaktere, die einen Helm aufhaben, können daher erst ab Hinterhalt 3 betäubt werden!** Die Ansage hierzu ist „betäubt – Spezialgriff“ oder ähnliche Formulierungen.

Ein betäubter Charakter kann jederzeit durch übliche Methoden aus seiner Bewusstlosigkeit erweckt werden; nach spätestens 10 Minuten erwacht er jedoch von alleine (bis 600 zählen)

Ein Charakter der durch **Meucheln (Hinterhalt 2 bzw. 4)** überrascht wird verliert automatisch alle seine Lebenspunkte und sinkt sofort bewusstlos zu Boden. Nach weiteren 10 Minuten (bis 600 zählen) ist er tot, so er nicht geheilt wird. Ein Todesstoß muss nach der Meuchelattacke extra ausgeführt werden und dauert wie beschrieben mindestens 5 Sekunden. *Auf vielen Spielen ist dies aber explizit verboten – bei der SL-Ansprache klären.*

Das Ausspielen des Meuchelns erfolgt, indem man dem Opfer einen KERNLOSEN livetauglichen Dolch (oder ähnliche Waffe) im Bereich des Nackens /Oberkörpers anhält und dazu „meucheln“ sagt. Dies soll verhindern, dass ahnungslosen

Spielern bei diversen Meuchelattacken der Kehlkopf eingedrückt oder ein nicht gerade weicher Dolch in die Nieren gestoßen wird. Gegen ein vorsichtiges Andeuten solcher Aktionen ist nichts einzuwenden; doch wer so etwas noch nie gemacht hat oder weiß, dass er in der Hitze des Gefechtes zu heftig reagiert, soll bitte den sicheren Weg wählen.

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

Sobald das Opfer eine Abwehrgeste macht, eine Waffe zieht, etc. gilt es nicht mehr als ahnungslos und der Versuch ist gescheitert.

Das Betäuben eines Helden der sich im aktiven Nahkampf 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 „hätte ich mir nur das Schlaf-Klingengift geleistet....“

Hinterhalt 4 – „MEUCHELMEISTER“

Auch hier muss das „Opfer“ ahnungslos sein.

Meister der Tötungskunst können aber sehr wohl auch im Kampfgeschehen jemanden schnell und effizient beseitigen – wenn ihr Opfer sie nicht kommen sah.

Hierzu muss mit einem kernlosen Dolch von hinten das Opfer an der ungerüsteten Halsseite/Wange berührt werden und „Meuchelmeister! – auf Null“ oder dergleichen angesagt werden.

Ein Todesstoß darf hiernach aber frühestens nach 2 Minuten erfolgen. *Auf vielen Spielen ist dies aber explizit verboten – bei der SL-Ansprache klären.*

In einer Nicht-Kampfsituation tötet ein Meister des Hinterhalts auch mit bloßen Händen...



HEILUNG

Jeder Heilungseffekt (egal ob durch Heilkunde, Magie oder Wunder) tritt **erst nach 2 Minuten*** ein – Erst danach kann sich der Empfänger wieder normal bewegen (***Vorteil: Schnelle Heilung bzw. Regeneration: nur 1 Minute**)
Sollte er sich jedoch innerhalb dieser Zeit anstrengen, so gilt jede (auch magische) Heilung als gescheitert!
 Zusätzlich müssen besonders bei Nichtmagischen Arten der Heilung sinnvoll Komponenten angewandt werden: getrocknete Kräuter, Salben, Verbände, Nähzeug etc...

Es sei auch beim Ausspielen diverser Heilmethoden Vorsicht geboten: bitte niemandem wirklich das Blut abbinden bzw. eine „echte“ Herzmassage verpassen! Skalpelle o.ä. müssen logischerweise livetauglich (also "fake") sein!

Natürliche Heilung

Man regeneriert unbehandelt 1 LP pro 6+ Stunden Schlafperiode, *außer wenn Gift oder Krankheit dies verhindert.*

Behandelt per Heilkunde: können nach 3 Stunden Schlaf die Hälfte, nach 6 Stunden alle LP regeneriert werden.

Ein Wundstatus kann nur 1x per Heil-/Kräuterkunde, 1x per Trank und 1x per Magie behandelt werden !

Erste Hilfe

Wird sie angewandt stabilisiert sie den Zustand soweit, dass der Held aufwacht und sich aus eigener Kraft fortbewegen kann - und nicht nach 2 Minuten zu Sterben anfängt. Führt der Charakter allerdings anstrengende Tätigkeiten aus, solange er nur 0 LP hat, sinkt er in Bewusstlosigkeit und ist nicht länger stabil. Das bedeutet, er beginnt erneut zu verbluten (bis 600 zählen).

Laufen, Kämpfen und mächtige Zauberei (höher als 2°) gelten als anstrengende Tätigkeiten.

Wird 'Erste Hilfe' angewandt, wenn der Charakter bereits im Sterben liegt, so wird der Zustand über die zehn Minuten hinaus stabilisiert, jedoch der Charakter nicht sofort aus der Bewusstlosigkeit geweckt. Dies tritt erst nach weiterer Behandlung oder definitiven „Aufweckversuchen/Maßnahmen“ ein.

Nur Charaktere mit Schmerzresistenz können „Erste Hilfe“ auf sich selbst anwenden.

Heilkunde

Ein Held, der mit Heilkunde behandelt wird, regeneriert - je nach Stufe der Heilkunde – verlorene LP:

| Stufe | Auswirkung | Zeit |
|-------|------------|---|
| 1 | 1 LP | Nach 20 Minuten Ruhe |
| 2 | 2x 1 LP | 1. LP. nach 10 Minuten, 2. nach 20 Minuten Ruhe |
| 3 | 3x 1 LP | 1. LP. nach 2 Minuten, 2. nach 10 Minuten, und 3. LP nach 20 Minuten Ruhe |
| 4 | 4x 1 LP | 2 LP nach 2 Minuten, 3. nach 10 Minuten, und 4. LP nach 20 Minuten Ruhe |

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

Magische Heilung

Zusätzlich kann der Held mit Magie (siehe dort) behandelt werden. Hier sei darauf hingewiesen, dass die etwaigen Nummern bei den Zauberspruchnamen nur auf deren Stufe hindeuten und nicht aussagen, wie viele LP dadurch zurückgewonnen werden! So ist z.B.: „Heilung, (2)“ ein Spruch der 2. Stufe, regeneriert aber nur einen LP. Es gibt **Heilung** (1 LP nach 2 Min), **mächtige Heilung** (3 LP, 2 Min) und **vollständige Heilung** (Alle nach 10 Min)
Bitte beim Anwenden dazusagen, was/wieviel der Zauber bringt, bzw. als Behandelter im Zweifelsfall hinterfragen!

Heilung mit Pflanzenkunde

Je nach Stufe der Pflanzenkunde kann ein Held unterschiedlich stark wirkende Pflanzen finden. Dazu muss er aber tatsächlich in den Wald/auf die Wiesen/in den Sumpf gehen und mindestens für die unten angegebene Zeitspanne nach den Kräutern suchen.

Dies bitte immer **vorher** der SL bekannt geben („Ich gehe jetzt in den Wald Kräuter suchen!“)

Werden Heilpflanzen zur **Wundversorgung** angewandt, so stellt sich der heilende Effekt nach 20 Minuten ein.

| Stufe | Kräuter sind gut für (entweder/oder) | Dauer der Suche |
|-------|--|-----------------|
| 1-4* | Stufe an (zusätzlich geheilten) LP / 1 Dosis „Stufe“ Gegengift | 30 Minuten |

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

Giftheilende Effekte können nur mit frischen Pflanzen (=am selben Live gefunden) erzielt werden!

Diese Gegengifte können in der Regel nicht haltbar gemacht werden.

Kombination verschiedener Heilmethoden

Die verschiedenen Heilmethoden können natürlich untereinander kombiniert werden. So empfiehlt es sich zum Beispiel, *vor jeder magischen Heilung* erst mal „Erste Hilfe“ oder den Zauber „Stabilisieren“ anzuwenden – denn die Magie schließt die Wunden nur und reinigt bzw. desinfiziert sie nicht.

Kombiniert man die Heilkunde mit Pflanzenkunde hat man 2 Möglichkeiten der Anwendung: schnell –oder effizient:
Schnell: halbierte Ruhephase der LP-Regeneration je nach Heilkunde-Fertigkeit (wie Schnelle Heilung).

Effizient: +1 LP / Stufe Kräuterkunde, maximal können so viele Zusatz-LP durch Kräuter zu erzielen wie Heilkunde angewendet wird

z.B. Heilkunde 2 & Pflanzenkunde 2: schnell? = 1.LP nach 5 Min, 2. Nach 10 Min = 2 LP
effizient?= 1. LP nach 10 Min, 2.+2 extra nach 20 Min = 4 LP

Verlangsamen von Auswirkungen

Während dem Brauen von Gegengiften oder Heiltrünken kann „Heilkunde“ dazu dienen, die Giftwirkung oder den Verlauf der Krankheit zu verlangsamen = unterbrechen.

Die zuständigen Heiler (auch mehrere Personen sind möglich) müssen Pflanzenkunde - bei Giften zusätzlich Giftkunde - zumindest auf einer Stufe unter der Gift/Krankheits-Stufe beherrschen und sich pflegend (1x / Stufe des Giftes pro Stunde, Impuls: mehrere Minuten „Nachschau“, wie geht's, Stirn abtupfen...) um den Patienten kümmern.

Krankheiten (& Allergie-Nachwirkungen)

Krankheiten sind in 4 Stufen mit folgenden Auswirkungen eingeteilt:

| Stufe | Auswirkung | Nachwirkung von Allergien |
|-------|--|--|
| 1 | Schwach ansteckend, harmlos (z.B. Fußpilz) | Lästig: Juckreiz o.Ä., erzähl zumindest 3 Personen davon |
| 2 | Ansteckend, Schwächend (z.B. Schnupfen) | Normal: Immer wieder Schmerzschübe, sonst wie oben |
| 3 | Ansteckend, gefährlich (z.B. Grippe) | Tödlich: Ohne Nachbehandlung: - 1 LP, halbierte Erholung |
| 4 | ansteckend, tödlich (z.B. Pest) | |

Um eine Krankheit heilen zu können, muss der Held mindestens die jeweilige Stufe der Krankheit in Heilkunde haben. Die Genesung dauert *eine Stunde pro Stufe der Krankheit*, in welcher der Patient schniefend und leidend durchaus aktiv sein darf (~ halbe Leistung, eingewickelt...), der Heiler sollte sich zumindest 1x / Stunde intensiv einige Minuten um den Kranken kümmern („Im Bett solltest sein! Und den Tee trinken. Schluckweise, hat es geheißt!“ ;)).

Das Hinzuziehen von Pflanzenkunde (und hierfür gesuchten frischen Kräutern) halbiert diese Zeitspanne

Wiederbelebung

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



ALCHEMIE

Als Alchemist gilt ein Held sobald er die theoretischen Grundlagen der Alchemie beherrscht. (Fertigkeit Alchemie).
Je nach Stufe des Wissens (Alchemie-Stufe) kann der Held Rezepte bis zu dieser Stufe erlernen.

Für alchemistische Rezepte bis zur 2. Stufe reicht 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 (Destillationsapparatur, 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 bei Periodenwechsel.



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.

Komponenten

Komponenten dienen zur Darstellung der Zubereitung einer alchemistischen Substanz. Die häufigsten Komponenten sind frische oder getrocknete Kräuter, aber spätestens bei 3-stufigen Rezepten sollten IT seltenerer Zutaten –zum Beispiel: Trollblut, Drachentränen, Goldstaub etc. beigefügt werden. Ein erfahrener - oder mutiger? - Alchemist kann aber natürlich das eine oder andere Derivat oder Substitut verwenden - siehe unten.

Welche Komponenten der Spieler des Alchemisten verwendet, bleibt letztendlich ihm selbst überlassen. Hauptsache die Verarbeitung und Herstellung ist stimmig und schön in Szene gesetzt!

Die SL hat jedoch das Recht, für ihr Spiel spezielle Komponenten zu bestimmen.

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 - oder Substanzen durch Derivate ersetzen wollen - riskieren sie zufällig ermittelte Nebenwirkungen und Fehlschläge.

Das Produkt enthält je **eine leichte Nebenwirkung pro 5 Minuten Zeitreduktion** (ein Rezept benötigt immer mindesten 5 Minuten Braudauer!) *und pro Abänderung einer Substanz* (das kann mehrfach gewertet werden, besonders wenn dadurch Kosten gespart werden sollen – Silber durch Nickel ersetzt x2, Blei statt Gold x3...)

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

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

Leichte Nebenwirkung: schuppige Haut, Niesreiz, Falsett (quietsch-Stimme), Ausschlag. Dauer ca. 15 min.

Schwere Nebenwirkung: Gedächtnisverlust, Schwächeanfälle, LP-Verlust, Blindheit: Dauer ca. 30 min.

Mittlere Nebenwirkung hat entweder einen leichten Effekt und eine „schwere“ sprich längere Dauer - oder umgekehrt.

Zu viele Nebenwirkungen können zu permanenten Schäden führen. Fragen sie den Apotheker ihres Vertrauens ☺

Das letzte Wort hat wie üblich die SL.

Experimentelle Alchemie

Kommt zum Einsatz, wenn der Alchemist:

- auf neue Komponenten stößt (z.B. Körperteile unbekannter Kreaturen) und mit diesen herum-experimentiert. Er wird dabei etwas über die Natur des Wesens herausfinden, wozu man die neue Komponente benutzen könnte, und VIELLEICHT auf einen neuen Effekt stoßen.
- aus der Situation heraus gezwungen ist, einen neuen Effekt zu erzielen, den er bisher noch nicht kennt. Dies kann in Kombination mit neuen Komponenten geschehen - sollte das Experiment gelingen, entscheidet die SL, welchen Effekt das Produkt hat, wie viele Dosen davon vorhanden sind, und ob der Charakter dieses Experiment auf diesem Live noch einmal nachstellen kann.
- auf dem Spiel ein ihm unbekanntes (aber ev. spielrelevantes) Rezept findet, das nach dieser Anleitung gebraut werden muss.

Die Dauer eines alchemistischen Experimentes bestimmt die SL.

Sollte der Alchemist durch Zufall oder Absicht ein neues Rezept erforscht haben, so kann er es erst seinem „üblichen“ Repertoire hinzufügen, wenn er es sich auch durch Erfahrungspunkte gekauft hat. Solange gilt es als noch nicht reproduzierbarer „Zufallstreffer“.

Besonderheiten von alchemistischen Mixturen

Alchemistische Produkte **gelten als magisch** und sind daher meistens durch "Magie entdecken" zu erkennen.

Analysezauber vermögen manchmal, die Art der Mixtur zu ergründen (SL-Entscheidung).

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

Die Wirkung kann nur durch entgegengesetzt wirkende Mixturen oder Zaubersprüche aufgehoben werden.

Starker / Eiserner Wille schützt nicht vor alchemistischen Mixturen, außer es ist explizit angegeben.

Identifizierung und Analyse von alchemistischen Mixturen

Ein Alchemist kann ein alchemistisches Gebräu identifizieren oder analysieren. Dieser Prozess beinhaltet mehrere Schritte wie Probenentnahme (z.B.: Lackmus-Streifen) Feuerprobe, Geschmackstest und dergleichen.

Der Alchemist kann nur Mixturen bis zu seiner eigenen alchemistischen Stufe identifizieren oder analysieren.

Ein Alchemist der Alchemie 2 beherrscht kann also einen Heiltrank der 2.Stufe identifizieren, aber keinen der 3.

Eine **Identifikation** dauert 10 Minuten und gibt die *ungefähre* Wirkung des Gebräus bekannt. (heilend, stärkend usw...).

Das Gebräu behält seine Wirkung und kann noch verwendet werden.

Eine **Analyse** dauert 30 Minuten und gibt die genaue Wirkung sowie alle Nebenwirkungen bekannt.

Die Zusammensetzung ist dann soweit bekannt, dass das Gebräu nachproduziert werden kann - sobald das Rezept OT gekauft wurde.

Die Mixtur wird bei diesem Vorgang zerstört.

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



Alchemie und Gifte

Die Alchemie schließt das Wissen um Gifte ein! **Jede Stufe Alchemie beinhaltet die jeweilige Stufe Giftwissen.** Die spezialisierte „Giftkunde“, kann getrennt von Alchemie (erleichtert) erlernt werden.

Eine Liste alchemistischer Mixturen findet sich im Anhang (Anhang B).

Gift

Je nach Stufe des Wissens (Giftstufe) kann der Held Rezepte bis zur selben Stufe lernen. Zur Herstellung eines Giftes benötigt man ein kleines Labor, bzw. für ein Gift *ab der 3. Stufe* eine *umfangreichere Ausrüstung*. Außerdem benötigt man auch hier Komponenten; neben Pflanzen und Kräutern sind auch hier mit steigender Schwierigkeit seltenere Zutaten gefragt. *Auch hier kann die SL für das jeweilige Spiel spezielle Komponenten bestimmen.*

Pro Stufe des Giftes benötigt man 15 Minuten Herstellungsdauer, aber immer nur **einen Alchemiepunkt**. Nach der Fertigstellung ist das Gift mit einem Etikett zu versehen, welches Art, Stufe, Wirkung und Verabreichungsart ausweist. Für zusätzliche 15 Minuten kann unter Einsatz von +1 *Alchemiepunkt pro Dosis* eine Anzahl *bis zur Höhe der Wissensstufe* generiert werden.

Ein Charakter, der ein Gift zu sich nimmt, dessen Auswirkungen er nicht kennt, soll einen SL zu Rate ziehen. Falls man selbst einen anderen Charakter vergiftet hat, empfiehlt es sich, dies ebenfalls der SL mitzuteilen, damit diese es dann dem Betreffenden sagt.

Die **Verabreichungsart** ist im Normalfall **Oral** – also zu Schlucken; das Gift kann hierbei auch in andere Substanzen (Getränk, Essen) gemischt werden. Um eine andere Verabreichungsart zu wählen, muss der Giftmischer bei der Herstellung zusätzliche Alchemiepunkte zahlen.

| Verabreichungsart | Zusatzkosten | Nötige Fertigkeit |
|-------------------------------|-------------------|-------------------|
| Wirkt in Wunde (Klingengift): | +1 Alchemiepunkt | Giftkunde 1 |
| Hautkontakt (Kontaktgift): | +2 Alchemiepunkte | Giftkunde 2 |
| Einatmen (Staub, Gas): | +3 Alchemiepunkte | Giftkunde 3 |

Ein Giftmischer der Stufe 1 kann somit außer dem normalen Schluckeffekt nur Klingengifte herstellen.

Blasrohre und Nadelfallen: der Schaden des Treffers selbst ist in der Regel nur ein Kratzer – daher auch als 0 TP in der Waffenliste. Dieser Kratzer reicht aber, ein Klinge – bzw. Waffengift zu übertragen!
Eine Dosis passendes Waffen/Klingen-Gift reicht aus, um 2 derartige „Nadelwaffen“ zu präparieren.

Ein Gift ist per Definition **nicht** magisch, es kann flüssig sein oder ein Pulver welches in ein anderes Behältnis umgeschüttet werden kann. Teilt man eine Dosis auf, oder schüttet Gifte zusammen, geht die Wirkung verloren.

Ein Gift ist 10 Livetage haltbar.

Beispiele für Gifte

| Stufe | Beispiele für Gifte | häufige Waffengifte (untereinander nicht kompatibel): |
|-------|--|--|
| 1 | Übelkeit, Juckreiz, Sehstörung, Halskratzen, Müde - Schaden: 1 pro 10 Minuten, (4 direkt/gesamt) - Schwächung: Ziel für 15 Minuten erschöpft, Kurzatmig | <i>Goblinrotz</i> - falls nicht bereinigt heilt man maximal ½ LP bei x2 Genesungszeit - bis entgiftet <i>Lähmlymphe</i> – verlangsamt den Körper – Darstellung: Slow Motion für 30 Sek. |
| 2 | Erbrechen, Schmerzen, Blindheit, Stimmverlust, Schlaf - Schaden: 1 pro 2 Minuten, (6 direkt/gesamt) - Panikattacke: Phobie vor eh Allem, 10 Minuten | <i>Zittersamen</i> (starker Wille widersteht): Kampf-effizienz hindernde Zuckungen für 1 Min. <i>Schweißfeuer</i> – (Schmerzresistenz widersteht) - abwaschen/kratzen oder nach 10 Min.: - 2 LP |
| 3 | Blutiger Brechdurchfall, Fallsucht, Sinnverlust, Tiefschlaf - Schaden: 1 pro 30 Sekunden (8 direkt/gesamt) - Senilität: Ziel ist Alt & Schwach und völlig verwirrt (1 h) | <i>Krötenspeichel</i> – Ungeschick des Kämpfers – Darstellung: Waffe Kopfunter / in falscher Hand (1 h) <i>Blutschwärzer</i> – verhindert 1. Hilfe jeder Art und damit auch Heilung bevor Gift nicht beseitigt wurde. |
| 4 | Ersticken, Flüssigknochen, Vergreisung, Siechtum - Schaden: 1 pro 10 Sekunden (8 direkt/gesamt) - Mutation: Ziel wird zu Tier oder Mutant | <i>Schnittertränen</i> – sobald Schaden: auf 0 LP unbehandelt: Todesstoß nach 10 Minuten <i>Faulsäure</i> – Opfer zerfällt in den kommenden Stunden qualvoll zu verwesendem Matsch. |

Indizien – Geruch, Geschmack & Farbe

Eine SL kann für ihr Spiel Erkennungsmerkmale, z.B.: „schmeckt nach Zimt“ – definieren. Es empfiehlt sich, hierfür Listen bei Spielbeginn an die Giftkundigen auszuhändigen.

Eine Detaillierte Übersicht - inklusive Symptomen, Anlaufzeiten und dergleichen – findet sich in Anhang B.

MAGIE

Jeder Charakter kann Magie erlernen, manchmal aber auf Kosten von Spezialtalenten (z.B.: Krieger-Bonuswaffen)
Die Art der Magiewirkung wird in folgende Kategorien unterteilt:

- „spontane“ Magie (Paktierer, Beschwörer, Chaos-Zauberer...),

Der Zauberspruch eines Spontanmagiers soll mindestens **5 Silben / Stufe** enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. *Ein Spontanmagier kann keine Magietheorie oder Ritualkunde erlernen, auch Kurzrituale sind unmöglich.*

- „gelernte“ Magie (Gilden-Magier, Hexen, Chaos-Hermetiker...)

Der Zauberspruch eines „akademischen“ Magiers soll **8 Silben / Stufe** enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. Die Voraussetzung ist Magietheorie, es sollen Aufzeichnungen bzw. ein Zauberbuch mitgeführt werden. **Kurzrituale** (Sprüche; Zauberdauer 5 Minuten+) und **Rituale** sind erlern- und anwendbar.

- „indirekte“ Magie (Barde, Derwisch, Schamane...)

Nach 30 Sekunden Gesang (oder etwas anderem) setzt die Zaubervirkung ein. Der Zauber kostet nur 1 MP, egal welche Stufe er hat. Dies ist oft eine gelehrte Ausbildung. *Kurzrituale und Rituale laufen analog zu Klerikern.*

Bereiche der Magie

Magie wird in 7 Bereiche (Schulen) unterteilt. Jeder Bereich hat 3 potentiell entgegengesetzte Bereiche (Gegenschulen), aus diesen wählt man als Spezialist seine 2 Gegenschulen (siehe unterhalb).

Magische Sprüche können auch in mehreren oder gar allen magischen Bereichen vorhanden sein, diese werden als *universelle Zauber* (Allgemeinmagie) extra angeführt.

Magische Spezialisierung (Vorteil, 0 GP)

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 bzw. gar nicht).

Ein solcher **SPEZIALIST** wählt bei seiner Charaktergenerierung eine Richtung der Magie und definiert 2 der 3 daraus resultierenden Schulen als seine „Gegenschulen“

Dafür erhält er früher Zugriff auf mächtigere Sprüche – ab wann hängt davon ab, wie intensiv sich der Charakter mit dem **Fertigkeitsbereich Magie** beschäftigt hat (siehe Magie-GP in der Liste)

| ALLGEMEIN-MAGIEWIRKER | Magie GP | max. Spruchstufe alle Schulen | | |
|-----------------------|------------|-------------------------------|---------------------|--------------------------|
| Zauberlehrling | Mehr als 0 | 1 | | |
| Magiergeselle | 40+ | 1 und 1 Zauber der 2. Stufe | | |
| Magier | 80+ | 2 | | |
| Erzmagier | Meister | 3 | | |
| SPEZIALIST | Magie GP | Max. Stufe (Eigene) | Max. Stufe (Andere) | Max. Stufe (Gegenschule) |
| Adeptus Minor | Mehr als 0 | 1 | 0 | 0 |
| Adeptus Major | 40+ | 2 | 1 | 0 |
| Magister | 80+ | 3 | 2 | 0 |
| Erzmagister | Meister | 4 | 2 | 1 (als 2. Stufe) |

Persönliche Spruchlisten

Jeder magiebegabte Charakter muss (zumindest auf seinem Charakterblatt) 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.

Beispiel - Spruchlisten

Qasimodo hat 1 drittstufigen, 3 zweitstufige und 3 erststufige 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.

Im Anhang findet sich eine Auflistung von magischen Sprüchen (Anhang A).

Magiepunkte (MP)

Um Magie zu wirken, benötigt der Charakter die Stufe des Spruches an Magiepunkten. Maximal 100 MP sind „erlernbar“. Die Generierungskosten für Magiepunkte sind von ihrer Anzahl abhängig:

| Magiepunkte | Kosten | =+GP / Summe | Magiepunkte | Kosten | =+GP / Summe |
|-------------|--------|--------------|-------------|--------|---------------------|
| 01 bis 10 | E * 2 | +20 / = 20 | 51 bis 60 | E * 12 | +120 / =420 |
| 11 bis 20 | E * 4 | +40 / = 60 | 61 bis 70 | E * 14 | +140 / =560 |
| 21 bis 30 | E * 6 | +60 / = 120 | 71 bis 80 | E * 16 | +160 / =720 |
| 31 bis 40 | E * 8 | +80 / = 200 | 81 bis 90 | E * 18 | +180 / =900 |
| 41 bis 50 | E * 10 | +100 / = 300 | 91 bis 100 | E * 20 | +200 / =1100 (max.) |

Beispiel - Magiepunkte:

Magister Quasimodo hätte gerne 25 Magiepunkte. Die Kosten dafür belaufen sich auf:

$$GP = E * (10 * 2 \text{ (MP 1 bis 10)} + 10 * 4 \text{ (MP 11 bis 20)} + 5 * 6 \text{ (MP 21 bis 25)})$$

$$= E * (20 + 40 + 30) = E * 90$$

Da Quasimodo eine Essenz von '2' hat, belaufen sich die Kosten für 25 Magiepunkte auf 180 GP!

Regenerieren von MP

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

| Schlafdauer | MP Regeneration |
|-----------------------|--------------------|
| 6 Stunden oder mehr | Alle (vollständig) |
| 3 – 6 Stunden | Hälfte |
| weniger als 3 Stunden | Keine |

Zusätzlich kann der Held durch die Fertigkeit **Meditation** Magiepunkte regenerieren:

| Stufe | MP Regeneration | |
|-------------------------|------------------|--|
| Meditation 1 | 2 MP pro 15 Min. | <i>Unterhaltungen verhindern die Regeneration durch Meditation! Meditation muss dargestellt werden! Hier kann eine passende Ausspielung - mit Räucherwerk, rituellen Gesängen, oder konzentriertem Lernen aus dem Zauberbuch - viel zu Flair, Stimmung und Glaubwürdigkeit des Charakters beitragen.</i> |
| Meditation 2 | 4 MP pro 15 Min. | |
| Meditation 3 | 6 MP pro 15 Min. | |
| Meditation 4* (Meister) | 8 MP pro 15 Min. | |

**Wirke
n von
Magi
e**
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 1: Die Umgebung darf laut sein

Konzentration 2: und der Magier darf sich im Schrittempo bewegen

Konzentration 3: Der Magier wird nur gestört, wenn er verletzt wird (oder läuft, etc.). Berührung ist egal.

Konzentration 4: er darf parieren und bringt den Spruch auch **verletzt** zu Ende, fällt aber danach bewusstlos um.

Spruchkomponenten

Das *Anwenden von Spruchkomponenten ist dringend empfohlen*, da es oft zum besseren Verständnis beiträgt – denn wer von einem Softball, Reis oder einer Schnur getroffen wird, reagiert darauf viel eher als auf einen gekreischten Befehl aus der letzten Schlachtreihe.

Bei manchen Zaubern (wo dies häufiger vorkommt) sind spezielle Effekte bei Nutzung ohne Komponente angeführt.

Persönliche Zauberkomponenten unterstützen nicht nur den eigenen Stil, sondern auch den Wiedererkennungswert – wenn der „Magische Suche“ Zauber immer mit Pendel durchgeführt wird, bereichert dies das Flair ungemein. Wenn sich jemand für den Gebrauch von Spruchkomponenten entscheidet, dann soll er diese auch konsequent einsetzen, d.h. jedes Mal, wenn er zaubert.

WICHTIG! Spruchkomponenten müssen auf jeden Fall **ungefährlich** sein! MEHL oder andere „Pulver“ dürfen auf keinen Fall geworfen werden – sie können zu leicht in die Augen oder Lunge geraten! Pulver kann man stattdessen mit Reis (oder ähnlichen biologisch abbaubaren Mitteln) darstellen.

Improvisierte Magie / Rituale

Magieanwender mit Ritualkunde können, abhängig von ihrem Wissen, mächtige „improvisierte“ Wirkungen erzielen. Besprich den gewünschten Effekt mit der SL, diese teilt mit ob das Projekt machbar ist oder nicht, bzw. welche Stufe das Ritual hat. **Einen Zauber rituell „nachzuahmen“ kostet normalerweise 5 MP / Zauberstufe.**

| Ritualstufe | Mindestens eingesetzte MP | Wirkung | Mindestdauer |
|--------------|---------------------------|--------------|--------------|
| 1 | 10 | Einfach | 15 Min |
| 2 | 20 | Schwierig | 30 Min |
| 3 | 30 | Komplex | 45 Min |
| 4* (Meister) | Höher | Weitreichend | 60 Min |

Erforschen neuer Sprüche

Neue, *selbstgenerierte* Sprüche können nur direkt auf einem Spiel durch entsprechende Rituale erforscht werden. Der Charakter benötigt dafür mindestens Stufe 1 in Ritualkunde sowie Magietheorie (bzw. passendes Äquivalent), des weiteren 15 Minuten pro Stufe ungestörter Forschung, und 3 MP pro Stufe des Spruches. Danach gehört das Werk natürlich diskutiert, getestet, probiert, mit Kollegen ge-Fach-simpelt und so weiter...

Wenn die Erforschung glückt (SL, CodexIII-Verwaltung), darf man den Spruch seinen Aufzeichnungen hinzufügen.

Anwenden kann er den Zauber allerdings regulär erst, wenn er ihn auch OT mit GP gekauft hat.

Manche SL lassen diesen „Rohzauber“ zu x2 MP-Verbrauch mit Nebenwirkungen zu - dann ist der Kauf mit den nächsten erhaltenen GP aber verpflichtend. Der Spruch ist genau zu definieren und einzureichen (Spielbalance)

Stille Magie

Stille Magie kann nur von manchen **Meistern der Magie** erlernt werden und muss für jeden Spruch extra gelernt werden; um einen Spruch still zu wirken muss man die **doppelte Anzahl an MP** ausgeben, sowie mindestens **2 Minuten pro Stufe des Spruches** voll konzentriert sein. Eine genauere Beschreibung findet sich auf Seite 41.

Magie widerstehen und Magieduell

Ein Magier kann Magie widerstehen (bzw. es zumindest versuchen), wenn sie von einem spontanen, gelehrten oder indirekten Magier kommt. Hierfür muss er den Spruch „**Schutz vor [Magieschule]**“ beherrschen und anwenden.

Er kann NICHT Kleriker-Wundern oder vergleichbaren Kräften widerstehen, da diese nicht selbst Zaubern, sondern ihre Kraft von woanders her erbitten – man unterscheidet „Arkane“ von „Klerikaler“ Magie.

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 - Magieduell

Edgar wirkt den Zauber „Kommando“ (2MP) auf Quasimodo, einen Magier, welcher darauf den Zauber „Schutz vor Beeinflussung“ wirkt (2+1MP) und dies mit „Ich widerstehe durch meine Magie!“ bekannt gibt.

Edgar lässt jedoch nicht locker. Zornig ruft er „Diene mir!“, deutet mit 3 Fingern an und fügt etwas leiser hinzu: „3 Magiepunkte“. Quasimodo blockt mit einer Abwehrgeste ab und schreit: „Niemals!“

Dadurch verliert er weitere 3 MP. Edgars Zorn kennt nun keine Grenzen mehr. Langsam geht er drohend auf Quasimodo zu (da er Konzentration 2 beherrscht) und meint: „Mir entgehst du nicht! 8 Magiepunkte!“

Quasimodo 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 Quasimodo 6 MP (3+3) gekostet.

Magie und Rüstung

Rüstung behindert das Wirken von Magie **nicht**. Manche Hintergründe können Vor- bzw. Nachteile generieren (z.B.: Kriegsmagier: *Rüstung I* ist verpflichtend zu können und zu tragen, Druiden: niemals Metallrüstungen, usw.). Dies wird aber selten GP erbringen sondern eher Flair.

Machtwörter

Machtwörter können nur von manchen **Meistern der Magie** erlernt werden. Es sind Zauber, die persönlich angepasst so perfektioniert und verfeinert wurden, dass sie ohne Komponenten mit nur einer kurzen Formel gewirkt werden.

Die Formel für alle Machtwörter eines Charakters hat mindestens fünf Silben, gefolgt von „Machtwort“ & Spruchnamen (zB. „Per Ars Magica – Machtwort: Lähmung“).

Die Stufe eines Machtwortes ist + zwei Stufen höher als der Originalspruch. Es muss gesondert gelernt werden – und kostet in der Anwendung 2x MP. (also ein Machtwort 1. Grad = als 3° zu lernen, kostet 6 MP anzuwenden).
Machtwörter können nicht mit Chaosmagie kombiniert werden.

Chaosmagie (Nachteil, -15 oder -20 GP)

Charaktere mit dem Nachteil Chaosmagie können sich nicht auf ihre Magie verlassen - die Auswirkungen sind oft zufällig. Diese Unsicherheit wird z.B.: mit einem Satz Karten simuliert oder markierten Steinen in einem Beutel, etc. Der „Chaosmagier“ muss eine **Mindestanzahl von Sprüchen** „beherrschen“ ehe er zaubern kann und braucht mindestens **9+ Sprüche** bevor er die Magie der nächsten Stufe lernen kann. *Eine „Niete“ muss immer dabei sein!*

| Nachteil | Zauber pro Karte | Fehlschläge (Nieten) | Sprüche pro Stufe | GP pro Spruchstufe |
|---------------|----------------------|----------------------|-------------------|--------------------|
| -15 GP | 2 der gleichen Stufe | 1 pro 10 Karten | 5 (Min) bzw. 9+ | E * 4 GP |
| -20 GP | Nur 1 Spruch | 1 pro 10 Karten | 3 (Min) bzw. 9+ | E * 4 GP |

Anmerkung: wenn 2 Sprüche auf einer Karte vermerkt sind, sollen sie aus verschiedenen Magieschulen stammen.

Der Chaosmagier muss das *Zauberziel* vor dem Spruch definieren. Er wirkt den Spruch (5 Silben pro Stufe), zieht danach ein Karte - und ärgert sich, wenn er die „Niete“ zieht (= misslungen, - MP), ansonsten

- bewirkt einen der darauf vermerkten Sprüche.
- oder unterdrückt die Magie um die **doppelten** Spruchkosten.

Ein Chaosmagier kann durchaus ein **Magiespezialist** sein, denn er kann sehr wohl steuern, welchen Zauber er **lernt**. Er kann nur nicht steuern, welchen er **spricht**.

Beispiel für Chaosmagie:

Quasimodo deutet auf ein Ziel, wirkt seinen Spruch der 3. Stufe und zieht eine Karte aus dem Set „3. Stufe“, auf welcher sich nun 2 Sprüche befinden. Er wählt einen der beiden aus und wirkt diesen (3MP), oder unterdrückt die Magie um 6 MP.

Kraftsteine („Manakristalle“)

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 Menge der MP ist von Stein zu Stein verschieden:

| Manakristall | normal/zerstört | AF | RK | HW | Magiepunkte | Materialkosten | Händlerpreis* |
|----------------|-----------------|----|----|----|-------------|----------------|---------------|
| Kraftstein I | 3 MP / 6 MP | 1 | 2 | 1 | 10 | 1 Gold | 3 Gold |
| Kraftstein II | 5 MP / 10 MP | 2 | 2 | 2 | 20 | 2 Gold | 5 Gold |
| Kraftstein III | 7 MP / 14MP | 3 | 3 | 2 | 30 | 4 Gold | 8 Gold |
| Kraftstein IV | 10 MP / 20 MP | 4 | 4 | 2 | 40 | 8 Gold | 16 Gold |

AF = Artefakt-Kunde, RK = Ritual-Kunde und HW = Handwerk (jeweils die nötige Stufe)

*Falls auf einem Spiel ein NSC-Händler derartige Gegenstände verkauft.

Wichtig:

1. Ein Kraftstein kann erst verwendet werden, wenn der Anwender ihn mindestens 1 Periode bei sich trägt (der Stein muss sich erst auf den Anwender einstimmen)
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, funktioniert immer nur der „Eingestimmte“ und lädt sich auf. Die anderen Kraftsteine verlieren ihre gespeicherte Magie und/oder laden sich nicht auf.



KLERIKER

Kleriker sind Diener einer Gottheit, welcher sie dienen. Eine 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 (einem Pantheon) geweiht wurde (Heilige Weihe).
- Ein Kleriker muss eine Gesinnung haben, welche maximal um einen Teilaspekt von der Gesinnung seiner Gottheit abweicht
- Die Aspekte einer Gottheit müssen bei der Charakter-/Gottheit-Generierung festgelegt werden

Wenn ein Spieler sich für eine bereits existierende Gottheit entscheidet, so muss er sich an die bereits bestehenden Vorgaben für diesen Glauben halten.

- Eine Gottheit darf in Summe **maximal 3 Aspekte** gewähren, wobei ein Aspekt auch doppelt oder dreifach vorhanden sein darf – dies kann auch unterschiedliche Priesterkassen eines Glaubens definieren.
- Jeder Glaubensaspekt erfordert einen bestimmten Verhaltenskodex vom Charakter, das bedeutet: je mehr Glaubensaspekte ein Priester wählt, umso mehr Gebote und Einschränkungen hat der Charakter!

Achtung!

Sollte ein Charakter den „Regeln“ seines Gottes nicht folgen, hat das oft einen direkten Verlust von klerikaler Macht zur Folge! (Die SL darf einen Priester in solchen Fällen jederzeit alle Macht aberkennen).

- Der Kleriker muss sich an **alle** Gesetze und Regeln seiner Gottheit halten.
- Ein Kleriker darf bei seiner **Meisterprüfung** nur eine klerikale anstreben – Also Prediger, Priester, Glaubenskrieger, Tempelritter (+Orden) Klostergelehrter und Theurg (nur bei Magie-Gottheiten). (Meister= Hohepriester, Bischof, etc.).

Heiliges Symbol

Es gibt Religionen, die ein heiliges Symbol verwenden, und welche, die keines verwenden. Ein Kleriker eines nicht näher ausdefinierten Ordens darf entscheiden, ob er ein Symbol verwenden will oder nicht. Wer allerdings eine bereits bekannte Gottheit vertritt, sollte sich den Gepflogenheiten dieses Ordens anschließen.

Wird die Verwendung eines heiligen Symbols beschlossen, so gilt folgendes:

Der Kleriker erhält bei seiner Weihe ein heiliges Symbol.

Ohne sein heiliges Symbol kann der Kleriker keine Wunder wirken!

Auch wenn das heilige Symbol eine Waffe ist, zählt diese **nicht** als heilig, magisch oder geweiht.

Sie kann möglicherweise durch den Zauber „Zerstören“ zerbrochen werden - der Kleriker hat dann eine kaputte Waffe als heiliges Symbol – welches aber wie vorher wirkt!

Ein heiliges Symbol hat dieselbe Gesinnung wie der Gott, dem es geweiht ist, und wird bei Charakteren / Kreaturen anderer Gesinnung Abscheu oder sogar Schmerzen hervorrufen.

Wirkung auf Untote durch heiliges Symbol

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

- „Lehrlinge“ (Acolyten) werden von niederen Untoten ignoriert (auch: *Starker Glauben* + Symbol)
- Priester 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 (der Priester kann sie zurücktreiben).

Glaubensaspekte

Jeder Glaubensaspekt wird in vier Stufen unterteilt: Glaubensaspekt 1-4* (4.Stufe Meister). 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.

Pro Aspektstufe, die der Charakter generiert hat, erhält er **3 Karmapunkte** und **3 „einfache Wunder“**

Je nachdem, welche(n) Aspekt(e) der Charakter generiert hat, erhält er unterschiedlich Zugriff auf Zauber verschiedener Magieschulen, um sie als „einfache Wunder“ (siehe unten) zu wirken.

Beispiel Glaubensaspekte:

Dynamo glaubt an den ewigen Kreislauf. Der Spieler hat den „Gott“ des Kreislaufs mit den Aspekten „Leben“ und „Ordnung“ definiert. Als Gebote für seinen Glauben hat er die Erhaltung des Lebens (somit den Kampf gegen Untote) und die Erhaltung der Ordnung (somit den Kampf gegen chaotische Gesinnungen) festgelegt. Begleiterscheinungen sind das Bemühen, Leben zu erhalten, eine vegetarische Lebensweise und eine Beschützerhaltung gegenüber der Natur.

Dynamo hat 2 Stufen im Aspekt „Ordnung“ (1. und 2. Stufe) und 3 Stufen im Aspekt des „Lebens“ – (1., 2. und 3. Stufe). Somit hat Dynamo insgesamt 5 Aspektstufen und daher 15 Karmapunkte (KP).

Karmapunkte (KP)

Die Anzahl der Karmapunkte (KP) gibt an, wie hoch ein Kleriker in der Gunst seines Gottes steht, und werden benötigt, um Wunder zu erbitten. Der Kleriker-Charakter startet jedes Spiel mit voller Karmapunktezahl, es sei denn, die SL entscheidet anders.

Kleriker können jede Periode einmal 15 Minuten **pro Glaubensaspekt** „beten“, um ihre Karmapunkte pro Aspekt zu regenerieren. Dies soll – analog zu den Meditationen der Magier – klar erkennbar und bemerkbar sein.

