

ARIOCHS ERBEN PRÄSENTIEREN

CODEx III

Regelwerk für Liverollenspiele

VERSION ARIOCHIA 25



CODEX III

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

Überarbeitung Codex III 2024

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2024

Überarbeitung Codex III 2025

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2025



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. Eine Überarbeitung der einzelnen Kapitel, samt Anpassung der Formatierungen wurde 2024 durchgeführt.

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-Regelwerkautor*innen.

V.24: Für die Überarbeitung 2024 ergeht ein Dank an die Korrekturleser*innen und Genderexpert*innen Agnes Zinnebner, Teresa Fenz-König und Martin Gotthartsleiter. Danke an Jörg (Jogi) Lindmaier für den Anstoß zur Überarbeitung und für die komplette Überarbeitung und das neue Design an Jaqueline (Jacky) Thayer.

V.25

Für die Überarbeitung 2025 ergeht ein Dank an alle Personen, welche ihre Ideen und Anmerkungen eingebracht haben, wodurch der Codex weiter wachsen und etwaige Ungereimtheiten ausgebessert werden konnten. Ein besonderer Dank ergeht an Sandra und Seppi Orman, welche dem Codex-Team beigetreten sind. Danke für eure Unterstützung!

Ein weiterer Dank geht an Jogi Lindmaier und allen Helfer*innen für die Ausarbeitung der neuen Gesinnungen.

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

-Ratmar Reisenberger-

Das haben wir immer schon so gemacht ist inakzeptabel!
Denn nur tote Fische schwimmen mit dem Strom!

-Jacky Thayer-

Euer Codex III Team:



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT & ALLG. ERKLÄRUNGEN	6	AUSGEGLICHEN (-40)	21
CHARAKTERERSCHAFFUNG	7	BERSERKER (-15)	21
FERTIGKEITEN	8	BLINDHEIT (-35)	21
UNTERSCHIEDE VON STUFEN 1 – 4 UND I – IV	8	CHAOSMAGIER/CHAOSMAGIER EXTREM (-15/-20)	21
BEDINGUNGEN VON FERTIGKEITEN	8	DUNKLES BLUT (-20).....	22
GESINNUNG	9	EHRENKODEX/EID (-5/-10/-15)	22
GESINNUNGEN GUT	10	EHRlichkeit/EHRlichkeit EXTREM (-5/-15)	22
GESINNUNGEN MORALISCH.....	10	EINÄUGIG (-10)	22
GESINNUNGEN NEUTRAL.....	11	EINHÄNDIG (-10 PRIMÄR HAND / -5 SEKUNDÄR HAND)	22
GESINNUNGEN VERDORBEN.....	11	EXTREME FEIGHEIT (-15).....	22
GESINNUNGEN BÖSE	11	FANATISMUS/TREIBENDE KRAFT (-10).....	22
GRUNDAUSRÜSTUNG	12	FEENBLUT (-20)	22
ERFAHRUNG UND ERHALT VON GP	12	FEINDSCHAFT (-VAR.).....	22
BEREICHE DER ERFAHRUNG	13	FREUNDSCHAFT (-VAR.).....	23
MEISTERSCHAFT	13	GUTGLÄUBIGKEIT (-15).....	23
MEISTERFÄHIGKEITEN: ABENTEUER.....	14	KLEPTOMANIE (-5).....	23
MEISTERFÄHIGKEITEN: MAGIE	14	KRANKHAFTER LÜGNER (-10)	23
MEISTERFÄHIGKEITEN: WISSEN.....	14	LAHMES BEIN (-10)	23
ARCHETYPEN MEISTER-CHARAKTERKLASSEN	15	PAZIFIST/PAZIFIST EXTREM (-10/-20)	23
VORTEILE	16	PHOBIE (-VAR.)	23
ARTEFAKTE / BESONDERE AUSTRÜSTUNG (VAR.)	16	SCHWACH (-25)	23
CANTRIP – MYSTISCHER TRICK (20).....	17	SEHSCHWÄCHE (-VAR.).....	24
EMPATHIE MIT TIEREN (5)	17	SKLAVE (-10).....	24
EXTREMES GLÜCK (15).....	17	SOZIALE NACHTEILE (-VAR.).....	24
GEFAHRENINSTINKT (15)	17	STUMMHIT (-20)	24
GESPÜR FÜR ÜBERGÄNGE (10)	17	SUCHT (-VAR.)	24
GESPÜR FÜR ARKANE MAGIE (10)	17	NACHTEILE ¹ (GENERELLE WERTE).....	25
GESPÜR FÜR KLERIKALE MAGIE (10)	17	FERTIGKEITEN - ABENTEUER	26
HÖCHSTE NOT (20)	17	BEIDHÄNDIGKEIT (GE:GE, x8).....	26
IMMUNITÄT GEGEN GIFTWIRKUNG 1 – 4 (10/30/60/100) ..	17	BLIND KÄMPFEN [MEISTER] (GE:GE, x10).....	26
IMMUNITÄT GEGEN KRANKHEITEN 1 – 4 (10/30/60/100) ..	18	DURCHSCHNAUFEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (ST:ST, x8/x12/x16/x22)	26
IMMUN ZAUBER GRAD 1 – 4 (10/15/20/25)	18	ENTFESSELN (GE:GE, x6)	26
RANG UND STATUS (5 BIS 30)	18	ENTWAFFNEN (ST:GE, x10).....	26
REGENERATION (40) + MATERIALALLERGIE.....	18	FALLEN BAUEN & ENTSCHÄRFEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL, x6/x9/x15/x24).....	26
REICHTUM 1 – 7 (0/5/10/15/20/25/30)	18	FÄLSCHEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL, x6/x9/x15/x24)	27
RESISTENZ GEGEN ELEMENT (30)	18	FOLTERN (GE:KL, x6).....	27
SCHMERZRESISTENZ (20)	18	GEZIELTER SCHLAG [MEISTER] (ST:GE, x10)	28
SCHNELLE HEILUNG (15)	19	HINTERHALT 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (ST:GE, x10/x15/x25/x40)	28
SECHSTER SINN (10).....	19	IMMUNITÄT GEGEN BETÄUBEN [MEISTER] (ST:ST, x20) ...	29
STARKER GLAUBE [KULTUR – VON GOTTHEIT/PANTHEON ABHÄNGIG] (5).....	19	IMMUNITÄT GEGEN ENTWAFFNEN [MEISTER] (ST:GE, x 8)	29
ÜBERSTÄRKE (NUR BEI ST = 1 MÖGLICH, 30)	19	MEISTERSCHÜTZE [MEISTER] (WAFFE x2)	29
UNGEWÖHNLICHER HINTERGRUND (VAR.).....	19	ORIENTIEREN (KL:KL x4)	29
WILLE, STARK (20)	19	PANZERSTECHER [MEISTER] (GE:KL, x10)	29
WILLE, EISERN (40)	19	PERSÖNLICHE WAFFE [MEISTER] (FERTIGKEIT IN WAFFE x2)	29
KRIEGERBONUS (0)	20	RÜSTUNG TRAGEN I – IV (VAR.).....	30
VORTEILE ERWERBEN	20	RÜSTUNG ZURECHTRÜCKEN (ST:GE, x3).....	30
NACHTEILE	21	SCHÄTZEN (KL:KL, x4)	30
ALLERGIEN (-VAR.)	21	SCHILDE TRAGEN I – IV (VAR.)	30
ALTER (-25)	21	SCHLÖSSER ÖFFNEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:GE, x4/x8/x16/x32).....	31
		SPUREN LEGEN, LESEN, VERWISCHEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL, x6/x9/x15/x24)	31

TASCHENDIEBSTAHL (GE:GE, x10).....	31
WAFFENFERTIGKEITEN (VAR.).....	32
ZUSÄTZLICHER LEBENSPUNKT 3. – 8. [7. & 8. MEISTER] (ST:ST, X VAR.).....	32
FERTIGKEITEN – MAGIE & GLAUBE	33
BARDENKUNST (KL:ES, x8).....	33
BLUTMAGIE (KL:ES, x8).....	33
CHAOS-ZAUBERSPRUCH I – IV [STUFE III BZW. IV MEISTER] (ES:ES, x4/x8/x12/x16).....	33
GLAUBENSASPEKT STUFE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (ES:ES, x20/x40/x80/x140).....	33
HEILIGE WEIHE (ES:ES, x20).....	33
KONZENTRATION 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x6/x12/x24/x42).....	33
MACHTWORT (MEISTER) (ES:ES, (ZAUBERSTUFE +2) x6).....	33
MAGIE BINDEN (MEISTER) (KL:ES, x16).....	33
MAGIEPUNKT (ES:ES, x2 +2 PRO 10 ÜBER 10 / MAX. 100 MP).....	33
MAGIE SCHREIBEN (KL:ES, x8).....	33
MAGIETHEORIE (KL:KL, x6).....	34
MEDITATION 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:ES, x4/x6/x10/x16).....	34
RITUALKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:ES, x6/x12/x24/x42).....	34
STILLE MAGIE [MEISTER] (ES:ES, x6/x12/x18/x24).....	34
ZAUBERSPRUCH I – IV [STUFE III BZW. IV MEISTER] (ES:ES, x6/x12/x18/x24).....	34
ZEREMONIENKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:ES, x6/x12/x24/x42).....	34
ZUSÄTZLICHER KARMAPUNKT (ES:ES, x10, MAX. 50 KP).....	34
FERTIGKEITEN - WISSEN & HANDWERK.....	35
ALCHEMIE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x6/x18/x42/x78).....	35
ALCHEMIEPUNKTE (KL:KL, x2, MAX. 50).....	35
ALCHEMISCHES REZEPT STUFE I – IV [STUFE IV MEISTER] (GE:KL x4/x8/x12/x16).....	35
ARTEFAKTKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x5/x15/x35/x65).....	35
ERSTE HILFE (GE:KL x4).....	35
FREMDE SPRACHE [REGIONAL] (KL:KL, x2/x4/x6/x8).....	35
GESCHICHTE [REGIONAL] (KL:KL x4).....	35
GIFTKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x5/x10/x20/x35).....	35
GIFT REZEPT I-IV [STUFE IV MEISTER] (GE:KL, x4/x6/x10/x16).....	35
HANDWERK 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:GE, x6/x9/x15/x24).....	36
HEILKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL, x5/x10/x20/x35).....	36
HERALDIK [PRO KULTUR] (KL:KL, x4).....	36
HOBBY [PERSÖNLICH] (VAR.).....	36
LEGENDEN [PRO KULTUR] (KL:KL, x6).....	36
LESEN / SCHREIBEN (PRO SCHRIFT) (KL:KL, x4).....	36
PFLANZENKUNDE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x4/x8/x16/x32).....	36
RECHTSKUNDE [REGIONAL] 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x6/x9/x15/x24).....	37
RELIGION [PRO KULTUR] (KL:KL, x4).....	37
RUNEN & SYMBOLE [REGIONAL] (KL:KL, x4).....	37
RÜSTUNG FLICKEN (ST:GE, x4).....	37

SCHILDE, WAFFEN, WERKZEUG FLICKEN (GE:KL, x6).....	37
SCHMIED 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (ST:GE, x8/x12/x20/x32).....	37
TIERKUNDE (KL:KL, x4).....	38
VÖLKERKUNDE (PRO VOLK/SPEZIES) (KL:KL, x4).....	38
WISSEN ANDERSWELT (KL:KL, x6).....	38
WISSEN ELEMENTAREBENEN (KL:KL, x4).....	38
WISSEN – KORYPHÄE [MEISTER, ^{2°°}] (VAR., x15).....	38
WISSEN LICHTER SPHÄREN (KL:KL, x4).....	38
WISSEN SCHATTENREICH (KL:KL, x6).....	38
WISSEN UM DÄMONEN* 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x3/x6/x12/x21).....	38
WISSEN UM MYTHISCHE KREATUREN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x3/x6/x12/x21).....	38
WISSEN UM UNTOTE 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL, x3/x6/x12/x21).....	39
WISSEN UNTERWELTEN (KL:KL, x8).....	39
FEUERWAFFEN.....	39
BÜCHSENMACHER 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL, x6/x12/x24/x42).....	39
FEUERWAFFE (GE:KL, VAR.).....	39
MUNITION HERSTELLEN (GE:KL x10).....	39
RESERVEMUNITION 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (GE:KL x2/x4/x8/x16).....	39
ALLGEMEINE INFORMATIONEN.....	40
VERLUST VON LEBENSPUNKTEN (LP).....	40
TREFFERZONEN.....	40
WAFFEN – TREFFERPUNKTE.....	40
PERSÖNLICHE WAFFE.....	40
NULL LEBENSPUNKTE - STERBEN.....	41
DER TOD.....	41
WEHRLOSE GEGNER.....	41
WIEDERBELEBUNG.....	41
KAMPF.....	42
RÜSTUNGSSCHUTZ (RS).....	42
SCHILDE.....	42
SCHADEN.....	42
HEILUNG.....	43
NATÜRLICHE HEILUNG.....	43
ERSTE HILFE.....	43
HEILKUNDE.....	43
MAGISCHE HEILUNG.....	43
HEILUNG MIT PFLANZENKUNDE.....	44
KOMBINATION VERSCHIEDENER HEILMETHODEN.....	44
VERLANGSAMEN VON AUSWIRKUNGEN.....	44
KRANKHEITEN & ALLERGIEN.....	44
ALCHEMIE.....	45
ALCHEMIE.....	45
ALCHEMIEPUNKTE (AP).....	45
ALCHEMISCHES REZEPT.....	45
EXPERIMENTELLE ALCHEMIE.....	46
IDENTIFIZIERUNG UND ANALYSE VON ALCHEMISTISCHEN MIXTUREN.....	46
GIFT.....	47
KLERIKER.....	48

GLAUBENSASPEKTE	49	KRAFTSTEINE	59
KARMAPUNKTE (KP)	49	ZAUBEREI	60
KLEINE WUNDER	49	SPRUCHMAGIE UND ERLERNT RITUALE	60
EINFACHE WUNDER	50	SPRÜCHE ERLERNEN (SPIELIMPULS)	60
GROßE WUNDER/ZEREMONIEN	50	DAS WIRKEN VON MAGIE	60
MAGIE	51	DIE SCHULEN DER MAGIE	61
BEREICHE DER MAGIE	51	ANHANG A - MAGISCHE SPRÜCHE	62
MAGISCHE SPEZIALISIERUNG	51	ALLGEMEINMAGIE (WEISS)	63
UNIVERSALIST	52	BEHERRSCHUNGSMAGIE &	
SPEZIALIST	52	VERWANDLUNG (ROT)	61
MAGIEPUNKTE (MP)	52	DÄMONOLOGIE UND HEXEREI (SCHWARZ)	64
REGENERIEREN VON MP	52	ERKENNTNIS UND ILLUSIONSMAGIE (GELB) ..	68
WIRKEN VON MAGIE	52	KAMPFMAGIE & HINDERUNG (ORANGE)	71
SPRUCHKOMPONENTEN	53	NATUR & ELEMENTMAGIE (GRÜN)	74
IMPROVISIERTE MAGIE / RITUALE	53	NEKROMANTIE & CHRONOMANTIE (VIOLETT) ..	77
ERFORSCHEN NEUER SPRÜCHE	53	SCHUTZ- UND GEGENMAGIE (BLAU)	80
STILLE MAGIE	53	ANHANG B - ALCHEMISCHE REZEPTE	83
MACHTWÖRTER	54	GIFTE	86
CHAOSMAGIE	54	ANHANG D - TABELLEN	87
BARDEN	55	KONTAKT & WEITERE INFOS	93
BARD*INNEN-LIEDER	56		
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	57		
VERBRAUCHSARTEFAKTE	57		
PERMANENTE ARTEFAKTE	57		
KLERIKALE ARTEFAKTE	58		
HEILIGE UND UNHEILIGE WAFFEN	58		
BARDISCHE ARTEFAKTE	59		

VORWORT & ALLG. ERKLÄRUNGEN

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 Autor*innen, 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 jede Spielleitung kann für das eigene Spiel, Spielfiguren ganz oder teilweise ablehnen, oder die Regeln nach eigenen Wünschen abändern.

Gendern: Im Fließtext wurde auf das korrekte Gendern geachtet, jedoch auf Grund der Übersichtlichkeit von Überschriften und Tabellen, sind nur die männlichen Formen angeführt, es sind aber auch dort immer die weiblichen Formen mitgemeint!

Wie lese ich dieses Regelwerk?

Im Fließtext finden sich viele Informationen, die in der Gesamtheit wichtig sind. Manche Passagen sind **fett** markiert, oder unterstrichen und heben relevante und prägnante Abschnitte hervor. Im Weiteren finden sich viele Informationen in den Tabellen, oder in Feldern wie den Folgenden:

Beachtenswerte Textpassagen sind per Einzug oder extra Feld mit dunkelblauen Rahmen hervorgehoben.



Beispiele werden im Regelwerk durch dieses Kästchen angezeigt und sind mit dem Arioch-Logo versehen. Manchmal findet ihr hier auch **Darstellungsbeispiele**.

Begriffe

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

Abkürzung	Erklärung
CHECK-IN	Überprüfung der Spielfiguren vor einem Spiel (Ausrüstung, Charakterbogen ...)
CON	Deutsche Kurzform für Liverollenspiel (von Convention)
LIVE/LARP	Kurzform für Liverollenspiel (in Österreich gebräuchlich) / Live Action Role Play
SL	Spielleitung. Personen welche ein Liverollenspiel leiten. Den Anweisungen der SL ist Folge zu leisten.
NSC	Nicht-Spieler-Charakter. Von der SL geschriebene Charaktere für den Spielablauf.
SC	Spieler-Charakter. Die selbst gewählte Spielrolle einer Person auf einem Live.
TIME FREEZE	Wird von der SL ausgerufen. Die Spieler*innen 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 allen Teilnehmenden in real kritischen Situationen, oder zu jeder Zeit von der SL ausgerufen werden. Kennzeichnet das Ende oder eine Unterbrechung eines Lives. Die Teilnehmenden lassen ihre Rolle fallen. Wird verwendet um z.B. Situationen zu klären oder eine real gefährliche Situation zu entschärfen.
STOP	siehe Time-OUT
SANI	Es ist zu einer realen Verletzung gekommen und eine ECHTE medizinische Versorgung muss erfolgen, oder der Notdienst angerufen werden.
HEILER	Es wird im Spiel ein dargestellter Heilercharakter benötigt, da es zu KEINER echten Verletzung gekommen ist.
TIME-STOP	Wird von der SL ausgerufen. Die Spielzeit stoppt, die Spieler*innen bleiben in ihrer*n Rolle*n und nehmen die 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.

Gesten und Kennzeichnung

Um bestimmte Effekte zu symbolisieren, seien die in folgender Tabelle enthaltenen Gesten oder Kennzeichnung definiert:

Geste / Kennzeichnung	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/ silber/ (weiß)	Spielleitung, manchmal zusätzlich durch Knicklicht gekennzeichnet
Schärpe gelb	nur astral vorhanden
Schärpe weiß	nicht vorhanden, optional gekreuzte Arme
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 24 Stunden passieren oder von der SL angesagt werden. Eine SL kann den Periodenwechsel auch ausrufen.

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- & Stahlarmbrust zuzuschlagen, sollst du es trotzdem bleiben lassen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

In einem Liverollenspiel stellt jede teilnehmende Person 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 steht den SCs frei, seine Figur nach eigenen Wünschen zu gestalten und zu bezeichnen. Zum besseren Verständnis wird allerdings in diesem Regelwerk von „Krieger*innen“, „Magiern*innen“, „Alchemist*in“ usw. die Rede sein.

Es gelten aber immer die gleichen Bedingungen für z.B. das Erlernen von Fertigkeiten – ein*e Krieger*in kann genauso magische Sprüche lernen, wie ein*e Magier*in lernen kann, mit einem Zweihandschwert umzugehen.

Grundeigenschaften und Lebenspunkte

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

Stärke (ST)

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

Geschicklichkeit (GE)

ist ein Maß für die körperliche Koordination.

Klugheit (KL)

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

Essenz (ES)

stellt die Verbindung zur metaphysischen (magischen) Ebene dar.

Die Summe der Grundeigenschaften muss zehn (10) betragen. Es können die Werte 1, 2, 3 und 4 vergeben werden, aber es darf höchstens eine Grundeigenschaft den Wert 1 haben. Ferner ergeben sich aufgrund der Stärke die Lebenspunkte einer Spielfigur:

Gewählte Stärke	Lebenspunkte
1	4 LP
2	3 LP
3	3 LP
4	2 LP



Eine Spielerin möchte eine Kriegerin spielen mit folgenden Grundwerten:

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

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

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. Habt ihr ein Charakterkonzept, welches diese Startpunkte überschreitet, dann holt euch eine Person vom Codexteam. In Einzelfällen kann ein Vorschuss von maximal 50 weiteren Punkten gegeben werden – aber nur nach Absprache! Dieser führt dann dazu, dass ihr euren Charakter mit Minuspunkten starten lasst. Diese MÜSSEN zuerst abgebaut werden (also durch erspielte Livetage), bevor ihr euch neue Fertigkeiten kaufen könnt.

Vorteile & Nachteile

Für jede Spielfigur können **nur bei der Erschaffung** Vor- und Nachteile gewählt werden, außer es steht anders bei den Vor- und Nachteilen dabei. Auch kann zu einem späteren Zeitpunkt sich der Zugriff auf Vorteile erspielt werden, dies benötigt **IMMER DIE ZUSTIMMUNG DER JEWEILIGEN SL** und ausgespielte/angespielte Sequenzen, die ersichtlich machen, dass

an einem Vorteil „gearbeitet“ wird. Meist dauert dies mehrere Spiele lang, bis man den gewünschten Vorteil erhält und die nötigen GP dafür aufbringen kann.

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. Ausgenommen ist der Nachteil „Ausgeglichen“, dieser gestattet in Summe 80 Punkte bei dem Bereich Nachteile. Eine Auflistung der Vor- und Nachteile findest Du ab Seite 11.

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**

Das heißt: 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 Expert*innen. Selbiges gilt z.B. für Waffenfertigkeiten – entweder man kann (spieltechnisch) mit einer Waffe umgehen, oder eben nicht.

Unterschiede von Stufen 1 – 4 und I – IV

Aufbauende und unabhängige Fertigkeiten

Im Regelwerk werdet ihr manchmal Fähigkeiten sehen, welche mit Stufen angegeben sind.

Sind die Stufen in Zahlen, also von 1 – 4 ersichtlich, so ist dies eine auf sich aufbauende und unabhängige Fertigkeit und muss nach und nach gelernt werden. Dies wird dann immer in derselben Zeile im Generator vermerkt.

Sind die Stufen in römischen Zahlen angegeben, so gibt es unterschiedliche Stufen, welche auch im Generator in unterschiedliche Zeilen eingetragen werden müssen. Diese Fertigkeiten bauen NICHT aufeinander auf und sind somit einzeln zu lernen.

Fast alle Fertigkeiten, welche mit einer Stufe gekennzeichnet sind, müssen aufbauend gelernt werden, das bedeutet:

Bevor Fälschen 2 erlernt werden kann, muss Fälschen 1 gekonnt werden.

Angegeben wird NUR die höchste Stufe.

Fertigkeiten, welche Römisch nummeriert sind können getrennt gelernt werden (z.B.: Rüstungen I, II, III oder IV).



Wanda möchte gerne Meditation 1 erlernen. Die Spielerin sieht 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:

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

Bedingungen von Fertigkeiten

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



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 Fertigkeiten Tabelle im Anhang) die Magietheorie, welche wiederum Lesen und Schreiben bedingt. Lange Stunden des Lernens warten ...

Geltungsbereiche (optional)

Viele Fertigkeiten sind von ihrem lokalen Umfeld abhängig (Kultur, Geschichte, Heraldik, Rechtskunde, etc.).

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



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 dahinterliegenden Sturmlanden beherrscht er auf Stufe 1 zumindest noch die grundsätzlichen Regeln.

Erweiterte Bereichskenntnis

Sind Zusatzfertigkeiten, die eine Erweiterung der Grundfertigkeit darstellen.

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



Rechtskunde ist ein Grundwissen (Stufe 1 - 4), das für die eigene Heimat(-region) gültig ist (z.B.: Sturm-land). „Goldländisches Recht“ wäre eine Erweiterung, wenn man NICHT aus dem Goldland stammt.

Fertigkeits- und Berufsstufen (Ränge)

Je höher die Fertigkeiten und Fähigkeiten eines Charakters in einem Bereich sind, desto angesehener ist er auch. Umgekehrt gilt aber auch, dass man zuerst viel Zeit und in unserem Falle **Generierungspunkte (GP)** in seine Ausbildung stecken muss, um besser zu werden und das entsprechende Ansehen zu verdienen. Magier*innen zählen somit erst dann als Meister*innen, wenn sie im Bereich Magie 80 und mehr GP investiert haben.

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	Experte	Experte, Fachfrau, Veteran	>80	Magister	Priester	Magus
4	Meister	Korphäe, 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.

Hier eine kurze Erklärung zu den einzelnen Bezeichnungen:

Teilgesinnung 1

Rechtschaffen...

bedeutet ehrlich, anständig, redlich, pflichtbewusst oder den Regeln entsprechend. Im alltäglichen Sprachgebrauch wird es für Personen verwendet, die nach ethischen Grundsätzen leben.

