

# RULE-MASTER

Version 6.0

Von

AvZ, Astor van Zoff, alias  
(Bernd Grudzinski)

und (Co-Autor)

Rebus HARTMANN, alias  
(Robert Michalke)

## Life-Action-Role-Playing-System

„Ein Punkte basierendes Regelwerk, welches Wert auf Ausspielen und Darstellung legt.“

„Es soll nicht gängeln und einkerkern, sondern Wege zeigen und Türen öffnen.“

„Regeln gelten für SCs, NSCs und SL, denn das ist gerecht.“

„Aber wenn Regeln das Spiel mehr stören als helfen, dann spiele.“

„Vielfalt beginnt im Kopf.“

„Punkte sollen ein Leitfaden der Orientierung sein, dass man erst mächtige Figuren spielt,  
wenn man gelernt hat mit ihnen um zu gehen.“

„Es ist ein Spiel. Wenn es das nicht mehr ist, macht irgendwer etwas sehr falsch.“

## Character-Regeln

Fertigkeiten, Rassen, Klassen, Alchemie, Magie,  
Sonderregeln, Dämonen, Elementaristen, Kleriker, Runen-Magier, Schamanen, Untote

## Zauberlisten

Zaubervorschläge für LARP-Zauberer

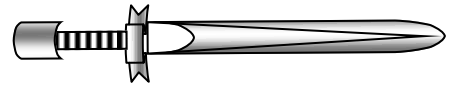
Anti-Magie, Beherrschung, Beschwörung, Bewegung, Dimensionen, Elementare, Haushalt  
Heilung, Illusionen, Informationen, Kampf, Kanalisierung, Kraftentzug, Krankheit und Gifte,  
Nekromantie, Schelmentum, Schutz und Abwehr, Stärkung, Thaumaturgie, Vacuum, Verwandlung  
Weihen und Verzaubern, Geister-Welt, Wunder und Dämonologie

## Monsterlisten

NSC-Vorschläge

Astralwesen, Dämonen, Drachen, Elementare, Gestaltwandler, Konstrukte  
Naturgeister, Untote





Es ist viel Zeit vergangen, seit das erste Rule-Master Regelwerk für den ersten Zoff-Con geschrieben wurde. Sehr viele haben daran mitgewirkt, es bis zur Version 5.1 zu verbessern. Es waren Ideen, Geschichten, Beschreibungen und sogar negative Erlebnisse, die dabei geholfen haben. Somit an all jene welche durch die Zeit in Vergessenheit gerieten. Euer Werk hat immer noch bestand.

Dann kam eine lange Zeit in der mich die Zwänge der Realität vom Larp weg führten und mich von dem wozu sich die Scene entwickelte angewiedert abwenden ließ. Somit sei mein Dank an die alte Melekart Orga und auch unserem Grimboldseck Berno gewiss, dass in jenen finsternen Zeiten, in denen das LARP viel von seinen Idealen verloren zu haben schien ihr die Fackel der Hoffnung hoch gehalten habt. Letztendlich sind es aber Spieler, welche durch ihr Spiel und den tief in ihnen verwurzelten Ehrenkodex, wie ich ihn mein Lebtage im Larp gelebt habe, immer noch im Herzen tragen, die es ermöglichten mich wieder dessen zu besinnen, wofür ich so lange gekämpft hatte. Dank an Meister Weber, Xenia und HARTMANN, dessen Name man immer in Großbuchstaben sprechen sollte.

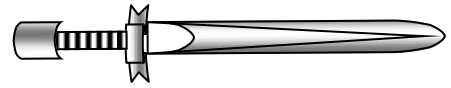
Zu diesem Buch.:

Rule-Master wurde als nicht kommerzielles System Geschrieben und somit sei es jedem erlaubt, für sich Kopien davon zu erstellen, oder es zu verschenken. Jeglicher kommerzieller Nutzen bedarf die Erlaubnis des Autors (AvZ).

Das alte RM war dafür ausgelegt als Kopie zu funktionieren. Deswegen waren viel benutzte Seiten vorne und wenig benutzte hinten, selbst wenn es von der Leselogik anders besser gewesen wäre. Aber die Zeiten haben sich geändert. PDF und Notebooks sind normal geworden. Hier brechen keine Seiten mehr heraus. Deswegen wurde ein wenig von dem alten System abgewichen. Ja, ich weiß, es waren ein gutes halbes Dutzend Menschen welche das viel früher gewollt hatten.



## EINLEITUNG



Für Neulinge ist es also ratsam, zuerst die Charactererschaffung und einige Erläuterungen zu lesen. In den Anhängen finden sie dann auch, wie man das vorherige umsetzt.

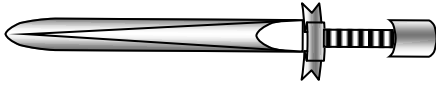
Bei all den Regeln, die ein guter Leitfaden sind, vergesst nicht, es sind meist nur „Vorschläge“ und ein sklavisches daran halten, kann das Spiel stören. Oftmals ist ein gesundes Bauchgefühl da ein guter Ratgeber. Versetzt euch einfach in euer Gegenüber und überlegt wie ihr es finden würdet, wenn man die Regel, Fertigkeit, Zauber o.ä. gegen euch anwenden würde.

Punkte sollen nicht dazu führen, dass auf Ausspielen verzichtet wird. Im Gegenteil. Eine noch so mächtige hochpunktige Besonderheit versagt, wenn sie nicht gut genug dargestellt wird. Es gibt also eine Pflicht zur Darstellung. Genau so gilt aber auch, dass erst einmal darauf vertraut wird, dass der andere nicht betrügt und das kann, was er dar stellt und er es prinzipiell richtig darstellt.

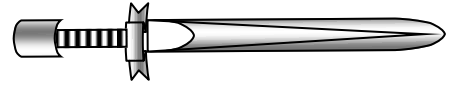
In diesem Buch gibt es viel Balancing. Diese mit Absicht aus zu Hebeln, durch z.B. Kombination mit anderen Regelwerken zum Zwecke des Powergamings, sehe ich als negativ an und bitte dies zu unterlassen. Eine Kombination mit anderen Regelwerken um damit mehr spiel-Flair zu erschaffen ist andererseits sehr willkommen. Verbessert dieses Regelwerk wenn ihr könnt und mögt. Vielleicht werden eure Ideen, wie von vielen anderen zuvor in eine spätere Version mit einfließen.

In Zauberlisten finden sich Limit-Zauber, deren Hauptaufgabe es ist einer SL klar zu machen was die „Mächtigste Magie“ dieser Zauber kann. Ebenso was man dafür leisten muss und dass jeder Plot der auf etwas mächtigerem als dem basiert, noch einmal kritisch überdacht werden sollte.

Viel Spaß im Spiel wünscht euch Astor van Zoff.



# Inhaltsverzeichnis



<b>RULE-MASTER</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
Front-Seite		1
Einleitung		2
Inhaltsverzeichnis		4

<b>Character-Regeln</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
		6
Charactererschaffung	C1	7
Rassen	C2	9
Klassen	C3	14
Fertigkeits-Tabellen	C4	18
Konvertierung zu RM	C5	21
Trefferpunkte, Waffen und Rüstungen	C6	22
Verletzung und Verbluten	C7	24
Giftkunde und Alchemie	C8	27
Zauber und Rituale	C9	38
Zauber Macht	C10	40
Kraftquellen	C11	42
Runenmagier (ohne eigene Magie)	C12	43
Fertigkeitsbeschreibungen	C13	45
EP-Vergabe nach Con-Ende	C14	60

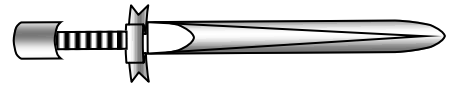
<b>Zauber-Listen</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
		62
Anti-Magie	Z1	64
Beherrschung	Z2	69
Beschwörung	Z3	74
Bewegungs-Zauberei	Z4	79
Dimensionstore	Z5	83
Elementar-Magie	Z6	85
Haushalts-Zauberei	Z7	91
Heil-Magie	Z8	95
Illusionen	Z8	102
Informationen und Analyse	Z10	108
Kampf-Magie	Z11	113
Kanalisierung	Z12	123
Kraftentzug & Schwäche	Z13	129
Krankheits und Gift-Magie	Z14	133
Nekromantie	Z15	137
Schelmenzauberei	Z16	143
Schutz & Abwehr-Magie	Z17	147
Stärkungs-Magie	Z18	153
Thaumaturgie	Z19	157
Verwandlung	Z20	165
Weihung & Verzauberung	Z21	171
Geister-Welt	Z-S-1	179
Wunder	Z-S-2	183
Dämonologie	Z-S-3	189

Punkte  
Allrounder, Krieger, Magier..  
Mensch, Elf, Zwerg, Ork  
Von der Idee zur Figur  
:-)  
Autsch  
Heeeeeeeeeeeeeer  
Wie braut man Met???  
MOVVO INTELLEX  
----- #  
Bleib liegen, du hast Zeit.  
Akan, Klerikal, Natur.....  
Runenschmied...  
Lesen und Schr. (hiflreich):-)


Magie zerstören  
Willen brechen  
Hilfe herbei befehlen  
Gegenstände bewegen  
Reisen  
Feuer, Luft, Wasser, Erde ....  
Faktisch praktisch gut  
Wunden behandeln  
Bilder o.ä.  
Wissen erlangen  
Schadens-Zauber  
Magische Energien leiten  
Feinde schwächen  
Langes Übel bewirken  
Unleben & Untote  
Witzig und schelmisch  
Schutzrunen & Rüstung  
Verbessern  
Handwerk  
Körper ändern  
Verbessern  
Schamanismus  
Klerikale Zauberei  
Dämonische Zauberei



## Inhaltsverzeichnis



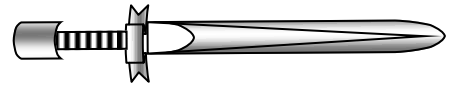
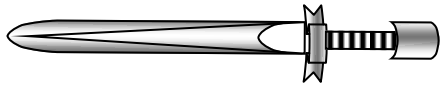
<b>Monster-Listen</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
		192
Bekannte Fähigkeiten		193
Untote	M1	197
Elementar-Untote	M2	204
Dämonen	M3	206
Elementare	M4	210
Drachen	M5	213
Konstrukte	M6	216
Gestalt-Wandler	M7	220
Wer-Wesen & Vampiere	M8	225
Magische Wesen	M9	229
Standard NSC	M10	230
Astral-Ebene & Geister-Ebene	M11	235
 <b>Ausführliche Erläuterungen</b>	 <b>Kürzel</b>	 <b>Seite</b>
		241
Copyright	A1	242
Spielbefehle & Begriffe	A2	243
Wie spielt man?	A3	247
Geld-Systeme	A4	254
Artefakte	A5	261
 <b>Sonderregeln &amp; Erweiterungen</b>	 <b>Kürzel</b>	 <b>Seite</b>
		266
Schamanismus	S1	268
Klerus	S2	277
Dämonen-Tum	S3	288
Druidentum	S4	293
Untote und Nekromantie	S5	294
Arkane Magier	S6	296
Magische Orte	S7	300
Schach	S8	302
Sonderwaffen	S9	303
Sonder-Materialien	S10	305
Spezielle Ausrüstung	S11	308
 Charakterbogen		 311



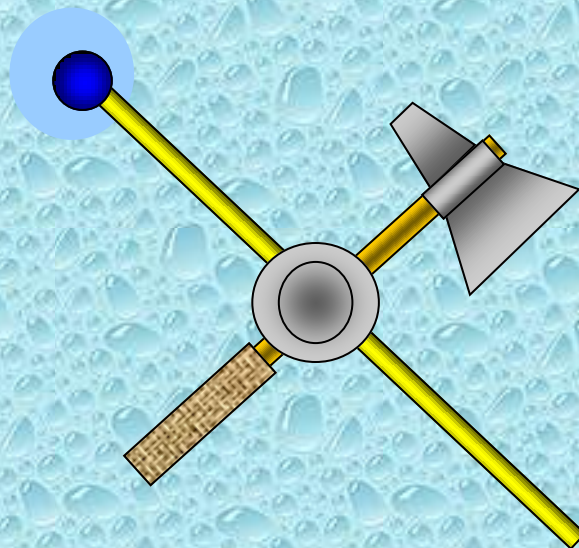
Stinken, langsam,  
Schnell aber schwach  
Häßlich und stinken auch  
Feuer, Luft, Wasser, Erde ....  
Schwer zu schminken  
Leben nicht, bewegen sich  
Totenkrieger,  
Werwolf  
Sonnenlichtallergie  
Räuber  
Unwirtliche Ebenen.

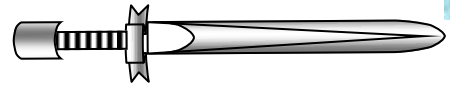
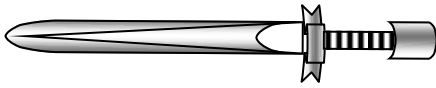
Copy-cat?  
Time in  
Habet Nachsicht mit ihm  
Kupfer, Silber, Gold  
Ritualdolch

Weißer Rabe, Wolf, Katze  
Göttlicher gebe mir Weisheit  
Aufpasser Dämon  
Weiß bis schwarz  
Bösartig, Aura der Angst  
BAZAM!!!!  
Heiliger Hain  
Das Spiel der Lords  
Die Zweililie  
Mitrill  
Gläser der Fernsicht



# Charaktererschaffung





## **Kapitel Charaktererschaffung**

Es beginnt mit einer Idee.

Ein Hintergrund, den man spielen möchte, eine bestimmte Rasse oder eine Figur aus einem anderen Spiel? Wenn du also eine Vorstellung davon hast wohin es gehen soll, so ist es ein leichtes als erstes die Rasse zu wählen. Dann eine Klasse auszuwählen und diese mit einer Schattierung zu verfeinern.

Hierdurch weißt du schon um welche Fertigkeiten und Fähigkeiten du verfügst und wie viele (EP) Punkte dir zur Erschaffung noch zur Verfügung stehen. Entsprechend deiner Schattierung der Klasse wählst du dann (für EP kaufen) Fertigkeiten, Fähigkeiten oder Zauber aus, die deine Figur in ihrem bisherigen Leben gelernt hat. Jeder Zauber kostet 1 EP pro MP. Die Kosten der Fertigkeiten stehen in der Tabelle.

Dann rechnest du kurz die regeltechnischen Details aus wie „Trefferpunkte“, „Magiepunkte“ und „Ritualpunkte“ (genaue Erklärung erfolgt in späteren Kapiteln)

TP Torso = 3 + Wundresistenz + Hautrüstung

TP Arm = 2 + Wundresistenz + Hautrüstung

TP Bein = 2 + Wundresistenz + Hautrüstung

Magie Punkte (MP) = Alle MP durch Zauber + Punkte in „Zaubermacht“

Ritualpunkte (RTP) = Magie-Punkte / 5

Das Wichtigste kommt aber eigentlich erst jetzt. Wer ist deine Figur?

Also Hintergrund, Herkunft, Familie, Vorlieben, Abneigungen, Verhalten.

Wie ist die Figur so geworden und warum?

Wieder Hintergrund, Ausbildung, Freunde, Feinde, Geschehnisse.

Das ganze lässt sich dann noch gut um eine Ausrüstung ergänzen welche nur zu dieser Figur gehört. Hierbei handelt es sich nicht um die wirklich teuren Dinge wie z.B. Ein Kettenhemd, sondern das Wappen am Gürtel, Die Federn im Haar o.ä.

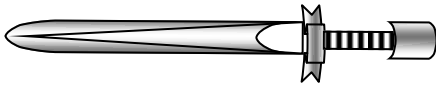
Ein BEISPIEL.:

Wir wollen einen UNTOTENJÄGER der als ZWERG gebohren wurde. Seine Angst vor arkaner Magie streitet mit dem Wunsch Untote auch sicher verletzen zu können. Somit entscheidet er sich für den Weg des ALLROUNDER (50 Start EP), der die tiefe Kraft der Erde (arkanes Element) in seine Klingen fließen lässt. (Zauber zum Verzaubern von Waffen)

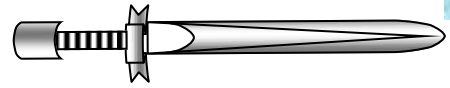
Die Wundresistenz „Prügelknabe“ lässt ihn länger leben und mit der angebohrten Angst vor allem was seine Füße vom Boden hebt wird er schon klar kommen.

Lesen & Schreiben zum Suchen der Orte, Runen lesen und von Rolle Zaubern erlauben es ihm notfalls, wenn auch widerwillig auf Thaumaturgische Ausrüstung zurrück zu greifen. Das Reiten lehnt er kategorisch ab und würde nie zugeben es jemals ausprobiert zu haben. Das Wissen wo man Feinde tödlich treffen kann (Meucheln) ist tief in seinem Herzen verborgen und möge Moradin ihn davor bewahren es nutzen zu wollen. HANDWERK Schmied (15), der Zauber Waffe Verzaubern (10 MP) und der Zauber Blutung Stoppen (5 MP) werden abgerundet von Rüstungsparade 1 (20) (alle 50 Punkte verbraucht). Mit 15 MP, 3 RTP und TP-Torso 4, TP-Arm 3 und TP-Bein 3 fühlt er sich gerüstet für das kommende.





## C1 Charactererschaffung



Er ist ABRAXAS vom Clan der Donhau-Felsen, der die Familientradition seines Vaters weiter führt. Die Axt mit den Runen hat er selbst geschmiedet und das Kettenhemt überreichte ihm Borr bei seinem Letzten Familien-Gelage in der Halle des Bieres. Sein blonder Bart ist von feinem Silberdraht durchwirkt und die schweren Stiefel sind Plattengepanzert.

Er liebt es Bier und Wein zu trinken und dabei laut zu lachen und zu feiern. Das dies seine Zunge löst und er oftmals schon viel zu viel gesagt hat, was er eigentlich für sich behalten wollte läßt ihn ansonsten oftmals grimmig wirken.

Wirklich nicht ausstehen kann er es, wenn man ihm am Bart zieht weil er dann glaubt man versuche sein Silber zu stehlen. Dass er kaum Gold, nur wenig Silber und meist Kupfer in seinem Geldbeutel hat empfindet er als unhaltbaren Zustand.

### **Abraxas von den Donhau-Felsen**

Zwerg Allrounder Untotenjäger

TP-Torso 4, TP Arm 3, TP Bein, 3 MP 15, RTP 3

Wundreistenz „Prügelknabe“ 0 EP / Schmied 15 EP / Rüstungsparade 1 20 EP /

Lesen & Schreiben 0 EP / Runen Lesen und von Rolle zaubern 0 EP / Meucheln 0 EP /

Reiten 0 EP /

Zauber .: magische Waffe 10 EP / Blutung stoppen 5 EP

Markant. Blonder Bart mit Silbergarn, schwere Plattenstiefel, Runenaxt.

EP 50 verbrauchte EP 50 Con-Tage 0

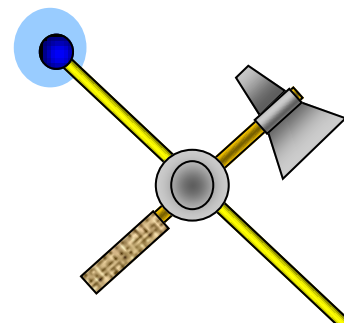
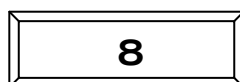
### **EPs für SC & NSC Spieltage** oder für alte abgelegte Charactere.

Da die Punkte nur verhindern sollen, dass unerfahrene Neulinge sofort mit mächtigen Figuren starten, (die sie nicht wirklich spielen und unter Kontrolle halten können) ist es kein Problem, dass jemand, der schon viel Spielerfahrung hat mit Figuren startet, welche schon mächtiger sind.

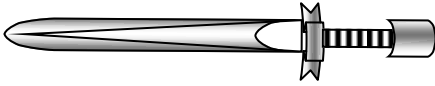
Üblicherweise Startet eine SC-Figur (Spieler Charakter) mit den Start EP (Erfahrungspunkten) ihrer Klasse (50/60/70) und EP erhält pro Spieltag (5/6/7) plus Bonus Eps für gutes Spiel. Diese sammelt sie an und kauft dafür weitere Fähigkeiten, Fertigkeiten oder Zauber, welche sie im Spiel erlernt. Das ist die Übliche Art und Weise.

NSCs sammeln dabei allerdings nur alle Spieltage (Con-Tage) als NSC (Nicht-Spieler-Character) an und dürfen diese auf ihre Figuren verteilen. Er gibt also der Figur einen NSC Spieltag und 1 EP für so einen Tag. (statt mehr für einen SC-Tag)

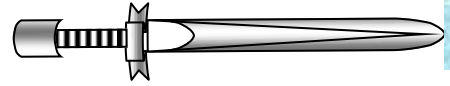
Stirbt eine SC-Figur und wird nicht wiederbelebt, oder geht komplett aus anderen Gründen in den Ruhestand, so werden sowohl diese NSC-Tage wieder frei, als auch alle SC Spieltage dieser einen Figur zu NSC Tagen, welche auf andere Figuren verteilt werden dürfen.







## C2 Rassen

**Kapitel RASSEN.:****MENSCHEN**

Es gibt sie in einer Vielzahl von Varianten, so dass es immer eine davon geben wird, welche mit dem einen besser klar kommt als andere und dafür Schwächen hat wo jedermann kein Problem hat. Somit sei ihr Rassenvorteil die Vielfalt. (und die Einfachheit der Maske)  
Regeneration maximal Meister

**ELFEN**

Sind ein uraltes Volk, welches lange lebt und oftmals stark im Einklang mit der Natur zu leben versteht. Sie lieben ihre Wälder und werden meist als gutherzig beschrieben. Die Gold- und Macht-Gier ist ihnen meist fremd. Wenn zwei Elfen ihre Seelen im Bund verbinden, spüren sie wie es dem anderen geht. Sollte der eine sterben, so wird die Trauer den anderen binnen der kurzen Zeit eines Jahrzehntes sterben lassen, so er nicht gerettet wird.  
(Maske .: Spitze Ohren, schlanker Körperbau bevorzugt)

Geschichten und Mythen „Allgemein“

Handwerk Holz

Gutes Gehör &amp; Dämmersicht

Spurenlesen

Regenerieren 5 MP in jeder Stunde ihres Lebens

Haben kostenlos 5 Zauber zu je 5 MP gelernt

Regeneration maximal „Lehring“

KEINE Resistenz Gift

Wundresistenz max „Lehring“

WALD-ELFEN / WILD-ELFEN / HOCH-ELFEN / GRAU-ELFEN / WÜSTEN-ELFEN / SEE-ELFEN / LICHT-ELFEN sind bekannte Varianten der Elfen.