Kleriker regenerieren NUR durch das Gebet, nicht automatisch durch Schlaf oder bei Periodenwechsel!

Was keine Neuerung zum Codex 2 darstellt, es wurde nur in der Vergangenheit oft vergessen oder übersehen.

Wunder annullieren

Ein Kleriker kann versuchen **die Wunder anderer Kleriker zu „annullieren“** indem er die **doppelte Anzahl an Karmapunkten** einsetzt, wie für das Wunder angewandt wurden.

Allerdings muss ein Kleriker immer damit rechnen, dass seine Gottheit (die SL) ihm keine Macht gewährt!

Um ein Wunder zu annullieren, muss kein spezieller „Zauber“ gelernt werden. Der Kleriker stellt sich einfach vor das Ziel des gegnerischen Wunders (es sei denn, er selbst ist es) und sagt laut und deutlich etwas in der Art von: „Die Macht meines Gottes [Namen einsetzen] verhindert dieses Wunder“. Dann gilt das Wunder als annulliert, es ist kein Duell möglich. **Ein Kleriker kann NICHT Magierzauber oder dergleichen annullieren!**

Kleine Wunder

Jeder Kleriker kann folgende kleine Wunder tätigen:

| Wunder | Kosten | Anmerkung | Wirkung |
|------------------------|--------|-------------------|--|
| Gegenstand weihen | 1 KP | hält für 1 Stunde | in Dienst des Glaubens gestellt, „nicht-weltlich“ - z.B: Weihwasser, geweihte Holzpflocke, Hostien, etc. |
| Schutzkreis gegen* ... | 1 KP | hält 15 Minuten | Bereich 3m Radius wird <i>sakrosankt</i> , =„unantastbar“ für eine definierte übernatürliche Bedrohung (s. unten) |
| Gesinnung erkennen | 1 KP | für 1 Wesen | sofortige Kenntnis (aber kann magisch gefälscht sein, z.B. über Aura verändernde Zauber) |

(Gesinnung): auswählen!- Böse-, Gute-, Recht-, oder Chaos- Externare (nicht von dieser Welt), alle Besessenen*

(Element): auswählen!- Feuer, Wasser, Erde oder Luft - Elementarwesen*

Untote: Alle Arten – inklusive Geister, Skelette, Ghule, Zombies...auch **von Untoten Bezauberte** („Renfields“)!*

Verdorbene: Alle Arten – inklusive Mutanten, Dunkles Blut, aktiv verwandelte (Wer-)Wesen, Korruptierte / Paktierer*

Feenwesen: Alle Arten – inklusive Naturgeister, Feen, Feen-Blut, manche Fabelwesen, Verwunschene*

Das Wirken kleiner Wunder dauert 1 Minute und sollte in Form eines „Gebets“ ausgeführt werden.

Ein **Stoßgebet** -„Im Namen meines Gottes (Name)“... ist viel schneller, aber teuer: **x2 KP Kosten**

Einfache Wunder

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

Pro Aspekt können für die Heldin aus den im Anhang angegebenen Bereichen (Spalte „Magieschule“) die **3 einfachen Wunder** der angegebenen Zauberstufen (siehe unten) gewählt werden.

| Aspekt | Stufe |
|--------------|------------|
| 1 | 1, 1 und 2 |
| 2 | 1, 2 und 3 |
| 3 | 2,3 und 4* |
| 4* (Meister) | 3 und 4,4* |

← Das bedeutet, man darf z.B.: bei **Aspekt 1** ZWEI Stufe 1 und EINEN Stufe 2 Zauber auswählen. Die Wahl ist am Charakterbogen zu vermerken. *4. Stufe Zauber stehen erst ab einer Meisterprüfung zur Verfügung, als Meister beherrscht man dann je 3 Zauber pro Grad.

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 mindestens **1 Minute pro Stufe**.

KOSTEN: 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 als ein **Stoßgebet** erbitten.

Die Dauer hierfür beträgt 5 Silben pro Stufe des Wunders und kostet x2 KP (= 2/4 KP)

Große Wunder (Ritual- bzw. „Zeremonienkunde“)

Kleriker mit *Ritualkunde* können, abhängig von ihrem Wissen, mächtige „improvisierte“ Wunder erbitten. Diese sind immer mit der SL abzuklären (Ziele definieren, Vorsichtsmaßnahmen, Aufwand, Unterstützer, etc.) und entsprechend den Gepflogenheiten des Glaubens durchzuführen.

Wichtig: wo ein Magier ein (hoffentlich) magie-wissenschaftlich fundiertes Ritual veranstaltet, sollte ein Priester eine Messe oder heilige Zeremonie für seinen Gott bzw. seinen Glauben abhalten.

| Ritualstufe | Mindestens eingesetzte KP | Wirkung | Mindestdauer |
|--------------|---------------------------|--------------|--------------|
| 1 | 3 | Einfach | 15 Min |
| 2 | 6 | Schwierig | 30 Min |
| 3 | 10 | Komplex | 45 Min |
| 4* (Meister) | 15+ | Weitreichend | 60 Min |

Es ist möglich „multiple Ziele“ mit einem Großen Wunder zu erreichen:

bei x2 KP werden Stufe +3 der Mitbetenden ebenfalls betroffen
4 bis 7 Ziele kommen in den Genuss des Wunders)

bei x3 KP werden Stufe x 5 Mitbetenden ebenfalls betroffen
5 bis 20 Ziele)

bei x4 KP werden *Alle* Mitbetenden in Hör- und Sichtweite betroffen (also hunderte Ziele möglich)

Mitbetende (Gläubige)

Jeder Glaube und jede Kirche schöpft ihre Kraft aus der Hingabe die sich ihr angeschlossen haben.

In **Multi-Theistischen Szenarios** (wie z.B.: Ariochia) ist es durchaus möglich UND üblich, auch andere Kirchen zu respektieren oder gar zu unterstützen, *wenn es den Aspekten und Zielen des eigenen Glaubens auch dient*.

Für Fanatiker ist dies NICHT möglich.

Gläubige steuern bei Riten und Gebeten **1/10 KP** bei, für die eigene „Hauptgottheit“ **2/10 (=1/5) KP**.

Damit können auch schwache Priester oft Riten durchführen, indem sie eine entsprechend große Messe veranstalten.

Starker Glaube {Kultur}, VORTEIL, 5 GP - erhöht diese Unterstützung auf 5/10, also 1/2 KP bzw 1 KP!



(also

(also

jener,

Eine Übersicht der Aspekte findet sich im Anhang C.

BARDEN

Barden sind nicht nur Künstler, Lehrer und Diplomaten, sondern oft auch Magiewirker von großem Können.

In Gebieten wie Beherrschung und Verführung gibt es kaum jemand, der ihnen das Wasser reichen kann.

Für die Schaffung eines Barden gilt:

- Ein Barde ist ein sogenannter **indirekter** Magiewirker. Seine Zauberkraft **benötigt eine Darbietung** (ein Lied oder Musikstück, im Falle des Derwischs oder Schamanen oft eine Tanz / Percussion-Einlage).
- Die Kunstform, über welche gezaubert wird, muss klar definiert sein (Manche Zauber haben Sonderregeln)
- Die Wirkung eines Zaubers tritt frühestens *nach 30 Sekunden* ununterbrochener Darbietung ein.
- Jeder normal verwendete Zauber kostet in der Grund-Variante 1 MP, egal welche Stufe der Zauber hat.
- **Bardenkunst (KL:ES, x8)** als Hintergrundwissen, Inspirationsquelle und Magie/Musik-Theorie
- Barden lernen ihre Fähigkeiten über die Kombination von Wissen, Erfahrung, Empathie und Magie.
Für jede Stufe der Zauberkunst müssen sie ein Wissen 1-4* auf der entsprechenden Stufe erlernt haben, sowie eine Fertigkeit [Kultur oder Regional] Also für 3.Stufe Zauber: 3 Wissensfertigkeiten-3, 3 Regionale.
- *Maximale MP:* = (Summe aller erlernten Wissen/Kultur/Regional Stufen) x2
- Meisterschaften sind wie bei Magiern zu bewerten/ wählen.

Zauberhafte Klänge

Barden sind grundsätzlich *Universalisten*, wobei viele Zauber bei ihrer Zauberart eher sinnlos sind - wie z.B. sich einen *Feuerbolzen* herbei zu singen.

Wollen sie sich *spezialisieren*, dürfen sie eine einzelne Schule als „andere Schule“ definieren, aber **alle Übrigen** werden zu **Gegenschulen!**

Ausweitung

Ein Barde hat die Möglichkeit, die Wirkung seiner Zauber auf andere *auszuweiten*: wenn er zum Beispiel eine „*Ode an die Kampfstärke*“ (Kampfstärke 1) singt, kann er andere Helden in seine Darbietung einbinden

z.B.: „*klatscht mit!*“ oder „...*und beim Refrain alle: Ahu! Ahu!*“).



Die Darbietung muss bei einer Ausweitung *zumindest 3 Minuten* dauern. Der gemeinsam besungene Zauber wirkt auf bis zu 5 Mitwirkende pro Fähigkeitsstufe des Barden (Lehrling, Barde, Meisterbarde) – **für Stufe an MP**.

Für +2 MP gilt die Ausweitung für Alle, die ordentlich mitgemacht haben – Drückeberger bekommen nix.

Beispiel: Dracir, der berühmte Söldnerbarde, führt eine Truppe von Helden in einem Kampf-Shanty an – er singt jeweils die Strophe vor, alle anderen singen nach, und das ganze bei einem erfrischendem gemeinsamen Morgenlauf. 5 Minuten später kommt der Trupp singend zurück ins Fort, gestärkt mit einer Kampfstärke 2 – der Feind kann kommen.

Dracir investiert 3 (für die Kampfstärke 2) +2 (für „Alle“) = 5 MP, dafür ist die ganze Truppe nun „Kampfgestärkt“

Kunst & Kultur

Heraldik, Geschichte, Legenden und Wissensfertigkeiten gehören wie auch soziale Interaktion zum täglichen Brot des Barden. Daher kann er in vielen Fällen sein „breit gefächertes Wissen“ bei Fragen zu eher abstruseren Riten, soziologischen Problemen oder einfach auch für Verhaltens-Vorhersagen heranziehen – die SL *kann* ihn bei derartigen Themen und Fragen großzügig mit Infos füttern.

Vortragskunst

Barden sind nicht nur Unterhalter und Sozialkundler, sie sind auch Lehrer – daher haben sie die Möglichkeit, auch in Ausnahmesituationen hilfreiche Tipps und Informationen zu summieren um Unterstützung zu bieten.

Ab einer *Fertigkeitsstufe 3* kann ein Barde einen Vortrag (15 Minuten+) zu Stärken & Schwächen halten (z.B: von Untoten). Darin sollten alle relevanten Infos für die Teilnehmer enthalten sein / *die SL kann ihre lokalen Besonderheiten (so bekannt!) einstreuen*.

Falls der Vortrag zur Kampf-Vorbereitung herangezogen wird erhalten alle (aktiven) Teilnehmer einen Bonus für ihren nächsten Kampf (in dieser Periode) gegen diese Gegnerart - Gegen den *ersten passenden Gegner* verursacht man „inspiriert“ +1 Schaden pro Treffer (maximal 2 bzw. 3 bzw. 3 direkt, siehe Waffenwirkungen).

Bardenlieder

Barden sind Meister der Motivation – oder, im Falle von Gegnern, der De-Motivation. Musikalische Unterstützung wird auf den Schlachtfeldern der Geschichte seit Jahrhunderten genutzt.

Bardenlieder sind spezielle, nur für Barden erlernbare Zaubersprüche.

Die Bardin kann während eines Gesangs keine anderen Lieder oder Zauber wirken, ist jedoch ansonsten nicht beeinträchtigt. Solange der Gesang aufrecht erhalten wird, ist auch Kampf und Bewegung normal möglich.

Für jedes der Lieder ist eine eigenständige Darbietung (Musiknummer) vorgesehen, bevorzugt mit hohem Wiedererkennungswert oder erklärenden Textpassagen.

Nach Beendigung eines Liedes ist eine Erholungspause von ca. 5 Minuten vor dem nächsten Lied nötig.

Beispiele für Bardenlieder:

Anfeuerung (Zauber 1. Stufe) - Am Ende des Liedes verliert die Bardin durch die Anstrengung 3 Magiepunkte.

Der Gesang von Barden kann inspirierend, stärkend, aufmunternd wirken und hat in vielen Kulturen profunde Auswirkungen auf die Kampfkraft der Gefährten. Alle Personen auf der Seite der Bardin, die in der Lage sind, den Gesang zu hören, erhalten nach einer gewissen Zeit (~2 Minuten im Lied, die Info z.B. nach Refrain rausschreien) einmalig **+1 temporären Lebenspunkt**, der wie üblich bei Verletzungen zuerst verbraucht wird und ansonsten eine Minute nach Ende des Gesangs verklingt.

Schlaflied (Zauber 1. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Sanfte Melodien und leise Klänge können ungemein beruhigen. Wer den Gesang hört, wird nach ca 1-2 Minuten im Lied (die Info bevorzugt über SL verbreiten) Anfälle von Müdigkeit verspüren und nach 3+ Minuten der Berieselung in einen tiefen Schlummer fallen. *Dies entspricht einer Beherrschung 1. Stufe.* Lautes Geschrei oder Lärm (rennende Truppe in Vollrüstung) weckt wieder auf, ansonsten hält der Effekt zumindest 10 Minuten.

Kontergesang (Zauber 2. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Mit ausreichender Erfahrung kann eine Bardin oder ein Barde ein noch machtvolleres Lied anstimmen, das ihre Verbündeten vor den Auswirkungen schädlicher Musik / Gesangskräfte schützt. Solange „gegengesungen“ wird, hebt dieses Lied Sirenengesang, beeinflussende Melodien und Angsteffekte wie z.B. Untotenangst auf.

Lockmelodie (Zauber 2. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Ein Klassiker, selbst unter den bekannteren Bardenliedern. Die eingängige Melodie verleitet rasch zum mitklopfen und –summen, alsbald springt Einer nach dem Anderen auf und sucht/folgt dem Ursprung der Musik in trance-ähnlicher Freude. *Dies entspricht einer Beherrschung 1. Stufe*, welche durch Kontergesang geblockt wird.

Bannlied (Zauber 3. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Durch diese machtvolle Fertigkeit ist es dem Barden möglich, *Beeinflussungszauber* zu verhindern bzw. zu bannen (bis 2. Stufe) oder Machtvollere (bis 3. Grad) zu unterbrechen. Das Lied beginnt sofort zu wirken und hält bis eine Minute nach Ende des Liedes vor. Das Lied betrifft alle aktiven Zauber/Effekte in Hörweite

Verhetzung (Zauber 3. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Diese aufrüttelnde Darbietung wird oft in Anschluss an Ansprachen und dergleichen gestartet (1-2 Minuten im Lied, die Info bevorzugt über SL verbreiten) Alle, die auf ein Thema gerade „eingeschworen“ wurden zählen für die nächste Stunde als FANATIKER mit STARKEM GLAUBEN. *Dies entspricht einer Beherrschung 2. Stufe.* Wesen mit Klugheit 4 sind für die ganze Periode betroffen. Man kann versuchen mit klärenden Gesprächen die Leute aus dem Effekt rauszuholen, dies gelingt aber nur wenn zumindest 3 stichhaltige Argumente gebracht werden können.

ZAUBERLIED (4. Stufe, nur für Meister-Spezialisten) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.*

Diese gewaltige Darbietung ist quasi ein „Magnum Opus“ der Bardenlieder – Es ermöglicht dem Barden, jeden beliebigen Zauber seiner *Spezialisierung* zu „ritualisieren“, also auch ohne Kenntnis des Zaubers zu wirken.

Nach Absprache mit der SL sind auch zum Spezialgebiet passende Ritualeffekte erzielbar, hierfür muss aber als Vorbereitung (Zeitaufwand: siehe Rituale) ein passendes Lied geschrieben werden.

Die Darbietung selbst sollte zumindest 5-6 Minuten dauern.

Der Magiepunkte-Aufwand kann mit Kleriker-Ritualen verglichen werden (MP in Höhe der Karmapunkte-Angaben)

Zusätzliche Variation des ZAUBERLIEDES:

Der Bardin bekannte Zauber der 1. Stufe können mit „1-Minute Wiederholungseffekt“ gesungen werden - (zB: Kampfstärke 1 – **jede Minute** 1 temporärer Lebenspunkt), welche der 2. Stufe mit 3-Minuten-Reset.

(Diese Variation kann von Universal-Barden als 3.Stufe-Meister-Gesang: „KREISGESANG“ erlernt werden).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Verbrauchsartefakte

Hierzu zählen: Tränke (siehe Alchemie), *Schriftrollen* und *Einmalartefakte* („Knicksies“)

Die Herstellung dauert **5 Minuten pro aufgewendetem MP, mindestens aber 15 Min.**

| Art des Artefaktes | Herstellung | Kosten | Auslösen durch... |
|--------------------|-------------|--------|-------------------|
|--------------------|-------------|--------|-------------------|

| | | | |
|---------------------------------|-------------------------|-----------------|------------------------|
| Schriftrolle² | Magie schreiben | Einfache Kosten | Lesen (8 Silben/Stufe) |
| Einmalartefakt (Knick-) | Magie Binden (Meister*) | Doppelte Kosten | Zerstören (sofort) |

²Der Magier muss den betreffenden Spruch beherrschen und die Sprache der Schrift ist auf der Rolle zu vermerken! Um eine Spruchrolle zu benutzen, muss der *Anwender* die entsprechende Sprache lesen können (*Fertigkeit Lesen und Schreiben*).

Der **Anwender** (= jener der liest / bricht) bestimmt Ziel/Ort/Richtung, etc. des Zaubers.

Bei Einmalartefakten und Spruchrollen verbleibt die gebundene Magie **10 Livetage** in dem Gegenstand, welcher nach Auslösen des Effektes jedenfalls als **zerstört** gilt (*falls abgesprochen, kann man schön gebastelte „Props“ auch bei der SL abgeben und bei nächster Gelegenheit „Neu herstellen“*).

Wie bei Tränken sollte **Ort, Herstellungsdatum** und **Wirkung** vermerkt sein!

Beispiele für Verbrauchsartefakte:

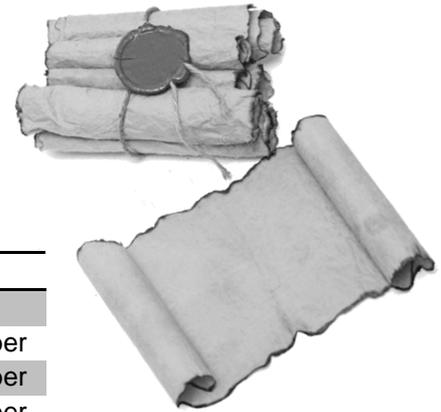
Heilung 2 - Schriftrolle

Schriftrolle mit Heilung 2: Heilung 2 = Spruch 3. Stufe

=> Herstellung: 3 MP, 15 Minuten

Stäbchen der Heilung 2:

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



Händlerpreise*: Verbrauchsartefakte werden oft nach Stufe (1.-4.) gehandelt:

| | 1. Stufe | 2. Stufe | 3. Stufe | 4. Stufe | |
|---------------|----------|----------|----------|----------|--------|
| Schriftrollen | 1 | 2 | 4 | 8 | Silber |
| Tränke | 2 | 4 | 8 | 16 | Silber |
| Knicks | 3 | 6 | 12 | 24 | Silber |

**falls ein derartiger NSC-Händler am Life existiert*

Permanente Artefakte

Um einen **permanent** magischen Gegenstand zu erschaffen, benötigt man

- das Wissen (**Artefaktkunde & Ritualkunde & Spruch**), die zur Herstellung notwendigen
- **Materialien** (Träger) sowie manchmal auch die zur Fertigung nötige
- **Handwerks/Schmiedefertigkeit**.

Letztere darf „Fremd-beigesteuert“ werden, dann zählt die Stufe des Handwerkers aber um 1 niedriger.

In einem Ritual wird die Magie in den Träger eingebracht (mit SL absprechen!). 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.

Vorbereitung: Summe aus benötigter Artefaktkunde (AK) + Ritualkunde (RK) mal 15 Minuten, gleichzeitig kann über Handwerk (HW) ein Roh-Gegenstand geschmiedet/ gefertigt werden ODER ebenfalls zu +15 Minuten pro Stufe durchgeführt werden.

Ritualdauer: 5 Minuten pro verwendeten MP.

HINWEIS: Nur in einem Kreis rumsitzen ist kein Ritual. Man sollte sich sowohl Aufbau (Magietheorie) und Utensilien (*Paraphernalia* - Kerzen, Weihrauch, Kreis mit Zeichen, etc.) vorher überlegen und zusammensuchen und dann eine möglichst stimmige Verzauberung ausspielen. Bei fehlender Darstellung kann die SL jederzeit *mangelnde Inspiration* als Grund des Misslingens anführen. Material und Magiepunkte sind damit jedenfalls verbraucht. Die SL ist ihrerseits angehalten die innere Logik des Rituals (was soll erwirkt werden?) mit der Art des Ritualleiters (ein Schamane wird **nicht** auf Latein rezitieren) abzugleichen. Schöne Darstellung, Logik und Einsatz sollte viel mehr Wert sein als „wie viele MP waren das jetzt?“

| Beispiel | AK | RK | HW | MP | Trägermaterial (Beispiele) | Wert (Silber) | Vorbereitung | Ritualdauer |
|-------------------------------|----|----|-----|----|---|---------------|---------------|-------------|
| Mag.Handwaffe | 1 | 1 | (1) | 10 | Sehr gute Qualität (Kosten x2-3) | GP x 2 Silber | 30' (+15') | 50' |
| Mag.Handwaffe +1 | 3 | 4 | (3) | 50 | Drache-, Kristall oder Mithril, etc. (x5) | GP x 4 Silber | 1h 45' (+45') | 4h 10' |
| Mag.Langwaffe / Schusswaffe | 2 | 2 | (2) | 15 | Sehr gute Qualität (Kosten x2-3) | GP x 3 Silber | 1h (+30') | 1h 15' |
| Mag.Langwaffe / Schusswaffe+1 | 4 | 3 | (3) | 60 | Fabelwesen-Knochen, etc. (x5) | GP x 6 Silber | 1h 45' (+45') | 5 h |
| Mag.Rüstung (RS+1) | 2 | 2 | (2) | 15 | Gorgonenhaut, oder Drachenschuppen... | GP x 3 Silber | 1h (+30') | 1h 15' |
| Kraftstein II | 2 | 2 | (2) | 20 | Kristall | 8 | 1h (+30') | 3h 20' |

| Zauber | | AK | RK | HW | MP | Trägermaterial | Wert (Silber) | Vorbereitung | Ritualdauer |
|-----------------|------------|----|----|----|----|--------------------|---------------|---------------|-------------|
| Spruch 1 | 1x/Periode | 1 | 2 | - | 5 | z.B. Edelholz | 0,5 | 45' | 25' |
| | 2x/Periode | 2 | 2 | - | 10 | -meist Stäbe, etc. | 1,5 | 1h | 50' |
| | 3x/Periode | 3 | 2 | 1 | 20 | | 4,5 | 1h 15' (+15') | 1h 40' |
| Spruch 2 | 1x/Periode | 2 | 2 | - | 10 | Elfenbein, etc. | 1 | 1h | 25' |
| | 2x/Periode | 3 | 2 | - | 20 | Ruten, Szepter ... | 3 | 1h 15' | 1h 40' |
| | 3x/Periode | 4 | 2 | 1 | 40 | | 9 | 1h 30' (+15') | 3h 20' |
| Spruch 3 | 1x/Periode | 2 | 3 | - | 15 | Wertvolle Arbeit | 2 | 1h 15' | 1h 15' |
| | 2x/Periode | 3 | 3 | 1 | 30 | und Edel-Material | 5 | 1h 30' (+15') | 2h 30' |
| Spruch 4 | 1x/Periode | 3 | 4 | - | 30 | Fabel-Material, | 4 | 1h 45' | 2h 30' |
| | 2x/Periode | 4 | 4 | 1 | 60 | Teufelstränen... | 10 | 2h (+15') | 5h |

Klerikale Artefakte

Kleriker können nur permanente Artefakte herstellen. Die Bedingungen entsprechen denen eines Magieanwenders (Artefakt- und Zeremonienkunde).

Der Kleriker muss den betreffenden Spruch nicht beherrschen, da der Effekt ja vom Gott erbeten wird.

Kosten und Dauer für die Erstellung eines klerikalen Artefaktes sind wie folgt zu ändern:

Karmapunkte = Magiepunkte / 2 (abrunden)

Trägermaterial Kosten = x 2

Vorbereitungs- & Ritualdauer = x 2

Ein klerikales Artefakt gilt entweder als „heilig“ (gut, neutral) oder „unheilig“ (böse).

Heilige und Unheilige Waffen

Eine derartige Waffe hat **jedenfalls** stärkere Auswirkungen gegen manche Gegner und Kreaturen. Je nach Setting und SL-Entscheid mag dies Unterschiedlich ausfallen, hier aber ein paar Richtlinien:

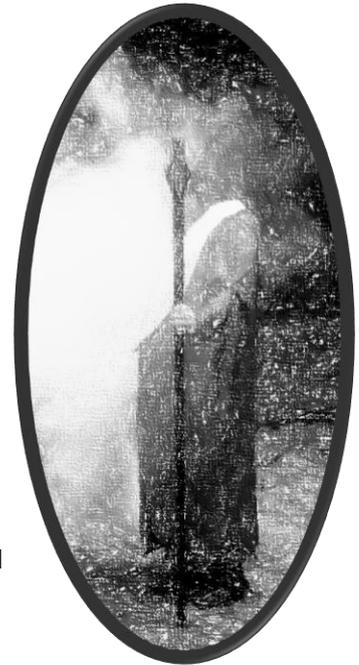
Heilig doppelter Schaden gegen Untote und böse Externare

Unheilig doppelter Schaden gegen Feenwesen und gute Externare

Bardische Artefakte

Barden stellen normalerweise nur Musikinstrumente mit besonderen Eigenschaften her. Hierfür müssen sie aber ganz regulär Artefaktkunde und Ritualmagie erlernen, oder das *Zauberlied* gewirkt werden (siehe Bardenlieder)

Bardische Schriftrollen sind auch möglich – dies sind Liedtexte und musikalische Angaben, welche „von der Rolle“ gespielt/ gesungen werden müssen (nicht perfekt, aber bemüht... ;)) um ihre Wirkung zu entfalten.



VORTEILE

Artefakte / besondere Ausrüstung (var.)

Dies umfasst einen breiten Bereich von Gegenständen. Im Folgenden ist eine kleine Auswahl aufgelistet.

Generell ist anzumerken, dass seltene Artefakte **vor jedem Spiel** beim jeweiligen Spielleiter „eingescheckt“ werden müssen, und unter Umständen auch abgelehnt werden können. Die genauen Eigenschaften sind in den entsprechenden Kapiteln nachzulesen.

| Besonderer Gegenstand | GP |
|----------------------------|---|
| Silberne Waffe | [10 GP + Basiskosten der Waffe => Dolch 14, Bihänder 25] |
| Kalteisen Waffe | [20 GP + 2x Basiskosten => Dolch 28, Schwert 40, Bihänder 50] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen... |
| Magische Waffe | [30 GP + 3x Basiskosten => Dolch 42, Schwert 60, Bihänder 75] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen... |
| Hervorragende Rüstung (+1) | 20 GP |

| Besonderer Gegenstand | Punkte | Besonderer Gegenstand | Punkte |
|-----------------------|--------|-----------------------------|--------|
| Schriftrolle 1. Stufe | 1 GP | Gift/ Trank/ Mixtur 1.Stufe | 2 GP |
| Schriftrolle 2. Stufe | 3 GP | Gift/ Trank/ Mixtur 2.Stufe | 4 GP |
| Schriftrolle 3. Stufe | 6 GP | Gift/ Trank/ Mixtur 3.Stufe | 8 GP |

Cantrip – mystischer Trick (20)

Angeborene oder implementierte Fähigkeit, einen Zauberähnlichen Effekt mehrfach am Tag einzusetzen:

Stufe-1 Zauber: 4x am Tag ODER Stufe-2 Zauber: 2x am Tag.

Empathie mit Tieren (5)

Angeborene Fähigkeit, mit Tieren aller Art besser umgehen zu können. Man besitzt ein gutes Einfühlungs-vermögen und kann relativ genau einschätzen, wie ein Tier reagieren wird.

Außerdem verhalten sich Tiere gegenüber Personen mit diesem Vorteil nahezu nie aggressiv.

Extremes Glück (15)

Der Held kann, nach Entscheidung des Spielleiters, ab und zu in bestimmten Situationen außergewöhnliches Glück besitzen. Wahlweise kann ein Held mit diesem Vorteil ihn **einmal** pro Spiel einsetzen um eine vom Zufall abhängige Entscheidung wie beim Glücksspiel oder beim Fallen entschärfen mit einer 50:50 Chance diese zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Dieser Vorteil ist vor allem für Glücksspieler oder Glücksritter interessant.

Gespür für Magie (10)

Der Held fühlt, wenn an einem bestimmten Ort, bei einem bestimmten Gegenstand oder von einer Person Magie in größerem Ausmaß angewendet wird. Er erkennt **nicht**, ob jemand Magier ist oder ob jemand (Zauber-)Sprüche beherrscht. Vielmehr reagiert er auf die aktuellen Strömungen **aktiver** Magie. Diese Informationen wird meist der Spielleiter geben. Man könnte z.B. fühlen, dass sich in der Burg, in der man sich gerade aufhält in Richtung Turmzimmer doch wirklich beträchtlich viel Kraft sammelt.

Immunität gegen Giftwirkung (10, +20/+30/+40)

Durch multiple Desensibilisierung oder auf Grund eines speziellen Hintergrundes ist der Held gegen Gifte bis zur gewählten Stufe immun. Dieser Vorteil ist *aufbauend* zu kaufen d.h. wie bei Fertigkeiten. Falls man nur gegen ein bestimmtes Gift gefeit sein will, zahlt man allerdings nur die Hälfte der entsprechenden Kosten der Giftstufe (kauf auf halber Stufe, Vermerk unter Besonderheiten des Charakters)

Immunität gegen Krankheiten (10, +20/+30/+40)

Man ist gegen Krankheiten der bis zur zutreffenden Stufe immun. Dieser Vorteil ist *aufbauend* zu kaufen d.h. um gegen schwere Krankheiten resistent zu sein, muss man auch gegen leichte eine Immunität kaufen. Für Immunität gegen eine spezifische Krankheit zahlt man allerdings nur die Hälfte der entsprechenden Kosten (kauf auf halber Stufe, Vermerk am Charakterbogen)

Immunität gegen Spruch (10/15/20/25)

Dieser Vorteil ist nicht auf alle Sprüche anzuwenden - sinnvolles Überlegen ist gefragt. Wer gegen einen bestimmten Spruch immun ist, kann in keinem Fall davon betroffen werden. Um Missverständnissen vorzubeugen, sollte man den Zaubern den darauf aufmerksam machen, warum man denn nicht durch den Lähmungs-Zauber betroffen erstarrt stehenbleibt (z.B. "Immun!" rufen).

Kessel des Überflusses [Kultur – von Gott/Pantheon abhängig] (20)

Dieser Charakter ist der Hüter / Nutzer eines mystischen Zauberkessels, welcher die Zahl der gebrauten Dosen an Tränken vervielfacht – der gesamte Kesselinhalt zählt als Trank, jeder Schöpfer ist eine Portion, diese sind aber nur direkt zu entnehmen und nicht haltbar. Jedes Wesen kann aber nur 1x pro Periode den entsprechenden Trank- Effekt für sich erzielen, weitere Schöpfer verursachen nur Übelkeit.

Persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (+100 Ansehen pro 5)

Dieser Charakter ist spürbar von hohem **Ansehen** (oft auch: ENECH = „Gesicht“) und strahlt dies aus, muss es aber auch bewahren. Diese Variante der Ehrsteigerung ist nur bei Generierung oder als *Meister-Goodie* wählbar.

Rang und Status (5 bis 30)

Jede Gesellschaft hat ihre Oberschicht. Je nach gewählter Rangstufe darf mit entsprechender Ehrerbietung, Sonderrechten, Zuwendungen und dergleichen gerechnet werden. Oft beinhaltet ein Status auch bestimmte Rechte und Pflichten, diese können natürlich seitens der SL forciert werden...

Reichtum (5 pro Silber)

Der Held ist reich und fängt jedes Spiel mindestens mit der von ihm gewählten Menge Geld an, selbst wenn er im letzten Live all sein Geld verloren hat. Achtung! Wer diesen Vorteil kauft sollte selbst dafür sorgen, dass er das Notwendige Geld aufs Spiel mitbringt, da die SL es dem Spieler nicht zur Verfügung stellen muss!

Regeneration (40) + Materialallergie (Standard:= Silber, Feuer und Säure)

Dieser Vorteil muss aus dem Hintergrund erklärt werden! (z.B. hat der Charakter als Großvater einen Troll gehabt oder einen Engel, oder Werwolf...) Die Wunden dieses Charakters heilen rasant, ohne Behandlung regeneriert er einen LP pro Stunde.

Heilkunde wirkt ebenfalls **bereits in der Hälfte der Zeit** und Giftwirkungen lassen ebenfalls rascher nach.

Der Charakter wird nur dann „verbluten“, wenn er zumindest einen Schaden durch, - oder Kontakt mit - seinen Allergenen genommen hat. Ansonsten kommt er nach 1 Stunde mit 1 LP wieder zu sich.

Schmerzresistenz (20)

Charakter empfindet fast keine Schmerzen bzw. hat sich an diese gewöhnt. Er ist immun gegen die Zauber *Schmerz* und *Pein*, es dauert sehr lange, ihn durch Folter zu brechen, und er fällt bei 0 Lebenspunkten nicht ins Koma, sondern kann (bis er endgültig stirbt) wie unter *0 LP - Sterben* beschrieben weiter agieren und *Erste Hilfe* auf sich selbst anwenden. Er darf auch bei Gliedmaßen-Treffern 1x normal weiter agieren.

Schnelle Heilung (15)

Verletzungen des Helden heilen mit doppelter Geschwindigkeit, d.h. *mit Heilkunde behandelt*: Alle Lebenspunkte mit 3+ Stunden Schlaf, selbst *Unbehandelt* heilt man zumindest die Hälfte nach 6+ Stunden Schlaf!

Heilkunde wirkt ebenfalls **bereits in der Hälfte der Zeit** und Giftwirkungen oder Krankheiten lassen ebenfalls schneller nach (diese benötigen kürzere Behandlungsdauer, siehe Heilkunde).

Sechster Sinn (15)

Bei wichtigen Geschehnissen **kann** der Held eine Vorahnung des Kommenden haben bzw. wird er oft als ein Sinn für außerordentliche Gefahr verwendet. Der Spielleiter kann dem Spieler auch schon vor dem Live verschlüsselte Hinweise geben. Gute Erfahrungen wurden auch damit gemacht, wenn einzelne Szenen mit passender Musik untermalt werden und dem Spieler vor dem Spiel deren symbolische Bedeutung mitgeteilt wurde.

Starker Glaube [Kultur – von Gott/Pantheon abhängig] (5)

Der Held ist sich der Macht der „Götter“ seiner Kultur – und besonders ihrer Zeichen und Symbole – sehr sicher. Sobald er übernatürlichen Bedrohungen ausgesetzt oder wegen seinem Glauben angegriffen wird, zählt er als hätte er *Starken Willen* (oder +1 Stufe, also *Eisernen*, falls *Starker Wille* vorhanden). Außerdem kann er bei Zeremonien als Mitbetender *bis zu +1 KP Unterstützung* des Klerikers bewirken (Siehe Kleriker, Mitbetende).

Mit einem *geweihten* Glücksbringer bzw. Symbol seines Glaubens zählt er gegenüber Untoten sogar wie ein Acolyth/Lehrling (sie ignorieren ihn). *Mit diesem Vorteil muss man NICHT zwingend Fanatiker sein!*

Trickreiche Verstellungskunst [mythische Ehrgesellschaften] (15)

Dieser Charakter ist versiert darin, seine Ehre und Ansehen seinen Bedürfnissen anzupassen – oft wird er im Lauf der Zeit geradezu berühmt / berüchtigt werden. Der Charakter kann - im Rahmen seiner Gesamt-Ehre - seinen Status "fingieren", also entweder als jemand Geringerer auftreten (Bettler mit sau viel Ansehen) oder sogar als höherer Stand (fehlendes Standes-Ansehen mit persönlicher Ehre überspielen).

Überstärke (nur bei ST=1 möglich, 30)

Diese Fähigkeit muss durch den Hintergrund des Charakters erklärt werden – vielleicht trägt er das Blut eines Trolls oder Ogers in sich. Die Überstärke erlaubt es, Kraftakte außergewöhnlicher Natur zu vollbringen (Türen aus Angeln heben, Codex III – Seite 32

Felsen bewegen), der Held verursacht jedoch nicht zusätzlichen Schaden! **Festhaltenden** (z.B. „Fesselung“) oder gar **Niederschlagenden** Effekten (z.B. von Feuerwaffen) und dem Zauber **Windstoß** kann er jedoch auch per Ruf „Überstärke!“ entgegenhalten.

Ungewöhnlicher Hintergrund (var.)

Ist die Voraussetzung dafür, dass ein Held Vorteile und Fähigkeiten erlangen kann die normalerweise nicht üblich für gewöhnliche Helden des jeweiligen Szenarios sind (angeborene mag. Fähigkeiten) oder aber er hat einen besonderen sozialen Hintergrund, welcher ihm zusätzliche Vorteile oder Nachteile gibt (Reichtum, mein Vater der Pate,...). *Der Hintergrund der Figur muss genau beschreiben sein.* Der jeweilige SL entscheidet darüber, ob und wie der Vorteil auf ihrem Spiel gewertet wird, dies kann sich von Szenario zu Szenario ändern.

*Hierüber können Vorteil/Nachteil-Kombos generiert werden; diese dürfen aber keine gängigen Vor-/Nachteile obsolet machen und müssen seitens der SL / Codex III -Verwaltung abgesegnet werden! Gut sind je 3 Vor-bzw. Nachteile, von denen aber pro Kategorie nur **einer** regulär ist -*

z.B. **Das Blut der Ahnen (40):**

[+] **hohe Persönliche Ehre (+400)** / *altert langsam* / *Jahrhunderte der Erfahrung (jedes Wissen auf 1)*

[-] *Einem Feen-Hof verbunden* / **Kaltes Eisen: +1 Schaden** / *kann nicht magisch geheilt werden.*

Wille, stark (20)

Diese besondere Stärke des eigenen Willens bringt oft Vorteile in rein rollenspielerischen Problemen, wenn z.B. eben nur willensstarke Personen das magische Schutzfeld durchdringen können oder man sich gegen Beherrschung durch dunkle Geister wehren muss. Abgesehen davon kann der Charakter **einmal pro Periode** einer Geistesbeeinflussung bis zur 2. Stufe widerstehen. Auf 0 LP – Sterben kann ein *in der Hand bereitgehaltener* Trank noch getrunken, bzw. ein Knick-Artefakt noch ausgelöst werden.

Wille, eisern (40)

Wie Starker Wille, aber der Charakter kann **zweimal pro Periode** einer Geistesbeeinflussung der 2. Stufe widerstehen, und ist **immun gegen Geistesbeeinflussungen der ersten Stufe**. Es misslingen z.B. die Hypnosefähigkeiten eines Vampirs oder Zauber wie Freundschaft, Beeinflussung, Angst usw. Trotzdem sollte der innere Kampf, den der Charakter durchmacht, sichtbar sein. Auf 0 LP – Sterben kann ein *in der Hand bereitgehaltener* Trank oder Knick-Artefakt noch ausgelöst werden.

KRIEGERBONUS (automatisch bei reinen Kämpferklassen)

Der Held ist ausgebildeter Kämpfer und hat dadurch unglaublich viele Kniffe und Tricks mit unterschiedlichsten Waffen auf Lager, welche er laufend trainieren muss – daher kann er auch niemals irgendwelche magischen oder mystischen Kräfte entwickeln, wenn er nicht seinen Schneid verlieren will.

Regeltechnisch: ST & GE müssen in Summe 3 ergeben (4 falls „Ausgeglichen“), man darf keine Magie-, Alchemie- oder Karmapunkte haben. Dafür erhält man gratis zusätzliche Waffenfertigkeiten, welche „zwischen“ den bereits erlernten liegen.

Außerdem muss die **angestrebte Meisterschaft** „Kriegerisch“ sein – also kommen nur **Krieger, Schütze, Akademiesoldat (Offizier, Ritter), Unterstützungssoldat (Plänkler)** oder **Waldläufer** in Frage.

| | | |
|--------------------------|-----------------|---|
| Dolch – Schwert | >> Kurzsword | z.B.: <i>Norakor, die angehende Zwergen-Kriegerin beherrscht sowohl die beidhändige Schlachtaxt, als auch die Axt. Mit S+G= 3 erhält sie daher den Umgang mit der Bastard-Axt als Kriegerbonus.</i> |
| Kurzsword – Bastardsword | >> Schwert | |
| Sword – Bihänder | >> Bastardsword | |
| Axt – 2hdg. Streitaxt | >> Bastardaxt | |

Wenn man Dolch – Schwert – Bihänder beherrscht bekommt man somit Kurz- und Bastard-Sword gratis.

NACHTEILE



Allergien (- var.)

Schwache Allergien treten entweder häufig mit geringer Auswirkung oder selten mit starker Auswirkung auf (Silberwaffen machen den Vorteil Regeneration oft zunichte, oder gleich doppelten Schaden, Ziel erleidet bei Berührung mit Eisen Schmerzen,...)

Starke Allergien haben oft eine tödliche Auswirkung und kommen öfters vor (z.B.: Sonnenlicht bei Vampiren).

Diese Art eines Nachteils ist eigentlich nicht für "normale" Wesen gedacht.

Alter (-25)

Es ist keine wirklich anstrengende Tätigkeit erlaubt. Man darf nicht weit laufen, kämpfen nur mit eher leichten Waffen (und nicht zu lange), und schwere Gegenstände tragen bitte andere. Bei ST=1 kann man noch Rüstung 2 tragen, bei ST=2 nur mehr Rüstung 1, danach gar keine mehr.

Ausgeglichen (-40)

Keine der Grundeigenschaften des Charakters (Stärke, Geschicklichkeit, Klugheit oder Charisma) hat einen Grundwert von 1. Der Charakter ist sozusagen ein „Allrounder“ – und erhält 40 GP als anfänglichen Ausgleich für die Mehrkosten beim Erwerb zusätzlicher Fähigkeiten, die dadurch entstehen.