Sozial...

bedeutet "gesellschaftlich" oder "das gesellschaftliche Zusammenleben betreffend"

Widerspenstig...

bedeutet schwer zu kontrollieren zu sein und man verhält sich nicht so, wie es erwartet wird

Chaotisch...

bedeutet von Chaos geprägt oder in einem Zustand des Chaos befindlich: völlig verwirrt bis ungeordnet

Teilgesinnung 2

Neutral...

bedeutet unparteiisch, ungeladen, ausgewogen, wertfrei, pragmatisch, etc...

Teilgesinnung 3

Gut...

bedeutet eine positive Einstellung zu haben, die sich durch Freundlichkeit, Wohlwollen und Mitgefühl auszeichnet

Moralisch...

bedeutet, dass man sich so verhält, wie es die „menschliche“ Allgemeinheit richtig und gut findet.

Unrein... (befleckt, verdorben, skrupellos)

bedeutet, nicht die Tugend zu befolgen, also nicht so zu leben wie man es von einem „aufrechten Bürger“ erwartet.

Böse...

bedeutet, eine Grundhaltung zu besitzen, die von der Gesellschaft als nicht erstrebenswert und moralisch unzulässig bewertet wird. Böse Charaktere handeln aus Gier, Hass, Zerstörungslust oder dem Willen, sich am Leid anderer zu erfreuen.

Pragmatisch

ein Verhalten, das sich nach situativen Gegebenheiten richtet, wodurch das praktische Handeln über die theoretische Vernunft gestellt wird.

<p>R/G</p> <p>Ehrenhaft und prinzipientreu. Kämpft für das Gute und bewahrt gleichzeitig die Ordnung der Dinge.</p> <p>Rechtschaffen gut</p>	<p>S/G</p> <p>Sieht Nutzen und schätzt Gesetz/Ehre, priorisiert aber das Gute darüber.</p> <p>Sozial gut</p>	<p>NG</p> <p>Unbeeinflusst von Gesetzen oder Chaos, vertritt er das reine Gute.</p> <p>Neutral gut</p>	<p>W/G</p> <p>Priorisiert stark das Gemeinwohl, stört die Ordnung, wenn nötig.</p> <p>Widerspenstig gut</p>	<p>C/G</p> <p>Tut, was richtig ist, und missachtet Ehrenkodizes und Ordnung.</p> <p>Chaotisch gut</p>
<p>R/M</p> <p>Neigt zum Guten, indem er Ordnung aufrechterhält und Ehre bewahrt.</p> <p>Rechtschaffen moralisch</p>	<p>S/M</p> <p>Hält sich an Gesetz und schätzt Ordnung. Sie tun, was sie für richtig halten, während sie die Ehre wahren und bewahren.</p> <p>Sozial moralisch</p>	<p>N/M</p> <p>Unbeeinflusst von Gesetzen oder Chaos, konzentriert sich auf Moral. Kann oft seine eigenen oder die Handlungen anderer in Frage stellen.</p> <p>Neutral moralisch</p>	<p>W/M</p> <p>Kämpft für das, was sie für richtig halten, und stellt den Status quo in Frage.</p> <p>Widerspenstig moralisch</p>	<p>C/M</p> <p>Befolgt keine Ehrenkodizes, hält sich an seinen eigenen moralischen Kompass und seine eigenen Überzeugungen.</p> <p>Chaotisch moralisch</p>
<p>R/N</p> <p>Hält sich strikt an Ordnung, Ehre und Tradition. Für sie steht Moral an zweiter Stelle.</p> <p>Rechtschaffen neutral</p>	<p>S/N</p> <p>Ein unverbindlicher Anhänger des Gesetzes. Hält die Ordnung aufrecht und erhält sie aufrecht, ohne sich ihr verpflichtet zu fühlen.</p> <p>Sozial neutral</p>	<p>N</p> <p>Sieht Nutzen in allen Ausrichtungen. Wird jedoch keiner Seite gegenüber extrem handeln. Kann sich nicht für das Gute einsetzen, verfolgt aber möglicherweise nicht aktiv das Böse.</p> <p>Wahrhaft neutral</p>	<p>W/N</p> <p>Neigt dazu, Ehrenkodizes und Gesetze zu brechen, wie sie es für richtig halten, um zu überleben oder anderweitig, für ihre eigene Freiheit.</p> <p>Widerspenstig neutral</p>	<p>C/N</p> <p>Fordert und missachtet aktiv Recht, Ehre und Ordnung im Namen der Freiheit. Moral kommt für sie an zweiter Stelle.</p> <p>Chaotisch neutral</p>
<p>R/V</p> <p>Folgt einem moralisch fragwürdigen oder falschen Ehren-/Moralkodex. Kann extrem starr und streng sein.</p> <p>Rechtschaffen verdorben</p>	<p>S/V</p> <p>Ein unverbindlicher Gesetzhüter. Kann separate Ziele haben, die Moral nicht berücksichtigen.</p> <p>Sozial verdorben</p>	<p>N/V</p> <p>Unbeeinflusst von Gesetzen oder Chaos, neigt zu egoistischen Handlungen und eigennützigem Handeln.</p> <p>Neutral verdorben</p>	<p>W/V</p> <p>Apathisch gegenüber Ehre, gleichgültig gegenüber Moral. Kann bereit sein, andere zu übervorteilen, um sich selbst oder ihre Verbündeten zu bereichern.</p> <p>Widerspenstig verdorben</p>	<p>C/V</p> <p>Stört jedes Gesetz oder jeden Kodex, um die Dinge nach ihrem Willen zu gestalten. Missachtet völlig jegliche Moral oder Ethik.</p> <p>Chaotisch verdorben</p>
<p>R/B</p> <p>Repräsentiert das Böse, bewahrt aber gleichzeitig die Ordnung der Dinge.</p> <p>Rechtschaffen böse</p>	<p>S/B</p> <p>Kann seine geordnete Disziplin brechen, wenn sie ihm im Weg steht, jemanden zu betrügen oder Böses zu tun.</p> <p>Sozial böse</p>	<p>N/B</p> <p>Unbeeinflusst von Gesetzen oder Chaos, verfolgt und vertritt er das Böse.</p> <p>Neutral böse</p>	<p>W/B</p> <p>Unehrllich und rücksichtslos, brechen sie Kodizes und Regeln zum Nachteil anderer ohne jegliches Mitgefühl.</p> <p>Widerspenstig böse</p>	<p>C/B</p> <p>Verfolge das Böse und missachte jede Ethik, Harmonie und Ordnung in der Gesellschaft.</p> <p>Chaotisch böse</p>

Gesinnungen Gut

Rechtschaffen Gut

Indem wir arbeiten, unseren Mitmenschen helfen und ihnen vertrauen, können wir Gutes tun. Ich lebe mein Leben, um die Tugenden des Friedens und der Gerechtigkeit für die gesamte Bevölkerung zu wahren. Ich spreche die Wahrheit und halte mein Wort. Gesetze sind zum Wohle Aller da und sollen eingehalten werden, weil sie die Ordnung und das Allgemeinwohl gewährleisten. Ungerechte Gesetze sollten geändert werden, bis dies erreicht ist sind es aber immer noch Gesetze!

Sozial Gut

Ich kenne die geltenden Regeln. Sie haben ihre Nachteile und Probleme, aber sie sind besser als nichts. Und wenn sie nicht mehr gelten, müssen wir daran arbeiten, sie zu reparieren und zu ersetzen und manchmal kann man die Regeln beugen und ungerechte Gesetze ignorieren. Manchmal kann ich ein Auge zudrücken, das „Gute“ ist immer noch wichtiger als die Regeln.

Neutral Gut

Ich tue mein Bestes. Ich versuche ständig, sofern ich kann, anderen zu helfen (Altruist). Ich arbeite mit König*innen und Magistrat*innen aber auch Wegelagerern zusammen, und fühle mich jedem einzelnen gegenüber verpflichtet. Ich lebe für das Gute und riskiere dabei auch mein eigenes Wohl.

Widerspenstig Gut

Ich werde tun, was ich kann, um anderen zu helfen, aber steh mir dabei nicht im Weg. Das Wohl vieler ist mir wichtiger als das Wohl eines Einzelnen. Ich stelle mich gegen Autorität und breche Regeln, wenn das notwendig ist, um Gutes zu tun.

Chaotisch Gut

Ich werde alles tun, um sicherzustellen, dass das Richtige getan und anderen geholfen wird. Alles! Recht, Gesetz und Ehre dürfen mir nicht im Weg stehen.

Gesinnungen Moralisch

Rechtschaffen Moralisch

Die meisten Personen wollen gut sein, wissen aber nicht wie oder haben noch nie Hilfe bekommen. Es ist nicht meine Aufgabe auf anderer zuzugehen und sie ändern zu wollen, aber wenn sie zu mir kommen, werde ich mein Bestes geben, sie auf den richtigen Weg zu führen. Gesetze und Ehre geben den Weg vor, dem wir idealerweise zu folgen haben.

Sozial Moralisch

Es gibt gute und schlechte Personen, und die Gesellschaft kann den Schlechten am besten helfen, indem sie sie denen überlässt, die für solche Angelegenheiten zuständig sind. Ich halte mich an Gesetze, Gemeinschaft und die Ordnung. Ich tue daher, was für richtig gehalten wird und verhalte mich ehrenvoll in den Augen der Gesellschaft, weil dies meinen eigenen Moralvorstellungen entspricht.

Neutral Moralisch

Ich achte hauptsächlich auf mich selbst, weiß aber, dass die meisten Personen ein gutes Herz haben, und versuche, anderen, die nur versuchen zu überleben, nicht zur Last zu fallen. Ich lasse mich von Gesetzen oder Chaos nicht beeinflussen. Ich folge mit meinem moralischen Kompass

dem gelebten Ethos und versuche Gutes zu tun. Ich hinterfrage die Entscheidungen anderer, aber auch meine eigenen.

Widerspenstig Moralisch

Ich bleibe mir treu, aber ich habe keine Angst, die Dinge aufzurütteln, um die Personen auf die Probleme aufmerksam zu machen, mit denen sie sich befassen sollten. Ich kämpfe für das, was ich für richtig halte. Das ist wichtiger als die gesellschaftliche Ordnung, aber nicht ohne Rücksicht auf Verluste. Bei Institutionen bleibt kein Stein auf dem anderen, aber die Mitpersonen sollen keinen körperlichen Schaden erleiden.

Chaotisch Moralisch

Ich weiß, was richtig ist, aber ich habe meine eigenen Wege, dieses Gefühl der Richtigkeit aufrechtzuerhalten. Mein Wahnsinn hat keine Methode aber bewegt sich innerhalb moralischer Grundsätze. Die Regeln oder Gesetze der Gesellschaft sind dabei nicht relevant, nur meine eigene Auffassung der Welt.

Gesinnungen Neutral

Rechtschaffen Neutral

Ich kenne die geltenden Regeln und weiß, dass die Menschheit sich daranhalten sollte. Wenn das jeder tun würde, wären wir im Paradies. Gesetz, Ordnung und Ehre stehen an erster Stelle. Moralische Fragen sind zweitrangig.

Sozial Neutral

Ich weiß es selbst nicht besser und schwimme mit dem Strom. Ich tue oft, was man mir sagt, um zu überleben und in die Gesellschaft zu passen, prangere Missstände aber immer an – Es muss jemand etwas tun! Gesetze und Ordnung haben ihre Berechtigung, auch wenn sie mich einschränken, solange sie gut für die Allgemeinheit sind.

Wahrhaftig Neutral

Gut und Böse sind eine Frage des Blickwinkels. Es geht darum, das bestmögliche aus jeder Situation zu machen und das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Die Seite die mehr Erfolg verspricht um Situationen zu lösen, werde ich wählen – muss nicht MEIN bester Weg sein, es kann auch die Allgemeinheit betreffen, denn ich bin Teil von dieser.. Wenn ich muss, wähle ich einfach die Seite, die mehr Sinn ergibt. Alle Wege haben ihren Wert, alle können nützlich sein. Ich beschreite keine Extreme und versuche mich nicht unnötig einzumischen. Manchmal ist es auch einfach so, dass ein Unentschieden zwischen allen Parteien mein erklärtes Ziel ist.

Widerspenstig Neutral

Ich werde die Ordnung der Dinge aufrütteln, aber Gut und Böse sind mir egal. Regeln und Vorschriften werden gebrochen, sobald sie mir im Weg stehen, oder meine Freiheit einschränken. Ich stelle mich aus Prinzip gegen die Vorschriften der Gesellschaft, verfolge dabei aber weder moralische noch böse Ziele.

Chaotisch Neutral

Chaos um des Chaos Willens. Ich funktioniere aus einer Laune heraus. Regeln und Gesetze sind dabei hinderlich und moralische Bedenken uninteressant.

Gesinnungen Verdorben

Rechtschaffen Verdorben

Ich möchte sehen, wie weit Autorität reicht, auch wenn sie fragwürdig ist. Die Gesetze, denen ich folge, mögen von den Moralvorstellungen vieler anderer abweichen, aber ich folge ihnen strikt.

Sozial Verdorben

Gesetze sind generell zu lasch, außer Gesetze, die mich einschränken, die sind absolut unnötig. Wir brauchen mehr Gesetze für die richtigen Verbrecher*innen und weniger welche die mich Bürger klein halten wollen. Steuerhinterziehung, kostenlose Essensmarken und eifern gegen Fremde sind moralisch nicht verwerflich. Ich bin gerne in einer Gemeinschaft, wenn ich selbst etwas brauche, wenn ich allerdings nicht davon profitiere, ist diese nur Ressourcenverschwendung – wenn ich es nicht brauche, soll auch niemand Anspruch darauf haben.

Neutral Verdorben

Ich nehme, was ich zum Leben brauche und wenn ich mehr habe, als ich brauche, dann bleibt mir auf lange Sicht einfach nur mehr übrig. Mein Weg und mein Wohl stehen über allem anderen. Die Regeln der Gesellschaft lassen mich kalt. Jeder ist sich selbst der Nächste. Ich tu was ich tun muss um durchs Leben zu kommen, ob das auf Kosten Anderer passiert ist mir egal.

Widerspenstig Verdorben

Widerstand um des Widerstands willen! Ich muss, gegen den Strom schwimmen, denn die Gesellschaft besteht aus Idioten und ich weiß es besser. Die sicherste Methode mich dazu zu bringen etwas zu tun ist mir vorzuschreiben, was ich nicht tun soll. Ordnung und Regeln sind für Kleingeister. Für mich und die Meinen ist mir jedes Mittel recht.

Chaotisch Verdorben

Es gibt keine Grenzen, wenn es darum geht, die Dinge aufzurütteln. Ethik und Moral sind unnötige Mühlsteine. Nur was meinem Ziel dienlich ist, oder werden kann, darf existieren.

Gesinnungen Böse

Rechtschaffen Böse

Ich bin keine*r von den Guten und die Regeln sind unerlässlich, denn am Ende des Tages muss Ordnung und meine Kontrolle aufrechterhalten werden. Du nennst mich böse, aber immerhin hat alles seine Ordnung. Ich benutze und missbrauche das System, wo ich nur kann, um für mich selbst jeden Vorteil herauszuholen und Konkurrenz auszuschalten. An der Spitze ist nur Platz für mich.

Sozial Böse

Die Machthaber*innen ermöglichen mir, böswillig oder böseartig zu handeln, auch um meine persönlichen Befindlichkeiten auszuleben. Meine effektive Routine hat mich weit gebracht; manchmal muss ich Regeln brechen, um Dinge schneller erledigt zu bekommen. Verklage mich doch!

Neutral Böse

Ich habe immer einen Plan und dieser heißt: „ICH“ und dieser steht an erster Stelle. Ich arbeite mit Allen zusammen, solange es meinen persönlichen Interessen dient. Ich werde jedoch auch alle verraten, wenn mich das weiterbringt. Es dient meiner Selbstverwirklichung und ist befreiend. Regeln und Gesetze gelten für mich nicht.

Widerspenstig Böse

Ich bin an keine Autorität gebunden – und lehne mich gegen diese auf. Ich kann daher machen und sagen, was ich will. Moral, Ehrlichkeit und Zurückhaltung haben noch nie etwas gebracht. Ich gebe darauf so wenig, wie auf die sogenannten Regeln. Ich würde auch über Leichen gehen, um meine Ziele zu erreichen. Ich mache was ich will und was ich will ist meistens nicht erlaubt. Mir ist es egal, ob jemand zu Schaden kommt, solange ich es nicht bin.

Chaotisch Böse

Regeln und Autorität bedeuten mir nichts und sollten nicht existieren. Ich sehe gerne zu, wie die Welt brennt und alle Wesen leiden, einfach weil es mich begeistert. Manchmal muss man selber brennen, um Andere anzuzünden. Ich bin das personifizierte Böse und tilge damit alle Regeln, Ordnung und jedes Miteinander vom Angesicht dieser Erde.

GRUNDAUSRÜSTUNG

Jeder Charakter beginnt sein Leben als Held*in mit der **minimalen Ausrüstung**, für welche dieser die Fertigkeit besitzt, sowie **eine Silbermünze und 3 Kupfermünzen**. Jede Person darf selbst entscheiden, ob er*sie mit diesem Geld starten möchte – es gibt Charakterkonzepte, bei welchen diese Summe nicht passend wäre (z.B. Bettler, Lehrling, Druiden, etc.). Das Geld muss der*die Spieler*in selbstständig auf die Spiele mitbringen.

Welche Ausrüstung sich der*die Spieler*in leisten kann und will bleibt natürlich jedem*r 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.

Um ein Gefühl für Wert zu generieren: so eine Kupfermünze entspricht der Kaufkraft von ca. € 3,- ein Gold hat somit ca. € 300!

ERFAHRUNG UND ERHALT VON GP

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

Jeder bespielte Kalendertag gilt normalerweise als 1 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! Bei Ambiente-Tavernen und geselligen Abenden werden KEINE Livetage vergeben, es sei denn, es besteht ein Potential, dass der Charakter sterben könnte. Trifft dies zu MUSS dies von der SL bekannt gegeben werden.

Damit hier auch unsere hochmotivierten NSCs und SLs gewürdigt werden, können sich diese pro erlebten Livetag 1 GP bei einem beliebigen Charakter gutschreiben, welche diese ihr Eigen nennen.

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 Charakter eine neue Fertigkeit lernt, sollte der*die Spieler*in 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 dieser mal berühmt sein will. Um einen Meistertitel zu erlangen, muss die Spielfigur eine **gewisse Anzahl an GP in Bereichen** „investiert“ haben **und** der*die Held*in muss eine **Meister*innenprüfung** ablegen (z.B. eine Aufgabe der SL auf einem Live, welche der Charakter alleine lösen muss). Diese gibt dann den Zugriff auf Meisterfähigkeiten der gewählten Archetypen-Meister*innen-Klasse frei.

Eine SL kann auch unangekündigt eine Spielfigur belohnen, indem sie nach deren Vollendung die Leistungen als „eines wahren Meisters würdig“ verlautbart – heißt für die SL es schön im IT anzuspielden.

Deshalb muss die „**angestrebte Meisterschaft**“ am Charakterbogen vermerkt und die dafür nötigen Punkte in der jeweiligen Kategorie investiert worden sein.

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

Meister*innen-Bonus

Wenn eine SL eine Meister*innenprüfung für einen Charakter plant, darf sie bei deren Gelingen 25 Meister*innen-Bonus-Punkte verteilen, oder einen Vorteil vergeben. Sollte die SL definierte Vorteile vergeben z.B. Schmerzresistenz und der Charakter diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.

Es empfiehlt sich, **VOR einer Meister*innenprüfung, mit der jeweiligen SL die Wünsche zu besprechen, damit diese ggf. berücksichtigt werden können.**

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 diesem Bereich investierten Punkte (und manche frühestens da).

Diese muss nicht mit der später angestrebten Meisterschaftsprüfung zusammenhängen! Das bedeutet, man kann sich 2 Hobby-Meisterschaften nehmen und nicht mehr. Falls bei der angestrebten Archetypen-Meister-Klasse die gewählte Hobby-Meisterschaft aufgelistet ist und durch die abgelegte Meisterprüfung für den Charakter freigeschaltet wird, wird die zuvor verwendete Hobby-Meisterschaft wieder frei.

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

Meisterfähigkeiten: Abenteuer

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 (mehrfach erwerbbar)	(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)
A14:	Fälscher 4	
A 15:	Durchschnaufen 4	

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

Meisterfähigkeiten: Magie

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

HOBBY-MEISTERSCHAFT – SPRÜCHE
Ein **Universalist** mit dieser Option erhält frühzeitig Zugriff auf (2x) 3°-Stufe. Sobald er*sie geprüfte*r Meister*in 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	
W12:	Wissen KORIPHÄE (Meister ^{2°})	(um Meisterschaft für Hobbys und einstufigen Wissensfertigg. zu erhalten)
W13:	Büchsenmacher 4	
W14:	Reservemunition 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, M4, M7, M8, M9, W11 od. W5

„Priester“: M1, M2, M6, M8, W11

„Ritualist“: M2, M5, M8, W3, W11

„Theurg“: M1, M2, M3, M4, M7, M8

Wissen (benötigt 250 investierte Punkte):

„Alchemist“: W1, W2, W5, W8, W11

„Gelehrter“: W3, W9, W11 (4 x wählbar)

„Handwerker“: A2, A9, W3, W6, W10, W11

„Heiler“: W4, W5, W7, W8, W11

„Naturkundler“: A10, W4, W6, W8, W11

Auch wenn z.B. die persönliche Waffe (A8) nicht dezidiert im gewählten Archetypen wählbar ist, so kann jeder Charakter die persönliche Waffe mittels Hobby-Meisterschaft erlernen. Die Voraussetzung von 200 Punkten bleibt gleich.

Abenteurer & Wissen (300 investierte Punkte)

„Akademiesoldat“: A3, A4, A8, A11, W7, W9, W11

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

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

„Glücksritter“: A1, A6, A9, A10, A11, A13, W11

„Unterstützungssoldat“: A5, A6, A8, A11, A13, W6 od. W10

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

Abenteurer & Magie (300 investierte Punkte)

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

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

„Kriegspriester“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M6

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

„Tempelritter“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M6,

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

Magie & Wissen (300 investierte Punkte)

„Gildenmagier“: M3, M5, M7, M9, W3, W11 (2x wählbar)

„Gildenspezialist“: M4, M5, M8, M9, W3, W11

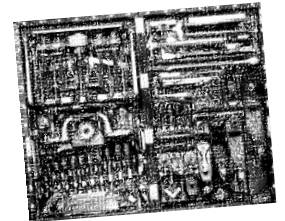
„Klostergelehrter“: M1, M2, M6, W3, W11 (2x wählbar)

„Mystischer Handwerker“: M2, M3, M5, W3, W6 od. W10

„Naturmagier“: M3, M4, M7, W3, W8, W11

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 Charakter zusätzlich einen Vorteil (**Meister-Bonus**). Sollte der*die Held*in 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 & 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 SL ist mit der geleisteten Arbeit zufrieden und ernennt Galdrenil zum Meister Technikus (mystischer Schmied: Feinschmied)

Freie Meisterschaften

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

Das bedeutet, hat ein Charakter in einem Bereich 400 GP ausgegeben, darf er*sie sich Meisterschaften kaufen. Hierbei darf dann aus allen Meisterschaften ausgewählt werden. Es benötigt KEINE Meisterschaftsprüfung von einer SL.

Die Regeln zu freien Meisterschaften finden auch dann Anwendung, wenn ein Charakter ALLE seine Meisterschaften des gewählten Archetypen erworben hat und die zwei Hobbymeisterschaften ebenfalls gewählt wurden. Daher ist es langjährig gespielten Charakteren möglich, mehr als die im Archetypen genannten Meisterschaften zu erhalten.

Krieger-Bonus

Der **KRIEGER-BONUS** (bewusst nur männliche Schreibweise gewählt) ist für folgende angestrebte Archetypen gültig: **Krieger**, **Schütze**, **Akademiesoldat (Offizier)**, **Unterstützungssoldat (Plänkler)** und **Waldläufer** - siehe hellblaue Markierungen in Tabelle Archetypen Meisterklassen.

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

Der Krieger-Bonus erlaubt einem Charakter Waffenklassen führen zu können, welche sonst gekauft werden müssten. So kann der*die Krieger*in das Kurzschwert und das Bastardschwert beherrschen und erhält automatisch Zugang zum Schwert. Beherrscht dieser Dolch und Schwert, erhält er automatisch Umgang mit dem Kurzschwert. Siehe hierfür die Erklärung bei Vorteile – Krieger-Bonus auf S. 17.

VORTEILE

Vorteile sind besondere Fähigkeiten, Eigenschaften oder Wissensgebiete, die deinen Charakter von anderen unterscheiden. Sie verleihen ihm spezifische Stärken, besondere Wahrnehmungen oder einzigartige Möglichkeiten im Spiel. Ein Vorteil beschreibt immer etwas, das dein Charakter **besser kann, stärker wahrnimmt** oder **gezielter einsetzen** kann als andere.

Vorteile dienen dazu, den Charakter zu individualisieren und ihm eine spielerische Richtung oder Spezialisierung zu geben. Sie eröffnen neue Handlungsräume, prägen das Erleben der Figur und machen bestimmte Situationen leichter oder überhaupt erst möglich.

Vorteile sind **kein Garant für Erfolg**, sondern Werkzeuge, die erzählerisch und darstellerisch genutzt werden sollen. Sie unterstützen das Spiel, ohne es zu dominieren, und funktionieren im Rahmen der abgesprochenen Regeln sowie der gemeinsamen Spielphilosophie.