**HALB-ELFEN**

Stammen aus einer Verbindung zwischen elfischem Blut und einer anderen Rasse. Sie sind nicht ganz so Langlebig, tendieren aber oftmals zu den elfischen Idealen.  
(Alles was keinen Elfen spielen sollte aus Gründen des Körperbaues.)  
(Maske .: spitze Ohren )

Gutes Gehör &amp; Dämmersicht

Spurenlesen

Haben kostenlos 3 Zauber zu je 5 MP gelernt

Regeneration maximal „Geselle“

KEINE Resistenz Gift

Wundresistenz max „Geselle“

**DUNKEL-ELFEN**

Sind jene Elfen, welche den Pfad des Liedes verlassen haben und nun auf dem Pfad des Leidens wandeln. Gold und Macht Gier, Versklaven anderer Völker sind zu ihrem Lebensinhalt geworden. Sie werden von normalen Elfen verachtet und teilweise sogar bekämpft. Sie sind jene, aus denen die Drow mit ihrer schwarzen Haut entstanden.  
(Maske .: Spitze Ohren )

Resistenz Gift „Hausfrau“

Nachtsicht (darf LV-Brille nutzen)

Rüstungsparade 1

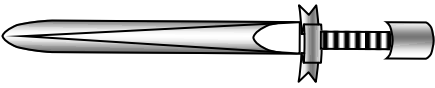
Giftkunde &amp; Alchemie „Hausfrau“

Regeneration max „Geselle“

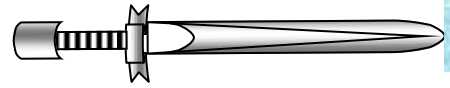
Überempfindlich Licht (Blind—Tag)

KEINE Resistenz Elementarmagie

Wundresistenz max „Geselle“



## C2 Rassen



C2

### ORKS

Sind geistig schwache, aber körperlich starke und häßliche Wesen, welche meist in Clans leben. Da Schmutz einen guten Schutz bietet vor Insekten oder stinkende Körperfarben einfach den Feind mehr irritieren haben sie einen schlechten Ruf. Ihr kurzes Leben mit dem schnellen Altern wird durch ein hartes Leben oftmals so verkürzt, dass viele glauben es gebe keine Orks von mehr als 30 Jahren. Doch dies ist ein Irrglaube.

(Maske.: Kopf-Orkmaske oder Schminke)

Regeneration max „Meister“	Dummheit
Wundresistenz „Prügelknabe“ (1 TP/Zone)	Kurzsichtig (Maske)
Resistenz Gift „Hausfrau“	schnelles Altern
Giftkunde „Hausfrau“	

SCHWARZ-ORKS / BRAUN-ORKS / GRÜN-ORKS / FINSTER-ORKS / HALB-ORKS sind bekannte Varianten hiervon.

### GOBLINS

Sind den Orks ähnlich, aber deutlich schwächer und intelligenter. Auch sie leben in Clans und haben nur eine kurze Lebenserwartung. Oftmals werden sie von Orks als Sklaven gehalten und als Scouts eingesetzt

(Maske.: Kopf Orkmaske oder Schminke)

Resistenz Gift „Lehrling“	Regeneration max „Geselle“
Giftkunde „Hausfrau“	Dummheit
Spurenlesen	Kurzsichtig (Maske)
	Schnelles Altern

### OGER

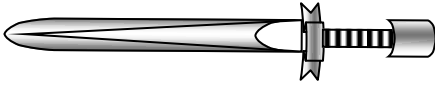
Sind den Orks ähnlich, aber deutlich starker und dümmer. Auch sie leben in Clans und haben nur eine kurze Lebenserwartung. Oftmals halten sie Orks und Goblins als Sklaven, oder glauben dies nur, während die Orks die Wahren Herren sind, welche sie umschmeicheln.

(Maske.: Kopf Orkmaske oder Schminke, Großer Massiver Körperbau bevorzugt)

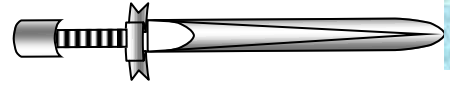
Wundresistenz „Lehrling“ (2 TP/Zone)	Regeneration max „Geselle“
Ogerstärke (Waffe Schaden +1 TP)	Dummheit
	Kurzsichtigkeit (Maske)
	KEINE Magie lernbar
	Schnelles Altern

Es gibt Gerüchte über Oger-Magi, welche weder dumm sind und Magie wirken können. Es ist aber völlig unklar wie das bei dem Volk gehen soll.

(Sie kriegen keine Volksbonies, weil sie das Rassenpaket nicht wählen, sondern müssen sich ALLES mit Punkten kaufen. Es ist also keine Figur für einen Anfänger.)



## C2 Rassen

**LIZARDS**

Sind aufrecht gehende Echsenwesen, welche in den normalen Landen eher selten zu finden sind. Somit ist über ihre Kultur und Zivilisation nur wenig bekannt. Als Kaltblüter macht ihnen der Winter stark zu schaffen und so wird man sie nur selten im Schnee herum toben sehen.

(Maske .: Echsenkopf-Maske oder Schminke, Schuppenhaut)

Wundresistenz „Prügelknabe“ (1 TP/Zone)	Regeneration max „Meister“
Schuppenhaut (2 TP/Zone)	Kaltblüter (Langsam in Kälte)
	Kurzsichtig (Maske)

**MINOTAUREN**

Sind große Ogerähnliche Wesen mit einem Stierkopf. Sie sind gefährliche Kämpfer und tendieren dazu sehr in Wut zu geraten. So sanftmütig wie sie im Frieden seien mögen schlummert zwischen ihren Hörnern doch ein Wilder Mörder.

(Maske .: Stierkopf-Maske, Großer Körperbau bevorzugt.)

Wundresistenz „Lehrling“ (2 TP/Zone)	Regeneration max „Grund“
Ogerstärke (Waffenschaden +1 TP)	KEINE Rüstungsparade
	Berserker

**DÄMNION / HALB-DÄMON**

Sind Wesen (meist Menschen), deren Vorfahren ihr Blut mit Dämonen vereinigt haben und deren Kinder austrugen. Sie selbst sind von der Gesellschaft verachtet und tragen Zeichen ihrer Abstammung oftmals versteckt. Das ist aber bei schwarzer oder Roter Haut, Hörnern, Klauenhänden Raubtiergebissen und dergleichen nicht wirklich einfach.

(Maske .: (2 von 4) Dämonenkopf-Maske, Klauenhände, Hörner am Körper, Schwarze oder rote Haut.)

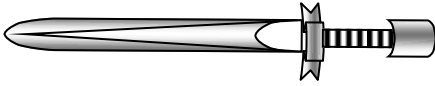
Klauen-Hände (1 TP-Waffe)	Dämonenblut (anfällig für Zauber)
Regeneration max „Großmeister“	Weihwasser ist wie Säure
Regeneration „Grund“	Heilige Waffen verwunden (+1 TP)
Mentale Stimme (Berührung / nur sprechen)	gelten vieler Orts als „Vogelfrei“

**SKAVEN**

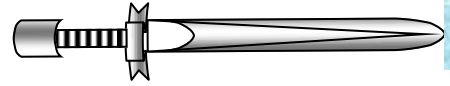
Sind oftmals verspielte Rattenmenschen, mit einem Hang zur Chaosmagie und der Hinterlist. Sie leben in Höhlen unter den Städten und rekrutieren oftmals normale Ratten als Haustiere.

(Maske Rattenkopf-Maske, Fell, Schwanz)

Geruchssinn	Regeneration max „Geselle“
Resistenz Gift „Lehrling“	KEINE Wundresistenz
Haut-Rüstung Fell (1 TP/Zone)	KEINE Resistenz „Magie“
Giftkunde „Lehrling“	
Widersteht „normalen“ Krankheiten	



## C2 Rassen

**ZWERGE**

Sind kleine aber meist breite und starke Wesen, welche unter der Erde Leben und für ihre Bärte, Schmiedekunst und Starrsinnigkeit bekannt sind. Gold, Edelmetalle und Edelsteine sind für sie ein wichtiges Statussymbol, Ihr Wort ist wie in Stein gemeißelt. (Maske.: Bart (auch für Frauen), kleiner aber fülliger Körperbau bevorzugt)

Regeneration max „Großmeister“  
Wundresistenz „Prügelknabe“ (1 TP/Zone)

Angst vor dem Reiten  
Angst vor dem Fliegen  
Angst vor dem Schwimmen  
Angst vor arkaner Magie

**CHURR**

Sind aufrechtgehende Fellbedeckte Katzenwesen, welche oftmals in den Wäldern der Inseln eines Elfenreiches leben, dass als Borraccai bekannt ist. Aber es gibt sie auch anderorts. Sie sind ein wenig verspielt und lieben ihre Eigenständigkeit. Trotzdem sind sie oftmals bereit sich kralen zu lassen und wissen das Leben zu genießen. (Maske.: Katzenkopfmassage oder Schminke, Krallenhände, Fell, Schwanz)

Regeneration max „Meister“  
Krallenhände & Biß (1 TP-Waffen)  
Gutes Gehör & Dämmersicht  
Geruchssinn  
Hautrüstung Fell (1 TP/Zone)  
Frei klettern „Lehrling“

nicht für filigrane Arbeit geeignet  
anfällig für Lärm  
anfällig für Gestank  
Kurzsichtig (Maske)  
Schwanz ist wichtig für Gleichgewicht

**HOBBITS**

Sind aufrecht gehende menschenähnliche Wesen mit großen Füßen und geringer Größe. Sie gelten als Friedlich, sind exzellente Gastgeber und verstehen viel von der Kochkunst und dem Feiern. (Maske.: Hobbit-Füße und kleine Körpergröße bevorzugt)

Schlösser öffnen „Lehrling“  
Fallen Stellen „Lehrling“  
Giftkunde & Alchemie „Hausfrau“  
Resistenz Gift „Hausfrau“

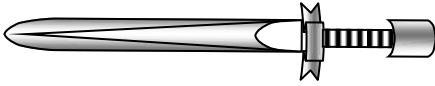
Regeneration max „Lehrling“  
KEINE 2-Hand-Waffen  
Wundresistenz max „Lehrling“

**KOBOLDE**

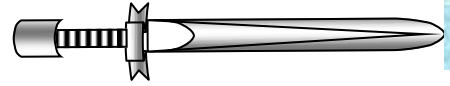
Sind kleine Wald-Wesen, welche sich mit Unfug und Schabernack die Langeweile vertreiben. Gerüchteweise haben sie Fell, können aber auch ganz Harmlos aussehen. (Maske.: vielfältig, ist für Kinder geeignet, welche mit Regeln nicht klar kommen)

Resistenz vor Beherrschung & Bezauberung  
Resistenz Gift „Hausfrau“  
Hautrüstung Fell (1 TP/Zone)  
Gestaltwandlung „Mensch“

Regeneration max „Lehrling“  
Wundresistenz max „Lehrling“  
KEINE 2-Hand-Waffen



## C2 Rassen

**TROLLE**

Sind Wesen, welche den Ogeren ähnlich sind, aber nahezu überall als Feinde gesehen und gejagt werden. Nur wenige werden mancherorts als Sklaven geduldet.

Sie haben fürchterliche Angst vor Feuer, da diese Wunden nicht heilen. Aber sie heilen normale Wunden mit unglaublicher Geschwindigkeit.

(Maske.: Trollkopf-Maske oder Schminke, Klauenhände groß, Fell)

Regeneration max „Großmeister“  
 Regeneration „Geselle“  
 Ogerstärke (Waffenschaden +1)  
 Klauenhände (1 TP-Waffen)  
 Hautrüstung Fell (1 TP/zone)  
 Resistenz Verwandlung & Heilzauberei

Dummheit  
 KEINE Magie erlernbar  
 KEINE Resistenz MAGIE  
 KEINE Resistenz Beherrschung...  
 KEINE Resistenz Schwäche  
 KEINE Resistenz Waffen  
 Kurzsichtig (Maske)  
 Anfällig FEUER. = Regeneration nein

**FEEN**

Sind Wesen aus dem Feen-Reich, welches von Magie erfüllt ist. Grundsätzlich sind es gute Wesen, mit einer gewissen naiven Verspieltheit. Manche von ihnen jedoch erleben so schlimme Dinge, dass Hass Wut und Neid einen Weg in ihr Herz finden und sie zu bösen Feen werden. Ein wirklich schlimmes Schicksal.

(Maske.: geschminkt m viel Kreativität. Kleiner schlanker Körperbau bevorzugt)

Kann 5 Zauber zu je 5 MP  
 Gutes Gehör und & Dämmersicht  
 Angebohrener magischer Zauber  
 (Rückkehr ins Feenreich)

Regeneration max Lehrling  
 Wundresistenz max Lehrling  
 kann keine Zweihandwaffen nutzen

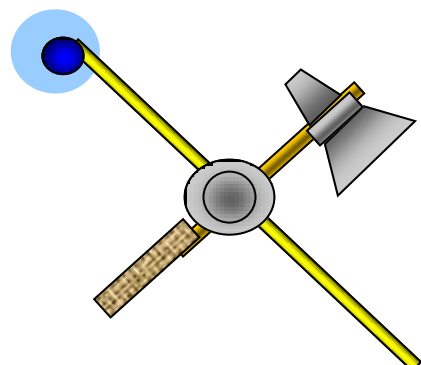
**WEITERE RASSEN**

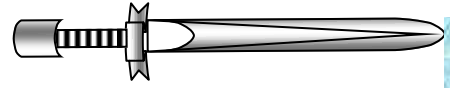
Es ist natürlich erlaubt weitere Rassen zu erschaffen und diese mit Vorzügen und Nachteilen aus zu statten. Hierbei ist es natürlich schwierig ein gewisses Balancing zu erreichen, denn gerade diese eine Rasse sieht derjenige selbst oft mit verklärtem idealisierten Blick.

Da macht es sinn die Rassen nicht an dem fest zu machen, was die großen Helden bekanntermaßen tun können, sondern das was die Bauern, die Bettler und die Knechte so können.

Das Tragen von Masken wird als ausgleichender Nachteil gesehen. Der Umfang der nötigen Maske varriert dabei natürlich in der Bewertung im Balancing.

Oftmals reicht es eine vorhandene Rasse nur geringfügig zu verändern um etwas gleichwertiges aber schönes neues zu kreieren.



**Kapitel KLASSEN.:**

Es wird zwischen 4 grundlegenden Klassen entschieden. Die unterscheiden sich intern dann noch durch weitere Schattierungen, welche der Figur mehr Tiefe geben.

**ALLROUNDER.:**

Lernt viele verschiedene Dinge, kann aber nirgends ein Großmeister werden.

Beherrscht Magie & Kampf, sowie Fertigkeiten. Lernt normal schnell.

50 Startpunkte & 5 EPs pro Tag. Bonus durch Rollenspiel maximal 5 pro Tag. (=+0%)

Startfertigkeiten.: Reiten, Meucheln, Lesen & Schreiben, Runen Lesen & von Rolle Zaubern

**KRIEGER.:**

Kämpfen, Verwundung überleben, ist ein geradliniger Pfad des Mutes und der Ehre. Um diesen zu beschreiten, rücken die Verlockungen der Magie in weite Ferne. (Kein Lernen von normalen Zaubern.)

Lernt beschleunigt. 60 Startpunkte & 6 EPs pro Tag. Bonus max 6 pro Tag. (=+20%)

Startfertigkeiten.: Reiten, Meucheln

**ZAUBERER.:**

Magie wirken, Rituale und Quellen der Magie sind die Grundfeste des Universums.

Studium und Selbstaufopferung ein steiniger Weg. Kämpfen ist ein hohes Risiko.

Lernt beschleunigt. 60 Startpunkte & 6 EPs pro Tag. Bonus max 6 pro Tag. (=+20%)

Startfertigkeiten.: Lesen und Schreiben, Runen Lesen & von Rolle Zaubern

**ABENTEURER.:**

Was tut man wenn man weder die Macht der Magier im Blut hat, noch kämpfen kann? Überleben, Tricksen, oder den Verstand einsetzen.

Lernt schnell. 70 Startpunkte & 7 EPs pro Tag. Bonus max 7 pro Tag. (=+40%)

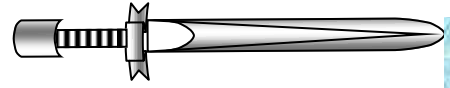
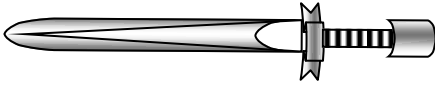
Startfertigkeiten.: (keine)

**Schattierungen.:** (weitere Schattierungen sind möglich)

**Alchemisten** sind Wissenschaftler, welche die indirekte Zusammenstellung mystischer Stoffe zu Tränken, Giften oder Kampfalchemie dem direkten Wirken von profaner Magie vorziehen. Warum die Seele für ritualisieren und Spruchzauberei riskieren, wenn ein Labor und Geld reichen um all das zu wirken ohne dass Schutzmagie es gleich wieder neutralisiert?

**Assasine** sind Mörder, die ihre Opfer sehr genau auswählen. Oftmals haben sie einen klaren Ehrenkodex nach dem sie leben, töten und sterben. Assasinen-Gilden, Einzelkämpfer für die Armee oder unschuldig wirkende freundliche Gestalten sind gute Beispiele für sie.

**Barbaren** sind Kämpfer, deren Wildheit und Stärke ihren Wert im Clan ausmachen. Warum nicht nehmen, wenn jemand zu schwach ist es zu verteidigen? Doch Gastrecht ist Heilig. Ein Wort ist wie ein Schwur. Wildes Land, Höhlen und Tavernen sind ihr Lebensraum.



**Barden, Glückspieler und Gaukler** leben von dem was sie von anderen für die Kurzweil bekommen, welche sie verbreiten. Musik, Tank, Akrobatik und Schauspielerei verbinden sie mit den anderen käuflichen Kurzweilen der **Huren** und **Wahrsager**. Man findet sie an allen Orten.

**Berserker** sind jene Krieger, welche im Kampf die Wut überwältigt, so dass sie nicht mehr Herr ihrer Sinne sind und wie ein wildes Tier über den Feind her fallen. Das macht sie stark und gefährlich. Doch jenen Kampf, den sie verlieren, wird ihr letzter.

**Dämonologen** wirken Höllenmagie, welche sie aus den Höllen und Abyssen hervorholen. Sie beschwören Dämonen und verursachen Leid (Schwarzmagie) Opferraltare und Beschwörungskreise sind bei ihnen üblich.

**Druiden** wirken Naturmagie, welche sie aus Wäldern, Seen und der Erde nehmen. Sie gelten als Weise Lehrer der Bauern. Druidenzirkel und heilige Haine sind bei ihnen üblich.

**Elementalisten** wirken arkane Magie welche nur auf Elementarer Magie basiert und häufig auch nur ein einzelnes Element davon. Feuer Lodert, Luft weht, Wasser fließt und Erde ist standfest. Ihr Element bestimmt sowohl ihr Verhalten, als auch ihre Vorlieben, Denn alles was diesem gut tut macht sie mächtiger.

**Essence-Magier** wirken arkane Magie, welche auf der Uhrkraft der Magie basiert die benutzt wurde bevor die Elemente daraus extrahiert wurden. Das sie genau das Gegenteil von Spezialisierung getan haben wirken sie ihr großes Repertoire oftmals mit mehr Aufwand als andere. Sie sind bekannt dafür, dass sie von einem Element in ein anderes wandeln können. Alle scheinen zuvor aber erst einen anderen Pfad der Magie gewandelt zu sein, bis sie später ihre Magische Quelle umwandelten.

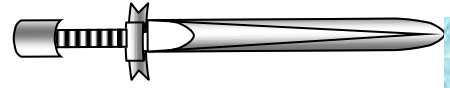
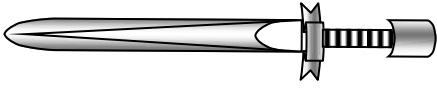
**Gelehrte** sind Wissenschaftler, welche den Verstand und den Geist mit Wissen füllen und dieses durch die Welt tragen. Bücher, Bibliotheken, aber auch alte Ruinen und Labore sind in ihren Leben üblich. Lerne und Lehre.

**Gladiatoren** kämpfen für den Ruhm und ihr Publikum. Ihr derzeitiger Freund kann morgen ihr Gegner sein. Sie erfreuen sich am Applause und den Feiern des Sieges. Duellplätze, Arenen und Tavernen sind ihr üblicher Lebensraum.

**Händler** sind Reisende, welche an dem einen Ort einkaufen um es gewinnbringend zu verkaufen und dabei ihrer Reiselust nach zu geben. Sie wirken friedlich und sind ein gern gesehenes Ziel für Räuber. Deswegen umgeben sie sich mit Wachen oder Weggefährten, denen sie zwar das Kupfer aus den Taschen ziehen, ihnen aber heimlich die Taschen mit Gold und Silber wieder füllen.

**Handwerker** sind jene eher friedlichen Bürger oder Abenteurer, welche Helden lieber begleiten und unterstützen, als neben ihnen im Helden-Grabe zu liegen. Werkzeuge, geliehene Schmieden, einen Rucksack voller Material, welches erst verarbeitet werden muss sind ihr Markenzeichen.





**Hexer** oder **Intuitiv-Magier** wirken Arkane Magie, ohne diese wissenschaftlich zu erfassen, sondern gehen nach Gefühl und dem was sie selbst ausprobiert haben. Sie können natürlich den Wissenschaftlichen Weg erlernen, aber immer wieder bricht die Magie in anderer Weise aus den starren Regeln der Akademien aus. Oftmals sind sie Begabte aus dem Volke welche eine richtige magische Ausbildung nicht erlangen konnten.

**Heiler** wirken auf so viele unterschiedliche Arten, dass sie oftmals ganz anders genannt werden. Vom **Apoteker**, welche seine Mittelchen an die Dörfler verkauft, über den **Feldscherer**, welche Knochen richtet und Wunden vernäht, bis zu den **heilenden Priestern einer Lebensgottheit** und weiter zu den **Arkanen Schlachtenheilern der Kriegsakademien** sind sie willkommen in jeder Gruppe.

**Kampftänzer** sehen die Schönheit des tödlichen Tanzes mit ihren singenden Klingen und opfern die Leben ihrer Feinde der Notwendigkeit des Kampfes. Oftmals sind sie Wächter des Landes und der Elfen, welche einen tiefen klaren See der Gefühle in ihrem inneren verbergen. Man findet sie häufig an Orten in denen Gefahr droht.

**Kopfgeldjäger** tun die dreckige Arbeit, für welche sich selbst Soldaten zu fein sind und fangen Verbrecher, die sie dann tot oder lebendig bei den Behörden abgeben. Niemand mag sie wirklich, aber viele brauchen sie.

**Magier** und **Akademie-Magier** wirken arkane Magie, die oftmals viel mit Elementen und klaren Zauberformeln zu tun haben. Bücher, Magische Labore und ein Leben in Akademien und Gilden sind üblich. Oftmals haben sie die gerichtliche Macht, wenn es um Streiffälle mit Magie geht.

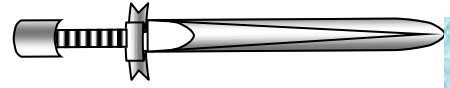
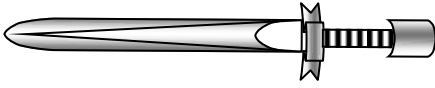
**Meuchler** sind Mörder, denen das Leben eines anderen nichts wert ist. Warum einen offenen Kampf fechten, wenn ein schneller hinterhältiger Schnitt das Problem auch lösen kann. Sie sind billig und die Opfer sind ihnen so egal wie der Grund, sofern sie dafür bezahlt werden.

**Nekromanten** wirken negative Lebens-Magie, welche sie aus Friedhöfen oder alten Schlachtfeldern ziehen. Sie erschaffen Untote und verursachen Leid, Gift und Verfall. (Schwarzmagie) Gruften, verlorene Tempel und Sümpfe sind bei ihnen üblich.

**Ordenskrieger** sind Krieger welche für einen Gott und dessen Lehren streiten. Sie beschützen die Priester und bewachen die göttlichen Tempel oder jagen die Ungläubigen finsternen Seelen. Tempel und Schreine sind auch ihr Zuhause.

**Priester** wirken klerikale Magie, welche ihnen von ihren Göttern gewährt werden. Sie folgen deren Lehren, da sie ansonsten in Ungnade fallen können. Tempel und Schreine sind üblich.