Berserker (-15)

Jede Wunde versetzt den Helden in einen blinden Kampfesrausch. Jedes Kampfbereite Wesen ist ein Feind, Freunde die ihm zu nahe kommen, werden ebenfalls attackiert - er beruhigt sich erst allmählich, wenn die Aggressionen in seiner unmittelbaren Umgebung verschwunden sind (und niemand mehr kämpft oder steht).

Während des Rausches ist er unempfindlich gegen sämtliche psychologische Effekte (z.B. Angst), Schmerzen, sowie gegen Stufe 1 und 2 der Beherrschungsmagie.

Ausschalten eines Berserkers: sobald er auf 0 geklopft wurde hält ein Berserker **nochmal** seine LP aus. *In diesem Stadium pariert er nicht mehr* bevor er zu Boden geht – sobald er seine „Minus-LP“ erreicht hat, wird er aber sofort bewusstlos und beginnt zu *sterben*.

Blindheit (-35)

Der Charakter ist blind. Kampf ist mit der Meisterfähigkeit „Blind kämpfen“ möglich, aber normalerweise nur zur Verteidigung (Außer etwas wie ein Spezialkampftraining ist über besonderen Hintergrund generiert worden).

Chaosmagier (-15 oder -20)

Keine der erlernten Zauberfähigkeiten funktioniert verlässlich – siehe Kapitel Magie und Zauberei bezüglich der Details. Ein Chaosmagier kann auch Spezialist oder Barde sein.

Dunkles Blut (-20)

Die Vorfahren des Helden haben Spuren in der Ahnenreihe hinterlassen: der Charakter verliert +1 LP zusätzlich durch Silberwaffen und durch Klerikale Schadenszauber. Klerikale Heilung (außer von einem Vertreter der eigenen Unterwelt-Gottheit / Dämonenprinz, etc.) wirkt mit - 1 Stufe Effekt und verursacht Schmerzen & Übelkeit.

Ehrenkodex / Eid / Verpflichtung (- var.)

Unter diesen Punkt fallen Eide und Gelöbnisse, die bewirken, dass der Held bestimmte Dinge niemals tut oder dass er an bestimmte Dinge gebunden ist (Lehnseid). Ein Extremfall eines Ehrenkodexes ist der Kodex der Ritterlichkeit. Doch auch Piraten, Diebe oder sogar Schwarzmagier mögen einen Ehrenkodex ihr eigen nennen.

Ehrlichkeit / Extreme Ehrlichkeit (-5 oder -15)

Stufe eins: Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu retten! Selbst dann klingt er wahrscheinlich sehr gequält und eher unglaubwürdig. Eher wird er bei Wahrheiten bleiben und andere Themen „unter den Tisch“ fallen lassen.

Stufe zwei: Sagt immer die volle Wahrheit, selbst in Todesgefahr, muss aber nicht antworten.

Einäugig (-10)

Der Held trägt eine Augenklappe. (man sollte diese ab und zu wechseln um eine Überanstrengung zu vermeiden.)

Einhändig (-10 Primärhand / -5 Sekundär)

Eine Hand wird bandagiert, oder mit einem ungefährlichen Seeräuberhaken versehen.

Man erhält hier die größere Punktzahl nur für seine dominante Hand (Rechte Hand bei Rechtshändern...).

Extreme Feigheit (-15)

Der Held läuft vor Kämpfen davon. Er geht **jeder** Gefahr aus dem Weg und hat möglicherweise diverse irrationale oder abergläubische Ängste.

Fanatismus / Treibende Kraft (-10)

Der Held glaubt besonders stark an eine Sache oder an ein Ziel, das ihm wichtiger ist als alles andere, oft auch wichtiger als sein Leben. Er tut alles, um seiner Sache dienlich zu sein und versucht oft Andersdenkende zu bekehren. In Kombination mit *Starker Glaube* erlaubt dies **ausschließlich** die Unterstützung des eigenen Kultes!



Feenblut (-20)

Die Vorfahren des Helden haben Spuren in der Ahnenreihe hinterlassen: der Charakter verliert +1 LP durch Kaltgeschmiedete Eisenwaffen und Klerikale Schadenszauber. Klerikale Heilung (außer von einer Fee) wirkt mit - 1 Stufe Effekt und verursacht Schmerzen & Übelkeit.

Freundschaft (-var.)

Gegenüber einer bestimmten (großen) Gruppe oder Rasse (*NICHT Freundeskreise, Bruderschaften, etc.!*) Mindestens sollte es sich z.B.: um eine (stark bespielte) Ordensgemeinschaft oder Berufsgruppe (z.B.: Krieger –oder Diener - oder Diebe...) handeln.

Der „Wert“ dieses Nachteils bestimmt sich nicht nur aus der Häufigkeit der betreffenden Gruppe / Rasse sondern auch aus der Intensität der Freundschaft.

Der Nachteil muss sich aus der Hintergrundgeschichte heraus erklären! Es ist verboten, sich Freundschaften zu mehreren verschiedenen Rassen zu generieren.

Dieser Nachteil beschreibt eine starke innere Verbundenheit mit einer bestimmten Personengruppe oder Rasse, ein Verständnis der Sitten und Gebräuche und ein Gutheißen derselben. Und es ist *spieltechnisch unmöglich*, diese enge Bindung an mehrere verschiedene Rassen oder Gruppen zu haben.

Feindschaft (-var.)

Gegenüber bestimmten Personengruppen oder Rassen. Die Feindschaft ist das Gegenteil zur Freundschaft, unterliegt aber denselben Bedingungen und Voraussetzungen.

Geas [mythische Ehrgesellschaften] (-5 /-10/ -15/ -20)

Gessa (Mehrzahl von Geas) sind Tabus oder Aufträge / Verpflichtungen, denen **zwingend** nachzukommen ist, ansonsten muss man die Konsequenzen ertragen! Auch wenn sie so abstrus sind wie: Kämpfe nie im Sonnenschein. Hütle vor jedem Satz. Verletze keinen Mann...

Alternative Auswirkungen (je nach Setting)

| | |
|----------------|---|
| Leicht (-5): | verliert -100 Ansehen (Enech, Ehre) / kann nur mehr in Reimen sprechen |
| Normal (-10): | verliert -300 Ansehen (Enech, Ehre) / kämpft mit der falschen Hand |
| Schwer (-15): | verliert gesamte Ehre / Sklave: 1 Jahr p.100 Ansehen / verträgt nur Unterwäsche |
| Tödlich (-20): | Stirbt / verkrüppelt (1 Auge, Haupthand, lahmes Bein) / nur Heilkräuter heilen |

Gutgläubigkeit (-15)

Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist.

Keine persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (-10)

Dieser Held hat kein Gefühl für Ehre und Heldentum. Er kann seine Position in der Gesellschaft ausfüllen, aber schafft es nie, über das nötigste Ehrverhalten hinauszugehen (Regeltechnisch: hat maximal 1 unter nächster Stufe)

Kleptomanie (-5)

Der Spieler gibt ein Interessensgebiet an (nichts Nützliches wie Gold und Silber, sondern eher sowas wie „gebrauchte Heiltrankflaschen“ oder „Glitzerndes“).

Der Held muss versuchen alle Gegenstände, die darunterfallen in seinen Besitz zu bringen bzw. zu „dieben“.

Krankhafter Lügner (-10)

Sagt nahezu nie die Wahrheit und liebt es, in einer krankhaften und gefährlichen Weise andere hereinzulegen bzw. sie in die Irre zu führen. Dies kann sich auch als „Gschichtldrucker“ manifestieren.

Lahmes Bein (-10)

Der Held muss humpeln. Dies kann durch eine leichte Schiene oder Krücke dargestellt werden.

Pazifist (-10)

Versucht Kämpfe zu verhindern, tötet nicht, kämpft - wenn er überhaupt Waffenfertigkeiten besitzt - nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu (Breitseite). Falls gelernt, darf er in Notfällen „betäuben“ (*Hinterhalt 1 oder 3*) anwenden.

Phobie / Paranoia (-var.)

Hat vor einer bestimmten Sache (Dunkelheit, Abgründe, enge Räume, Magie, Spinnen...) schier unüberwindliche Angst oder fühlt sich ständig beobachtet und verfolgt.

Wieviel Punkte der Nachteil wert ist, hängt davon ab, wie häufig das Objekt der Angst anzutreffen ist und wie sehr die Phobie ihn behindert. Für 20 Punkte ist schon eine wesentliche Einschränkung in Kauf zu nehmen, z.B. flieht vor jeder Art der Magie. *Wenn der Spieler für seinen Helden eine Phobie wählt, die er selbst auch besitzt, so ist dies bekannt zu geben.*

Schwach (-25)

Der Held besitzt nur einen Lebenspunkt. (Kann nur bei Stärke = 4 gewählt werden; ist manchmal temporär ein Nebeneffekt von Giften oder Flüchen). **Achtung** - dadurch schwebt der Held ständig am Rande des Todes.

Sehschwäche (-var.)

Nur möglich bei echter Einschränkung, und falls der Spieler auf seine Brille (Kontaktlinsen) während der Handlung verzichten will. Die Punkte hängen von der tatsächlichen Einschränkung der Sehschwäche ab (Das bessere Auge wird bewertet):

| ~ Dioptrin | Punkte |
|------------|--------------------------------------|
| 0,5 – 1 | -5 GP |
| 1 – 2 | -10 GP |
| 2 – 3 | -15 GP |
| > 3 | 0 GP (Spieler muss Sehhilfe tragen!) |

ACHTUNG! Der Spieler sollte trotzdem eine Sehhilfe griffbereit haben! In gefährlichen Situationen, z.B. beim Kämpfen, muss ausreichende Wahrnehmung gewährleistet sein, sonst sollte der Spieler auf den Kampf verzichten.

Sklave (-10)

Der Charakter ist definiertes Eigentum einer anderen Person / Wesenheit. **Achtung** – es empfiehlt sich, dies nur in Kombination mit einer von einem Freund gespielten „Herrin“ / Meister zu wählen, der man auch OT vertraut.

Soziale Nachteile (-var.)

Umfasst eine größere Gruppe von Nachteilen, die dem Held den Umgang mit anderen Spielfiguren erschweren oder in manchen Fällen sogar zu einer aggressiven Erwidern führen.

Die Höhe der erhaltenen Punkte hängt davon ab, wie stark die Abneigung gegen einen ausfällt.

Beispiele: Gehört einer Gruppe/Rasse an gegen die Menschen starke Vorurteile haben, ist als ehemaliger Verbrecher zu erkennen, Vogelfrei, hat einen schlechten Ruf (Schwarzmagier?), Henker, etc...

Stummheit (-20)

Der Spieler darf nicht sprechen. Er kann sich anderen nur schriftlich oder durch Zeichensprache mitteilen. Normalerweise ist kein Zaubern möglich.

Sucht (-var.)

Eine **simulierte** Droge, die schwer zu erhalten ist *und ansonsten keinerlei Vorteile bringt*, muss regelmäßig eingenommen und ihre Nebeneffekte ausgespielt werden. Je nach Häufigkeit ergeben sich die Punktekosten.

| Häufigkeit | Punkte | |
|------------|--------|--|
| 12 Stunden | 5 GP | (= Nachteil 1, manchmal) |
| 6 Stunden | 15 GP | (= Nachteil 2, manchmal) |
| 3 Stunden | 20 GP | (= Nachteil 3, manchmal) ... und zumindest 1x in der Nacht |

Sollte die Zeit überschritten werden, treten Entzugserscheinungen auf. Deren Auswirkung sind je nach Droge unterschiedlich. Sie beginnen ca. 1 Stunde nach der Überschreitung und werden stündlich stärker.

- unfähig zu kämpfen oder zu zaubern
- versucht alles, um Droge in seinen Besitz zu bekommen
- schwere Krämpfe, keine Aktionen mehr möglich bis die Droge wieder eingenommen wurde.

Die **simulierte** Droge muss OT auch in großen Mengen harmlos sein und es darf keine echte Sucht - z.B. Zigaretten - gewählt werden. Heilung ist zwar im Spiel unter der Aufsicht eines Mediziners möglich, aber sehr langwierig.

Auf keinen Fall ist der Charakter in der Lage, die Droge außerhalb von Spielen herzustellen oder Vorräte anzuhäufen! Man beginnt jedes Spiel mit einer Dosis.

NACHTEILE* (generelle Werte)

| | |
|----------|--|
| häufig | Alltägliche Begegnung - Sonnenlicht, Frischluft, andere Lebewesen, Eisenwaffe |
| manchmal | auf jedem Spiel möglich - häufige Berufe, Tiere oder Fremdrassen, Mondlicht, Obst, Silberwaffe |
| selten | zumindest 1x / Spiel-Jahr möglich - spezieller Mönchsorden, seltener Blumenduft, |

Kalteisenwaffe

| | | | |
|-------------|--------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 1 = lästig | Ausschlag, Husten | dauerndes anfeinden/kritisieren. | Waffen aus Material = speziell* |
| 2 = stark | Kontakt: -1LP | Streit suchen | Waffen aus Material = +1 Effekt |
| 3 = tödlich | Kontakt: -halbe LP | meucheln/Fordern auf Sicht | Waffen aus Material = x3 Effekt |

| | |
|------------------------|-----|
| Nachteil* 1 – häufig | -10 |
| Nachteil* 1 – manchmal | -5 |
| Nachteil* 1 – selten | -2 |
| Nachteil* 2 – häufig | -20 |
| Nachteil* 2 – manchmal | -15 |
| Nachteil* 2 – selten | -10 |
| Nachteil* 3 – häufig | -40 |
| Nachteil* 3 – manchmal | -20 |
| Nachteil* 3 – selten | -15 |

Waffen aus Material = speziell:

Jede Regenerationskraft **muss** *Unterbrechermaterialien* haben, in der Regel sind dies *Silber, Feuer und Säure*.

Bei Regenerativen Kräften (z.B.: Werwölfe) reicht eine einzige Wunde mit dem verletzenden Material (hier: Silber) um die Regeneration zu unterbinden.

Seltenere Materialien oder Element-Schadensarten sind von *Vorteil* – daher fällt bei derartigen Kombinationen ein „Besonderer Hintergrund“ an sowie höhere KOSTEN an GP!

Für manche (mächtige) Wesenheiten ist ein besonderes Material manchmal die Voraussetzung, um es *überhaupt* verletzen zu können – So könnte auf einem Spiel ein Schattenfürst auftreten, welcher überhaupt nur durch Silberwaffen zu verletzen ist, dafür tödlich allergisch auf Mithril („Wahr-Silber“) reagiert...

Silber Dämonen, Teufel, Gestaltwandler (Werwesen), Schattenkreaturen, Unterwelt-Bewohner, regenerierende Untote, stark korrumpierte / verdorbene Kreaturen, Dunkles Blut*, Regeneration**

Kalteisen Engel, Feen, Shide, Elementarwesen, Geister (Körperlose), manche mythische Kreaturen, Zauberefähige Untote, stark magische / verwunschene Kreaturen, Feen-Blut*

*Nachteil

**Vorteil



FERTIGKEITEN - Abenteurer

Beidhändigkeit (ST:GE, x8)

Wer diese Fertigkeit beherrscht, darf gleichzeitig mit zwei einhändigen Waffen kämpfen, natürlich nur mit solchen, die er auch fähig ist zu führen. Die Art der Einhand-Waffen ist prinzipiell egal d.h. es ist nichts gegen zwei Langschwerter auszusetzen.

Blind kämpfen [Meister] (GE:GE, x10)

Hierdurch ist es Charakteren bzw. Waffenmeistern möglich, in Situationen, bei denen sie ihr Augenlicht nicht verwenden können/dürfen, z.B. magische Finsternis, durch gesteigerte Wahrnehmung anderer Sinne trotzdem kämpfen zu können. Spieltechnisch bedeutet dies, er darf bei solchen Vorfällen die Augen offen behalten und normal weiter kämpfen. *Nachteil* „Blindheit“: + „Besonderer Hintergrund“ nötig (z.B. Ninja?) für offensiven Kampf.

Entfesseln (GE:GE, x6)

Ein Held mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, sich aus einfachen Fesseln (Seile) innerhalb von 5-10 min. selbst zu befreien. Sollten bei den Fesseln **Ketten** und **Schlösser** irgendeiner Art dabei sein, nützt diese Fertigkeit alleine nichts - der SC braucht dann zusätzlich "Schlösser öffnen" der entsprechenden Stufe und geeignetes Werkzeug (Dietriche, Haarspange,...). *PS: Jeder kann andere fesseln; es ist dafür keine eigene Fertigkeit zu erlernen. Aus Gründen der Sicherheit darf jedoch kein echter Knoten / feste Verschnürung stattfinden.*

Entwaffnen (ST:GE, x10)

Falls ein Spieler ein Gefecht ohne die Verwundung seines Gegners beenden möchte, so kann er ihm mit dieser Fähigkeit die Waffe aus der Hand schlagen. Er muss dann im Kampf "Entwaffnen" ansagen und sich 2-3 Sekunden sammeln. Wird dann der Schwertarm des Gegners binnen der nächsten **drei Attacken** getroffen, so muss dieser seine Waffe fallen lassen. **(OPTION: die Waffe wird getroffen – klären bei SL Ansprache!)**

Dies ist nur *einmal pro Gegner in einem Gefecht* möglich und *verursacht keinen Schaden*.

Fallen bauen / entschärfen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6, +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Alle im Spiel simulierte **Fallen müssen ungefährlich sein** und **dürfen keine reale Auswirkung** haben!

(Fallstricke aus Zwirn, Fallgruben nicht wirklich ausheben,...). Helden mit dieser Fähigkeit sind in der Lage, Fallen aufzustellen, zu bauen oder zu entschärfen.

Es gibt **kein automatisches "Fallen entdecken"**, dies muss der Spieler schon selbst schaffen, wobei gilt:

1. Man muss Fallen erkennen können!

Von genügend aufmerksamen Spielern müssen Fallen gefunden werden können. Es ist dazu nötig, einen mehr oder weniger erkennbaren Auslösemechanismus anzubringen. Wenn der Spieler ihn entdeckt, kann er versuchen, ihn zu entschärfen. Wenn er ihn jedoch ausgelöst haben sollte, muss ihm das auch klar werden, entweder durch den anwesenden SL oder durch z.B. Glöckchen, Knallfrösche, Wasserbomben..., die mit dem Auslöser bzw. Mechanismus verbunden sind.

2. Man muss wissen, was eine Falle bewirkt.

Dazu muss an einem nach der Auslösung erkennbaren Ort (bzw. beim Auslösemechanismus) die genaue Auswirkung und Fallenart schriftlich hinterlegt werden! Falls ein SL anwesend ist, sind Hinweise unnötig, er sollte die Wirkung erklären. Von Spielern aufgestellte Fallen benötigen jedoch eine hinterlegte Mitteilung. (Eine kleine Papierrolle bemerkt man fast nicht, diese könnte beim Auslösemechanismus versteckt sein).

Arten der Fallen:

Je nach seiner Fertigkeit, vorhandenen Werkzeugen und Zeit und kann man vernünftige Fallen errichten. Wir wollen hier nichts vorschreiben. Für jede Falle, die errichtet wird, ist es notwendig, sich **mit der SL abzusprechen**. Sie wird genau erklären was zu tun ist. (keine Fallgruben in 10 Minuten ausheben! Bleibt realistisch.)

Stufe 1: einfache Freilandfallen - Schlingen, Stolperdrähte, Fallgruben, ...verursachen bis zu 1 TP Schaden

Stufe 2: einfache mechanische Fallen die z.B. Seilzüge und Spannvorrichtungen beinhalten (Fangeisen, herabstürzende Felsen wenn die Tür geöffnet wird,...).Verursachen 2-4 TP Schaden (SL-Entscheid)

Stufe 3: raffinierte Fallen, wie z.B. Armbrustbolzen, Säure, die auch *direkten* Schaden anrichten (bis zu 2 *direkt*) oder betreffen Multiple Ziele mit bis zu 3 TP Schaden (SL-Entscheid)

Stufe 4: feinmechanische Fallen wie man sich in kleineren Gegenständen (Truhen, Schlösser...) findet.

Diese können eine recht hohe Komplexität erlangen – z.B.: Klinge die aufsnappt, wenn man nicht gleichzeitig an drei Seiten einer Kiste Markierungen drückt... – und *bis zu 3 direkt (+Gift?)* verursachen.

Richtlinien:

Fallen alleine sind im Allgemeinen nicht automatisch tödlich. Es gelten die normalen Regeln für Lebenspunkte-verlust. Durch die zusätzliche Wirkung von Giften, Zaubern oder besonders konstruierten Fallen ist das sofortige Ableben eines Helden allerdings möglich (Fallen mit „Todesstoß“).

Ob ein **Spieler** eine solche Falle errichten kann - und wie - liegt im Ermessen der SL.

Option: Fallen können, je nach Art, den Charakter festsetzen (Schlinge, Fallgrube,...). Ein Entkommen ist nur mit den notwendigen Hilfsmitteln und Fertigkeiten möglich (Seil, Schlösser öffnen, Entfesseln) und kostet Zeit.

Option: zusätzliche Wirkung durch Gifte und (selten) Magie kann Teil der Falle sein. Alle Informationen müssen im hinterlegten Hinweis stehen!

Fallen entschärfen

Der eigene Fertigkeitwert muss gleich dem Wert der Falle sein, wenn es komplexere Aufgaben sind – eine Schlinge kann jeder "entschärfen".

Fallen der Ersten und Zweiten Stufe sind meist leicht und schnell zu beseitigen. Sinnvolle Lösungen sollten klar sein (Seil durchschneiden, Keil hineinstecken, oder einfach umgehen?).

Für feinmechanische Fallen benötigt man mindestens 10-15 Minuten und entsprechende Werkzeuge.

Simulieren ließe sich dies mit einem kleinen Geschicklichkeitsspiel, welches der Spieler, vielleicht sogar innerhalb einer bestimmten Zeitspanne, lösen muss. (Hallo Stress...)

Achtung: manche Fallen kann man nicht entschärfen.

Fälschen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6, +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Hierdurch ist man in der Lage Urkunden, Unterschriften, Siegel, Währungen, etc. in einer Form nachzumachen die vom Original kaum zu unterscheiden sind. Es sind natürlich die entsprechenden Gerätschaften notwendig (Pergament, Tinte, Siegelwachs,...)

Fälschungen der ersten Stufe sind bei genauer Untersuchung und Kenntnis der Quelle (z.B. den Wachen ist das Siegel des Fürsten gut bekannt) schnell aufgedeckt. Ab *Stufe zwei* ist man bereits so gut, dass meist nur der oftmalige Nutzer, ab *Stufe 3* überhaupt nur der Besitzer oder Erzeuger der Originale den Betrug entdecken kann.

Foltern (GE:KL, x6)

Dies wird meistens von moralisch flexiblen Charakteren erlernt. Zwar kann jeder einem Anderen Gewalt androhen, um z.B. Informationen zu bekommen, aber da das Ganze gespielt wird braucht das "Opfer" nur zu schweigen.

Gute Rollenspieler jedoch werden einer Befragung nur solange standhalten, wie es die Situation erfordert - es gibt nur sehr Wenige, die einer Folter länger widerstehen können. Um das Ganze ein wenig zu regeln wurde diese Fertigkeit eingeführt. Ein Held ist dadurch in der Lage, mit Einsatz entsprechender Mittel und je nach Art des "Opfers" innerhalb von einigen Minuten bis zu einigen Stunden alles, was er will, aus ihm herauszuholen ohne ihm permanenten Schaden zuzufügen oder ihn zu töten.

Ein einfacher Bauer wird vermutlich recht bald aufgeben, Helden mit Schmerzunempfindlichkeit erfordern wohl langwierige psychologische Befragungen. Die Parteien sollten sich einigen, ob sie dies durchspielen möchten oder nicht. *Eiserner Wille* + *Schmerzresistenz* widersteht DownTime (DT) Monatelang, auf einem Spiel bis zu 12 h.

Gezielter Schlag [Meister] (ST:GE, x10) – mehrfach lernbar (zus. Anwendung/P)

Der Charakter kann *zweimal pro Periode* einen Angriff gegen einen humanoiden Gegner ausführen der, wenn er trifft, eine beliebige Gliedmaße **sofort unbrauchbar** macht. (Meist wird dies der Waffenarm des Gegners sein) **ODER** den Schaden „direkt“, also durch die Rüstung gehen lässt. Jede Anwendung kann nur 1x pro Gegner verwendet werden.

Hinterhalt 1-4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, x10, +5/+10/+15) = x10/x15/x25/x40

Wichtige Regeln:

- Der Angriff **muss** überraschend erfolgen (z.B. von hinten), das Opfer darf davor keine Gegenreaktion zeigen.
- Das Opfer darf auch **nicht** in Kampfhandlungen verwickelt sein (*außer Meisterschaft, siehe HH 4*).
- Eine Meuchelattacke ist **nur an ungeschützten Körperstellen** möglich. Wenn der Mörder seinen Dolch am Hals des Opfers ansetzt und dieses eine lederne Halskrause trägt, hat er eben Pech gehabt.
- ein Opfer kann durch eine Meuchelattacke immer nur auf 0 LP gebracht werden. Erst dann kann ein Todesstoß ausgeführt werden.
- Die Angriffe dürfen real nicht gefährlich sein!
- Grundloses Meucheln ist spielstörend und wird zu Unmut seitens der Mitspieler und SL führen.

HH 1: Der Charakter ist in der Lage, andere Charaktere durch einen gezielten Schlag auf die Schläfe für 10 Min bewusstlos zu schlagen. Achtung! Dieser Schlag darf nur vorsichtig berührt /angedeutet werden! Um einen anderen Charakter zu betäuben, benötigt man einen kernlosen Gegenstand, z.B. einen Wurfdolch-Knauf.

Ein Helm schützt vor dieser Aktion.

HH 2: Das ahnungslose Opfer mit einem KERNLOSEN Dolch oder vergleichbarer Waffe mit angesetzter Klinge „auf 0“ bringen (z.B.: Halsseite, von hinten).

HH 3: Der Charakter ist in der Lage, auch ohne Hilfe eines stumpfen Gegenstandes andere Charaktere zu betäuben (Spock-Griff). **Bedeutet: ein Helm schützt nicht vor dieser Aktion.**

HH 4: Der Charakter kann ahnungslose Opfer auch Waffenlos „auf 0!“ bringen, in Kampfsituationen darf er versuchen, von hinten überraschend mit KERNLOSER Kurzwaffe ein „Meistermeucheln“ durchzuführen.

Immunität gegen Betäuben [Meister] (ST:ST, x20)

Der Charakter kann nicht mehr betäubt/niedergeschlagen werden.



Immunität gegen Entwaffnen [Meister] (ST:GE, x 8)

Sämtliche Entwaffnungsversuche gegen den Charakter schlagen automatisch fehl.

Meisterschütze [Meister] (Waffe x2) – mehrfach lernbar (zus. Anwendung/P)

Der Charakter kann **einmal pro Periode** mit der entsprechenden Fernwaffe gegen ein humanoides Ziel (Ork, Elf, Zwerg...) einen nahezu tödlichen Treffer landen, welcher sein Opfer sofort auf **null** Lebenspunkte bringt (Todesstoß ist allerdings nicht möglich). Der Schütze muss hierfür jedoch stehen und sich einige Sekunden konzentrieren. Ziele mit Meisterlebenspunkten (7. bzw. 8. LP) behalten diese – Ansage: „1(2) übrig“ oder „Meister“.

Orientieren (KL:KL x4)

Dies beinhaltet den richtigen Umgang mit Kartenmaterial als auch das **intuitive** Zurechtfinden in z.B. Kellerfluchten. Sich zu verlaufen ist im Normalfall ausgeschlossen (der Spieler darf Wanderkarten des Geländes abzeichnen, begangene Strecken mitzeichnen, und einen Kompass verwenden – zur Not auch OT!)

Panzerstecher [Meister] (GE:KL, x10)

VORBEDINGUNG: spezieller Panzerstecher-Dolch, Dolchfertigkeit

Ein Held mit dieser Fertigkeit (und dieser Dolchart) kann gegen *offensichtlich schwer gepanzerte Gegner* in Metall-Rüstung besonders effizient vorgehen. Bei derartigen Gegnern (Kettenhemd oder Platte - Rüstung III bzw. IV) verursacht dieser Dolch **direkt** Schaden. Die normalen Kampf (-Sicherheits) - Regeln sind einzuhalten! **Diese Fertigkeit kann nicht zum meucheln eingesetzt werden.**



Persönliche Waffe [Meister] (Fertigkeit in Waffe x2)

Der Spieler kann sich eine Waffe wählen, welche er perfekt beherrscht und mit maximaler Effektivität ausnutzen kann, so dass er mit ihr einen Trefferpunkt zusätzlich bewirkt. Um diese Fähigkeit zu erlangen, muss der Spieler die Waffenfertigkeit nochmals mit doppelten Generierungskosten generieren.

*Wenn diese Waffe verloren geht oder zerstört wird, kann sich der Spieler nur von einem **Meister-Schmied** bzw. -**Handwerker** unter hohen Kosten (mindestens Waffen-GP in Silber) das genaue Ebenbild nachmachen lassen.*

Persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (+50 Æ pro 5)

Dieser Charakter ist spürbar von hoher Ehre und Ansehen und strahlt dies entsprechend aus.

Diese Variante der Ehrsteigerung ist im Spiel, während der Kampagne nutzbar, muss erklärt und mit der Scenario-SL abgesprochen sein (z.B. hat im Winter 3 Monate alleine ein ganzes Dorf vor hungernden Wölfen beschützt)

Rüstung tragen I-IV (var.)

Rüstungen schützen durch ihre Beschaffenheit mit Trefferpunkten.

Um sie effizient zu nutzen ist die Fertigkeit *Rüstung reparieren* (siehe Handwerk/Wissen) empfohlen.

| | | |
|--------------------|--|---------------------|
| Stufe I - | RS 2 leichte Lederrüstung oder Jacke, wattierter Waffenrock | (ST:ST, x4) |
| Stufe II - | RS 4 schwere Lederrüstung, Leder mit Metallbeschlag | (ST:ST, x6) |
| Stufe III - | RS 6 Kettenrüstung oder Schuppenpanzer | (ST:ST, x10) |
| Stufe IV - | RS 8 Plattenrüstung, Lorica Segmentata | (ST:ST, x16) |

Schätzen (KL:KL, x4)

Der Held hat eine recht genaue Vorstellung davon, was bestimmte Gegenstände jeweils wert sind. Wenn der Spieler mit der Frage „Was schätze ich, wieviel... wert ist?“ erkundet, muss der Besitzer des Gegenstandes dessen ungefähren Wert bekanntgeben, soweit er ihm selbst geläufig ist. Im Zweifelsfall SL zu Rate ziehen!

Schild tragen I-IV (var.)

Schilder schützen durch ihre Beschaffenheit direkt vor Treffern. Die Fertigkeit schließt eine **einfache** Reparatur des Schildes ein, welche nach jedem Kampf, in welchem der Schild eingesetzt wurde, notwendig ist.

Für diese Wartung des Schildes benötigt der Charakter 5-10 Minuten – ist er jedoch völlig zerstört worden (z.B. durch „Schildbrecher“ o.Ä.), so kann nur noch ein Schmied helfen.

| | | | |
|------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|
| Stufe I: | Buckler / Tartsche | bis 50 cm Durchmesser | (ST:GE, x4) |
| Stufe II: | kleines Schild | bis 70 cm Durchmesser | (ST:GE, x6) |

| | | | |
|-------------------|---|------------------|---------------------|
| Stufe III: | Normalschild | bis 110 cm Länge | (ST:GE, x10) |
| Stufe IV: | Mannschild - darf nicht größer als Rist-bis-Brustmitte sein | | (ST:GE, x16) |

Schlösser öffnen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x4, +4/+8/+12) = x4/x8/x16/x28

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist ein Held in der Lage, mehr oder weniger komplexe Schlösser zu öffnen. Er muss dazu spezielle Werkzeuge verwenden (Dietriche, unter Umständen auch Draht), ohne die er diese Fähigkeit nicht ausführen kann. Schlösser der Stufe-1 sind relativ primitiv, während Stufe-4 Schlösser wohl nur an der von Zwergen geschmiedeten Schatztruhe eines Königs zu finden sind.

Im Spiel werden diese Schlösser **häufig** durch Zahlenvorhangschlösser oder Ähnliches dargestellt.

Wenn man ein Schloss knacken möchte, sollte man immer zuerst die SL informieren / hinzuziehen.

Die Fertigkeit "Schlösser öffnen" ermöglicht auch das *Umgehen von **Fallen an Schlössern*** (und nur dort, für alles andere ist "Fallen stellen/entschärfen" nötig).

Darstellung: Eine Möglichkeit ist ein kleines Geschicklichkeitsspiel, welches der Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne enträtseln muss, ansonsten löst er die Falle aus.

Dabei sollte ein Kuvert sein, worauf die erforderliche Zeitspanne vermerkt ist.

In dem Kuvert steht die Auswirkung der Falle. Der SC darf bzw. muss es nach Ablauf der Zeit öffnen, um festzustellen was geschieht, falls er es nicht geschafft hat. (Im anderen Fall erfährt der SC nur die Art der Falle, hat sie aber entschärft.) Eine abrupte Störung beim Entschärfen lässt die Falle "zuschnappen", ansonsten ist es möglich, den Vorgang behutsam jederzeit abubrechen.

SL sollten auch bedenken, dass es normalerweise möglich ist, Türen nach einiger Zeit einzuschlagen.

Spuren legen, lesen, verwischen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6, +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Diese Fertigkeit funktioniert nur dort, wo am Boden bzw. an einem Tatort glaubhaft Spuren zurückbleiben können.

Stufe 1: Man kann deutliche Hinweise erkennen bzw. Spuren verfolgen und die ungefähre Art des Verursachers feststellen (Humanoide, Rehe, Drachen,..). Gelegte Spuren sind sehr einfach und von Höherbegabten Spurenlesern zu durchschauen.

Stufe 2: Man kann auch undeutliche Spuren verfolgen, die genaue Zahl und Art der Verursacher ermitteln und eventuell Ereignisse rekonstruieren. Gelegte Spuren sind fast perfekt, aber von Höherbegabten Spurenlesern zu durchschauen.

Stufe 3: Man kann auch alte Spuren verfolgen, an Tatorten nach bis zu 3 Tagen noch Ereignisse rekonstruieren. Gelegte Spuren sind perfekt, aber von Höherbegabteren Spurenlesern immer noch zu durchschauen.

Stufe 4: Man kann selbst nach Regen oder Sturm noch genug rekonstruieren, verliert nicht-verwischte Spuren selbst nach Wochen nicht. Selbst hinterlässt man keinerlei lesbaren Spuren mehr.

Darstellung: Bei Anwesenheit eines SL reicht es im Allgemeinen, dass dieser die Fragen einfach beantwortet.

Es können aber auch symbolische Spuren vor dem Spiel vorbereitet werden. (z.B. Holzplättchen) die von den Spielern wirklich gefunden werden müssen. Auf diesen sind dann Informationen in verschlüsselter Form enthalten, deren Bedeutung der Spieler vor dem Spiel erfährt.

Taschendiebstahl (GE:GE, x10)

Der Charakter hat die Fähigkeit, schwer zugängliche Dinge am Körper eines anderen zu „dieben“. Nur mit dieser Fertigkeit darf tatsächlich "gediebt" werden, wobei darunter die Anwendung von Geschicklichkeit verstanden wird und nicht das bloße Ausnutzen einer sich bietenden Gelegenheit (Unbeaufsichtigte Gegenstände u.a.).

Darstellung: Der Dieb muss versuchen, unbemerkt zwei Wäscheklammern am Ziel (z.B. Beutel) festzumachen.

Wenn das Opfer diese später bemerkt, darf er den Gegenstand nicht mehr verwenden (bei Spielleitung abgeben). Alternativ kann der Dieb den Gegenstand tatsächlich entwenden, wobei dieser natürlich dabei nicht beschädigt werden darf. *Jeder gediebte Gegenstand muss unverzüglich der **Spielleitung** gemeldet werden!*

Die genauen Regelungen werden von der SL bestimmt werden (z.B. gibt es einen Hehler, bleibt das Diebesgut im Spiel, usw.). **Alle gediebnen Gegenstände sind nach Spielende ihrem Besitzer zurückzugeben!**

Es ist zu vermeiden, diese Gegenstände selbst einzusetzen, z.B. mit fremden Schwertern zu kämpfen.

WAFFENFERTIGKEITEN (var.)

| | | | | | | | |
|--|----|----|----|---|----|----|----|
| Armbrust (2 direkt) | GE | ST | 18 | Axt (bis 85 cm) | GE | ST | 7 |
| Bogen (2 direkt) | GE | ST | 16 | Bastard-axt (bis 115 cm) ² | GE | ST | 11 |
| | | | | Bastard-schwert (bis 135 cm) ² | GE | ST | 12 |
| Blasrohr (0 TP, überträgt Waffen-Gift) | GE | GE | 7 | Dolch (bis 55 cm) | GE | GE | 4 |
| | | | | Kurzschwert (bis 85 cm) | GE | ST | 6 |
| Wurfwaffe (kernlos) | GE | GE | 6 | Schlagwaffe beweglich (bis 105 cm) | GE | ST | 11 |

| | | | | | | | |
|------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| | | | | Schlagwaffe unbeweglich (bis 85 cm) | GE | ST | 9 |
| | | | | Schwert (bis 105 cm) | GE | ST | 10 |
| | | | | Stangenwaffe kurz (bis 125 cm) ² | GE | ST | 12 |
| * Feuerwaffe, 1-Schuss (z.B. Nerf) | GE | KL | 16 | Stangenwaffe lang (bis 220 cm) ² | GE | ST | 16 |
| * Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 18 | Zweihandaxt (bis 150 cm) ² | GE | ST | 13 |
| * Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 25 | Zweihänder (bis 180 cm) ² | GE | ST | 15 |
| *nur wenn zugelassen | | | | Zweihandschlagwaffe (bis 135 cm) ² | GE | ST | 14 |

Zusätzlicher Lebenspunkt 3.-8. [7. & 8. Meister] (ST:ST, x var.)

Das Live-Leben ist hart und tödlich, insofern ist es nur logisch, dass Charaktere hart trainieren um mehr auszuhalten und nicht gleich beim ersten Feuerbolzen aus den Sandalen zu kippen. Dafür gibt es zusätzliche Lebenspunkte. Je mehr der Charakter schon aushält, desto schwerer wird es für ihn noch zäher zu werden.

| | | | |
|------------------------------|----|--|----|
| Zus. Lebenspunkt von 2 auf 3 | 5 | Zus. Lebenspunkt von 5 auf 6 | 40 |
| Zus. Lebenspunkt von 3 auf 4 | 10 | Zus. Lebenspunkt von 6 auf 7 (Meister) | 60 |
| Zus. Lebenspunkt von 4 auf 5 | 20 | Zus. Lebenspunkt von 7 auf 8 (Meister) | 80 |

Ziele mit Meisterlebenspunkten (7. bzw. 8. LP) behalten diese, wenn sie von einem Meisterschuss erwischt werden – Ansage: „1(2) übrig“ oder „Meister“



FERTIGKEITEN – Magie & Glaube

Bardenkunst (KL:ES, x8)

grundsätzliches Wissen über Musik*, Magie im Allgemeinen und über eigene Fachgebiete (*Tanz/Riten....)

Blutmagie (KL:ES, x8)

Die Fähigkeit, Lebenspunkte in Magiepunkte umzuwandeln. Für jeden **eigenen** geopfertem Lebenspunkt erhält der Charakter **4 Magiepunkte**, für jeden *fremden* Lebenspunkt 2 *Magiepunkte*.

Achtung! Diese geopfertem Lebenspunkte können nicht auf magischem Weg (Zauber oder Trank) geheilt werden!

Glaubensaspekt Stufe 1-4 [Stufe 4 Meister] (ES:ES, x20 +20/+40/+60) =x20/x40/x80/x140

Siehe Kapitel Kleriker

Heilige Weihe (ES:ES, x20)

Erst die heilige Weihe macht einen Charakter zum wahren Diener seines Gottes. Sie ist die Voraussetzung für das Erlernen von Glaubensaspekten oder Zeremonienkunde. Helden mit dieser Fähigkeit sind *immun gegen Besessenheit*.

Konzentration 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +6/+12/+18) = x6/x12/x24/x42

erlaubt unter Ablenkung Zauber, Lieder oder Wunder zu wirken. Siehe Kapitel Magie.

Magie binden (Meister) (KL:ES, x16)

Siehe Kapitel Artefakte / magische Gegenstände

Magiepunkt (ES:ES, x2 +2 pro 10 über 10 / maximal 100 MP)

Der Charakter verfügt über Magiepunkte, sie symbolisieren die nötige Kraft und Ausdauer um Magie zu wirken. Die Anwendung setzt das Wissen um magische Sprüche voraus – man muss Zauber oder Rituale erlernt haben.

Magiethorie (KL:KL, x6)

Beinhaltet grundsätzliches Wissen über Magie im Allgemeinen und über das eigene Fachgebiet (falls vorhanden) im speziellen. Über die genaue Auslegung entscheidet der jeweilige Spielleiter.

Magiethorie **erfordert Lesen und Schreiben** und ist ihrerseits **Grundvoraussetzung für Ritualkunde**.

Magischer Spruch I-IV [Stufe III bzw. IV Meister] (ES:ES, x6 /x12 /x18 /x24)

Kenntnis eines magischen Spruches der jeweiligen Stufe und die Fähigkeit diesen zu wirken, wenn genügend Magiepunkte vorhanden sind. Die Voraussetzung einen Spruch zu lernen, sind im Kapitel Magie beschrieben.

CHAOSMAGIE – SPRUCH: wie oben, aber x4 /x8 /x12 /16

Meditation 1 - 4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x4 +2/+4/+6) = x4/x6/x10/x16

Meditation ermöglicht es einem Magiebegabten, innerhalb gewisser Zeitspannen Magiepunkte zu regenerieren, wie im Kapitel „Magie“ beschrieben (nicht für Kleriker geeignet).

Ritual-/Zeremonienkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x6 +6/+12/+18) = x6/x12/x24/x42

VORBEDINGUNG: Magiethorie oder Heilige Weihe. Ein Held mit dieser Fertigkeit gilt als kompetenter Ritualmagier / Zeremonienmeister und kann den Zweck und die Herkunft (klerikal, schwarzmagisch, etc.) eines Rituals einschätzen. Gleichzeitig ist es ihm möglich, selbst ein Ritual bis zur jeweiligen Stufe der Fertigkeit zu entwerfen und durchzuführen.