Manche Vorteile können NUR BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG gewählt werden und manche dürfen auch im Spielverlauf, also im Laufe des Charakterlebens, erworben werden.

Der Erwerb eines Vorteils NACH Charaktererschaffung MUSS begründet werden.

Siehe hierfür die Liste am Ende innerhalb dieses Kapitels!

Artefakte / besondere Ausrüstung (var.)

Wird dieser Vorteil gewählt, so ist es dem Charakter erlaubt, die Gegenstände, selbst bei Verlust oder Zerstörung, wieder zu erlangen. Handelt es sich z.B. um einen Silberdolch, so kann dieser, selbst nach Verlust oder Zerstörung, beim folgenden Spiel wieder vorhanden sein. Eine spieltechnische Erklärung dafür, wäre z.B., dass der Charakter sich den Silberdolch zwischen den Spielen wiederherstellen hat lassen, oder gekauft hat.

Handelt es sich um ein spezielleres Artefakt, so hat der Charakter dieses wieder rekonstruieren lassen. Eine schönere Möglichkeit wäre natürlich, wenn das verlorene oder zerstörte Artefakt im Spiel wieder von anderen Spieler*innen hergestellt werden würde.

Generell gilt: Auf Spielen gefundene und ausgecheckte Artefakte, oder Gegenstände müssen sich nicht um GP gekauft werden, allerdings können diese bei Verlust oder Zerstörung nicht wiedererlangt werden.

Somit kann mit diesem Vorteil, jedes Artefakt und Gegenstand „haltbar“ gemacht werden.

Dieser Vorteil kann zu jedem Zeitpunkt, auch nach der Charaktergenerierung, mit GP erworben werden. Die Kosten stehen in Abhängigkeit der gewünschten Artefakte und besonderen Gegenständen und sollten durch die Codex III Verwaltung freigegeben werden.

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. In der nachfolgenden Tabelle sind Waffen aus besonderen(verwundenden) Material angeführt:

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

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.

Der Vorteil Cantrip kann sich im Laufe eines Charakterlebens auch erspielt werden. Sei es nun mittels einer Meisterschaftsprüfung, einer göttlichen Intervention im Spielverlauf, oder durch einen magischen Effekt, wie z.B. ein Ritual wo mittels Magie und einem angebrachten Tattoo dieser Vorteil im Charakter verankert wird. Auch das ausreichend abermalige Wirken des gleichen Zauberspruches kann dazu führen, dass einem der Zauber so bekannt wird, dass das Wirken kaum noch einen Aufwand darstellt.

Empathie mit Tieren (5)

Angeborene Fähigkeit, mit Tieren aller Art besser umgehen zu können. Man besitzt ein gutes Einfühlungsvermögen 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 Charakter kann, nach Entscheidung der SL, ab und zu in bestimmten Situationen außergewöhnliches Glück besitzen. Wahlweise kann ein Charakter mit diesem Vorteil diesen **einmal** pro Spiel einsetzen, um eine vom Zufall abhängige Entscheidung, wie beim Glücksspiel oder beim Fallen entschärfen, mit einer 50:50 Chance zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Dieser Vorteil ist vor allem für Glücksspieler*innen oder Glücksritter*innen interessant.

Gefahreninstinkt (15)

Bei wichtigen gefährdenden Geschehnissen kann der Charakter eine Vorahnung bekommen. Seitens der SL erhält der SC eine Vorwarnung (direkte Ansage, oder Musik, o.ä.). Dieser Vorteil gibt dem Charakter **KEINE** direkte Auskunft über das Geschehnis, oder Details dazu, jedoch dass etwas passiert, oder passieren wird.

Gespür für Übergänge (10)

Der Charakter besitzt eine ausgeprägte Sensibilität für Übergänge zwischen verschiedenen Ebenen oder Welten. Diese Fähigkeit ermöglicht es ihm, Veränderungen oder Öffnungen im Gefüge der Realität wahrzunehmen. Dieses Gespür umfasst **KEINE** Wahrnehmung von Teleporten, sofern diese innerhalb derselben Ebene sind.

Gespür für arkane Magie (10)

Der Charakter fühlt, wenn an einem bestimmten Ort bzw. bei einem bestimmten Gegenstand **arkane Macht** in größerem Ausmaß vorhanden ist, oder von einer Person angewendet wird. Er erkennt **nicht**, ob jemand entsprechende Begabung hat, oder ob jemand (Zauber-)Sprüche beherrscht. Vielmehr reagiert er auf die **aktuellen Strömungen aktiver Magie (MP)**. Diese Information 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 magische Kraft sammelt.

Gespür für klerikale Magie (10)

Der Charakter fühlt, wenn an einem bestimmten Ort bzw. bei einem bestimmten Gegenstand **klerikale Macht** in größerem Ausmaß vorhanden ist, oder von einer Person angewendet wird. Er erkennt **nicht**, ob jemand entsprechende Begabung hat, oder ob jemand (Zauber-)Sprüche beherrscht. Vielmehr reagiert er auf die **aktuellen Strömungen aktiver Machtanwendung (KP)**. Diese Information 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 klerikale Kraft sammelt.

Höchste Not (20)

VORBEDINGUNG: KLERIKER

Wenn alle KP Punkte verbraucht sind und der Kleriker ein Gebet spricht, in dem seine Gottheit in „Höchster Not“ angerufen wird, kann ihm diese das Wunder gewähren, allerdings werden statt KP seine LP verbraucht, wobei minimal 1 LP überbleiben muss (1 KP entspricht 1 LP). Wenn dies nicht ausreicht kann der Kleriker um Gnade flehen und zuerst KP permanent verbrennen (1 zu 1) und dann Lebenspunkte permanent opfern. Opfert er so KP dann reduzieren sich auch die Glaubensaspekte und er verliert diese permanent und müssen neu gelernt werden. **Einen permanenten KP kostet diese Anrufung jedenfalls.** Ein Vorteil, der in Höchster Not durchaus sinnvoll ist – jedoch seinen Preis hat.

Immunität gegen Giftwirkung 1 – 4 (10/30/60/100)

Durch multiple Desensibilisierung, oder auf Grund eines speziellen Hintergrundes, ist der Charakter gegen Gifte bis zur gewählten Stufe immun. Dieser Vorteil ist aufbauend zu kaufen. 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 1 – 4 (10/30/60/100)

Man ist gegen Krankheiten 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).

Immun Zauber Grad 1 – 4 (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 erstarbt stehenbleibt (z.B. "Immun!" rufen).

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.

Regeneration (40) + Materialallergie

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.

Als **Nebeneffekt** dieses Vorteils, erhält der Held automatisch EINE Materialallergie. Die **Standardmaterialallergien** bei diesem Vorteil sind **Silber, oder Feuer & Säure**.

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

Reichtum 1 – 7 (0/5/10/15/20/25/30)

Der Charakter 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, das notwendige Geld aufs Spiel mitbringen zu können, da die SL es OT nicht zur Verfügung stellen muss! Dieser Vorteil **darf NUR 1 x** der gewünschten Stufe generiert werden.

Stufe	GP	Reichtum
1	0	1 Silber, 3 Kupfer
2	5	2 Silber, 6 Kupfer
3	10	3 Silber, 6 Kupfer
4	15	1 Gold, 3 Silber, 6 Kupfer
5	20	2 Gold, 6 Silber, 12 Kupfer
6	25	3 Gold, 9 Silber, 18 Kupfer
7	30	4 Gold, 12 Silber, 24 Kupfer

Generell darf jegliches Geld welches am Spiel gefunden/erspielt wurde, auch behalten werden. Durch diesen Vorteil erhaltet der SC-Charakter bei jedem Spielstart den Reichtum, welcher per Vorteil gekauft wurde **ZUSÄTZLICH** hinzu.

Resistenz gegen Element (30)

Dieser Vorteil muss aus dem Hintergrund erklärt werden! (z.B. stammt der Charakter von einem Elementar ab, o.ä.)

Der Charakter erhält eine Resistenz gegen das gewählte Element. **Herkömmliche Quellen** des gewählten Elementes (Feuer, Wasser, Erde, Luft) machen **KEINEN** Schaden. **Verzauberte Quellen** jeglicher Art machen - **1 SP**. Dieser Vorteil bringt dem Charakter den **NACHTEIL**, dass dieser eine Anfälligkeit gegen das **Gegenelement** aufweist, daher **+ 1 SP** erhalten wird.

Hat der Charakter Nachteile, die ihm eine Anfälligkeit für das gewählte Element geben (dunkles Blut würde durch Feuerschaden die Regenerationsfähigkeit verlieren), darf sich dieser Vorteil **NICHT** gekauft werden.

Schmerzresistenz (20)

Der Charakter empfindet fast keine Schmerzen bzw. hat sich an diese gewöhnt. Er ist **immun** gegen die **Zauber Schmerz und Pain**, 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 normal weiter agieren**.

Schnelle Heilung (15)

Verletzungen des Charakters 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 (10)

Der Charakter hat eine übernatürliche Verbindung zu dieser Welt. Er bemerkt jegliche Art von Effekten, welche nicht materiellen Ursprungs sind wie z.B. verfluchter/geweihter Boden, Spuk/Heimsuchungen, Echos aus dem Aether, Nachhall göttlicher Interventionen, etc. Dieser Vorteil gibt **KEINE** Informationen über aktuelle Gefahren.

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

Der Charakter ist sich der Macht der Gottheit seiner Kultur – und besonders ihrer Zeichen und Symbole – sehr sicher. Sobald dieser übernatürlichen Bedrohungen ausgesetzt oder wegen seinem Glauben angegriffen wird, wirkt sein Starker Glaube 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*r Klerik*in bewirken (Siehe Kleriker*innen, Mitbetende).

Mit einem geweihten Glücksbringer bzw. Symbol des Glaubens zählt er*sie gegenüber Untoten sogar wie ein Akolyth/Lehrling (wird somit ignoriert). **Mit diesem Vorteil muss man NICHT zwingend Fanatiker*in sein!**

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, Felsen bewegen), der Charakter verursacht jedoch nicht zusätzlichen Schaden!

Festhaltenden (z.B. „Fesselung“) oder gar **niederschlagenden** Effekten (z.B. von Feuerwaffen) und dem Zauber **Windstoß** kann jedoch auch per Ruf „Überstärke!“ entgegenhalten werden.

Eine zweihändig geführte Waffe, kann mit diesem Vorteil NICHT einhändig geführt werden!

Ungewöhnlicher Hintergrund (var.)

Ist die Voraussetzung dafür, dass Charaktere Vorteile und Fähigkeiten erlangen können, die normalerweise nicht üblich für gewöhnliche Charaktere, 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 beschrieben sein. Die jeweilige SL entscheidet darüber, ob und wie der Vorteil auf deren Spiel gewertet wird, dies kann sich von Szenario zu Szenario ändern.

Hierüber können Vorteil- und Nachteil-Kombos generiert werden. Diese dürfen aber keine gängigen Vor- und Nachteile obsolet machen und müssen seitens der SL / Codex III -Verwaltung abgeseget werden!

Beispiel: Werwolf – Paket:



Vorteile: Regeneration (40) + Mächtige Wer-Gestalt mit natürlicher Waffe & LP-Regeneration & Geruchssinn (20) + gnädiges Vergessen [können sich nur vage an Untaten erinnern] (10) = 80 GP

Nachteile: Silberallergie manchmal, 2 (-15) + Mondfluch manchmal, 2 [3 Vollmondnächte im Monat] (-15) + Tierhaft wenn verwandelt [+Sinne, Instinkte, Berserker und Verwandlung setzt auch bei Verletzung ein] (-20) = - 50 GP

Somit wären die **Kosten für dieses Paket bei 30 GP.**

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 – sterbend, 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 – Sterbend, kann ein in der Hand bereitgehaltener Trank noch getrunken, oder Knick-Artefakt noch ausgelöst werden.

KRIEGERBONUS (0)

Ist automatisch bei REINEN Kämpfer*innen-Klassen!

Charaktere die ausgebildete Kämpfer*innen sind, haben dadurch unglaublich viele Kniffe und Tricks mit unterschiedlichsten Waffen auf Lager, welche laufend trainiert werden müssen. Daher können sie auch **niemals** irgendwelche **magischen oder mystischen Kräfte** entwickeln, wenn man nicht den „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*in, Schütz*in, Akademiesoldat*in (Offizier, Ritter), Unterstützungssoldat*in (Plänkler)** oder **Waldläufer*in** in Frage.

Dolch – Schwert	>> Kurzschwert
Kurzschwert – Bastardschwert	>> Schwert
Schwert – Bihänder	>> Bastardschwert
Axt – 2hdg. Streitaxt	>> Bastardaxt

Beherrscht man Dolch, Schwert und Bihänder, so erhält man automatisch den Umgang mit Kurzschwert und Bastardschwert gratis dazu!



Norakor, die angehende Zwergen-Kriegerin beherrscht sowohl die beidhändige Schlachtaxt, als auch die Axt. Mit Stärke + Geschick = 3 erhält sie daher den Umgang mit der Bastard-Axt als Kriegerbonus.

Vorteile erwerben

Einige Vorteile können ausschließlich während der Charaktererschaffung gewählt werden. Sie repräsentieren außergewöhnliche Eigenschaften, die tief im Ursprung, der Blutlinie oder der Natur einer Figur verwurzelt sind. Häufig geben sie Hinweise auf die Herkunft, Spezies oder besondere Einflüsse innerhalb der Ahnenreihe.

Solche Vorteile erfordern eine **schlüssige Begründung**, warum der Charakter über diese Fähigkeit verfügt.

Beispiel: Der **Vorteil Regeneration** kann nur gewählt werden, wenn sich in der Ahnenlinie eine Kreatur, Spezies oder Wesenheit findet, die diese Fähigkeit weitervererben konnte. Die regenerative Kraft ist somit keine erlernte Fertigkeit, sondern Ausdruck einer besonderen Verbindung, die seit Generationen im Blut der Figur ruht.

Vorteil	Zeitpunkt	Vorteil	Zeitpunkt
Artefakte / besondere Ausrüstung	Jederzeit	Rang und Status	Jederzeit
Cantrip – mystische Tricks	Jederzeit	Reichtum 1 – 7	Jederzeit
Empathie mit Tieren	START	Regeneration	START
Extremes Glück	START	Resistenz gegen Element	START
Gefahreninstinkt	Jederzeit	Schmerzresistenz	Jederzeit
Gespür für Übergänge	Jederzeit	Schnelle Heilung	Jederzeit
Gespür für arkane Magie	Jederzeit	Sechster Sinn	START
Gespür für klerikale Magie	Jederzeit	Starker Glaube	Jederzeit
Höchste Not	Jederzeit	Überstärke	START
Immunität gegen Giftwirkung	Jederzeit	Ungewöhnlicher Hintergrund	START/Jederzeit
Immunität gegen Krankheiten	Jederzeit	Wille, stark	Jederzeit
Immun Zauber Grad 1 – 4	Jederzeit	Wille, eisern	Jederzeit

Besondere Ereignisse können eintreten, weswegen Vorteile, die sonst nur bei einer Charaktererschaffung auswählbar sind, auch im Spielverlauf gewählt werden können.

Dies MUSS dann in Absprache mit dem **Codexteam** erfolgen.



NACHTEILE

Nachteile sind Schwächen, Einschränkungen oder besondere Herausforderungen, die den Charakter prägen und sein Handeln beeinflussen. Sie bilden Aspekte ab, in denen die Figur **anfälliger**, **eingeschränkter** oder **gefordert** ist als andere Charaktere.

Ein Nachteil ist kein reiner Malus, sondern ein erzählerisches Element: Er verleiht der Figur Tiefe, macht Entscheidungen spannender und fördert charakterorientiertes Spiel. Nachteile geben deinem Charakter eine Richtung, stellen ihn vor Probleme oder Konflikte und bieten dadurch wertvolle Anknüpfungspunkte für Rollenspiel.

Nachteile sollen **aktiv ausgespielt** und nicht ignoriert werden. Sie dienen nicht der Bestrafung, sondern der Gestaltung lebendiger, glaubwürdiger Charaktere und einer dynamischen Spielwelt.

NACHTEILE können **NUR BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG** gewählt werden.

Im Laufe des Spiels, können sich Nachteile jedoch erspielt werden – dies muss mit einer **SL abgesprochen** werden und darf **NUR** dann im Charakterblatt vermerkt werden.

Allergien (-var.)

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

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. Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.

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.

Die möglichen Kombinationen: 2, 2, 3, 3 oder 2, 2, 2, 4!

Berserker (-15)

Jede Wunde versetzt den Charakter in einen blinden Kampfesrausch. Jedes kampfbereite Wesen ist ein Feind! Freunde die zu nahekommen werden ebenfalls attackiert. Er beruhigt sich erst allmählich, wenn die Aggressionen in der unmittelbaren Umgebung des Charakters verschwunden sind (und niemand mehr kämpft oder steht).

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

Ausschalten von Berserker*innen: sobald dieser auf 0 geklopft wurde, halten sie **nochmal** die Anzahl der eigenen LP aus. In diesem Stadium pariert man nicht mehr bevor man zu Boden geht. Sobald er seine* „Minus-LP“ erreicht hat, wird der Charakter aber sofort bewusstlos und beginnt zu sterben.

Die Regeln eines hinterhältigen Angriffs bleiben bestehen und so kann ein Charakter mit eben diesem Angriff auch ausgeschaltet werden.

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/Chaosmagier extrem (-15/-20)

Keine der erlernten Zauberfähigkeiten funktioniert verlässlich – siehe Kapitel Magie und Zauberei bezüglich der Details. Chaosmagier*innen können auch Spezialist*innen oder Bard*innen sein.

Dunkles Blut (-20)

Die Vorfahren des Charakters 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 / Dämonenfürst*innen, etc.) wirkt mit - 1 Stufe Effekt und verursacht Schmerzen & Übelkeit.

Ehrenkodex/Eid (-5/-10/-15)

Unter diesen Punkt fallen Eide und Gelöbnisse, die bewirken, dass der Charakter bestimmte Dinge niemals tut, oder dass er an bestimmte Dinge gebunden ist (Lehnseid). Ein Extremfall eines Ehrenkodexes ist der Kodex von Paladinen. Doch auch Pirat*innen, Dieb*innen oder sogar Schwarzmagier*innen mögen einen Ehrenkodex ihr Eigen nennen.

Ehrenkodex/Eid wären z.B. Vereine, Gilden, etc. mit - 5 Punkte, bei Ritter*innen, Geheimbünden, etc. wären es - 10 Punkte und bei Paladine, Samurais, etc. würden - 15 Punkte gewählt werden können.

Ehrlichkeit/Ehrlichkeit extrem (-5/-15)

Ehrlichkeit (-5): Der Charakter 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 dieser bei Wahrheiten bleiben und andere Themen „unter den Tisch“ fallen lassen. Es ist ihm möglich nicht zu antworten.

Ehrlichkeit extrem (-15): Wie oben, aber selbst in Todesgefahr.

Einäugig (-10)

Der Charakter ist auf einem Auge blind. Eine mögliche Darstellung wäre das Tragen einer Augenklappe (um Überanstrengungen zu vermeiden, kann die Augenklappe abwechselnd auf den Augen getragen werden).

Einhändig (-10 Primär Hand / -5 Sekundär Hand)

Der Charakter hat nur einen nutzbringenden Arm. Eine mögliche Darstellung wäre das Bandagieren einer Hand und verwenden eines ungefährlichen Pirat*innenhakens.

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

Extreme Feigheit (-15)

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

Fanatismus/Treibende Kraft (-10)

Der Charakter glaubt besonders stark an eine Sache oder an ein Ziel, das ihm wichtiger ist als alles andere, oft auch wichtiger als das eigene Leben.

Er tut alles, um der eigenen 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 Charakters 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.

Feindschaft (-var.)

Der Begriff Feindschaft bezeichnet eine soziale Beziehung zwischen zwei oder mehr Individuen oder Gruppen, die durch die Existenz von Feindbildern gekennzeichnet ist. Die beteiligten Akteure werden als Feinde bezeichnet. Dieser Nachteil erzeugt bei Charakteren gegenüber bestimmten Personengruppen oder Spezies eine Feindschaft. Die Feindschaft ist das Gegenteil zur Freundschaft, unterliegt aber denselben Bedingungen und Voraussetzungen.

Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.



Freundschaft (-var.)

Freundschaft bezeichnet ein auf gegenseitiger Zuneigung beruhendes Verhältnis zueinander, das sich durch Sympathie und Vertrauen auszeichnet. Gegenüber einer bestimmten großen Gruppe oder Spezies (**NICHT** Freundeskreise, Bruderschaften, etc.). Mindestens sollte es sich z.B.: um eine stark bespielte Ordensgemeinschaft oder Berufsgruppe (z.B.: Krieger*innen, Diener*innen, oder Dieb*innen...) handeln. Der „Wert“ dieses Nachteils bestimmt sich nicht nur aus der Häufigkeit der betreffenden Gruppe/Spezies, sondern auch aus der Intensität der Freundschaft.

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

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

Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.

Gutgläubigkeit (-15)

Die eigene Ehrlichkeit, oder gute Absicht bei anderen voraussetzend und ihnen unvorsichtigerweise vertrauend.

Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist.

Kleptomanie (-5)

Der Spieler gibt ein Interessensgebiet an (nichts Nützliches wie Gold und Silber, sondern eher sowas wie „gebrauchte Heiltrankflaschen“ oder „Glitzerndes“). Der Charakter muss versuchen alle Gegenstände, die darunterfallen in seinen Besitz zu bringen bzw. zu „dieben“.

Krankhafter Lügner (-10)

Der Charakter 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*die Held*in muss humpeln. Eine mögliche Darstellung mit einer Schiene oder einer Krücke wären denkbar.

Pazifist/Pazifist extrem (-10/-20)

Pazifist*innen lehnen jede Anwendung von Gewalt ab und versuchen mit aller Kraft für den Frieden einzutreten.

Pazifist (-10): Versucht Kämpfe zu verhindern, tötet nicht, kämpft, wenn der Charakter überhaupt Waffenfertigkeiten besitzt, nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu (Breitseite). Falls gelernt, darf er in Notfällen „betäuben“ (Hinterhalt 1 oder 3) anwenden.

Pazifist extrem (-20): Wird selbst nicht kämpfen und versucht andere am Kämpfen zu hindern (mit Gesprächen über friedliche Lösungsmöglichkeiten bis hin, zum in den Weg stellen).

Phobie (-var.)

Der Charakter 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 Spieler*innen für ihren Charakter eine Phobie wählen, die sie selbst auch besitzen, so ist dies bekannt zu geben.

Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.

Schwach (-25)

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

Sehschwäche (-var.)

Nur möglich bei echter Einschränkung, und falls die Spieler*innen auf ihre Brille/Kontaktlinse 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! Spieler*innen sollten trotzdem eine Sehhilfe griffbereit haben! In gefährlichen Situationen, z.B. beim Kämpfen, muss ausreichende Wahrnehmung gewährleistet sein, sonst sollten Spieler*innen 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 befreundeten Person zu wählen, der man auch OT vertraut.

Soziale Nachteile (-var.)

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

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



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

Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.

Stummheit (-20)

Spieler*innen dürfen nicht sprechen. Sie können sich anderen nur schriftlich oder durch Zeichensprache mitteilen. Zaubern ist nicht möglich (Ausnahme: stille Magie).

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	Schweregrad
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.

Überschreitung	Auswirkung
1 Stunde	unfähig zu kämpfen oder zu zaubern
2 Stunden	versucht alles, um Droge in Besitz zu bekommen
3 Stunden	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 von Heiler*innen 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.

Siehe Tabelle in Nachteile (generelle Werte) S. 21.

NACHTEILE¹ (generelle Werte)

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

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

Nachteil 1	GP	Nachteil 2	GP	Nachteil 3	GP
N 1 – häufig	- 10	N 2 – häufig	- 20	N 3 – häufig	- 40
N 1 – manchmal	- 5	N 2 – manchmal	- 15	N 3 – manchmal	- 20
N 1 – selten	- 2	N 2 – selten	- 10	N 3 – selten	- 15

¹Waffen aus Material = speziell:

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

Bei Regenerativen Kräften (z.B. von Werwölfen) 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 beispielsweise auf einem Spiel ein*e Schattenfürst*in auftreten, welche*r überhaupt nur durch Silberwaffen zu verletzen ist, dafür tödlich allergisch auf Mithril („Wahr-Silber“) reagiert. **DIES ist SL Entscheid!**

Silber: Dämon*innen, Teufel, Gestaltwandler*innen (Werwesen), Schattenkreaturen, Unterwelt-Bewohner*innen, regenerierende Untote, stark korruptierte / verdorbene Kreaturen, Dunkles Blut¹, Regeneration²

Kalteisen: Dämon*innen, Engel, Feen, Shide, Elementarwesen, Geister (Körperlose), manche mythische Kreaturen, zauberfähige Untote, stark magische / verwunschene Kreaturen, Feen-Blut¹

¹Nachteil, ²Vorteil



FERTIGKEITEN - ABENTEUER

Beidhändigkeit (GE: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 Einhandwaffen ist prinzipiell egal, d.h. es ist nichts an zwei Langschwertern auszusetzen.

Blind kämpfen [Meister] (GE:GE, x10)

Hierdurch ist es Charakteren bzw. Waffenmeister*innen 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, man darf bei solchen Vorfällen die Augen offen behalten und normal weiterkämpfen.

Nachteil „Blindheit“: + „Besonderer Hintergrund“ nötig (z.B. Ninja?) für offensiven Kampf.