**Räuber** versuchen der Arbeit aus dem Wege zu gehen und lieber von jenen zu nehmen die sich nicht wehren können. Sie tarnen sich gerne als etwas anderes.



**Richter** und **Scharfrichter** sind jene, welche durch die Lande ziehen um der Gerechtigkeit zum Siege zu verhelfen. Auf der einen Seite sind sie ungern gesehen, aber wenn benötigt werden sie oftmals von weit her gerufen.

**Runen-Schmiede / Runen-Magier** sind jene, welche Magie wirken ohne sie selbst zu können. Rituale die ihre Magie aus Runensteinen ziehen, welche von anderen verzaubert wurden. Waffen und Rüstungen in denen eine tiefe Magie ruht oder Rituale, welche sogar unter den Magiern ihresgleichen suchen sind ihr Leben. Heilige oder magische Orte sind ihre Lieblingsplätze.

**Samurai** sind die Krieger eines klaren Ehrenkodexes, bei dem es wichtig ist das eigene Gesicht zu wahren. Sie lernen den Pfad des Soldaten sowie den des Gelehrten zu gleichen Maßen. Rituelle Tee-Zeremonien mit einem Leben im Dienst und ein Tod in Ehre oder Schande sind ihr Lebensweg.

**Schamanen** wirken Naturmagie, welche sie von den lebenden Tieren der Umgebung sowie von den Geistern der Urahnen bekommen. Sie wandern durch Geister und Traumebenen. Totem-Tiere und Medizin-Hütten sind bei ihnen üblich.

**Sklavenjäger** sehen im Leben eines anderen mehr den Geldwert den sie bekommen, wenn sie ihn verkaufen. Von Ruhm wird man nicht satt und Ehre wärmt einen nicht am kalten Schlafplatz. Wo sie vorrüberziehen hinterlassen sie oft Verzweiflung und Leid.

**Soldaten** leben im und für den Krieg. Für den Kameraden an ihrer Seite und für den Heerführer vor ihnen. Sie kämpfen mit Schildern in Kampfreiheiten, oder stehen Wache. Heere, Zeltlager und Burgen sind bei ihnen üblich.

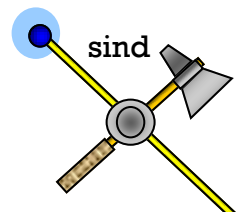
**Söldner** sind zumeist Krieger, die gegen Bezahlung einem Herrn dienen.. Sie erledigen Aufgaben oder schützen. Aber wer weiß welcher Söldner treu ist, wenn es einmal ernst ist?

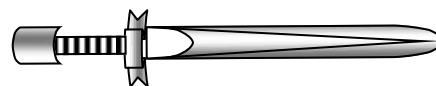
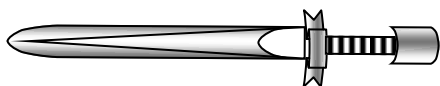
**Spione** wirken im verborgenen. Wissen, Geheimnisse, Intrigen und geschwätzige Informanten sind ihr Leben. Man findet sie überall dort, wo das Erlangen von Wissen wichtig und/oder gut bezahlt ist.

**Thaumaturgen** wirken arkane Magie, deren Hauptziel es ist Magische Gegenstände und Artefakte zu erstellen. Gerade Zauberrollen, welche an Fremde verkauft werden sind vielerorts sehr beliebt. Sie sind magische Handwerker und reisende Händler.

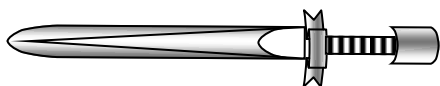
**Totemkrieger** sind naturnahe Barbaren, welche sich mit einem Tiergeist verbunden haben und dadurch viele Eigenschaften dieses Tieres annehmen. Sie sind die nicht magiewirkenden Brüder der Schamanen und man findet sie oftmals in deren Begleitung und als deren Wächter.

**Waldläufer** sind mehr Kundschafter als Krieger und kennen Pfade, Pflanzen und Tiere. Trotzdem sind Jagd, anschleichen und kämpfen ihnen nicht fremd. Wälder, Gasthäuser und ein kleines verdecktes Feuer am Wegesrand ihre Orte.

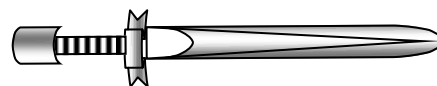




Fertigkeiten Fähigkeiten Resistenzen	Allround	Krieger	Zauber.	Abent.
Adel, Titelsanspruch (Landlord, Edelmann)	30	30	30	30
Markgraf	+30	+30	+30	+30
Baron	+30	+30	+30	+30
Graf	+30	+30	+30	+30
Fürst	+30	+30	+30	+30
König	+30	+30	+30	+30
Beruf (frei deklarierbar)	15	15	15	15
Berserker (im Kampf kein Rückzug)	-10	-10	—	—
Dummheit (nicht lesen & schreiben)	-10	-10	—	-10
Elementar Magie improvisieren je 5 MP	25	—	25	—
Fallen stellen und entschärfen „Lehrling“	10	15	20	10
„Geselle“	+20	+30	+40	+20
„Meister“	+30	+45	—	+30
„Großmeister“	—	—	—	+40
Feuermachen (ohne Magie)	10	10	10	5
Frei klettern „Lehrling“ (normale Kleidung)	10	10	20	10
„Geselle“ in leichter Rüstung (Leder)	+20	+20	+40	+20
„Meister“ in mittlerer Rüstung (Kette)	+30	+30	—	+30
„Großmeister“ in schwerer Rüstung (Platte)	—	+40	—	+40
Geschichten & Mythen „Allgemein“	10	20	10	10
„Lehrling“ in 1 Gebiet	+10	+20	+10	+10
„Geselle“ in 1 Gebiet	+20	+40	+20	+20
„Meister“ in 1 Gebiet	+30	—	+30	+30
„Großmeister“ in 1 Gebiet	—	—	+40	+40
Geruchssinn (Spuren lesen Geruch)	30	30	30	30
Gestaltwandler (siehe Monster)	var	var	var	var
Gutes Gehör & Dämmersicht	20	20	20	20
Giftkunde & Alchemie „Hausfrau“	20	40	20	20
„Lehrling“	+40	+80	+40	+40
„Geselle“	+60	+120	+60	+60
„Meister“	+80	—	+80	+80
„Großmeister“	—	—	+100	+100
Handwerk-Holz (Bogenbau, Schreiner..)	10	10	10	10
Handwerk-Leder (Rüstung, Zelte, u.ä. )	15	15	15	15
Handwerk-Metall (Schmied, Wagner)	10	10	15	15
Handwerk-Stein (Steinmetz, Maurer)	10	10	10	10

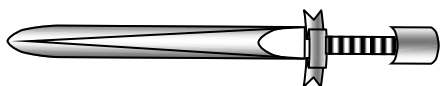


## C4 Punkte-Tabelle



C4

Fertigkeiten Fähigkeiten Resistenzen	Allround	Krieger	Zauber.	Abent.
Haut Rüstung Fell +1 TP / Zone	20	20	30	30
Schuppen +2 TP / Zone	+40	+40	+60	+60
Steinhaut +3 TP / Zone	+80	+80	+120	+120
Kristallhaut +4 TP / Zone	+120	+120	+180	+180
Heilkunde „Lehrling“ Wunden versorgen	10	20	10	10
„Geselle“ Krankheiten	+10	+20	+10	+10
„Meister“ Operationen	+20	+40	+20	+20
„Großmeister“ Rettung bis 1 min nach Tod	—	—	—	+30
Heraldic (Wappenkunde)	5	5	5	5
Lesen und Schreiben (hilfreich)	0	5	0	5
Magische angebohrte Fähigkeit 1/Tag	MP x2	MP x3	MP x2	MP x3
Meucheln (Beäuben, Meucheln, Griffe)	0	0	10	10
Navigation (Kartenkenntnis)	5	5	5	5
Nachtsicht (LV-Brille verwenden) Tagblind	10	10	10	10
Regeneration „Grund“ Blutung, alle TP in 6h	50	50	70	70
„Lehrling“ 1 TP/h, alle TP in 3 h	+80	+80	+100	+100
„Geselle“ 1 TP/10 min, alle TP in 1h	+120	+120	+150	+150
„Meister“ 1 TP/ 1 min, alle TP in 10 min	+160	+160	—	—
„Großmeister“ 1TP pro 10 Sec, alle TP 1 min	—	(+200)	—	—
Reiten	0	0	5	5
Runen Lesen und von Rolle zaubern	0	5	0	5
Rüstungsparade 1 / Scene ca 1h	20	20	30	30
2 / Scene ca 1h	+30	+30	+40	+40
3 / Scene ca 1h	—	+40	—	+50
Resistenz Bezauberung & Beherrschung	—	50	—	50
Auch vor ritualisierter Beherrschung	50	+20	50	+20
Resistenz Elementarmagie (max 1 Element)	100	200	100	200
Resistenz Furcht (Magie & Psychologisch)	25	25	30	30
Resistenz Gift „Hausfrau“	20	20	40	40
„Lehrling“	+40	+40	+80	+80
„Geselle“	+60	+60	+120	+120
„Meister“	+80	+80	—	+160
„Großmeister“	—	+100	—	—
Resistenz MAGIE „Lehrling“ 30 MP	150	200	150	200
„Geselle“ 50 MP	+150	+200	+150	+200
„Meister“ 100 MP	+300	+400	+300	+400
„Großmeister“ 300 MP	—	—	+450	+800

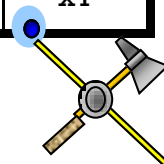


## C4 Punkte-Tabelle



C4

Fertigkeiten Fähigkeiten Resistenzen	Allround	Krieger	Zauber.	Abent.
Resistenz magischer Analyse (Info-Magie)	25	30	25	30
Resistenz Magie-Entzug	30	—	30	—
Resistenz Schwäche-Zauberei	20	20	30	30
Resistenz Verwandlungs & Heil-Zauberei	20	20	30	30
Resistenz vor Waffen (nur eine Art wählbar)				
Normale Waffen (Schaden Waffe TP—1)	150	150	200	200
Magische Waffen (Schaden Waffe TP—1)	250	250	300	300
Heilige Waffen (Schaden Waffe TP—1)	250	250	300	300
Unheilige Waffen (Schaden Waffe TP—1)	250	250	300	300
Schlösser-Kunde „Depp“	5	10	10	5
„Lehrling“	+10	+20	+20	+10
„Geselle“	+20	+40	+40	+20
„Meister“	+30	+60	+60	+30
„Großmeister“	—	—	—	+40
Spurenlesen	20	30	30	20
Kriegerstärke (Faust-Schaden = 1 TP)	50	50	75	75
Ogerstärke (Waffenschaden +1 TP)	+150	+150	—	—
Waffenspezialist (eine Waffe)	100	100	—	—
Waffenmeister (50 Con-Tage+)	20	20	50	35
Waffen & Rüstung flicken & Pflegen	5	5	10	10
Bauen & reparieren	+15	+15	+25	+25
Wundresistenz „Prügelknabe“ +1 TP / Zone	30	30	50	50
„Lehrling“ +2 TP / Zone	+60	+60	+100	+100
„Geselle“ +3 TP / Zone	+120	+120	—	+150
„Meister“ +4 TP / Zone	+180	+180	—	+200
„Großmeister“ +5 TP / Zone	—	+240	—	—
Zauber erlernen	MP x1	—	MP x1	—
Zauberermacht				
Lehrlingsmagier / Akkolyth (5 MP+)	0	—	0	—
Gesellenmagier / Priester (50 MP +)	+5	—	+5	—
Meistermagier / Hohepriester (100 MP+)	+50	—	+50	—
Großmeister / Erz-Kleriker (500 MP+)	—	—	+100	—
Zusatz-Sprache „Gosse“	5	10	5	5
„Fließend“	+10	+20	+10	+10
„Poet“	+20	+40	+20	+20
„Gelehrter“	—	—	—	+30
Runen-Magier Kraftrune	x1	x1	x1	x1
Runen-Magier Verwendungsrune	x1	x1	x1	x1





## **Kapitel KONVERTIERUNG zu RM**

Vor zu ziehen ist natürlich entweder die EPs eines nahen verwandten Systemes zu nehmen und die Figur neu zu erschaffen mit diesen Punkten und alle Fertigkeiten Fähigkeiten und Zauber aus dem RM zu verwenden. Aber manchmal ist das nicht gewünscht oder unpraktisch.

Dann kann die Prozedur mit (50 EP + 5 EP pro SC-Spiel Tag +2 EP Bonus für gutes Spiel pro SC-Spieltag) für Allrounder angewendet werden. Krieger, Zauberer bekommen 20% mehr EPs und Abenteurer sogar 40%.

Als schnelle Konvertierung aus dem Handgelenk werden einfach Irgendwelche Schutzpunkte durch Kämpfer-Fertigkeiten in Wundresistenz umgewandelt. Pro 2 Wundresistenz-Stufen wird zusätzlich noch eine Rüstungsparade vergeben.

Zauber bleiben im Groben erhalten, müssen aber den Ansprüchen an Darstellung entsprechen. Ein Lehrling hat dabei ca 50 MP, ein Geselle ca 100, ein Meister ca 250 und ein Großmeister ca 1000 MP zum Zaubern zur Verfügung.

Resistenz gegen MAGIE oder speziell definierter Magie (außer Resistenz Elementar-Magie) wirkt NICHT gegen Trefferkomponenten gebundene Kampfmagie (Softball & verursacht Schaden). Zusätzlich ist sie dar zu stellen und verhindert nicht jeglichen Einfluss, sondern erlaubt der Figur die Magie aktiv zu bekämpfen wenn sie ihn trifft.

Knickfokies oder Zerreiß-Rollen verlieren sofort ihre Wirkung. Sie dürfen gegen vor zu lesende Zauberrollen, Zaubertränke oder aufwendig zu verwendende Schmuckstücke eingetauscht werden.

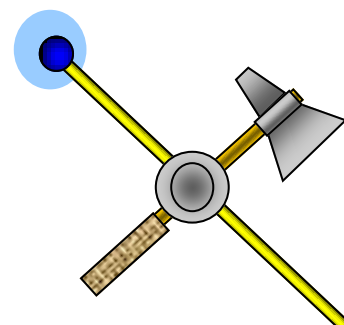
Meister und Großmeister Fähigkeiten sollen so weit es machbar ist erhalten bleiben nach dem gewohnten Spielsystem.

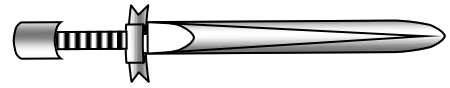
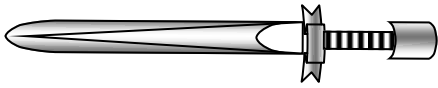
Resistenz gegen Beherrschung und Bezauberung ersetzt den Seelenschutz, verpflichtet aber auch zum Darstellen und Ausspielen der Resistenz.

Schriftkunden oder Geschichtskunden werden zu Geschichten und Mythen, sowie deren Spezialgebieten.

Zusätzliche Sprachen werden einfach übernommen und normal gesprochen.

Bei all dem darf und soll dies mit dem Spieler der Figur im guten abgesprochen werden, denn nur er weiß was an seiner Figur wirklich wichtig ist. Somit sollten die wirklichen Eckpunkte der Figur auch zuerst konvertiert werden.



**Kapitel TREFFERPUNKTE, Waffen und Rüstungen.**

Waffen werden recht grob eingeschätzt und verursachen meist 1 TP Schaden. Dieser gilt bis auf wenige Ausnahmen als VERLETZEND, was eine ernsthafte und blutende Wunde verursacht. Nur wenige Waffen gelten als GEPRELLT, was TP-Schmerzen verursacht, aber 10 mal schneller heilt und nicht blutet.

WAFFEN	Schaden	Besonderheit
Fäuste	1/2	GEPRELLT
Kurze Klingen	1	gut für Holzarbeiten
Einhand Schwerter	1	gut zum Braten über dem Feuer
Einhand Äxte	1	gut zum Holzhacken
Einhand Hämmer	1	gut zum Schmieden
Einhand Keule	1	GEPRELLT
Kampfstab	1	GEPRELLT
Magierstab (Artefakt)	1	magischer Schaden
Einhandige Speere	1	(nur Stichfähige)
Zweihändige Speere	1	(nur Stichfähige)
Zweihändige Schwerter	2	schwer zu parieren mit 1 Hand-Waffen
Zweihändige Äxte	2	schwer zu parieren mit 1 Hand-Waffen
Zweihändige Hämmer o.ä	2	schwer zu parieren mit 1 Hand-Waffen
Zweihand Keule	2	GEPRELLT
Helebarde (schlagend)	2	schwer zu parieren mit 1 Hand-Waffen
Anderthalbhänder	1	mit „schwerer Schlag 2“
Lanzenschwert (schlagend)	2	mit „schwerer Schlag 3“
Wurfaffen	1	
Bögen, Kurz & Lang	1	Durchschlägt Leder und Kettenrüstung
Armbrust leicht, Jagd, Schwer	1	Durchschlägt Leder, Kette und Platte
Armbrust Pistole	1	
Schwarzpulver-Pistole	1	Durchschlägt Leder und Kettenrüstung
Schwarzpulver Muskete	1	Durchschlägt Leder, Kette und Platte

Ein „**schwerer Schlag**“ bedeutet Aushohlen-“schwerer“ sagen- langsamer 180° Schlag durchführen und dabei „Schlag“ sagen. Es ist also ein besonders deutlich ausgespielter und somit spielerisch wertvoller Angriff.

RÜSTUNGEN (wirkt nur dort wo wirklich getragen)	TP / Zone
Weiches Leder, Fell, Wattierter Waffenrock	1
Dickes Leder, Hartleder, weiches verstärktes Leder	2
Kettenrüstung, Hartes verstärktes Leder, leichte Schuppe	3
Plattenrüstung, Ketten-Leder-Kombi, Schwere Schuppe	4
Ketten-Platten-Kombi	5
Helm Hartleder	+1 an Zone Torso
Helm Metall	+2 an Zone Torso

Liegen auf einer Figur normale Rüstung UND gezauberte Rüstung, so wird die bessere voll gerechnet und die schwächere halbiert und aufgerundet. Dann wird beides zusammenaddiert und schützt nun auch die normalerweise ungerüsteten Stellen.





## C6 Trefferpunkte



C6

Rüstung schützt nur dort wo sie getragen wird. Damit ist sowohl die Körperzone, als auch die Körperstelle gemeint. Trägt jemand eine Unterarmschiene wird aber am Oberarm getroffen, so schützt die Rüstung nicht. Die Wunde ist normalerweise stark kampfentscheidend (s.u.) weil sie ausgespielt und dargestellt werden muss.

Die Fähigkeit **RÜSTUNGSPARADE** erlaubt in einem Kampf (Scene mit ca 1h) 1 bis 3 Treffer die eigentlich verletzen und Wunden schlagen auf ein Rüstungsteil um zu lenken, welches in der getroffenen Zone angebracht ist. Somit erleidet doch die Rüstung den Schaden. Dies simuliert den erfahrenen Krieger mit seinen Reflexen.

**GEZAUBERTE RÜSTUNGEN** bedecken den gesamten Körper, helfen aber nicht gegen die heimliche und langsame Klinge, welche vorsichtig in Position gebracht werden bevor sie eine kleine 1 TP Wunde verursachen.

**VERZAUBERTE RÜSTUNGEN** (zumeist Artefakte) schützen alle Zonen des Körpers, welche sie zumindest teilweise bedecken komplett. Sie haben also wie gezauberte Rüstungen keine offenen Stellen. Die freien Stellen können aber mit einer langsamen Klinge durchdrungen werden (siehe gezauberte Rüstung).

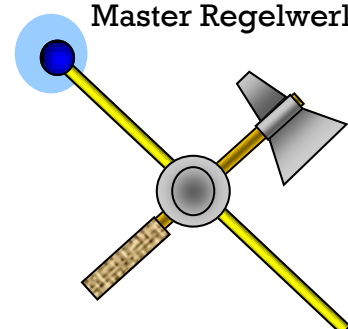
Während **RÜSTUNG** den Schaden komplett auf hält und durch zum Beispiel ein Schwanken und Keuchen, ein kurzes Taumeln, ein knuriges Grunzen o.ä. angezeigt wird und das Gegenüber sehen sollte, das der Treffer gezählt wurde (man kann auch ein Kurzes „Rüstung“ sagen dabei) ist eine **SCHUTZHAUT** hingegen nicht so gut. Sie gibt nur zusätzliche Trefferpunkte beim Körper, die wenn sie getroffen werden als Wunde ausgespielt werden müssen. Dazu gehört ein klarer Schmerzlaut, eine Bewegung und Mimik, welche den Schmerz der Verletzung erkennen läßt.

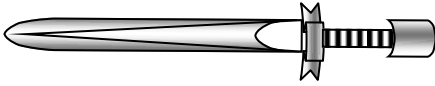
**WUNDRESISTENZ** bedeutet genauso wie Schutzhaut, dass die Körperzone mehr Trefferpunkte hat und diese dargestellt werden können wenn sie verletzt werden.

Wirken jetzt mehrere verschiedene **SCHUTZHÄUTE** auf eine Figur, so wirkt nur die stärkste voll und alle anderen garnicht. (sie gehen gleichzeitig mit kaput)  
Ein Fell (1 TP) plus eine gezauberte Hornhaut (2) und einen Steinhaut-Trank (3) ergeben also trotzdem nur 3 TP / Zone mehr. Diese Schutzhaut kann aber normal geheilt werden.

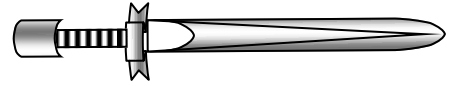
**OGERSTÄRKE** erlaubt mit **SCHLAGWAFFEN** aller Art +1 TP Schaden zu verursachen. Dies ist nicht kompatibel mit dem Schweren Schlag, der ja den gleichen Effekt hat. Er kann also nicht noch zusätzlich den Schaden weiter verstärken. Bei **STICHWAFFEN** oder Fernkampf-Waffen ist der Zusatzschaden durch die erhöhte Stärke nicht verwendbar.

Es wird explizit auf weitere Verstärkungen der Ogerstärke verzichtet. Riesenstärke, Drachenstärke ... usw sind kein Bestandteil des Regelwerkes und waren es auch nie.





## C7 Verletzung



C7

### Kapitel VERLETZUNG und VERBLUTEN

Jede **VERLETZUNG** eines Trefferpunktes eines Körpers ist eine blutende Wunde, welche schmerzt, behindert und blutet (1 TP zusätzlich in 10 min, danach endet die Blutung). So lange noch nicht die Hälfte der TP einer Körperzone verwundet sind ist die Figur Kampffähig, muss aber jede Wunde darstellen. (Wer viel aushält muss also mehr darstellen). Ist jedoch die „Halb-Marke“ erreicht so ist effektives Kämpfen nicht mehr damit möglich, (kaum Kraft und nur wenig Geschick). Taumeln und ein Langwert mit Mühe zweihändig führen ist ein gutes Beispiel hierfür.

Der **KOPF** ist keine legitime Trefferzone für den normalen Kampf.

Ist der **TORSO** verletzt so sollten alle Bewegungen langsamer werden. Bei der Halb-Marke kann sich die Figur kaum auf den Beinen halten.

Ist ein **ARM** verletzt, so wird jeder Angriff damit von einem Schmerzlaut begleitet und die Angriffe müssen von mindestens 90° zu mindestens 135° vergrößert werden. Bei der Halb-Marke ist der Arm zu schwach um eine normalgroße einhändige Waffe alleine zu führen.