Wichtig: Magische Rituale und Klerikale Zeremonien sind nicht kompatibel.

Stille Magie [Meister] (ES:ES, x6 /x12 /x18 /x24)

Diese Fertigkeit muss für **jeden** Zauber **einzeln** erworben werden. Mittels der Stillen Magie, kann der Held unter bestimmten Umständen auf die Formel und Gestik eines Zaubers verzichten und ihn für **doppelte Magiepunktekosten** nur mit Gedanken und Konzentration allein wirken. Die dafür benötigte Zeit beträgt **Stufe x 2 Minuten** in welcher sich der Magier konzentrieren muss (siehe auch Konzentration). Nach Ablauf dieser Zeit tritt die Wirkung sofort in Kraft. Materialkomponenten werden nicht benötigt.

Zusätzlicher Karmapunkt (ES:ES, x10, *gesamt maximal 50 KP*)

Ein Kleriker erhält über Glaubensaspekte Karmapunkte, dies sind die Kosten für Zusätzliche.

FERTIGKEITEN - Wissen & Handwerk

Alchemie 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +12/+24/+36) = x6/x18/x42/x78

Die Kenntnis um die alchemistischen Zusammenhänge. Die maximal erlernbare Stufe von alchemistischen Rezepten wird durch die jeweilige Stufe in dieser Fertigkeit begrenzt. Ebenso kann man nur Mixturen bis zur jeweils angeeigneten Stufe erzeugen und analysieren. Die Alchemie **enthält die Giftkunde** der jeweiligen Stufe.

Alchemiepunkte (KL:KL, x2, *gesamt maximal 50*)

Der Charakter verfügt über Alchemiepunkte, sie symbolisieren die nötige Kraft und Ausdauer um Tränke zu brauen und Pulver zu mischen. Die Anwendung dieser setzt jedoch das Wissen um verschiedenen Rezepten voraus.

Alchemistisches Rezept Stufe I-IV [Stufe IV Meister] (GE:KL x4/ x8/ x12/ x16)

Die Kenntnis eines entsprechenden Rezeptes der ersten, zweiten, dritten oder vierten Stufe, und die Fähigkeit, dieses zu brauen. Mixturen der vierten Stufe können nur von Meisteralchemisten hergestellt werden

Artefaktkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5 +10/+20/+30) = x5/x15/x35/x65

Wissen und Erkennen (Spielleiter entscheidet, nur einmal pro Artefakt möglich) von üblichen Artefakten, Wissen über ihre Herstellung und den Besonderheiten oder Gefahren ihrer Handhabung.

Erste Hilfe (GE:KL x4)

Siehe Kapitel Heilung

Fremde Sprache [Regional] leicht/schwer (KL:KL, x4 bzw. x6)

Jede Sprache ist eine eigene Fähigkeit, wobei jeder Held seine Muttersprache erhält ohne dafür GP opfern zu müssen.

Leichte Sprachen: z.B. Menschensprache, Orkisch

Schwere Sprache: z.B. Elfish, Zwergisch und alle Arten von „Alten Sprachen“

Geschichte [Regional] (KL:KL x4)

Der Held weiß überblicksmäßig über die Geschichte der Spielwelt Bescheid. Er kann wichtige Namen und Ereignisse richtig zuordnen.

Giftkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5 +5/+10/+15) = x5/x10/x20/x35

Die Kenntnis um Gifte der jeweiligen Stufe sowie die Fähigkeit, Giftrezepte der jeweiligen Stufe zu erlernen. Der Held ist ebenfalls in der Lage, die Symptome und Auswirkungen von Giften einer Stufe, die er selbst beherrscht, zu erkennen und ev. (Spielleiterentscheid) zu verlangsamen.

Um ein Gift unwirksam zu machen benötigt man jedoch einen alchemistischen Trank, Heilung oder Pflanzenkunde.

Giftrezept I-IV [Stufe IV Meister] (GE:KL, x4/ x6/ x10/ x16)

Die Kenntnis über ein Giftrezept der jeweiligen Stufe.

Handwerk 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x6 +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten Werkstoffen. Diese Fertigkeit ersetzt unter anderem die Fertigkeit „Lederarbeiten“ aus Codex 2.

Für die Stufen 1 bis 3 kann jeweils ein Handwerks-Bereich gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist. Die 4. Stufe macht ihn zum Meister EINES seiner Bereiche.

Weitere Bereiche können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Handwerks-Stufe an

Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern

(GE:GE x2)

Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln

(GE:GE x4)

Handwerks-Bereich: Holz

(GE:GE x6)

Handwerks-Bereich: Leder

(GE:GE x6)

Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe

(GE:GE x4)

Meisterschaft erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen zum Handwerk gehörenden Objekten.

Der Meister-Handwerker kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.



Heilkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x5 +5/+10/+15) = x5/x10/x20/x35

Siehe Kapitel Kampf / Heilung

Heraldik [pro Kultur] (KL:KL, x4)

Kann Wappen, Flaggen und Farben der wichtigsten Adelsgeschlechter erkennen und hat einen ungefähren Überblick über ihre Geschichte. Weiß auch über die Gepflogenheiten und Verhaltensregeln an den Königshöfen Bescheid, diese Fertigkeit beinhaltet auch den aktuellen Klatsch & Tratsch der Adelshöfe.

HOBBY [Persönlich] (variabel) meistens GE:GE, GE:KL oder KL:KL, x2, x4 oder x6

Jeder Charakter kann eigene Fertigkeiten auf seinem Bogen anführen. Diese dürfen aber keine Hauptfertigkeit obsolet machen! Oft wird diese Option verwendet um Fähigkeiten festzulegen, welche am Spiel entweder selten zu tragen kommen (z.B.: Reiten) oder um spezielle Wissensgebiete zu generieren (z.B.: Nordische Heldenepen, Weinkunde).

Legenden [pro Kultur] (KL:KL, x6)

Wissen über Sagen und Legenden, die in der Spielwelt verbreitet sind.

Lesen / Schreiben (pro Schrift) (KL:KL, x4)

Nur hiermit darf ein Spieler IT schriftliche Nachrichten lesen! In Welten, wo diese Fertigkeit ein Allgemeingut (z.B. Jetztzeit) darstellt, muss sie nicht eigens Erworben werden. Es ist rollengerechtes Schreibzeug zu verwenden.

Pflanzenkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x4 +4/+8/+12) = x4/x8/x16/x32

Der Charakter kennt die Wirkung, Anwendung und Verbreitung von Pflanzen und im Speziellen von Kräutern. Zusätzlich können in bestimmten Zeiträumen Heilpflanzen gefunden werden und Gegengifte hergestellt werden – siehe dazu im Kapitel „Heilung“

Rechtskunde [Regional] 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Kennt die Gesetze, Rechten und Pflichten seiner Region und hat auch einen Überblick über deren Herkunft. Gepflogenheiten und Verhaltensregeln an Gerichten sind ebenfalls bekannt. Ab Stufe 2 hat man auch Ahnung (Stufe 1) von den Nachbarländern. Die 4. Stufe = Meisterschaft im Rechtswesen einer Kultur/Region

Recht & Gesetz: fremde Kultur (KL:KL, x4)

Religion [pro Kultur] (KL:KL, x4)

Wissen um den Glauben und die Zeremonien sowie Grundsätze einer eingegrenzten Kultur (z.B. der Römer, der Bewohner Goldlands,..). Kenntnis ihrer Götter, deren Namen und Wirkungsbereiche, häufiger Kulte und üblicher Riten.

Kleriker: *Wenn dies die Religion des Charakters ist kennt er sich vollständig darin aus. Er kennt dann auch obskure Themen und viele Hintergründe.*

Runen & Symbole [Regional] (KL:KL, x4)

Kennt den Transkriptionscode für die jeweilige Runenschrift und weiß auch überblicksmäßig über die jeweilige religiöse oder magische Bedeutung der einzelnen Zeichen Bescheid. (z.B. Elfenglyphen, Zwergenrunen, Diebeszinken...)

Rüstung reparieren (ST:GE, x4)

Erlaubt das Reparieren jeglicher Rüstung, wobei der Vorgang 15 Minuten pro Punkt Rüstungsschutz dauert und beinhaltet die Tricks des „Zurechtrückens“ von Rüstungen (Siehe Rüstungsregeln)

Schilde, Waffen, Werkzeug flicken (GE:KL, x6)

Erlaubt das provisorische Reparieren jeglicher sonstiger Ausrüstung, wobei der Vorgang 15 Minuten dauert, dies ist mehr eine „guter Pfuscher“-Fertigkeit als sonst was – daher bitte der Ausrüstung Schnürungen, Pflaster oder Verbände anlegen um diesen Aspekt sichtbar zu machen. Sollte es wieder kaputt gehen ist ein Schmied nötig.

Schmied 1-4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, x8 +4/+8/+12) = x8/x12/x20/x32

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten metallischen Werkstoffen. Diese Fertigkeit ersetzt unter anderem den „Waffenschmied“ und „Materialkunde“ aus Codex 2.

Für die Stufen 1 bis 3 kann jeweils eine Schmiede-Kunst gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist.

Die 4. Stufe macht ihn zum Meister EINER seiner Kunstfertigkeiten.

Weitere Schmiedekünste können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Schmied-Stufe an.

Für die Darstellung wird das entsprechende Werkzeug (Hammer, Amboss...) benötigt!

Schmiedekunst: Roh- & Hufschmied (ST:GE, x4)

Alle normalen alltäglichen Schmiedestücke (Hufeisen, Nägel, Stangen, Türbeschläge). Repariert jede nicht-magische groben Metall-Konstruktion, dies dauert zumindest 30 Minuten.

Schmiedekunst: Rüstungen (ST:GE, x8)

Alle normalen leichten und schweren Rüstungen (Kettenhemd, Plattenpanzer). Reparieren jeder nichtmagischen Metall-Rüstung, wobei der Schmied nur **fünf** Minuten pro repariertem Punkt benötigt.

Schmiedekunst: Waffenschmied (ST:GE, x8)

Bau und Reparatur von normalen Waffen. Für die Darstellung wird ist das entsprechende Werkzeug (Hammer, Amboss...) benötigt! Ebenso können zerstörte Schilde wieder hergestellt werden, sofern das dazu nötige Material vorhanden ist. Die Reparatur eines Schildes dauert etwa 30 Minuten.

Schmiedekunst: Fein- & Werkzeugschmied (GE:KL, x6)

Konstruktion und Bau von Werkzeugen (Zangen, Dietriche) und kleinen mechanischen Gegenständen (Zirkel, Feuerzeug) sowie von Schlössern und feinmechanischen Fallen.

Schmiedekunst: Juwelen & Geschmeide (GE:KL, x6)

Konstruktion und Bau von Ringen, Amuletten, Feinketten, Draht, Federn und geschliffenen Edelsteinen und Kristallen

Meisterschaft erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Konstruktionen der jeweiligen Kunst. Der Meister-Schmied kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.

Tierkunde (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt alle bekannten Tierarten, ihr Vorkommen, kann sie Einteilen und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. In Kombination mit Heilkunde kann der Charakter auch einiges über Tierkrankheiten wissen bzw. wie man verletzten Tieren hilft.

Völkerkunde (pro Volk/Rasse) (KL:KL, x4)

Wissen über **eine** spezielle Rasse, wie allgemeine Merkmale und Besonderheiten der gewählten Rasse (z.B. kennt den Spinnenkult der Drow ...).

Wissen Anderswelt (KL:KL, x6)

Der Charakter kennt die üblichen Gefahren um natürliche Grenzen, Nebel und Zeitverzerrungen.

Von den Wesen und Bewohnern kennt man das übliche Vorkommen, kann sie Kategorisieren und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. *Bei Archetypischen Feenwesen (Pookas, Brownies, Rotkappen...) kennt er auch Habitate, Ängste, Schwächen und potentielle Angriffsfähigkeiten.*

Wissen Elementarebenen (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt die üblichen Gefahren um natürliche Übergänge, Schutzmaßnahmen und Portale. Von den Wesen und Bewohnern kennt man das übliche Vorkommen, kann sie Kategorisieren und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. *Bei Archetypischen Elementarwesen (Undinen, Feuersalamander) kennt er auch Habitate, Ängste, Schwächen und potentielle Angriffsfähigkeiten.*

Wissen – Koriphäe [Meister,^{2°}] (KL:KL, x15)

Der Charakter ist ein Scholar und anerkannte Autorität in einem **Einzelstufigen** Wissensgebiet (z.B.: Tierkunde)

Wissen Lichte Sphären (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt grob die Eigenheiten um alle bekannten Himmelsreiche von den Ewigen Höfen über Nirvana bis hin zu den 7 Bergen, Olymp oder Walhalla - er kennt die Gemeinsamkeiten, häufige Gefahren sowie Wesenheiten, die dort häufig anzutreffen sind.

Wissen Schattenreich (KL:KL, x6)

Der Charakter kennt die Lücken im Gewebe der Realität und um die Gefahren von Schlagschatten und Spiegeln. Er kennt viele Geschichten von verschollenen Leuten und hat vielleicht auch selbst mal durch die dunklen Vorhänge in das finstere Ebenbild der Welt gespäht.



Wissen um Dämonen* 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x¹+3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

*entspricht Wissen EXTERNARE (Außerweltliche Wesen) und gut Sinngemäß für alle Arten.

Stufe 1: Kennt Grundzüge vom Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man im Umgang mit Dämonen bzw. Sphärenwesen beachten muss.

Stufe 2: Weiß über die verschiedenen Arten niederer Dämonen und ihre bestmögliche Beschwörung und Bannung (Magie) Bescheid. Kennt die besonderen Schwächen (wenn vorhanden) niederer Dämonen.

Stufe 3: Fundiertes Wissen auch über höhere Dämonen (w.o.). Kenntnis der Namen unter denen sie auf der Welt bekannt sind und unter denen sie meist gerufen werden.

Stufe 4: wie oben, auch über Dämonenprinzen. Kenntnis der Namen unter denen sie auf der Welt bekannt sind und unter denen sie kontaktiert werden. Schwächen Höherer Dämonen und WAHRE NAMEN Minderer Dämonen sind rituell zu erfahren.

Wissen um mythische Kreaturen 1-4 [Stufe 4 Meister](KL:KL, x3 +3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

Stufe 1: Kennt Grundzüge des Verhaltens und allgemeine Merkmale von häufigen vorkommenden Kreaturen.

Stufe 2: Detailliertes Wissen (Schwachpunkte, Gefährlichkeit,..) über häufige vorkommende Kreaturen und allgemeines Wissen über seltene Wesen (Manticor, Drache, Greif...)

Stufe 3: Detailwissen über seltene Arten von mythischen Kreaturen, Hinweise auf Obskure Abarten

Stufe 4: Detailwissen über ALLE Arten von mythischen Kreaturen, Weltweit.

Wissen um Untote 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x3 +3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

Stufe 1: Erkennt grob die verschiedenen Arten von Untoten

Stufe 2: Weiß Bescheid über die verschiedenen Arten der niederen Untoten (Zombie, Skelette, Ghule...), ihrer Gefährlichkeit, ihre Schwächen und wie sie Entstehen (bzw. wie man sie am besten erschafft).

Stufe 3: Fundiertes Wissen auch über Höhere Untote (w.o.). Kennt alle Merkmale an denen man Untote erkennen kann und wie sie sich zu tarnen vermögen.

Stufe 4: Erschaffungsmythen und Riten Höherer Untoter, kann wirksame Bannfetische gegen Mindere Untote erstellen oder (auch ohne Magie) Grabstätten rituell „entweihen“ um die Toten ruhelos zu machen.

Wissen Unterwelten (KL:KL, x8)

Der Charakter kennt grob die Eigenheiten um alle bekannten Höllenreiche und dämonischen Abgründe von den Ewigen Höfen über Djehenna bis hin zu den 9 Höllen, Tartaros oder Niflheim - er weiß um die Gemeinsamkeiten, häufige Gefahren und Wesenheiten, die dort häufig anzutreffen sind.

Wissen – Koriphäe [Meister 2°°] (KL:KL, x15)

Der Charakter ist ein Scholar und eine Autorität in einem Einzelstufigen Wissensgebiet

OPTIONAL

Büchsenmacher 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6 +6/+12/+18) =x6/x12/x24/x42

VORBEDINGUNG: Spielwelt / Spielleitung lässt Schusswaffen zu

Ein Held mit dieser Fertigkeit kann Feuerwaffen warten, Reparieren und herstellen. Für die Darstellung wird ist das entsprechende Werkzeug benötigt! Eine Reparatur dauert etwa 1 Stunde

Stufe 1: Einschüssige Feuerwaffen

Stufe 2: 2-Schüssige Feuerwaffen

Stufe 3: Mehrschüssige Feuerwaffen

Meisterschaft erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Waffen.

Der Meister-Büchsenmacher kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.

Feuerwaffe GE/KL, var.

| | | | |
|--|----|----|----|
| Optional - Feuerwaffe, 1-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 16 |
| Optional - Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 18 |
| Optional - Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 25 |

Munition GE/KL x2

Reservemunition, mit der man am Spiel ankommt

Munition herstellen: GE/KL x10

VORBEDINGUNG: Alchemiepunkte

erlaubt mittels Alchemiepunkten Munition am Spiel herzustellen. Dies dauert 10 Minuten pro Schuss, die Munition ist nicht haltbar (kann also nur frisch / am Spiel eingesetzt werden).

ZAUBEREI

Die folgenden Listen sind nach den magischen Schulen und nach Stufe gegliedert und enthalten die auf Lives am häufigsten verwendeten Zauber. Dennoch sind sie als Anleitung zu verstehen, und nach Rücksprache mit der SL können jederzeit neue Zauber kreiert werden.

Zum besseren Verständnis wurden etwaige Nummerierungen bei Zauberspruchnamen der Stufe angepasst.

Daher gibt es zum Beispiel ein „Magie entdecken 3“ obwohl es kein „Magie entdecken 1 oder 2“ gibt.

Tatsache ist aber, wenn ein Spieler „Magie entdecken 2“ ansagt, so ergibt sich leicht der Irrtum, er hätte einen Spruch der 2ten Stufe angewandt, obwohl es eigentlich einer der vierten Stufe war. Darum entsprechen etwaige Nummerierungen **immer der Stufe des Zaubers**.

In einigen Fällen (wenn es z.B. nur 2 Stufen des Zaubers gibt) wird auch auf eine Differenzierung mittels Eigenschaftswort zurückgegriffen:

- Leicht oder Schwer
- „Mächtiger“ oder „Starker“ oder gar „Gewaltiger“



Spruchmagie und erlernte Rituale

Zaubersprüche sind eine einfache und schnelle Möglichkeit, Magie zu wirken. Ihre Macht ist jedoch beschränkt und von vielerlei Faktoren abhängig.

Jeder Zauber gilt als eigene E/E - Fertigkeit, die mit Generierungspunkten bezahlt wird.
Jeder Zauber verbraucht normalerweise pro Stufe einen Magiepunkt.

Diese erwirbt der Charakter **gesondert** von den Zaubersprüchen. Sie stellen die arkane Kraft dar, die einem Charakter zur Verfügung steht.

Sprüche erlernen (SPIELIMPULS)

Jeder Magier kann natürlich zwischen den Spielen Zauber mit GP erwerben. Schöner ist es jedoch einen Spruch am Spiel zu erforschen, bzw. mit Kollegen, Lehrern oder Schülern zu diskutieren und zu testen. Das ist leicht, wenn dieser in einer logischen Kette verläuft - wer den Zauber Feuerbolzen 1 beherrscht, besitzt genügend theoretisches Vorwissen, um ohne Lehrer auch Feuerbolzen 2 zu entwickeln. Sobald er das geschafft hat, ist ihm auch gestattet Feuerbolzen 3 zu lernen, usw. Dies gilt für alle Zauber, die in mehreren Stärken existieren.

Bei allen anderen Sprüchen gilt hingegen folgende Staffelung: **(für Spezialisten: +1 Stufe in ihrem Bereich)**

| | |
|------------------|---|
| Lehrlinge | <i>können überhaupt nicht forschen, sondern brauchen Lehrer/Unterlagen</i> |
| Adepten | können jeden Zauber der ersten Stufe erforschen. |
| Magier | können jeden Spruch bis zur zweiten Stufe erforschen. |
| Erzmagier | (Universalist) -sind in der Lage jeden Spruch der dritten Stufe allein zu erlangen. |

Zauber, welche man nicht erforschen kann, muss man wohl oder übel über einen anderen Weg erlernen.

Als Lehrer kommt jeder Magier in Frage, der den Zauber selbst beherrscht.

Man kann somit alle Formeln, die man selbst beherrscht, mit der nötigen Zeit auch an Schüler weitergeben.

Die SL kann – bei besonders schön ausgespielten Schüler – Lehrer Verhältnissen – einen zusätzlichen Lifetag für den Erwerb der studierten Sprüche gewähren.

Das Wirken von Magie

Um einen Zauber zu sprechen, muss ein Magier zu ungestörter Konzentration fähig sein. Ein Zaubern im hastigen Schritt oder während eines Kampfgetümmels ist kaum möglich (siehe Fertigkeit Konzentration).

Wird die Konzentration gebrochen verliert der Magier einen Magiepunkt und muss gegebenenfalls den Zauber wiederholen.

Zauber, die keine Formel benötigen (z.B. Magiespiegel), können sofort und ohne großartige Konzentration auch im Kampf gewirkt werden. Sie sind eine Art Notfallmagie.

Ohne spezielle Fertigkeiten muss ein Magier, um Sprüche wirken zu können, **stehen** und es dürfen in seiner unmittelbaren Umgebung (3-4 Metern) **keine Ablenkungen**, wie Geschrei oder ein Kampf, erfolgen.

Während der Konzentration spricht der Magier die Zauberformel und benutzt eventuell notwendige Materialkomponenten. Dann erst tritt die Zaubervirkung ein.

Jede Formel muss eine gewisse Länge aufweisen, als Mindestwert gilt hier **Stufe des Zaubers x 8 Silben**.

z.B.:1. Stufe Zauber - „Aus der arkanen Energie forme sich... Licht!“ –

Diese Formel muss VERNEHMLICH und DEUTLICH gesprochen werden.

Manche Zauber haben eine längere Formel und bei anderen reicht gar nur ein Schlüsselwort. Dies wird in der Spruchbeschreibung aber ausdrücklich angegeben.

Zur Spruchmagie gehören auch bestimmte Formeln die in Ritualform durchgeführt werden müssen um Wirkung zu erzielen. Erlernte **Kurzrituale** benötigen normalerweise mindestens **5 Minuten** für ihre Durchführung. Der Magier muss sie ebenso wie normale Zaubersprüche mit Generierungspunkten erlernen.

Die Kosten betragen, wenn in der Beschreibung nicht anders angegeben ebenfalls einen Magiepunkt pro Stufe des Rituals.

Die Schulen der Magie

Jeder Zauber gehört zu einem von sieben Teilbereichen oder Schulen der Magie. Diese Bereiche dienen lediglich einer thematischen Sortierung und haben darüber hinaus keine spielrelevante Bedeutung.

Ein Magier kann seine Zauber frei aus allen Schulen wählen, außer er hat den Vorteil „Magiespezialist“ gewählt, welcher die Auswahl klar beschränkt, da er 2 Gegenschulen von 3 Möglichen erhält (festlegen!).

Allgemeinmagie (WEISS)

Eine Reihe von nützlichen Zaubern. Diese zählen bei *Übersicht Schulen / Gegenschulen* zu jeder Schule zugehörig! Bei Priestern sind sie in einigen Aspekten vertreten.

Beherrschung & Verwandlung (ROT)

Diese Zauber beschäftigen sich mit der Beeinflussung und Manipulation von Lebewesen.

Dämonologie & Hexerei (SCHWARZ)

Befasst sich mit fremden Ebenen, den dazu gehörigen Energien den dort lebenden Wesen, ihrer Beschwörung, Beherrschung und Vertreibung.

Erkenntnis & Illusionsmagie (GELB)

Ein vielseitiger Bereich, welcher die Erlangung und Verschleierung von Wissen und Sinneseindrücken lehrt.

Kampf & Hinderung (ORANGE)

Umfasst Zauber, die zum direkten Angriff gegen vielerlei Gegner eingesetzt werden können.

Natur & Elementmagie (GRÜN)

Erlaubt einem die Beherrschung von Pflanzen und Tieren, sowie die Kommunikation mit Naturkräften.

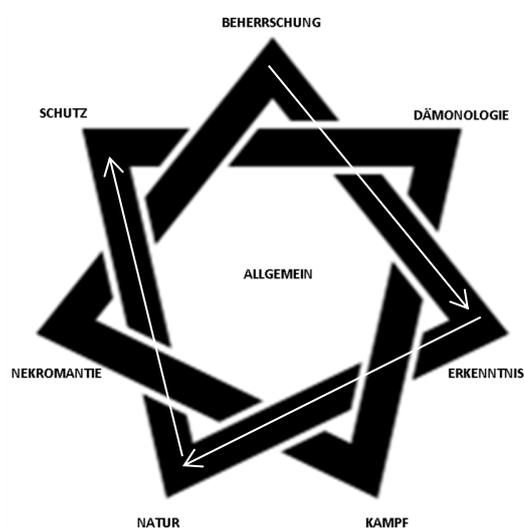
Nekromantie & Chronomantie (VIOLETT)

Diese Schule lehrt den Umgang mit (Un-)Toten und Krankheiten - sowohl ihre Erschaffung als auch ihre Bekämpfung, sowie die Manipulation von Zeitströmen.

Schutz & Gegenmagie (BLAU)

Alle Zauber, die vor physischen, psychischem oder magischen Angriffen und Einwirkungen schützen, fallen unter diese Kategorie.

Übersicht Schulen / Gegenschulen



und

| SPEZIALISIERUNG | MÖGLICHE GEGENSCHULEN |
|-----------------|--|
| BEHERRSCHUNG | >> Erkenntnis, Natur, Schutz |
| DÄMONOLOGIE | >> Kampf, Nekromantie, Beherrschung |
| ERKENNTNIS | >> Natur, Schutz, Dämonologie |
| KAMPF | >> Nekromantie, Beherrschung, Erkenntnis |
| NATUR | >> Schutz, Dämonologie, Kampf |
| NEKROMANTIE | >> Beherrschung, Erkenntnis, Natur |
| SCHUTZ | >> Dämonologie, Kampf, Nekromantie |

Die potentiellen Gegenschulen finden sich optisch, indem man den Linien des Heptagrammes im Uhrzeigersinn folgt und die nächsten 3 auswählt.

ANHANG A - MAGISCHE SPRÜCHE

Um die Liste nicht unnötig auszudehnen sind einige „**Abkürzungen**“ und Erklärungen dazu notwendig.

Titel

Dies ist der Name unter dem der Spruch dem Spieler bekannt sein sollte. Es ist normalerweise zugleich das Kommandowort, welches anderen Spielern die Spruchwirkung mitteilt - unter Umständen gefolgt von einem kurzem Erklärungssatz, wie etwa „Lähmung - 10 Minuten!“

Jeder Magier muss selbst dafür sorgen, dass seine Ziele den Spruch richtig verstehen und ausspielen!

Es ist natürlich nicht nötig diesen Namen auch als Charakter zu verwenden - im Zauberbuch wirkt „Malmir's bindender Wille“ möglicherweise deutlich besser als „Kommando“.

Art

Hiermit wird die grundsätzliche Darstellung und Durchführung der Magie beschrieben, von der es drei gibt

| | |
|------------------------|--|
| Spruch (S) | nach Ursprung: 5 / 8 Silben pro Stufe; normales Sprechtempo, Zimmerlautstärke! |
| Kurzritual (KR) | 5 Minuten+ |
| Speziell | in der Beschreibung vermerkt |

Von ihr hängt es ab wie lange der Zauber benötigt um gewirkt zu werden. Bei der letzten Art erfolgt die Erklärung in der Spruchbeschreibung.

Gegen alle Sprüche die mit einem Stern () gekennzeichnet sind kann ein Zauberkundiger mit dem passenden Schutzzauber ein **Magieduell** ansagen.*

Dauer

Dies beschreibt ausschließlich die magische Wirkungsdauer des Effekts. Meist wird hier eine Zeitangabe, Konzentration oder „Augenblicklich“ stehen. Im letzteren Fall setzt die Spruchwirkung sofort ein und die Veränderung ist geschehen und permanent - wie z.B. bei einem Eisbolzen.

Sollte hier „Speziell“ aufscheinen, erfolgt - wie gehabt - die Erklärung in der Spruchbeschreibung.

Wie schon erwähnt kann man während einer Konzentration keine anderen Zauber wirken.

Reichweite

Sprüche wirken auf unterschiedliche Ziele. Es ist nicht möglich, Objekte am Horizont zu treffen.

Selbst: Der Effekt wirkt nur auf den Anwender und kann deshalb auch nie einer anderen Person zu Gute kommen.

Berührung: Das Ziel muss physisch berührt werden

Geschoß: Das Ziel muss mit einem Softball o.Ä. getroffen werden, sollte es ausweichen geht der Spruch vorbei.

Nah: Der Zauber wirkt auf 3 bis 4 Meter Entfernung und trifft eventuelle Ziele automatisch. Bei einer Flächenwirkung werden alle möglichen Ziele im Umkreis von 3 bis 4 Meter betroffen.

Ruf: Der Zauber wirkt auf **maximal** 10 bis 15 Meter Entfernung (gute Hörweite) und trifft eventuelle Ziele automatisch. Bei einer Flächenwirkung werden alle möglichen Ziele in diesem Umkreis erwischt

Alle MACHTWORTE haben die Reichweite RUF.

Man kann jeden Zauber, bei dem man ein Geschoß einsetzen muss auch mit „Berührung“ anwenden - das Opfer bekommt dann den Feuerbolzen als „Feuer-Griff“ faktisch direkt auf den Pelz gebraten.

Darstellung

Unter diesen Punkt fällt die tatsächliche reale Darstellung des Zaubers sollte hier „Spielleitung“ stehen so muss der Spieler diese informieren um die Wirkung z.B. einer Beschwörung darzustellen.

Bei manchen Sprüchen ergibt sich von selbst bzw. aus der Spruchbeschreibung die Notwendigkeit einen Spielleiter oder die betroffene Person zu fragen - am häufigsten bei **Erkenntnismagie**.

*In diesen Fall wurde es **nicht** nochmals extra hinzugefügt.*

Allgemeinmagie (WEISS)

1. Stufe

Funkengeber (S)

Dauer: Periode

Reichweite: Berührung

Erzeugt eine Flamme, welche normalerweise aus der Hand des Zaubers entspringt. Für die Dauer des Zaubers kann es beliebig oft mit kurzer Formel gelöscht und wieder entzündet werden. Vorsicht in Trockenregionen.

Darstellung: Feuerzeug

Licht (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Erzeugt ein schwaches Licht welches normalerweise aus der Hand des Zaubernden entspringt. Für die Dauer des Zaubers kann es beliebig oft gelöscht und wieder entzündet werden. Es darf niemanden in die Augen geleuchtet werden.

Darstellung: Knicklicht, schwache Taschenlampe

Magie übertragen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Einem anderen Magieanwender werden Magiepunkte übertragen, Beide müssen sich 5 Sekunden/Punkt konzentrieren.

Magischer Bote (KR)

Dauer: Bis Botschaft überbracht wurde

Reichweite: Spielgelände

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 in der Taverne angeschlagen fand.

Darstellung: Spielleitung bzw. NSC

Telekinese (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Bewegt einen Gegenstand von wenigen Kilogramm im Schrittempo 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.

2. Stufe

Aura der Dunkelheit (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Erschafft eine Zone absoluter Dunkelheit in der niemand - auch nicht der Anwender - ohne spezielle Fähigkeiten sehen kann. *Lichtzauber gleich welcher Stufe heben „Dunkelheit“ auf, wenn sie gezielt dafür gezaubert werden*, vergehen dabei aber selbst. Kann auf einen Ort zentriert sein, dann wandert die Aura nicht mit dem Magier sondern verbleibt stationär.

Darstellung: Alle im Bereich schließen ihre Augen, Waffen dürfen sicherheitshalber nur in Hüfthöhe gehalten werden

Heilung (1 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Lebewesen erhält **einen** Lebenspunkt zurück. Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP), muss es auf jeden Fall zuerst „**Stabilisiert**“ werden, da sonst die Heilung nicht wirkt! Dies kann per Zauber oder über Erste Hilfe geschehen.

Das Schließen der Wunden dauert 2 Minuten. Sollte das Ziel sich dabei anstrengen, ist der Spruch wirkungslos.

Helles Licht (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Selbst

Erzeugt einen Lichtstrahl welcher normalerweise aus der Hand des Zaubernden 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 dieses Licht äußerst unangenehm und werden ihm ausweichen.

Darstellung: Taschenlampe

Magieraub (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Anwender kann durch Berührung eines anderen Magiekundigen dessen Kraft auf sich übertragen. Dies funktioniert nur wenn der Anwender nicht mehr seine volle Kraft besitzt, denn er kann hiermit nur seine körpereigenen Magiepunkte wieder auffüllen. Es wird pro Sekunde ein Magiepunkt übertragen.

Darstellung: Laut mitzählen, damit das Opfer mitteilen kann wenn es keine Kraft mehr hat.

Tor öffnen (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Öffnet eine normal verschlossene Tür und bricht auch den Zauber „Tor verschließen“. Wirkt nicht gegen auf andere Art magisch verschlossene Türen, bei diesen muss zuerst die Magie gebrochen werden

3. Stufe

Gift neutralisieren (KR)

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Reinigt den Körper des Empfängers von allen herkömmlichen Giften, wirkt aber nur wenn man ihn spezifisch gegen ein Gift klassifiziert. Außerdem sollte das Opfer noch bei Bewusstsein und die Wirkung noch nicht voll eingetreten (abgelaufen) sein - es empfiehlt sich, zuerst das Gift aufzuhalten, da sonst die Heilung nicht wirkt (siehe Kapitel Heilung)!

Mächtige Heilung (3 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Lebewesen erhält Drei Lebenspunkte zurück. Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP), muss es auf jeden Fall zuerst „**Stabilisiert**“ werden, da sonst die Heilung nicht wirkt! Dies kann per Zauber oder über Erste Hilfe geschehen. Das Schließen der Wunden dauert 2 Minuten. Sollte das Ziel sich dabei anstrengen, ist der Spruch wirkungslos.

Teleport (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: bis zu 100 Schritte

Der Anwender teleportiert sich an einen beliebigen, ihm bekannten oder sichtbaren Ort in Reichweite.

Darstellung: Befehlswort rufen, auskreuzen, Schritte vernehmbar mitzählen, am Zielort „erscheinen“.

Verlangsamten* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Nah

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 dass keinerlei Angriffe mehr pariert werden können. Für einen Schritt mag es gut 10 Sekunden brauchen.

Wiederherstellung (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Fügt einen zerstörten nichtmagischen Gegenstand innerhalb einer Minute wieder zusammen. Das Maximalgewicht darf 20 Kilogramm nicht überschreiten.

Sehr gut geeignet um Rüstungen oder Schilde zu reparieren.

4. Stufe

Massenteleport (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: 100 Schritte

Es gelten dieselben Regeln wie beim „Teleport“, allerdings kann der Anwender für je zwei zusätzliche Magiepunkte die er aufwendet eine weitere Person mitnehmen. Er muss physischen Kontakt zu dieser Person halten.

Verankerung (S)

Dauer: 15 Minuten

Reichweite: ein Gebäude oder ein Schlachtfeld

Dieser mächtige Zauber unterbindet jegliche Teleportation, oder Portalnutzung aus dem definierten Gebiet hinaus während er wirkt. Hineinteleportieren ins Gebiet ist weiterhin möglich.

(betrifft: Teleporte, Baumtor, und Portale / Übergänge in andere Ebenen)

Vollständige Heilung (nach 10 Min) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Lebewesen erhält *alle Lebenspunkte* zurück. Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP), muss es auf jeden Fall zuerst „**Stabilisiert**“ werden, da sonst die Heilung nicht wirkt!

Dies kann per Zauber oder über Erste Hilfe geschehen.

Das Schließen der Wunden dauert **10 Minuten**. Sollte das Ziel sich dabei anstrengen, ist der Spruch wirkungslos.

Beherrschungsmagie (ROT)

Ohne begründeten Verdacht merkt keiner, dass er gerade beherrscht wurde -entweder man vergisst bei manchen Zaubern was man tat (vor allem bei Geistesbeeinflussungen) oder es erscheint zumindest einige Zeit nach Spruchende noch plausibel.

Sollte man allerdings in einer sehr merkwürdigen Haltung oder nach einer seltsamen Tätigkeit wieder zu sich kommen (aus dem Spruch erwachen), kann man sich durchaus seine Gedanken machen z.B. wenn die Wache sich plötzlich hüpfend im Wald wiederfindet.

Es bleibt dem Magier überlassen seine Kräfte so einzusetzen, dass sie keinen oder wenig Verdacht erregen.

1. Stufe

Angst* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Ruf

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* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Ruf

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, Hüpfen,...während dieser Zeit wird sich das Opfer nur auf seine Tätigkeit konzentrieren. Wenn es dabei gestört wird verliert der Befehl seine Wirkung.

Befragung*

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

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 wenn dem Zauber widerstanden wird.

Schlaf* (S)

Dauer: Bis geweckt oder maximal 30 Minuten

Reichweite: Nah

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, also nicht im Kampf oder ähnlichen Situationen.

Taubheit* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Geschoß

Das Ziel wird völlig taub, es ist allerdings auch durch keinerlei Schall zu beeinflussen.

2. Stufe

Ausführliche Befragung* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Zwingt eine Person auf **eine** einfache Frage aus seiner Sicht wahrheitsgemäß und mit ausreichenden Erklärungen zu antworten. Der Magier merkt, wenn dem Zauber widerstanden wird

Lähmung* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Geschoß

Dieser Spruch bewirkt eine Lähmung aller Muskeln einer Person (wenn sie denn welche hat), woraufhin diese einfach erstarrt. Man ist sich in diesem Zustand seiner Umgebung jedoch stets vollkommen bewusst. Ein Treffer mit einer Waffe oder einem Schadenszauber beendet die Bezauberung.

Kommando* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Ruf

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. „Hüfte 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

Panik* (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

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.

Schutz vor Beeinflussung (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den Anwender gerichteten, direkten Beeinflussungszauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste. Der Zauber muss spätestens unmittelbar nach Fallen des Schlüsselworts gewirkt werden, sonst ist er vergeudet und der Spruch zeigt volle Wirkung. Kostet immer die Stufe des abgewehrten Zaubers + 1 und hat keine Formel.

Stummheit* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Geschoß

Für die Wirkungsdauer kann das Opfer nicht sprechen, somit werden auch nahezu alle Zauber undurchführbar.

Suggestion* (S)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Nah

Durch schwenken eines Pendels oder intensiven Augenkontakt während des Spruches wird einer Person **eine** Vorstellung eingepflanzt (z.B. XXX ist dein Feind). Der Betroffene wird entsprechend handeln, aber keine lebensbedrohliche Aktion - wie alleine einen Angriff gegen eine Überzahl - setzen. Ebenso kann nichts suggeriert werden was dem grundlegenden Wesen der Person widerspricht wie etwa „Hallo Waldelf, hast du eigentlich schon bemerkt das alle Drow deine persönlichen Freunde sind“.

3. Stufe

Berserker (S)

Dauer: 5 Minuten oder bis zur Bewusstlosigkeit

Reichweite: Berührung

Das Opfer dieser Beeinflussung verfällt augenblicklich in blinde Wut, es wird wie unter dem *Nachteil Berserker* beschrieben alle in seiner Umgebung angreifen. Alle Effekte welche Friedfertigkeit hervorrufen beenden den Spruch so sicher wie ein Magiebann. Sollte das Opfer eine wahre Liebe besitzen wird diese nicht angegriffen.

Blindheit* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Geschoß

Der Getroffene wird auf der Stelle blind. Ohne die Fertigkeit „Blind kämpfen“ kann niemand eine gezielte Aktion setzen. Jeder Betroffene muss die Augen schließen und Waffen dürfen sicherheitshalber nur in Hüfthöhe gehalten werden

Liebe (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

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 und er unterstützt nur was bereits vorhanden sein könnte, das bedeutet das Opfer wird nie jemanden lieben den es in Wahrheit hasst und verachtet.

Massenpanik* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Ruf

Alle Umstehenden geraten unter den Einfluss einer Panikattacke und flüchten vor dem Anwender so weit weg wie es in der Wirkungsdauer geht. Jede Person über drei kostet einen zusätzlichen Magiepunkt.

Schwachsinn* (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Nah

Das Opfer wird zum kompletten Idioten. Es wird aus eigenem Antrieb nichts mehr unternehmen außer sabbernd durch die Gegend laufen. Sollte das Opfer *mehr* als eine Wunde erhalten endet der Zauber. Die *Erste Wunde* führt allerdings zur Flucht vor dem Verursacher, was es manchmal schwierig macht, eine Zweite zu verursachen.

Tiefensuggestion* (S)

Dauer: Periode

Reichweite: Nah

Bis auf die längere Dauer gelten dieselben Regeln wie bei „Suggestion“.

Vergessen* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Der Charakter vergisst *permanent* einen bestimmten Sachverhalt, der nicht länger als eine halbe Stunde gedauert hat und innerhalb der letzten 12 Stunden 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, insofern kann er durch entsprechende Mittel wieder hervorgebracht werden.

4. Stufe

Gesinnungswandel* (S)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Nah

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 Weltsicht des Magiers.

Solange man die neue Einstellung besitzt, erkennt man nichts Übles darin und der Verdacht man sei manipuliert worden wird ohne zwingende Beweise nicht aufkommen.

Massensuggestion* (Speziell)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Ruf

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 in 10-15 Meter Radius eine einfache Suggestion eingepflanzt (siehe dort). Nach Ende der Rede muss diese nur noch artikuliert werden. Die Anwesenden bemerken normalerweise nichts von einer magischen Manipulation.

Queste (S)

Dauer: bis erfüllt

Reichweite: Berührung

Das Opfer muss eine von der Magierin 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.

Die Zauberende kann nicht die Art und Weise bestimmen wie das Opfer die Queste erfüllt, solange sie sich täglich darum bemüht. Unklare Wortwahl kann sehr wohl der Magierin schaden oder den Zauber gar auf sie zurückschleudern.

Totale Unterwerfung (KR)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Berührung

Durch die Kraft dieses Zaubers und einer sympathischen Verbindung erlangt der Magier totale Kontrolle über einen Charakter. Dieser muss jede Anweisung ausführen, selbst wenn er dabei zu Tode kommen würde.

Zwingende Voraussetzung für diesen 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.