Durchschnaufen 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (ST:ST, x8/x12/x16/x22)

Wenn der Charakter sich Zeit für eine kurze Rast von 4 Minuten (halbe Zeit mit rascher Heilung oder Regeneration) nimmt, kann sich dieser 1 LP zurückholen. Dafür ist es nötig auch wirklich kurz innezuhalten und zu rasten. Ein Kampfgeschehen oder anstrengende Tätigkeiten unterbrechen diese Fertigkeit.

Liegt der Charakter bereits im Sterben, darf diese Fertigkeit erst nach einer Stabilisation eingesetzt werden.

Durchschnaufen darf 1 x pro Periode in der höchsten Stufe eingesetzt werden, oder auch mehrfach am Tag, wenn nur je 1 LP zurückgeholt wird. Auf höchster Stufe entweder 1 x pro Periode innerhalb von 12 Minuten 3 LP, oder 3 x 1 LP retour innerhalb von je 4 Minuten.

Entfesseln (GE:GE, x6)

Held*innen mit dieser Fertigkeit sind in der Lage, sich aus einfachen Fesseln (Seilen) innerhalb von 5 - 10 Minuten selbst zu befreien. Sollten bei den Fesseln **Ketten** und **Schlösser** irgendeiner Art dabei sein, **nützt diese Fertigkeit allein nichts** - der SC braucht dann zusätzlich "Schlösser öffnen" der entsprechenden Stufe und geeignetes Werkzeug (Dietriche, Haarspange, ...).

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!

OPTION: Die Ansage „entwaffnen“ startet eine kurze Sequenz, in der die Zielperson nur verteidigen (zurückweichen, blocken) darf. Mit einer zielgerichteten, langsamen und deutlichen Attacke auf die Waffe, oder den Waffen führenden Arm des Gegenübers wird diesem die Waffe aus der Hand geschlagen (das Gegenüber lässt seine*ihre Waffe fallen).

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/x9/x15/x24)

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

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

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

1. Man muss Fallen erkennen können!

Von genügend aufmerksamen Spieler*innen müssen Fallen gefunden werden können. Es ist dazu nötig, einen mehr oder weniger erkennbaren Auslösemechanismus anzubringen. Wenn der*die Spieler*in diesen entdeckt, kann er*sie versuchen, die Falle zu entschärfen. Wenn er*sie diesen jedoch ausgelöst haben sollte, muss ihm*ihr 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

Spieler*innen aufgestellte Fallen benötigen jedoch eine hinterlegte Mitteilung. (Eine kleine Papierrolle bemerkt man fast nicht, diese könnte beim Auslösemechanismus versteckt sein).

Richtlinien:

Fallen allein 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*r Held*in allerdings möglich (Fallen mit „Todesstoß“).

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

Arten der Fallen:

Je nach seiner Fertigkeit, vorhandenen Werkzeugen und Zeit 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	Fallenarten und Auswirkung
Stufe 1	Einfache Freilandfallen - Schlingen, Stolperdrähte, Fallgruben, etc. 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 [Meister]	Feinmechanische Fallen, wie man sich in kleineren Gegenständen (Truhen, Schlösser...) findet. Diese können eine recht hohe Komplexität erlangen – z.B.: Klinge, die aufschnappt wenn man nicht gleichzeitig an drei Seiten einer Kiste Markierungen drückt... – und bis zu 3 TP direkt (+Gift?) verursachen.

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*die Spieler*in, 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/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*die oftmalige Nutzer*in, ab Stufe 3 überhaupt nur der*die Besitzer*in oder Erzeuger*in der Originale den Betrug entdecken kann.

Mit dieser Fähigkeit können Fälschungen von anderen bis eigene Stufe erkannt werden.

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*innen jedoch werden einer Befragung nur so lange 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.

Held*innen sind dadurch in der Lage, mit Einsatz entsprechender Mittel und je nach Art des „Opfers“ innerhalb von einigen Minuten bis zu einigen Stunden alles, aus diesem herauszuholen, ohne permanenten Schaden zuzufügen oder das Opfer zu töten.

Einfache Bauersleute werden vermutlich recht bald aufgeben, Held*innen 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.

Folterszenen **MÜSSEN** in Anwesenheit und Absprache mit einer SL durchgeführt werden!

Gezielter Schlag [Meister] (ST:GE, x10)

Der Charakter kann **zweimal pro Periode** einen Angriff gegen eine*n humanoide*n Gegner*in 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*in** verwendet werden.

Diese Meisterfähigkeit darf mehrfach erlernt werden, um zusätzliche Anwendungen pro Periode zu gewähren.

Hinterhalt 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, 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*die Mörder*in seinen*ihren Dolch am Hals des Opfers ansetzt und dieses eine lederne Halskrause trägt, hat er*sie eben Pech gehabt.
- ein Opfer kann durch eine Meuchelattacke immer nur auf 0 LP gebracht werden. Erst dann kann ein Todesstoß ausgeführt werden.
- Grundloses Meucheln ist spielstörend und wird zu Unmut seitens der Mitspieler*innen und SL führen.

Die Angriffe dürfen real nicht gefährlich sein!

Hinterhalt	Fähigkeit und Auswirkungen
Stufe 1 (betäuben mit Knauf)	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 Wurf dolch-Knauf. Ein <u>Helm schützt</u> vor dieser Aktion.
Stufe 2 (meucheln m. kernlos)	Das ahnungslose Opfer mit einem KERNLOSEN Dolch oder vergleichbarer Waffe mit angesetzter Klinge „auf 0“ bringen (z.B.: Halsseite, von hinten).
Stufe 3 (betäuben, waffenlos)	Der Charakter ist in der Lage, auch ohne Hilfe eines stumpfen Gegenstandes andere Charaktere zu betäuben (Spock-Griff). Bedeutet: ein <u>Helm schützt nicht</u> vor dieser Aktion.
Stufe 4 [Meister] (meucheln im Kampf)	Der Charakter kann ahnungslose Opfer auch waffenlos „auf 0!“ bringen. In Kampfsituationen darf er versuchen, von hinten überraschend mit KERNLOSER Kurzwaffe ein „Meistermeucheln“ durchzuführen.

Beim **Betäuben (Hinterhalt 1 bzw. 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 oder 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*innen 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*e Meister*in des Hinterhalts auch mit bloßen Händen...

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

Der Charakter kann nicht mehr betäubt werden.

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

Sämtliche Entwaffnungsversuche gegen den Charakter schlagen automatisch fehl.

Meisterschütze [Meister] (Waffe x2)

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 0 LP** bringt (Todesstoß ist allerdings nicht möglich). Wird das Ziel verfehlt, dann darf man 1 x am Tag diesen wiederholen, allerdings erst bei der nächsten Kampfszene (also nicht 5 Minuten später!!!). Der*die Schütz*in muss hierfür jedoch stehen und sich einige Sekunden konzentrieren.

Ziele mit Meisterlebenspunkten (7. bzw. 8. LP) behalten nach dieser Attacke diese und kennzeichnen dies mit der Ansage: „Meister“, oder eine andere passende IT-Ansage.

Diese Meisterfähigkeit darf mehrfach erlernt werden, um zusätzliche Anwendungen pro Periode zu gewähren.

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. Die Spieler*innen dürfen Wanderkarten des Geländes abzeichnen, begangene Strecken mitzeichnen und einen Kompass verwenden – zur Not auch OT!

Panzerstecher [Meister] (GE:KL, x10)

VORBEDINGUNG: spezieller Panzerstecher-Dolch (passende LARP-Waffe), Dolchfertigkeit

Held*innen mit dieser Fertigkeit und dieser Dolchart können gegen offensichtlich schwer gepanzerte Gegner*innen in Metall-Rüstung besonders effizient vorgehen. Bei derartigen Gegner*innen (Kettenhemd oder Platte - Rüstung III bzw. IV) verursacht dieser Dolch **direkt** Schaden. Die normalen Kampfsicherheitsregeln sind einzuhalten! (**Nicht wirklich zustechen!**)

Diese Fertigkeit kann nicht zum Meucheln eingesetzt werden.



Persönliche Waffe [Meister] (Fertigkeit in Waffe x2)

Spieler*innen können sich eine Waffe wählen, welche perfekt beherrscht wird und mit maximaler Effektivität ausgenutzt werden kann, so dass mit dieser **ein Trefferpunkt zusätzlich** bewirkt wird. **Um diese Fähigkeit zu erlangen, muss der*die Spieler*in die Waffenfertigkeit nochmals mit doppelten Generierungskosten generieren.**

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

Diese Meisterfertigkeit kann mehrfach erworben werden.

Rüstung tragen I – IV (var.)

Rüstungen schützen durch ihre Beschaffenheit mit Trefferpunkten.

Um sie effizient zu nutzen ist die Fertigkeit „Rüstung zurechtrücken“, oder „Rüstung flicken“ (was die Fertigkeit „Rüstung zurechtrücken“ inkludiert) empfohlen.

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

Des Weiteren können Rüstungen auch in Kombinationen getragen werden, allerdings zählt dann NUR die höchste Rüstungsstufe am Leib getragen. Rüstungen die kaputt sind müssen abgelegt werden, damit der Schutz der darunter getragenen Rüstung aktiviert wird. Passende Arm- und Beinschienen im Set getragen erhöhen den Rüstungsschutz um 1 TP. Wird ein Helm dazu getragen, zählt dies ebenfalls um 1 TP höher.



Rüstung zurechtrücken (ST:GE, x3)

Wird eine Rüstung im Kampf zerstört (0 TP), so steht sie im nächsten Kampf nur mehr eingeschränkt zur Verfügung. Man kann die Rüstung mit der Fertigkeit „Rüstung zurechtrücken“ 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!



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“ wieder auf 2 RS ($4 : 2 = 2$) 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 „Rüstung flicken“, „Rüstungsschmied“ bzw. „Lederhandwerk“ (je nach Rüstungsart) und dem entsprechenden Werkzeug wiederhergestellt werden.

Die Fertigkeit Rüstung zurechtrücken unterscheidet sich von der Fertigkeit Rüstung flicken! Siehe hierfür Beschreibungen Fertigkeiten Wissen & Handwerk.

Schätzen (KL:KL, x4)

Held*innen mit diesem Talent haben eine recht genaue Vorstellung davon, was bestimmte Gegenstände jeweils wert sind. Wenn der Charakter mit der Frage „Was schätze ich, wieviel ist das wert?“ nachfragt, muss der*die Besitzer*in des Gegenstandes, dessen ungefähren Wert bekanntgeben, soweit dieser geläufig ist. Im Zweifelsfall SL zu Rate ziehen!

Mit dieser Fertigkeit ist es möglich, Fälschungen der 1. Stufe zu erkennen.

Schilder 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.

	Schild	Größe	Berechnung
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:ST, x10)
Stufe IV	Mannschild	nicht größer als Rist-bis-Brustmitte	(ST:ST, x16)

Schlösser öffnen 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x4/x8/x16/x32)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, mehr oder weniger komplexe Schlösser zu öffnen. Es müssen dazu spezielle Werkzeuge (Dietriche, unter Umständen auch Draht) verwendet werden, ohne die diese Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann. Schlösser der 1. Stufe sind relativ primitiv, während 4. Stufe-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.

Soll ein Schloss geknackt werden, sollte IMMER zuerst die SL informiert / hinzugezogen werden.



Darstellungsbeispiel: Eine Möglichkeit ist ein kleines Geschicklichkeitsspiel, welches die Spielerschaft innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne enträtseln muss, ansonsten wird die Falle ausgelöst.

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 "zuschlagen", ansonsten ist es möglich, den Vorgang behutsam jederzeit abzubrechen.

SLs 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/x9/x15/x24)

Diese Fertigkeit funktioniert nur dort, wo am Boden bzw. an einem Tatort glaubhaft Spuren zurückbleiben können und kann NICHT nebenbei erledigt werden.

Stufe	Beschreibung
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 (Meister)	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.



Darstellungsbeispiel: Bei Anwesenheit einer SL reicht es im Allgemeinen, dass diese 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.).

Diese Fertigkeit kann nur bei realistisch zu diebenden Gegenständen verwendet werden. Eine Rüstung am Körper des Gegners getragen, kann nicht gediebt werden!



Darstellungsbeispiel: 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!
(z.B. gibt es einen Hehler, bleibt das Diebesgut im Spiel, usw.).

Alle gediebnen Gegenstände sind nach Spielende ihrem*r Besitzer*in 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 (1 TP, überträgt Waffen-Gift)	GE	GE	7	Dolch (bis 55 cm)	GE	GE	4
				Kurzschwert (bis 85 cm)	GE	ST	6
Wurfwanne (kernlos)	GE	GE	6	Schlagwanne beweglich (bis 105 cm)	GE	ST	11
				Schlagwanne unbeweglich (bis 85 cm)	GE	ST	9
				Schwert (bis 105 cm)	GE	ST	10
				Stangenwanne kurz (bis 125 cm) ²	GE	ST	12
* Feuerwanne, 1-Schuss (z.B. Nerf)	GE	KL	15	Stangenwanne lang (bis 220 cm) ²	GE	ST	16
* Feuerwanne, 2-schüssig (Nerf)	GE	KL	20	Zweihandaxt (bis 150 cm) ²	GE	ST	13
* Feuerwanne, 6-schüssig (Nerf)	GE	KL	25	Zweihänder (bis 180 cm) ²	GE	ST	15
*nur wenn zugelassen! Machen 1 SP + sind UMWERFEND Oder machen 2 SP direkt OHNE umwerfend = SL-Entscheid				Zweihandschlagwanne (bis 135 cm) ²	GE	ST	14

Der Schaden von normalen Waffen liegt bei einem maximalen Wert von 2 SP. Diese können noch durch magische oder klerikale Effekte erhöht werden, oder durch die Meisterfähigkeit PERSÖNLICHE WANNE gesteigert werden. Auch wenn mehrere Effekte auf eine Wanne zutreffen, so kann NIE ein höherer Schaden als 3 SP erreicht werden.

Eine Ausnahme bieten Materialallergien bei Gegnern – bei diesen kann es zu einer höheren Schadensberechnung kommen.



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 (teurer) wird es für ihn, noch zäher zu werden.

LP	GP	LP	GP
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)

Ist das grundsätzliche Wissen über Musik (Tanz/Riten, ...), Magie im Allgemeinen und über eigene Fachgebiete.

Blutmagie (KL:ES, x8)

VORBEDINGUNG: Bardenkunst, Magietheorie, Chaosmagier, Chaosmagier extrem oder heilige Weihe und passende Gottheit.

Die Fähigkeit, Lebenspunkte in Magiepunkte umzuwandeln. Für jeden **eigenen** geopfertem Lebenspunkt erhält der Charakter **4 MP**, für jeden **fremden Lebenspunkt 2 MP**. Fremde Magiepunkte können auch von Tieropfern innerhalb eines Rituals erhalten werden. Die MP durch Tieropfer sind von der SL zu erfragen.

Achtung!

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

Chaos-Zauberspruch I – IV [Stufe III bzw. IV Meister] (ES:ES, x4/x8/x12/x16)

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

Glaubensaspekt Stufe 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (ES:ES, x20/x40/x80/x140)

Siehe Kapitel Kleriker.

Heilige Weihe (ES:ES, x20)

VORBEDINGUNG: Wissen Religion (eigene)

Erst die heilige Weihe macht einen Charakter zum wahren Diener der gewählten Gottheit. Dies ist die Voraussetzung für das Erlernen von Glaubensaspekten oder Zeremonienkunde. Charaktere mit dieser Fähigkeit sind **immun gegen Besessenheit**.

Konzentration 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6/x12/x24/x42)

Erlaubt unter Ablenkung Zauber, Lieder oder Wunder zu wirken. Siehe Tabelle in Kapitel Magie.

Machtwort (Meister) (ES:ES, (Zauberstufe +2) x6)

Machtwörter können nur von manchen **Meister*innen 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 Stufe eines Machtwortes ist **+ zwei Stufen** höher als der Originalspruch. Es muss gesondert gelernt werden und kostet in der Anwendung MP entsprechend der Stufe. Also ein Machtwort 1° = als 3° zu lernen und kostet 3 MP in der Anwendung.

Machtwörter können nicht mit Chaosmagie kombiniert werden.

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

Diese Fähigkeit ist nötig, wenn ein Charakter magische oder klerikale permanente Artefakte herstellen möchte und repräsentiert die Fähigkeit, eigene (ggf. auch fremde) Magie in permanente Artefakte einzubinden. Siehe Kapitel magische Gegenstände.

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

Der Charakter verfügt über Magiepunkte, diese 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.

Ein Charakter kann maximal 100 Magiepunkte besitzen.

Magie schreiben (KL:ES, x8)

Der Charakter erhält die Fähigkeit Magie lesen und schreiben zu können. Dies wird unter anderem für die Schriftrollen Herstellung benötigt.

Wichtig: Auch wenn diese Fertigkeit Magie schreiben heißt, ist an dieser Stelle auch für Kleriker das Schreiben von Gebetsrollen gemeint.

Magietheorie (KL:KL, x6)

VORBEDINGUNG: Lesen / schreiben

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

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

Meditation 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x4/x6/x10/x16)

Meditation ermöglicht es einem magiebegabten Charakter, innerhalb gewisser Zeitspannen Magiepunkte zu regenerieren, wie im Kapitel „Magie“ beschrieben.

Ritualkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x6/x12/x24/x42)

VORBEDINGUNG: Magietheorie

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit gilt als kompetente*r Ritualmagier*in und kann den Zweck und die Herkunft (magisch, schwarzmagisch, etc.) eines Rituals einschätzen. Gleichzeitig ist es dem Charakter möglich, selbst ein Ritual bis zur jeweiligen Stufe der Fertigkeit zu entwerfen und durchzuführen. Die Kosten und Effekte können im Kapitel Magie gefunden werden.

Wichtig: Magische Rituale und klerikale Zeremonien sind nicht kompatibel. Jedoch kann jede Fraktion für sich zu einem gemeinsamen Ziel beitragen (z.B. Kleriker machen den Schutz für ein Ritual und Magier konzentrieren sich auf das Geschehen im Ritual).

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

Diese Fertigkeit muss für **jeden** Zauber **einzeln** erworben werden. Mittels der Stillen Magie, kann der*die Held*in unter bestimmten Umständen auf die Formel und Gestik eines Zaubers verzichten und diesen 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.

Zauberspruch 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, ist im Kapitel Magie beschrieben.

Zeremonienkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x6/x12/x24/x42)

VORBEDINGUNG: Wissen Religion

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit gilt als kompetente*r Zeremonienmeister*in und kann den Zweck und die Herkunft (klerikal, etc.) eines Rituals einschätzen. Gleichzeitig ist es dem Charakter möglich, selbst eine Zeremonie bis zur jeweiligen Stufe der Fertigkeit zu entwerfen und durchzuführen. Die Kosten und Effekte können im Kapitel Kleriker gefunden werden.

Wichtig: Magische Rituale und klerikale Zeremonien sind nicht kompatibel. Jedoch kann jede Fraktion für sich zu einem gemeinsamen Ziel beitragen (z.B. Kleriker machen den Schutz für ein Ritual und Magier konzentrieren sich auf das Geschehen im Ritual).

Zusätzlicher Karmapunkt (ES:ES, x10, max. 50 KP)

VORBEDINGUNG: Heilige Weihe

Ein*e Kleriker*in erhält über Glaubensaspekte Karmapunkte, dies sind die Kosten für zusätzliche Karmapunkte.

Ein Charakter kann maximal in Summe 50 Karmapunkte besitzen.



FERTIGKEITEN - WISSEN & HANDWERK

Alchemie 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, 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, max. 50)

VORBEDINGUNG: Alchemie, Giftkunde, oder Munition herstellen

Der Charakter verfügt über Alchemiepunkte, diese symbolisieren die nötige Kraft und Ausdauer, um Tränke zu brauen und Pulver zu mischen. Die Anwendung dieser setzt jedoch das Wissen um Alchemie 1 – 4 und verschiedenen Rezepten voraus.

Ein Charakter kann maximal 50 Alchemiepunkte besitzen.

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

Die Kenntnis eines entsprechenden Rezeptes der 1. – 4. Stufe. Mixturen der vierten Stufe können nur von Meisteralchemisten hergestellt werden. Um ein Rezept anzuwenden, benötigt es Alchemie 1 – 4 und Alchemiepunkte.

Artefaktkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5/x15/x35/x65)

Fähigkeit repräsentiert das Wissen und das Erkennen (SL entscheidet, nur einmal pro Artefakt möglich) von üblichen Artefakten, als auch das Wissen über ihre Herstellung und deren Besonderheiten oder Gefahren ihrer Handhabung.

Erste Hilfe (GE:KL x4)

Siehe Kapitel Heilung.

Fremde Sprache [Regional] (KL:KL, x2/x4/x6/x8)

Jede Sprache ist eine eigene Fähigkeit, wobei jede*r Held*in eine Muttersprache erhält, ohne dafür GP zahlen zu müssen. Manche Sprachen können nur durch den Hintergrund erklärt und gelernt werden. Es bedarf einer Lehrperson, wenn diese im Laufe des Charakterlebens dazu gelernt werden.

Schwierigkeit	Kosten	Sprachen Beispiele
leicht	(KL:KL x 2)	Menschen
mittel	(KL:KL x 4)	Elfisch, Zwergisch, Goblinisch, alle Arten von „Alten“ Sprachen
schwer	(KL:KL x 6)	Dämonisch, Orkisch, Zeichensprache
sehr schwer	(KL:KL x 8)	Drakonisch, elementare Sprachen

Geschichte [Regional] (KL:KL x4)

Der Charakter weiß überblicksmäßig über die Geschichte der Spielwelt Bescheid. Wichtige Namen und Ereignisse können richtig zugeordnet werden.

Giftkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5/x10/x20/x35)

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

Um ein Gift unwirksam zu machen, benötigt man jedoch einen alchemistischen Trank, Heilung oder Pflanzenkunde. Sollte der Charakter das selbe Gift beherrschen/brauen können, dann kann dieser ein Gegengift herstellen.

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

Die Kenntnis über ein Giftrezept der jeweiligen Stufe.

Die Kenntnis eines entsprechenden Giftrezeptes der 1. – 4. Stufe. Mixturen der vierten Stufe können nur von Meistergiftmischer*innen hergestellt werden. Um ein Rezept anzuwenden, benötigt es Giftkunde 1 – 4 und Alchemiepunkte.

Handwerk 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x6/x9/x15/x24)

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten Werkstoffen. Für die Stufen 1 – 3 kann jeweils ein Handwerks-Bereich gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist.

Die gewählte Handwerksstufe gibt an, wie versiert der Charakter arbeiten kann, der Handwerks-Bereich kennzeichnet die Art der Materialien, mit denen ein*e Handwerker*in umgehen kann.

Die 4. Stufe macht den Charakter zum*r Meister*in **EINES** Bereiches. Weitere Bereiche können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Handwerks-Stufe an.

Für die Darstellung empfiehlt es sich das passende Werkzeug dabei zu haben.

Handwerks-Bereiche	Kosten
Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern	(GE:GE x 2)
Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln	(GE:GE x 4)
Handwerks-Bereich: Holz	(GE:GE x 6)
Handwerks-Bereich: Leder	(GE:GE x 6)
Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe	(GE:GE x 4)
Handwerks-Bereich: Stein	(GE:GE x 6)

Die **Meisterschaft** erlaubt den eigenständigen Bau und die Reparatur von magischen oder anderen besonderen, zum Handwerk gehörenden, Objekten. Der*die Meister-Handwerker*in kennt für den jeweiligen Bereich quasi **Artefakt- und Ritualkunde auf 1**.



Heilkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, 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] (var.)

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).

Welche Attribute (GE und KL) in welcher Konstellation schlagend werden, ist abhängig von dem gewünschten Hobby. Generell gilt, wo lediglich Wissen (Bsp. Wissen um...) ausreicht, sollte KL genommen werden, falls aber die Geschicklichkeit für die Ausübung des Hobbys relevant ist (z.B. Reiten), muss GE mitbedacht werden. Im Zweifelsfall beim Codex III Team nachfragen!

Schwierigkeit	Kosten	Hobby Beispiele
leicht	(GE:GE od. GE:KL od. KL:KL x 2)	Reiten & Umgang mit Reittieren, Weinkunde
mittel	(GE:GE od. GE:KL od. KL:KL x 4)	Nordische Heldenepen, Akupunktur
schwer	(GE:GE od. GE:KL od. KL:KL x 6)	Wissen um den wahren Orden der transzendentalen ...
sehr schwer	(GE:GE od. GE:KL od. KL:KL x 8)	Das Züchten von Drachen

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*e Spieler*in IT schriftliche Nachrichten lesen!

Pflanzenkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, 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 und Gegengifte hergestellt werden – siehe dazu im Kapitel „Heilung“.

Rechtskunde [Regional] 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6/x9/x15/x24)

Kennt die Gesetze, Rechte und Pflichten seiner Region, hat einen Überblick über deren Herkunft, weiß über Gepflogenheiten und Verhaltensregeln an Gerichten Bescheid und weiß ein wenig über das Recht in 2 angrenzenden Ländern. Ab Stufe 2 hat man auch Ahnung (Stufe 1) von den Nachbarländern. Die 4. Stufe = Meisterschaft im Rechtswesen einer Kultur/Region.