Bei einem verletzten **BEIN** ist weder Dauerlauf noch rennen möglich, sondern bestenfalls zügiges humpeln. Bei der Halbmarke will das Bein die Last kaum tragen und nur langsames humpeln funktioniert noch.

Sind alle TP einer Zone Verletzt, so kann sie garnicht mehr eingesetzt werden und alle weiteren TP-Schaden werden auf den Torso weitergeleitet. Ist dieser bei „Null“ so ist die Figur bewusstlos. Fallen die Torso-TP auf ihren Wert ins Minus, so liegt die Figur im **STERBEN**.

Eine Amputation setzt die entsprechende Körperzone direkt auf 0 TP und verursacht eine starke Blutung von (TP Körperzone) pro 10 Min (endet nicht von selbst) am Torso. Eine Kopf-Amputation ist direkt tödlich.

Ein meuchlerischer (gut dargestellter und somit erfolgreicher) Kehlschnitt verursacht eine Blutung von 1 TP pro Minute, welcher nicht von selbst endet. Üblicherweise bricht das Opfer direkt zusammen, da es zusätzlich noch den Schaden der Waffe auf 3 TP erhöht und am Torso verletzt.

Ein Wesen ohne Regeneration und ohne Behandlung **heilt alle Wunden in 24h**, aber keine Amputationen. Diese müssen geheilt und regeneriert werden.

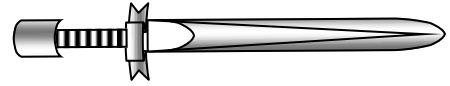
Mit Regeneration „Grund“ wird das normale 1 TP/10 min Bluten gestoppt. (also auch normale Amputationen ausser Kopf, nicht aber ein Meuchlerischer Schnitt). Zusätzlich heilen alle Wunden in 6h.

Höhere Regeneration verringert die Zeit bis zur vollständigen Heilung und heilt zusätzlich vorab schon einmal die eine oder andere Wunde, wobei immer zuerst die am wenigsten verletzte Körperzone 1 TP heilt.

Mit **Heilkunde „Lehrling“** wird ein Opfer so weit versorgt, dass es für kurze Zeit heilt als habe es Regeneration „Grund“ und eine Infektion durch Wundbrand wird abgewendet. Mit Heilkunde „Meister“ Steigt die Heilgeschwindigkeit auf die der Regeneration „Lehrling“ mit 1 TP pro h und alle TP in 3 h. Blutung Stop „gemeuchelt“.



## C7 Verletzung



C7

### GEZIELTE SCHLÄGE

Werden gegen **HILFLOSE ZIELE** angewendet und bedürfen einer besonders guten Darstellung. Es wird in Kampfstellung gegangen, „Gezielter Schlag“ angesagt, und dann bei einem 270°+ Schlag die anvisierte Stelle angesagt. Wird diese getroffen, ohne auch nur teilweise pariert worden zu sein war es erfolgreich.

Ist das Ziel an der angesagten Stelle von Rüstung geschützt, so verursacht der Treffer nur +1 TP mehr Schaden. Ist die Stelle von nur von Schutzhaut und nicht von Rüstung geschützt, so wird der Schaden um +2 TP erhöht. Findet sich dort weder Rüstung noch eine Schutzhaut, so ist das Körperteil amputiert.

Hierbei ist es erlaubt gezielt den Kopf an zu greifen um einen Amputation zu erwirken, ABER es muss auf jeden Fall abgebremst werden, so dass weder Hals noch Kopf wirklich berührt werden beim Schlag, sondern für ein zwei Sekunden davor schweben bevor sie zurrück gezogen werden. Geht das Abbremsen fehl und Kopf oder Hals werden mit der Waffe berührt, so ist der Schlag nicht erfolgreich, sondern wurde dem Angreifer aus der Hand geprellt.

Die Fähigkeit **WAFFENMEISTER** erlaubt es im Kampf einen Gezielten Schlag bei einem nicht hilflosen Ziel an zu wenden. Die Vorgehensweise bleibt gleich (s.o.) Dies ist eine Art völlig unterlegene Feinde durch eine amputierte Hand oder ein amputierten Fuß aus dem Kampf zu erlösen und sie für andere demoralisierend am Boden zurrück zu lassen. Ein Waffenmeister kann dies aber nicht unendlich oft. Er darf es nur dann erneut in der selben Scene (1h) anwenden, wenn der vorherige Gezielte Schlag erfolgreich war. (also dort Schaden verursacht hat) Geht der Schlag einmal fehl, so schwindet sein Kampfgeschick, bis sich sein Selbstvertrauen erhohlt hat.

Die Fähigkeit **WAFFENSPEZIALIST** erlaubt mit der erlernten Schlagwaffe (Schwerter, Äxte, Hämmer o.ä.) einen schweren Schlag durch zu führen, welcher einen zusätzlichen TP Schaden verursacht. Diesen darf er im Kampf beliebig oft versuchen, solange er UNVERLETZT ist. Die erste Verletzung egal welcher Körperzone, oder gar eine nicht geheilte alte Wunde läßt die Fähigkeit versagen.

Gezieltes **BETÄUBEN** benötigt ein Opfer, das vom Angriff überrascht wird und verursacht mit einer Waffe 2 TP GEPRELLT am Torso. Es wird ein Gezielter Schlag ausgeführt, bei dem auf das Ansagen verzichtet wird und erst beim Anhalten der Waffe am Hinterkopf oder der Schläfe ein „Pömpf“ gesagt wird. Während für ungerüstete ein Dolchgriff reicht, benötigen Lederhelmtträger schon Waffen mit 2 TP Schaden und Metallhelmtträger sogar Waffen mit 3 TP-Schaden. Das Ziel erwacht sobald beide TP-Geprellt geheilt sind (10 fache Heilgeschwindigkeit).

**MEUCHELN** benötigt ein Opfer, dass vom Angriff überrascht wird und verursacht eine stark Blutende Wunde am Torso (1 TP pro min) und 3 TP Schaden mit jeglicher Waffe. Hierbei muss die Klinge komplett von einer Seite des Halses langsam zur anderen (180°) entlang geführt werden (möglichst ohne ihn mit Latexwaffen Brandwunden zu verursachen. ) Von vorne muss das Opfer noch mindestens 1 Sekunde völlig überrascht und erstarrt sein.



## C7 Verletzung



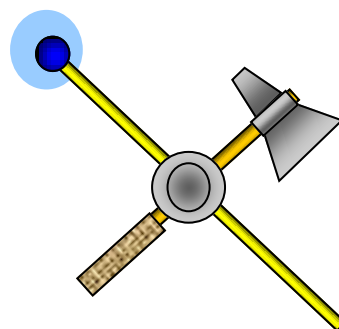
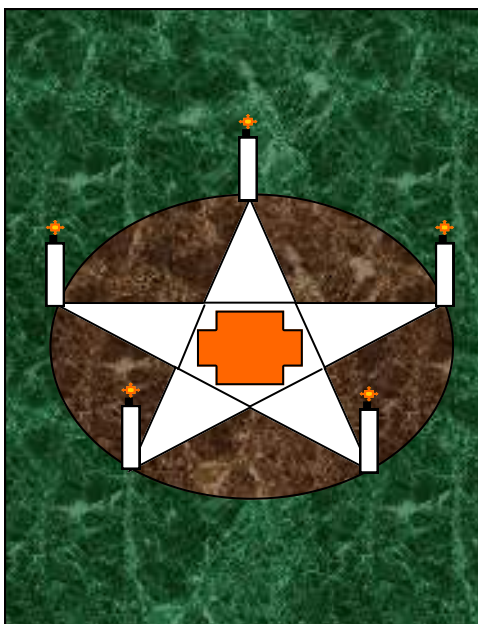
Gerade Wesen mit hoher Regeneration tendieren dazu einen meuchlerischen Schnitt zu überleben.

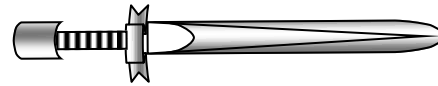
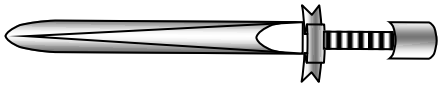
Einem hilflosen Ziel kann auch ein **TODESSTOß** gesetzt werden. Hierfür muss das Ziel hilflos am Boden liegen, oder in einer ähnlichen bewegungsunfähigen Situation gefangen sein. Der Todesstoß wird am Torso angesetzt und MUSS als STICH ausgeführt werden. Nach dem Ansetzen wird „angesetzter Todesstoß“ gesagt und 1 Sekunde länger gewartet. Dann wird mittels einer Bewegung angedeutet, als würde die Klinge in den Torso gestoßen. Und mit einem gesprochenen „ausgeführt“ beendet. Wird der Angreifende gestört durch Anstoßen, eine Parade gegen die Waffe oder irgend etwas vergleichbares ist der Todesstoß nicht erfolgreich und verursacht nur 1 TP Schaden. Auch der Versuch durch vorhandene Rüstung hindurch zu stechen läßt ihn scheitern. Selbst bei nur gezauberter Rüstung ist er nicht tödlich.

Wird der Todesstoß sauber dargestellt und nicht behndert, so stirbt das Opfer sofort.

Aber es gibt noch **andere Möglichkeiten** um schnell heilende Feinde kampfunfähig zu machen. Es gibt Magie, welche Regeneration verhindert oder verlangsamt. Diese muss geg. Vor einer Heilung entfernt werden. Zum Beispiel Dunkelfeuer verursacht Verbrennungen, welche die Heilzeiten verzehnfachen und zu einem Minimum von einer Stunde verlängern. Dies Verbrennungen können durch Magie Neutralisiert werden oder durch „Meisterhafte Operationen“ eines Heilkundigen herausgeschnitten werden.

Auch sind **ASSASINENGRIFFE**, welche Nерfelähmungen verursachen und so der hilflose Gefagene nicht getötet werden muss ein probates Mittel um den Zwang zu einem Todesstoß zu umgehen. Der Anwender sollte in der Kunst des Meuchelns geschult sein und eine entsprechende Ausbildung in Heilkunde „Meister“ besitzen. Die Griff erhalten meist 1 bis 3 Stunden an, oder bis ein meisterlicher Heilkundiger sich ein wenig Zeit dafür nimmt und den Nерfengriff neutralisiert.





## Kapitel GIFTKUNDE & ALCHEMIE

Die **Stufe** in **Giftkunde** und **Alchemie** zeigt an, was herstellbar ist. Dadurch sind die **Stufen der Wirkung (wie wirkt der Trank)** und die **Stufen der Stärke (welche Resistenz hilft gegen das Gift?)** zuerst gleich.

Alchemisten können aber die **Wirkung verstärken** und dafür die **Stärke senken**, oder die **Wirkung beschleunigen** und dadurch die **Wirkung und die Stärke** verringern.

### HAUSFRAU

Kochen, Backen, Lebensmittelkunde, Hausmittelchen und sehr bekannte Heilkräuter. Kann eine erfolgte Vergiftung erkennen, ohne sie klassifizieren zu können. Erkennt verdorbenes Essen und kann einfache Tränke oder Salben herstellen, die direkt (ca 1h) nach der Herstellung verwendet werden müssen.

Ein Trank benötigt 2 triviale Komponenten, welche man vielerorts findet.

### LEHRLING

Identifiziert Tränke, Vergiftungen und Gifte bis Stufe Lehrling und kann die Stufe anderer erraten. Stellt einfache Tränke und Gegengifte mit 24h Haltbarkeit her, Kann einfache Kampfalchemie her stellen, die aber nur als Falle funktionieren.

Ein einfacher Trank benötigt 2 Triviale und 2 einfache Komponenten wie man sie in einer gut sortierten Küche findet.

### GESELLE

Identifiziert Tränke, Vergiftungen und Gifte bis zu einer beliebigen Stufe. Steilt normale Tränke und Gegengifte mit einer Haltbarkeit von ca 1 Woche her.

Kann normale Kampfalchemie erstellen, welche geworfen werden kann.

Ein normaler Trank benötigt 2 Triviale, 2 einfache und 2 normale Komponenten, wie man sie vorher stundenlang vorbereitet haben muss.

### MEISTER

Stellt komplexe Tränke und Gegengifte mit langer Haltbarkeit her. Ist in der Lage komplexe Kampfalchemie mit komplizierten Zündmechanismen her zu stellen.

Ein komplexer Trank benötigt 2 Triviale, 2 einfache, 2 normale und 2 komplexe Komponenten, wie man sie nur teuer von Alchemisten kaufen kann.

### GROßMEISTER

Tränke, Haltbarkeit, Zündmechanismen sind doch nur Detailfragen in seinem unedlichen Geschick.

Großmeisterliche Tränke benötigen 2 Triviale, 2 einfache, 2 normale, 2 komplexe und 2 Großmeisterliche Komponenten, welche nur durch langwierige Questen zu bekommen sind.

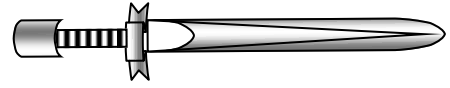
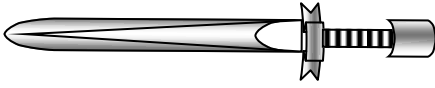
Triviale Komponenten.:

Wasser, Gras, Erde, Tannenzapfen, Menschenhaar, Speichel, u.v.m

Einfache Komponenten.:

Salz, Gewürze, Kartoffel, verbranntes Holz, Butter, Blut u.v.m.





### Normale Komponenten.:

Getrocknetes Ahorn, Elfenhaar-Büschel, Kräuterbutter, Cappuzian-Pulver, Petroleum, in Bier eingelegtes und getrocknetes Brot, Tee-Pulver, Elfenblut, u.v.m.

### Komplexe Komponenten.:

Ein Fläschchen Sumpfnebel, Einhornblut, Alchemistisches Gold, Knochenmehl eines Untoten Skelettes, Drachenschuppe, elementare Erde, u.v.m.

C8

### Großmeisterliche Komponenten.:

Pulver vom Horn eines Einhorn, ein Drachenaugen, Scherben des Seelengefäßes eines Liches, Versteinertes Böses, Das Herz einer Dryade, u.v.m.

Bei der Herstellung ist es wichtig eine gute glaubhafte Show zu geben, Dabei darf das was am Ende getrunken wird denjenigen nicht Gefährden. Dazu gehört auch, dass dieser möglicherweise Allergien hat. Medikamente sind gänzlich zu unterlassen und Lebensmittelchemie nur von Ausgebildetem Fachpersonal zu erstellen. Vorsicht Wasser in Fläschchen vergammelt schnell.

Oftmals haltbar sind z.B. stärkere Alkohohlikas mit mehr als 30 %. Aber gerade für Autofahrer sind diese Fatal. Es darf also niemand gezwungen werden das Zeug wirklich ein zu nehmen.

Es ist üblich, dass jeder Trank eine NEBENWIRKUNG hat, welche in ihrer Wirkung etwa eine Stufe schwächer ist, als der Trank selbst. Natürlich ist es möglich hier Abhilfe zu schaffen.

Natürlich sind diese Komponenten-Hinweise nur ein Anhaltspunkt und keine Pflicht, denn das Spiel und die Show geht vor. Zur Not ist es Möglich hochwertige Komponenten durch Ersatzstoffe zu ersetzen.

### Billige Komponenten verwenden

Die Stärke der Alchemie Alchemie sinkt um —1

Die Wirkung bleibt gleich

Es werden die größere Menge günstigere Komponenten verwendet. Es darf eine Komponente durch eine die um 1 Stufe geringer ist ausgetauscht werden.

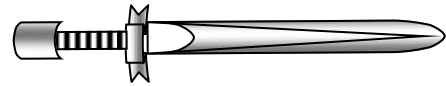
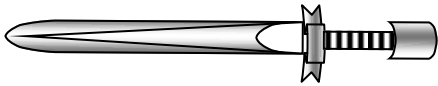
Es kommt eine Nebenwirkung hinzu, welche der Stärke der eingesparten Komponente entspricht.

*Stufe der Stärke der Alchemie bedeutet wie leicht / schwer es ist dem zu widerstehen.*

*Die Stufe der Wirkung ist das was in der Beschreibung angegeben ist.*

*Nebenwirkungen sind Auswirkungen, welche nicht direkt mit der gewünschten Wirkung konform gehen. Sie sollen das Einnehmen von Tränken farbiger machen und den Trinkenden zum Ausspielen bewegen.*

Grundsätzlich sind alle Alchemistischen Tränke „Giftig“ und eine Resistenz vor Gift hilft gegen Tränke und Speisegift, Atemgifte, Blutgifte oder Kontaktgifte, nicht aber gegen geworfene Kampfalchemie. Gerade bei Alchemie die im Kampf verwendet wird, kann es sein dass die magischen Komponenten auch durch eine Resistenz gegen spezielle Magie aufgehalten werden kann.



Manche Alchemisten wollen Tränke ohne Nebenwirkungen, weil ihr Kunde das so verlangt und teuer bezahlt. Steht zu hoffen, dass er der Wirkung nicht widersteht.

### Nebenwirkungen Dämpfen

Die Stärke der Alchemie sinkt um —1

Und die Wirkung bleibt gleich.

Die nötigen Komponenten steigen um +1 in allen Stärken

Die Nebenwirkung wird harmloser oder vergeht sogar ganz

Da Tränke meist eine Zeit haben nach dem einnehmen, bis sie wirken kann es sehr wichtig sein, diese zu beschleunigen. Das erleichtert aber auch das Widerstehen durch Resistenz Gift und verringert die Wirkung deutlich.

### Beschleunigen der Trankwirkung

Die Stärke der Alchemie sinkt um —1

Die Wirkung sinkt um —1 Stufen.

Die nötigen Komponenten bleiben gleich.

Die Heilzeit verringert sich auf 1/ [Lehrling 2 / Geselle 3 / Meister 4 / Groß-M 5) der üblichen Zeit. Hierbei ist das Können des Alchemisten ausschlaggebend und nicht die Stufe des Trankes.

Gerade Wandlungen oder Gifte sollen länger wirken, oder länger haltbar sein. Dies ist natürlich Möglich, Aber auch hier wird es leichter dem zu widerstehen.

### Verlängerung der Trankwirkung ODER der Haltbarkeit

Die Stärke der Alchemie sinkt um —1

Die Wirkung sinkt um —1 Stufe.

Die nötigen Komponenten bleiben gleich.

Die Wirkungszeit verlängert sich auf Faktor [Lehrling 2 / Geselle 3 / Meister 4 / Groß-M 5) der üblichen Zeit. Hierbei ist das Können des Alchemisten ausschlaggebend und nicht die Stufe des Trankes.

Manchmal versucht man sich an etwas was jenseits dessen liegt, was man eigentlich kann. Eine Wiederbelebung zu beschleunigen währe so etwas, denn die Wirkung welche um 1 Stufe fällt müsste wieder um diese eine Stufe angehoben werden.

### Trank verstärken

Die Stärke der Alchemie sinkt um —1

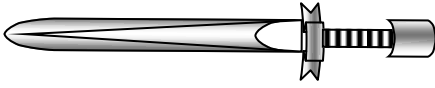
Die Wirkung steigt um +1 Stufe

Die nötigen Komponenten verdoppeln sich

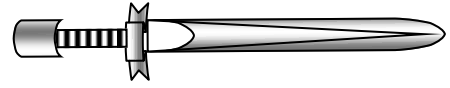
Die Nebenwirkung ist genauso stark wie der gewünschte Effekt und kann sogar stärker werden (SL-Entscheid) Wird manchmal angewandt um tödliche Gifte zu neutralisieren

Es gibt kein Verbot mehr als eine Veränderung in einen Trank zu mischen. Es wird aber geraten dabei Vorsicht walten zu lassen.





C8 Giftkunde



C8

### **HEIL-Alchemie.:**

#### **Wundsalbe**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h  
Reinigt die Wunde und heilt eine Blutung in 1 min.

#### **Heilsalbe**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h  
Reinigt die Wunde, heilt eine Blutung in 1 min und heilt 1 TP in 1 h.

#### **Heiltrank**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min und heilt alle TP in 1 h.

#### **Trank der Regeneration**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min, heilt alle TP in 1h und läßt amputierte Körperteile in 6h Nachwachsen.

#### **Schluck des Lebens**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min, heilt alle TP in 1 h, läßt amputierte Körperteile in 6 Nachwachsen und belebt das Ziel wieder in 12h.

### **GEGENGIFT-Alchemie.:**

#### **Hausmittelchen**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h  
Neutralisiert ein Gift der Stufe „Hausfrau“ in 1 h.

#### **Einfaches Gegengift**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h  
Neutralisiert ein Gift der Stufe „Lehrling“ in 30 min.

#### **Normales Gegengift**

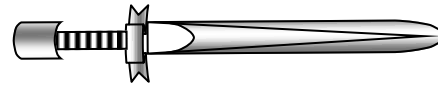
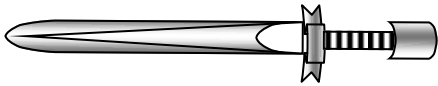
„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Neutralisiert ein Gift der Stufe „Geselle“ in 20 min.

#### **Komplexes Gegengift**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Neutralisiert ein Gift der Stufe „Meister“ in 12 min.

#### **Mächtiges Gegengift**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Neutralisiert ein Gift der Stufe „Großmeister“ in 10 min.

**KÖRPER-Trank-Alchemie.:****Seifenschaum**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h  
Reinigt den Körper von Dreck und Krankheitskeimen.

**Hautfarben-Salbe**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h  
Wechselt die Farbe der Haut in 5 min für 6h.

**Lederhaut-Trank**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h  
Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Leder (1 TP /Zone) in 1 min für 1 h

**Schuppenhaut-Trank**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h  
Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Schuppe (2 TP /Zone) in 1 min für 1 h

**Steinhaut-Trank**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Stein (3 TP /Zone) in 1 min für 1 h

**Versteinerungs-Trank**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Verwandelt die gesamte Person in harten Stein in 1 min für 24h

**Verwandlungs-Trank**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Verwandelt die gesamte Person in ein Tier in 1 min für 24h

**Rückverwandlungs-Salbe**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Verwandelt die gesamte Person zurrück (aus Stein o.ä) in 1 min

**Kristallhaut Trank**

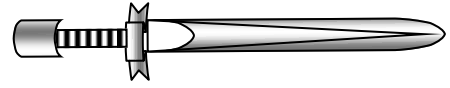
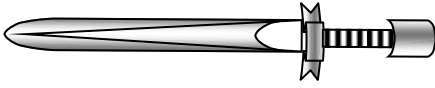
„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv.Komponenten. Haltbarkeit #  
Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Kristall (4 TP /Zone) in 1 min für 1 h

**Versteinerungs-Wurf-Phiole „Magisch & Gift -Körperzauber“**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv.Komponenten. Haltbarkeit #  
Verwandelt die gesamte getroffene (Softball) Person in harten Stein in 1 min für 24h  
Die Phiole muss „gezündet“ werden bevor sie geworfen wird.

**Verwandlungs-Wurf-Phiole „Magisch & Gift-Körperzauber“**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv.Komponenten. Haltbarkeit #  
Verwandelt die gesamte getroffene (Softball) Person in ein Tier in 1 min für 24h  
Die Phiole muss „gezündet“ werden bevor sie geworfen wird.



### **KAMPF-Alchemie.:**

#### **Brand-Paste**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Ein Geschoss (Soft-Pfeil) welches mit der Paste eingeschmiert wird verursacht +1 TP Feuer zusätzlich und neigt dazu das Ziel an zu zünden.