Dämonologie und Hexerei (SCHWARZ)

1. Stufe

Beschwöre dunklen Vertrauten (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst / **korrumpierend**

Ruft aus den außerweltlichen Ebenen einen **bösartigen, verderbenden** aber ach-so-diensteifrigen Geist, welcher den Magier immerdar helfen - und zu seinem Untergang verführen wird... (SL-Impulse sind hier möglich!)

Normalerweise fährt der Geist in den Körper des Anwenders und unterstützt seine magische Macht - allerdings nur bei Tätigkeiten die seiner Sache dienen, Magier und Vertrauter können darüber sehr wohl in Streit ausbrechen.

Die Aura des Charakters wirkt mächtiger, höhere Erkenntnismagie offenbart einen „dunklen Fleck“.

Auf ein weiteres Kurzritual hin manifestiert er sich auch als kleines Wesen (Art, Form, etc. bleibt dem Spieler überlassen). Der Vertraute kann Boten- oder Späher-Dienste übernehmen, allerdings muss der Magier dabei meditieren und kann so die Sinne seines kleinen Gehilfen nutzen. (weiße Schärpen anlegen, Tierfigur „alleine“ bewegen, +Diktaphon...).

Manifestiert strahlt der Vertraute eine böse Aura aus.

Der Nachteil dabei ist, dass jeder Schaden den das Wesen erlangt dem Herrn starke Schmerzen zufügt.

Sollte es sterben ist man für eine Stunde durch den Schock kampfunfähig und für jede Aktion zu **schwach** (1 LP).

Besessenheit

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

In das Opfer fährt kurzfristig ein zufälliger niederer Dämon und zwingt es für die Wirkungsdauer beliebige, aber 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.

Das Opfer strahlt eine definitiv böse, externare (außerweltliche) Aura aus.

Dämonenhaut (KR)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Selbst / **nicht mit anderen „Haut“-Effekten kombinierbar**

Der Magier verwendet die dunklen Kräfte um sich eine Haut gleich der eines Dämons zuzulegen, welche ihn vor viel Schaden bewahrt. Er erhält einen *Rüstungsschutz* von **Vier (magisch durchdringt)**. Jedoch ist diese Veränderung deutlich sichtbar, **man strahlt eine böse Aura aus und alles was gegen Dämonen wirkt betrifft ihn ebenso.**

Diese „Rüstung“ kann mittels [Rüstung reparieren + 1.Hilfe] zurechtgerückt werden (auf 2 bzw. 1 RS-Punkte)

Darstellung: Im Laufe des Rituals *alle freien Hautstellen* mit roter und schwarzer Farbe bestreichen oder mit passenden Latexteilen schminken.

Dämonenkrallen (KR)

Dauer: Periode

Reichweite: Selbst

Dem Magier wachsen anstelle einer oder beider Hände die Klauen eines Dämons, welche er wie Waffen einsetzen kann. Sie machen mit jedem Schlag einen Trefferpunkt und gelten als magisch, *strahlen aber eine definitiv böse, externare (außerweltliche) Aura aus.*

Darstellung: gepolsterte Latex/Tape-Klauen, bis zu ~30 Zentimeter über die Fingerspitzen hinaus.

Hexenhaut (KR)

Dauer: Periode

Reichweite: Selbst / **nicht mit anderen „Haut“-Effekten kombinierbar**

Der Anwender erhält eine warzige, verschrumpelte Haut welche ihm mit Einem speziellen *Lebenspunkt* schützt.

Die „Hexenhaut“ kann mit Heilkunde oder mit Heilpflanzen, nicht aber mit Magie oder über natürliche Heilung „geheilt“ werden.

Gegen Direkte Treffer und dergleichen zählt sie aber wie eine Rüstung.

Darstellung: Im Laufe des Rituals *alle freien Hautstellen* mit gelber Farbe bestreichen und mit Latexteilen schminken.

2. Stufe

Blutopfer (KR) +Dauer: 5 Min pro Lebenspunkt

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung / **korrumpierend**

Mit diesem Ritual ist der Magier in der Lage, die Lebenskraft eines *dargebotenen intelligenten Opfers* in reine magische Kraft umzuwandeln (es kann auch von jemand anderem bereitgestellt werden, z.B. ein Sklave, Gefangener...). Hierzu muss er dieses **im Namen verderbender / Übelwollender Mächte** verletzen. Er erhält für jeden Lebenspunkt drei Magiepunkte.

Verblutet das Opfer vollständig (stirbt,) verdoppelt sich der Ertrag an MP (auf 6 pro Lebenspunkt), der Verstorbene hinterlässt aber einen Astralen Abdruck auf seinem Mörder (mit Astralsicht bemerkbar)

Meist ist ein Blutopfer Teil eines größeren und schwierigeren Rituals und dient zur Unterstützung bzw. Bereitstellung der nötigen Kraft.

Großes Pech* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

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, so stolpert es.

Der Magier oder die SL sollte durch Zuruf diese Wirkungen deutlich machen.

Rufe Schutzherrn (KR)

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell / **korrumpierend**

Mit diesem Ritual erlangt ein Hexer frühzeitig größere Macht, er wird jedoch vom Meister zum Diener jener Kräfte mit denen er paktiert, da er noch nicht die Fähigkeiten besitzt, Externaren (Dämonen) seinen Willen aufzuzwingen.

Der Zaubernde führt ein normales Anrufungsritual durch, allerdings ohne einen bestimmten Dämon zu rufen, vielmehr bittet er die **an derartigen Pakten** interessierten Ebenen (Schattenreiche, Unterwelten...) um Unterstützung. *Das schließt Heinzelmännchen, Götter und dergleichen aus!!!*

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

Schutz vor Dämonologie (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den Anwender gerichteten Dämonologiezauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste. Der Zauber muss spätestens unmittelbar nach Fallen des Schlüsselworts gewirkt werden, sonst ist er vergeudet und der Spruch zeigt volle Wirkung. Kostet immer die Stufe des abgewehrten Zaubers + 1 und hat keine Formel.

Verhextes Abbild (KR)

Dauer: Bis Abbild vernichtet

Reichweite: Ruf

VORAUSSETZUNG für diesen Zauber ist eine „Alraune“ sowie **zwingend** einige winzige Stücke von Körper des gewünschten Opfers (Haare, oder Fingernägel,...) von Nöten.

Mit diesen erschafft der Magier ein Abbild seines Ziels, durch welches er mittels *sympathischer Magie* dem Opfer - wenn es in Reichweite ist - schaden kann.

Wenn man eine Nadel oder ähnliches in den entsprechenden Körperteil sticht, fühlt das Opfer unerträgliche Schmerzen und /oder kann den Körperteil nicht einsetzen - dadurch können auch entsprechende Sinne (Seh-, Sprach-, oder Hörvermögen) genommen werden. Man kann maximal drei Nadeln gleichzeitig im Abbild stecken haben.

Der Zauber kann nur gebrochen werden indem man „Magie brechen“ oder ähnliches auf das Abbild wirkt - oder es vernichtet.

Darstellung: Ingwerwurzel, Haare, etc.

Vertreibe niederen Dämon* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Ruf

Ein niederer Dämon muss danach trachten für die Wirkungsdauer aus der Sichtweite des Zauberten verschwinden, selbst wenn er dem Spruch widersteht kann er sich maximal auf Nah (3-4) Meter nähern. Er bleibt auf dieser Ebene, kann aber dem Zauberen nichts direkt tun.

Vettelhaut (KR)

Dauer: Periode

Reichweite: Selbst / **nicht mit anderen „Haut“-Effekten kombinierbar**

Der Anwender erhält eine warzige, verschrumpelte Haut welche ihm mit 2 speziellen *Lebenspunkten* und vor *Waffen-Giften* bis Stufe 2 schützt.

Die „Vettelhaut“ kann mit Heilkunde oder mit Heilpflanzen, nicht aber mit Magie oder über natürliche Heilung „geheilt“ werden. Gegen Direkte Treffer und dergleichen zählt sie aber wie eine Rüstung.

Darstellung: Im Laufe des Rituals alle freien Hautstellen mit gelber Farbe bestreichen und mit Latexteilen schminken.

3. Stufe

Banne niederen Dämon* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

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 niederen Dämon (KR)

Dauer: Eine Periode bzw. bis zu 12 Stunden

Reichweite: Speziell

Ruft einen zufälligen niederen Dämon / Externar aus den Ebenen (z.B. Unterwelten) 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 (hoffentlich!) in einem Schutzzirkel und kann solange er sich darin aufhält vom beschworenen, noch unkontrollierten Dämon nicht angegriffen werden.

Um die Kreatur zu befehligen 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 zwingend der wahre Name gemeint ist, welcher große Macht über Wesen verleiht, sondern sein „Gebrauchsname“ unter dem er bekannt ist.

Spätestens nach zwölf Stunden verschwindet er wieder von dieser Ebene.

Bösartige Besessenheit (KR) + (KR)

Dauer: bis exorziert / gebannt oder *übernächster Periodenwechsel*

Reichweite: Berührung eines wehrlosen, rituell gefesselten Opfers, Opfergaben & Weihrauch (mindestens 3 Silber)

Der Magier muss während des Rituals einen dunklen Geist rufen, den er in sich speichert. Danach muss er binnen weiteren fünf Minuten sein Opfer berühren - oder der ungeduldige Dämon übernimmt ihn selbst (*das gelingt in diesem Fall auch bei Eisernem Willen oder Heiliger Weihe!*)

In das Opfer fährt ein zufälliger niederer Dämon (nicht zu geringer Macht) und zwingt es für die Wirkungsdauer unvorhersehbare, meist destruktive Taten zu vollbringen. Dem Spieler bleibt in Absprache mit der SL überlassen wie er dies ausspielen möchte.

Der Charakter kann während der Wirkungsdauer des Zaubers mit „Kontrolliere niederen Dämon“ beherrscht werden.

ACHTUNG: Manche Charaktere können nicht auf diese Art besessen werden.

Eiserner Wille widersteht automatisch, für **Stark Gläubige** mit heiligem Glücksbringer oder dergleichen reicht schon **Starker Wille**, jemand mit **Heiliger Weihe** besteht automatisch.

Darstellung: Spielleitung entscheidet über die genaue Art des Dämons

Binde niederen Dämon (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Magier kann einen niederen Dämon, dessen wahren Namen er kennen muss, permanent in ein **Behältnis** einbinden, um sich seiner Dienste oder andere spezielle Fertigkeiten zu Gute kommen zu lassen. Meistens erschafft er dadurch einen beseelten (wenn man bei einem Dämon davon sprechen kann) magischen Gegenstand böser Gesinnung.

Darstellung: Spielleiterentscheidung

Kontrolliere niederen Dämon* (S)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Nah

Unterwirft einen niederen Dämon dem Willen des Magiers, wenn er dem Zauber nicht widersteht. Für die Dauer mindestens 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 gleichen 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.

Magischer Fluch* (KR)

Dauer: Periode bzw. bis zu 12 Stunden

Reichweite: Spielgelände

Durch dieses dunkle Ritual kann der Magier einem Feind schaden, ohne in dessen Nähe zu kommen. Der Zaubernde verflucht den entsprechenden Charakter bei Anwesenheit eines Spielleiters welcher dem Betroffenen die Auswirkungen mitteilt.

Diese dürfen das Opfer nicht verletzen oder direkt schaden, sie dürfen ihn nur behindern - ein Nachteil im Wert von 10 bis 15 Generierungspunkte ist legitim und möglich.

Außerdem muss der Magier eine Handlung definieren durch die der Fluch gebrochen werden kann,

z.B.: „...alles Pech der Welt soll dich treffen wenn du nicht auf den Knien gekrochen kommst und um Verzeihung bittest.“

Dies wäre allerdings ein sehr allgemein gehaltener Fluch - verlangt dauernde Aufmerksamkeit durch die Spielleitung. Besser ist immer die Wahl klarer Nachteile (zB: Primärhand streikt)

Vertreibe höheren Dämonen* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Ruf

Ein höherer Dämon muss für die Wirkungsdauer aus der Sichtweite des Zaubernden verschwinden, selbst wenn er dem Spruch widersteht kann er sich maximal auf Nah (3-4) Meter nähern. Er bleibt auf dieser Ebene, kann aber dem Zauberer nichts direkt tun.

4. Stufe

Banne höheren Dämon* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Schleudert einen höheren 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 höheren Dämon (KR)

Dauer: Augenblicklich oder eine Stunde

Reichweite: Speziell

Ruft einen hohen Dämon aus den Ebenen herbei, dessen *Gebrauchsname* bekannt sein muss. Die Kosten des Rituals betragen je nach Mächtigkeit (und Kontaktfreudigkeit) der Kreatur 8 bis 20 Magiepunkte und werden von der Spielleitung festgelegt.

Der Magier befindet sich (hoffentlich) in einem Schutzzirkel und kann, solange er sich darin aufhält, vom noch 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

Erzwingen Pakt (S)

Dauer: Speziell

Reichweite: Nah

Man kann diesen Spruch nur bei Dämonen die man selbst beschworen hat, oder solchen deren *Wahren Namen* man kennt, anwenden. Höhere Dämonen (und natürlich Erzdämonen) sind normalerweise unkontrollierbar - dieser Zauber zwingt sie jedoch, eine Verhandlung zu führen, welche nur Seitens des Magiers beendet werden kann.

Die Forderungen seitens des Magiers dürfen nicht überzogen sein, man kann nur Dinge die zu den Aspekten des Dämons passen verlangen oder dass er (zumindest) auf Jahr und Tag heimkehrt!

Solange die Kreatur derart gebunden ist empfindet sie große Schmerzen und verliert mit der Zeit sogar einen Teil ihrer Kraft, wenn sich die Verhandlungen dahinziehen. Der Dämon verliert hierdurch nach jeder Verhandlung ohne Einigung einen Rang (Erzdämon wird degradiert zu „Hoher“ Dämon, Hoher Dämon zu „Normaler“ Dämon, Normaler zu „Niederer“, Niederer zu Imp/Vertrauter, und danach wird die Degradierung vernichtend.

Wenn die Vorschläge des Paktierers aber lächerlich sind, oder darauf abzielen den Dämon zu degradieren, wird er freigesetzt (SL-Entscheid, bitte nach einmaliger Vorwarnung an den Spieler/NSC)

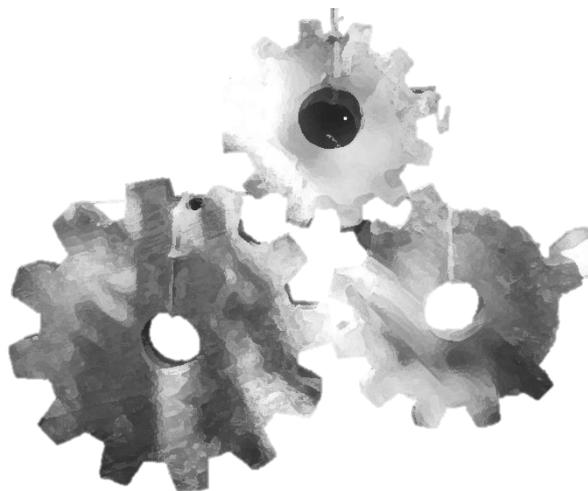
Rufe ultimative Macht (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst / **korrumpierend**

Der Magier erhält für die Zeitdauer direkte Unterstützung von den Erzmächten einer Äußeren Ebene. Eine tödlich fremdartige 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, sondern den Kräften hinter seiner Macht zu Gute kommt. Unter Umständen, kann er noch weitere Unterstützung erhalten.

Jedes Mal wenn der Magier diesen Spruch einsetzt, muss er innerhalb der Zeitdauer den gerufenen Kräften durch ein weiteres Kurzritual (KR) eine Seele opfern sonst wird er selbst vernichtet!



Erkenntnis und Illusionsmagie (GELB)

1. Stufe

Begabung erkennen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Magier erfährt die ungefähre *magische Begabung* des Ziels - schwach, mittel, stark oder überwältigend - falls vorhanden auch ob klerikal oder arkan. *Zauber, welche die Aura verändern, werden nicht durchdrungen.*

Entdecke Magie (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

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, dass ein Magier nicht „magisch“ ist wenn er keinen aktiven Zauber besitzt oder magische Gegenstände bei sich trägt.

Darstellung: Spielleitung oder betroffene Person befragen.

Entdecke Gift (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

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.

Erkenne Emotion (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Man erkennt den grundlegenden Emotionszustand eines Lebewesens, wie Hass, Liebe, Güte,... Wenn keine Information erhalten wird heißt dies aber noch lange nicht, dass das Ziel unmenschlich ist, denn es gibt auch Schutzmöglichkeiten.

Erkenne Pflanze (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Hierdurch wird eine Pflanze identifiziert, die genaue Art sowie nichtmagische Eigenschaften offenbaren sich.

Erkenne Illusion (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

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. *Dieser Spruch entdeckt Unsichtbare!*

Verstehe Sprache (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Ermöglicht die einfache Kommunikation mit einem einzelnen intelligenten Wesen.

Magische Sprachen können nicht übersetzt werden.

Verberge Lebensaura (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Berührung

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.

2. Stufe

Aura lesen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Gewährt Einblick in die *Gesinnung* und *wahre Gestalt* des Wesens - d.h. es werden Verwandlungen der physischen Gestalt offenbar sowie ob magische Macht grundsätzlich existiert - falls es Zauberkräfte besitzt, aber nicht die Höhe derselben. *Zauber, welche die Aura verändern, werden nicht durchdrungen..*

Blendung* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Nah

Der Magier erzeugt einen kurzen Lichtblitz der eine Person für kurze Zeit blendet, diese muss die Augen schließen.

Ohne die Fertigkeit „Blind kämpfen“ kann niemand eine gezielte Aktion setzen,

Waffen dürfen nicht über Hüfthöhe gehoben werden.

*Gegen Wesen der Finsternis wirkt dies wie ein **Schmerzzauber** und wird sie zurückweichen lassen.*

Kleines Orakel (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst

Der Magier kann am Ende dieses Rituals eine kurze **Ja-Nein Frage** an die höheren Mächte (SL) richten, welche diese dann auch mit **ja** oder **nein** beantworten wird.

Magische Suche (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Spielgelände

Mit diesem Ritual kann der Magier ein Objekt, welches in seinen Besitz war oder welches er aufs Genaueste beschrieben bekommt, 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: Spielleitung - sobald das Ritual beendet ist fühlt er die Richtung und kann sich auf die Suche begeben.

Offenbare Dämonen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Alle Dämonen in Rufreichweite, die nicht speziell getarnt sind, müssen sich durch einen kurzen Laut zu erkennen geben.

Offenbare Untote (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Alle Untote in Rufreichweite, die nicht speziell getarnt sind, müssen sich durch einen kurzen Laut zu erkennen geben.

Unsichtbarkeit (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Macht den Empfänger für die Wirkungsdauer unsichtbar, aber wohlgemerkt nicht unhörbar oder „unriechbar“.

Bei einer aggressiven Handlung endet die Wirkung dieses Zaubers sofort. (wie üblich bei Unsichtbarkeit).

Darstellung: Faust vor die Stirn halten oder erhobenes weißes Tuch, manchmal auch Blaues Dreh- oder Knicklicht

3. Stufe

Aurawandlung (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Berührung

Der Magier kann bei sich oder anderen für die Wirkungsdauer eine falsche Aura erscheinen lassen. Es kann damit die wahre Gestalt und die Gesinnung geändert werden.

Dies ist ebenfalls eine Illusion und kann dementsprechend zerstört bzw. durchschaut werden.

Analysiere magische Struktur (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

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. Mit diesen Informationen sollte es ihm möglich sein den Sinn und Zweck der Magie zu erfahren.

Großes Orakel (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst

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, dass diese Mitteilung etwas rätselhaft und nicht sofort verständlich ausfällt. *Sollte man öfter als drei Mal pro Tag ein Ansuchen stellen, könnten die höheren Mächte ungehalten reagieren!*

Maskiere Gestalt (KR)

Dauer: Eine Stunde pro 3 investierten MP

Reichweite: Berührung

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.

Massenblendung* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Nah

Der Magier erzeugt einen kurzen Lichtblitz der alle Personen im nahen Umkreis für kurze Zeit blendet, diese müssen die Augen schließen. Ohne die Fertigkeit „Blind kämpfen“ kann niemand eine gezielte Aktion setzen.

Waffen dürfen nicht über Hüfthöhe gehoben werden.

*Gegen Wesen der Finsternis wirkt dies wie ein **Schmerz- & Angstzauber** und wird sie sie oft **fliehen** lassen.*

Verständnis (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Ruf

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 werden.

Vernichte Illusion (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Die Illusion auf die der Spruch gewirkt wird bricht zusammen. Je nach ihrer Mächtigkeit kann dies unterschiedlich viele Magiepunkte kosten, mindestens aber Stufe der Illusion mal zwei.

4. Stufe

Illusionärer Krieger (KR)

Dauer: Speziell

Reichweite: Ruf

Erschafft die perfekte Illusion einer bewaffneten Kämpferin.

Diese kann sich nicht mehr als Rufweite von ihrem Erschaffer entfernen und um nicht zu vergehen muss der Magier neben den Spruchkosten einen Magiepunkt pro begonnenen 15 Minuten Existenz ausgeben.

Die Kriegerin kämpft normal und jeder Treffer den sie austeilt wirkt echt, verschwindet aber nach 5 Minuten.

Wenn sie Todesstöße setzt erwacht der vermeintlich Verstorbene nach 10 Minuten wieder.

Die Kriegerin selbst scheint nie ernsthafte Wunden abzubekommen.

Darstellung: mit SL abklären

Wahre Analyse (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

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* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Nah

Bei jedem Objekt oder jedem Wesen welches der Magier einige Sekunden betrachtet offenbart sich deren wahre Gestalt, Gesinnung und magische Macht.



Kampfmagie (ORANGE)

1. Stufe

Erz-, „Wurfwaffe“ (2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Wurfwaffe

Hiermit erhöht der Magier die Durchschlags-Wucht einer Wurfwaffe auf **zwei Trefferpunkte**.

Wesen die gegen Eisen / Recht / Erde empfindlich sind erleiden doppelten Schaden.

Darstellung: Formel auf Wurfwaffe sprechen, schleudern

Schwacher Feuer/Eisbolzen* (2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Hiermit erschafft der Magier je nach gewählter Spruchvariante ein Geschoß aus Feuer oder Eis, welches beim Ziel **zwei Trefferpunkte** Schaden verursacht.

Wesen die gegen das entsprechende Element anfällig sind erleiden doppelten Schaden.

Darstellung: roter bzw. blauer Softball

Fesselung (S)

Dauer: 1 Minute

Reichweite: Geschoß

Das getroffene Opfer wird magisch von unsichtbaren Seilen gefesselt, es kann sich nur eingeschränkt bewegen und sprechen. (Arme an den Körper gepresst, Beine geschlossen – also nur Trippelschritte oder hüpfen, etc. möglich)

Die Seile können wie echte Seile normal durchtrennt werden (mit Dolch etc. aufsäbeln simulieren).

Darstellung: weiches Seil- oder Kordelstück

Kampfstärke (1 LP) (S)

Dauer: Periode / bis zum nächsten Kampf

Reichweite: Berührung

Das Ziel erhält einen temporären Lebenspunkt zusätzlich.

Nach Ende des nächsten Kampfes verschwindet dieser, auch falls er nicht bereits durch eine Wunde verbraucht wurde.

Windstoß* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Ein Gegner wird ca. 10 Meter zurückgeworfen. Dieser Spruch wirkt nur gegen eine Person.

Zerstörung* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Zerstört ein kleines nichtmagisches Objekt auf der Stelle. Das Ziel darf nicht größer als ein Dolch sein.

2. Stufe

Blitzstrahl* (1 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch **einen direkten** Schadenspunkt verursacht.

Dieser wird direkt von den Lebenspunkten abgezogen, Rüstung schützt nicht.

Silber-, „Wurfwaffe“ (2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Wurfwaffe

Hiermit erhöht der Magier die Durchschlags-Wucht einer Wurfwaffe auf **zwei Trefferpunkte**.

Wesen die gegen Silber / Gutes / Luft empfindlich sind erleiden doppelten Schaden.

Darstellung: Formel auf Wurfwaffe sprechen, schleudern

Feuer/Eisbolzen* (3 TP oder 1TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Hiermit erschafft der Magier je nach gewählter Spruchvariante ein Geschoß aus Feuer oder Eis welches beim Ziel

drei Trefferpunkte verursacht.

Wesen die gegen das entsprechende Element anfällig sind erleiden doppelten Schaden.

Darstellung: roter bzw. blauer Softball

OHNE GESCHOSS verursacht dieser Zauber 1 Schaden auf Zuruf (Nahe), das Ziel ist aber ausgewichen wenn es dies körperlich darstellt und „verfehlt“! ansagt!

Mächtige Kampfstärke (2 LP) (S)

Dauer: Zwölf Stunden oder bis zum nächsten Kampf

Reichweite: Berührung

Das Ziel erhält **zwei** temporäre Lebenspunkte zusätzlich. Nach Ende des nächsten Kampfes verschwinden diese falls sie nicht bereits durch eine Wunde verbraucht wurden.

Magische Waffe (KR)

Dauer: Periode / bis zum nächsten Kampf

Reichweite: Berührung

Nach Beendigung des Rituals wird die Waffe kurzzeitig magisch. Es ist möglich, gleichzeitig bis zu drei Waffen zu verzaubern, dies kostet jedoch pro weiterer Waffe nach der ersten 2 MP mehr.

Schildbrecher* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Zerstört ein nichtmagisches Schild.

Schutz vor Kampfmagie (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den Anwender gerichteten Kampfzauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste.

Der Zauber muss unmittelbar nach Fallen des Schlüsselworts gewirkt werden, sonst ist er vergeudet und der Spruch zeigt volle Wirkung. Kostet immer die Stufe des abgewehrten Zaubers + 1 und hat keine Formel.

Verwurzelung* (S)

Dauer: 1 Minute

Reichweite: Ruf

Wurzeln, irdene Hände oder gar steinerne Krallen kommen aus dem Boden und packen EINEN Fuß des Ziels und halten es an Ort und Stelle fest. Es ist nicht möglich die Hände/Wurzeln abzuhacken, da sie sich ständig neu bilden und auch besondere Stärke oder ähnliches hilft nicht um sich loszureißen.

Abgesehen von dem Fuß kann man sich sonst aber frei bewegen (und vielleicht einen Magiebann zaubern).

Waffe erhitzen* (S)

Dauer: 1 Minute

Reichweite: Ruf

Die Waffe welche der Magier ausgewählt hat wird binnen Sekunden glühend heiß, so das der Träger sie fallen lassen muss. Dies wirkt nur auf normale Waffen aus Metall, gegen einen hölzernen Kampfstab ist es wirkungslos.

3. Stufe

Freipfeil (3 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Bogen/Armbrust-Schuss + Ruf

Verstärkt das Geschoß, welches beim Ziel damit **drei direkte** Schadenspunkte verursacht. Diese werden direkt von den Lebenspunkten abgezogen, *Rüstung schützt nicht. Durchschlägt alle Schutzzauber bis zum 2. Grad.*

Darstellung: Formel auf Geschoß sprechen, abfeuern und „Freipfeil“ rufen

Mächtiger Blitzstrahl* (2 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch **zwei direkte** Schadenspunkte verursacht. Diese werden direkt von den Lebenspunkten abgezogen, Rüstung schützt nicht.

Mächtiger Feuer/Eisbolzen* (4 TP oder 2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Hiermit erschafft der Magier je nach gewählter Spruchvariante ein Geschoß aus Feuer oder Eis welches beim Ziel **vier Trefferpunkte** verursacht.

Ein Schild kann den Bolzen abwenden, dabei wird es jedoch zerstört!!

Wesen die gegen das entsprechende Elementanfällig sind erleiden doppelten Schaden.

Darstellung: roter bzw. blauer Softball

OHNE GESCHOSS verursacht dieser Zauber 2 Schaden auf Zuruf (Nahe), das Ziel ist aber ausgewichen wenn es dies körperlich darstellt und „verfehlt“! ansagt!

Rüstung erhitzen* (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Dieser Spruch wirkt primär nur gegen Metallrüstungen, es ist aber damit möglich jeglichen Metallgegenstand der einen Kubikmeter nicht überschreitet zu glühend heiß zu erhitzen.

Solange der Magier sich konzentriert erleidet der Träger der Rüstung alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt Schaden (mitzählen und Schaden ansagen).

Wahre Kampfstärke (KR)

Dauer: 12 Stunden oder bis zum nächsten Kampf

Reichweite: Berührung

Das Ziel erhält nach Beendigung des Rituals **drei** zusätzliche temporäre Lebenspunkte außerdem wird es immun gegen *Angst* und *Schmerzen* für die Dauer des Kampfes.

4. Stufe

Gewaltiger Blitzstrahl* (4 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Aus der Hand des Magiers entspringt ein Blitz welcher beim Ziel automatisch **vier direkte** Schadenspunkte verursacht. Normale Rüstung schützt nicht.

Gewitterruf (Umkreis 2 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Der Magier hebt beide Hände und Anwesende im nahen Umkreis um den Magier erleiden **zwei Direkt** durch magische Blitze.

Der Zaubernde kann den Angriff kontrollieren so das Personen denen er keinen Schaden zufügen will verschont bleiben.

Rüstung schützt noch immer nicht.

Feuerball (Explosion 4 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Drei Meter in Umkreis um den Aufschlagpunkt des Feuerballs erleiden **alle** Anwesenden **vier** Trefferpunkte an Schaden.

Wesen die gegen Feuer anfällig sind erleiden doppelten Schaden.

Brennbare Stoffe wie Kleidung (Impuls: Mantel, oberste Schicht ersetzen) werden vernichtet.

Darstellung: silberner Softball

Schnitterwaffe (KR)

Dauer: Periode / bis zum nächsten Kampf

Reichweite: Berührung

Nach Beendigung des Rituals wird die Waffe zu einer magischen Schnitterwaffe welche **jegliche Rüstung** ignoriert (auch alle –Rüstung Zauber), dies bedeutet alle Treffer durch sie bewirken **direkten** Lebenspunkteverlust!

Versteinerung* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

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 man 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, eventuell ist auch nur mehr eine Regeneration möglich.



Naturmagie (GRÜN)

1. Stufe

Adlerauge (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Durch diesen Zauber wird die Sehschärfe des Anwenders gestärkt.

Darstellung: Operngucker

Astralsicht (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Selbst

Erlaubt es dem Anwender für kurze Zeit in die Astralebene zu blicken, um *Astralreisende*, aktive *Besessenheit*, *Geister* und *Heimsuchungen* (*Spukerscheinungen*) zu sehen, sowie *Kraftlinien* (Ley- oder Drachenlinien, etc.) zu beobachten. *Man sieht keine Magische Kraft, Zauberfähigkeit oder ähnliches.*

Geistersprache (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Selbst

Dem Magier ist es möglich sich mit Geistern aller Art zu unterhalten.

Heilende Hände (S)

Dauer: volle 2 Minuten (Heilzeit) **Kontakt**

Reichweite: Berührung

Ein Lebewesen erhält einen Lebenspunkt zurück. **Wenn das Ziel tödlich verwundet wurde (auf 0 LP), muss auf jeden Fall zuerst der Zauber „Stabilisieren“ angewandt werden, da sonst diese Heilung nicht wirkt!**

Tiersprache (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Ermöglicht ein Gespräch mit einem beliebigen Tier. Der Zauber wirkt dabei aber nur für ein Tier pro Anwendung und über den Informationsgehalt, falls dieses Tier nicht von einem NSC dargestellt wird, kann die SL Auskunft geben.

2. Stufe

Baumtor (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst

Der Anwender muss während des ganzen Zaubers einen Baum berühren dann wird er mit all seiner Ausrüstung an einen beliebigen anderen Baum in 50 Schritte Entfernung wieder erscheinen (Teleportiert).

Naturgeist rufen (KR)

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell

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: Spielleitung

Naturgeist befehligen (S)

Dauer: Maximal eine Stunde

Reichweite: Nah

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, dass er versuchen wird dem Magier nach Beendigung seines Dienstes zu schaden - oder ihm Streiche spielen.

Stabilisierung (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Stabilisiert den Zustand eines lebenden Wesens, es werden Blutungen und Krankheiten aufgehalten d.h. der Verletzte wird nicht mehr verbluten und in wenigen Minuten sterben.

Stattdessen kann auch ein **klar deklariertes (identifiziertes) Gift bis 3. Stufe** für die Dauer aufgehalten werden.

Dies ist oft eine Grundvoraussetzung für andere Heilzauber.

Tabu (S)

Dauer: 1 Periode

Reichweite: Berührung

Das Ziel kann über ein Thema oder Wesen nicht mehr klar sprechen – sobald es dies versucht, erzählt es auf einmal Schauermärchen, urbane Legenden und dergleichen. Es ist durchaus irritiert darüber und kann auch mehrfach versuchen das Thema anzuschneiden – vergebens. *Schriftlich* kann man durchaus darlegen was einen bewegt (...wenn man die Fertigkeit „Lesen und Schreiben“ beherrscht).

Verschmelzen (S)

Dauer: 5 Minuten pro 2 Magiepunkte

Reichweite: Selbst

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.

3. Stufe

Astralwandeln (S)

Dauer: 5 Minuten pro Magiepunkt

Reichweite: Selbst

Der Magier versetzt seinen Körper in die Astralebene. Der Spruch kann jederzeit beendet werden, dann erscheint der Magier genau an der entsprechenden Stelle in der normalen Welt.

Darstellung: gelbe Schärpe

Befehlige Elementar (S)

Dauer: Bis Befehl erfüllt oder Periode

Reichweite: Nah

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.

Rufe Elementar (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Speziell

Nach Ende des Rituals erscheint ein vom Magier ausgewähltes Elementar. Es ist dem Zaubernenden gegenüber Neutral eingestellt und wird je nach seinem Wesen auf Vorschläge oder Bitten von ihm unterschiedlich reagieren.

Darstellung: Spielleitung - normalerweise sollte der Spieler das gewünschte Kostüm selbst mitnehmen.

Nebelgestalt (S)

Dauer: Speziell

Reichweite: Selbst

Der Anwender zerfließt zu einem weißen, deutlich sichtbaren Nebel der in Schrittgeschwindigkeit selbst durch die kleinsten Ritzen und Spalten driften kann. Der Magier kann aber nicht fliegen und nur magische Angriffe vermögen ihm zu Schaden.

Darstellung: Arme weit ausstrecken. Der Zauber wirkt nur solange wie die Arme gestreckt bleiben.

Tierherrschaft (S)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Nah

Ein beliebiges 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. **Auf Werwesen wirkt dieser Zauber wie eine Suggestion** (siehe Beeinflussungsmagie).

Wer-Gestalt (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst

Der Magier kann seinen Körper verstärken indem er die Fähigkeiten von Tieren annimmt und seine Gestalt teilweise verändert (Therianthropie).

Er kann aus folgenden Veränderungen wählen:

| | |
|---|---|
| Unvergleichlicher Geruchssinn (Wolf) - Gefahrensinn | Klauen (Ein magischer Schaden pro Hand) |
| Schärferer Blick (Katzenaugen) - Astralsicht | Massiver Körper (plus zwei Lebenspunkte) |
| Feineres Gehör (Fledermaus) - 1x Glück | LP-Regeneration (Ein Lebenspunkt in 10 Minuten) |

Man kann **zwei** Verbesserungen aus der einen **und eine** aus der anderen Spalte wählen. Mit jedem neuen Wirken des Spruches verliert natürlich die vorherige Wer-Gestalt ihre Wirkung. Die Regeneration ermöglicht nicht das nachwachsen von Körperteilen und wird durch **Silberwaffen** negiert.

Wirbelsturm (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Nah

Um den Anwender entsteht eine mächtige Windhose. Alle nahestehenden werden einige Meter hinweggeweht.

Solange der Spruch wirkt kann keine normale Person näher als zwei bis drei Meter kommen außerdem werden alle Schuss- oder Wurfattacken abgelenkt.

Darstellung: Nach dem Kommandowort einige Male um sich selbst drehen.

4. Stufe

Fluch des Tieres* (S)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Ruf

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 unter der das Opfer Schmerzen leidet und keine Offensiven Handlungen ausführen kann.

In Tiergestalt verfügt der Charakter nach wie vor über seine normale Intelligenz.

Darstellung: Eventuell nötige Tierkostüme müssen die Spieler selbst mitnehmen.

Geas* (S)

Dauer: permanent / bis gebannt – **Der Zaubernende kann ein Opfer nur 1x im Leben mit einem Geas belegen.**

Reichweite: Nahe, Laut und klar unter Zeugen auszusprechen

In einem kurzen Satz wird eine *klare erfüllbare Verhaltensweise oder Bedingung* definiert, welche das Ziel künftig zu erfüllen hat. Jedes brechen des Geas bewirkt einen Zusammenbruch auf 0 Lebenspunkten (sterbend)

Schlechte / unerfüllbare Bedingungen werden auf die Anwenderin zurückgespiegelt.

Große Wer-Gestalt (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst

Wie der Spruch „Wer-Gestalt“, allerdings verwandelt sich der Anwender diesmal wirklich vollständig in ein Werwesen. Es können insgesamt 4 besondere Veränderungen gewählt werden und zusätzlich ist man schwerer durch normale Waffen verwundbar (-1TP), es sind **Silber**-waffen nötig.

Darstellung: Entsprechende Latexmaske und diverse andere Kostümteile.

Kontrolliere Erdboden (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Nah

Alle vom Magier bestimmten Anwesenden im nahen Umfeld werden von Händen aus Erde gepackt und für die Wirkungsdauer festgehalten. Die Wirkung entspricht dem Zauber „Verwurzeln“

Wahres Verschmelzen (S)

Dauer: 5 Minuten pro Magiepunkt

Reichweite: Selbst

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. Die Dauer muss nicht festgelegt sein, 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.

Nekromantie (VIOLETT)

1. Stufe

Instabilität* (1 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Dadurch dass die magische Grundlage seiner Existenz angegriffen wird erleidet ein Untoter **1 Direkten** Schadenspunkt.

Herr der Krankheiten* (S/KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Magier vermag es durch bloßen Kontakt beim Opfer eine leichte Krankheit zu verursachen. Diese führt im Allgemeinen zu keiner nennenswerten Beeinträchtigung und wird nach einiger Zeit von selbst wieder verschwinden. (Husten, Erkältung,..)

Des Weiteren ist es ihm mit demselben Zauber möglich, eine leichte Krankheit zu kurieren, dafür muss man ihn aber in Form eines Kurzrituals durchführen.

Nekromantische Heilung* (1 LP) (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Heilt bei einem lebenden Wesen innerhalb von 2 Minuten einen Lebenspunkt, der Empfänger altert jedoch gleichzeitig sichtbar (ca. einen Monat). *Dies ist ein Zeiteffekt, daher ist der Patient nachher erschöpft und extrem durstig.*
Dieser Zauber wirkt nicht bei extrem langlebigen oder alterslosen Wesen wie Elfen.

Untote heilen (2 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Untoter erlangt binnen 2 Minuten 2 verlorene „Lebenspunkte“ zurück.

Schockgriff (- 1 LP)(S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Das Opfer verliert einen Lebenspunkt. Weder Rüstungen noch Zauber wie „magische Rüstung“ schützen.

Schmerz* (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Das Opfer erleidet Schmerzen die es in seinem Handeln beeinträchtigen. Kämpfen (Selbstverteidigung) ist noch möglich jedoch keine Anwendung besonderer Fertigkeiten. Zauber werden nur mit Konzentration 3 gelingen.

Charaktere mit dem Vorteil Schmerzresistenz sind immun gegen den Zauber.

2. Stufe

Instabilität* (2 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Dadurch dass die magische Grundlage seiner Existenz angegriffen wird, erleidet ein Untoter **2 Direkte** Schadenspunkte.

Leichnam beleben (S)

Dauer: 15 Minuten

Reichweite: Berührung

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.

Mächtige Nekromantische Heilung* (3 LP) (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Heilt bei einem lebenden Wesen innerhalb von 2 Minuten drei Lebenspunkte, der Empfänger altert jedoch gleichzeitig um 6 Monate.

Dies ist ein Zeiteffekt. Bei oftmaliger Anwendung erhalten Ziele weiße Haarsträhnen, Falten, etc. *Außerdem ist der Behandelte nachher erschöpft und extrem durstig.*

Dieser Zauber wirkt nicht bei extrem langlebigen oder alterslosen Wesen wie Elfen.

Mächtiges Untote heilen (4 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Untoter erlangt binnen 2 Minuten 4 verlorene „Lebenspunkte“ zurück.

Pein* (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Das Opfer leidet an heftigen Schmerzen, welche alle Handlungen stark einschränken, wenn nicht gar unmöglich machen. Im Kampf darf man sich nur noch verteidigen, oder eher wegtaumeln.

Charaktere mit dem Vorteil Schmerzresistenz sind immun gegen den Zauber.

Scheintod (S)

Dauer: Maximal eine Stunde

Reichweite: Berührung

Der Empfänger erscheint bei Untersuchung mit Medizin oder Magie als tot, er strahlt aber eine schwachmagische Aura aus.

Der Empfänger kann jederzeit aus diesem Zustand erwachen, dann ist der Zauber beendet.

Der Zauber wirkt nur auf bewussthlose oder willige Ziele.

Schutz vor Nekromantie (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen gegen den Anwender gerichteten Nekromantie-Zauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der Anwender spricht die Worte „Ich widerstehe durch meine Macht“ und macht eine Abwehrgeste.

Der Zauber muss spätestens unmittelbar nach Fallen des Schlüsselworts gewirkt werden, sonst ist er vergeudet und der Spruch zeigt volle Wirkung. Kostet immer die Stufe des abgewehrten Zaubers + 1 und hat keine Formel.

Tote befragen (KR)

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

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.

3. Stufe

Höllenqual* (S)

Dauer: 5 Minuten oder 30 Sekunden

Reichweite: Ruf - oder Nahe („Schmerzaura“)

Das Opfer leidet an heftigen Schmerzen, welche alle Handlungen stark einschränken, wenn nicht gar unmöglich machen. Im Kampf darf man sich nur noch verteidigen, oder eher wegtaumeln.

Der Zaubemde kann stattdessen auch eine „Schmerzaura, 30 Sekunden“ aussprechen, diese betrifft nur sein Nahes Umfeld.

Charaktere mit dem Vorteil Schmerzresistenz sind immun gegen den Zauber.

Meister der Krankheiten* (S/KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Magier vermag es durch bloßen Kontakt beim Opfer eine schwere Krankheit zu verursachen. Diese führt zuerst zu einer deutlichen Beeinträchtigung und wird nur mit entsprechender Behandlung abheilen, andernfalls könnte sie zu einer permanenten Schädigung des Charakters führen.