Rechtskunde	Wo	Zusatz
Stufe 1	In einem gewählten Land	+ rudimentäres Wissen in 3 angrenzenden Ländern
Stufe 2	+ die 3 von St. 1	+ rudimentäres Wissen in 6 angrenzenden Ländern
Stufe 3	+ die von St. 2	+ rudimentäres Wissen in 12 angrenzenden Ländern
Stufe 4 (Meister)	Alle Länder Ario-chias	Alle die ein Rechtssystem haben.

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

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

Kleriker*in: Wenn dies die Religion des Charakters ist, kennt er sich vollständig darin aus. Der Charakter 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 flicken (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 Kapitel Fertigkeiten – Kampf). Dies ist mehr eine „guter Pfusch“-Fertigkeit, als sonst was. Dies muss dargestellt werden und erkennbar sein. Sollte es wieder kaputtgehen, ist ein*e Schmied*in oder Handwerker*in nötig.

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

Erlaubt das provisorische Reparieren jeglicher sonstigen Ausrüstung, wobei der **Vorgang 15 Minuten** dauert, dies ist mehr eine „guter Pfusch“-Fertigkeit als sonst was. Dies muss dargestellt werden und erkennbar sein. Sollte es wieder kaputtgehen, ist ein*e Schmied*in nötig.

Schmied 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, x8/x12/x20/x32)

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten metallischen Werkstoffen. Für die Stufen 1 – 3 kann jeweils eine Schmiede-Kunst gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist.

Die gewählte Schmiedestufe, gibt an wie versiert der Charakter arbeiten kann, die Schmiedekunst kennzeichnet die Art der Werkstücke, welche gefertigt werden können.

Die 4. Stufe macht den Charakter zum*r Meister*in **EINER** seiner Kunstfertigkeiten. Weitere Schmiedekünste können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Schmied-Stufe an.

Für die Darstellung empfiehlt sich das passende Werkzeug dabei zu haben.

Schmiedekunst	Kosten	Werkstücke Beispiele	Zeit d. Reparatur
Schmiedekunst: Roh- & Hufschmied	(ST:GE x 4)	Hufeisen, Nägel, Stangen, Türbeschläge	30 Minuten
Schmiedekunst: Rüstungen	(ST:GE x 8)	Kettenhemd, Plattenpanzer	nicht magisches 5 Minuten p. Punkt
Schmiedekunst: Waffenschmied	(ST:GE x 8)	Waffen aller Art, Reparatur Schilde	Waffen variabel Schilder 30 Minuten
Schmiedekunst: Fein- & Werkzeugschmied	(GE:KL x 6)	Konstruktion & Bau v. Werkzeugen, kleine mechanische Gegenstände, Schlösser, feinmechanischen Fallen	Herstellungszeit variabel
Schmiedekunst: Juwelen & Geschmeide	(GE:KL x 10)	Konstruktion & Bau v. Ringen, Amuletten, Feinketten, Draht, Federn, geschliffenen Edelsteinen und Kristallen	Herstellungszeit variabel

Die **Meisterschaft** erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Konstruktionen der jeweiligen Kunst. Der*die Meister-Schmied*in kennt für den jeweiligen 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 helfen kann.

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

Wissen über **EINE** spezielle Spezies, wie allgemeine Merkmale und Besonderheiten der gewählten Spezies (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 der Charakter auch Habitate, Ängste, Schwächen und potenzielle 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 potenzielle Angriffsfähigkeiten.

Wissen – Koryphäe [Meister,²⁰⁰] (var., x15)

Der Charakter ist ein Scholar und anerkannte Autorität in einem einzelstufigen Wissensgebiet (z.B.: Tierkunde), oder in einem Hobbywissen. In Abhängigkeit des gewünschten Koryphäen-Wissens (bei Hobby) muss entweder **KL:KL / KL:GE / oder GE:GE** genommen werden!

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, x3/x6/x12/x21)

*entspricht Wissen EXTERNARE (Außerweltliche Wesen) und gilt sinngemäß für alle Arten.

Stufe	Beschreibung
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 (Meister)	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/x6/x12/x21)

Stufe	Beschreibung
Stufe 1	Kennt Grundzüge des Verhaltens und allgemeine Merkmale von häufig 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 (Meister)	Detailwissen über ALLE Arten von mythischen Kreaturen, Weltweit.

Wissen um Untote 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x3/x6/x12/x21)

Stufe	Beschreibung
Stufe 1	Erkennt grob die verschiedenen Arten von Untoten.
Stufe 2	Weiß Bescheid über die verschiedenen Arten der niederen Untoten (Zombie, Skelette, Ghule ...), ihre 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 (Meister)	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, zahlreichen Gefahren und Wesenheiten, die dort häufig anzutreffen sind.

FEUERWAFFEN

Es empfiehlt sich VOR einem Spiel bei der jeweiligen SL nachzufragen, ob Feuerwaffen am Live erlaubt sind.

Feuerwaffen machen ENTWEDER 1 SP direkt UND sind UMWERFEND, also befördern den Gegner bei einem Treffer auf den Boden, ODER sie machen 2 SP direkt und sind dann NICHT umwerfend. Dies ist ein SL-Entscheid und kann im Zuge des Eincheckens auf einem Spiel bei der jeweiligen SL erfragt werden.

Büchsenmacher 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6/x12/x24/x42)

VORBEDINGUNG: Spielwelt / SL lässt Schusswaffen zu!

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Feuerwaffen warten, reparieren und herstellen. Für die Darstellung ist das entsprechende Werkzeug empfohlen! Eine Reparatur einer Feuerwaffe dauert etwa 1 Stunde.

Feuerwaffen	
Stufe 1	1-schüssige Feuerwaffen.
Stufe 2	2-schüssige Feuerwaffen.
Stufe 3	Mehrschüssige Feuerwaffen.
Stufe 4 (Meister)	Bau & Reparatur von magischen oder anderen besonderen Waffen.

Die **Meisterschaft** erlaubt den eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Waffen. Der*die Meister-Büchsenmacher*in kennt für den eigenen Bereich quasi **Artefakt- und Ritualkunde auf 1**.

Feuerwaffe (GE:KL, var.)

Diese Fertigkeit repräsentiert den geschulten Umgang mit Feuerwaffen.

Feuerwaffe, 1-schüssig (Nerf)	GE	KL	15
Feuerwaffe, 2-schüssig (Nerf)	GE	KL	20
Feuerwaffe, 6-schüssig (Nerf)	GE	KL	25

Munition herstellen (GE:KL x10)

Erlaubt mittels Alchemiepunkten Munition am Spiel herzustellen. Dies dauert 10 Minuten pro Schuss!

Munition, die nicht verbraucht wurde, darf bei der jeweiligen SL ausgecheckt werden und NUR dann beim nächsten Spiel mitgebracht werden.

Reservemunition 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL x2/x4/x8/x16)

Reservemunition, mit der man am Spiel ankommt.

Reservemunition	
Stufe 1	3 Schuss
Stufe 2	6 Schuss
Stufe 3	9 Schuss
Stufe 4 (Meister)	12 Schuss

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Verlust von Lebenspunkten (LP)

Wird ein Charakter getroffen, verliert dieser 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: „normaler Schaden“ vs. „direkter Schaden“:

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 RS 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 - Gliedmaße schmerzt (humpeln, hängen lassen), noch einsetzbar. Figuren mit hoher LP Zahl (5+) & Schmerzresistenz können das 1x ausgleichen.
Torso	LP abziehen
Hände	Keine - LP nicht abziehen (und vielleicht erklärend „Fingertreffer“ ansagen)

Waffen – Trefferpunkte

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

Treffer durch...	Auswirkung	z.B. (siehe S.23)
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
*Feuerwaffe (Nerf)	1 TP + Niederschlagend**: Ziel „stürzt“ wegen Wucht zu Boden	Pistole, Muskete
Blasrohr	1 TP + Waffentaugliches Gift, ungerüstete Stelle ist zu treffen	-

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

****Überstärke** = immun gegen Niederschlagend

Persönliche Waffe

Jeder Charakter, der den entsprechenden Meistergrad im Fertigungsbereich 'Abenteurer' 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.**

Der Eintrag auf dem Charakterblatt erfolgt im Generator auf S. 2.

Die Kosten für die persönliche Waffe, können im Bereich der Meisterschaften „Persönliche Waffe (Meister, 2°°), siehe rot hinterlegtes Feld, per Dropdownmenü ausgewählt und angezeigt werden.

Anschließend muss noch im Generator auf S. 1 im Bereich bei Abenteurer, per Dropdown die Persönliche Waffe (Meister, 2°°) gewählt werden. Der Generator übernimmt dann automatisch die Punktekosten und die Berechnungen sind korrekt.

Null Lebenspunkte - Sterben

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

Folgende Dinge können von jeder Person noch getan werden:

- Mit erstickter Stimme stöhnen, schwächlich winken.

Mit „starkem oder eisernen Willen“ darf man außerdem:

- Einen Trank trinken oder ein Einmal-Artefakt („Knicki“) anwenden, das man bereits in der Hand hatte!
- kriechen (2 – 3 Meter, 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 **2 Minuten** (bis 120 zählen) **bewusstlos** und **stirbt nach weiteren 10 Minuten** (bis 600 zählen).

Der Tod

Ein Charakter stirbt durch:

- **Lebenspunkteverlust** (nach 10 Minuten auf 0 LP)
- **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“, „Stirb“, oder etwas Ähnliches - damit das Opfer ebenfalls weiß, was passiert!

Wehrlose Gegner

Kann jede Person beseitigen, wenn das Opfer gehalten, 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.

Wiederbelebung

Die Wiederbelebung eines toten Charakters ist nur durch die höchsten Wunder mancher Gottheiten möglich (Kleriker*innen).



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*e Held*in 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).

Es gilt immer nur die stärkste getragene Rüstung am Körper!

Stufe	Schutz	Rüstungsart
I	RS: 2	Leder, wattiertes Wams
II	RS: 4	Beschlagenes Leder, Hartleder
III	RS: 6	Kette, Schuppenpanzer
IV	RS: 8	Platte, Lorica Segmentata



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

Kasimir wird von einer Zweihandwaffe getroffen, das macht 2 Trefferpunkte (TP). Seine Rüstung fängt den Schlag ab. Der neue Rüstungsschutz ist somit 4 ($6 - 2 = 4$). Die nächsten 2 Treffer (zu 2 TP) fängt die Rüstung immer noch ab. Erst ein vierter Schlag erzeugt Wunden (wegen Zweihandwaffe 2 LP weniger).

Bonus für Schienen und Helme

Wer ein Set Arm- und Beinschienen (bzw. Panzerstiefel & -Fäustlinge) trägt darf diese mit +1 RS werten. Selbiges gilt bei **aufgesetztem** Helm, dieser bringt ebenfalls +1 RS.

Schilde

Schilde 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.



Schaden

Waffen machen unterschiedlich Schaden, abhängig vom Waffentyp und je nachdem, ob diese klerikal oder magisch verzaubert wurde – siehe hierfür Kapitel Fertigkeiten Abenteuer – Waffenfertigkeiten und Hinweis bei persönlicher Waffe.

Waffen können mit einem Effekt z.B. Feuerschaden versehen werden. Auch wenn der Effekt magisch/klerikal hervorgerufen wurde, besitzt die Waffe NUR den Zusatz FEUERSchaden und macht KEINEN weiteren Zusatzschaden.

HEILUNG

Jeder Heilungseffekt, egal ob durch Heilkunde, Magie oder Wunder, tritt **erst nach 2 Minuten** ein (**Vorteil**: Schnelle Heilung bzw. Regeneration: **nur 1 Minute**). Erst danach kann sich der*die Empfänger*in wieder normal bewegen.

Sollte er*sie 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 ist auch beim Ausspielen diverser Heilmethoden Vorsicht geboten: bitte niemandem wirklich Gliedmaßen 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.

Bei aktueller Verletzung des Charakters kann dieser nur je 1x per Heil-, Kräuterkunde, Trank und Magie behandelt werden! Erleidet der Charakter eine neuerliche Verwundung, sind alle Heilmöglichkeiten wieder verfügbar.

Erste Hilfe

Wird sie angewandt stabilisiert sie den Zustand soweit, dass der*die Held*in 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 Charakter, der mit Heilkunde behandelt wird, regeneriert - je nach Stufe der Heilkunde die 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

Die Information wie lange der Heilprozess dauert sollten die Heiler*innen an die Behandelten weitergeben.

Sollte der Charakter 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 Charakter 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 1 LP.

Es gibt: **Heilung (1 LP nach 2 Min)**
mächtige Heilung (3 LP nach 2 Min) und
vollständige Heilung (Alle nach 10 Min)

Bitte beim Anwenden dazusagen, was/wieviel der Zauber bringt, bzw. als Behandelte*r im Zweifelsfall hinterfragen!

Heilung mit Pflanzenkunde

Je nach Stufe der Pflanzenkunde kann ein*e Held*in unterschiedlich stark wirkende Pflanzen finden. Dazu muss er aber tatsächlich in den Wald oder auf die Wiesen 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: **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 erzielt werden wie Heilkunde angewendet wird.



Beispiel: Heilkunde 2 & Pflanzenkunde 2
Schnell = 1. LP nach 5 Minuten, 2. LP nach 10 Minuten = 2 LP
Effizient = 1. LP nach 10 Minuten, 2. + 2 extra nach 20 Minuten = 4 LP

Verlangsamen von Auswirkungen

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

Die zuständigen Heiler*innen (auch mehrere Personen sind möglich) müssen Pflanzenkunde - bei Giften zusätzlich Giftkunde oder Alchemie - 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 Patient*innen kümmern.

KRANKHEITEN & ALLERGIEN

Krankheiten und Allergien sind in 4 Stufen mit folgenden Auswirkungen eingeteilt:

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

Das Hinzuziehen der Fertigkeit **Pflanzenkunde** (und hierfür gesuchten frischen Kräutern) halbiert diese Zeitspanne.

ALCHEMIE

Als Alchemist*in gilt ein*e Held*in sobald er*sie die theoretischen Grundlagen der Alchemie beherrscht (Fertigkeit Alchemie).

Je nach Stufe des Wissens (Alchemie-Stufe) kann der Charakter 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 **größeres Labor** (z.B. Destillationsapparatur, Retorten, Glasgefäße – können auch gerne am Spiel improvisiert werden ...).



Alchemie

Die Alchemie schließt das Wissen um Gifte ein! **Jede Stufe Alchemie beinhaltet die jeweilige Stufe Giftkunde.** Giftkunde kann getrennt von Alchemie erlernt werden.

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.

Alchemistisches Rezept

Die alchemischen Rezepte können einzeln erlernt werden und geben an, welche Rezepte dem Charakter bekannt sind. Sind diese einmal erlernt worden, können sie am Charakterblatt eingetragen werden.

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

Erzeugung alchemistischer Mixturen

Für die tatsächliche (reale) Darstellung einer Mixtur dürfen **nur ungefährliche** und - falls die Mixtur eingenommen werden soll - **genießbare Zutaten** verwendet werden! Ob etwas OT eingenommen wird, entscheidet immer das Opfer, nachdem bekannt gegeben wurde was im Trank ist!

Die Mixturen können in Form von Tränken, Salben oder Pulvern 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 seltenere Zutaten –zum Beispiel: Trollblut, Drachentränen, Goldstaub etc. beigefügt werden. Ein*e erfahrene*r oder mutige*r Alchemist*in kann aber natürlich das eine oder andere Derivat oder Substitut verwenden - siehe unten.

Welche Komponenten der*die Spieler*in des Charakters verwendet, bleibt letztendlich ihm*ihr 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.

Meisteralchemist*innen können permanent haltbare Mixturen herstellen. Sie benötigen dazu die doppelte Zeit zur Herstellung.

Nebenwirkungen

Wenn Alchemist*innen 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 mindestens 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 Minuten.

Mittlere Nebenwirkung: hat entweder einen leichten Effekt und eine „schwerere“ sprich längere Dauer, oder umgekehrt.

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

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

Das letzte Wort hat wie üblich die SL.

Experimentelle Alchemie

Kommt zum Einsatz, wenn der*die Alchemist*in:

- auf neue Komponenten stößt (z.B. Körperteile unbekannter Kreaturen) und mit diesen herumexperimentiert. Er*sie 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*die Alchemist*in durch Zufall oder Absicht ein neues Rezept erforscht haben, so kann er*sie 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*e Alchemist*in kann ein ihm selbst bekanntes Rezept nach 2 Minuten intensiver Untersuchung der Substanz erkennen (identifizieren).



GIFT

Je nach Stufe des Wissens (Giftstufe) kann der*die Held*in 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** (siehe Alchemie). 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 anzeigt.

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*die Giftmischer*in 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*e Giftmischer*in der Stufe 1 kann somit außer dem normalen Schluckeffekt nur Klingengifte herstellen.

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

KLERIKER

Kleriker*innen sind Dienende einer Gottheit. Eine Gottheit wird durch ihre Glaubensaspekte (Aspekte) beschrieben und gewährt dem Charakter Wunder.

Für die Schaffung eines*r Kleriker*in gilt:

- Charaktere gelten als Kleriker*innen, wenn sie **einer** Gottheit (einem Pantheon) geweiht wurde (Heilige Weihe).
- Diese müssen eine Gesinnung haben, welche maximal um einen Teilaspekt von der Gesinnung der gewählten Gottheit abweicht.
- Die Aspekte einer Gottheit müssen bei der Charakter-/Gottheit-Generierung festgelegt werden.

Wenn ein*e Spieler*in sich für eine bereits existierende Gottheit entscheidet, so muss er*sie 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 Priester*innen wählen, umso mehr Gebote und Einschränkungen haben die Charaktere!

Achtung!

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

- Kleriker*innen müssen sich an **alle** Gesetze und Regeln der Gottheit halten.
- Kleriker*innen dürfen bei der **Meisterprüfung** nur eine klerikale anstreben – Also Prediger*in, Priester*in, Glaubenskrieger*in, Tempelritter*in (+Orden), Klostergelehrte*r und Theurg (nur bei Magie-Gottheiten).
- Kleriker*innen als Meister*innen, gelten als Hohepriester*innen, Bischöfe, etc.

Heiliges Symbol

Es gibt Religionen, die ein heiliges Symbol verwenden, und welche, die keines verwenden. Ein*e Kleriker*in eines nicht näher ausdefinierten Ordens darf entscheiden, ob er*sie 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 Charakter erhält bei seiner Weihe ein heiliges Symbol.

Ohne das heilige Symbol kann der*die Kleriker*in 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 Charakter hat dann eine kaputte Waffe als heiliges Symbol – welches aber wie vorher wirkt!

Ein heiliges Symbol hat dieselbe Gesinnung wie die Gottheit, derer es geweiht ist, und wird bei Charakteren / Kreaturen entgegengesetzter Gesinnung Abscheu oder Angst und bei Dämonen oder Engeln sogar Schmerzen hervorrufen.

Wirkung auf Untote durch heiliges Symbol

Abhängig von der Erfahrung und der Gesinnung hat ein*e Kleriker*in Wirkung auf Untote, wenn er*sie das heilige Symbol vor sich präsentiert und betet (sich konzentriert).

- „Lehrlinge“ (Acolyten) werden von niederen Untoten ignoriert (auch: Starker Glauben + Symbol)
- Priester*innen werden von niederen Untoten gemieden (sie weichen zurück) und von höheren Untoten ignoriert.
- Hohepriester*innen **guter** Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute zerstören und höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester*innen **böser** Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute (bis maximal 5 Untote) unter ihre Kontrolle bringen, und können höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester*innen **neutraler** Gesinnung werden von allen Untoten gemieden (und können diese zurücktreiben).

Glaubensaspekte

Jeder Glaubensaspekt wird in vier Stufen unterteilt: Glaubensaspekt 1 – 4 (4. Stufe Meister*in). Diese Stufen (Aspektstufen) stellen die Verbundenheit der Kleriker*innen mit der 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.



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 KP gibt an, wie hoch ein*e Kleriker*in in der Gunst der gewählten Gottheit steht, und werden benötigt, um Wunder zu erbitten. Der Charakter startet jedes Spiel mit voller KP-Anzahl, es sei denn, die SL entscheidet anders.

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

Kleriker*innen regenerieren NUR durch das Gebet, nicht automatisch durch Schlaf oder bei Periodenwechsel! Werden sie gestört, müssen sie von Neuem beginnen.

Kleine Wunder

Alle Kleriker*innen können 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.
Heiligtum	1 KP	hält 10 Minuten	Der*die Kleriker*in kann sich selbst unantastbar für EINE definierte übernatürliche Bedrohung machen. Dieser Effekt kann auf maximal 1 weitere Person pro Aspektstufe in direkten Kontakt ausgedehnt werden, dies kostet +1 zusätzlich KP pro Person. Aggressive Handlungen brechen den Effekt.
Gesinnung erkennen	1 KP	für 1 Wesen	sofortige Kenntnis (aber kann magisch gefälscht sein, z.B. über Aura verändernde Zauber)

*Externare: nicht von dieser Welt (Dämonen, Teufel, Engel, Aliens), **alle** Besessenen

*Elementare: 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 meiner Gottheit (Name)“... ist viel schneller, aber teuer: **x2 KP Kosten**.



Einfache Wunder

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

Pro Aspekt können für den Charakter aus den im Anhang C 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*in)	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 Meister*innenprüfung zur Verfügung, als Meister*in beherrscht man dann je 3 Zauber pro Grad.

Diese einfachen Wunder müssen (wie die Sprüche der Magiewirkenden) bei der Charaktergenerierung gewählt werden, bzw. können mit erhaltener Erfahrung erweitert werden. Falls beim Wirken der*die Kleriker*in gestört wird, geht das einfache Wunder verloren und die KP sind trotzdem ausgegeben. Es empfiehlt sich daher die Fertigkeit Konzentration.

Zeit und Kosten:

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*die Kleriker*in 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/Zeremonien

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

Wo Magier*innen ein (hoffentlich) magie-wissenschaftlich fundiertes Ritual veranstaltet, sollten Priester*innen eine Messe oder heilige Zeremonie für die Gottheit bzw. den eigenen Glauben abhalten.

Zeremoniestufe	Mindestens eingesetzte KP	Wirkung	Minstdauer
1	3	Einfach	15 Min
2	6	Schwierig	30 Min
3	10	Komplex	45 Min
4* (Meister*in)	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
(also 4 bis 7 Ziele kommen in den Genuss des Wunders)

bei x3 KP werden Stufe x 5 Mitbetenden ebenfalls betroffen
(also 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 schöpfen ihre Kraft aus der Hingabe jener, 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*innen 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*innen oft Riten durchführen, indem diese eine entsprechend große Messe veranstalten.

Starker Glaube {Kultur}, VORTEIL, 5 GP - erhöht diese Unterstützung auf 5/10, also ½ KP bzw. 1 KP!

Eine Übersicht der Aspekte findet sich im Anhang C.

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*innen, Beschwörer*innen, Chaos-Magier*innen...

Der Zauberspruch eines Spontanmagiers soll mindestens **5 Silben / Stufe** enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden.

Ein*e Spontanmagier*in kann keine Magietheorie oder Ritualkunde erlernen, auch Kurzrituale sind unmöglich.

„gelernte“ Magie

Gilden-Magier*innen, Hexer*n, Chaos-Hermetiker*innen...

Der Zauberspruch einer*s „akademischen“ Magier*in 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

Bard*in, Derwisch, Schaman*in...

Nach 30 Sekunden Gesang (oder etwas Anderem) setzt die Zaubewirkung ein. Der Zauber kostet nur 1 MP, egal welche Stufe er hat. Dies ist oft eine gelehrte Ausbildung. Gewählte Zauber die per Kurzritual zu zaubern sind, dauern dementsprechend. Will ein*e indirekte*r Magiewirker*in ein Ritual durchführen, so muss er*sie sich wie der*die Kleriker*in die Fähigkeit Zeremonienkunde kaufen und zaubert diese wie beim Kleriker die Großen Wunder/Zeremonienkunde beschreiben.

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 – Universalist** - extra angeführt. Siehe unter Zauber S. 56.

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.



Quasimodo 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).

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).

Universalist

	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)

Das bedeutet, dass ein Universalist erst 3. Grad Zaubersprüche NACH der Meisterschaftsprüfung erlernen kann (Ausnahme bildet Hobbymeisterschaft) und NIE 4. Grad Sprüche beherrschen wird. Dafür kann er aber von ALLEN Schulen Zaubersprüche bis zum 3. Grad lernen.

Ein Spezialist kann aus der gewählten Schule schon VOR der Meisterschaftsprüfung 3. Grad Zauber erlernen und NACH dieser Prüfung auch 4. Grad Zauber.

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.)



Magister Quasimodo hätte gerne 25 MP. 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*die Held*in seine MP abhängig davon, wie lange er*sie durchgehend schlafen konnte:

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

Zusätzlich kann der*die Held*in durch die Fertigkeit **Meditation** MP regenerieren:

Stufe	MP Regeneration
Meditation 1	2 MP pro 15 Min.
Meditation 2	4 MP pro 15 Min.
Meditation 3	6 MP pro 15 Min.
Meditation 4* (Meister)	8 MP pro 15 Min.

Unterhaltungen verhindern die Regeneration durch Meditation!

Meditation muss dargestellt werden! Hier kann eine passende Ausspielung mit z.B. Räucherwerk, rituellen Gesängen, oder konzentriertem Lernen aus dem Zauberbuch viel zu Flair, Stimmung und Glaubwürdigkeit des Charakters beitragen.