#### **Stinkende Phiole**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Der Phiole wird zerbrochen und verströmt danach einen üblen Gestank bis zum Ende ihrer Haltbarkeit (Softball)

#### **Pyromanen-Schlauch**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Ein Weinschlauch (mit 1 Liter Wasser) verspritzt brennbares Öl, welches wenn separat mit z.B. einer Fackel entzündet wird und den Feuerschaden des Angriffes verdoppelt.

#### **Säure-Phiole**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h

Die Zerbrechliche Phiole (Softball) hinterläßt einen Säurefleck, der in 1 Minute 3 TP Säureschaden verursacht, wenn nicht schnell entfernt.

#### **Feuerball Phiole**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Die Phiole muss gezündet werden, bevor sie (Softball) auf den Feind geworfen wird und entzündet sich in der Luft. Beim Treffen verursacht sie 3 TP Feuer-Schaden.

#### **Eis Phiole**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Die zerbrechliche Phiole wird (Softball) auf den Feind geworfen wird und zersplittert. Beim Treffen verursacht sie 1 TP / Zone Kälte-Schaden. Sie ist für den Alchemisten aber selbst eine große Gefahr, wenn sie im Kampf beschädigt wird und dann alle andere Kampfalchemie zerstört.

#### **Explosionspfeil**

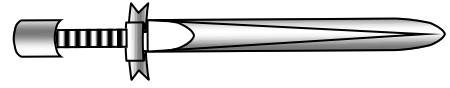
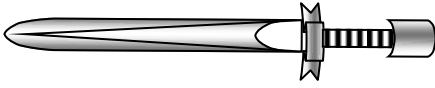
„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Ein Geschoss wird gebaut, welches normal mit einem Bogen oder Armbrust verschossen wird und anstatt 1 TP normalen Schaden zu verursachen explodiert es beim Auftreffen für 3 TP Splitter Schaden (NICHT Rüstungsdurchdringend)

#### **Feuerpfeil**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Ein Geschoss wird gebaut, welches normal mit einem Bogen oder Armbrust verschossen wird und anstatt 1 TP normalen Schaden zu verursachen explodiert es beim Auftreffen für 3 TP Feuerschaden (NICHT Rüstungsdurchdringend)

**Bombe**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Diese Kugel (Fußball großer Softball) muss gezündet werden, bevor sie nach einer Zeit von ca 10 Sekunden explodiert und im Radius von ca 10 m jedem Wesen 1 TP / Zone an Splitter und Feuerschaden verursacht.

**Flammen-Phiole**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Diese Phiole (Softball) muss gezündet werden, bevor sie geworfen wird. Sie entzündet sich in der Luft und verursacht einem getroffenen Ziel 5 TP Feuerschaden.

**Blitz-Phiole**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Diese Phiole (Softball) muss gezündet werden, bevor sie geworfen wird. Sie entzündet sich in der Luft und verursacht einem getroffenen Ziel 5 TP Blitz-Schaden

**Starke Säure-Phiole**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Diese zerbrechliche Phiole (Softball) wird geworfen und zerbricht beim Aufprall. Dort verursacht sie einen Säurefleck der in einer min 3 TP Säure pro Zone verursacht.

**Odem Schlauch**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Ein Weinschlauch (Wasser Je 1/2 L) verspritzt eine Flüssigkeit, welche an der Luft zu brennen anfängt. Trifft der Strahl ein Wesen, so brennt jede getroffene Zone mit 1 TP. Hierbei können auch mehrere Ziele gleichzeitig getroffen werden.

**Brennende Klinge des Alchemistischen Feuers**

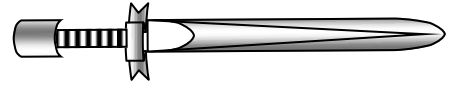
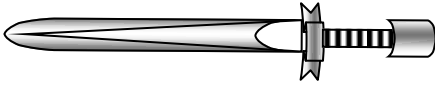
„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Auf eine Klinge aus EISEN (kein Silber oder anderes Metall, oder gar Holz und auch nicht magische Waffen, welche nicht zerstört werden) wird die Paste aufgetragen. Vor Benutzung wird sie entzündet und brennt für eine Stunde und verursacht +1 TP Feuerschaden zum Normalen Waffenschaden. Nach der Stunde ist die Waffe zerstört.

**Drachen Odem-Schlauch**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Ein Weinschlauch (Wasser Je 1/2 L) verspritzt eine Flüssigkeit, welche an der Luft zu brennen anfängt. Trifft der Strahl ein Wesen, so brennt jede getroffene Zone mit 2 TP. Hierbei können auch mehrere Ziele gleichzeitig getroffen werden.

**Terror-Kugeln**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Es werden ein dutzend kleine Kügelchen (12 kleine Softbälle) her gestellt, welche alle zusammen geworfen werden müssen um ihre Wirkung zu entfalten. Sie springen durch die Gegend und jedes Auftreffen eines einzelnen Kügelchens verursacht 1 TP Schaden. (nicht nur das erste) Nach etwa 1 Minute ist die Wirkung dann vorbei und die Kugeln müssen alchemistisch neu geladen werden. Sind es nur 11 kommt die Wirkung nicht zustande.

**GIFTE.:****Juckpulver**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Ein Beutelchen Pulver, welches eine Wolke aus Staub erschafft, der wenn er Haut trifft dort einen bösen Juckreiz verursacht. Das schadet zwar nicht wirklich, macht denjenigen aber sehr wütend.

**Magenverstimmung**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Das Gift wird ins Essen gemengt und sorgt dort für eine starke Magenverstimmung, welche sich nach 1h nach einem Erbrechen auflöst. Dies schadet zwar nicht wirklich ist aber sehr ablenkend.

**Schlaftrunk**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Das Gift wird in ein Getränk gemischt und sorgt dort 1 h für eine steigende Schläfrigkeit, die wenn genutzt zu einem guten ruhigen Schlaf führt. Weigert sich das Opfer beharrlich, so wird es danach wieder normal.

**Krämpfe**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h

Eingenommen in Essen oder Getränk verursacht es in 1 min harmlose Krämpfe, welche an einen verdorbenen Magen erinnern. Danach verliert das Opfer 6 h lang pro Stunde 1 TP Torso durch innere Blutungen.

**Blutende Haut**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Eingenommen in Essen oder Getränk verursacht es in 1 min für 1 h Blutungen auf der Haut, die 1 TP pro 10 min am Torso Schaden anrichten

**Atemnot**

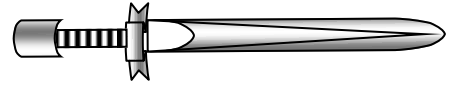
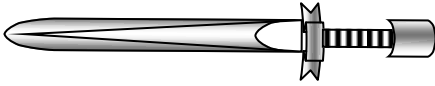
„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Eine Staubwolke die eingeathmet wird verursacht in 1 min für 1 h Atemnot. Dies führt zu einer Schwäche, die so ist als wenn jede Körperzone auf halbe Marke verletzt sei, obwohl es unverletzt ist.

**Klingengift-Verletzung**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #

Auf eine Klinge aufgetragen beginnt es zu zerfallen. Mit jeder Stunde und mit jedem Treffer wird es schwächer. Es kann 4 Teffer-Stunden bewirken, bevor es zu schwach wird zum Wirken und verliert dabei jeweils eine Stufe an Giftstärke. Bei einer Wunde gelangt es ins Blut und verursacht Wundbrand, der die Restzeit an der getroffenen Stelle wütet und 1 TP pro 10 min anrichtet, bis die Wirkung zu schwach ist. Frisch aufgetragen kann es den stärksten Feind töten. Auch wenn man selbst schon längst verschieden ist.

**Klingengift-Lähmung**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Auf eine Klinge aufgetragen beginnt es zu zerfallen. Mit jeder Stunde und mit jedem Treffer wird es schwächer. Es kann 4 Teffer-Stunden bewirken, bevor es zu schwach wird zum Wirken und verliert dabei jeweils eine Stufe an Giftstärke. Bei einer Wunde gelangt es ins Blut und verursacht in einer Minute für 10 min Lähmung, der an der getroffenen Stelle Wütet und diese Körperzone lähmt. Dies hält an, bis die Giftwirkung abgeebbt ist.

**Klingengift-Schmerzen**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Auf eine Klinge aufgetragen beginnt es zu zerfallen. Mit jeder Stunde und mit jedem Treffer wird es schwächer. Es kann 4 Teffer-Stunden bewirken, bevor es zu schwach wird zum Wirken und verliert dabei jeweils eine Stufe an Giftstärke. Bei einer Wunde gelangt es ins Blut und verursacht in einer Minute für 10 min fürchterliche Schmerzen im ganzen Körper. Diese verhindern recht effektiv das Wirken von Zauberei in dem sie die nötige Magie für einen Zauber verdoppeln. Dadurch sind viele Magier nicht mehr in der Lage ihre Zauberei zu wirken weil sie Zeitweise über die Grenze ihrer Macht gehen.

**Klingengift-Tod**

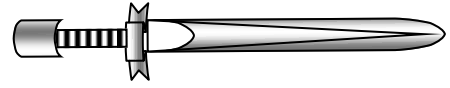
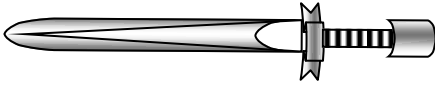
„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Auf eine Klinge aufgetragen beginnt es zu zerfallen. Mit jeder Stunde und mit jedem Treffer wird es schwächer. Es kann 4 Teffer-Stunden bewirken, bevor es zu schwach wird zum Wirken und verliert dabei jeweils eine Stufe an Giftstärke. Bei einer Wunde gelangt es ins Blut und verursacht in 24h den Tod. Das Ziel Spürt den nahenden Tod und kann versuchen es zu verhindern.

**Zombienation,,Magisch & Gift“**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Als Trank ohne Beigaben wie Essen oder Trinken eingenommen verwandelt dieses bittere Gebräu das Opfer binnen 24 Stunden in einen Untoten Zombie. Die Verwandlung beginnt schleichend und beginnt mit trockener Haut, viel Durst, dann Hunger, Nach 6 h liegen die Augen tief in den Höhlen und der Verstand beginnt sich zu umwölken. Nach 12h beginnt die Haut grau und gammelig zu werden. Ab 18 h ist der Hunger nach Leben so groß, dass das Opfer auch Freunde anfällt und beißt. Nach 24h stirbt das Opfer und wird zu einem willigen Diener desjenigen, der ihm jeden Tag einen Tropfen des Gebräus gibt.

**Kontakt-Gift**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Wandelt ein anderes Gift in ein Kontaktgift um. Es behält seine alte Alchemie-Stärke, wirkt aber jetzt bei Hautkontakt, statt durch Trinken, Essen oder Verwundung.

**BEHERRSCHUNGs-Alchemie.:****Massage-Öle**

„Hausfrau“ 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 1h

Es reinigt von Gestank und wandelt ihn anscheinend in Wohlgerüche um. Das Opfer entspannt sich und fühlt sich dem Massierenden positiv zugetan.

**Parfüm**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h

Angewendet hält es ein paar Stunden. Der Wohlgeruch überdeckt etwaigen Gestank und wirkt so positiv auf das Gegenüber.

**Aphrotisiaka**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Angewendet wirkt es ca 3h. Dieses berauschende Getränk weckt die Lebensgeister, läßt die Haut empfindlicher werden und verstärkt die Libido. Es zwingt zu nichts, aber nur wenige nehmen es ungewollt.

**Freundschaftstrunk**

„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche

Zu zweit getrunken verbindet es nach 1 min zwei Wesen in Freundschaft für 24h.

BEIDE empfinden diese Freundschaft. Sie fühlen wie es dem anderen geht auf ähnliche weise wie es bei den Elfen mit ihrem Band der Seelene sein soll.

**Liebestrank**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv.Komponenten. Haltbarkeit #

Getrunken dauert es eine Stunde, bis sich das Opfer in etwas schwindelig fühlt und die Augen schließt. Wenn es dann die Augen wieder öffnet, verliebt es sich in das erste Gesicht in das es blickt. Hierbei sind auch Portraits und Fremdwesen möglich.

**Gehorsams-Trank**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv.Komponenten. Haltbarkeit #

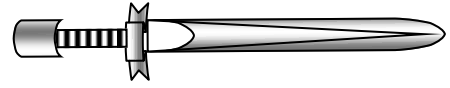
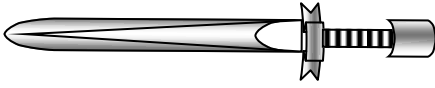
Getrunken dauert es eine Minute, bis das Opfer seinen eigenen Willen verliert und 1 Stunde lang versucht die jeweils letzte Anweisung von egal wem zu befolgen, so lange es sich dabei weder verletzt noch etwas von sich hergeben muss. (also kein Ausziehen oder Waffen abgeben)

**Fremde Seele „Magisch & Gift-Beherrschung“**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?

Ein alchemistischer Gegenstand wird auf die Haut in Herzgegend gelegt. Eine Paste aus den Überresten des zu rufenden wird auf alle Körperzonen geschmiert. Nach etwa einer Minute wird die Seele und der Verstand des Opfers verdrängt und eingekerkert. Der Gegestand muss bei jeder Dämmerung erneut auf diese Stelle gelegt werden, oder die Verbindung erlischt und die uhrsprüngliche Seele kommt wieder frei. Bis da hin kann die gerufene Seele aber normal agieren, wie es mit dem Körper und der Macht des Opfers möglich wäre.





### **ZAUBER-TRÄNKE-Alchemie.:**

Diese Tränke sind eine Zusammenarbeit von Magie und Alchemie. Deswegen reicht es auch eine von beiden Resistenzen zu besitzen (Magie oder Gift) um die Auswirkungen abwehren zu können. Es ist die alchemistische Form eines Zaubereinbetten in einen Trank. Eine rein magische Variante des Zaubereinbettens in einen Trank ist diesem gleichwertig und benutzt die selben Detailregeln, wenn es darum geht was eingebettet werden kann.

Da dies dazu verführt Magie ein zu weben um damit Resistenzen und Schutz zu umgehen statt sich normal damit befassen zu müssen, ist diese Alchemie mit Vorsicht zu handhaben.. Sollte etwas derartiges passieren ist der Trank ein Fehlschlag und funktioniert nicht. Die Wirkung der Magie ist nur auf das Opfer limitiert. Erlaubt sind Anti-Magie, Beherrschung, Heilmagie, Kraftentzug, Krankheit und Gift-Magie, Nekromantie, Stärkung, Verwandlung, Geisterwelt. Und auch hier ist ein gewisses Fingerspitzengefühl angebracht. Bei allen anderen Zaubern sollte dringend ein erfahrener SL konsultiert werden.

Das Trinken und das Wirken der Magie kann und soll dargestellt werden. Gerade Magie, welche durch einen fremden Körper gleitet fühlt sich ungewohnt und manchmal beängstigend oder auch ekelhaft an.

#### **Geringer Zauber-Trank (Magisch & Gift)**

„Lehrling“ 2 einfache & 2 triviale Komponenten, Haltbarkeit 24h  
Ein Trank, der bereit ist einen einfachen Lehrlings-Zauber auf zu nehmen (10 MP) und ihn frei zu geben wenn getrunken. Hierbei ist nicht jeder Zauber kompatibel. Eine Weise Auswahl ist Grundvoraussetzung (z.B. Keine Kampfmagie)

#### **Normaler Zeubertrank (Magisch & Gift)**

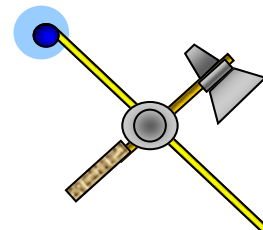
„Geselle“ 2 normale & 2 einfache & 2 triviale Komponenten. Haltbarkeit 1 Woche  
Ein Trank, der bereit ist einen Gesellen-Zauber auf zu nehmen (30 MP) und ihn frei zu geben wenn getrunken. Hierbei ist nicht jeder Zauber kompatibel. Eine Weise Auswahl ist Grundvoraussetzung (z.B. Keine Kampfmagie)

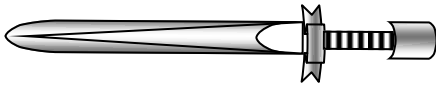
#### **Starker Zaubertrank (Magisch & Gift)**

„Meister“ 2 komplexe & 2 norm. & 2 einf. & 2 triv. Komponenten. Haltbarkeit #  
Ein Trank, der bereit ist einen Meister-Zauber auf zu nehmen (100 MP) und ihn frei zu geben wenn getrunken. Hierbei ist nicht jeder Zauber kompatibel. Eine Weise Auswahl ist Grundvoraussetzung (z.B. Keine Kampfmagie)

#### **Mächtiger Zaubertrank (Magisch & Gift)**

„Großmeister“ 2 großmeisterliche & 2 k, 2 n, 2 e, 2 t Komponenten. Haltbarkeit ?  
Ein Trank, der bereit ist einen Großmeister-Zauber auf zu nehmen (300 MP) und ihn frei zu geben wenn getrunken. Hierbei ist nicht jeder Zauber kompatibel. Eine Weise Auswahl ist Grundvoraussetzung (z.B. Keine Kampfmagie)





## **Kapitel ZAUBER UND RITUALE.:**

Der **MAGIEPOOL** eines Zaubernden setzt sich aus der Summe aller MP der Zauber zusammen, welche er gelernt hat, plus die EPs welche er für Zaubermacht ausgegeben hat. Dies führt schnell dazu, dass die Figur mehr MP hat, als sie EP investiert hat. Der Ritual-Pool beträgt 1 (RTP) Ritualpunkt pro vollen 5 MP und ist ein zusätzlicher Quell der Magie, welcher separat zu dem Magie Pool ist.

Um **SPRUCHZAUBEREI** zu **ZAUBERN** investiert sie dann so viele Magie-Punkte (MP) wie der jeweilige Zauber benötigt, spricht die Formel, benutzt die Gesten welche sie für den Zauber vorgesehen hat und benutzt die Komponenten welche zu dem Zauber gehören. Hierbei sollten als „**KURZE FORMEL**“ 2 arkane Worte oder 5 normalsprachige Worte je 10 MP Verwendung finden. Stimmlage, Betonung können hier auch eingesetzt werden.

Die Form des Wirkens der Magie sollten sowohl dem eigenen Magie-Konzept angepasst werden, als auch für andere eine gewisse Ersichtlichkeit beinhalten. Z.B. Kampfzauber mit böser kräftiger Stimme, Heilzauber mit einem sanften Gesang, Schutzzauber mit Viel Gestik oder Beschwörungen mit kräftigen fordernden Gesängen. Natürlich mag ein fisteliger fipsiger Kampfzauberer lustig wirken, aber es wird schwer seine Kampfzauber ernst zu nehmen.

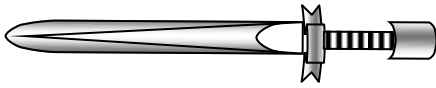
Es gibt dann natürlich auch die **LANGE FORMEL**. Diese liegt vermutlich bei 10 arkanen Worten pro 10 MP und beschreibt den Zauber in seinem Aufbau deutlich genauer. Sie eignet sich zum Lernen des Zaubers. Hierbei gilt, dass die Figur später wenn sie den Zauber gelernt hat, in ihrem magischen Verstand die lange Formel denkt während sie die Kurze Formel ähnlich einem Spickzettel laut sagt.

**MAGIEPUNKTE REGENERIEREN** während einem erholsamen Schlaf. Ein Magiewirker regeneriert von komplett leer bis komplett voll in ca 8h ungestörten Schlaf, oder anteilig weniger, wenn er da Defizite hat. **RITUALPUNKTE** regenerieren Gleichzeitig parallele dazu. Elfen regenerieren zusätzlich 5 MP pro Stunde, egal was sie in der Zeit tun.

Einmal pro Tag darf zusätzlich dazu **MEDITIERT** werden. Lehrlinge und Gesellen erlangen hierbei ca 1 MP / min, Meister ca 2 MP / min und Großmeister sogar 3 MP / min. Für Neulinge ist das anscheinend viel, für großmächtige Erz-Zauberer hingegen nur ein Tropfen auf den heißen Stein.

Magie kann auch in einem Ritual oder durch den Zauber Magie übertragen an einen anderen Magier **WEITERGELEITET** werden Hierbei kann in einem Zauber/Ritual (5 MP) nur so viel Magie weitergegeben werden wie durch die Zaubermacht limitiert.

**MAGIE-QUELLEN** oder **MAGIE-SPEICHER** sind eine Möglichkeit Magie von ausserhalb in sich auf zu nehmen. Das sind stark magische Orte mit magischen Linien, der Zauber Magieraub oder Tränke welche Magische Kraft speichern. Die Menge der Magie hängt von der spezifischen Quelle ab.



### **Kapitel RITUALE.:**

RITUALE sind eine deutlich langwierigere aber auch deutlich freiere Form der Magie. Der Zauberwirker wirkt einen Zauber, den er nicht gelernt hat, in dem er ihn aus Kräften der Magie vorsichtig und langsam baut. Er nutzt dafür den Ritual-Pool und sollte sehr vorsichtig sein, dass er nichts wirkt, was die Grenze seiner Zaubermacht überschreitet. Gerade Rituale beinhalten Mächte, welche den Ritualisten verletzen, ausbrennen oder töten können.

Ein Ritual funktioniert um so besser, je eindrucksvoller es ist. Dabei sollte es in der Magietheorie fehlerlos und ohne kleine ungeschickte Zwischenfälle erfolgen. Es gibt eine Grobe Schablone Für Rituale, welche Das Risiko klein halten. Es dürfen mehrere Ritualisten ihre Kräfte zusammen legen um gemeinsam Erfolg zu haben.

### **Ritualschablone.:**

Planung des Inhaltes des Rituals.

Vorbereitung des Ortes

Aufstellen der Ritualwachen

Abstimmung der Ritualisten und ihrer Kraftquellen.

Erstellen eines Ritual-Kreises, welcher die Magie von innen und aussen trennt.

Reinigung des Ritualplatzes.

Positionieren im Ritualkreis von Ritualisten

Positionieren der Fokies, durch welche die Magie geleitet werden soll.

Errichten eines Schutzkreises um Gefahren ein oder aus zu sperren

Das Rufen der Kraftquellen. Eine nach der anderen und von jedem Teilnehmen.

Im Notfall normale MP in RTP umwandeln (5 MP = 1 RTP)

Verbinden der Magie mit den Zaubermatrixen welche sie umformen.

Verändern und bauen der Magie.

Lösen der Magie von der erschaffenen Magie

Trennen und zurrück geben der Magie zu den Quellen der Kraft.

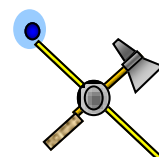
Abbau der Schutzkreise und des Ritualkreises.

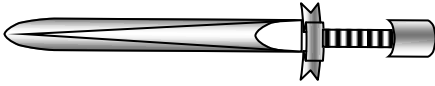
Medizinische Hilfe für verletzte Ritualisten

Es ist also durchaus sinnvoll Heilung im Kreis vor zu bereiten durch Heiltränke, oder einen Ritualisten, der nur für die Aufgabe der Heilung bereit steht. Genauso können Aufgaben wie das Hüten des Ritualzirkels, oder das Beobachten der Magischen Ströme einzelnen Ritualisten zugeordnet werden.