Des Weiteren ist es ihm mit dem gleichen Zauber möglich, eine schwere Krankheit zu kurieren, dafür muss man ihn aber in Form eines Kurzrituals durchführen.

Niedere Untote erschaffen (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Lässt einen Leichnam als niederen Untoten (Skelett, Zombie, Guhl,...) 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.

Für jeden Lebenspunkt den der Untote besitzen soll ist ein Magiepunkt auszugegeben - maximal 4 LP sind möglich.

Niedere Untote kontrollieren (S)

Dauer: 12 Stunden

Reichweite: Nah

Zwingt einen niederen Untoten unter die absolute Kontrolle des Anwenders. Diese bleibt bestehen bis die Wirkungsdauer endet, der Untote vernichtet wurde, oder die Kontrolle entrissen wurde. Wenn zwei Magier mit diesem Spruch um die Kontrolle eines Untoten ringen, gewinnt der Befehl des Ranghöheren oder es entsteht ein Patt und der Untote bleibt verwirrt stehen.

Mächtiger Schockgriff (- 3 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Das Opfer **verliert 3 Lebenspunkte**. Rüstung oder Zauber wie „magische Rüstung“ schützt nicht!

Untote vernichten* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Vernichtet *bis zu 3 niedere Untote*, oder fügt einem höheren Untoten **3 direkt** zu.

Vampirgriff (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: nächste Berührung

Sobald man 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 Doppelte seiner natürlichen Lebenskraft erreicht hat. Diese halten maximal eine Stunde an.

Der Spruch endet nur durch den Tod des Opfers oder den Verlust des Körperkontaktes.

4. Stufe

Höhere Untote beschwören (KR)

Dauer: Binnen einer Stunde

Reichweite: Berührung

Lässt einen Leichnam binnen einer Stunde als **höheren intelligenten Untoten** (Vampir, Lich, Grabunhold,...) mit allen Vor- und Nachteilen erstehen. Er steht zumindest 12 Stunden oder die Periode unter der absoluten Kontrolle des Erschaffers.

Pro Lebenspunkt den der Untote besitzen soll müssen 2 Magiepunkte ausgegeben werden - maximal 8 LP sind möglich.

Höhere Untote kontrollieren* (S)

Dauer: Periode

Reichweite: Nah

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. Wenn zwei Magier mit diesem Spruch um die Kontrolle eines Untoten ringen, gewinnt der Befehl des Ranghöheren, oder es entsteht ein Patt und der Untote ist frei - und wütend!

Meister der Seuchen* (S/KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der Magier vermag es durch bloßen Kontakt beim Opfer eine tödliche und/oder stark ansteckende Krankheit zu verursachen.

Des Weiteren ist es ihm mit dem gleichen Zauber möglich eine tödliche Krankheit bei einer Person zu kurieren, diese kann sich dann auch nicht mehr infizieren, dafür muss er ihn aber in Form eines Rituals durchführen.

Todesgriff (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Nach Beendigung des Spruchs muss man binnen einer Minute ein Lebewesen berühren, sonst verliert man selbst alle Lebenspunkte und der Zauber erlischt. Sobald man den Griff einsetzt verliert das Opfer unter Schmerzen alle Lebenspunkte (auf 0!), wird kampfunfähig, beginnt normal zu verbluten und wäre ohne weitere Aktionen nach zehn Minuten tot.

Rüstung und auch Rüstungszauber schützen nicht vor Todesgriff!

Zeitkontrolle (S)

Dauer: Variabel

Reichweite: Ruf



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 1MP/ Sekunde (Min= 4 MP).

Während dieser Zeit kann nur der Zauberer man frei agieren.

Darstellung: Die Sekunden laut mitzählen

Schutz- und Gegenmagie (BLAU)

1. Stufe

Atemmaske (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Neutralisiert Gerüche, Alchemische Pulver und Tröpfcheninfektion und erlaubt dem Charakter unter Wasser zu atmen.

Darstellung: Tuch über Mund und Nase wickeln

Blickreflexion (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Neutralisiert oder wirft die erste Blickattacke (Medusa etc.) auf den Angreifer zurück. Danach ist der Zauber aufgehoben.

Lederhaut (S)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung / **nicht mit anderen – „Haut“-Zaubern kompatibel**

Eine Person erhält einen natürlichen Rüstungsschutz von eins. Dies ist kumulativ mit echter Rüstung, schützt aber nicht vor Meuchelattacken. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung und einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf eine Person wirken.

Panzerarm (S)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Eine Person erhält einen unglaublich stabilen Schildarm und darf während der nächsten Schlacht den Unterarm zum Abblocken einsetzen. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung oder einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf diese Person wirken.

Darstellung: Am besten mittels Wickel um eine Armschiene, jedenfalls beim parieren „Panzerarm“ o. Ä. ansagen

Schutzsiegel (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Durch das anbringen dieses Siegels kann der Gegenstand nur mehr vom Anwender oder einer von ihm bestimmten Person berührt werden. Alle anderen Wesen welche dies tun, auch wenn sie Handschuhe tragen, lösen einen Zauber bis zur 2. Stufe aus, welcher zu x2 MP eingebettet wurde. Stattdessen kann das Siegel auch unerträgliche Abscheu (+4 MP) auslösen, es je wieder zu berühren (= für diesen Berührenden Tabu)

| |
|---|
| <i>Dieser Schutzzauber kann selbstverständlich durch Magie brechen und dergleichen entfernt werden.</i> |
|---|

Darstellung: Die Spruchinformation auf Pergament mittels Siegelwachs oder ähnliches und dem Zeichen des Magiers am Objekt anbringen (nur mittels Magieanalyse erkennbar)

Tor verschließen (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Nah

Eine Tür wird verschlossen und kann, solange der Magier sich konzentriert, nicht normal mit Schlüssel geöffnet werden. Es ist ohne vorher den Zauber zu neutralisieren meist unmöglich, durch die Tür zu brechen, mehrere Minuten des „Kleinhackens“ können das Hindernis aber beseitigen.

2. Stufe

Distanz* (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Nah

Solange der Magier sich auf sein Ziel konzentriert kann dieses nicht näher als Nah - ca. 3m - herankommen. Auch alle normalen Geschosse von diesem Gegner werden abgeblockt. Man kann sein Ziel damit allerdings nicht in eine Richtung drängen.

Magie brechen (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Bricht einen aktiven Zauber. Die Magiepunktekosten dieses Spruches betragen, falls nicht anders verlangt, das Doppelte des zu brechenden Zaubers.

Die Magierin vermag nur Sprüche bis zu der höchsten ihr selbst zugänglichen Stufe zu brechen, d.h. der Zauber ist abhängig von ihrem Rang.

Magische Rüstung (1. Treffer) (S)

Dauer: 12 Stunden oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Um den Körper des Ziels entsteht ein sehr leicht schimmerndes Schutzfeld.

Verleiht innerhalb der Dauer **Schutz vor der ersten Attacke**, egal wie viel Schaden diese macht und ist danach verbraucht. Dieser Zauber ist kumulativ mit echten Rüstungen. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung und einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf eine Person wirken.

Kleiner Schutzzauber (KR)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Der Magier kann sich oder den Empfänger für bis zu einer Periode im Voraus vor einem Zauber schützen. Hierzu bestimmt der Magier die maximale Stufe des Zaubers (höchstens 2), die der Schutz umfassen soll.

Die Kosten des Schutzzaubers sind die ausgewählte Stufe+1 in Magiepunkten. Der nächste Zauber, der auf den Magier oder die geschützte Person gerichtet wird und welcher maximal die betroffene Stufe aufweist, wird **automatisch** abgewehrt werden – auch ein positiver Effekt wie z.B. ein Heilzauber! (Mit dem Ausruf „Ich widerstehe“ ansagen).

Option: es kann *ein bestimmter Zauber* festgelegt werden (z.B.: Pein) – dieser darf dann bis zu 3. Stufe sein.

Darstellung: kleines Blaues Schutzsiegel (Mascherl) mit Spruchnamen

Schutzaura - Geschosse (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

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 Anwender eine offensive Handlung durchführt.

Darstellung: Blaues Band mit Spruchnamen.

Steinhaut (S)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung / **nicht mit anderen – „Haut“-Zaubern kompatibel**

Eine Person erhält einen natürlichen Rüstungsschutz von zwei. Dies ist kumulativ mit echter oder magischer Rüstung schützt aber nicht vor Meuchelattacken. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung und einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf eine Person wirken.

3. Stufe

Eisenhaut (S)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung / **nicht mit anderen – „Haut“-Zaubern kompatibel**

Eine Person erhält einen natürlichen Rüstungsschutz von vier. Dies ist kumulativ mit echter Rüstung, schützt aber nicht vor Meuchelattacken. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung und einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf eine Person wirken.

Großer Schutzzauber (KR)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Wie der Kleine Schutzzauber, nur kann ausgewählt werden ob man sich schützt oder nicht, denn es kann **die nächsten drei Zauber** bis zur 4. Stufe betreffen. Einen Heilzauber „durchzulassen“ verbraucht aber trotzdem eine Ladung!

Die Kosten hierfür betragen das Dreifache der maximal abgewehrten Stufe.

Mächtige Magische Rüstung (S)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Verleiht für die Dauer **Schutz vor zwei Attacken**, egal wie viel Schaden diese verursachen und ist danach verbraucht.

Dieser Zauber ist kumulativ mit echten Rüstungen **und schützt vor Meuchelattacken**. Dieser Zauber kann jedoch nicht mit den anderen Rüstungszaubern (Steinhaut, etc.) kombiniert werden, sondern ersetzt diese gegebenenfalls.

Schutzkuppel (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: **Durchmesser** 3 Meter

(1,5m um den Anwender)

Eine Schutzkuppel sperrt ein kugelförmiges Gebiet mit einem Durchmesser von drei Metern gegen äußere Einflüsse ab.

Dieses kann nicht betreten oder verlassen werden, solange der Anwender sich auf den Zauber konzentriert.

Während der Konzentration kann der Anwender keine andere Handlung durchführen, außer zu sprechen und gegebenenfalls sich zu setzen. Alle anderen Tätigkeiten lassen den Schutzkreis zusammenbrechen.

Man kann in den Bereich nicht treten, schlagen, zaubern oder schießen.

Umgekehrt ist es auch eventuell innerhalb der Kuppel befindlichen Personen nicht möglich, diese irgendwie zu durchdringen. Auch das Teleportieren in den Bereich schlägt fehl, aus der Kuppel hinaus ist es aber möglich. Eine Schutzkuppel kann durch Effekte, die sich gegen Magie richten, angegriffen werden, z.B. durch Magie brechen. Der Anwender der Kuppel kann jedoch dagegen mit zusätzlicher Kraft Widerstand leisten.

Schutzaura - Waffen (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Schützt den Empfänger für die Dauer vor allen nichtmagischen Waffen. Ein Treffer durch magische Geschosse gleich welcher Art bricht den Zauber. Ebenso endet der Spruch wenn der Anwender eine offensive Handlung durchführt.

Darstellung: Blaues Band mit Spruchnamen

4. Stufe

Große Schutzkuppel / Kreis der Macht (S)

Dauer: Konzentration plus 5 Minuten

Reichweite: 3 Meter **Radius** um den Anwender

Dieser machtvolle Schutzkreis wirkt ähnlich dem Zauber der dritten Stufe, jedoch umschließt er ein doppelt so großes Gebiet und hält auch nach Ende der Konzentration des Anwenders fünf Minuten an. Somit kann der Anwender sich im Kreis in diesen fünf Minuten frei bewegen und handeln. Sobald der Anwender den Kreis verlässt oder ihn vorzeitig beendet, bricht der Zauber.

Magiebann (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Bannt einen aktiven Zauber oder Magie in und an Objekten. Die Magiepunktewerte dieses Spruches betragen, falls nicht anders verlangt, das Dreifache der Kosten des zu brechenden Zaubers oder Effekts. Magische Gegenstände mit begrenzter Anwendung, wie Spruchrollen, werden vernichtet bzw. bar jeglicher Macht, permanente magische Artefakte, wie magische Waffen, verlieren ihre Eigenschaften für zwölf Stunden.



Magiespiegel (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst

Der Magier kann durch simplen Ausruf des Wortes „Magiespiegel“ oder „Gespiegelt“ einen auf ihn gewirkten Zauber auf den Urheber zurückwerfen.

Der Magiespiegel selbst hat keine Formel sondern wirkt sofort. Ein gespiegelter Zauber kann gegebenenfalls auch wieder zurückgespiegelt werden, solange bis er entweder mit einem „Schutz vor...“ Zauber abgewehrt wurde oder er Wirkung zeigt.

| |
|---|
| Magiespiegel kostet die Stufe des gespiegelten Zaubers + 2. |
|---|

Stahlhaut (S)

Dauer: 12 Stunden oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung / **nicht mit anderen – „Haut“-Zaubern kompatibel**

Eine Person erhält einen Rüstungsschutz von sechs. Dies ist kumulativ mit echter Rüstung, schützt aber nicht vor Meuchelattacken. Man kann nicht gleichzeitig eine Magische Rüstung und einen Zauber aus der „Haut“-Kategorie (z.B. Lederhaut) auf eine Person wirken.

Schutzsiegel „Tod“ (KR)

Dauer: Bis es ausgelöst wird

Reichweite: Berührung

Durch das anbringen dieses Siegels kann der Gegenstand nur mehr vom Anwender oder einer von ihm bestimmten Person berührt werden. Alle anderen welche dies tun, auch wenn sie Handschuhe tragen, lösen den Zauber aus, welcher den Betroffenen augenblicklich auf 0 Lebenspunkte (sterbend) bringt.

Danach ist das Schutzsiegel verbraucht. (Wenn es nicht mehrmals angebracht wurde.) Dieser Schutzzauber kann selbstverständlich durch Magie brechen und dergleichen entfernt werden.

Darstellung: Die Spruchinformation auf Pergament mittels Siegelwachs oder ähnliches und dem Zeichen des Magiers am Objekt anbringen (nur mittels Magieanalyse erkennbar).

Wand der Macht (Speziell)

Dauer: 10 Minuten oder Konzentration

Reichweite: Speziell

Der Magier schafft eine Wand purer Macht welche nur von Halbgöttern, Göttern und allerhöchsten Sphärenwesen durchdrungen werden kann. Dieses Feld, welches maximal 6 Meter lang und 3 Meter hoch sein darf, hält 10 Minuten oder solange der Erschaffer sich konzentriert.

Darstellung: Kordel entlang des Feldes ordentlich auslegen, dann Spruch wirken.

ANHANG B - ALCHEMISCHE REZEPTE

Die folgenden Tränke, Salben und Pulver sind als Beispiele ausgewählt worden um einen breiten Querschnitt durch die Möglichkeiten der Alchemie zu gewährleisten. Sie sind demnach nicht vollständig sollten aber für die meisten Spieler mehr als ausreichen.

Falls der Spieler besondere Komponenten verwenden möchte (z.B. Teile eines Feuerdrachen für eine Feuerschutzsalbe) kann die Wirkung und/oder Dauer von der Spielleitung modifiziert werden. Dies wird dann am Trank entsprechend vermerkt.

Salben: Man kann immer nur eine aufgetragen haben wobei dieser Vorgang einige Minuten in Anspruch nimmt.

Pulver: Die Wirkung eines Pulvers trifft ebenso das erste gültige Ziel mit dem es **unmittelbar** nach dem Verstreuen in Kontakt kommt, es sei denn die Beschreibung lautet anders.

Stufe 1

Feuerschutzsalbe

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Diese Salbe schützt für die Wirkungsdauer vor magischem und natürlichem Feuer. Sie hält bis zu drei Schadenspunkten an Feuer ab, bevor sie ihre Wirkung verliert.

Freundschaftstrunk

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Der Trinkende fühlt sich wie ein guter Freund zu jener Person, welche beim Erschaffen des Trankes spezifiziert wurde. Falls niemand angegeben wurde, empfindet das Opfer den Ersten, den es erblickt, als seinen Freund. Dies bedeutet natürlich keine Hörigkeit oder Unterwerfung, sondern Freundschaft. Verursacht der Befreundete dem Opfer Schaden, so ist die Wirkung aufgehoben.

Schwacher Heiltrank

Wirkungsdauer: keine

Dieser Trank heilt innerhalb von 2 Minuten unter leichten Krämpfen einen Lebenspunkt.

Kälteschutzsalbe

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Diese Salbe schützt für die Wirkungsdauer vor magischer und natürlicher Kälte. Sie hält bis zu drei Schadenspunkten Kälte ab.

Lederhautsalbe

Wirkungsdauer: Periode oder bis verbraucht

Wirkt wie der Zauberspruch „Lederhaut“ und ist nicht kumulativ mit diesen Zaubern oder anderen Schutzsalben.

Pulver der Friedfertigkeit

Wirkungsdauer: 30 Minuten oder speziell

Opfer, die von diesem Pulver getroffen werden, verhalten sich sofort absolut friedfertig und freundlich, bis die Wirkung abläuft und somit ihre normale Verhaltensweise wieder zu Tage tritt. Sollte der Grund für die Aggressivität nicht mehr vorhanden sein, bleibt der Betroffene natürlich auch darüber hinaus friedlich. Sollte ein Opfer jedoch durch Aggressivität ihm oder seinen Gefährten gegenüber provoziert werden, verliert die Mixtur sofort ihre Wirkung.

Pulver des ruhigen Schlummers

Wirkungsdauer: keine

Der Getroffene fällt in einen **natürlichen** Schlaf, aus dem er normal geweckt werden kann. Sobald das Opfer eingeschlafen ist, hat das Pulver seine Wirkung getan und Lärm oder Berührungen können ihn normal aufwachen lassen. Sollte nichts davon eintreten, kann er mehrere Stunden schlafen.

Salbe der Erhaltung

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Wirkt wie der Zauber „Stabilisierung“ mit einer längeren Dauer. Gifte, Krankheiten und Wunden haben für die Zeitdauer keine zusätzlichen negativen Auswirkungen, danach setzen sie normal wieder ein.

Trank der blinden Wut

Wirkungsdauer: bis Provokation oder maximal eine Stunde

Der Betroffene wird bei der nächsten Provokation oder Gefahr zum Berserker (siehe "Nachteile"). Nachdem er zum Berserker geworden ist, hat der Trank seine Wirkung getan.

Trank der Gutgläubigkeit

Wirkungsdauer: Periode

Der Trinker verhält sich für die Trankdauer so als ob er den Nachteil „Gutgläubigkeit“ hätte.

Stufe 2

Essenz des reinen Blutes

Wirkungsdauer: keine

Nach Einnahme dieser Mixtur werden alle Gifte der 1. und 2. Stufe im Ziel unwirksam.

Heiltrank

Wirkungsdauer: keine

Dieser Trank heilt innerhalb von 2 Minuten zwei Lebenspunkte.

Liebestrank

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Der Trinker fühlt sich in tiefer Liebe zu der Person, welche beim Erschaffen des Trankes spezifiziert wurde, hingezogen. Falls niemand angegeben wurde, empfindet das Opfer den Ersten den es erblickt, als Ziel seiner Liebe. Dies bedeutet natürlich keine Unterwerfung, aber Verliebte würden für ihr „Opfer“ sicherlich Vieles tun.

Auch kann die Art oder Stärke wie die Zuneigung bekundet, wird je nach Einstellung des Verzauberten stark variieren.

Unsichtbarkeitstrank

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Der Anwender wird für die Trankdauer unsichtbar. Die normalen Regeln für Unsichtbarkeit gelten und durch bestimmte Handlungen kann diese auch frühzeitig beendet werden, z.B.: *Harter Kontakt, Schaden genommen, Angriffshandlung setzen*

Steinhautsalbe

Wirkungsdauer: Periode oder bis verbraucht

Wirkt wie der Zauberspruch „Steinhaut“ und ist nicht kompatibel mit diesen Zaubern oder anderen Schutzsalben.

Trank der arkanen Erholung

Wirkungsdauer: keine

Durch Trinken dieser Flüssigkeit erhalten arkane Magieanwender 5 Magiepunkte retour. Dadurch kann man allerdings seinen maximalen MP-Wert **nicht** überschreiten. Mehrfache Nutzung am Tag wird zu Nebeneffekten führen.

Trank der Stärke

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Der Charakter erlangt durch die Einnahme übernatürliche Stärke. Er ist dadurch in der Lage, Akte großer Kraft zu vollbringen (Türen aufbrechen, Felsen heben,...)

Trank der Tapferkeit

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Hierdurch erlangt man kurzzeitig einen Zustand totaler Furchtlosigkeit d.h. es wirken keinerlei Angstsprüche oder ähnliche Effekte. Allerdings hat dies auch den kleinen Nachteil, dass der Charakter währenddessen an leichter Selbstüberschätzung leidet.

Trank der tödlichen Ruhe

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Dieses Mittel lässt sein Opfer für eine halbe Stunde in einen scheinototen Zustand fallen. Nur mit magischen Mitteln ist es erkennbar, dass derjenige noch am Leben ist.

Trank der verschleierte Erinnerung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Das Opfer verliert für die Wirkungsdauer sämtliche Erinnerungen. Er weiß nicht mehr, wer oder was es ist. Außerdem ist es nicht möglich, mehr als allgemeine Grundfertigkeiten einzusetzen (keine Magie u.ä.).

Die Intelligenz an sich ist jedoch nicht betroffen.

Trank des Dritten Auges

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Mit Hilfe dieser Mixtur ist der Anwender in der Lage Unsichtbare zu sehen und Illusionen zu durchschauen.

Ein Charakter wird diesen Trank meist nur mit begründeten Verdacht zu sich nehmen, und nicht weil der Spieler gesehen hat, dass ein Unsichtbarer umherschleicht!

Wahrheitsserum

Wirkungsdauer: 3 Fragen od. 15 Minuten

Nachdem der Trank eingenommen wurde, muss das Opfer die nächsten 3 an ihn gestellten Fragen wahrheitsgemäß und ausführlich beantworten.

Stufe 3

Bannpulver

Wirkungsdauer: keine

Wird ein niederes Wesen einer anderen Existenzebene (z.B. Dämon) von diesem Pulver getroffen, so wird es auf seine Heimatebene zurückgeschickt.

Eisenhautsalbe

Wirkungsdauer: Periode oder bis verbraucht

Wirkt wie der Zauberspruch "Eisenhaut" und ist nicht kompatibel mit diesen Zaubern oder anderen Schutzsalben.

Essenz der Immunität

Wirkungsdauer: bis verbraucht, sonst unbegrenzt

Diese mächtige Substanz wird in einer Ampulle um den Hals getragen. Sie neutralisiert den nächsten auf den Träger gerichteten, **feindlichen** Zauberspruch, dabei wird sie selbst zerstört (ausleeren).

Eine Person kann nie mehr als **eine** Ampulle dieser Substanz tragen.

Der Alchemist muss die Ampulle auf den Träger abstimmen, ist dies einmal geschehen, kann sie nicht weitergegeben werden ohne ihre Kraft einzubüßen!!

Essenz des reinen Körpers

Wirkungsdauer: keine

Alle im Ziel aktiven Gifte werden unwirksam - aber bis Periodenwechsel wirken auch keine Tränke mehr.

Geifer des Lindwurms

Wirkungsdauer: keine

Diese gefährliche Substanz löst alles mit dem sie in Berührung kommt auf, mit Ausnahme von Glas und einigen stark magischen Metallen. Eine Dosis reicht um ca. einen dm³ Materie zu zersetzen.

Bei direktem Körperkontakt verursacht der Geifer 2 Lebenspunkte Schaden durch Säure.

Starker Heiltrank

Wirkungsdauer: keine

Dieser Trank heilt innerhalb von 2 Minuten drei Lebenspunkte.

Rostpulver

Wirkungsdauer: keine

Jegliches Metallteil, welches von diesem Pulver getroffen wird beginnt auf der Stelle zu verrosten. Davon ausgenommen sind nur magische Metalle.

Dieser Vorgang dauert 1-2 Minuten, dann ist der Gegenstand vollkommen zerstört.

Stufe 4

Betäubungspulver

Wirkungsdauer: keine

Wird ein Wesen von diesem Pulver getroffen, so ist es sofort bewusstlos (10 Minuten, keine Erinnerung an Verabreicher)

Regenerationssalbe

Wirkungsdauer: keine

Durch das Einschmieren von Arm- bzw. Bein-Stümpfen können abgeschlagenen Gliedmaßen zum Nachwachsen gebracht werden. Dies funktioniert in der Regel (SL-Entscheid) - aber nicht immer.
Spieltechnisch können hiernach Nachteile wie „fehlende Hand“ oder dergleichen weggekauft werden.



Trank der Himmlischen Stärkung

Wirkungsdauer: keine

Durch Trinken dieser Flüssigkeit erhalten nur Kleriker 3 Karmapunkte retour. Dadurch kann man allerdings seinen maximalen KP-Wert **nicht** überschreiten.

Jede weitere Einnahme dieses Trankes am gleichen Tag führt bis zum Ende der Periode zu **Schwächung** (Nachteile Alt & Schwach).

Trank des Überheltentums

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Durch Trinken dieser Flüssigkeit erhält man die Vorteile Eiserner Wille, Schmerzresistenz und Regeneration.

Jede weitere Einnahme dieses Trankes am gleichen Tag führt bis zum Ende der Periode zu **Schwächung** (Nachteile Alt & Schwach).

GIFTE

| Stufe 1 | Anzeichen | Beginn | Dauer | Effekt |
|-------------------------|-----------------|-----------------|---------------------|---|
| Übelwurz | sofort | nach 30' | 1 Stunde | Brechreiz, Geruchsempfindlich |
| Graukräuze | sofort | nach 30' | 1 Stunde | wie schwerer Floh- oder Lausbefall |
| Schielauge | sofort | nach 30' | 1 Stunde | kann nicht scharfstellen / gerade schauen |
| Raspelhals | sofort | nach 30' | 1 Stunde | schmerzt, Raue Stimme. Zauber können versagen (SL) |
| Schlaftrunk | sofort | nach 5' | 1 Stunde+ | rasches Einschlafen, mitunter bis geweckt |
| Triefnase | sofort | nach 5' | 1 Stunde | Niesen, Schnupfen, dauerrinnen. |
| Darmknöter | über ~ 1 h | nach 1 h | 4x 10 Minuten | 4x -1 LP |
| Stotterhauch | nach 5' | nach 15' | 15 Minuten | Panikattacken, Kurzatmig, stottert |
| Goblinrotz (Waffe) | keine | sofort | bis gereinigt | bis Gift geheilt wird nicht höher als auf 1 LP regeneriert |
| Lähmlymphe (Waffe) | sofort | sofort | 30 Sek. | Opfer kämpft/geht in "SloMo" (slow motion) |
| Stufe 2 | Anzeichen | Beginn | Dauer | Effekt |
| Brechwurz | nach 10' | nach 20' | 1 Stunde | dauerndes ÜBERGEBEN, keine Anstrengung über 1 Minute |
| Kehlkopf | nach 10' | nach 20' | 1 Stunde | Stimmverlust, Sprechversuche schmerzen |
| Nervenbrand | nach 10' | nach 20' | 1 Stunde | selbst angeschaut werden tut weh. Schmerzresistenz: Immun |
| Ohr-Korken | über 5' | schlagartig | 1 Stunde+ | extrem schwerhörig (hört nur in Nah, muss Lippen mitlesen) |
| Sauertränen | über 5' | schlagartig | 1 Stunde | Augen schwellen zu, man sieht nix /verschwommen bis Nah |
| Traumwasser | über 5' | schlagartig | 1 Stunde+ | Tiefschlaf-Anfall, nur ganz rabiate Versuche wecken auf |
| Blutmagen | nach 10' | nach 20' | 6x 1 Minute | Bauchweh, dann: Blut erbrechen: 6x -1 LP |
| Hasenherz | nach 10' | nach 20' | 1 Stunde | starke* Phobie / Angst vor eigentlich eh Allem und Allen |
| Zittersamen (Waffe) | sofort | sofort | 1 Minute | Opfer kämpft wie mit schwerem Parkinson / Zaubern: Konzentration-3 nötig |
| Schweißfeuer (Waffe) | sofort | sofort | 2' & nach 10' | Haut brennt wie mit zu viel Franzbranntwein eingerieben - abwischen, Trocknen, kratzen nötig. Wenn das nicht geschieht verliert man nach 10 Minuten -2 LP |
| Stufe 3 | Anzeichen | Beginn | Dauer | Effekt |
| Wurmbauch | keine | nach 1 h | bis behandelt | dauernde Schmerzanfälle, Klo alle 15', verdurstet nach LP in Tagen |
| Krampfbringer | über ~ 1 h | nach 1 h | bis behandelt | zuerst dauernd nervöse Zuckungen, dann schlagartig Krampfanfall 10' danach bewusstlos auf 0. Bis bereinigt: maximal 1 LP. (= schwach) |
| Kapuzengift | über ~ 1 h | nach 1 h | bis behandelt | zuerst schwer-hörig/sichtig, etc, dann schlagartig nur mehr Tastsinn - endet meist in Wahnsinn und Selbstmord. |
| Faulhals | nach 10 Minuten | schlagartig | 3 h + permanent | 3 Stunden heiser, Kehlkopf schwillt/verhärtet... nach 3 Stunden völlig verfault / Kehlkopf zerstört. |
| Schwarze Ruh | keine | nach 1 h | bis behandelt | schlagartiger Koma-Schlaf für STÄ = Tage. Schwarze Adern. |
| Eiterzinken | nach 10 Minuten | schlagartig | bis behandelt | Blut und Eiter in Nase/Nebenhöhlen, dauernde Schmerzen, -1LP und maximale LP halbiert bis geheilt |
| Hirnblitz | über 5' | schlagartig | 8x 30 Sek. | Irrsinnige Kopfschmerzen, Ohrbluten, dann: 8x -1 LP |
| Bröselkopf | über 5' | über 15' | KL in Stunden | verwirrt, hört falsche Dinge, dann: Schwachsinn (wie Zauber). |
| Krötenspeichel (Waffe) | sofort | sofort | GE in Stunden | Taube Glieder, spastische Bewegungen: Waffen sind Kopfunter bzw. in der falschen Hand zu führen! |
| Blutschwärzer (Waffe) | Blutet schwarz | sofort | bis behandelt | verhindert 1.Hilfe/Stabilisierung jeder Art bis Gift beseitigt wurde |
| Stufe 4 | Anzeichen | Beginn | Dauer | Effekt |
| Beuschelreisser | über 10' | schlagartig | sofort | Opfer hustet sich Seele aus dem Leib, erstickt. |
| Flüssigknochen | über 10' | schlagartig | 1 h + permanent | Knochen werden erst weich, dann immer flüssiger. Nach 1 Stunde ist das Opfer ein Weichtier und stirbt ohne Dauerpflege nach wenigen Stunden. |
| Altsack | über ~ 1 h | schlagartig | 1 h + permanent | Opfer altert rapide, nach 1 Stunde Nachteile ALT und SCHWACH |
| Klugsieche | über ~ 1 h | schlagartig | 1 h + permanent | Opfer verdimmt rapide, nach 1 Stunde SCHWACHSINN permanent. |
| Donnerschlag | Sofort | schlagartig | 8x 10 Sek. | Opfer hört lauten Knall, dann 8x -1 LP, + Todes-Stoß nach 1 Minute |
| Mutator | über ~ 1 h | ST Stunden | 1-4 h + permanent | Opfer verwandelt sich zusehends in ein Tier oder Monster. |
| Schnittertränen (Waffe) | keine | sofort | bis bereinigt | LP-Verlust verursacht: auf 0 LP, + Todes-Stoß nach 10 Minuten |
| Faulsäure (Waffe) | sofort | über 10 Minuten | ST in h + permanent | Opfer verfault bei lebendigem Leib (Werte:1 LP, Schwach) |

ANHANG C - GLAUBENSASPEKTE

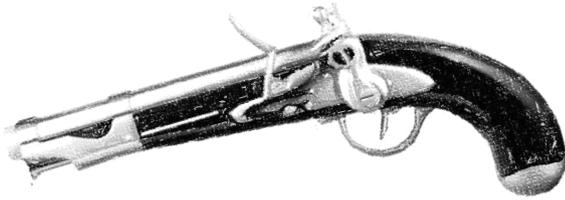


| Glaubensaspekt | Verhaltenskodex | Gesinnung | Magische | Schulen | Typisch für Gottheit: |
|---------------------------|--|------------------------------|----------------|--------------|--|
| Abenteurer | Sei neugierig. Lehne kein Abenteuer ab. Finde Neues, probiere aus. | Alle | Erkenntnis | Kampf | Mirciron, Balder |
| Alter/ Vorsicht | Nur keine Eile, nichts überstürzen. Bewahre Würde, zeig Weisheit. Entscheide. | Alle | Erkenntnis | Nekromantie | Janus, Hödur, Odin, |
| Chaos | Sei unvorhersehbar-und originell. Schaffe Neues, zerstöre Altes, rühr um | Chaotisch | Kampf | Natur | Discordia Loki, |
| Dunkelheit / Nacht (Mond) | Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen. | Alle | Allgemein | Erkenntnis | Nocturnis, Saga |
| Ehre / Treue | Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefallene & Ahnen | Rechtschaffen | Kampf | Schutz | Bellorum, L'Artiste, Sif, Tyr, Sturmgott |
| Erde | Sei ruhig und beständig. Lass den Feind an Dir zerschellen. Ehre die Schätze der Erde und die Völker darunter. Bewahre die Ruhe des Landes, Biete Schutz. | Rechtschaffen | Nekromantie | Schutz | Frigg, |
| Feuer | Folge Deinen Emotionen, hilf anderen mit ihren. Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis | Jede Extreme | Kampf | Natur | Valescor, Thor, Sturmgott |
| Fremdwelten | Suche & Bewahre Kontakte nach anderswo. Erhalte Übergänge wo möglich. Sei ein Botschafter für und gegenüber den Besuchern, vermittele wenn nötig. | Keine Gute | Dämonologie | Schutz | Asmodeus, Odin, Hermodur |
| Freude / Liebe | Verbreite gute Laune und lebe sie selbst. Ehre die Liebe in ihren vielen Spielarten, wecke die Liebe an allen Dingen. Lass dich faszinieren, Freu dich. | Gut | Beherrschung | Natur | Sybarite, Freja |
| Fruchtbarkeit | Unterstütze den Kreislauf. Lass keinen Samen, keine Knospe verkommen. Ehre jene, die Leben hervorbringen können. Segne jene, die es wollen. | Alle | Allgemein | Natur | Aurore, Frigg |
| Furcht | Lehre andere den Respekt vor dem Grauen. Sei ein Botschafter der kommenden Schrecken. Unterstütze sinistere Prophezeiungen. Säge Furcht, ernte Panik. | Keine Gute | Beherrschung | Nekromantie | Die Nomen |
| Gaumenfreude / Genuss | Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen. | Alle | Allgemein | Kampf | Sybarité, Thor, Bragi |
| Ganerei | Kleine Scherze tun niemandem weh. Betrüge die Reichen zu Gunsten anderer. Achte darauf, dass Dein Betrug nicht direkt verletzt, nutze Intellekt vor Gewalt. | Alle | Allgemein | Beherrschung | Nocturnis, Casinora, Loki |
| Geheimnis | Ergründe Geheimnisse und Rätsel. Gib sie selbst nie ohne Grund preis. Verschwöre Dich mit Wissenden, reglementiere die Weitergabe (Bilde Logen) | Keine Gute | Dämonologie | Erkenntnis | Discordia, Odin |
| Glück | Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein. Hilf den Unglücklichen. | Keine Böse | Beherrschung | Schutz | Casinora, Ullr |
| Hass | Sie verdienen alle das Verderben. Nütze Lug, Trug und Fallen. Kein Mitleid, keine Hilfe (außer: Vertrauen erschleichen). Plane groß, nimm wen Du erwischst. | Neutral- oder chaotisch-Böse | Dämonologie | Nekromantie | Dahovar, Hel |
| Jugend / Tatendrang | Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfälle oder Raufereien bereichern jede Situation... | Alle | Kampf | Natur | Mirciron, Skadi |
| Krankheit | Genieß die Schmerzen und Visionen. Lass an der süßen Pein und Euphorie teilhaben. Verbreite die Geschenke von Fäulnis und Fieber. Hege die Kranken. | Keine Gute | Natur | Nekromantie | Hel, (Dämonenprinzen) |
| Krieg | Diplomatie eröffnet. Gewalt ist eine Lösung. Gezogene Waffen müssen Blut vergießen. Taktik & Strategie entscheiden die Schlacht, Zweikampf das Können. | Keine Gute | Dämonologie | Kampf | Bellorum, Odin, Sif, Tyr, Sturmgott |
| Handwerk | Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie bereitwillig an Lehrlinge. | Alle | Allgemein | Schutz | L'Artiste, Njörd |
| Kunst | Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse | Keine Rechtschaffene | Allgemein | Erkenntnis | L'Artiste, Bragi, |
| Leben / Heilung | Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen. Behandle keine Mörder, denn sie verdienen es nicht | Alle | Natur | Schutz | Mortis, Frigg, |
| Licht / Tag (Sonne) | Das Licht bringt Leben. Enthülle Verborgenes Böse. Beleuchte immer alles von 2 Seiten. Meide Schatten. Trage immer eine Lichtquelle bei dir. Carpe Diem.. | Keine Böse | Allgemein | Natur | Aurore; Heimdall, Hermodur, Jordun |
| Luft | Bleib an keinem Ort wo die Luft steht. Immer ein Fenster oder Türe offen lassen. Handle schnell-denke schneller. Las dich vom Wind oder Gerüchen leiten | Chaotisch | Allgemein | Dämonologie | La Sauvage, Thor, Freja |
| Lüge / Verschleierung | Vermeide die Wahrheit, aber intelligent. Hilf jenen, die etwas zu verbergen haben. Leite Ermittler in die Irre. Vermeide es, Dein wahres selbst zu zeigen. | Keine Gute | Beherrschung | Erkenntnis | Discordia, Loki |
| MAGIE | Ehre die Zauberkunst in allen Spielarten. Bewahre magische Orte und Phänomen. Nutze Magie mit Intelligenz & Sinn. Bewahre sie vor Dilletanten. | Alle | Eine Beliebige | - | Innoval, Odin |
| Mord / Folter | Der Moment des Sterbens ist heilig. Die Widmung des Todes – eine Messe. Auch der Moment der Aufgabe, des Brechens einer Person ist eine Hymne. | Böse | Allgemein | Nekromantie | Bellorum, (Dämonenprinzen) |
| Natur | Lebe mit, in und von der Natur den Kreislauf des Jahres. Hege und Pflege ihre Gaben, denn sie sind nicht selbstverständlich. Misstrauere Zivilisation und Technik. | Alle | Natur | Schutz | La Sauvage, Ullr, Skadi |
| Ordnung | Lebe nach Recht und Gesetz, Sitten und Moral. Hilf die bestehende Ordnung zu schützen. Bekämpfe Chaos und Anarchie | Rechtschaffen | Erkenntnis | Schutz | Asmodeus, Frigg, Tyr |
| Reise | Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittele Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht. | Alle | Erkenntnis | Schutz | Platea, Balder, Hödur, Skadi |
| Schmiedekunst | Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie an Lehrlinge bereitwillig | Alle | Allgemein | Schutz | Valescor |
| Schönheit | Preise Schönes, fördere jene die Schönes schaffen. Lass keine mutwillige Zerstörung oder Verunstaltung zu. Schönheit liegt im Auge des Betrachters. | Alle | Beherrschung | Erkenntnis | Casinora, Balder |
| Tod | Ehre die Toten und ihr Vermächtnis. Hilf ihnen Ruhe zu geben, bewahre ihre Grabstätten. Hilf jenen die zu sterben bereit sind zu gehen. | Alle | Natur | Nekromantie | Mortis, Sif, Hel |
| Tyrannie | Zieh Macht an dich wo möglich. Kontrolliere oder beeinflusse Alles zu deinen Gunsten. Scheue dich nicht vor Gewalt, um zu herrschen. | Keine Gute | Beherrschung | Kampf | Asmodeus, Sturmgott |
| Unglück | Gönne kein Glück, lass keine glückliche Stimmung bestehen. Sabotiere und verkehre jene Dinge oder Personen, die Glück genießen oder gewähren. | Keine Gute | Beherrschung | Dämonologie | Dahovar, Loki |
| Wahrheit | Lüge niemals. Diene der Wahrheit, hilf immer sie zu finden oder aufzudecken, wenn sie durch Lug und Trug verschleiert wird. Verbreite Wahrheiten | Alle | Beherrschung | Erkenntnis | Janus, Heimdall, Saga |
| Wasser | Folge den Strömungen, denke fließend. Sei stark durch Nachgiebigkeit, denn spröde wird, wer kalt und hart ist. Ahnde Verschwendung oder Verunreinigung. | Jede Neutrale | Beherrschung | Natur | Platea, Njörd |
| Wissen | Sammle und bewahre für die Nachwelt. Erschließe die Welten mit dem Geist und finde Worte, sie zu erklären. Wissen ist Macht, sei wachsam wer sie einsetzt | Jede Neutrale | Dämonologie | Erkenntnis | Innoval, Saga, die Nomen |
| Zerstörung | Sei der Vorbote des Untergangs. Preise das Ende, denn dann werden die Welten wieder frei sein. Störe jene die an Dingen festhalten, zerstöre Altes. | Jede Böse | Dämonologie | Nekromantie | Fenris, die Nomen (Dämonenprinzen) |
| Zivilisation | Verbessere die Techniken der Vorfahren. Schaffe Neues mit Geist und Hand. Verbessere das Miteinander, sei ein Vorbild. Nutze Technik und Fortschritt. | Alle | Beherrschung | Schutz. | Aurore, Bragi, Bellorum, Innoval |