Wirken von Magie

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

**Jeder Zauber kostet MP, je nach Stufe auf welcher dieser gewirkt wurde.
(Zauber Stufe 1 = 1 MP, usw.)**

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

Stufe Konzentration	Auswirkung
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:	Man 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 diese auch konsequent eingesetzt werden, d.h. jedes Mal, wenn gezaubert wird.

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*innen 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 z.B. der*die Bard*in würde Bardenwissen benötigen, der*die Kleriker*in Zeremonienkunde), 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, darf man den Spruch seinen Aufzeichnungen hinzufügen. Die SL vor Ort muss dies genehmigen und im Zweifelsfall bedarf es einer Abklärung mit der Codex III-Verwaltung. Abwandlungen von bestehenden Sprüchen z.B. Eisbolzen macht jetzt Säureschaden, benötigen lediglich einen Vermerk am Charakterblatt.

Neuartige Effekte müssen von der Codex III - Verwaltung auf Balancing geprüft werden.

Anwenden kann er*sie den Zauber allerdings regulär erst, wenn er*sie diesen 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 **Meister*innen 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 im Kapitel Fertigkeiten Magie & Glaube.

Magie widerstehen

Ein*e Magier*in kann Magie widerstehen (bzw. es zumindest versuchen), wenn er*sie von einem*r spontanen, gelehrten oder indirekten Magier*in kommt. Hierfür muss er*sie den Spruch „**Schutz vor [Magieschule]**“ beherrschen und anwenden. Somit kann in einem Kampfgeschehen NUR dann einem Zauber widerstanden werden, wenn der passende Gegenzauber in der eigenen Zauberliste ist!

Der Gegenzauber kostet immer die Stufe des abgewehrten Zaubers + 1 und hat keine Formel.

Magieduell

Kommt es im Rahmen eines Spieles zu Ritualen, welche ein Magieduell zulassen, so können bei diesem die beteiligten Personen (ein Rudel an Spielern gegen die SL) abwechselnd MP einsetzen. Sobald einer der beteiligten Personen aufgibt, weil er*sie keine MP mehr übrig hat, dann steht der*die Sieger*in fest. Falls es zu einem Gleichstand der MP kommen sollte, gilt der Spruch/Zauber/Ritual als abgewehrt und schlägt fehl.

Ein Magieduell kann somit NUR außerhalb eines Kampfgeschehens stattfinden!

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 **Meister*innen 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 – Lähmung! ... Machtwort!“ oder Bodenständig: „Ich LÄHME DICH, oida !!- Machtwort).

Die Stufe eines Machtwortes ist + **zwei Stufen** höher als der Originalspruch. Es muss gesondert gelernt werden und kostet in der Anwendung MP entsprechend der Stufe. Also ein Machtwort 1° = als 3° zu lernen und kostet 3 MP in der Anwendung.

Machtwörter können nicht mit Chaosmagie kombiniert werden.

Chaosmagie

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*die „Chaosmagier*in“ muss eine **Mindestanzahl von Sprüchen** „beherrschen“ ehe er*sie zaubern kann und braucht mindestens **9+ Sprüche** bevor er*sie die Magie der nächsten Stufe lernen kann. Eine „Niete“ muss immer dabei sein!

Dieser Nachteil kann mit 15 GP (Chaosmagier) und 20 GP (Chaosmagier extrem) gewählt werden:

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

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

Ein*e Chaosmagier*in kann durchaus ein **Magiespezialist** sein, denn er*sie kann sehr wohl steuern, welchen Zauber **erlernt werden**. Es kann nur nicht gesteuert werden, welchen er*sie **spricht**.



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.

BARDEN

Bard*innen sind nicht nur Kunstschaffende, Lehrende und Diplomat*innen, sondern oft auch Magiewirkende von großem Können. In Gebieten wie Beherrschung und Verführung gibt es kaum jemand, der ihnen das Wasser reichen kann.

Für die Schaffung eine*s Barde*in gilt:

- Ein*e Bard*in ist ein sogenannter **indirekter Magiewirker**. Die Zauberkraft **benötigt eine Darbietung** (ein Lied oder Musikstück, im Falle des Derwischs oder Schaman*in 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.
- Maximale MP sind gleich wie alle anderen Magiewirker*innen (100 MP).
- Zauberlisten und Meisterschaften sind wie bei Magiern zu bewerten/wählen (siehe Magie und Zaubersprüche).

Zauberhafte Klänge

Bard*innen 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

Bard*innen haben die Möglichkeit, die Wirkung der eigenen Zauber auf andere auszuweiten: wenn sie zum Beispiel eine „Ode an die Kampfstärke“ (Kampfstärke 1) singt, kann man andere Held*innen in die eigene 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 der Bard*innen (Lehrling, Bard*in, Meisterbard*in) – **für Stufe an MP**.

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



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 erfrischenden 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 vieler Bard*innen. Daher können diese in vielen Fällen ihr „breit gefächertes Wissen“ bei Fragen zu eher abstruseren Riten, soziologischen Problemen oder einfach auch für Verhaltens-Vorhersagen heranziehen – die SL kann dem Charakter bei derartigen Themen und Fragen großzügig mit Infos füttern. Vorausgesetzt es sind die passenden Fertigkeiten gekauft worden.

Vortragskunst

Bard*innen sind oft nicht nur Unterhalter*innen und Sozialkundige, sie sind auch Lehrende – daher haben sie die Möglichkeit, auch in Ausnahmesituationen hilfreiche Tipps und Informationen zu summieren um Unterstützung zu bieten.

Ab einer Fertigungsstufe 3 können Bard*innen einen Vortrag (15 Minuten+) zu Stärken & Schwächen halten (z.B: von Untoten). Darin sollten alle relevanten Infos für die Teilnehmenden enthalten sein, die SL kann ihre lokalen Besonderheiten einstreuen.

Falls der Vortrag zur Kampf-Vorbereitung herangezogen wird erhalten alle **aktiven** Teilnehmenden einen Bonus für ihren nächsten Kampf (in dieser Periode) gegen diese Gegnerart.

Gegen den ersten passenden der gewählten/erzählten Gegnerart verursacht man „inspiriert“ +1 Schaden pro Treffer (maximal 2 bzw. 3 bzw. 3 direkt, siehe Waffenwirkungen).

Bard*innen-Lieder

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

Bard*innen-Lieder sind spezielle, nur für Bard*innen erlernbare Zaubersprüche.

Der Charakter kann während eines Gesangs keine anderen Lieder oder Zauber wirken, ist jedoch ansonsten nicht beeinträchtigt. Solange der Gesang aufrechterhalten 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 Bard*innen-Lieder:

Anfeuerung (Zauber 1. Stufe) - Am Ende des Liedes verlieren Bard*innen durch die Anstrengung 3 Magiepunkte.

Der Gesang von Bard*innen kann inspirierend, stärkend, aufmunternd wirken und hat in vielen Kulturen profunde Auswirkungen auf die Kampfkraft der Verbündeten. Alle Personen auf der Seite des*r Bard*in, 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 MP.

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 MP.

Mit ausreichender Erfahrung können Bard*innen ein noch machtvolleres Lied anstimmen, das ihre Verbündeten vor den Auswirkungen schädlicher Musik/Gesangskräfte schützt. Solange „gegengesungen“ wird, hebt dieses Lied Sirengesang, beeinflussende Melodien und Angsteffekte wie z.B. Untotenangst auf.

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

Ein Klassiker, selbst unter den bekannteren Bard*innenliedern. Die eingängige Melodie verleitet rasch zum Mitklopfen und summen, alsbald springen alle nach einander auf und suchen/folgen dem Ursprung der Musik in tranceähnlicher Freude. Dies entspricht einer Beherrschung 1. Stufe, welche durch Kontergesang geblockt wird.

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

Durch diese machtvolle Fertigkeit ist es Bard*innen 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 MP.

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*INNEN 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 Betroffenen aus dem Effekt rauszuholen, dies gelingt aber nur, wenn zumindest 3 stichhaltige Argumente gebracht werden können.

ZAUBERLIED* (4. Stufe, nur für Meister-Spezialist*innen) - Am Ende des Liedes 3 MP.

Diese gewaltige Darbietung ist quasi ein „Magnum Opus“ der Bard*innen-Lieder. Es ermöglicht Bard*innen, jeden beliebigen Zauber ihrer 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*innen-Ritualen verglichen werden (MP in Höhe der Karmapunkte-Angaben)

Zusätzliche Variation des ZAUBERLIEDES:

Den Bard*innen 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-Bard*innen 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 („Knickies“).

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

Art des Artefaktes	Herstellung	Kosten MP	Auslösen durch...
Schriftrolle ¹	Magie schreiben ²	je nach Zauber	Lesen (8 Silben/Stufe)
Einmalartefakt	Magie Binden (Meister*)	je nach Zauber x2	Zerstören (sofort)

¹Magiewirkende müssen den betreffenden Spruch beherrschen und die Sprache der Schrift ist auf der Rolle zu vermerken!

²Um eine Spruchrolle zu benutzen, die Anwender*innen die entsprechende Sprache lesen können (Fertigkeit Lesen und Schreiben).

Der*die Anwender*in (= Person die liest/knickt) bestimmt das Ziel, den Ort und/oder die Richtung, etc. des Zaubers.



Beispiele für Verbrauchsartefakte:

Schriftrolle mit Heilung 2: Heilung 2 = Spruch der 3. Stufe + für die Herstellung 3 MP + 15 Minuten Zeit

Knickartefakt mit Heilung 2: Heilung 2 = Spruch der 3. Stufe + für die Herstellung 6 MP + 30 Minuten Zeit

Handelspreise*:	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
Knickies	3	6	12	24	Silber

*falls ein derartiger NSC-Händler am Live existiert



Permanente Artefakte

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

- das Wissen (**Artefaktkunde & Magie binden** SOWIE **Ritualkunde oder** den **passenden Spruch**), die zur Herstellung notwendig sind
- **Materialien** (Träger) sowie manchmal auch die zur Fertigung nötige
- **Handwerks/Schmiedefertigkeit** (Letztere darf „fremd beigesteuert“ werden, dann zählt die Stufe des Handwerks 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 sind 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 der Ritualleitenden (Schaman*innen werden nicht auf Latein rezitieren) abzugleichen. Schöne Darstellung, Logik und Einsatz sollte viel mehr Wert sein als „wie viele MP waren das jetzt?“

Schriftrollen und Knickartefakte haben KEIN Ablaufdatum!

Beispiel	AK ¹	RK ²	HW ³	MP ⁴	Trägermaterial (Beispiele)	Wert (Silber)	Vorbereitung	Ritual- dauer
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 ¹	RK ²	HW ³	MP ⁴	Trägermaterial	Wert (Silber)	Vorbereitung	Ritual- dauer
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

¹ Artefaktkunde, ² Ritualkunde, ³ Handwerk, ⁴ Magiepunkte

Klerikale Artefakte

Kleriker*innen können Schriftrollen (Gebetsrollen – längeres Gebet) und permanente Artefakte herstellen aber **KEINE Knick-artefakte**.

Um Schriftrollen oder einen **permanent** magischen Gegenstand zu erschaffen, benötigt man:

- das Wissen (**Artefaktkunde & Magie binden** SOWIE **Zeremonienkunde**), 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 Handwerks aber um 1 niedriger)

Kleriker*innen müssen den betreffenden Spruch nicht beherrschen, da der Effekt ja von der Gottheit 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).

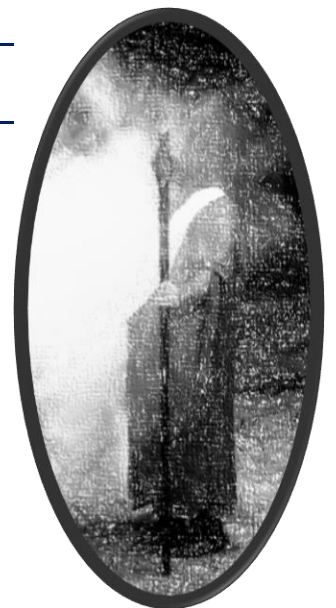
Heilige und Unheilige Waffen

Eine derartige Waffe hat **jedenfalls** stärkere Auswirkungen gegen manche Gegnerarten und Kreaturen. Je nach Setting und SL-Entscheid mag dies Unterschiedlich ausfallen,

hier aber ein paar Richtlinien:

- Heilig** +1 Schaden gegen Untote und böse Externare
- Unheilig** +1 Schaden gegen Feenwesen und gute Externare

Wie verwundendes Material (siehe Silber- oder Kalteisenwaffen), kann dies über 3 Schadenspunkte der Waffe hinausführen.



Bardische Artefakte

Bard*innen können Musikinstrumente mit besonderen Eigenschaften herstellen. Hierfür müssen sie aber ganz regulär Artefaktkunde und Zeremonienkunde erlernen, oder das Zauberlied gewirkt haben (siehe Bard*innen-Lieder).

Bardische Schriftrollen sind auch möglich – dies **sind Gedichte, Liedtexte und musikalische Angaben**, welche gespielt/gesungen werden müssen (nicht perfekt, aber bemüht...☺) um ihre Wirkung zu entfalten. Dauer und Aufwand entsprechen zumindest den 30 Sekunden eines Bard*innen-Spruches.

Kraftsteine

Ein Kraftstein ist ein kleiner (Mana) Kristall, welcher MP enthält, die sein*e Besitzer*in verwenden kann.

Solange nicht mehr als die definierte Menge Magie entnommen wird, lädt sich der Stein in einer Periode selbst auf. Wird mehr Magie entnommen, wird der Kraftstein damit zerstört und setzt damit seine maximalen MP-Punkte frei.

Die Menge der MP ist von Stein zu Stein verschieden und die Herstellung von so einem Stein benötigt unterschiedliche Fähigkeiten, welche nachfolgend gelistet sind:

Stufe	normal	zerstört	AF ¹	RK ²	HW ³	MP ⁴	Materialkosten	Händlerpreise*
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	14 MP	3	3	2	30	4 Gold	8 Gold
Kraftstein IV	10 MP	20 MP	4	4	2	40	8 Gold	16 Gold

¹AF = Artefakt-Kunde, ²RK = Ritual-Kunde, ³HW = Handwerk (jeweils die nötige Stufe) + ⁴MP = Magiepunkte

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

Wichtig:

1. Ein Kraftstein beginnt sich erst aufzuladen, wenn der*die Anwender*in ihn mindestens 1 Periode bei sich trägt (der Stein muss sich erst auf diesen einstimmen).
2. Bei Spielbeginn kann ein leerer Kraftstein mit Ritualkunde 1 im Verhältnis 2:1 aufgeladen werden und einem anderen SC zur Verfügung gestellt werden.
3. Pro Person darf pro Tag nur 1 Kraftstein verwendet werden.
4. Die Magie in einem Kraftstein kann nur unmittelbar für Zauber oder Rituale verwendet werden.
5. Wenn eine Person mehrere Kraftsteine bei sich trägt, funktioniert immer nur der „Eingestimmte“ und nur dieser lädt sich auf. Die anderen Kraftsteine verlieren ihre gespeicherte Magie und/oder laden sich nicht auf.



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, oder der Codex III Verwaltung, 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 Eigenschaftsworts 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.



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

Sprüche erlernen (Spielimpuls)

Jede*r Magier*in kann natürlich zwischen den Spielen Zauber mit GP erwerben. Schöner ist es jedoch, einen Spruch am Spiel zu erforschen bzw. mit Kolleg*innen, Lehrer*innen oder Schüler*innen 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*in auch Feuerbolzen 2 zu entwickeln. Sobald er*sie das geschafft hat, ist ihm*ihr 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	Können überhaupt nicht forschen, sondern brauchen Lehrer*innen/Unterlagen.
Adept*in	Können jeden Zauber der ersten Stufe erforschen.
Magier*in	Können jeden Spruch bis zur zweiten Stufe erforschen.
Erzmagier*in	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*in kommt jede*r Magier*in in Frage, der*die den Zauber selbst beherrscht. Man kann somit alle Formeln, die man selbst beherrscht, mit der nötigen Zeit auch an Schüler*innen weitergeben.

Die SL kann – bei besonders schön ausgespieltem Schüler*in-Lehrer*in-Verhältnis – einen zusätzlichen Lifetag für den Erwerb der studierten Sprüche gewähren.

Das Wirken von Magie

Um einen Zauber zu sprechen, muss ein*e Magier*in 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*die Magier*in 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*e Magier*in, um Sprüche wirken zu können, **stehen** und es dürfen in der unmittelbaren Umgebung (3 - 4 Meter) **keine Ablenkungen**, wie Geschrei oder ein Kampf, erfolgen. Während der Konzentration spricht der*die Magier*in die Zauberformel und benutzt eventuell notwendige Materialkomponenten. Dann erst tritt die Zaubewirkung ein.

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

z.B.:1. Stufe Zauber - „Ich forme mit meiner Kraft ... 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*die Magier*in 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*e Magier*in kann Zauber frei aus allen Schulen wählen, außer er*sie hat den Vorteil „Spezialist“ gewählt, welcher die Auswahl klar beschränkt, da man 2 Gegenschulen von 3 Möglichen erhält (diese müssen festgelegt werden!).

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, können aber nicht ohne passenden Aspekt erlernt werden.

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 und 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.

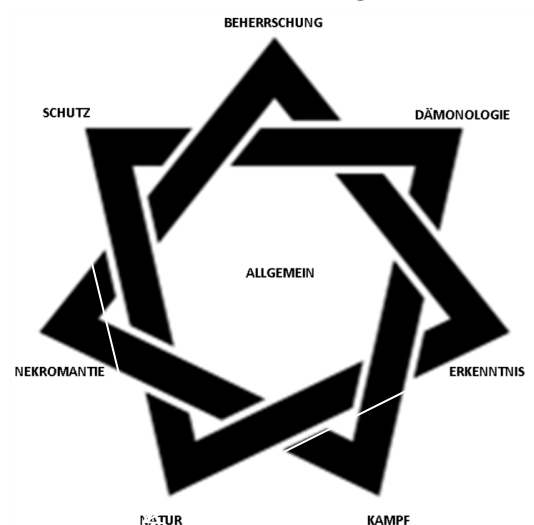
Nekromantie & Chronomantie (VIOLETT)

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, psychischen oder magischen Angriffen und Einwirkungen schützen, fallen unter diese Kategorie.

Übersicht Schulen / Gegenschulen



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 potenziellen 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*r Spieler*in bekannt sein sollte. Es ist normalerweise zugleich das Kommandowort, welches anderen Spieler*innen die Spruchwirkung mitteilt - unter Umständen gefolgt von einem kurzen Erklärungssatz, wie etwa „Lähmung – 30 Sekunden!“

Jede*r Magier*in 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:

Bezeichnung	Darstellung
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.

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 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.

Reichweite	Darstellung
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*die Spieler*in diese informieren, um die Wirkung z.B. einer Beschwörung darzustellen.

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

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

ALLGEMEINMAGIE (WEISS)

1. STUFE

Licht (S)

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Selbst

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

Darstellung: Knicklicht, schwache Taschenlampe

Magischer Bote (KR)

Dauer: Bis Botschaft überbracht wurde

Reichweite: Spielgelände

Der*die Magier*in 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*die Magier*in die Botschaft später in der Taverne angeschlagen fand.

Darstellung: SL bzw. NSC

Magie übertragen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Einem*r anderen Magieanwender*in werden Magiepunkte übertragen. Beide müssen sich 5 Sekunden pro Punkt konzentrieren.

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: SL - 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*die Anwender*in - ohne spezielle Fähigkeiten sehen kann. Lichtzauber gleicher 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*r Magier*in 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*r Zaubers entspringt. Für die Dauer des Zaubers kann er beliebig oft gelöscht und wieder entzündet werden. Es darf niemanden in die Augen geleuchtet werden.

Wesen der Dunkelheit finden dieses Licht äußerst unangenehm und werden diesem ausweichen.

Darstellung: Taschenlampe

Magieraub (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der*die Anwender*in kann durch Berührung eines anderen Magiekundigen dessen*deren Kraft auf sich übertragen. Dies funktioniert nur, wenn der*die Anwender*in nicht mehr seine*ihre volle Kraft besitzt. Hiermit können nur körperliche Magiepunkte wieder aufgefüllt werden. Es wird pro Sekunde ein Magiepunkt übertragen.

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

Tor/Schloss 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*r Empfänger*in 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*die Anwender*in teleportiert sich an einen beliebigen, ihm bekannten oder sichtbaren Ort in Reichweite.

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

Verlangsamten* (S)

Dauer: 5 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*die Anwender*in für je zwei zusätzliche Magie- oder Karmapunkte, eine weitere Person mitnehmen. Physischer Kontakt muss hergestellt sein.

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 dieser 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 & VERWANDLUNG (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*r Magier*in überlassen seine*ihre Kräfte so einzusetzen, dass er*sie keinen oder wenig Verdacht erregt.

1. STUFE

Angst* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Ruf

Das Opfer flüchtet in voller Angst für 1 Minute oder ca. 100 Schritte weg von der zaubernden Person, erst dann kommt dieses 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* (S)

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*die Magier*in 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*die Magier*in merkt, wenn dem Zauber widerstanden wird.

Stummheit* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Geschoß

Für die Wirkungsdauer kann das Opfer nicht sprechen, somit werden auch nahezu alle Zaubere undurchführbar.

Schutz vor Beeinflussung (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den*die Anwender*in gerichteten, direkten Beeinflussungszauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der*die Anwender*in 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.

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. „Hüpfte 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 von der zaubernden Person, erst dann kommt dieses wieder einigermaßen zu Besinnung. Es wird die nächsten fünf Minuten, noch immer erfüllt von Furcht, nicht wagen, dem*der Magier*in nahe zu kommen. Ohne Fluchtmöglichkeit wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.

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*die 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

Die getroffene Person 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*die Spruchsprecher*in, oder in eine bestimmte Person verliebt und wird fast alles für diese tun. Dieser Zauber hängt nicht von dem jeweiligen 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.

Tiefensuggestion* (S)

Dauer: Periode

Reichweite: Nah

Bis auf die längere Dauer gelten dieselben Regeln wie bei „Suggestion“.

Massenpanik* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Ruf

Alle Umstehenden geraten unter den Einfluss einer Panikattacke und flüchten vor dem*r Anwender*in 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 Idiot*in. Es wird aus eigenem Antrieb heraus nichts mehr unternehmen, außer sabbernd durch die Gegend zu 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.

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. Dieser kann z.B. vergessen, dass der*die Händler*in bereits bezahlt wurde, dass er eine*n Ork*in 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 des Opfers in Stunden (od. 3 h)

Reichweite: Nah

Das Opfer bekommt für die Wirkungsdauer eine von dem*der Magier*in 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*r Magier*in. 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.

Der*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 dem*der Magier*in schaden oder den Zauber gar auf ihn*sie zurückschleudern.

Totale Unterwerfung (KR)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Berührung

Durch die Kraft dieses Zaubers und einer sympathischen Verbindung erlangt der*die Magier*in 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*die Magier*in 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 / **korrumperend**

Ruft aus den außerweltlichen Ebenen einen **bösartigen, verderbenden** aber ach-so-dienstefrigen Geist, welcher dem*r Magier*in immerdar helfen - und zu seinem*ihrem Untergang verführen wird... (SL-Impulse sind hier möglich!).

Normalerweise fährt der Geist in den Körper des*der Anwender*in und unterstützt seine*ihre magische Macht - allerdings nur bei Tätigkeiten, die seiner*ihrer Sache dienen. Magier*in 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*r Spieler*in überlassen). Der*die Vertraute kann Boten- oder Späherdienste übernehmen, allerdings muss der*die Magier*in dabei meditieren und kann so die Sinne seines*ihrer kleinen Gehilf*in nutzen (weiße Schärpen anlegen, Tierfigur „alleine“ bewegen, +Diktaphon...). **Manifestiert strahlt der*die Vertraute eine böse Aura aus.**

Der Nachteil dabei ist, dass jeder Schaden den das Wesen erlangt dem*r Herr*in starke Schmerzen zufügt.

Sollte es sterben, ist man für eine Stunde durch den Schock kampfunfähig und für jede Aktion zu **schwach** (1 LP).

Besessenheit* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

In das Opfer fährt kurzfristig ein*e zufällige*r niedere*r Dämon*in und zwingt es für die Wirkungsdauer beliebige, aber meist destruktive Taten zu vollbringen. Danach verlässt diese*r den Körper wieder. Dem*r Spieler*in 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*die Magier*in verwendet die dunklen Kräfte um sich eine Haut, gleich der eines Dämons, zuzulegen, welche ihn*sie vor Schaden bewahrt. Er*sie 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*sie 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*der Magier*in wachsen anstelle einer oder beider Hände die Krallen eines Dämons, welche er*sie wie Waffen einsetzen kann.

Sie machen mit jedem Schlag einen Trefferpunkt und gelten als magisch, strahlen aber eine definitiv böse, externare (außerweltliche) Aura aus. Die Krallen sind einziehbar, die Aura bleibt aber für die Periode bestehen.

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*die Anwender*in erhält eine warzige, verschrumpelte Haut, welche ihn*sie 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

Großes Pech* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Der*die Magier*in 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*die Magier*in oder die SL sollte durch Zuruf diese Wirkungen deutlich machen.

Blutopfer (KR) +Dauer: 5 Min pro Lebenspunkt

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung / **korrumpierend**

Mit diesem Ritual ist der*die Magier*in 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*sie 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*die Verstorbene hinterlässt aber einen Astralen Abdruck auf seinem Mörder (mit Astralsicht bemerkbar, mit Auren lesen exakt erkennbar – hält ein Leben lang).