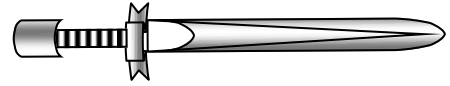
Da die **Darstellung** einen starken Einfluss auf den Erfolg des Rituals haben, sollte diese Beurteilung auch zu gut 50% in die Bewertung durch die SL einfließen. Schlechte Darstellung kann also ein Ritual schwächen (Hälfte) während eine herausragende diese deutlich verstärken kann (doppelt)

Fehler die vorkommen sollten von den Ritualisten wahrgenommen werden und im Ritual repariert werden. Trotzdem macht jeder Fehler das Ritual schlechter. Werden Fehler nicht bemerkt, so können sie schlimmer werden und zu Verletzungen führen. Auch kann das Wirken von mächtigen Ritualen an sich schon zu Verletzungen führen. Übersteigen diese dann auch noch die Zaubermacht des Ritualsleiters, so wird es ernsthaft gefährlich.





## C10 Zaubermacht



### **Kapitel ZAUBERMACHT.:**

Die Zaubermacht bestimmt welche Zauber ein Magiekundiger gefahrlos wirken und somit als Spruchzauberei lernen kann.

#### **Lehrlinge**

Haben gerade einmal gelernt die einfachste Magie zu beherrschen. Sie benötigen einen erfahrenen Lehrer, der ihnen hilft ihren Weg zu finden und sie vor den Gefahren unkontrollierter Fehlversuche zu bewahren. Sie dürfen Zauber lernen bis 30 MP, können aber nur Zauber bis 10 MP sicher wirken. Für Zauber von 15 bis 30 MP benötigen sie die Konzentrationshilfe eines zerstörbaren Fokus (z.B. Ein hölzerner Stab / eine Schriftrolle mit Runen oder ein geflochtener Kranz) , der auch zerfällt, wenn sie beim Zauber einen Fehler machen (z.B. Zauberformel falsch anwenden o.ä.) Verzichten sie auf solch einen Fokus, so erleiden sie bei einem Fehler 1 TP Schaden an dem Zauberwirkenden Arm.

C10

#### **Gesellen**

Sind jene Lehrlinge, welche die einfache Magie beherrschen gelernt haben. Sie benötigen nun keinen Lehrmeister mehr, der sie vor ihren Fehlern bewahrt, weil sie die fehlgeleitete Magie sicher ableiten können. Sie können Zauber und Rituale bis 30 MP wirken, sofern ihnen genug magische Kraft (MP/RTP) zur Verfügung stehen. Um ein Geselle zu werden ist ein Magiepool von mindestens 50 MP nötig, sowie 5 Eps für die Zaubermacht Geselle. Die Prüfung dazu ist JEDEN GELERNTEN ZAUBER (oder zumindest 50 MP in verschiedenen Zaubern) einmal Fehlerlos zu wirken an diesem Tage. Durch die Prüfung erlernen sie einen zusätzlichen 5 MP-Zauber, der sie keine EP kostet. Sowohl der 5 MP Zauber, als auch die 5 EP für die Zaubermacht Geselle fließen in ihren Magie-Pool ein.

#### **Meister**

Sind jene mächtigen Magiewirker, welche den großen Schritt zu den höheren Weihen der Zauberkunst erfolgreich überlebt haben. Sie können Zauber und Rituale bis 100 MP wirken. Zusätzlich erlangen sie die Fähigkeit einen Zauber in eine Rune am Boden zu wirken welche sie aufrecht hält. (Kostet pro h einmal die üblichen MP.

Kampfzauber schweben bis sie berührt werden und explodieren worauf sie vergehen. Reinigungszauber können den der auf ihnen steht langsam reinigen, bleiben aber bestehen.) Es dürfen einfache Komponenten von Zaubern eingespart werden. (der Qualitätsanspruch an die Darstellung bleibt gleich.). Zusätzlich sind sie in der Lage zu spüren ob ein in der Hand gehaltenes Objekt magisch ist. Sie benötigen einen Magie-Pool von 100 MP und ein Ritual, welches sie erfolgreich leiten. Es bedarf 50 EP die sie einmal aufbringen. Bei dem Erfolg des Rituals sind sie danach Meister. Die Imposanz des Rituals (SL) bestimmt welchen Zauber der neue Meister als seinen Meisterzauber kostenlos lernt. Ganz schwache Rituale liegen bei 5 MP und es steigt an bis zu bei hervorragenden Ritualen, maximal einem 50 MP Zauber.

Sowohl der Zauber, als auch die 50 EP für die Zaubermacht Meister fließen in ihren Magie-Pool ein. Sollte ein Meister später versuchen eine Neue Prüfung zu wirken, so darf er den bisherigen Meisterzauber mit EP kaufen und sich einer neuen Prüfung stellen. Diese wird dann neu bewertet. Er verliert aber die Fähigkeiten des Meisters nicht.



## C10 Zaubermacht



### Groß-Meister

Sind jene unglaublich mächtigen Magiewirker, welche so sehr mit der Magie verbunden sind, dass sie oftmals selbst schon magische Wesen sind. Nicht selten haben sie ihre Magische Quelle ihren Bedürfnissen angepasst und haben mittels Ritualen das unglaubliche wahr gemacht. Sie können Rituale und Zauber von beliebiger Stärke wirken. Zusätzlich können sie Magie verändern, verstärken oder negative Effekte neutralisieren. Sie müssen sich entscheiden was davon sie tun wollen. Sie können mittels Konzentration Aura sehen.

C10

Verändern beinhaltet die Quelle der Kraft eines Zaubers gegen eine andere zu tauschen, oder die Wirkung ab zu ändern, das es ein ähnlicher Zauber mit gleicher Macht ist. Sie verzichten beim Zauber auf eine normal notwendige Komponente. Verstärken: Kampfzauber verursachen +1 TP mehr pro Softball. Rüstungszauber regenerieren ODER werden um eine Stufe stärker gewirkt. Andere Zauber werden um ca 20% verstärkt.

Negative Effekte wie das Zufügen einer 1 TP Wunde beim Zaubern, entfallen.

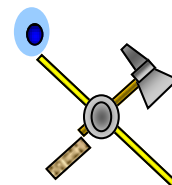
Sie benötigen einen Magie-Pool von 500 MP und ein Ritual welches sie erfolgreich leiten. Es bedarf 100 EP die sie einmal aufbringen. Bei dem Erfolg des Rituals sind sie danach Großmeister. Die Imposanz des Rituals (SL) bestimmt welchen Zauber der neue Groß-Meister als seinen Groß-Meisterzauber kostenlos lernt. Ganz schwache Rituale liegen bei 5 MP und es steigt an bis zu bei hervorragenden, Ritualen , maximal einem 100 MP Zauber.

Sowohl der Großmeisterzauber, als auch die 100 EP Zaubermacht fließen in den Magie-Pool ein. Sollte ein Groß-Meister später versuchen eine Neue Prüfung zu wirken, so darf er den bisherigen Groß-Meisterzauber mit EP kaufen und sich einer neuen Prüfung stellen. Diese wird dann neu bewertet. Er verliert aber die Fähigkeiten des Groß-Meisters nicht.

### Elementaristen (Feuer / Luft / Wasser /Erde) (Sonderform des Magiers)

Haben gelernt viel aus nur einem einzelnen Element zu wirken. Sie können zwar ganz normal Zauber lernen, aber zusätzlich lernen sie Elementarmagie improvisieren. Für je 25 EP steigt die Grenze welche Zauber sie improvisieren um 5 MP an. Trotzdem sollten sie zusätzlich die Zaubermacht steigern um Verletzungen zu vermeiden. Es gibt nichts was ihnen verbietet das Improvisieren von mehr als einem Element zu erlernen.

Wenn sie einen Zauber improvisieren müssen sie eine Magie Theorie überlegen wie dieser Zauber mit dem einen Element zu bewirken sind. Dann wirken sie die Magie mit den gleichen Voraussetzungen was Darstellung angeht wie normale Zauberwirker. (Darstellung, Worte, Gestik, Materialien u.ä.) Liegt dann aber die Stärke des Zaubers über der Grenze bei der sie improvisieren können, so verlieren sie die Kontrolle, der Zauber scheitert und sie lassen die gleiche Menge MP unkontrolliert zusätzlich heraus. Diese richtet üblicherweise elementaren Schaden an, bevor sie verpufft. (bis 10 MP 1 TP / Zone in 2m Radius, bis 100 MP 2 TP / Zone in 5m Radius, bis 1000 MP 3 TP / Zone in 10m Radius)







# C11

**Kapitel RUNEN-MAGIER**

Sie Verwenden Runen, die sie als Gegenstand (Fokus) mit sich führen. Selbst wenn sie keine direkte Magische Quelle haben und somit gar nicht selbst Spruchzauber wirken können, so können sie mit Hilfe dieser (gekauften) Runensteine Rituale wirken.

Sie lernen **Krafrunen** in den Stufen Lehrling-Geselle-Meister-Großmeister und dazu die **Verwendungs-Runen**, welche den Zauberkraften entsprechen. (es ist natürlich möglich weitere Verwendungsrunen oder Krafrunen zu kreieren)

Alle EP, welche sie zum Erlernen dieser Runen, Zaubermacht und auch die geschenkten MP einer Meister / Großmeisterprüfung werden gesammelt und HALBIERT. Diese ergeben dann den Ritual-Pool, den sie ja nicht in sich tragen, sondern der anzeigt wie viel Ritualkraft sie von Aussen verwenden können.

C12

Um diese Krafrunen zu verwenden müssen sie sich keinen Prüfungen unterziehen, aber um von der Magie nicht überwältigt zu werden ist es wichtig die Zaubermacht, die einem normalen Zauberkundigen hilft die Grenze der Zauberstärke zu erhöhen, auch als Runen-Magier zu erlernen. (Statt MP rechnet er EP in Runen-Magie oder Zaubermacht. Statt dem geschenkten Zauber fließen die MP direkt in die Ritualpoolberechnung ein (MP 50% = RTP))

Lehrling.: bis 10 RTP normal wirken, bis 30 RTP nur mit Vorsicht.  
 Geselle.: bis 30 RTP normal wirken  
 Meister.: bis 100 RTP normal wirken  
 Gromeister.: keine Limitation der RTP

**EP-Kosten der Runen.:**

<u>Krafrune</u>	<u>Lehrling</u>	<u>Geselle</u>	<u>Meister</u>	<u>Großmeister</u>
<u>MP</u>	<u>5-10</u>	<u>15-30</u>	<u>35-100</u>	<u>105+</u>
Äther	5	10	15	45
Erde	5	10	15	45
Feuer	5	10	15	45
Luft	5	10	15	45
Wasser	5	10	15	45
Chaos	10	20	30	90
Geisttermagie	10	20	30	90
Lebenskraft	10	20	30	90
Natur	10	20	30	90
Ordnung	10	20	30	90
Seelenkraft (Wille)	10	20	30	90
Drachen	15	30	45	135
Göttlich	15	30	45	135
Hölle	15	30	45	135
Zeit	15	30	45	135

Verwendungsrunen (jeweils) 5 — — Wird 1 mal gelernt.





## C12 Runen-Magier



Bei einem Ritual welches nahezu genau so abläuft wie ein normales Ritual wählt der Runen-Magier dann die Rune der Verwendung und die nötige(n) Krafrune(n) und bindet sie in das Ritual ein. Natürlich benötigt er trotzdem andere Kanalisierungsfokies, Verbrauchskomponenten oder Runenrollen um das ganze zu bewerkstelligen. Wie jeder andere Ritualist auch.

Sein Vorteil ist, dass er mehr ritualisieren kann als ein normaler Zauberkundiger, da er per se schon das 2,5fache an RTP besitzt wie ein normaler Zauberkundiger gleicher Macht.

### **Zauber-Lernen.:**

Die unterste Stufe ist natürlich den Zauber mit EP zu bezahlen, ihn sich auf zu schreiben und dann die entwickelte Zauberformel auswendig zu lernen. Dies ist Möglich, aber beraubt einen selbst einer Menge Spielspaß.

Die leidliche Variante ist es sich im Spiel hin zu setzen, die Kurze-Formel zu entwickeln und auswendig zu lernen und dann einfach zu wirken. Schon besser aber da geht noch mehr.

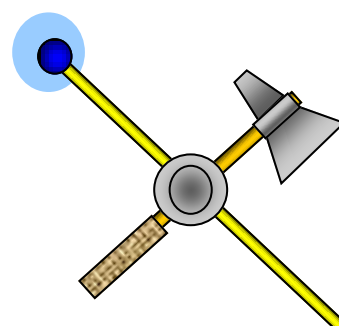
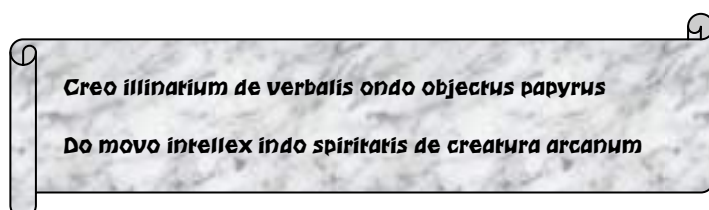
Der Normale Weg ist einen Lehrer zu konsultieren, der mit dem Lernenden zusammen den Zauber durchgeht und erklärt und diese dann beide den Zauber üben, bis ihn der Lernende kann. Hierbei können viele Hilfsmittel zur Anwendung kommen un auch eine Lange Lernformel verwendet werden, Bei welcher der Lernende froh ist wenn er nacher die kurze Formel, welche ihm zuvor noch als so schwierig erschien, endlich verwenden darf.

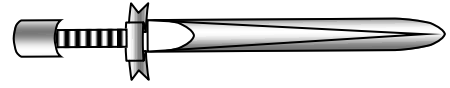
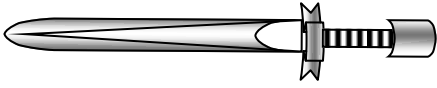
Der Ritual-Pfad beginnt damit, dass eine Magie Theorie entwickelt wird. Dann die Lange Formel und die Kurze Formel. Es erfolgt ein Ritual in dem der Zauber einmal rituell gewirkt wird (Dies kann auch eine Teamarbeit sein). Dann übt der Lernende diesen Zauber mit der Langen Formel, bis er diese sicher kann und wechselt danach erst zu der kurzen Formel.

Variantionen wie das Rufen eines alten Geistes der nun der Mentor ist, die Suche nach Beschreibungen in Bibliotheken, Göttliche Visonen und den Aufbau eines Schreines zu Ehren des Gottes, sowie ein klerikaler Gottesdienst sind willkommen.

Auch mag ein Großmeister einen lächerlichen 5 Punkte Zauber quasi aus dem Handgelenk erlernen weil er ihn einfach improvisiert hat und dieser ihm so gefällt, dass er ihn manifestiert.

Es sollte zu euch passen und wenn es dann noch den Con bereichert ist es gut.





## **Kapitel FERTIGKEITSBESCHREIBUNGEN.:**

In diesem Kapitel werden die Fertigkeiten deutlich umfangreicher beschrieben, als in der kurzen Punkte-Tabelle, welche ja nur eine Zusammenfassung und ein Überblick ist. Bei all dem was Schwarz auf Weiß gedruckt ist, sei niemals der gesunde Verstand ab zu schalten. Diese Fertigkeiten und Fähigkeiten sollen Wege aufzeigen wie man etwas spielen kann. Ein sklavisch an Punkte halten kann mehr stören als es hilft. Also fördert das schöne Zusammenspiel, wenn es möglich ist und seht erst nachher einmal auf die Punkte.

Viele Fertigkeiten (Handwerk, Wundresistenz, Fallenstellen usw.) lassen sich einfach erlernen. Sei es durch Lehrer, oder dem Anwenden im Spiel. Einige Fähigkeiten die stark auf Magie beruhen (wie z.B. Regeneration, Magie-Resistenz, Gestaltwandlung u.v.m.) hingegen benötigen eine gute und ersichtliche Begründung wie sie funktionieren und warum die Figur dies kann. Mann muss sich also das Recht diese Fähigkeiten zu haben im Spiel verdienen.

C13

### **Adel**

Das Recht Waffen zu tragen, Magie zu nutzen, oder Recht zu sprechen sind übliche Grundrechte von Adeigen. Auch das Recht „von meinem König gerichtet zu werden“ gehört dazu.

**Edelmann** beinhaltet in einer adeligen Familie gebohren zu sein, und um diesen Anspruch zu wissen. Mit dieser Grundstufe ist man also „von Beruf Sohn / Tochter“ ohne wirklich etwas zu sagen zu haben, oder gar Land zu besitzen. Da eine schulische Ausbildung üblich ist, werden „Lesen und Schreiben“ für 0 Punkte gelernt.

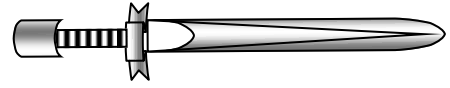
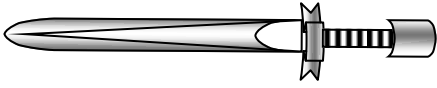
**Landlord** bedeutet, dass dem Adeligen ein Stück Land und ein kleines Herrenhaus, o.ä. Gehört. Dies ist ein eher gespielter Unterschied,

Ein **Markgraf** trägt schon Verantwortung für eine Burg, Soldaten, ein Gebiet eines Landes. Er eignet sich also schon für den Herrscher der Örtlichkeit eines Cons. Üblicherweise gehen alle Zölle und Steuern durch vom Reich bestellte Steuereintreiber direkt weiter und er bekommt nur einen vom König zugewiesenen Geldbetrag und muss sich aus eigenen Besitzen finanzieren.

Als **Baron** wächst die Verantwortung in so weit, dass die Burg größer, das Land mit mehr Dörfern besiedelt ist und er selbst die Zölle und steuern eintreiben läßt und einen Teil davon an das Reich weiterleitet. Er ist also schon eine Hand des Königs wenn man so will.

Ein **Graf** ähnelt dem Baron in vielen Dingen, wird aber mehr angesehen, denn seine Ländereien sind größer-schöner-besser und sein Wort hat am Hofe mehr Gewicht, wo er vermutlich auch öfter anwesend ist.

**Fürsten** sind Herrscher über ein Land, dass eines Königs würdig ist, haben aber einen König über sich akzeptiert. Ihnen dienen Grafen und Barone, sowie Markgrafen. Oftmals verfügen sie über alle Steuerlichen-Einnahmen des Fürstentumes ohne etwas



davon an das Königreich weiter zu leiten. Manchmal gibt es aber auch Handelsverträge zwischen den Fürstentümern um den Wohlstand aller zu sichern. **Könige** sind die Herrscher eines ganzen Reiches.. Es kann so klein sein, dass man dieses als Baronie sehen würde. Es kann auch die Größe eines Fürstentumes haben mit einem dutzend Baronien oder über eine Handvoll Fürstentümer mit einigen hundert Inseln verfügen. Das wichtige ist, es gibt niemanden der dem König befiehlt.

### Beruf

Barbier, Gastwirt, Pferdezüchter, Bauer, Bäcker, u.v.m.

Dies soll die Möglichkeit geben der Figur eine Tiefe zu geben, welche sogar im Spiel Auswirkungen hat, wenn der jeweilige Beruf und die Erfahrung daraus benötigt werden. Es darf auch als Ausrede benutzt werden, warum jemand der die Vorzüge der modernen Konsumgesellschaft genutzt hat nun das Ergebnis im Spiel dabei hat.

C13

### Berserker

Wilder Schaum vor dem Mund, ein wilder Kampfschrei und die Gewissheit, dass man den Kampf welchen man beginnt auch zu Ende führt. Ein einmal begonnener Kampf kann nicht von einem Berserker abgebrochen werden um zu fliehen oder um zu verhandeln, sondern die Berserkerwut endet erst nachdem alle Feinde besiegt sind oder der Berserker bewusstlos am Boden liegt. In der Zeit der Wut, sind alle Verletzungen deutlich harmloser und die Grenze bei der eine Körperzone nicht mehr effektiv eingesetzt werden kann ist nicht mehr die „halbe Marke“, sondern die „Null-Grenze“. Dies bedeutet aber auch, dass ein Berserker kurz vor dem Tode steht, wenn er zusammenbricht.

### Dummheit

Langsames und einfach gestricktes denken und sprechen. Lesen und Schreiben kann nicht erlernt werden. Dies erschwert auch das Lernen von Zaubern. Gerade die arkane Magie bedarf wohl eines wachen Verstandes. Bauernregeln und klare kurze Dogmen sind eine gute Art zu leben.

### Elementar Magie improvisieren

(Siehe C10 Elementaristen)

### Fallen stellen und entschärfen

Beinhaltet das Bauen von Fallen, sowie das gefahrlose Entschärfen. Auch kann ein Objekt nach einer Falle untersucht werden ohne es zu berühren.

Unterscheiden wir zwischen wirklich **aufgebaute Fallen** mit funktionierender Mechanik und passenden Larp-Waffen (Diese darf man als Lehrling aufbauen und sie haben Schäden und Treffer-Effizienz entsprechend dem was sie wirklich können.) und **Simulierten Fallen**, welche durch einen Zettel und ein paar Gebauten aber nicht funktionstüchtigen Anteilen bestehen.

Aufgebaute Fallen darf jeder der mindestens Lehrling ist versuchen zu entschärfen. Ob er Erfolg hat zeigt dann was wirklich passiert.

Bei den simulierten Fallen steht auf dem Zettel eine grobe Fallenbeschreibung, die Stufe der Falle (Lehrling-Großmeister) und ein Schadenswert, der manchmal um Gifte erweitert wird. Jeder, welcher die Fallenstufe als Fallenkundiger beherrscht kann sie



## C13 Fertigkeiten



entschärfen oder erstellen..

Der Schaden beträgt 2 TP in 1 Zone ODER 1 TP / Zone die im Wirkungsbereich ist pro Stufe. Lehrling 2 TP oder 1 TP /Zone, Geselle 4 TP oder 2 TP /Zone, Meister 6 TP oder 3 TP /Zone, Großmeister 8 TP oder 4 TP /Zone, Denkt daran, dass Gifte schnell verderben und teuer sind.

### Feuer machen

Bedeutet ohne Magie Feuer machen zu können. Hierfür wird ein Feuerzeug mit Zündrad immer wieder angedreht dass es Funken wirft, so als ob man Feuerstein und Stahl verwendet, bis man es nach 3 bis 5 Ratschern dann zündet. Um alchemistische Zündhölzer oder echten Feuerstein und Stahl zu verwenden wird diese Fertigkeit nicht benötigt.

### Frei Klettern

In der modernen Welt sind Versicherungen, Veranstaltungen und das Klettern an Abhängen, Wänden oder das Balancieren über schmale Stege etwas was deutlich weniger zusammen passt als noch vor nur hundert Jahren. Dementsprechend sind diese gefährlichen Aktionen oftmals direkt verboten im Spiel. Aber der Spieler könnte das tun wenn es nicht verboten ist. Somit soll Frei klettern die Möglichkeit geben, dass eine Figur Orte erklettert, die der Spieler nicht erklettern darf. Bäume, Mauern, Felswände, Grobe Turmmauern, usw.

Als **Lehrling** kann man dies in normaler nicht behindernder Kleidung.

**Gesellen** erlernen dies in leichter Rüstung (Leder) und etwas aufwendigerer Kleidung. Als **Meister** stellen auch mittlere Rüstungen (Kette) und Ballkleider kein Problem mehr dar. Wobei dies dann schon recht witzig wirken kann.