ANHANG D - TABELLEN

| ABENTEUER & KAMPFKUNST (A) | | Werte | | | | | |
|---|--------------|-------|---|--------------|------|---|--|
| Beidhändigkeit | GE | GE | Aspekt 2 | ES | ES | 4 | |
| Blind Kämpfen (Meister) | GE | GE | 8 Aspekt 3 | ES | ES | 8 | |
| Entfesseln | GE | GE | Aspekt 4 (Spezialist/Meister) | ES | ES | 1 | |
| Entwaffnen | GE | ST | 6 Bardenkunst | KL | ES | 8 | |
| Fallen bauen & entschärfen 1 | GE | KL | Blutmagie | KL | ES | 8 | |
| Fallen bauen & entschärfen 2 | GE | KL | 6 Heilige Weihe | ES | ES | 2 | |
| Fallen bauen & entschärfen 3 | GE | KL | Konzentration 1 | KL | KL | 6 | |
| Fallen bauen & entschärfen 4* (Meister) | GE | KL | 15 Konzentration 2 | KL | KL | 1 | |
| Fälschen 1 | GE | KL | Konzentration 3 | KL | KL | 2 | |
| Fälschen 2 | GE | KL | 6 Konzentration 4* (Meister) | KL | KL | 4 | |
| Fälschen 3 | GE | KL | Magie binden* (Meister) | KL | ES | 1 | |
| Fälschen 4* (Meister) | GE | KL | 15 Magie schreiben (Lesen&Schreiben) | KL | ES | 8 | |
| Foltern | GE | KL | Magietheorie | KL | KL | 6 | |
| Gezielter Schlag (Meister ^{oo}) | GE | ST | 6 Meditation 1 | KL | ES | 4 | |
| Hinterhalt 1 (betäuben mit Knauf) | GE | ST | Meditation 2 | KL | ES | 8 | |
| Hinterhalt 2 (meucheln m. Kernlos) | GE | ST | 10 Meditation 3 | KL | ES | 1 | |
| Hinterhalt 3 (betäuben, waffenlos) | GE | ST | Meditation 4* (Meister) | KL | ES | 2 | |
| Hinterhalt 4* (Meister) meucheln im Kampf | GE | ST | 25 Ritualkunde 1 | KL | ES | 6 | |
| Immunität gegen Betäuben (Meister) | ST | ST | Ritualkunde 2 | KL | ES | 1 | |
| Immunität gegen Entwaffnen (Meister) | GE | ST | 20 Ritualkunde 3 | KL | ES | 2 | |
| Meisterschuss-Armbrust (Meister) | GE | GE | Ritualkunde 4* (Meister) | KL | ES | 4 | |
| Meisterschuss-Bogen (Meister) | GE | GE | 36 Stille Magie f. Zauber Stufe * 1 | ES | ES | 6 | |
| Meisterwurf-Wurfwanne (Meister) | GE | GE | Stille Magie f. Zauber Stufe * 2 | ES | ES | 1 | |
| Orientieren | KL | KL | 12 Stille Magie f. Zauber Stufe * 3 | ES | ES | 1 | |
| Persönliche Waffe (Meister) | ST | GE | Stille Magie f. Zauber Stufe * 4 | ES | ES | 2 | |
| PERSÖNLICHE EHRE | 1 | 1 | 3 Zauberspruch 1 | ES | ES | 6 | |
| Rüstung I (Gambesson, Weiches Leder) | ST | ST | Zauberspruch 2 | ES | ES | 1 | |
| Rüstung II (Festes Leder, Beschlagen) | ST | ST | 4 Zauberspruch 3 (Spezialist ODER Meister) | ES | ES | 1 | |
| Rüstung tragen I & II | ST | ST | Zauberspruch 4 (Spezialist+Meister) | ES | ES | 2 | |
| Rüstung tragen I & II & III | ST | ST | 10 zusätzliche Karmapunkte: | ES | ES | 1 | |
| Rüstung tragen I & III (Gambe+Kette) | ST | ST | Zauberspruch I-CHAOS | ES | ES | 4 | |
| Rüstung tragen I & IV (Gambe+Platte) | ST | ST | Zauberspruch II-CHAOS | ES | ES | 8 | |
| Rüstung tragen I bis IV (Alle) | ST | ST | Zauberspruch III (Spezialist OD. Meister)-CHAOS | ES | ES | 1 | |
| Rüstung tragen III (Kette, Schuppe) | ST | ST | 36 Zauberspruch IV (Spezialist+Meister)-CHAOS | ES | ES | 1 | |
| Rüstung tragen IV (Platte) | ST | ST | | | | | |
| Schätzen | KL | KL | BEREICH WISSEN & HANDWERK (W) | Werte | | | |
| Schild-Technik: Buckler, Tartsche (bis 50cm) | GE | ST | 4 Alchemie 1 | KL | KL | 6 | |
| Schild-Technik: Großer Schild (bis 110 cm) | GE | ST | Alchemie 2 | KL | KL | 1 | |
| Schild-Technik: Kleiner Schild (bis 70cm) | GE | ST | 10 Alchemie 3 | KL | KL | 4 | |
| Schild-Technik: Wallschild | GE | ST | Alchemie 4 *(Meister) | KL | KL | 7 | |
| Schlösser öffnen 1 | GE | GE | 16 Alchemiepunkte: | KL | KL | 2 | |
| Schlösser öffnen 2 | GE | GE | Alchemisches Rezept 1 | GE | KL | 4 | |
| Schlösser öffnen 3 | GE | GE | 8 Alchemisches Rezept 2 | GE | KL | 8 | |
| Schlösser öffnen 4* (Meister) | GE | GE | Alchemisches Rezept 3 | GE | KL | 1 | |
| Spuren legen / lesen / verwischen 1 | KL | KL | 32 Alchemisches Rezept 4 *(Meister) | GE | KL | 1 | |
| Spuren legen / lesen / verwischen 2 | KL | KL | Artefaktkunde 1 | KL | KL | 5 | |
| Spuren legen / lesen / verwischen 3 | GE | GE | 9 Artefaktkunde 2 | KL | KL | 1 | |
| Spuren legen/lesen/verwischen 4* (Meister) | GE | GE | Artefaktkunde 3 | KL | KL | 3 | |
| Taschendiebstahl | GE | GE | 24 Artefaktkunde 4 *(Meister) | KL | KL | 6 | |
| Zus. Lebenspunkt von 2 auf 3 | ST | ST | Büchsenmacher (Optional) 1 | GE | KL | 6 | |
| Zus. Lebenspunkt von 3 auf 4 | ST | ST | 5 Büchsenmacher (Optional) 2 | GE | KL | 1 | |
| Zus. Lebenspunkt von 4 auf 5 | ST | ST | Büchsenmacher (Optional) 3 | GE | KL | 2 | |
| Zus. Lebenspunkt von 5 auf 6 | ST | ST | 6 Büchsenmacher (Optional) 4* (Meister) | GE | KL | 4 | |
| Zus. Lebenspunkt von 6 auf 7 (Meister) | ST | ST | Erste Hilfe | GE | KL | 4 | |
| Zus. Lebenspunkt von 7 auf 8 (Meister) | ST | ST | 60 Fremde Sprache leicht | KL | KL | 4 | |
| | | | Fremde Sprache schwer | KL | KL | 6 | |
| | | | Geschichte (pro Kultur) | KL | KL | 4 | |
| WAFFENFERTIGKEITEN | | | Gift Rezept 1 | GE | KL | 4 | |
| Armbrust ^(2 direkt) | GE | ST | 10 Gift Rezept 2 | GE | KL | 6 | |
| Axt (bis 85 cm) | GE | ST | 7 Gift Rezept 3 | GE | KL | 1 | |
| Bastard-axt (bis 115 cm) ² | GE | ST | 1 Gift Rezept 4 (Meister) | GE | KL | 1 | |
| Bastard-schwert (bis 135 cm) ² | GE | ST | 1 Giftkunde 1 | KL | KL | 5 | |
| Blasrohr (kein Schaden, überträgt Gift/Substanz) | GE | GE | 7 Giftkunde 2 | KL | KL | 1 | |
| Bogen ^(2 direkt) | GE | ST | 1 Giftkunde 3 | KL | KL | 2 | |
| Dolch (bis 55 cm) | GE | GE | 16 Giftkunde 4 *(Meister) | KL | KL | 4 | |
| <i>KRIEGER: Bastard-&Kurz- >> Schwert</i> | 0 | 0 | Handwerk 1 (1 Bereich) | GE | GE | 6 | |
| <i>KRIEGER: Bihänder&Schwert >> Bastard</i> | 0 | 0 | Handwerk 2 (2 Bereiche) | GE | GE | 9 | |
| <i>KRIEGER: Schwert&Dolch >> Kurzschwert</i> | 0 | 0 | Handwerk 3 (3 Bereiche) | GE | GE | 1 | |
| <i>KRIEGER: Zweihandaxt&Axt >> Bastardaxt</i> | 0 | 0 | Handwerk 4* (Meister) in einem Bereich | GE | GE | 2 | |
| Kurzschwert (bis 85 cm) | GE | ST | 6 Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern | GE | GE | 2 | |
| Optional - Feuerwaffe, 1-Schüssig (Nerf) | GE | KL | Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln | GE | GE | 4 | |
| Optional - Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf) | GE | KL | Handwerks-Bereich: Holz | GE | GE | 6 | |
| Optional - Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf) | GE | KL | 18 Handwerks-Bereich: Leder | GE | GE | 6 | |
| Optional - Panzerstecher (Meister ^{oo}) | GE | KL | 10 Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe | GE | GE | 4 | |
| Schlagwaffe beweglich (bis 105 cm) | GE | ST | 10 Heilkunde 1 | GE | KL | 5 | |
| Schlagwaffe unbeweglich (bis 85 cm) | GE | ST | 9 Heilkunde 2 | GE | KL | 1 | |
| Schwert (bis 105 cm) | GE | ST | 9 Heilkunde 3 | GE | KL | 2 | |
| Stangenwaffe kurz (bis 125 cm) ² | GE | ST | 12 Heilkunde 4 *(Meister) | GE | KL | 3 | |
| Stangenwaffe lang (bis 220 cm) ² | GE | ST | Heraldik (pro Kultur) | KL | KL | 4 | |
| Wurfwanne (kernlos) | GE | GE | Hobby: | Var. | Var. | 0 | |
| Zweihandaxt (bis 150 cm) ² | GE | ST | 6 Legenden (pro Kultur) | KL | KL | 6 | |
| Zweihänder (bis 180 cm) ² | GE | ST | Lesen / Schreiben (pro Schrift) | KL | KL | 4 | |
| Zweihandschlagwaffe (bis 135 cm) ² | GE | ST | Munition (Optional) | GE | KL | 2 | |
| | | | Munition herstellen (Optional) | GE | KL | 1 | |
| | | | Pflanzenkunde 2 | KL | KL | 8 | |
| BEREICH MAGIE & GLAUBEN (M) | Werte | | Pflanzenkunde 3 | KL | KL | 1 | |
| Aspekt 1 | ES | ES | 20 Pflanzenkunde 4 *(Meister) | KL | KL | 3 | |

| | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|
| <i>Recht & Gesetz: fremde Kultur</i> | KL | KL | 4 |
| <i>Rechtskunde 1</i> | KL | KL | 6 |
| <i>Rechtskunde 2 angrenzende Kulturen 1)</i> | KL | KL | 9 |
| <i>Rechtskunde 3 (fernere Kulturen 1)</i> | KL | KL | 15 |
| <i>Rechtskunde 4 *(Meister) in einer Kultur</i> | KL | KL | 24 |
| Religionen (pro Kultur) | KL | KL | 4 |
| Runen & Symbole (pro Kultur) | KL | KL | 4 |
| Rüstung reparieren | GE | ST | 4 |
| Schilder, Waffen, Werkzeug flicken | GE | KL | 6 |
| <i>Schmiede-Kunst: Roh & Huf</i> | GE | ST | 4 |
| <i>Schmiede-Kunst: Rüstungen</i> | GE | ST | 8 |
| <i>Schmiede-Kunst: Waffen</i> | GE | ST | 8 |
| <i>Schmiede-Kunst: Fein & Werkzeug</i> | GE | KL | 6 |
| <i>Schmiede-Kunst: Juwelen & Geschmeide</i> | GE | KL | 10 |
| Schmieden 1 (1 Kunst) | GE | ST | 8 |
| Schmieden 2 (2 Künste) | GE | ST | 12 |
| Schmieden 3 (3 Künste) | GE | ST | 20 |
| Schmieden 4*(Meister) in einer Kunst | GE | ST | 32 |
| Tierkunde | KL | KL | 4 |
| Völkerkunde (pro Volk/Rasse) | KL | KL | 4 |
| Wissen Anderswelt | KL | KL | 6 |
| Wissen Elementarebenen | KL | KL | 4 |
| Wissen – Koriphäe (Meister 2 ^{oo}) | KL | KL | 15 |
| Wissen Lichte Sphären | KL | KL | 4 |
| Wissen Schattenreich | KL | KL | 6 |
| Wissen um Dämonen 1 | KL | KL | 3 |
| Wissen um Dämonen 2 | KL | KL | 6 |
| Wissen um Dämonen 3 | KL | KL | 12 |
| Wissen um Dämonen 4 *(Meister) | KL | KL | 21 |
| Wissen um mythische Kreaturen 1 | KL | KL | 3 |
| Wissen um mythische Kreaturen 2 | KL | KL | 6 |
| Wissen um mythische Kreaturen 3 | KL | KL | 12 |
| Wissen um mythische Kreaturen 4 *(Meister) | KL | KL | 21 |
| Wissen um Untote 1 | KL | KL | 3 |
| Wissen um Untote 2 | KL | KL | 6 |
| Wissen um Untote 3 | KL | KL | 12 |
| Wissen um Untote 4 *(Meister) | KL | KL | 21 |
| Wissen Unterwelten | KL | KL | 8 |



NACHTEILE

| | | |
|---|-----------|--|
| Allergie* 1-3 | *Nachteil | bestimmte Substanzen oder Umstände (Silber, Tageslicht, Kohlehydrate...) schädigen |
| 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 | Verletzung: Kampfrausch, keine Freund/Feind-Unterscheidung, kämpft bis -LP |
| Blindheit | -35 | Für Blindkampf defensiv: <i>Blind kämpfen</i> nötig, offensiv: nur mit <i>Bes. Hintergrund</i> |
| Chaosmagier | -15 | Nur für Magieanwender wählbar! |
| Dunkles Blut (+1 Schaden Silber, Klerikales) | -20 | Jede Silber-Waffe im Spiel, jeder klerikale Schadenzauber +1 Effekt; klerikale Heilzauber (außer der eigenen Unterwelt-Gottheit) haben -1 Effekt und verursachen Schmerz |
| Ehrenkodex / Eid | *Nachteil | Ehrenkodexes der Ritterlichkeit / Zwerge / Samurai... |
| Ehrlichkeit 1 | -5 | Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu |
| Ehrlichkeit 2 | -15 | Der Held lügt nie - selbst in Todesgefahr nicht! |
| Einäugig | -10 | Der Held trägt eine Augenklappe. (Der Spieler sollte diese ab und zu wechseln) |
| Einhändig (links, sekundär) | -5 | Die „linke“ Hand wird bandagiert oder mit einem „Haken“ versehen |
| Einhändig (rechts, primär) | -10 | Die „rechte“ Hand wird bandagiert oder mit einem „Haken“ 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 dafür... |
| Feenblut (+1 Schaden Kaltes Eisen, Klerikales) | -20 | Jede <i>Kalteisen</i> Waffe im Spiel, jeder klerikale Schadenzauber +1 Effekt; klerikale Heilzauber (außer von einer Fee) haben -1 Effekt und verursachen Schmerz. |
| Feindschaft 1-3 * | *Nachteil | gegenüber definierten „großen“ Gruppen (zB. Händler), Rassen (Elfen), Magiewirkern (Kleriker), Geschlecht (Männer) - von unfreundlich, Feindbild bis mörderisch. |
| Freundschaft 1-3 * | *Nachteil | Versucht alles um zu helfen ... |
| Geas (Ansehen: -300) [Ehrgesellschaft] | -10 | Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal) |
| Geas, leicht (Ansehen-100) | -5 | Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal) |
| Geas, lethal (stirbt) | -20 | Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal) |
| Geas, stark (Sklave: 1Jahr/100 Ansehen) | -15 | Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal) |
| Gutgläubigkeit | -15 | Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist |
| Keine persönliche Ehre (nie Dacherl) | -10 | gesenktes Ansehen und Ehrhaftigkeit des Helden |
| 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 | -10 | Kämpfe sind zu verhindern, tötet nicht, kämpft nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu |
| Phobie* | *Nachteil | Held hat vor einer bestimmten Sache unüberwindliche Angst |
| Schwach | -25 | Der Held besitzt nur einen Lebenspunkt. Kann nur bei Stärke = 4 gewählt |
| Sehschwäche 1 (bis 1 Dioptrie) | -5 | Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet! |
| Sehschwäche 2 (bis 2 Dioptrien, keine Differenz) | -10 | Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet! |
| Sehschwäche 3 (1,5 bis max.3 Dioptrien) | 15 | Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet! |
| Sklave | -10 | extreme Enech-Einschränkung, meist freiwillig (Schuldner) |
| Soziale Nachteile * | *Nachteil | Nachteil, der dem Helden den Umgang mit anderen Spielfiguren erschwert |
| Stummheit | -20 | Der Spieler darf nicht sprechen |
| Sucht * | *Nachteil | Eine bestimmte simulierte Droge, (mehr oder weniger schwer zu erhalten) muß regelmäßig eingenommen werden. Der Held kann diese Droge nicht selbst herstellen! |
| Nachteil* 1 – häufig | -10 | Alltägliche Begegnung wahrscheinlich (Sonnenlicht, Frischluft, andere Lebewesen) |
| Nachteil* 1 – manchmal | -5 | sollte auf jedem Spiel möglich sein (häufige Berufe, Tiere oder Fremdrassen, Mondlicht, Obst) |
| Nachteil* 1 – selten | -2 | Sollte zumindest 1x / Jahr möglich sein (spezieller Mönchsorden, seltener Blumenduft, etc.) |
| Nachteil* 2 – häufig | -20 | |
| Nachteil* 2 – manchmal | -15 | 1 = lästig (Ausschlag, Husten, dauerndes Motzen/anfeinden/kritisieren) |
| Nachteil* 2 – selten | -10 | 2 = stark (Schaden bei Kontakt / Siechen ohne Behandlung, Streit suchen) |
| Nachteil* 3 – häufig | -40 | (Waffen aus Material = +1 Effekt) |
| Nachteil* 3 – manchmal | -20 | 3 = tödlich (Schmerz & 1/2 LP Verlust bei Kontakt, meucheln/Fordern auf Sicht) |
| Nachteil* 3 – selten | -15 | (Waffen aus Material = x3 Effekt) |

VORTEILE

| | | |
|--|----------|--|
| Besondere Ausrüstung (Seite 2) | variabel | Umfasst einen breiten Bereich von Gegenständen |
| Besondere Rüstung (Seite 2) | variabel | Persönliche Panzerung, Familienschild, etc. |
| Besondere Waffe (Seite 2) | variabel | Silber, magisch, Mithril, (un)-heilig. |
| Cantrip (4x 1.° oder 2x 2.° / Periode) | 20 | Der Held kann einen gewählten Spruch der 1. Stufe 4x pro Periode ohne MPKosten |
| 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 |
| Immun Zauber 1. Grad (Vermerk S.2) | 10 | pro individuellem Spruch (z.B. Schlaf, 1. Stufe = 10 GP) |
| Immun Zauber 2. Grad (Vermerk S.2) | 15 | |
| Immun Zauber 3. Grad (Vermerk S.2) | 20 | |
| Immun Zauber 4. Grad (Vermerk S.2) | 25 | |
| Immunität Giftwirkung 1 | 10 | bis zur jeweiligen Stufe. Muss aufbauend genommen werden. (z.B. St3 = 60 GP) |
| Immunität Giftwirkung 2 | 30 | |
| Immunität Giftwirkung 3 | 60 | |
| Immunität Giftwirkung 4 | 100 | |
| Immunität Krankheiten 1 | 10 | bis zur jeweiligen Stufe. Muss aufbauend genommen werden. (z.B. St2 = 30 GP) |

| | | |
|---------------------------------------|------------|--|
| Immunität Krankheiten 2 | 30 | |
| Immunität Krankheiten 3 | 60 | |
| Immunität Krankheiten 4 | 100 | |
| Kessel des Überflusses | 20 | Kessel voll magischen Trank brauen, am gleichen Tag zu verbrauchen. 1x/Wesen/Tag |
| Persönliche Ehre | +100 pro 5 | erhöht das Ansehen und Ehrhaftigkeit des Helden |
| Rang & Status | variabel | Ehrentitel (+ Rechte & Vorteile) |
| Regeneration (1 LP / Stunde) | 40 | Nicht kumulativ mit schneller Heilung! Normal inkl. Silber, Säure, Feuer-Allergie |
| Reichtum (Pro Spiel, 5 / Silber, S.2) | variabel | Fängt jedes Spiel mit mindestens der Menge an Geld an |
| Schmerzresistenz | 20 | Held empfindet fast keine Schmerzen. Immun gegen „Schmerz“-Zauber. Kann Gliedmaße auch nach Treffer noch 1xnormal einsetzen. |
| Schnelle Heilung (1/2 Zeiten) | 15 | Verletzungen des Helden heilen mit doppelter Geschwindigkeit. Nicht kumulativ mit Regeneration! |
| Sechster Sinn | 15 | Bei wichtigen Geschehnissen kann der Held eine Vorahnung haben |
| Starker Glaube | 5 | Die Macht der „Götter“ beschützt den Gläubigen vor manchen Gefahren, er selbst kann +KP zu Messen beisteuern. |
| Trickreiche Verstellungskunst | 15 | berühmte Fähigkeit glaubwürdig ein völlig anderes Gesellschaftsniveau / Kaste darzustellen. |
| Überstärke | 30 | Kann nur bei ST1 gewählt werden. KEIN zusätzlicher Schaden - Held ist nur extrem (außergewöhnlich) stark |
| Ungewöhnlicher Hintergrund (Seite 2) | variabel | Voraussetzung für Vorteile und Fähigkeiten die nicht üblich für das Szenario sind |
| Wille - Eiserner | 40 | Der Held kann 2x pro Periode Geistesbeeinflussung bis zur 2.Stufe widerstehen und hat Immunität gegen 1 Stufe Geistesbeeinflussung |
| Wille - Starker | 20 | Held kann 1x pro Periode einer Geistesbeeinflussung bis zur zweiten Stufe widerstehen. |

| | | |
|-------------------------|-------------------------------|--|
| KRIEGER - BONUS: | Schwert&Dolch >> Kurzschwert | Voraussetzungen: S+G=3 (4 falls ausgeglichen) Angestrebte Meisterschaft = „Kämpferisch“, also: Krieger, Schütze, Akademiesoldat, Unterstützungssoldat, Waldläufer |
| | Bastard-&Kurz- >> Schwert | |
| | Bihänder&Schwert >> Bastard | |
| | Zweihandaxt&Axt >> Bastardaxt | |

ARIOCHIA - GELD & PREISE

MÜNZEN 2,5--4,0 cm DM (je größer, desto flacher).

| Allgemein | Goldland | Dalriada | ~unterer-/oberer Gegenwert |
|---------------|----------|----------|----------------------------|
| Gold | Aureus | Cúmal | 1500 - 4500€ |
| Gulden | | | |
| Goldtaler | | | |
| Goldkrone | | | |
| Silber | Argentus | Sét | 150-450€ |
| Shilling | | | |
| Silbertaler | | | |
| Kupfer | Ass | Copáir | 15-45€ |
| Heller, | | | große Kupfer- oder |

(z.B.: Dalriada)



| | | | |
|------------------------------|--------------------------|----------|----------------------|
| Kopeke | | | |
| Groschen | Sesterz | Sgillinn | Winzige Silberrmünze |
| Kupferling Kreuzer | 1-Cent-/ ähnliche Münzen | | 1,5-4,5€ |

RÜSTUNGEN

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--|--------|--------|------|--------|
| Gambesson, Lederpanzer (RS:2), Buckler, kleiner Schild, Lederzeug (+1) | 20 | 2 | - | 300 |
| Beschlagenes Leder, (RS:4), Eisenzeug (+1), Groß- oder Wallschild | 50 | 5 | - | 750 |
| Schuppenpanzer (RS: 6) | 150 | 15 | 1,5 | 2.250 |
| Kettenhemd (RS: 6) | 300 | 30 | 3 | 4.500 |
| Plattenpanzer (RS: 8) | 900 | 90 | 9 | 13.500 |

WAFFEN

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--|--------|--------|------|-------|
| Munition 1 Dutzend (12 Stück) | 6 | 0,6 | - | 90 |
| Bauernwaffe (beschlagener Stecken, Dolch, Speiß, Beil, etc.) | 5 | 0,5 | - | 75 |
| Söldnerwaffe (Stangenwaffe, Axt, Bogen, etc.) | 20 | 2 | - | 300 |
| Adelswaffe (Armbrust, Schwert, Kriegshammer, etc.) | 50 | 5 | - | 750 |
| Große / Moderne Adelswaffe (inkl. Feuerwaffen) | 100 | 10 | 1 | 1.500 |

Stahlwaffen oder vergleichbare Wertarbeit kosteten das 3-Fache, nobler Zierrat mindestens noch mal so viel.

METALLE

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|-----------------------------------|--------|--------|------|--------|
| 1 Pfd. Eisen / Zinn | 10 | 1 | - | 150 |
| 1 Pfd. Kupfer / Zink | 20 | 2 | - | 300 |
| 1 Pfd. Silber | 200 | 20 | 2 | 3.000 |
| 1 Pfd. Zwergenstahl | 300 | 30 | 3 | 4.500 |
| 1 Pfd. Gold / Steinsalz / Mithril | 2000 | 200 | 20 | 30.000 |

TIERE & SKLAVEN

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--------------------------------------|--------|--------|------|-------|
| ein Schwein | 15 | 1,5 | - | 225 |
| Zugpferd | 90 | 9 | - | 1.350 |
| ein Pferd | 120 | 12 | 1,2 | 1.800 |
| ein Ochse | 30 | 3 | - | 450 |
| eine Kuh | 40 | 4 | - | 600 |
| ein Schaf | 10 | 1 | - | 150 |
| ein Zucht - Schaf | 15 | 1,5 | - | 225 |
| ein Arbeits-Sklave | 30 | 3 | - | 450 |
| eine Lustsklavin / Milchkuh mit Kalb | 100 | 10 | 1 | 1.500 |

KLEINWAREN, LEBENSMITTEL

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|---|--------|--------|------|-----|
| 1 Elle Leinwand | 2 | 0,2 | - | 30 |
| ein Paar billige Schuhe / Sandalen | 1 | 0,1 | - | 15 |
| ein paar gute Schuhe / Stiefel | 20 | 2 | - | 300 |
| 30 lbs Mehl (ca. 15 kg-Sack) | 1 | 0,1 | - | 15 |
| 16 Hühner (1 Großdutzend) | 4 | 0,4 | - | 60 |
| 1 Malter ("1 Pfund pro Tag"=360 Pfund) Gerste | 10 | 1 | - | 150 |
| 1 Malter Roggen | 15 | 1,5 | - | 225 |
| 1 Malter Weizen | 20 | 2 | - | 300 |
| 50 kleine Weizen- oder Roggenbrote (je ca. 1/3 kg - "Mannslab") | 10 | 1 | - | 150 |

LÄNDEREIEIN

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--|--------|--------|------|------|
| 1 Tagwerk (2000 m ²) Weideland oder schlechtes Ackerland | 30 | 3 | - | 450 |
| 1 Feld (2000 m ²) Ackerland (gute Qualität/Ertrag) | 90 | 9 | - | 1350 |
| 1 Waldmorgen (2000 m ²) Waid / Wald | 10 | 1 | - | 150 |

Verkauf von Ländereien ist eher selten üblich (außer um Schulden zu tilgen).

Pacht: normalerweise 1/10 pro Jahr, bzw. Ersatzarbeit auf weiteren Feldern des Pachtgebers

HÄUSER

professionelles Bauen (Architekt mit Hilfskräften: x2-x10), normalerweise wird eher gemeinsam mit Nachbarn, Freunden und Verwandten zusammen „gepfuscht“

BAUZEIT: Silber in Wochen (für mehr Geld natürlich mehr Arbeiter-> wieder schneller...)

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|----------------------------------|--------|--------|------|-------|
| (Garten-)Hütte, kleiner Schuppen | 10 | 1 | - | 150 |
| kleines Haus, Scheune | 50 | 5 | - | 750 |
| Haus | 150 | 15 | 1,5 | 2.250 |

| | | | | |
|---------------------------------------|-------|------|-----|---------|
| Herrenhaus (1 Jahr incl. Winterpause) | 500 | 50 | 5 | 7.500 |
| Gutshof (3 Jahre incl. Winterpause) | 2000 | 200 | 20 | 30.000 |
| kleine Festung (10 Jahre +) | 10000 | 1000 | 100 | 150.000 |

WIRTE, UNTERHALTUNG

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--|--------|--------|------|-----|
| Eintopf (Art des Hauses & Wasser) und ein Platz in der Scheune | 1 | 0,1 | - | 15 |
| Unterkunft & Tierversorgung | 2 | 0,2 | - | 30 |
| opulentes Festmahl mit Met, Wein, Whiskey, Zimmerplatz | 4 | 0,4 | - | 60 |
| Einzelzimmer, Räume der Familie, etc. | 6 | 0,6 | - | 90 |
| Privat-Haus mieten | 10 | 1 | - | 150 |
| + alle Nebengebäude | 15 | 1,5 | - | 225 |

vom Spielmann/Musikant (vor Ort) 1 Lied wünschen

| | | | | |
|-----------------------------------|---|-----|---|----|
| Musikant für den Abend "einladen" | 5 | 0,5 | - | 75 |
|-----------------------------------|---|-----|---|----|

| | | | | |
|---|----|---|---|-----|
| Bard (1. Rang – Lehrling / Fochloch) für den Abend "einladen" | 10 | 1 | - | 150 |
|---|----|---|---|-----|

| | | | | |
|--|----|---|---|-----|
| Bard (2. Rang – Geselle / Cano) für den Abend "einladen" | 20 | 2 | - | 300 |
|--|----|---|---|-----|

| | | | | |
|---|----|---|---|-----|
| Bard (3. Rang – Barde / Cli) für den Abend "einladen", usw. | 30 | 3 | - | 450 |
|---|----|---|---|-----|

Diese "Geschenks-Tarife" helfen bei der Bewertung von Gastgeschenken, z.B.: was ein angemessenes Geschenk von/an einen Adelligen ist.

HOCHADEL sollte immer gut überlegen was man annimmt!

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|---|--------|--------|------|-------|
| Gastgeschenk, ohne Verhandlungsabsicht an z.B. Baron (Rang 3) | 30 | 3 | - | 450 |
| Gastgeschenk, mit Verhandlungsabsicht an z.B. Baron (Rang 3) | 150 | 15 | 1,5 | 2.250 |

DIENSTLEISTUNGEN

Dienstleistungen gibt es nur eingeschränkt – die jeweilige Spende ist abhängig ob nun ein Bauer – oder die Frau Gräfin Deinen Mantel näht...

| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|--|--------|--------|------|-----|
| Kleine Reparaturen (Riss nähen), Botenjunge | 1 | 0,1 | - | 15 |
| Schwierigere Reparaturen (Schuster, etc.), Bote ins nächste Dorf (<3h) | 2 | 0,2 | - | 30 |
| Metallbearbeitung (z.B. neuer Hufnagel) | 3 | 0,3 | - | 45 |
| Gesellenwerk (beschlagen, etc.), | 5 | 0,5 | - | 75 |
| Profi – Arbeit (z.B. der Schmied selbst beschlägt), | 7 | 0,7 | - | 105 |
| Bote (1-2 Tage Distanz, incl. Rückantwort) | 5 | 0,5 | - | 75 |
| Ein Gildenmeister hört Dir mal kurz zu... | 10 | 1 | - | 150 |

KÜNSTLER

Künstler und Kunsthandwerk haben ihren Wert vor allem im Auge (und Ohr) des Betrachters Auch hier wieder nur ein paar Vorschläge zum „anhalten“ was denn nun passend wäre...



| | Kupfer | Silber | Gold | € |
|---|--------|--------|------|-----|
| Straßenmusikant, Festtags-Band– Spende (als Besucher/ Zuhörer) | 1 | 0,1 | - | 15 |
| Schnitzerei, Töpferschmuck | 2 | 0,2 | - | 30 |
| für solide Barden- Darbietung bedanken (Bierspenden, Naturalien, etc.) | 3 | 0,3 | - | 45 |
| Schönes Schnitzwerk, Pfeifen, günstiges Instrument (Riedflöte, Okarina, etc.) | 5 | 0,5 | - | 75 |
| Aufforderung an einen (bekannten) Barden, doch 2,3, Lieder zu spielen | 10 | 1 | - | 150 |

STAND & STATUS

| STAND | RANG | GP | ALLGEMEIN* | IMPERIUM AUREUM | INIS GLAS, INNES ERIN | ZWERGE | YUAN | ANSEHEN |
|---------------------|------|------|--------------------|----------------------|--------------------------|---------------|-----------------|-------------------------|
| | | | (Sturmland, etc.) | & Provinzen | & Dalriada ² | | | Zeichen |
| Verbrecher | 0 | -var | Spitzbube, Halunke | Scelestus, Malefic | Eucorach | Slaightear | Ausländer | Punkt 1/10 pers. |
| Leibeigene | 1 | -10 | Unfreier | Servus* (*verliehen) | Sklave* (*verliehen) | Träillean | Verbrecher | Kreis 15 |
| Unterschicht | 2 | - | Landarbeiter | Laborus auxilliaris | Landarbeiter | Neach-Obrach | Händler | Symbol 30 |
| | 2 | - | Diener | Servitor | Diener | Shearbantha | Bedienstete | Symbol 35 |
| | 2 | - | Lehrling | Famulus | Fócloch | Preantas | Handwerker | Symbol 40 |
| | 2 | - | Pächter | Seldanus | Kleinbauer (Pächter) | Neach-Gabhail | Bauer ohne Land | Symbol 45 |

| | | | | | | | | |
|-------------------------|-------------|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|--------------------|------------------------|-----------------------|-----|
| 2 | | Freier | Cives | Freier, Sippenmitglied | Saoranach | Bauer mit Land | Symbol | 50 |
| 2 | - | Geselle | Opifex | Tréanadh (Geselle) | Ceárd | | Symbol | 50 |
| 2 | - | Soldat | Miles | Krieger | Iaoch | Ashigaru (Soldat) | Symbol | 55 |
| 2 | - | Feldwebel | Optio* (*verliehen) | Corporrá* (*verliehen) | Freiceadan | Offiziere | Symbol | 60 |
| Oberschicht Adel | 3 5 | Freibauer | Colonus | Mruigfer | Tuathanach | Ronin / Beamter | Symbol im Kreis | 70 |
| | 3 - | Leutnant | Centurio* (*verliehen) | Ceannáire* (*verliehen) | Leifteanant | | Symbol im Kreis | 80 |
| | 3 10 | Gutsherr | Dominus | Aire Desso | Uachdaran | | Symbol im Kreis | 90 |
| | 3 - | Anwalt | Advocatus | Dlíodóir | Neach-Lagha | | Symbol im Kreis | 100 |
| | 3 - | Bardengeselle | Vatis | Canó | Bard | | Symbol im Kreis | 100 |
| | 3 - | Seher | Augur | Faith (Seher) | Taibshear | | Symbol im Kreis | 100 |
| | 3 - | Arzt | Medicus | Midhach | Léigh | | Symbol im Kreis | 110 |
| | 3 15 | Baron | (Liber) Baro | Aire Ardd | Miatháil | | Symbol im Kreis | 120 |
| | 3 - | Schmied | Faber ferrarius | Gobé | Ceárd | | Symbol im Kreis | 120 |
| | 3 - | Sheriff / Vogt | Praefectus | Aire Échta (ernannt) | Siorram | | Symbol im Kreis | 120 |
| | 3 | Wanderprediger | Ecclesiastes | Sagáth (Wanderdruide) | Úrnaigh | | Symbol im Kreis | 120 |
| | 3 - | Hofrat, Diplomat | Consiliarius | Clí (Hofbarde, Ausbilder) | Comhairliche | | Symbol im Kreis | 130 |
| | 3 - | Priester | Sacerdos | Druide | Cléireach | | Symbol im Kreis | 130 |
| Hochadel | 4 5 | Handwerks-Master | Magister fabricatus | Suad sairsi | Gaisgeach | | Symbol im Doppelkreis | 210 |
| | 4 5 | Hofkleriker | Pastor | Drúid (Hofdruide, Ausbildner) | Easbaig | | Symbol im Doppelkreis | 230 |
| | 4 5 | Richter | Iudex | Brithém (Richter) | Falante-Lagha | | Symbol im Doppelkreis | 230 |
| | 4 5 | Ritter | Praetor* (*verliehen) | Fennid* (*verliehen) | Neach-Ionaid | Samurai, Shugenja | Symbol im Doppelkreis | 250 |
| | 4 5 | Hauptmann | Tribunus Belli* (*verliehen) | Sgiobáir* (*verliehen) | Ceannard | | Symbol im Doppelkreis | 250 |
| | 4 20 | Graf* | Comes / Princeps Genii* | Aire Tuishe* | Iárla | Karo, Kuni-Karo | Symbol im Doppelkreis | 270 |
| | 4 15 | Herold, Diplomat | Palatinus | Anruth Bard (Hoher Barde) | Oráidiche | Kaiserlicher Magistrat | Symbol im Doppelkreis | 290 |
| | 4 15 | Hohepriester | Episcopatus | Anruth Druid (Hoher Druide) | Ard-Easbaig | | Symbol im Doppelkreis | 310 |
| | 4 25 | Markgraf | Dux / Successor | Tannaise Righ/ana (Prinz) | Triath | | Symbol im Doppelkreis | 330 |
| Königsadel | 5 20 | Held* (*verliehen) | Heros* (*verliehen) | Fianna* (*verliehen) | Riochdaire | | DoppelSymbol | 700 |
| | 5 30 | Fürst (Kleinkönig)** | Princeps / Rex** | Righ/ana Tuaithe** | Riaghldaire | Daymio | DoppelSymbol | 750 |
| | 5 25 | Kanzler | Patronus | Ollam Bard (Oberster Barde) | Seansalair | | DoppelSymbol | 800 |
| | 5 25 | Erzpriester | Clericus Ulterior | Ollam Druid (Oberster Druide) | Priom-Easbaig | | DoppelSymbol | 850 |

*herrscht über eine Sippe / Geschlecht / Klan
 ** von mehreren Sippen zum Anführer auserkoren
kursiv:
 muss erspielt / verliehen werden

Fett:
 Landbesitz & daraus resultierende Rechte und Pflichten.

Waffenträger (Krieg/Bauern)

| | | | |
|------------------------|----|-------|----|
| 3 Freibauer | 4 | (6) | x3 |
| 3 Gutsherr | 6 | (9) | x3 |
| 3 Baron | 8 | (12) | x3 |
| 4 Graf | 10 | (20) | x4 |
| 4 Markgraf | 15 | (30) | x4 |
| 5 Fürst (König) | 30 | (120) | x5 |



² Dalriada verwendet eigene Liste!

Landadelige sind die Besitzer ihrer Güter – daraus resultiert das Recht, ausgebildete Kämpfer (*Waffenträger*) zu unterhalten. Die Grund-Anzahl lässt sich in der Regel aus den Erträgen der Güter finanzieren, weitere Streiter kosten natürlich – Krieg oder Raub bieten hier oft die nötige Ersatzbeute.

Die *Bauernwehr* (Fyrd) einer Landherrin beträgt normalerweise das 3- bis 5 Fache davon (siehe links) und darf in der Regel nur auf Befehl des Fürsten (Königs) aufgestellt werden.

Diese Zahlen lassen sich für beliebige Kulturen oder Szenarien verwenden.

EHRGESELLSCHAFT – Beispiel

ACHTUNG – Je nach SL / Spiel können auch andere Ehrlisten / Ansehen-Zeichen zum Einsatz kommen !

| Rang | Status | Zeichen | Symbol | EHRE |
|------|-------------------|------------------------------|--------|--------------|
| - | Ehrlos | (nichts) | - | - |
| 0 | Vogelfrei | (nur ein fetter Punkt) | ● | (1/10 Pers.) |
| 1 | Sklave | Kreis | ○ | 1 + |
| 2 | Freier | Kringel | ⊙ | 30 + |
| 3 | Adeliger | Kringel im Kreis | ⊗ | 70 + |
| 4 | Hochadel | Kringel im Doppelkreis | ⊗⊗ | 210+ |
| 5 | König | Doppelkringel | ⊗⊗ | 700+ |
| 6 | Hoher König | Doppelkringel im Kreis | ⊗⊗⊙ | 2100+ |
| 7 | König über Könige | Doppelkringel im Doppelkreis | ⊗⊗⊗ | 4900+ |
| ? | Verborgen | (Glamour) | ⊗⊗ | unbekannt |

WER?

Ausländer

Verbrecher

Sklaven

Bürger, Diener, Kleinbauern, Krieger, Gesellen (Lehrlinge)

Großbauern, Gutsherren, Freiherren, Offiziere, Druiden, Barden

Sippenherren (Grafen), Thronanwärter, Hauptleute, Hohe Priester, Druiden & Barden, Handwerks-Master

Könige (Fürsten), Helden
Reichs-Priester, - Druide, bzw -Barde

Oberster Kleriker (Papst),
Klans-Könige (Erster unter mehreren Fürsten)

Herrscher über einen Hauptclan / Land

Mittels starker Magie oder durch „göttlichen Einfluss“, nicht genau feststellbar.



| Symbol | Stand-Ansehen | GP- | Preis/Schutz |
|--------------------|---------------|-----|--------------|
| Landarbeiter | 30 | - | 3 / - |
| Diener | 35 | - | 4 / - |
| Lehrling | 40 | - | 4 / - |
| Kleinbauer | 45 | - | 5 / - |
| Freier (Sippe) | 50 | - | 5 / - |
| <i>Krieger</i> | 55 | - | 6 / - |
| <i>Feldweibel*</i> | 60 | - | 6 / - |

Bei den GP wird berücksichtigt, ob man Land & besitzt - dies ist generell als Vorteil zu

HOHES PERSÖNLICHES ANSEHEN (EHRE)

bei Generierung: 5 GP: = +100

(Nachkauf: 5GP = 50 Ansehen)

TRICKREICHE VERSTELLUNGSKUNST: 15 GP

Der Charakter kann - im Rahmen seiner Gesamt-seinen Status "fingieren", also entweder als auftreten (Bettler mit sau viel Ansehen) oder sogar als höherer Stand (fehlende Standesehre mit persönlichem Ansehen ausgleichend)

***r= diese Titel müssen erspielt werden**

(... und werden auch leicht wieder abgenommen)

***° : Sheriff** können von *Grafen* und *Fürsten* bestimmt werden. Auch der *Erz-Priester* und die *Höchstrichter* eines Reiches stellen jeweils Einen (also 3 "Hohe" & pro großer Sippe ein „Normaler“)

| Symbol + Kreis | Stand-Ansehen | GP- | Preis/Schutz |
|------------------|---------------|-------|--------------|
| Freibauer | 70 | 5 GP | 7 / 4 |
| <i>Leutnant*</i> | 80 | - | 8 / 4 |
| Gutsherr | 90 | 10 GP | 9 / 5 |
| Barde/ Seher | 100 | - | 10 / 5 |
| Bader/ Schmied | 110 | - | 11 / 6 |
| Baron | 120 | 15 GP | 12 / 6 |
| <i>Sherrif*°</i> | 120 | - | 12 / 6 |
| Ausbilder / | 130 | - | 13 / 7 |

| Symbol + Doppel-Kreis | Stand-Ansehen | GP- | Preis/Schutz |
|-----------------------|---------------|-------|--------------|
| Handwerksmeister | 210 | 5 GP | 21 / 11 |
| Hofrat | 230 | 5 GP | 23 / 12 |
| <i>Hauptmann*</i> | 250 | 5 GP | 25 / 13 |
| Graf | 270 | 20 GP | 27 / 14 |
| Herold | 290 | 15 GP | 29 / 15 |
| Hohepriester | 310 | 15 GP | 31 / 16 |
| Markgraf | 330 | 25 GP | 33 / 17 |

See-Clans: Schiff=Gutsherr, 2+= Baron, usw. (statt Dorf)

Freibauer: besitzt Hof & Felder, Weiden, etc.
Gutsherr: Gutshof, Land & Dorf, Klienten, **Familie**
Baron: mindestens 2 Dörfer / 2 Familien
Graf: mind. 3 Dörfer, Fyrd-Pflicht, Chef einer

| DoppelSymbol | Stand-Ansehen | GP- | Preis/Schutz |
|-------------------------|---------------|-------|---------------|
| <i>Held / Champion*</i> | 700 | 20 GP | 70 / |
| Fürst (König) | 750 | 30 GP | 75 / beliebig |

| | | | | | |
|---------------|---------------|-----|-------|---------------|---|
| Reichs- Barde | | 800 | 25 GP | 80 / beliebig | Markgraf: Sippen-Chef mit Thron - Aussicht |
| Erz-Priester | Höchstrichter | 850 | 25 GP | 85 / beliebig | Fürst: Herr mehrerer Sippen |

Beispiel auf der Basis von Irland/Schottland >> Vorlage für Dalriada, Oileán Glas und Ähnliche:

Aller guten Dinge sind 3...... Daher wird in der Regel unter **vier** Gleichwertigen einer zum Nächst- höheren Rang vorgeschlagen / ernannt. Von vier Freibauern wird einer der zuständige Gutsherr und Verwalter dieser Gegend, deren vier bedingen einen Baron, und so weiter... *Im Gegensatz zur normalen Aristokratie baut sich ein Klienten-System von unten her auf und wird alle 7 Jahre überprüft.* Zumindest diese 3-auf-1 Quote muss aber bestätigt werden können!