Meist ist ein Blutopfer Teil eines größeren und schwierigeren Rituals und dient zur Unterstützung bzw. Bereitstellung der nötigen Kraft.

Rufe Schutzherrn (KR)

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell / **korrumpierend**

Mit diesem Ritual erlangt ein*e Hexer*in frühzeitig größere Macht, er*sie wird jedoch vom Meister zum Diener jener Kräfte, mit denen er*sie paktiert, da er noch nicht die Fähigkeiten besitzt, externen (Dämonen) seinen*ihren Willen aufzuzwingen.

Der*die Zaubernde führt ein normales Anrufungsritual durch, allerdings ohne einen bestimmten Dämon zu rufen, vielmehr bittet er*sie 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 mächtige*r Dämon*in um dem*r Hexe*r einen Pakt anzubieten. Im Austausch gegen seine*ihre Seele und/oder ewiger Dienerschaft zu seinen*ihrem Schutzherr*in erlangt der*die Schwarzmagier*in besondere von der SL bestimmte Kräfte.

Darstellung: Spielleitung

Schutz vor Dämonologie (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den*die Anwender*in gerichteten Dämonologiezauber ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der*die Anwender*in 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 vom Körper des gewünschten Opfers (Haare oder Fingernägel, ...) von Nöten. Mit diesen erschafft der*die Magier*in ein Abbild seines Ziels, durch welches er*sie 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 zu 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*r Zaubernenden nichts direkt tun.

Vettelhaut (KR)

Dauer: Periode

Reichweite: Selbst / nicht mit anderen „Haut“-Effekten kombinierbar.

Der*die Anwender*in 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 von dem*der Magier*in 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.

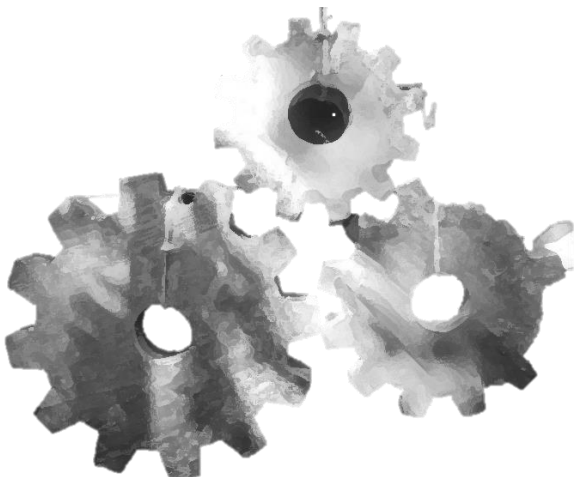
Spätestens nach zwölf Stunden verschwindet er wieder von dieser Ebene.

Vertreibe höheren Dämonen* (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Ruf

Ein höherer Dämon muss für die Wirkungsdauer aus der Sichtweite des*r Zaubers 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*r Zauberer*in nichts direkt tun.



Bösartige Besessenheit (KR) + (KR)

Dauer: bis exorziert / gebannt oder übernächster Periodenwechsel

Reichweite: Berührung eines wehrlosen, rituell gefesselten Opfers, Opfertgaben & Weihrauch (mindestens 3 Silber).

Der*die Magier*in muss während des Rituals einen dunklen Geist rufen, den er*sie in sich speichert. Danach muss er binnen weiteren fünf Minuten sein Opfer berühren - oder der ungeduldige Dämon übernimmt ihn*sie 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*der Spieler*in 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*die Magier*in kann einen niederen Dämon, dessen wahren Namen er*sie kennen muss, permanent in ein **Behältnis** einbinden, um sich seine Dienste oder andere spezielle Fertigkeiten zugutekommen 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 eine*n niedere*n Dämon*in dem Willen des*der Magier*in, wenn er*sie dem Zauber nicht widersteht. Für die Dauer mindestens einer Stunde kann er*sie beliebig kontrolliert werden, allerdings wird jeder Befehl wortwörtlich und oft zu eigenen Gunsten ausgelegt. Dieser Zauber kann von dem*der selben Magier*in nur einmal am Tag auf den*die gleiche*n Dämon*in angewendet werden. Nach Ablauf der Wirkung ist die Kreatur frei und weise Magier werden sie rechtzeitig zurückschicken. Ein von dem*der Magier*in 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*die Magier*in einem Feind schaden, ohne in dessen Nähe zu kommen. Der Zauberbernde 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.

4. STUFE

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*r Magier*in beendet werden kann.

Die Forderungen seitens des*r Magier*in 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*r Paktierer*in aber lächerlich sind, oder darauf abzielen den Dämon zu degradieren, wird er freigesetzt (SL-Entscheid, bitte nach einmaliger Vorwarnung an den Spieler/NSC).

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 von dem*der Magier*in selbst beschworener Dämon, oder einer dessen wahren Namen man kennt, kann nicht widerstehen.

Außerdem muss der*die Magier*in 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 (z.B.: Primärhand streikt).

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*die Magier*in befindet sich (hoffentlich) in einem Schutzzirkel und kann, solange er*sie 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 ist der Dämon dann fessellos.

Darstellung: Spielleitung

Rufe ultimative Macht (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst / **korrumpierend**

Der*die Magier*in erhält für die Zeitdauer direkte Unterstützung von den Erzmächten einer äußeren Ebene. Eine tödlich fremdartige Aura umhüllt ihn*sie, welche ihn*sie unverwundbar gegen normale Waffen macht. Alle niederen Dämonen in Rufweite müssen ihm*r gehorchen und er*sie kann durch Berührung nach Belieben wie beim Zauber „Vampirgriff“ Leben rauben, welches allerdings nicht ihm*ihr, sondern den Kräften hinter seiner*ihrer Macht zu Gute kommt. Unter Umständen, kann er*sie noch weitere Unterstützung erhalten.

Jedes Mal, wenn der*die Magier*in diesen Spruch einsetzt, muss er*sie innerhalb der Zeitdauer den gerufenen Kräften durch ein weiteres Kurzritual (KR) eine Seele opfern, sonst wird er*sie selbst vernichtet!

ERKENNTNIS UND ILLUSIONSMAGIE (GELB)

1. STUFE

Begabung erkennen (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der*die Magier*in 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*e Magier*in nicht „magisch“ ist, wenn er*sie 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, Körpern oder in Nahrungsmitteln auf. Der Spruch muss auf ein bestimmtes Ziel 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*die Magier*in kann sich pro Anwendung nur auf ein Ziel konzentrieren. Dieser Spruch entdeckt Unsichtbare!

Verberge Lebensaura (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Für die Wirkungsdauer ist der*die Empfänger*in für alle niederen oder unintelligenten Untoten unsichtbar. Sie werden ihn*sie einfach ignorieren, solange er*sie keine aggressiven Handlungen durchführt.

Darstellung: Nur gegenüber Untoten Faust vor die Stirn halten und Spruchnamen sagen.

Verstehe Sprache (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Ermöglicht die einfache Kommunikation mit einem einzelnen intelligenten Wesen. Magische Sprachen können nicht übersetzt werden.

Zwiegespräch (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Nah

Ermöglicht die einfache Kommunikation mit einem einzelnen intelligenten Wesen.

Magische Sprachen können nicht übersetzt werden.

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*die Magier*in 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 und 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*die Magier*in 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*die Magier*in ein Objekt, welches in seinem*ihrem Besitz war oder welches er aufs Genaueste beschrieben bekommt, bzw. eine Person, die er*sie gut kennt, finden.

Leider ist dieser Zauber nicht gerade besonders zuverlässig und kann den*die Magier*in manchmal in die Irre führen oder kein Ergebnis liefern.

Darstellung: Spielleitung - sobald das Ritual beendet ist, fühlt er*sie 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*die Empfänger*in für die Wirkungsdauer unsichtbar, aber wohlgermerkt, 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*die Magier*in 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*die Magier*in konzentriert sich auf das Objekt bzw. den Ort welcher*s erforscht wird. Nach Ende des Rituals erfährt er*sie welcher Art die Magie ist, die dem Objekt innewohnt, wie stark diese ist und die Struktur ihres Aufbaus. Mit diesen Informationen sollte es ihm*r möglich sein, den Sinn und Zweck der Magie zu erfahren.

Großes Orakel (KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Selbst

Der*die Magier*in kann am Ende dieses Rituals eine kurze Frage an die höheren Mächte (SL) richten diese wird zu meist 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 oft **fliehen** lassen.

Völkerverständigung (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Ruf

Alle intelligenten Anwesenden, die der*die Magier*in in diesen Zauber miteinschließt, 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 seinem*r Erschaffer*in 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 aussteilt wirkt echt, verschwindet aber nach 5 Minuten.

Wenn er*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

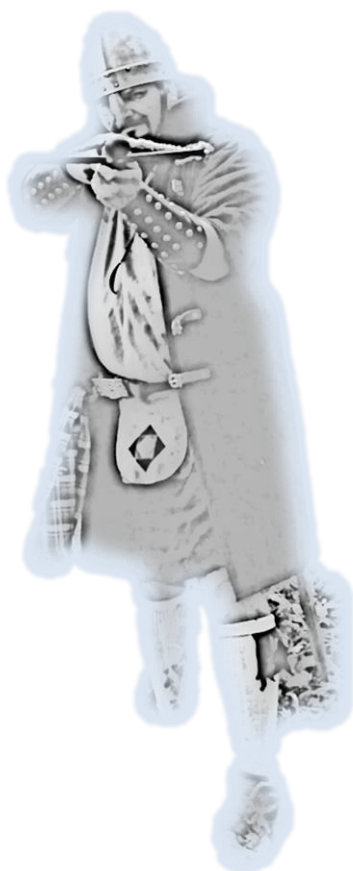
Wie „Analysiere magische Struktur“, aber es offenbaren sich die genaue Art der Magie und wie diese gelenkt bzw. aktiviert wird. Des Weiteren lässt sich der Sinn eines jeden Gegenstandes, die ungefähre Herkunft und das offensichtliche Wesen des letzten Besitzers oder seines Schöpfers erfahren

Wahrer Blick* (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Nah

Bei jedem Objekt oder jedem Wesen, welches der*die Magier*in einige Sekunden betrachtet, offenbart sich deren wahre Gestalt, Gesinnung und magische Macht.



KAMPFMAGIE & HINDERUNG (ORANGE)

1. STUFE

Erz-, „Wurfwaffe“ (2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Wurfwaffe

Hiermit erhöht der*die Magier*in die Durchschlags-Wucht einer Wurfwaffe auf **zwei Trefferpunkte**.

Wesen, die gegen Eisen / Rechtschaffen / 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*die Magier*in 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

Windstoß* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Ein Gegner wird ca. 10 Meter zurückgeworfen. Dieser Spruch wirkt nur gegen eine Person.

2. STUFE

Blitzstrahl* (1 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Aus der Hand des*der Magier*in 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*die Magier*in 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

Schildbrecher* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Zerstört ein nichtmagisches Schild.

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.

Zerstörung* (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Nah

Zerstört ein kleines nichtmagisches Objekt auf der Stelle. Das Ziel darf nicht größer als ein Dolch sein.

Feuer/Eisbolzen* (3 TP oder 1TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Hiermit erschafft der*die Magier*in 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.

Schutz vor Kampf magie (S)

Dauer: augenblicklich

Reichweite: selbst

Blockt einen auf den*die Anwender*in gerichteten Kampfzauber (nicht Flächenzauber) ab, auch wenn das Kommandowort bereits ausgesprochen wurde. Der*die Anwender*in 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*die Magier*in ausgewählt hat, wird binnen Sekunden glühend heiß, so dass der*die Träger*in 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*r Magier*in entspringt ein Blitz, welcher beim Ziel automatisch **zwei direkte** Schadenspunkte verursacht. Diese werden direkt von den Lebenspunkten abgezogen, Rüstung schützt nicht.

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.

Mächtiger Feuer/Eisbolzen* (4 TP oder 2 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Hiermit erschafft der*die Magier*in 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 Element anfällig 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, glühend heiß zu erhitzen.

Solange der*die Magier*in sich konzentriert, erleidet der Träger der Rüstung alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt Schaden (mitzählen und Schaden ansagen).

Das Opfer kann sich nur versuchen aus der Rüstung zu schälen, außer es besitzt die Fähigkeit Schmerzresistenz, dann ist es handlungsfähig.

4. STUFE

Gewaltiger Blitzstrahl* (4 direkt) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Ruf

Aus der Hand des*der Magier*in 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*die Magier*in hebt beide Hände und Anwesende Personen im nahen Umkreis erleiden **zwei Direkt** durch magische Blitze. Der*die Zaubernde kann den Angriff kontrollieren, so dass Personen, denen er*sie keinen Schaden zufügen will, verschont bleiben. Rüstung schützt noch immer nicht.

Feuerball (Explosion 4 TP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Geschoß

Drei Meter im Umkreis um den Aufschlagspunkt 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 normalem Stein und man ist tot.

Nur durch einen starken Magiebann kann man den Vorgang aufhalten, bereits versteinerte Körperteile werden zu abgestorbenem Fleisch, diese können dann normal geheilt werden, eventuell ist auch nur mehr eine Regeneration möglich.



NATUR & ELEMENTMAGIE (GRÜN)

1. STUFE

Adlerauge (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Durch diesen Zauber wird die Sehschärfe des*der Anwender*in gestärkt.

Darstellung: Operngucker, oder eigene Finger zu „Brille formen“ und vors Gesicht halten

Astralsicht (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Selbst

Erlaubt es dem*der Anwender*in für kurze Zeit in die Astralebene zu blicken, um Astralreisende, aktive Besessenheit, Geister und Heimsuchungen (Spukerscheinungen) zu sehen, sowie Kraftlinien (Ley- oder Drachenzlinien, etc.) zu beobachten. Man sieht keine magische Kraft, Zauberfähigkeit oder Ähnliches, auch keine unsichtbaren Personen, oder Illusionen.

Geistersprache (S)

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Selbst

Dem*der Magier*in 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*die Anwender*in muss während des ganzen Zaubers einen Baum berühren, dann wird er*sie mit all der Ausrüstung am Leib an einem beliebigen anderen Baum in 50 Schritte Entfernung wieder erscheinen (teleportiert).

Naturgeist rufen (KR)

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell

Nach Beendigung dieses Rituals wird ein beliebiger, von dem*der Magier*in nicht bestimmbarer Naturgeist erscheinen. Dieser ist nicht kontrolliert, sondern kommt angelockt durch den Ruf der zaubernden Person. Wie der Geist auf diese reagiert, mag sich von Situation zu Situation unterscheiden auf keinen Fall wird diese gleich attackieren. Der*die Magier*in kann durch Geistersprache mit diesem verhandeln oder mit „Naturgeist befehligen“ bezaubern.

Darstellung: Spielleitung

Naturgeist befehligen (S)

Dauer: Maximal eine Stunde

Reichweite: Nah

Der*die Magier*in 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. Sollte dieser Auftrag seiner Einstellung stark widersprechen, so kann es vorkommen, dass er versuchen wird, dem*r Magier*in 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.

Verschmelzen (S)

Dauer: 5 Minuten pro 2 Magiepunkte

Reichweite: Selbst

Der*die Magier*in verbindet sich mit dem Boden oder einem Baum, d.h. gleitet in diesen 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 die Person 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*die Magier*in versetzt den Körper in die Astralebene. Der Spruch kann jederzeit beendet werden, dann erscheint die zaubernde Person 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*r Magier*in für den Missbrauch zu rächen.

Rufe Elementar (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Speziell

Nach Ende des Rituals erscheint ein ausgewähltes Elementar. Es ist dem*r Zaubernden gegenüber neutral eingestellt und wird je nach seinem Wesen auf Vorschläge oder Bitten von ihm*ihr unterschiedlich reagieren.

Darstellung: SL - normalerweise sollte der*die Spieler*in das gewünschte Kostüm selbst mitnehmen.

Nebelgestalt (S)

Dauer: Speziell

Reichweite: Selbst

Die zaubernde Person zerfließt zu einem weißen, deutlich sichtbaren Nebel, der in Schrittgeschwindigkeit selbst durch die kleinsten Ritzen und Spalten driften kann. Die Person kann aber nicht fliegen und nur magische Angriffe vermögen dieser zu Schaden.

Darstellung: Arme weit ausstrecken. Der Zauber wirkt nur so lange wie die Arme gestreckt bleiben.

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 Schauernmärchen, urbane Legenden und dergleichen. Es ist durchaus irritiert darüber und kann auch mehrfach versuchen das Thema anzuschneiden. Schriftlich kann man durchaus darlegen was einen bewegt.

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).

Wirbelsturm (S)

Dauer: Eine Minute

Reichweite: Nah

Um die zaubernde Person 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.

Wer-Gestalt (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst

Die zaubernde Person kann den Körper verstärken, indem dieser die Fähigkeiten von Tieren annimmt und seine Gestalt teilweise verändert (Therianthropie).

Man kann aus folgenden Veränderungen wählen:

Spalte 1:

Unvergleichlicher Geruchssinn (Wolf) - Gefahrensinn
Schärferer Blick (Katzenaugen) - Astralsicht
Feineres Gehör (Fledermaus) - 1x Glück

Spalte 2:

Klauen (Ein magischer Schaden pro Hand)
Massiver Körper (plus zwei Lebenspunkte)
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**.

4. STUFE

Fluch des Tieres* (S)

Dauer: KL in Stunden

Reichweite: Ruf

Das Opfer verwandelt sich in ein von dem*r Magier*in ausgewähltes 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 Zaubерnde 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 den*die Anwender*in zurückgespiegelt.

Große Wer-Gestalt (KR)

Dauer: Eine Stunde

Reichweite: Selbst

Wie der Spruch „Wer-Gestalt“, allerdings verwandelt sich der*die Anwender*in 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 von dem*der Magier*in 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*die Magier*in verbindet sich mit der Umwelt in seiner*ihrer Umgebung, d.h. sein*ihr 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 Teils dieses Ortes bewirkt einen Schaden beim Verschmolzenen, und zwingt ihn vorzeitig zu erscheinen.

Magische Barrieren können nicht durchdrungen werden.



NEKROMANTIE & CHRONOMANTIE (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*die Magier*in 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*ihr mit demselben Zauber möglich, eine leichte Krankheit zu kurieren, dafür muss man ihn aber in Form eines Kurzrituals durchführen.

Untote heilen (2 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Untoter erlangt binnen 2 Minuten 2 verlorene „Lebenspunkte“ zurück.

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*r Magier*in, alle Befehle werden wortwörtlich befolgt. Nach Ablauf des Zaubers zerfällt der Körper zu Staub.

Nekromantische Heilung* (1 LP) (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Heilt bei einem lebenden Wesen innerhalb von 2 Minuten einen Lebenspunkt, der*die Empfänger*in altert jedoch gleichzeitig sichtbar (ca. einen Monat). Dies ist ein Zeiteffekt, daher ist der Patient nachher erschöpft und extrem durstig. Wirkt nicht bei unstabilierten 0 LP.

Dieser Zauber wirkt nicht bei extrem langlebigen oder alterslosen Wesen wie Elfen.

Schockgriff (- 1 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Das Opfer verliert einen Lebenspunkt. Weder Rüstungen noch Zauber wie „magische Rüstung“ schützen.

Schmerz* (S)

Dauer: 30 Sekunden

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.

Mächtiges Untote heilen (4 LP) (S)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Ein Untoter erlangt binnen 2 Minuten 4 verlorene „Lebenspunkte“ zurück.

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. Wirkt nicht bei unstabilierten 0 LP.

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.

Pein* (S)

Dauer: 30 Sekunden

Reichweite: Nah

Das Opfer leidet an heftigen Schmerzen, welche alle Handlungen 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*die Empfänger*in kann jederzeit aus diesem Zustand erwachen, dann ist der Zauber beendet.

Der Zauber wirkt nur auf bewusstlose 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*die Anwender*in 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*die Magier*in kann einem*r Toten eine Frage stellen, welcher diese*r beantwortet, für die doppelten Magiepunkte muss der*die Tote diese wahrheitsgemäß beantworten (Wahrheitszwang). Damit der Zauber wirkt muss ein vollständiger Leichnam vorhanden sein.

3. STUFE

Höllqual* (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*die Zaubernde 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*die Magier*in 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*sie bei sich trägt, umgehen und trägt die Rüstung des Leichnams. Er*sie bleibt beim Magier und ist bis zur Vernichtung bedingungslos dessen*derer 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*r Anwender*in. Diese bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer endet, der Untote vernichtet wurde, oder die Kontrolle entrissen wurde. Wenn zwei Magier*innen mit diesem Spruch um die Kontrolle eines Untoten ringen, gewinnt der Befehl des*r 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*die Anwender*in mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt **pro Sekunde!** Wenn der*die Anwender*in vollständig geheilt ist, erhält er*sie 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. Das Opfer ist zuerst verzückt (2 LP) von der Berührung und bleibt willig stehen, danach erfolgt eine Panikreaktion und Fluchtversuch.

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*r Erschaffer*in.

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*r Anwender*in. Diese bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer endet, der Untote vernichtet wurde oder ihm*ihr die Kontrolle entrisen wurde. Wenn zwei Magier*innen mit diesem Spruch um die Kontrolle eines Untoten ringen, gewinnt der Befehl des*r Ranghöheren, oder es entsteht ein Patt und der Untote ist frei - und wütend!

Meister der Seuchen* (S/KR)

Dauer: Augenblicklich

Reichweite: Berührung

Der*die Magier*in vermag es, durch bloßen Kontakt beim Opfer, eine tödliche und/oder stark ansteckende Krankheit zu verursachen.

Des Weiteren ist es ihm*ihr mit dem gleichen Zauber möglich, eine tödliche Krankheit bei einer Person zu kurieren, diese kann sich dann auch nicht mehr im Laufe des Spiels 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*die Magier*in 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*die Zaubernde 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: frei

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 von dem*r Anwender*in 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)

Dieser Schutzzauber kann selbstverständlich durch Magie brechen und dergleichen entfernt werden.

Darstellung: Die Spruchinformation auf Pergament mittels Siegelwaxes oder ähnliches und dem Zeichen des Magiers am Objekt anbringen (nur mittels Magieanalyse erkennbar)

Tor/Schloss versperren (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Nah

Eine Tür wird verschlossen und kann, solange der*die Magier*in 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*die Magier*in sich auf sein Ziel konzentriert, kann dieses nicht näher als Nah - ca. 3 m - 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*die Magier*in 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.

Schutzzauber (KR)

Dauer: Periode oder bis verbraucht

Reichweite: Berührung

Der*die Magier*in kann sich oder die Empfänger*innen für bis zu einer Periode im Voraus vor einem Zauber schützen. Hierzu bestimmt der*die Magier*in die maximale Stufe des Zaubers (höchstens 3), die der Schutz umfassen soll.

Die Kosten des Schutzzaubers sind die **ausgewählte Stufe +1** in MP oder KP. **Der nächste Zauber**, der auf den*die Magier*in 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 4. Stufe sein.

Darstellung: kleines blaues Schutzsiegel (Mascherl) mit Spruchnamen

Schutzaura - Geschosse (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Schützt den*die Empfänger*in für die Dauer vor allen nichtmagischen Schuss- und Wurfaffen. Ein Treffer durch magische Geschosse, gleich welcher Art, bricht den Zauber. Ebenso endet der Spruch, wenn der*die Anwender*in 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.

Schutzaura - Waffen (S)

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Schützt den*die Empfänger*in für die Dauer vor allen nichtmagischen Waffen. Ein Treffer durch magische Geschosse, gleich welcher Art bricht den Zauber. Ebenso endet der Spruch, wenn der*die Anwender*in eine offensive Handlung durchführt.

Darstellung: blaues Band mit Spruchnamen

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*die Anwender*in 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*die Anwender*in der Kuppel kann jedoch dagegen mit zusätzlicher Kraft Widerstand leisten.

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*r Anwender*in fünf Minuten an. Somit kann der*die Anwender*in sich im Kreis in diesen fünf Minuten frei bewegen und handeln. Wird der Kreis von diesem*r vorzeitig beendet, oder verlassen, 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*die Magier*in kann durch simplen Ausruf des Wortes „Magiespiegel“ oder „Gespiegelt“ einen auf ihn*sie 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“-Zauber 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 Siegelwaxes oder ähnlichem und dem Zeichen des Magiers am Objekt anbringen (nur mittels Magieanalyse erkennbar).

Wand der Macht (Speziell)

Dauer: 10 Minuten oder Konzentration

Reichweite: Speziell

Der*die Magier*in 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*die Erschaffer*in sich konzentriert.

Darstellung: Kordel 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*innen mehr als ausreichen.

Falls der*die Spieler*in 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*die 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*die Erste*n, den*die es erblickt, als seine*n Freund*in. Dies bedeutet natürlich keine Hörigkeit oder Unterwerfung, sondern Freundschaft. Verursacht der*die 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*die Betroffene natürlich auch darüber hinaus friedlich. Sollte ein Opfer jedoch durch Aggressivität ihm oder seinen Gefährt*innen gegenüber provoziert werden, verliert die Mixtur sofort ihre Wirkung.

Pulver des ruhigen Schlummers

Wirkungsdauer: keine

Der*die Getroffene fällt in einen **natürlichen** Schlaf, aus dem er*sie 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*die Betroffene wird bei der nächsten Provokation oder Gefahr zum Berserker (siehe "Nachteile"). Nachdem er*sie zum Berserker geworden ist, hat der Trank seine Wirkung getan.