Einen Großmeister hindert auch eine Schwere Rüstung (Platte) nicht mehr. Es sind die wahren Sportler, die in einer Vollplatte einen leichtbekleideten Elfen überholen oder mit nur einem Baumstamm unterm Arm durch das kleine Gewässerchen schwimmen. (Die hat es tatsächlich gegeben :-)) und sie haben Larp gespielt)

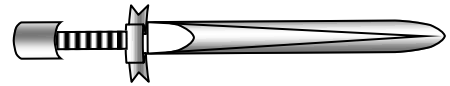
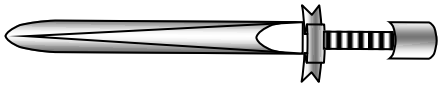
### Geschichten & Mythen

Viele Orgas wünschen sich Wissen über ihre bespielten Länder oder Platinweise unter den Spielern zu verteilen. Gerade das **Allgemeine** Wissen ist ein guter Grund dem Spieler vorab Informationen zukommen zu lassen und somit Plots an zu stoßen. Die zusätzlichen Spezialgebiete wie z.B. Dämonologie, Drachenkunde, Runen-Schriften-Kunde oder dergleichen erlauben es dem Spieler Spezialwissen oder Schlüsselinformationen zu geben. Die Menge der Informationen sind natürlich sehr subjektiv eingeschätzt und variieren von Con zu Con. Diese Fertigkeit nicht zu besitzen bedeutet nicht, erspieltes Charakterwissen vergessen zu müssen.

### Geruchssinn.

Hunde-Nase, Katzen-Nase, oder der trainierte Geruchssinn eines Leichensuchers. Während mit Geruchssinn Wesen am Geruch erkannt werden können, es hilfreich ist bei der Analyse von Alchemie und auch zum Verfolgen einer normalen Geruchsspur verwendbar ist, als ob derjenige „Spurenlesen“ könnte, ist es doch möglich diese Fähigkeit komplett aus zu hebeln. Geruchssinn störende Parfüme und Flüssigkeiten, Tränke welche den Körpergeruch ändern oder einfach fremdes Schuhwerk tragen helfen sehr.

C13



### **Gestaltwandler**

Verfügen über die Fähigkeit ihren Körper ganz oder teilweise zu wandeln. Dies ist eine tiefe innewohnende Magie. Die Regeltechnischen Werte der Gestaltwandlung finden sich in der Monster-Liste für Gestaltwandler. Hier sei nur eine Kurze Liste der vorgeschlagenen Gestaltwandlern mit den EP-Kosten aufgezählt.

Es muss zuerst die kleine Gestaltwandlung gelernt werden, bevor die große erlernt werden darf. Dies bedeutet aber auch, dass der Gestaltwandler immer die Wahl hat zwischen der kleinen und großen Gestalt und nicht gezwungen ist die Große zu nehmen, wenn er nicht will. Es handelt sich hierbei NICHT um Lycantrophie.

<u>Gestaltwandlungen</u>	<u>EP</u>
Harmoses Wesen	30-40
Tierwesen	50-60
Mächtiges Tierwesen	+100

C13

Da es ja auch Wesen gibt, deren Form der einer gewandelten Tierform gleichen, gibt es die Möglichkeit, dass diese sich in ein harmloses Wesen verwandeln. Es MUSS einen guten Grund geben warum die Figur Gestaltwandeln kann. Üblicherweise wird so ein Wesen zu einem „magischen Wesen“ was bedeutet, dass diese Magie auch entsprechend erkannt werden kann.

Es gibt Gerüchte, dass die Wandlung auch eine Änderung des Geschlechtes sein könne. Bisher konnte dergleichen aber nicht nachgewiesen werden und somit wird diese Behauptung mit den Bereich der Sukkubus-Magie erklärt.

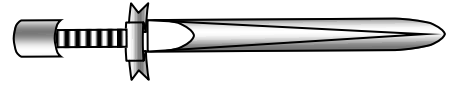
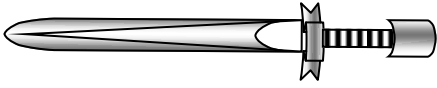
### **Gutes Gehör & Dämmersicht**

Grundlegend sollte der Spieler selbst diese Eigenschaften besitzen und anwenden und dies ist teilweise auch trainierbar. Für jemanden mit Nachtblindheit oder Taubheit wird es schwer diese Fertigkeit zu simulieren. Aber wenn eine SL den Spielern etwas mitteilen möchte wo sie hingehen sollen, so sind gerade diese Figuren mit dieser Fertigkeit dazu prädestiniert etwas zu bemerken. „Du hörst im Wald Waffenlärm“ / „Dort im Dunkeln haben dich gerade zwei Katzenaugen angesehen.“ / „Hörst du nicht auch das Winseln aus diesem Keller?“

### **Giftkunde & Alchemie**

(wird bei C8 Giftkunde & Alchemie genauer erklärt)

Alchemisten brauen Tränke zum Heilen und Schützen, oder zum Töten und Schwächen. Auch das Erstellen von Kampf-Alchemie gehört in ihr Repertoire. Viele werden es als schwache Version eines Magiers sehen, doch das ist es nicht, denn Tränke lassen sich leicht mit nehmen. Außerdem ist es oftmals ein Erlebnis dem Brauen eines Trankes zu zu schauen.



### Handwerk

Bauen, reparieren, planen und erfinden. Deine Hände können es erschaffen.

Kunstherrigkeit mit diesem einen Handwerk ist eine Gabe, die nicht zu verachten ist.

Jeder Depp kann etwas flicken, aber es so zu machen, dass es wie neu oder besser ist, das bedarf wahrer Kunstherrigkeit. Auch die Fähigkeit den Wert und Preis etwas ein zu schätzen gehört genauso dazu, wie das Wissen um Grundlegende Vorsichtsmaßnahmen und Gefahren.

**Handwerk-Holz** befasst sich mit Waffen aus Holz wie Bögen oder einfache Armbrüste, mit dem Herstellen von Türen und Toren, dem Bau von Holzhäusern oder dem Inventar wie Betten und Tische.

Das **Handwerk-Leder** kürschnert, gerbt Felle, stellt Leder Her, macht Schuhe, Leder-Rüstungen, Gürtel, Lederseile und beinhaltet auch das Schneiderhandwerk.

Zu **Handwerk-Metall** gehört sowohl das Schmieden von Metall-Waffen und Rüstungen, als auch das Herstellen von Scharnieren, Wagenrädern, Metallschmuck.

Bei dem **Handwerk-Stein** findet sich sowohl der Hausbau mit Stein, als auch das Edelsteinschleifen. Füllmassen wie Zement, Gips oder Ton her zu stellen hilft natürlich auch beim Töpfern und Brücken bauen.

### Haut-Rüstung

Bedeutet, dass ein Wesen nicht nur von einer dünnen Hautschicht geschützt wird, sondern einen deutlich verbesserten Schutz genießt. Die TP/ Zone werden einfach auf die TP durch Wundresistenz und die Grundlegenden TP aufaddiert. Sie schützt nicht wie normale Rüstung vor Verwundungen, kann aber wie normale Verwundungen geheilt werden.

In vielen Rassen-Paketen sind diese Hautrüstungen schon integriert. Nur selten wird es nötig werden diese Punkte an zu wenden. Es bedarf einer guten Begründung warum jemand so etwas erlangt.

**Fell** +1 TP / Zone ist zumindest angenehm warm und läßt sich schön kraulen.

**Schuppen** +2 TP / Zone sind recht glatt und Wetterbeständig.

**Steinhaut** +3 TP / Zone steht dem Liebesspiel stark im Wege.

**Kristallhaut** +4 TP / Zone ist wie ein Reibeisen

### Heilkunde

Ist eine Ausbildung zum Versorgen anderer. Es geht um die Versorgung von Verletzungen, Blutungen, Krankheiten oder Nervenriffen. (siehe C7 Verletzung)  
Ein unbehandeltes Wesen ohne Regeneration heilt alle Wunden nach 24h. Das hat nichts mit Realität zu tun, sondern damit das dies schon der große Teil einer Con-Spielzeit ist.

Ein **Lehrling** kann Wunden versorgen, so dass die Blutung endet und heilt. Zusätzlich heilt der Versorgte die behandelten Wunden so, als ob er Regeneration „Grund“ besitze. (alle TP in 6 h) Die Reinigung der Wunden wendet Wundbrand ab.





Der **Geselle der Heilkunde** besitzt das Wissen um Krankheiten, sowie deren Linderung und Heilung. Er kann einfache Gifte der Stufe Hausfrau neutralisieren als sei er ein Alchemist der Stufe Hausfrau. Zusätzlich kann er stärkere Gifte verlangsamen und die Wirkung verringern (Zeit verdoppelt, Wirkung halbiert) Dafür muss er sich aber immer wieder (1 mal pro h) um den Patienten kümmern.

Als **Meister der Heilkunde** sind Operationen wie das Annähen amputierter Gliedmaßen, das Reparieren von Organen, oder das Erstellen eines Fleisch-Golems durchaus möglich. Hierfür werden aber sehr oft alchemistische oder magische Hilfsmittel eingesetzt, welche aus einer Operation fast so etwas wie ein Ritual machen, nur dass dort keine Magier mit Ritualpunkten stehen. Ein Meisterlicher Heiler kann die Heilung seines Patienten so verbessern, dass er die versorgten Wunden heilt als habe er Regeneration „Lehrling“ (1 TP/h & alle TP in 3h). Zusätzlich kann er die Blutung einer „gemeuchelten Wunde“ stoppen und so verhindern, dass der Gemeuchelte stirbt.

Ein **Großmeister der Heilkunde** versteht es einen getöteten aus den Klauen des Todes zu reißen und er vermag eine Rettung bis 1 min nach Tod durch zu führen. Er muss die ganze Zeit weiter versorgen, solange bis die Wunden welche den Tod auslösten geheilt sind. Da auch jemand diese Wunden heilen muss, Sind alchemistische Tränke, ein zweiter Heiler, oder gar ein Heilmagus eine willkommene Verstärkung.

### **Heraldic**

Ist die Fertigkeit zum Erkennen der Wappen eines Gegenübers, das Wissen um übliche Landesgesetze, sowie das Wissen um die üblichen Regeln an Adels-Häusern und Höfen. Da nun viele LARP-Wappen nirgend zentral dokumentiert sind und nicht erwartet wird, dass ein Spieler diese wirklich auswendig lernt, darf er den Wappenträger leise mit einem kurzen Out-Time Zeichen befragen welches Wappen das ist. Er sollte das natürlich dann tun, wenn es nicht stört. Auch kann er die SL nach üblichen Regeln des jeweiligen Landes befragen.

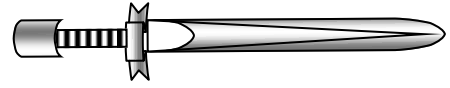
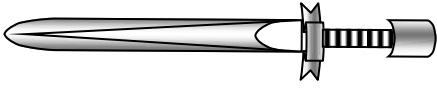
### **Lesen & Schreiben**

Erlaubt Schriften zu lesen, sofern man die Sprache versteht, oder Briefe auf zu setzen und dergleichen. Auch gehört einfaches Rechnen dazu. Höhere Mathematik sollte dann zum Charakter passen, wird aber auch mit dieser Fertigkeit abgegolten. Für viele Zauberkundige ist dies eine Grundvoraussetzung und somit erlernen jene, diese Fertigkeit auch kostenlos.

### **Magische angebohrte Fähigkeit.**

Hierbei geht es um das Wirken eines Spruchzaubers, ohne das MP aufgewendet werden. Es ist eine magische Fähigkeit, welche den Anwender zu einem magischen Wesen werden lässt. Er kann einmal pro Tag diesen Zauber anwenden, ohne dafür eine Zauberformel, oder Verbrauchskomponenten zu benötigen. Trotzdem ist dieses Wirken des Zaubers genauso gut dar zu stellen, was mit weniger Mitteln natürlich schwieriger ist. Es ist nicht nötig Zaubermacht zu besitzen um höhere Zauber auf diese Weise zu wirken und die EP verstärken auch nicht den Magie-Pool. Eine gute Begründung warum jemand dies kann ist hingegen Wichtig.





Wie stellt man jetzt einen magisch angebohrten Zauber dar?

Mit Gestik sammelt man die Kraft und formt sie. Mit Mimik zeigt man die Anstrengung. Laute und Geräusche unterstützen das Flair. Das Fixieren des Zieles gibt einen Vorgeschmack was kommt und das letztendliche Werfen eines Softballes zeigt an, dass es sich um einen Kampfzauber handelt. Es fehlt also die Zauberformel und das benutzen eines kleinen Dinges, welches zur Konzentration benötigt wird.

### **Meucheln**

(siehe C7 Verletzung und Verbluten) Grundlegend ist es das Wissen um Kritische Stellen an denen ein Feind schlimm verletzt werden kann. Anders als im normalen Kampf sollten die Ziele hilflos sein und nicht rechtzeitig auf den überraschenden Angriff reagieren können. Hierbei wird eine kleine (angeblich scharfe) LARP-Klinge dem Opfer am Halse entlang gezogen, so dass sie an 180° des Halses vorbei gezogen wird. Dies passiert relativ langsam um Magische Rüstungen zu durchdringen.

Gelingt dies, verursacht der Angriff 3 TP am Torso und eine Blutung von 1 TP/min, welche nicht von selbst endet. Es bleibt also nur wenig Zeit zum Retten. (TP-Torso im Minus = sterbend)

Es geht nicht wirklich darum die Figur zu töten und dem Spieler seiner Figur zu berauben, sondern um eine wirklich kritische Spielsituation zu erschaffen, in der durch schnelles entschlossenes Handeln ein Freund gerettet werden kann, oder einen mächtigen wirklich bösen NSC effektiv daran zu hindern seine finsternen Machenschaften ungestört weiter zu führen und ihm ganz ernsthaft Angst ein zu jagen.

### **Navigation**

Natürlich Reisen alle Charaktere viel. Jeder dritte Spieler hat Zuhause eine Karte der LARP-Lande... Die sich natürlich jeweils stark unterscheiden. Doch Charaktere haben so etwas normalerweise nicht. Mit Navigation hat man Zugang zu Karten, ein passendes Gedächtnis und ein so gutes Wissen um Karten, dass man immer mal wieder heimlich auf Out-time Karten schauen kann. SL können dies auch nutzen um SCs mit Informationen zu versorgen über die Gegend.

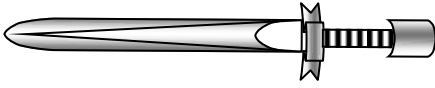
### **Nachtsicht**

Einige Wesen sind so gut in der Lage in der Dunkelheit zu sehen, dass sie in nahezu völliger Dunkelheit etwas sehen können. (Das Benutzen von Lichtverstärkerbrillen) Dafür zahlen sie aber einen fatalen Preis. Das Licht des Tages macht sie Blind und selbst das Licht einer Fackel blendet sie so stark, dass sie kaum gezielt agieren können.

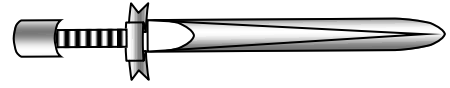
### **Regeneration**

Diese Fähigkeit benötigt eine gute Begründung. Die erste Stufe muss noch antrainierbar sein, aber schon für die Zweite sollte eine Mystische Erklärung erfolgen. (Ohne Regeneration heilen alle TP unversorgt in 24h.)

**Grund-Regeneration** stoppt alle normalen Blutungen (1 TP/10min) und verschließt sie in ca 1 min. Zusätzlich heilen alle verwundeten TP in 6h.



## C13 Fertigkeiten



**Lehrlings-Regeneration** heilt 1 TP/h und alle TP in 3 h. Ab dieser Stufe ist eine gute mystische Erklärung für die Fähigkeit notwendig und der Betroffene wird zu einem magischen Wesen.

**Gesellen-Regeneration** heilt 1 TP/10 min und alle TP in 1h. Dies ist die wohlbekannte Trollregeneration über die jeder Troll verfügt. Sie ist schneller als die meisten magischen Heilungen.

**Meister-Regeneration** heilt 1 TP/ 1 min, alle TP in 10 min. Diese Regeneration ist schnell genug um einen Meuchlerischen Schnitt zu schließen, so dass derjenige nicht daran stirbt. Es bedarf also zusätzlich einem sauber gesetzten Todesstoß. Amputationen wachsen in 6h nach.

**Großmeister-Regeneration** heilt 1TP pro 10 Sec, alle TP 1 min. Es ist schwierig so jemanden kampfunfähig zu kämpfen. Genau für solche Wesen wurde Dunkelfeuer entwickelt, welches die Regeneration verlangsamt. Amputationen wachsen in 1h nach

C13

### Reiten

Wie reisen Charaktere? Zu Fuß? Tausende von Kilometern über Schlaglöcher und Feldwege? Nun gerade erfahrene Krieger ziehen es vor ein treues Pferd zu besitzen, welches sie und ihre Ausrüstung von einem Abenteuer zum nächsten trägt, während Magier doch lieber die heimlich versteckten Portale nutzen, welche nur von Magiern geöffnet werden können und von denen sie immer wieder überrascht werden wo sie jetzt herauskommen. Zusätzlich zu der Begründung wie man von Con zu Con kommt, kann man dieses „Pferd“ einmal pro Con benutzen um „schnell ab zu reisen.“

Man rettet seine Ausrüstung und normales Gepäck und reitet eiligst von dannen, während andere sich mit nur leichtem Gepäck zu Fuß abschleppen und versuchen den Verfolgern zu entgehen. Krieger erlernen diese Fertigkeit kostenlos.

### Runen lesen & von Rolle Zaubern

Thaumaturgische Zauberrollen beinhalten einen gespeicherten Zauber, der durch Vorlesen gezielt und gewirkt wird. Mit dieser Fertigkeit kann man diese anwenden. Selbst nicht Magiekundige können diese Fertigkeit erlernen. Bei Magie-Wirkern ist diese Fertigkeit kostenfrei. Das Vorlesen von Zauberrollen erzeugt mehr Spielflair, als das Zerreißen von Zettelchen und deswegen zieht das Regelwerk diese Art der Thaumaturgie vor.

### Rüstungsparde

(siehe C6 Trefferpunkte) Die Fähigkeit RÜSTUNGSPARADE erlaubt in einem Kampf (Scene mit ca 1h) Treffer die eigentlich verletzen auf ein Rüstungsteil um zu lenken, welches in der getroffenen Zone angebracht ist. Somit erleidet doch die Rüstung den Schaden. Dies simuliert den erfahrenen Krieger mit seinen Reflexen.

**Rüstungsparde 1** erlaubt 1 mal umlenken in einer Scene (1h)

**Rüstungsparde 2** erlaubt 2 mal umlenken in einer Scene (1h)

**Rüstungsparde 3** erlaubt 3 mal umlenken in einer Scene (1h)



### Resistenz

Jede Resistenz ist „aktiv“ und nur für denjenigen selbst wirkend. Das bedeutet, dass jedesmal wenn etwas die Figur affektiert, wogegen er resistent ist, wird die Resistenz ausgespielt und dargestellt. Ein „nicht reagieren weil ich bin immun“ ist zu wenig. Selbst dem anderen ein Flappsiges „Na da hat wohl deine Magie nicht funktioniert“ ist etwas zu wenig dargestellt. Die Darstellung der Abwehr sollte durchaus ein oder zwei Sekunden in Anspruch nehmen. Hierzu kommen Gestik, ein verzerrtes angestrenktes Gesicht und die Simulation von Geräuschen sowie ein leises „immun“ am Ende.

Bewusstlose Wesen können also nicht aktiv widerstehen. Träumende hingegen schon. Oftmals weckt so eine Abwehr den Schlafenden sogar. Das Willentliche Zulassen einer magischen Wirkung gegen die man Resistent ist, ist nur bei der Resistenz „MAGIE“ erlaubt, nicht bei den spezialisierten Resistenzen. Resistenzen behindern nicht das Wirken von Zaubern.

C13

### Resistenz Bezauberung und Beherrschung

Gibt es in zwei Stufen. In der einfachen schützt sie vor Zaubersprüchen welche schnell gezaubert werden, Nicht aber vor langwieriger Ritualmagie, in welcher diese dann akkurat umgangen wird. In der komplexen, wie sie Magiekundige direkt erlernen, Schützt sie auch vor ritueller Magie.

(ative Resistenz s.o.) z.B. „Es wird die Seele und der Verstand durch Magie so verbunden, dass sie zusammen einen Abwehrzauber wirken, der die Beherrschung bricht. So etwas geht mit starken Emotionen einher.“

### Resistenz Elementarmagie

Hierbei ist es maximal möglich gegen EIN Element resistent zu sein und jeglichen Schaden durch dieses Element um 3 TP zu verringern. (Ja auch Feuerlementare können mit großen Feuerbällen getötet werden, aber Eis ginge leichter) Dafür wird das gegenteilige Element um 1 TP verstärkt, wenn es diese Figur trifft. Es ist möglich gefahrlos durch eine Elementarebene zu gehen und hat auch keine Probleme mit Atmen oder dergleichen. Ist ein Wesen aus irgend einem Grund schon einem dieser Elemente nahe (z.B. Dämon—Unheilig) so darf auch NUR dieses eine Element gewählt werden.

Element-Pärchen sind „FEUER / WASSER“, „LUFT / ERDE“, „CHAOS / ORDNUNG“, „LEBEN / UNTOD“, „HEILIG / UNHEILIG“

Es bedarf einer guten mystischen Begründung für diese Resistenz und ein Normales Wesen wird durch Erlangen dieser Fähigkeit zu einem magischen Wesen. Statt einem aktiven Neutralisieren ist ein „Baden in meinem Element“ eine gute Darstellungsart.

### Resistenz Furcht

Es ist eine der wenigen Resistenzen, welche trainiert werden können. Hierbei sind meditative Techniken bei denen man sich kurz in sich selbst zurrück zieht, bevor man weiter vorgeht. Es ist der Moment des Zögerns mit dem Auflegen der Hand auf das eigene Herz, das kurze Augenschließen, ein kurzes Mantra welches die Darstellung zeigt.

**Resistenz Gift.**

Auch diese Resistenz kann trainiert werden. Sie bedeutet nicht, dass man das Gift nicht bemerkt weil es wirkungslos ist, sondern, dass die Wirkungen deutlich harmloser sind. Ein tödliches Gift verursacht Sodbrennen, ein Blutgift führt zu Fieber, ein Verwandlungstrunk zu ausgiebigem Rülpsen o.ä.

Die Resistenz gibt es in verschiedenen Stufen und sie schützt vor Wirkungen mit der Alchemie Stärke entsprechend ihrer Stufe. Bei Alchemie kann es sein, dass die Wirkung die eines Meister Giftes ist, aber die Alchemie Stärke nur noch die eines Lehrlings-Giftes. Dort würde dann eine Lehrlings-Gift Resistenz schützen. Diese Resistenz schützt nicht (oder nur teilweise) vor alchemistischer Kampfalchemie. Vor alchemistischen Heil oder Schutzhaut-Tränken schützt sie hingegen schon.

Bei dieser Resistenz ist es nicht möglich sie willentlich fallen zu lassen, aber ein Versagen der Darstellung führt zu verstärkten negativen Auswirkungen.

**Resistenz Hausfrauen-Gift** schützt vor Hausfrauen Alchemie und normalem Wundbrand durch normal schmutzige Waffen.

**Resistenz Lehrlings-Gift** schützt vor bis zu Lehrlings Alchemie und reduziert die Wirkung von Alkohol auf etwa die Hälfte.

**Resistenz Gesellen-Gift** schützt vor bis zu Gesellen Alchemie und lässt das gewöhnliche Ghul-Lähm-Gift versagen.

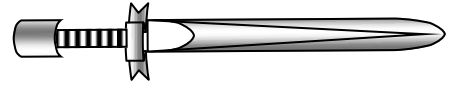
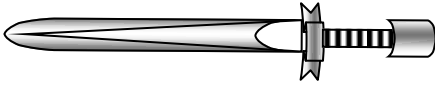
**Resistenz Meister-Gift** schützt vor bis zu Meister Alchemie und senkt Säureschaden um —1 TP / Zone. Dies ist sehr hilfreich bei den bösen Säurephiolen. Ab hier ist die Resistenz definitiv Mystisch und macht denjenigen zu einem magischen Wesen.