Ein Fürst (König) ist einer von vier Markgrafen, entweder mit je 3 eigenen Grafen, oder ernannt – siehe unterhalb – *zumindest* war er bisher ein Graf mit 3 untergebenen Baronen, 9 Gutsherren und 27 Freibauern (40 Familien). *Ein etablierter Fürst kann einfach einen Graf zu seinem potentieller Thronfolger ernennen! Dies ist vor allem in Reichen mit wenig Klienten / Landmöglichkeiten üblich und eine hohe Ehrung.*

Geld- und Münzwerte: *in Irland war 1 Sét ein Gewicht von ca. 60g Silber und das Cumal 3 Sét (180g Silber) - beides sind aber keine Münzen gewesen! Zwecks einfacherer Interaktion mit Rest-Ariochia (und aus gelebter Spielpraxis) gehen wir daher von folgenden Punkten aus:*

auf den Inseln ist Gold häufig, der - mythisch günstige! - Wechselkurs ist: **1 Gold (Cumal) = 3x3 = 9 Silber (Sét).** In der Praxis sind aber nicht alle Münzen gleich abgegriffen (- oder gefeilt?), weshalb **auch 1:10-Wechsel** oder gar 1:8 möglich sind. Als kleinere (-unter) Währung werden Silber Groschen, Bruchstücke und Kupfermünzen verwendet; auch hier wird gerne 1 Sét = 9 Copáir getauscht. Die SL kann vor Ort den derzeitigen Tauschkurs bekannt geben, um Ehrpreise umzurechnen wird aber gerne 1:9 verwendet.

EHRPREIS: oder Blutgeld, Wergeld und dergleichen ist die Zahl der Silbermünzen die aufgebracht werden müssen um Verletzungen oder dergleichen zu sühnen. SKLAVEN haben einen Ehrpreis in Höhe 1/10 ihres Besitzers.

SCHUTZ: = Anzahl Personen, die man unter seinen persönlichen Schutz nehmen kann, was bedeutet Angreifer haben sich rechtlich am Schutzherrn vergriffen - kann somit teuer werden. In der Regel wird ein Schutz öffentlich und vor Zeugen verlautbart.

FYRD (Aushebung): *in Friedenszeiten "leistet" sich ein Landherr Rang-bedingt Bewaffnete, in Kriegszeiten = x2 bis x4*

Das sind "echte" Krieger und entsprechend Kampfstark. Diener, Gesellen, Freie, etc: 3x-5x Zahl möglich

| | Waffenträger | im Krieg | & Bauern | Alternative Titel je nach Land | |
|------------|---------------|----------|-----------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Adel | Freibauer | 3 | x 2 = 6 | x3 (18) | Colonus, Mruigfer, Tuathanach |
| | Gutsherr | 6 | x 2 = 12 | x3 (36) | Dominus, Aire Desso, Uachdaran |
| | Baron | 9 | x 2 = 18 | x3 (54) | (Liber) Baro, Aire Ardd, Miatháil |
| Hochadel | Graf | 15 | x 3 = 45 | x4 (180) | Comes, Aire Tuishe, Iárla |
| | Markgraf | 21 | x 3 = 63 | x4 (252) | Dux, Tannaise Righ, Triath |
| Königsadel | Fürst (König) | 30 | x 4 = 120 | x5 (600) | Rex, Righ Tuaithe, Riaghladaire |

EIGENER BESITZ & STATUS (-Erhalt)

Status muss immer über 3 Jahre aufrecht erhalten werden (können) bevor er gilt - zum Guten wie zum Schlechten.

1 Goldmünze = 1 Feld = 1 Milchkuh = 9 Silber

| Rang | Titel | Besitz: Gold (Silber) |
|------|--------------|-----------------------|
| 3 | Freibauer | 7 = (63) |
| 3 | Gutsherr | 14 = (126) |
| 3 | Baron | 21 = (189) |
| 4 | Graf | 35 = (315) |
| 4 | Markgraf | 49 = (441) |
| 5 | Fürst, König | 70 = (630) |

Die angegebenen Werte (in Silber) stellen den EIGENEN gesamten Besitz (Felder, Kühe, etc.) dar. Grundsätzlich erhält sich DT der Besitz von selbst, die Gewinne durch Pächter und dergleichen werden in den Erhalt reinvestiert.

Man kann Teile zu Geld machen ("versilbern"), diese sollte man aber innerhalb von 3 Jahren wieder zurück investiert haben, da ansonsten Statusverlust droht (siehe auch Familienehre) 10% können in 1 Woche aufgestellt werden (max: 33%)

Es steht Klienten frei, den Besitzstatus ihres Herrn zu prüfen und bei "unterdurchschnittlicher" Leistung zum Gerichtstag zur Kenntnis zu geben.

Ehrgewinne und Verluste in einer Kampagne

(IMMER nur wenn ausgespielt auf Life/Taverne, niemals Down-Time (DT))

| ANSEHEN | BESITZ | Silber |
|----------------------------------|---|----------|
| 1 (9) | Pro Acker Landbesitz (9 Äcker = 1 Feld). Ein Acker entspricht grob 200 m ² und ernährt 1-3 Personen einen Monat im Jahr, daher hat ein Pächter mindestens 1 Feld zur Pacht (9 bis 27 Monate Personenertrag). Der Überschuss erhält Spieltechnisch den Besitz und deckt normale Steuerschulden ab. | 1 (9) |
| 9 | Pro Milchkuh oder Zuchtbulle (werfen auch Gewinn ab wie oben) | 9 |
| VERTRAG | | |
| Klient/10, Vasall/100 | Pro Klientvertrag* (Herr): Freier Klient: 1/10 Ansehen des Klienten; Vasall: 1/100 (Min:1). Klienten sind eigenständige Freie mit Rang/Status, ihre Familien, Verwandten, etc= Vasallen | |
| Herr/10 bzw./100 | Klientvertrag* (als Klient): Freier Klient: 1/10 des Herrn; als Vasall: 1/100 des Herrn (Min: 1) | |
| ZWEIKAMPF | | |
| +Gegner/10 -Eigenes/10 oder † | Sieg in einem echten Zweikampf (Gottesurteil, etc.) + Ansehen des Gegners/10 Niederlage in einem solchen Zweikampf: - eigenes Ansehen/10 wenn überlebt, falls Tot: kein Verlust | |
| FREIGIEBIG/GEIZ | | |
| +5 pro | Freigiebigkeit: (z.B. Feste, Bezahlung eines Barden, etc.) + 5 pro aufgewendeter Silbermünze** | pro 1 |
| -10 pro | Geiz, Gier: (z.B. extremes Feilschen, überhöhte Preisforderung etc.) -10 pro Silbermünze Ersparnis | |
| FEIGHEIT / MUT | | |
| -5 bis -100 +5 bis +100 | Feigheit: -5 bis -100 (befohlener taktischer Rückzug gilt nicht als fliehen) Heldentat: +5 bis +100 | |
| ANDERSWELT | | |
| 50 | Anderswelt-Kontakt: +50 (einmalig für die erste derartige Erfahrung Begegnung/Verhandlung, alle weiteren bringen nichts) | |
| 100 | Anderswelt-Reise: +100 (einmalig für die erste Reise, alle weiteren bringen nichts) | |
| EINSCHRÄNKUNGEN | | |
| -50 mgw. Statusverlust | Verunstaltung: -50 Verkrüppelung: darf keine dem Land verbundenen Berufe (Fürst, Graf) ausüben | |
| PREISLIEDER | | |
| +Einsatz x Rang (Metrum) | Preislied eines Barden: Einsatz (Bindung) von 5 bis 50 möglich, Effekt= Metrum= x Rang: Lehrling x1, Geselle x2, Barde x3, Hoher Barde x4, usw. | |
| +Einsatz x Rang +1 (Metrum+1) | Schmählied eines Barden: wie Oben, aber Rang zählt um +1 Höher (Spott ist immer leichter). | |
| FAMILIENEHRE | | |
| -Persönlich/10 -erspielt/10 | Zulassen der Beleidigung der Familienehre: - 1/10 der persönlichen Ehre Sinken der Familienehre um 1 Rang (= höchster Adelstitel der Familie sinkt) -10% erspielte Ehre | |
| +Beruf/10 | Steigen der Familienehre um 1 Rang (= höchster Adelstitel der Familie steigt) +10% eigene Berufs-Ehre | |
| VERBRECHEN | | |
| variabel | Verbrechen: nach Maßgabe der SL / örtlicher Gesetzeshandhabung / etc. | variabel |
| +eigener Beruf/10 | Sieg vor Gericht als Kläger: + 1/10 eigenes Berufs-Ansehen als erspielte Ehre | variabel |
| - Gegner Beruf/10 | Niederlage vor Gericht als Beklagter: - 1/10 Berufs-Ansehen des Siegers | variabel |
| NAMENS GEBUNG | | |
| Eigener „Rang“ x10 | Jeder Freie hat 3x in seinem Leben die Möglichkeit, einen Beinamen an jemanden zu vergeben. Weitere „Patenschaften“ binden entsprechend Ansehen. <i>In diesem Fall wird der Gesamttrag (also inklusive „Dacher!“) herangezogen um den Effekt zu bestimmen.</i> | |

* Für ähnliche langfristige Verträge (z.B. Hochzeiten) gilt selbiges, maximal sind 500 Ansehen durch Verträge möglich.

** bis zu 50 Ansehen pro Jahr, maximal sind 500 Ansehen durch Freigiebigkeit möglich.

WICHTIG: auf Dalriada gibt es keine klassischen Priester oder Mönche. Stattdessen erfüllen DRUIDEN diese Funktionen, genaueres hierzu findest Du im **Dalriada – Regelwerk**.

| Name | Prinzipien | Aspekte |
|--|--|--|
| DANU = Macha & Maebh (Mab) & Morrigan | MUTTER, Land, Leben, Tradition Luft, Ernte, Herd, Wasser, Nacht, Tod Erde, Krieg, Magie | Druiden können auf 2 Arten generiert werden: 1) Wird als Magier generiert (potentiell als Spezialist). 2) Duide der Muttergöttin |
| DAGDA | VATER, König, Alter, Weisheit | |
| LÌR | TITAN, Unerreichbar - Navigationskunst, Nordstern | |
| Bel (Belenos) | Sonne, Licht, Herrschaft, Erwachsen werden | Hat festgelegte 4 Aspekte, die zuerst alle |
| Cerunnos | Wälder & Flüsse, Jagd, Überleben | Auf Stufe 1, dann der Reihe nach auf 2 usw. gehoben werden müssen. |
| Math (Teutates) | Erdbeben & Donner, Berge, Bergwerke | Die Aspekte (genannt nach den 3 Göttinnen und ihrer Gesamtheit) gewähren auch (Setting-spezifische) Wunder, daher |
| Manannan Mac Lir | Meer, Schifffahrt, Stürme | Ist es sinnvoll sich hierzu mit einer Dalriada-SL zusammen zu setzen. |
| Lugh | Held, Jugend, Alleskönner | |
| Ogma | Wissen, Sprachen, Gelehrsamkeit | |
| Brigid | Kunst, Heilung, Schutz | |
| Diancécht | Erster Midhach (Arzt) | |
| Gowannon | Der Schmiedemeister (Waffen, Rüstungen) | |
| Credne | Bronze, Artefakte, Schmuck | } Die 3 Handwerker |
| Gobniu | Technik / Werkzeuge | |
| Luchta | Schreiner, Holzwerk | |
| Arawn | Totenreich, Unterwelt | |
| <i>Donn</i> | <i>Der Fährmann, Begleiter der Toten auf See</i> | |
| <i>Bobh Djerg</i> | <i>Der Richter, der Unabhängige</i> | |
| <i>Domnu</i> | <i>Ein Fomor, Vater Balors, „Gott“ der Firbolg</i> | |
| PANTHEON | Ehre, Tradition, Krieg, Schutz | Gaunerei, Kunst, Tyrannei, Zivilisation |

...viele weitere Klein- und Regionalgötter existieren, auch Ahnen, Feen usw. werden als Hohe (Götter) gesehen.

KOSTEN – FERTIGKEITEN

| | 1. | 2. | 3. | 4. | |
|--------------------------|----|----|----|-----|------------------------|
| [+2x/4x/6x] | 3 | 9 | 21 | 39 | =3, (+6 / +12 / +18) |
| | 4 | 12 | 28 | 52 | =4, (+8 / +16 / +24) |
| | 5 | 15 | 35 | 65 | =5, (+10 / +20 / +30) |
| | 6 | 18 | 42 | 78 | =6, (+12 / +24 / +36) |
| [+1x/2x/3x] | 3 | 6 | 12 | 21 | =3, (+3 / +6 / +9) |
| | 4 | 8 | 16 | 28 | =4, (+4 / +8 / +12) |
| | 5 | 10 | 20 | 35 | =5, (+5 / +10 / +15) |
| | 6 | 12 | 24 | 42 | =6, (+6 / +12 / +18) |
| Aspekt | 20 | 40 | 80 | 140 | =20, (+20 / +40 / +60) |
| [+1/2x/ 1x /1,5x] | 4 | 6 | 10 | 16 | =4, (+2 / +4 / +6) |
| | 6 | 9 | 15 | 24 | =6, (+3 / +6 / +9) |
| | 8 | 12 | 20 | 32 | =8, (+4 / +8 / +12) |
| | 10 | 15 | 25 | 40 | =10, (+5 / +10 / +15) |

Einzel-Talente (keine Stufen)

| | |
|----------------|----|
| einfach | 4 |
| normal | 6 |
| schwer | 8 |
| selten | 10 |



ZAUBERSPRÜCHE NACH SCHULEN

| Allgemeinmagie | Beherrschungsmagie | Dämonologie und Hexerei | Erkenntnis / Illusionen |
|----------------------|--------------------------|------------------------------|--------------------------|
| 1. Stufe | 1. Stufe | 1. Stufe | 1. Stufe |
| Funkengeber | Angst* | Beschwöre dunklen Vertrauten | Aura erkennen |
| Licht | Befehl* | Besessenheit | Entdecke Magie |
| Magie übertragen | Befragung* 1 | Dämonenhaut | Entdecke Gift |
| Magischer Bote | Schlaf* | Dämonenkrallen | Erkenne Emotion |
| Telekinese | Taubheit* | Hexenhaut | Erkenne Pflanze |
| | | | Erkenne Illusion |
| | | | Verstehe Sprache |
| | | | Verberge Lebensaura |
| 2. Stufe | 2. Stufe | 2. Stufe | 2. Stufe |
| Aura der Dunkelheit | Befragung 2* | Blutopfer | Aura lesen |
| Heilung 2 | Lähmung* | Großes Pech* | Blendung* |
| Helles Licht | Kommando* | Rufe Schutzherrn | Kleines Orakel |
| Magieraub | Panik* | Schutz vor Dämonologie | Magische Suche |
| Tor öffnen | Schutz vor Beeinflussung | Verhextes Abbild | Offenbare Dämonen |
| | Stummheit* | Vertreibe niederen Dämon* | Offenbare Untote |
| | Suggestion* | Vettelhaut | Unsichtbarkeit |
| 3. Stufe | 3. Stufe | 3. Stufe | 3. Stufe |
| Gift neutralisieren | Berserker | Banne niederen Dämon* | Aurawandlung |
| Mächtige Heilung 3 | Blindheit* | Beschwöre niederen Dämon | Analysiere mag. Struktur |
| Teleport | Liebe | Bösartige Besessenheit | Großes Orakel |
| Verlangsamen* | Massenpanik* | Binde niederen Dämon | Maskiere Gestalt |
| Wiederherstellung | Schwachsinn* | Kontrolliere niederen Dämon* | Massenblendung* |
| | Tiefensuggestion* | Magischer Fluch* | Verständnis |
| | Vergessen* | Vertreibe höheren Dämonen* | Vernichte Illusion |
| 4. Stufe | 4. Stufe | 4. Stufe | 4. Stufe |
| Massenteleport | Gesinnungswandel* | Banne höheren Dämon* | Illusionärer Krieger |
| Verankerung | Massensuggestion* | Beschwöre höheren Dämon | Wahre Analyse |
| Vollständige Heilung | Queste* | Erzwingte Pakt | Wahrer Blick* |
| | Totale Unterwerfung | Rufe ultimative Macht | |

| Kampfmagie | Naturmagie | Nekromantie | Schutz & Gegenmagie |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Stufe | 1. Stufe | 1. Stufe | 1. Stufe |
| Erz-Messer/Axt/Spieß | Adlerauge | Instabilität 1* | Atemmaske |
| Schwacher Feuer/Eisbolzen 1 | Astralsicht | Herr der Krankheiten* | Tor verschließen |
| Fesselung | Geistersprache | Nekromantische Heilung 1* | Lederhaut |
| Kampfstärke 1 | Heilende Hände | Untote heilen 1 | Schutzsiegel |
| Windstoß* | Tiersprache | Schockgriff | Panzerarm |
| Zerstörung* | | Schmerz* | Blickreflexion |
| 2. Stufe | 2. Stufe | 2. Stufe | 2. Stufe |
| Blitzstrahl 1* | Baumtor | Instabilität 2* | Distanz* |
| Silber-Messer/Axt/Spieß | Naturgeist rufen | Leichnam beleben | Magie brechen |
| Feuer/Eisbolzen 2 | Naturgeist befehligen | Nekromantische Heilung 2* | Magische Rüstung 1 |
| Kampfstärke 2 | Stabilisierung | Untote heilen 2 | Kleiner Schutzzauber |
| Magische Waffe 1 | Tabu | Pein* | Schutzaura - Geschosse |
| Schildbrecher* | Verschmelzen | Scheintod | Steinhaut |
| Schutz vor Kampfmagie | | Schutz vor Nekromantie | |
| Verwurzelung* | | Tote befragen | |
| Waffe erhitzen* | | | |
| 3. Stufe | 3. Stufe | 3. Stufe | 3. Stufe |
| Freipfeil | Astralwandeln | Höllqual* | Eisenhaut |
| Mächtiger Blitzstrahl 2* | Befehlige Elementar | Meister der Krankheiten* | Großer Schutzzauber |
| Mächtiger Feuer/Eisbolzen 3 | Rufe Elementar | Niedere Untote erschaffen | Mächtige Magische Rüstung 3 |
| Rüstung erhitzen* | Nebelgestalt | Niedere Untote kontrollieren | Schutzkuppel |
| Wahre Kampfstärke | Tierherrschaft | Mächtiger Schockgriff | Schutzaura - Waffen |
| | Wergestalt | Untote vernichten* | |
| | Wirbelsturm | Vampirgriff | |
| 4. Stufe | 4. Stufe | 4. Stufe | 4. Stufe |
| Gewaltiger Blitzstrahl 4 * | Fluch des Tieres* | Höhere Untote beschwören | Große Schutzkuppel |
| Gewitterruf* | Geas | Höhere Untote kontrollieren* | Magiebann |
| Feuerball | Große Wergestalt | Meister der Seuchen* | Magiespiegel |
| Schnitterwaffe | Kontrolliere Erdboden | Todesgriff | Stahlhaut |
| Versteinigung* | Wahres Verschmelzen | Zeitkontrolle | Schutzsiegel „Tod“ |

BARDENLIEDER; ALCHEMIE & GIFTE

| BARDENLIEDER | ALCHEMISTISCHE MIXTUREN | GIFTE |
|--|---|---|
| Stufe 1 <i>Anfeuerung</i> <i>Schlaflied</i> | Stufe 1 Feuerschutzsalbe Freundschaftstrunk Schwacher Heiltrank Kälteschutzsalbe Lederhautsalbe Pulver der Friedfertigkeit Pulver des ruhigen Schlummers Salbe der Erhaltung Trank der blinden Trank der Gutgläubigkeit | Stufe 1 Übelwurz Graukräutze Schielaug Raspelhal Schlaftrunk Triefnase Darmknöter Stotterhauch <i>Goblinrotz</i> <i>Lähmlymphe</i> |
| Stufe 2 <i>Kontergesang</i> <i>Lockmelodie</i> | Stufe 2 Essenz des reinen Blutes Heiltrank Liebestrank Unsichtbarkeitstrank Steinhautsalbe Trank der arkanen Erholung Trank der Stärke Trank der Tapferkeit Trank der tödlichen Ruhe Trank der verschleierte Erinnerung Trank des Dritten Auges | Stufe 2 Brechwurz Nervenbrand Sauertränen Kehlknopf Traumwasser Ohr-Korken Blutmagen Hasenherz <i>Zittersamen</i> <i>Schweißfeuer</i> |
| Stufe 3 <i>Bannlied</i> <i>Verhetzung</i> (KREISGESANG*) | Stufe 3 Bannpulver Eisenhautsalbe Essenz der Immunität Essenz des reinen Körpers Geifer des Zerberus Starker Heiltrank Rostpulver | Stufe 3 Wurmbauch Krampfbinger Kaputzengift Faulhal Schwarze Ruh Eiterzinken Hirnblitz Bröselkopf <i>Krötenspeichel</i> <i>Blutschwärzer</i> |
| Stufe 4 <i>ZAUBERLIED*</i> | Stufe 4 Betäubungspulver Regenerationssalbe Trank der Himmlischen Stärkung Trank des Überheldentums | Stufe 4 Beuschelreisser Flüssigknochen Altsack Klugsieche Donnerschlag Mutator <i>Schnittertränen</i> <i>Faulsäure</i> |

Beispiel - Pantheon VENDOC (Provinz des Imperiums)

| Name | Herkunft | Prinzipien | Aspekte |
|------------|-------------------|--|--|
| Aurore | Vendoc | Geburt / Fruchtbarkeit / Wohlstand / wirtschaftlicher Erfolg | Fruchtbarkeit, Genuss, Licht, Zivilisation |
| L'Artiste | Vendoc | Kreativität / Kunst / Kampf / Erschaffen | Ehre, Handwerk, Kunst, |
| La Sauvage | Vendoc | Natur / Tiere / Wetter / Wildnis | Luft, Natur |
| Mortis | Vendoc | Tod / Schlaf / Heilung | Leben, Tod |
| Sybarite | Vendoc | Genuß / Rausch / Sinnesfreude / Liebe | Freude, Genuss, |
| Asmodeus | Imperium Aurelium | Recht/Ehrgeiz/Gesetze/Anwälte | Fremdwelten, Ordnung, Tyrannei, |
| Bellorum | Imperium Aurelium | Schlachten / Söldner / Landsknechte | Krieg, Mord, Zivilisation |
| Casinora | Imperium Aurelium | Glück / Glücksspiel | Gaunerei, Glück, Schönheit, |
| Dahovar | Imperium Aurelium | Unglück / „Fettnäpfe“ / universeller Sündenbock | Hass, Unglück, |
| Discordia | Imperium Aurelium | Zwietracht / Zerstörung & Erneuerung / Veränderung | Chaos, Geheimnis, Lüge, |
| Innoval | Imperium Aurelium | Bildung / Lesen & Schreiben / Wissen | Magie, Wissen, Zivilisation |
| Janus | Imperium Aurelium | Pforten / Schwellen / Entscheidungen | Alter, Wahrheit, |
| Mirciron | Imperium Aurelium | Neugier / Tratschen / Einmischung | Abenteuer, Jugend, |
| Nocturnis | Imperium Aurelium | Täuschung / Diebe / Nacht / Spione / Informationen | Nacht, Gaunerei |
| Platea | Imperium Aurelium | Wege & Straßen / Boten / Reisen | Reise, Wasser, |

| | | | |
|-----------------|-------------------|------------------------------------|---|
| Valescor | Imperium Aurelium | Handwerk / Stärke / Schutz / Feuer | Feuer, Schmiedekunst |
| PANTHEON | Imperium Aurelium | Handel / Expansion / Herrschaft | Gaunerei, Kunst, Tyrannei, Zivilisation |

ANHANG – ARIOCHIA

LÄNDER ARIOCHIAS in einem Halbsatz...

Bewohner

| | | |
|------------------------|---|--|
| Ama Masul | Von Amazonen beherrschte Wildnis | Amazonen & ihre Schützlinge |
| Ardag | dem Naturgott Ardauge gefälliges Schamanen-Refugium | Nian - Erdhöhlenbewohner |
| Brühmingen | Klischee-altösterreichisch angehauchte Mini-Monarchie | Brühminger Adel & Volk, Guglhupf-Esser |
| Dalriada | Keltisch-Schottisch inspirierte Inselstaaten, Eisenzeitlich | Kilt-/Karo-tragende Helden, allesamt. |
| Drachentrücken | zentrale Hochgebirgsregion | Goblins, Drachen, einige Wegstationen. |
| Eislande | Inseln voller Eis und heißer Quellen | Schneetrolle und Eishexen |
| Emirate (tw*) | Wüsten und Oasen | Beduinen, Djinne und Fanatiker |
| Emris | arturisch - mystisches Zauberreich | Maiden, Ritter & Fabelwesen |
| Gladistrien° | agnostisch-brachiale Kriegsherren-Reiche | Magie- und Götterverweigerer |
| Hottland | untergegangene Barbarenreiche, Wildnis | vereinzelte Halborks und Überlebenskünstler |
| Imperium Aurelium | römisches Renaissance-Großreich | Mercatoren, Legionäre und Provinzvölker |
| Ines Erin | Insel im Krieg - Nordmannen gegen Dalriadain | Goblins gibt's auch (mit Kilt) |
| Jadranen (tw*)^° | Piraten- bis Südsee-Inseln, hunderte Archipele | hier gibt's alles. Westlich: kalte Strömungen |
| Jadranen - Oileán Glas | (Grüne Insel) wie Irland im Spät-Mittelalter, Mystizistisch | Feen, Mönche, Schafe, Clans im Krieg |
| Jadranen – Whenua | Große Insel südlich des Äquators, sehr Eigenständig | Eigene Kultur und Gefahren, gut 2 Monate Reise |
| Jadranen – Zant | (Zauber-Insel) ehem. Kolonie, Magiertürme, Akademie | Piraten & Magier, Goldland-Patrouillen |
| Kymbria* | Britisch angehaucht, Universität, Provinz im Aufstand | Gelehrte Widerständler und Imperiale |
| La Mer ° | Klischee- verschwörerisches Venedig, Gift & Mantel | wer weiß... sieht nach Menschen aus. |
| Nordhjem | Midgard auf Ariochia. Inklusive aktiver Asen... | „Wikinger“ / Nordleute, Alben, Riesen |
| Orklände | südliche Wildnis | Orks & ihre Sklaven oder Handelspartner |
| Sceptra Perdita* | ehemalige Magokratie, von freier Magie verheert | niemand freiwillig |
| Silvatra | nördliches Wald-Idyll, kleine Dörfer, kleine Probleme | Bodenständiges Volk |
| Sturmland | Theokratie treu einem Gott, Klischee-Alt-europäisch | Herren oder Leibeigene |
| Torgat'Suul | mongolische Reitervölker-Großregionen | Menschen, Pferde,...Pferdemenschen? |
| Tundara | Eisiges Felljäger- und Goldsucher-resort | Tunguska-Nomaden, Zivilisationsflüchtlinge |
| Vanaar (tw*) | Riesiges Inselreich im Südmeer (2 Monate per Schiff) | eigene Völker und Bedrohungen |
| Vendoc* | Klischee-französische Ritter und Sagen, Provinz | theatralische Wein-&-Käseliebhaber, besetzt |
| Whiskey Valley | untypische Kilt-Träger – nach Jahren gelebter Braukunst | diskussionsfreudige Whiskey-Verkoster |
| Yüan (tw*) | Asiatisch-Japanische Konfliktzone, Elementar verwurzelt | Klischee-Asiaten aller Art. |
| Zakkharum* | Ägyptische Nekropolis – Reich der (Un)-Toten | Balsamierer, Prediger, Untote, Gelehrte. |

*Provinz / Protektorat des *Imperium Aurelium*, **tw** = teilweise – einzelne Inselgruppen oder Regionen

° Feuerwaffen und alchemistische Kriegsführung möglicherweise nutzbar.

^ diverseste Inselreiche und –Settings sind irgendwo in den Jadranen zu finden.

SELTENE VÖLKER ARIOCHIAS

| | |
|-----------|---|
| Bastones | „die Nach-Fahrenden“, uraltes Volk von Reisenden, Wagnervolk („Zigeuner-Carneval“). |
| Estran | dualistisches Waldebenvolk, Krieger-Versorger Gesellschaft |
| Hochelfen | ähnlich dem Volk von Bruchtal (Tolkien). Verteilte, versteckte Reiche. Oft Provinz des Imperiums |
| Zwerge | Schmiede-Meistern folgende Familien / Clans. Viele leben noch in den Silberzinnen (nördlich La Mer) |

ZIVILISATIONS-GEGNER (...aus menschlicher Sicht)

| | |
|--------------|--|
| Goblins | eher klein, böse & ...liebenswert? Na gut, zumindest unterhaltsam. Außer sie fühlen sich überlegen... |
| Orks | groß, rau, Wildnis-Erfahren und Kampfwütig – höchste Berserkerdichte pro Kopf. |
| Tiermenschen | Tier-Mensch-Mischlinge, kleine versteckte Refugien in dunklen Wäldern, nicht per se verdorben. |
| Untote | von geistlos (Skelette, Zombies, Wanderleichen) über Leichenfresser (Ghule) bis zu Vampieren und Lichen. |
| Werwesen | klassisch mit Vollmond-problem... angeblich existieren kleine versteckte Gemeinden. |

ORDEN & GEHEIMBÜNDE

| | |
|---------------------|---|
| *Befreiungsfront* | Kymbrische- oder –Kymbrias, 2 verfeindete Anti-Goldländische Terroristenbündnisse |
| Ordo Deus Tempestos | Sturm-gott-Templerorden, Fanatischer Heilige-Krieger Bund, auf Eroberung aus |
| Scheibenkreuzer | Ritterorden, Bewahrer des Wissens, Schirmherren der Kartographie und der Forschung. |
| Stille Schwestern | Frauenbund in Brühmingen, Teegesellschaften, Strippenzieherinnen, graue Eminenzen und Assassinen. |
| Umbriferii | „Geheim“-(-?)-Bund, die „Schattenbringer“, Verschleier der Wahrheit, Die Herren in den Schatten. |

VÖLKER AUS ANDEREN EBENEN & SPHÄREN

| | | |
|--------------------|---|--|
| Abbyss (Unterwelt) | eine der Unterwelten – mit direkten Portalen herauf | Dunkelalben |
| Anderswelten | Jenseits der Nebel entrückt. Feen-Königreiche | Feen, verwunschene Wesen der Legenden. |
| Schattenebene | negative Spiegelung und Verdrehung der Welt | Schatten, Korruptierte, ehemalige Menschen |
| Astralraum | Kohärente Ebene der Geister und Medialen Kontakte | Geister, Magiewesen |

DIE NEBEL

Die Nebel sind ein Ariochia-weit auftretendes Phänomen; welche als Nebenerscheinung zu Übergängen in andere Regionen - oder gar Welten entstehen. „Die Nebel sind dicht“ bedeutet oft, dass an diesem Ort Portale zu anderen Ebenen und (Spiel-)Welten existieren. Wer sich verläuft, landet meistens im **Wegethal**, einer Art Auffang-Becken zwischen den Welten.

RELIGIONEN & GLAUBENSFORMEN ARIOCHIAS

Glaube – daran, dass übergeordnete und übernatürliche Kräfte, Welten und Möglichkeiten existieren

- Existenz von unkörperlichen, übernatürlichen „Kraftfeldern“ (Seelen, Ahnen, Geister, Götter) - Manche Religionen gehen von der Existenz eines oder mehrerer persönlicher oder unpersönlicher transzendenter Kräfte aus (z. B. eine oder mehrere Gottheiten, Geister oder Gesetzmäßigkeiten) und machen Aussagen über die *Herkunft und Zukunft* des Menschen, etwa über das Jenseits.
- Alle Ethik und Moral wurzelt ursächlich in der jeweiligen Glaubenswelt
- Jedes sterbliche Wesen mit Geist hat auch eine Seele

Orientierung - Antworten auf die metaphysischen „Kardinalfragen des Lebens“:

- Woher kommen wir? (*Was ist der Mensch? Was ist der Sinn und Zweck des Lebens?*) -**Schöpfungsmythen** – die häufig mit Hilfe von Schauspiel, Musik, Riten oder Tänzen transformiert und lebendig erhalten werden – bilden dabei überall ein Vehikel, um historische Ereignisse in einer zeitlosen Dimension festzuhalten. Der Mythos ist die Art und Weise, wie die Welt erklärt, legitimiert und bewertet wird.
- Wo stehen wir in der Welt? (*Was ist das Gute, das Böse, [...]?*) *Woher kommt das Leid und welchen Sinn hat es?*)
- Wohin gehen wir? (*Was ist der Weg zum wahren Glück?*) *Was ist jenes letzte und unsagbare Geheimnis unserer Existenz?*)

PANTHEISMUS (Goldland, Provinzen, Torgat’Suul, ...)

Im Imperium Aurum wird grundsätzlich jeder Gott und jede Religion als existent und gültig angesehen. Verehrung ist in der Regel eine persönliche Sache; Goldländer picken sich oft persönliche „Schutzgötter“ heraus die sie besonders mögen (- oder fürchten). Staatsfeindliche oder besonders zerstörerische / bössartige Kulte ohne Gewinn für die Gesellschaft werden hingegen sehr wohl verboten und verfolgt – um dies zu bewerten gibt es natürlich eigene Magistrats (= Inquisitions) -Abteilungen des Reiches.

OLIGOTHEISMUS / PANTHEONE (Dalriada, Eislande, Emirate, Innes Erin, Jadranen, Nordhjem, Orkwhâ,...)

Manche Völker besitzen eigene Schutz- und Schirmherren, welche sich (bevorzugt) um ihre Anbeter und ihre Heimat bemühen. Dies sind meistens Gruppen / Familien von Göttern, welche viele Aspekte des Lebens und des Glaubens bestimmen.

Beispiel - Pantheon: NORDHEJM

| - AESIR & VANIR Dies sind die Götter Nordhejms und Eislands – und ähneln nicht von ungefähr den alten nordischen Göttern . | | | | |
|--|--------------------------|--------------------|--|--|
| NAME | Titel | auch bekannt als: | Prinzipien: | ASPEKTE - AUSWAHL |
| ODIN | Allvater | Wodan, Wothan, | Magie, Krieg, Geheimnis | Alter, Fremdwelten, Geheimnis Krieg |
| °° Ehe: FRIGG | Die Herrin | Frigga, Friga, | Ehefrau, Heimat, Schutz | Erde, Fruchtbarkeit, Leben, Ordnung |
| > THOR | Der Donnerer | Donar, Taranis | Natur, Wetter, Zufall, Sport | Genuss, Feuer, Luft, |
| & LOKI (adopt.) | Der Täuscher | Lophtr, Lúki, Nal, | Vater der Monster, Wandler, Betrug | Chaos, Gaunerei, Lüge, Unglück |
| > HERMODUR | Der Herold | - | Botschaften, Unterhändler, Feilschen | Fremdwelten, Licht |
| > BRAGI | Der Skalde | - | Barden- & Dichtkunst, Wettstreite, Feste | Genuss, Kunst, Zivilisation |
| > BALDER | Der Held | Baldur, Baldr | Abenteurer, Mut, Neugier, Schönheit | Abenteuer, Reise, Schönheit |
| HÖDUR | Der Veteran | Höder, Hödr, Höd | Kriegsversehrte, Rüstige Alte | Alter, Reise, |
| TYR | Der Gerechte | Teiwaz, Tiwaz, | Recht, Mut, Taktik, Schiedsrichter | Ehre, Krieg, Ordnung |
| HEIMDALL | Der Wachmann | - | Ermittler, Beschützer, Verantwortung | Licht, Wahrheit |
| ULLER | Der Waidmann | Ullr, Ul, Wuldor | Forst- & Jagd(-wirtschaft), Wildnisleben, Spiele | Glück, Natur |
| SIF | Die Kriegerin | - | Walküren, Schildmaidens, | Ehre, Krieg, Tod |
| FREJA | Die Schäferin | | Liebe, Frühling | Freude, Luft |
| NJÖRD | Der Seemann | | Meere, Herbst, Handwerk | Handwerk, Wasser |
| SKADI | die Jägerin | | Berge, Winter | Jugend, Natur, Reise |
| JORDUN | die Bäuerin | Jörd, Jordis | Land, Sommer | Erde, Licht, |
| SAGA | Die Weise | | Wissen, Beratung, Nacht | Nacht, Wahrheit, Wissen |
| HEL | Die Todesherrin | Hela, Hella | Tod, Neid, Unterwelt | Hass, Krankheit, Tod |
| Die Nornen | Die Schicksalsweberinnen | | Schicksal, Ende | Furcht, Wissen, Zerstörung |
| PANTHEON: | Valhalla wartet | Ragnaröck kommt | Existenzkrieg | Krieg, Mord, Schmiedekunst, Zivilisation |

MONOTHEISMUS (Sturmland, manche Inselgruppen)

der Glaube an einen Gott oder ein (All-)mächtiges Prinzip, dem das Weltgefüge gehorcht . Oftmals in fanatischer Ausprägung (z.B.: Sturmgottglaube), seltener auch als unverständlich oder unausweichlich (Schicksal / Vorsehung) Ganz selten sanft / passiv / überzeugend, also alles andere „einbauend“ als Heilige, Schutzherren usw. (z.B.: das Prinzip / Karma)

| NAME | Titel | auch bekannt als: | Steht für: | ASPEKTE - AUSWAHL |
|-----------|-------------|-------------------|---------------------------------|------------------------------|
| STURMGOTT | Der Einzige | der Wahre / Eine | Magiefeind, Brachial-Missionare | Ehre, Feuer, Krieg, Tyrannei |

PRIESTER & MÖNCHEN / NONNEN

PRIESTER haben sich in der Regel klar EINER Gottheit verschrieben, deren Willen und Werk sie auf der Welt vertreten wollen und deren Einfluss es zu mehren gilt. Eine Gottheit kann in der Regel **bis zu 3 Aspekte** gewähren (meistens aus einer größeren Auswahl), welche sowohl die Kraft als auch den Zugriff eines Priesters in Bezug auf Wunder und Riten definiert. Bei geringerer Auswahl kann ein Aspekt mehrfach gewählt werden.

MÖNCHEN sind normalerweise PANTHEONSPRIESTER und vertreten mehr den Aspekt der Bewahrung und Erziehung im Namen des Glaubens, oft sind sie nicht in der Lage Wunder zu wirken. Ein Pantheon wird in der Regel über **2 (oft auch gegenläufige) Aspekte** definiert, was Mönche und Nonnen oft in Zwickmühlen bringt. Viele Nonnen studieren daher eher die weltlichen Verknüpfungen des Glaubens oder entwickeln nur mindere Zauberkraft (als Magier generiert, mit Augenmerk auf die Aspekte bei der Spruchauswahl).

PALADINE & GLAUBENSKRIEGER (Fanatiker)

PALADINE haben eine heilige Weihe erhalten und haben sich klar den Aspekten RECHT und GUT (im Sinne der Ordnung und Zivilisation) verschrieben, die es gegen jede Bedrohung zu beschützen gilt. Oft entwickeln sie nur wenige Wunderkräfte abseits der üblichen geringeren Kräfte (Schutzkreis, etc.) Dafür trainieren sie Waffen,

Rüstungen und Schilde im Namen ihrer Kirche zu führen.

Einem klugen Paladin ist klar, dass es auf Erden nie perfekt laufen wird – das Streben danach die Welt gerecht und ordentlich zu halten ist sein Ziel. In ganz seltenen Fällen wird er auch mal „wegschauen“, wenn eine halb-legale Aktion zu größerem Recht und Gutem führt.

GLAUBENSKRIEGER sind die fanatischen Fußtruppen einer Kirche – sie zeichnen sich oft durch Starken Glauben und Fanatismus ihrer Kirche gegenüber aus. Meistens besitzen sie nicht die nötige Weisheit und Weltsicht um wirklich Priester oder Mönch zu werden, vorkommen kann dies jedoch allemal – wenn sie nicht vorher im Kampf für ihren Glauben gestorben sind...

Gerüchteweise existieren auch so genannte SCHWARZE RITTER, rechtschaffen böse Streiter ihrer Götter, welche gezielt und ohne Rücksicht auf z.B. gute Intentionen klare Strukturen und Gesetzmäßigkeit leben – oft auf Kosten anderer.