Trank der Gutgläubigkeit

Wirkungsdauer: Periode

Der*die Trinker*in verhält sich für die Trankdauer so, als ob er*sie 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*die Trinker*in fühlt sich in tiefer Liebe zu der Person, welche beim Erschaffen des Trankes spezifiziert wurde, hingezogen. Falls niemand angegeben wurde, empfindet das Opfer den*die Erste*n den*die 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*r Verzauberten stark variieren.

Unsichtbarkeitstrank

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Der*die Anwender*in 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*innen 5 Magiepunkte retour. Dadurch kann man allerdings seinen maximalen MP-Wert **nicht** überschreiten. Mehrfache Nutzung am Tag wird zu Nebenefekten führen.

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.

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 scheinbaren Zustand fallen. Nur mit magischen Mitteln ist es erkennbar, dass der*diejenige 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*die Anwender*in in der Lage, Unsichtbare zu sehen und Illusionen zu durchschauen.

Ein Charakter wird diesen Trank meist nur mit begründetem 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 es gestellten Fragen wahrheitsgemäß und ausführlich beantworten.

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*die Träger*in gerichteten, **feindlichen** Zauberspruch, dabei wird sie selbst zerstört (ausleeren).

Eine Person kann nie mehr als **eine** Ampulle dieser Substanz tragen. Der*die Alchemist*in muss die Ampulle auf den*die Träger*in 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. Z.B. 1 Schild od. 1 Rüstungsgegenstand.

STUFE 4

Betäubungspulver

Wirkungsdauer: keine

Wird ein Wesen von diesem Pulver getroffen, so ist es sofort bewusstlos (10 Minuten, keine Erinnerung an Verarbeiter*in).

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*innen 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 Überhedeutums

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
Darmknöter	über ~ 1 h	nach 1 h	4x 10 Minuten	4x -1 LP
Goblinrotz (Waffe)	keine	sofort	bis gereinigt	bis Gift geheilt wird, nicht höher als auf 1 LP regeneriert
Graukräuze	sofort	nach 30'	1 Stunde	wie schwerer Floh- oder Lausbefall
Lähmlympe (Waffe)	sofort	sofort	30 Sek.	Opfer kämpft/geht in "SloMo" (slow motion)
Raspelhals	sofort	nach 30'	1 Stunde	schmerzt, Raue Stimme. Zauber können versagen (SL)
Schielaide	sofort	nach 30'	1 Stunde	kann nicht scharfstellen / gerade schauen
Schlaftrunk	sofort	nach 5'	1 Stunde+	rasches Einschlafen, mitunter bis geweckt
Stotterhauch	nach 5'	nach 15'	15 Minuten	Panikattacken, kurzatmig, stottert
Triefnase	sofort	nach 5'	1 Stunde	Niesen, Schnupfen, Dauerrinnen.
Übelwurz	sofort	nach 30'	1 Stunde	Brechreiz, Geruchsempfindlich
Stufe 2	Anzeichen	Beginn	Dauer	Effekt
Blutmagen	nach 10'	nach 20'	6x 1 Min.	Bauchweh, dann: Blut erbrechen: 6x -1 LP
Brechwurz	nach 10'	nach 20'	1 Stunde	dauerndes Übergeben, keine Anstrengung über 1 Minute
Hasenherz	nach 10'	nach 20'	1 Stunde	starke* Phobie / Angst vor eigentlich eh Allem und Allen
Kehlknopf	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
Schweißfeuer (Waffe)	sofort	sofort	2' & nach 10'	Haut brennt wie mit zu viel Franzbranntwein eingerieben - abwischen, Trocknen, kratzen nötig. Wenn das nicht geschieht, Verlust nach 10 Minuten -2LP
Traumwasser	über 5'	schlagartig	1 Stunde+	Tiefschlaf-Anfall, nur ganz rabiate Versuche wecken auf
Zittersamen (Waffe)	sofort	sofort	1 Minute	Opfer kämpft wie mit schwerem Parkinson / Zaubern: Konzentration-3 nötig
Stufe 3	Anzeichen	Beginn	Dauer	Effekt
Blutschwärzer (Waffe)	blutet schwarz	sofort	bis behandelt	verhindert 1.Hilfe/Stabilisierung jeder Art bis Gift beseitigt wurde
Bröselkopf	über 5'	über 15'	KL in Stunden	verwirrt, hört falsche Dinge, dann: Schwachsinn (wie Zauber).
Eiterzinken	nach 10 Minuten	schlagartig	bis behandelt	Blut und Eiter in Nase/Nebenhöhlen, dauernde Schmerzen, -1LP und maximale LP halbiert bis geheilt
Faulhals	nach 10 Minuten	schlagartig	3 h + permanent	3 Stunden heiser, Kehlkopf schwillt/verhärtet... nach 3 Stunden völlig verfault / Kehlkopf zerstört.
Hirnblitz	über 5'	schlagartig	8x 30 Sek.	Irrsinnige Kopfschmerzen, Ohrbluten, dann: 8x -1 LP
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.
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)
Krötenspeichel (Waffe)	sofort	sofort	GE in Stunden	Taube Glieder, spastische Bewegungen: Waffen sind kopfunter bzw. in der falschen Hand zu führen!
Schwarze Ruh	keine	nach 1 h	bis behandelt	schlagartiger Koma-Schlaf für STÄ = Tage. Schwarze Adern.
Wurmbauch	keine	nach 1 h	bis behandelt	dauernde Schmerzanfälle, Klo alle 15', verdurstet nach LP in Tagen
Stufe 4	Anzeichen	Beginn	Dauer	Effekt
Altsack	über ~ 1 h	schlagartig	1 h + permanent	Opfer altert rapide, nach 1 Stunde Nachteile ALT und SCHWACH
Beuschelreisser	über 10'	schlagartig	sofort	Opfer hustet sich Seele aus dem Leib, erstickt.
Donnerschlag	Sofort	schlagartig	8x 10 Sek.	Opfer hört lauten Knall, dann 8x -1 LP, + Todes-Stoß nach 1 Minute
Faulsäure (Waffe)	sofort	über 10 Minuten	ST in h + permanent	Opfer verfault bei lebendigem Leib (Werte:1 LP, Schwach)
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.
Klugsieche	über ~ 1 h	schlagartig	1 h + permanent	Opfer verdummt rapide, nach 1 Stunde SCHWACHSINN permanent.
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

ANHANG D - TABELLEN

ABENTEUER & KAMPFKUNST (A)	Werte		Mpk.
Beidhändigkeit	GE	GE	8
Blind Kämpfen (Meister)	GE	GE	10
Durchschnaufen 1	ST	ST	8
Durchschnaufen 2	ST	ST	12
Durchschnaufen 3	ST	ST	16
Durchschnaufen 4* (Meister)	ST	ST	22
Entfesseln	GE	GE	6
Entwaffnen	GE	ST	10
Fallen bauen & entschärfen 1	GE	KL	6
Fallen bauen & entschärfen 2	GE	KL	9
Fallen bauen & entschärfen 3	GE	KL	15
Fallen bauen & entschärfen 4* (Meister)	GE	KL	24
Fälschen 1	GE	KL	6
Fälschen 2	GE	KL	9
Fälschen 3	GE	KL	15
Fälschen 4* (Meister)	GE	KL	24
Foltern	GE	KL	6
Gezielter Schlag (Meister)	GE	ST	10
Hinterhalt 1 (betäuben mit Knauf)	GE	ST	10
Hinterhalt 2 (meucheln m. Kernlos)	GE	ST	15
Hinterhalt 3 (betäuben, waffenlos)	GE	ST	25
Hinterhalt 4* (Meister) meucheln im Kampf	GE	ST	40
Immunität gegen Betäuben (Meister)	ST	ST	20
Immunität gegen Entwaffnen (Meister)	GE	ST	8
Meisterschuss-Armbrust (Meister)	GE	GE	36
Meisterschuss-Bogen (Meister)	GE	GE	32
Meisterwurf-Wurfwaffe (Meister)	GE	GE	12
Orientieren	KL	KL	4
Panzerstecher (Meister)	GE	KL	10
Persönliche Waffe (Meister)	ST	GE	GP x2
Rüstung I (Gambesson, Weiches Leder)	GE	ST	4
Rüstung II (Festes Leder, Beschlagen)	GE	ST	6
Rüstung tragen I & II	ST	ST	10
Rüstung tragen I & II & III	ST	ST	20
Rüstung tragen I & III (Gambe+Kette)	ST	ST	14
Rüstung tragen I & IV (Gambe+Platte)	ST	ST	20
Rüstung tragen I bis IV (Alle)	ST	ST	36
Rüstung tragen III (Kette, Schuppe)	ST	ST	10
Rüstung tragen IV (Platte)	ST	ST	16
Rüstung zurechtrücken	GE	ST	3
Schätzen	KL	KL	4
Schild-Technik: Buckler, Tartsche (bis 50cm)	GE	ST	4
Schild-Technik: Kleiner Schild (bis 70cm)	GE	ST	6
Schild-Technik: Normalschild (bis 110 cm)	ST	ST	10
Schild-Technik: Mannschild	ST	ST	16
Schlösser öffnen 1	GE	GE	4
Schlösser öffnen 2	GE	GE	8
Schlösser öffnen 3	GE	GE	16
Schlösser öffnen 4* (Meister)	GE	GE	32
Spuren legen / lesen / verwischen 1	KL	KL	6
Spuren legen / lesen / verwischen 2	KL	KL	9
Spuren legen / lesen / verwischen 3	GE	GE	15
Spuren legen/lesen/verwischen 4* (Meister)	GE	GE	24
Taschendiebstahl	GE	GE	10
Zus. Lebenspunkt von 2 auf 3	ST	ST	5
Zus. LP von 2 auf 4	ST	ST	15
Zus. LP von 2 auf 5	ST	ST	35

Zus. LP von 2 auf 6	ST	ST	75
Zus. LP von 2 auf 7 (Meister)	ST	ST	135
Zus. LP von 2 auf 8 (Meister)	ST	ST	215
Zus. LP von 3 auf 4	ST	ST	10
Zus. LP von 3 auf 5	ST	ST	30
Zus. LP von 3 auf 6	ST	ST	70
Zus. LP von 3 auf 7 (Meister)	ST	ST	130
Zus. LP von 3 auf 8 (Meister)	ST	ST	210
Zus. LP von 4 auf 5	ST	ST	20
Zus. LP von 4 auf 6	ST	ST	60
Zus. LP von 4 auf 7 (Meister)	ST	ST	120
Zus. LP von 4 auf 8 (Meister)	ST	ST	200

WAFFENFERTIGKEITEN	Werte		Mpk.
Armbrust (2 direkt)	GE	ST	18
Axt (bis 85 cm)	GE	ST	7
Bastard-Axt (bis 115 cm) ²	GE	ST	11
Bastard-Schwert (bis 135 cm) ²	GE	ST	12
Blasrohr (ungerüstet 1 TP + überträgt Waffengift)	GE	GE	7
Bogen (2 direkt)	GE	ST	16
Dolch (bis 55 cm)	GE	GE	4
KRIEGER: Bastard-&Kurz- >> Schwert	0	0	0
KRIEGER: Bihänder&Schwert >> Bastard	0	0	0
KRIEGER: Schwert&Dolch >> Kurzschwert	0	0	0
KRIEGER: Zweihandaxt&Axt >> Bastardaxt	0	0	0
Kurzschwert (bis 85 cm)	GE	ST	6
Feuerwaffe, 1-Schüssig (Nerf)	GE	KL	15
Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf)	GE	KL	20
Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf)	GE	KL	25
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
Stangenwaffe lang (bis 220 cm) ²	GE	ST	16
Wurfwaffe (kernlos)	GE	GE	6
Zweihandaxt (bis 150 cm) ²	GE	ST	13
Zweihänder (bis 180 cm) ²	GE	ST	15
Zweihandschlagwaffe (bis 135 cm) ²	GE	ST	14

BEREICH MAGIE & GLAUBEN (M)	Werte		Mpk.
Bardenkunst	KL	ES	8
Blutmagie	KL	ES	8
Chaos-Zauberspruch 1	ES	ES	4
Chaos-Zauberspruch 2	ES	ES	8
Chaos-Zauberspruch 3 (Spezialist/Meister)	ES	ES	12
Chaos-Zauberspruch 4 (Spezialist/Meister)	ES	ES	16
Glaubensaspekt 1	ES	ES	20
Glaubensaspekt 2	ES	ES	40
Glaubensaspekt 3	ES	ES	80
Glaubensaspekt 4 (Spezialist/Meister)	ES	ES	140
Heilige Weihe	ES	ES	20
Konzentration 1	KL	KL	6
Konzentration 2	KL	KL	12
Konzentration 3	KL	KL	24
Konzentration 4 (Meister)	KL	KL	42
Machtwort (Zauber+2) x6	ES	ES	(+2)x6
Magie binden (Meister)	KL	ES	16
Magiepunkt (x2 +2 pro 10 über 10/max. 100)	ES	ES	Var.
Magie schreiben (Lesen&Schreiben)	KL	ES	8
Magietheorie	KL	KL	6

Meditation 1 (2 MP / 15 Minuten)	KL	ES	4
Meditation 2 (4 MP / 15 Minuten)	KL	ES	6
Meditation 3 (6 MP / 15 Minuten)	KL	ES	10
Meditation 4 (Meister) (8 MP / 15 Minuten)	KL	ES	16
Ritualkunde 1	KL	ES	6
Ritualkunde 2	KL	ES	12
Ritualkunde 3	KL	ES	24
Ritualkunde 4 (Meister)	KL	ES	42
Stille Magie f. Zauber Stufe 1	ES	ES	6
Stille Magie f. Zauber Stufe 2	ES	ES	12
Stille Magie f. Zauber Stufe 3	ES	ES	18
Stille Magie f. Zauber Stufe 4 (Meister)	ES	ES	24
Zauberspruch 1	ES	ES	6
Zauberspruch 2	ES	ES	12
Zauberspruch 3 (Spezialist ODER Meister)	ES	ES	18
Zauberspruch 4 (Spezialist+Meister)	ES	ES	24
Zeremonienkunde 1	KL	ES	6
Zeremonienkunde 2	KL	ES	12
Zeremonienkunde 3	KL	ES	24
Zeremonienkunde 4 (Meister) (Religion)	KL	ES	42
zusätzliche Karmapunkte:	ES	ES	10

BEREICH WISSEN & HANDWERK(W)	Werte	Mpk.	Mpk.
Alchemie 1	KL	KL	6
Alchemie 2	KL	KL	18
Alchemie 3	KL	KL	42
Alchemie 4(Meister)	KL	KL	78
Alchemiepunkte	KL	KL	2
Alchemistisches Rezept 1	GE	KL	4
Alchemistisches Rezept 2	GE	KL	8
Alchemistisches Rezept 3	GE	KL	12
Alchemistisches Rezept 4 (Meister)	GE	KL	16
Artefaktkunde 1	KL	KL	5
Artefaktkunde 2	KL	KL	15
Artefaktkunde 3	KL	KL	35
Artefaktkunde 4 (Meister)	KL	KL	65
Büchsenmacher 1	GE	KL	6
Büchsenmacher 2	GE	KL	12
Büchsenmacher 3	GE	KL	24
Büchsenmacher 4 (Meister)	GE	KL	42
Erste Hilfe	GE	KL	4
Fremde Sprache leicht	KL	KL	2
Fremde Sprache mittel	KL	KL	4
Fremde Sprache schwer	KL	KL	6
Fremde Sprache sehr schwer	KL	KL	8
Geschichte (pro Kultur)	KL	KL	4
Gift Rezept 1	GE	KL	4
Gift Rezept 2	GE	KL	6
Gift Rezept 3	GE	KL	10
Gift Rezept 4 (Meister)	GE	KL	16
Giftkunde 1	KL	KL	5
Giftkunde 2	KL	KL	10
Giftkunde 3	KL	KL	20
Giftkunde 4 (Meister)	KL	KL	35
Handwerk 1 (1 Bereich)	GE	GE	6
Handwerk 2 (2 Bereiche)	GE	GE	9
Handwerk 3 (3 Bereiche)	GE	GE	15
Handwerk 4 (Meister) in einem Bereich	GE	GE	24
Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern	GE	GE	2
Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln	GE	GE	4

Handwerks-Bereich: Holz	GE	GE	6
Handwerks-Bereich: Leder	GE	GE	6
Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe	GE	GE	4
Handwerks-Bereich: Stein	GE	GE	6
Heilkunde 1	GE	KL	5
Heilkunde 2	GE	KL	10
Heilkunde 3	GE	KL	20
Heilkunde 4 (Meister)	GE	KL	35
Heraldik (pro Kultur)	KL	KL	4
Hobby	Var.	Var.	0
Legenden (pro Kultur)	KL	KL	6
Lesen / Schreiben (pro Schrift)	KL	KL	4
Munition herstellen	GE	KL	10
Pflanzenkunde 1	KL	KL	4
Pflanzenkunde 2	KL	KL	8
Pflanzenkunde 3	KL	KL	16
Pflanzenkunde 4 (Meister)	KL	KL	32
Rechtskunde 1	KL	KL	6
Rechtskunde 2 angrenzende Kulturen 1)	KL	KL	9
Rechtskunde 3 (fernere Kulturen 1)	KL	KL	15
Rechtskunde 4 (Meister) in einer Kultur	KL	KL	24
Religionen (pro Kultur)	KL	KL	4
Reservemunition 1 (2 Schuss)	KL	GE	2
Reservemunition 2 (4 Schuss)	KL	GE	4
Reservemunition 3 (6 Schuss)	KL	GE	8
Reservemunition 4 Meister (8 Schuss)	KL	GE	16
Runen & Symbole (pro Kultur)	KL	KL	4
Rüstung flicken	GE	ST	4
Schilder, Waffen, Werkzeug flicken	GE	KL	6
Schmiede-Kunst: Fein & Werkzeug	GE	KL	6
Schmiede-Kunst: Juwelen & Geschmeide	GE	KL	10
Schmiede-Kunst: Roh & Huf	GE	ST	4
Schmiede-Kunst: Rüstungen	GE	ST	8
Schmiede-Kunst: Waffen	GE	ST	8
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/Spezies)	KL	KL	4
Wissen – Koriphäe (Meister)	KL	KL	15
Wissen – Koriphäe (Meister)	KL	GE	15
Wissen – Koriphäe (Meister)	GE	GE	15
Wissen Anderswelt	KL	KL	6
Wissen Elementarebenen	KL	KL	4
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 - Tabelle

Bezeichnung	Kosten	Beschreibung
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: Blind kämpfen nötig, offensiv: nur mit Bes. Hintergrund
Chaosmagier	-15	Nur für Magieanwender wählbar!
Chaosmagier extrem	-20	
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	-5	Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu
Ehrlichkeit extrem	-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 Kalteisen 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), Spezies (Elfen), Magiewirkern (Kleriker), Geschlecht (Männer) - von unfreundlich, Feindbild bis mörderisch.
Freundschaft 1-3 *	*Nachteil	Versucht alles um zu helfen ...
Gutgläubigkeit	-15	Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist
Kleptomanie	-5	pro Interessensgebiet (aber nichts Nützliches wie Gold und Silber oder Waffen)
Krankhafter Lügner	-10	Sagt nahezu nie die Wahrheit und liebt es, auf gefährliche Weise andere hereinzulegen
Lahmes Bein	-10	Der Held muss Humpeln
Pazifist	-10	Geht Kämpfen aus d. Weg, tötet nicht, kämpft nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu
Pazifist extrem	-20	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 (1-2 Dioptrien)	-10	
Sehschwäche 3 (2-3 Dioptrien)	-15	
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 Fremdspezies, 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/aneifenden/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

Bezeichnung	Kosten	Beschreibung
Artefakte / besondere Ausrüstung	variabel	Umfasst einen breiten Bereich von Gegenständen
Cantrip (4x 1.°oder 2x 2° / Periode)	20	Der Charakter kann 1 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
Gefahreninstinkt	15	Charakter erhält Vorahnung, erhält Vorwarnung bei Gefahr.
Gespür für Übergänge	10	Charakter spürt Übergänge zwischen verschiedenen Ebenen oder Welten.
Gespür für arkane Magie	10	Der Held fühlt arkane Macht, erkennt aber keine Details oder Richtungen
Gespür für klerikale Magie	10	Der Held fühlt klerikale Macht, erkennt aber keine Details oder Richtungen
Höchste Not	20	Kann Gottheit um Gunst bitten, wenn alle KP verbraucht sind – kostet 1 KP permanent bis zur jeweiligen Stufe. Muss aufbauend genommen werden. (z.B. St3 = 60 GP)
Immunität Giftwirkung 1	10	
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	
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	
Rang & Status	variabel	Ehrentitel (+ Rechte & Vorteile)
Regeneration (1 LP / Stunde)	40	Nicht kumulativ mit schneller Heilung! Normal inkl. Silber, Säure, Feuer-Allergie
Reichtum	variabel	Fängt jedes Spiel mit mindestens der Menge an Geld an
Resistenz gegen Element	30	Resistenz gegen 1 gewähltes Element, Anfälligkeit gegen Gegenelement
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	Charakter hat übernatürliche Verbindung zu dieser Welt. Sieht, spürt nicht materielle Effekte.
Starker Glaube	5	Die Macht der „Götter“ beschützt den Gläubigen vor manchen Gefahren, er selbst kann +KP zu Messen beisteuern.
Überstärke	30	Kann nur bei ST1 gewählt werden. KEIN zusätzlicher Schaden - Held ist nur extrem (außergewöhnlich) stark
Ungewöhnlicher Hintergrund	variabel	Voraussetzung für Vorteile und Fähigkeiten die nicht üblich für das Szenario sind
Wille - Starker	20	Held kann 1x pro Periode einer Geistesbeeinflussung bis zur zweiten Stufe widerstehen.
Wille - Eiserner	40	Der Held kann 2x pro Periode Geistesbeeinflussung bis zur 2.Stufe widerstehen und hat Immunität gegen 1 Stufe Geistesbeeinflussung

KRIEGER - BONUS:

Schwert&Dolch >> Kurzschwert

Voraussetzungen: S+G=3 (4 falls ausgeglichen)

Bastard-&Kurz- >> Schwert

Angestrebte Meisterschaft = „Kämpferisch“, also:

Bihänder&Schwert >> Bastard

Krieger, Schütze, Akademiesoldat,

Zweihandaxt&Axt >> Bastardaxt

Unterstützungssoldat, Waldläufer

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	Unsicthbarkeit
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*	Erzwingen 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	Panzersiegel
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	Höllengual*	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
Versteinerung*	Wahres Verschmelzen	Zeitkontrolle	Schutzsiegel „Tod“
			Wand der Macht

BARDENLIEDER; ALCHEMIE & GIFTE

BARDENLIEDER	ALCHEMISTISCHE MIXTUREN	GIFTE
Stufe 1 Anfeuerung Schlaflied	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 Schielauge Raspelhal Schlaftrunk Triefnase Darmknöter Stotterhauch Goblinrotz Lähmlymphe
Stufe 2 Kontergesang Lockmelodie	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 Kehlkopf Traumwasser Ohr-Korken Blutmagen Hasenherz Zittersamen Schweißfeuer
Stufe 3 Bannlied Verhetzung (KREISGESANG*)	Stufe 3 Bannpulver Eisenhautsalbe Essenz der Immunität Essenz des reinen Körpers Geifer des Zerberus Starker Heiltrank Rostpulver	Stufe 3 Wurmbauch Krampfbringer Kaputzengift Faulhals Schwarze Ruh Eiterzinken Hirnblitz Bröselkopf Krötenspeichel Blutschwärzer
Stufe 4 ZAUBERLIED*	Stufe 4 Betäubungspulver Regenerationssalbe Trank der Himmlischen Stärkung Trank des Überhedeutums	Stufe 4 Beuschelreisser Flüssigknochen Altsack Klugsieche Donnerschlag Mutator Schnittertränen Faulsäure

KONTAKT & WEITERE INFOS

Dieses Regelwerk stellt die Grundmechaniken für eine einheitliche Spielbarkeit dar und alle beteiligten Personen (SL, SCs, NSCs, etc.) sollten sich daran halten. Es ist jeder SL erlaubt, nach eigenen Wünschen kleine Abänderungen durchzuführen, falls dies benötigt und/oder gewünscht ist. Dabei sollte beachtet werden, dass der Spielfluss nicht gestört wird und es für alle Beteiligten FAIR bleibt!

Viele weiterführende Informationen findet ihr auf unserer Homepage:

<https://ariochs-erben.at/>

Möchtet ihr euch über die Länder Ariochias, deren Beschreibungen, deren Völker, die existierenden Spezien, Kulturen, Religionen und andere Inhalte informieren, so ist ein Besuch auf der Homepage jederzeit möglich:

<https://ariochs-erben.at/ariochia-2-0/>
<https://ariochs-erben.at/spezies-ariochias/>

Du möchtest uns kontaktieren? Dann findest du hier die einzelnen Kontakt-Email-Adressen:

<https://ariochs-erben.at/kontakt/>

Du willst uns per WhatsApp kontaktieren, oder uns anrufen? Dann ist hier unsere Telefonnummer:

[+43 676 / 499 19 65](tel:+436764991965)

Du hast spezielle Fragen zum Regelwerk, oder möchtest etwas Besonderes darstellen und/oder benötigst eine Freigabe von der Codex III – Verwaltung? Dann schreib uns bitte an:

codex3@ariochs-erben.at

Der Verein Ariochs Erben wünscht allen viel Spaß mit dem Regelwerk und begrüßt euch herzlich zu unseren Spielen!