**Resistenz Großmeister-Gift** schützt vor bis zu Großmeister Alchemie. Und da es kein stärkere Gift als dies gibt, ist derjenige wirklich „Gift immun“ und kann den Geschmack jeglichen Giftes einfach genießen.

**Resistenz MAGIE**

Ist wieder eine aktive Resistenz in der sich der betroffene Gegen Magie welche auf ihn wirkt wehrt. Er kann diese Resistenz sowohl willentlich unterdrücken, als auch weiterhin Zauber gegen die er selbst resistent wäre wirken. Hierbei muss jedoch klar gesagt sein, dass diese Resistenz NICHT gegen Trefferkomponenten gebundene Kampf magie wirkt und auch nur ihn vor der Magie welche auf ihn wirkt schützt und nicht jemanden neben ihn.

Die Fähigkeit zu dieser Resistenz bedarf einer guten Begründung und macht denjenigen zu einem Magischen Wesen. Das Abwehren der Zauber muss dargestellt werden. Z.B. Eine Versteinerung beginnt zu wirken und derjenige bewegt sich immer langsamer, dann ertönt ein „krkkrt“ und die Bewegungen werden wieder schneller, gefolgt von einem leisen „immun“ und dem Fixieren desjenigen, der da gerade ganz gemein war.



**Resistenz Magie-Lehrling** wirkt bis 30 MP und schützt effektiv vor der Schelmenmagie, welche eher nerfig denn mächtig ist. Rituale hingegen wirken weiterhin normal, wenn sie das Zeil haben die Resistenz zu umgehen.

**Resistenz Magie-Geselle** wirkt bis 50 MP und schützt zusätzlich davor in einer magischen Kraftlinie stehend Schaden zu nehmen und mit deutlich mehr Aufwand kann auch einem Ritual widerstanden werden. (Spiel den Kampf zwischen Ritual und Resistenz aus, so dass alle etwas davon haben. Es ist wie ein Ritual-Duell bei dem beide Seiten gewinnen können)

**Resistenz Magie-Meister** wirkt bis 100 MP und schützt zusätzlich davor, unbemerkt die Dimension zu wechseln wenn man nur einen Pfad entlang wandert. Man merkt es und kann es verhindern.

**Resistenz Magie-Großmeister** wirkt bis 300 MP und schützt somit vor dem mächtigsten Zauber, (Das „mehr MP in einen Zauber schieben“ um Resistenzen zu übertreffen wird prinzipiell abgelehnt)

### **Resistenz magische Analyse (primär Aura sehen / lesen / analysieren)**

Diese aktive Resistenz bedarf einer guten mystischen Begründung und macht denjenigen zu einem magischen Wesen. Hierbei wird die Aura desjenigen komplett schwarz, so als ob ein Dunkelheitszauber auf denjenigen gewirkt wird. Ein „Aus der Ferne ansehen“, läßt einen nur den dunklen Fleck erkennen. Ein stärkerer Analyse-Zauber, der ja direkten Kontakt aufbaut, wird selbst geschwärzt und somit wertlos.

Bei dem nur „angesehen werden“ zeigt sich eine Gewisse Unruhe, so als ob man sich beobachtet fühlt, ohne zu erkennen woher es kommt. Bei dem Analysezauber ist es wohl das Gefühl als ob einem Jemand in die Unterwäsche greift und man diese Hand da heraus ziehen muss.

### **Resistenz Magieentzug**

Der Zauberer ist in der Lage sich gegen Jeglichen Zugriff auf seine magische Quelle zu wehren. Dies ist eine Selbstverzauberung der magischen Quelle.

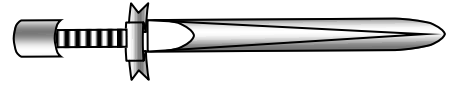
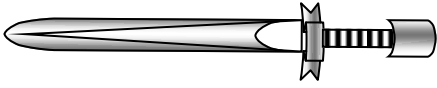
### **Resistenz schwäche Zauberei (primär Z13 Kraftentzug & Schwäche)**

Diese Resistenz darf trainiert werden. Die Magieschule ist zu stark für ihre Punkte und somit ist die Resistenz leicht zu erlernen. Es ist eine Willenssache die Schwäche zurrück zu drängen, welche Lähmt, den Arm die Kraft nimmt, oder den Körper mit Schmerzen füllt. Gerade die Zauberliste Kraftentzug und Kampfunfähigkeitsmagie (man nimmt sie am Anfang und später wird sie sinnlos) gehört zu diesem Bereich.

### **Resistenz Verwandlung und Heilzauberei**

Diese Resistenz darf trainiert werden. Die Struktur des Körper ist so gefestigt und wehrt sich gegen jede Veränderung, dass Zauber wie Versteinerung, Schwäche Zauber, Verwandlung, Schutzhaut, oder Heilzauber versagen.

Z.B. Die Magie und Veränderung beginnt zu wirken, stoppt und geht wieder zurrück. Dabei verkrampfen Muskeln und das Athmen fällt schwer.



### **Resistenz vor Waffen.**

Diese Resistenz bedarf einer guten Begründung und basiert darauf eine Mystische Seelen-Rüstung über die Figur zu legen, welche Körper und Rüstung schützt. Dieser Mystische Schutz fängt von der Art wogegen er wirkt 1 TP Schaden von jedem einzelnen Treffer ab. Trotzdem müssen die Treffer ausgespielt werden.

Es darf nur eine Resistenz vor Waffen geben und diese Resistenz muss zu der Existenzgrundlage der Figur passen. Hierdurch wird die Figur zu einem magischen Wesen und dadurch auf andere Arten angreifbarer.

**Resistenz Normale Waffen** ist bei Körperlosen Geistern, bei den gehärteten magischen Knochen von Skeletten oder vereinzelt bei Lykantrophen bekannt.

**Resistenz magische Waffen** ist eine Verzauberung einer alten mächtigen Ahnenrüstung, die Runenmagie der Zwerge-Thaumaturgen welche in die Haut der Wächter eingemeißelt sind oder die Auswirkung einer Quelle der Antimagie.

**Resistenz Heilige Waffen** ist die göttliche Hand, welche über ihren Priester schwebt und ihn vor Dienern anderer Götter schützt. Sie wird täglich durch einen Gottesdienst in seinem Nahmen erneuert und aufgeladen.

**Resistenz unheilige Waffen** ist eine finstere unheilige Aura, welche täglich mit dem Blut gequälter Opfer gefüttert werden muss um die Kraft zu behalten.

Es sind andere Begründungen möglich, oder Varianten hier von. Einem unheiligen Wesen eine Resistenz gegen heilige Waffen zu geben sollte aber vermieden werden.

### **Schlösser-Kunde**

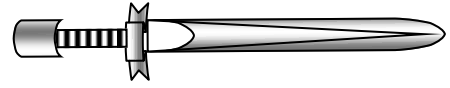
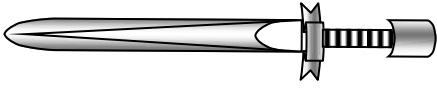
Türen, Kisten, oder Mechanismen können verschlossen werden. Nahezu alles kann mit Gewalt geöffnet werden, aber das macht viel Krach und löst Fallen aus. Ein Schlösserkundler kann sowohl Schlösser öffnen und schließen, welche seinen Fertigkeiten entsprechen und zusätzlich Fallen die mit Schlössern zusammenarbeiten entschärfen, wenn eines von beiden im Bereich seiner Stufe in Schlösser Kunde liegt.

In Verbindung mit einem anderen Handwerk kann ein Schlösserkundler auch Schlösser bauen. Meist genutzt sind Metall, aber auch Holz oder Stein.

**Schlösser-Kunde Depp** beinhaltet wirklich grobe Schlösser, die alle mit sehr ähnlichen Schlüssel geschlossen werden. Es gibt vielleicht 3 Größen (klein-mittel-groß) die ausreichen um jedes übliche Deppenschloss der Welt zu öffnen. Der Wert eines solchen Schlosses mag ein paar Kupfer betragen (ein gemalter Zettel mit einem Schloss)

**Schlösser-Kunde Lehrling** befasst sich mit immer noch ziemlich einfache Schlösser, welche aber schon über unterschiedliche aber flache Bärte verfügen. Es bedarf also eines passenden Schlüssels, oder eines Dolches und eines Hakens um es zu öffnen. Der Wert eines solchen Schlosses liegt wohl im Bereich vereinzelter Silber oder genauer Gesagt einiger Zehn Kupfer. (Ein Vorhängeschloss ähnliches Gebilde aus z.B. Pappe und Tape.)





**Schlösser-Kunde Geselle** verwendet normale Schlösser mit Bärten, welche schon beim Hineinschieben nicht passen können, da diese gebogene Formen haben. Es bedarf also eines passenden Schlüssels, oder eines Dietrich-Satzes um es zu öffnen. Der Wert eines solchen Schlosses liegt ungefähr bei einem Gold. Dauert es doch einen ganzen Tag so etwas zu bauen. (Eine Platte aus Metall / Holz / Kunststoff o.ä. auf deren Vorderseite das Loch für einen Schlüssel angebracht ist.)

**Schlösser-Kunde Meister** umfasst komplizierte Schlösser von ausgewählter Filigranität, Oftmals sind es gar nicht Schlüssel, sondern Gegenstände, welche passgenau eingefügt werden müssen. Eine Herausforderung für einen Schlösser-Kundler. Mit einem dutzend Gold wird der Meister normalerweise entlohnt für seine oftmals mehrere Tage dauernde Arbeit. (ein gebastelter Aufbau, mit einer Passform für einen Gegenstand)

**Schlösser-Kunde Großmeister.** Nun, selbst mir fehlen die Worte um die Komplizierten multiplexen Schlösser zu beschreiben, welche verschiedene Schlüssel in bestimmten Reihenfolgen zu Drehen benötigen. Wer mag hier von Geld reden, wenn derjenige Wochen, Monate oder sogar ein Jahr daran gearbeitet hat? (beeindruckt mich einfach mit euren Ideen)

### Spurenlesen

Ausgelegte Spuren sollten kleine Zettelchen mit Pfeilen und einem kleinen Schriftzug sein, welche alle 5 bis 10 m am Boden liegen und in die Gehrichtung zeigen. Ein jeder darf versuchen ihnen zu folgen, aber nur jene welche diese Fertigkeit gelernt haben dürfen die Schrift lesen. Es gehört zum guten Ton, Fuß-Spuren, Hoppel-Spuren, Huf-Spuren, alte Spuren und dergleichen zu verteilen. Natürlich dürfen SL weiterhin Spurenleser auch begleiten und ihnen Spuren erklären statt sie aus zu legen.

### Stärke

#### Kriegerstärke

Eine Stärke die nur durch schweres Training erreichbar ist. Hierdurch machen Fäuste statt 1/2 TP GEPRELLT dann plötzlich 1 TP GEPRELLT. Der „Infight“ ist eine Art Schattenboxen, bei dem es um Schauspielerei geht nicht um Prügeln.

#### Ogerstärke

Angebohren bei großen Wesen wie Ogern oder Trollen, oder magisch erzeugt benötigt es eine gute Begründung. Die magische Variante macht die Figur zu einem magischen Wesen. Diese Ogerstärke wird auf die Kriegerstärke aufgesetzt. Zusätzlich wird Waffenschaden um +1 TP erhöht. Der Faustschaden bleibt bei 1 TP GEPRELLT.

Es sei gesondert darauf hingewiesen wenn zwei Wesen mit Ogerstärke sich verhauen, und der eine hat nicht eine Körpermasse die dem eines Ogers entspricht, so wird ihn die Wucht durch die Gegend werfen. Von Ogerstärke getroffen zu werden darf also deutlich verstärkt ausgespielt werden, in dem die Strecke des zurrück Taumelns 1 bis 2 m beträgt. Dem Gegenüber ist die Zeit zum Ausspielen zu gewähren.





## C13 Fertigkeiten



### **Waffenspezialist**

(siehe C7 Verletzung) Eine bestimmte Art Waffen (siehe Waffenliste C6 Trefferpunkte) wird so gut beherrscht, dass sie mit schweren Schlägen geführt werden kann, selbst wenn sie das normalerweise nicht könnte. Es muss sich um Schläge handeln und nicht um Stiche oder Geschosse.

Die Regel für den Schweren Schlag findet Anwendung und bei erfolgreichem Darstellen des Schlages erhöht sich der Schaden der Waffe um +1, als ob Ogerstärke eingesetzt worden sei. Das bedeutet aber auch, dass diese Fertigkeit nicht kompatibel ist zu Ogerstärke.

Diese Schläge darf die Figur im Kampf beliebig oft versuchen, solange sie UNVERLETZT ist. Die erste Verletzung egal welcher Körperzone, oder gar eine nicht geheilte alte Wunde lässt die Fähigkeit versagen.

C13

### **Waffenmeister**

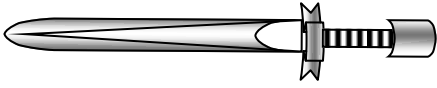
(Siehe C7 Verletzung) Alte erfahrene Krieger erlernen eine derartige Meisterschaft mit Waffen, welche sie schwierige Herausforderungen im Kampf suchen lässt. Ein völlig unterlegener Feind mag mit einem einzigen Schlag ausser Gefecht gesetzt werden und eine Amputation als Strafe dafür erhalten, dass er es gewagt hat gegen den Meister an zu treten. (Es geht darum einen stark unterlegenen Feind nicht zu töten, sondern zum Rückzug zu zwingen.) Die Fertigkeit sollte nur erfahrenen LARP-Kämpfern zur Verfügung gestellt werden.

Der Gezielte Schlag darf ein mal in einer Scene (1h) gegen ein nicht hilfloses Ziel gerichtet werden. Ist er erfolgreich, verursacht er den Schaden eines gezielten Schlages (+1 TP auf Rüstung, +2 TP auf Schutzhaut, Amputiert bei kein Schutz). Zusätzlich darf ein weitere Schlag in diesem Kampf ausführen. Versagt der Schlag, weil er die Stelle nicht trifft, so erhält er keinen weiteren Schlag in diesem Kampf, bis sich sein Selbstvertrauen erhohlt hat (andere Scene, nach 1h)

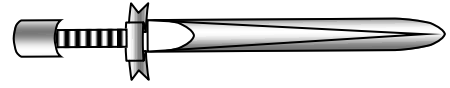
### **Waffen & Rüstung**

**Flicken und Pflegen** erlaubt Rüstungen nach einem Kampf durch schnelle Reparaturen (1 min / TP) wieder einsatzbereit zu machen, und Waffen die Scharten aus zu wetzen. Dieses Flickern hält aber nur so lange wie die Körperzone nicht im nächsten Kampf beschädigt wurde. Jede erneut beschädigte Zone verlangt ein Flickern aller TP dieser Zone nach dem Kampf.

**Bauen und Reparieren** ist die Erweiterung und erlaubt eine Reparatur (5 min / TP), welche Haltbar ist. Auch gebrochene Waffenstile, verbogene Klingen und dergleichen können ersetzt oder repariert werden. Zusätzlich können einfache Rüstungen und Waffen gebaut werden. Es fehlt deutlich an Kunstfertigkeit für Versilberungen, Verzierungen, Schnörkel, eingefasste Edelsteine o.ä. Dafür ist das Material aus dem sie her gestellt werden recht unwichtig. Eisen, Leder, Fell, Echsenhaut, Kettenringe, Knöpfe u.v.m. Die Materialien werden von Handwerkern hergestellt und dem Krieger übergeben.



## C13 Fertigkeiten



### **Wundresistenz**

(Siehe C7 Verletzungen) Es ist die Fähigkeit Schmerz zu ertragen und den Willen den Kampf weiter zu führen, obwohl man schon verletzt ist. Dies ist trainierbar.

**Wundresistenz Prügelknabe** gibt +1 TP für jede Körperzone

**Wundresistenz Lehrling** gibt +2 TP für jede Körperzone

**Wundresistenz Geselle** gibt +3 TP für jede Körperzone

**Wundresistenz Meister** gibt +4 TP für jede Körperzone

**Wundresistenz Großmeister** gibt +5 TP für jede Körperzone

Diese zusätzlichen TP werden auf die Grund-TP für Körper, Arm, Bein hinzu addiert. Genauso die TP durch Schutzhaut. Jede Verletzung von TP ist dar zu stellen und blutet einmalig mit 1 TP in 10 min weiter, wenn nicht versorgt oder regeneriert. Bei der „Halb-Marke“ (wenn 50% der TP einer Zone verletzt sind) ist dieses Körperteil nicht mehr effektiv im Kampf einsetzbar.

C13

### **Zauber erlernen**

(siehe C9, c10, c11 und C12) Es ist nicht einfach dies zu bewerkstelligen und es wird im Bereich der Zauberei deutlich umfassender erläutert. Einen Zauber zu erlernen, der in der Liste mit 5 MP steht, kostet normalerweise 5 EP.

### **Zaubermacht**

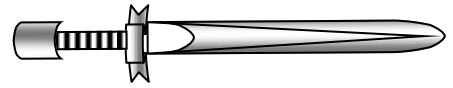
(siehe C10 Zaubermacht). Jeder Zauberwirker hat ein Limit bis wo hin er Zauber lernen darf und sie wirken kann. Das Überschreiten dieser Grenze führt zu einem Fehler beim Zaubern und üblicherweise zu einem magischen Rückschlag. Es gibt minimale Größen eines Magie-Pooles die erst erreicht werden müssen, bevor eine Zaubermacht erlangt werden darf. Die Regeln bei Klerikaler und arkaner Magie bleiben aber grundlegend gleich.

**Lehrlingsmagier / Akkolyth** (Magie-Pool 5 MP+) können Zauber bis 10 MP gefahrlos wirken und lernen, sowie bis 30 MP lernen und unter Gefahr wirken.

**Gesellenmagier / Priester** (Magie-Pool 50 MP +) können Zauber bis 30 MP gefahrlos wirken und lernen. Erhält einen 5 MP Gesellenzauber. geschenkt

**Meistermagier / Hohepriester** (Magie-Pool 100 MP+) können Zauber bis 100 MP gefahrlos wirken und lernen. Erhält einen 5 bis 50 MP Meisterzauber geschenkt. Kann einen Zauber in eine Rune am Boden hineinbetten, welche den Zauber aufrecht erhält. Er kann unwichtige Komponenten von Zaubern einsparen. Durch „Handauflegen“ kann gespürt werden ob ein Gegenstand magisch ist.

**Großmeister / Erz-Kleriker** (Magie-Pool 500 MP+) können Zauber bis 300 MP lernen und gefahrlos wirken. Sollten Zauber mehr MP benötigen so können sie diese wirken. Erhält einen 5 bis 100MP Großmeisterzauber geschenkt. Kann Zauber verändern, verstärken oder negative Effekte neutralisieren. Durch Konzentration kann das dritte „magische“ Auge geöffnet werden um eine Aura zu sehen.



### **Zusatz-Sprache**

Jede Figur beherrscht ja schon eine oder mehrere Sprachen. Es macht keinen Sinn hier einen klaren Maulkorb an zu legen. Es geht also hier um Sprachen, die Ungewöhnlich und somit Plotwichtig sind. Jeder spricht die Sprache seines Heimatlandes... Seines Volkes und dergleichen. Dann wird wohl jeder eine mehr oder weniger Übliche Handelssprache sprechen. Wir wollen das gar nicht so festlegen.

Zusatzsprachen sind jene welche für diese Figur ungewöhnlich wären wie z. B. Dunkle-Handelsprache, Drakonisch, Abyssisch, Celestrie, Elementarsprache usw.

**Zusatz-Sprache-Gosse** erlaubt sich grob zu verständigen.

**Zusatz-Sprache-Fließend** erlaubt eine normale Unterhaltung.

**Zusatz-Sprache-Poet** beinhaltet die Lyrik und Kunst, sowie der besonderen Sprachformen des Adels und der Wortgefechte.

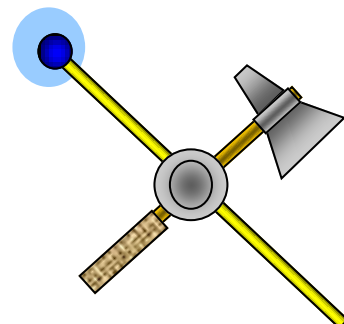
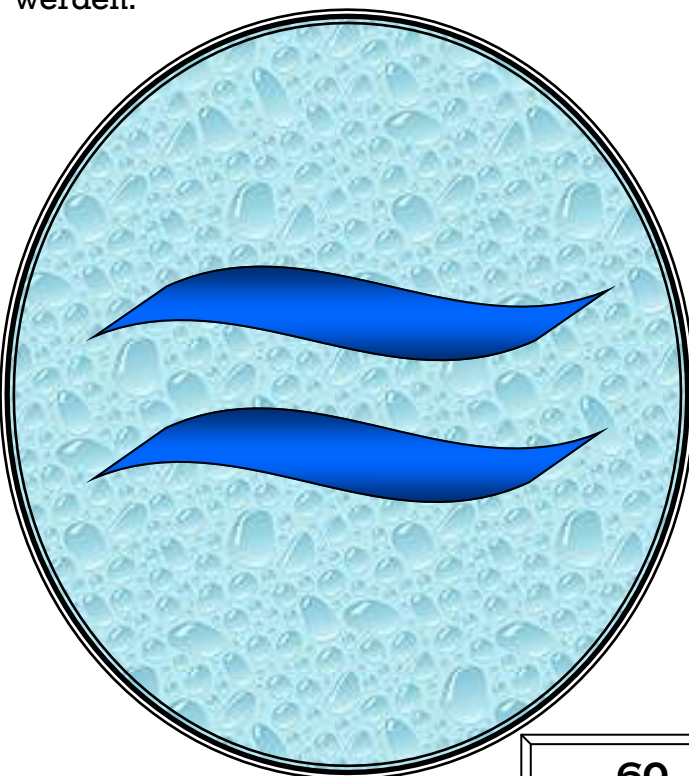
**Zusatz-Sprache-Gelehrter** umfasst auch seltenere und alte Formen.

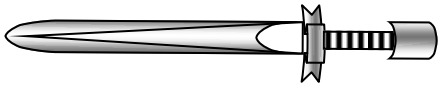
### **Runen-Magier**

(siehe C12 Runen-Magier) Es handelt sich um einen Ritual-Wirker, der keine eigene Spruchzauberei kann und noch nicht einmal magisch begabt sein muss.

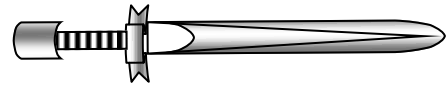
**Runen-Magier Krafrune.** Dies ist ein Hinweis auf die Quelle der Ritualkraft, welche es in 3 stärken gibt.

**Runen-Magier Verwendungsrunen** ist der Hinweis auf eine große Anzahl von Richtungen in welche ein Ritual gehen kann und die einzeln aber recht günstig erlernt werden.





## C14 EP-Vergabe



### Kapitel EP-VERGABE nach Con-Ende

Ein Con-Tag, beinhaltet Spiel und auch Erfahrungen für die Figur und für den Spieler. Ähnlich wie in einem Pen & Paper Rollenspiel werden die Figuren mehr lernen, mächtiger werden und dergleichen. Anders als im p&p sind die Figuren nicht so leicht austauschbar und werden sehr viel seltener gespielt und benötigen eine viel teurere Ausrüstung. Deswegen werden LARP-Figuren vermutlich viel mehr Jahre an realer Zeit gespielt werden.

Die EP-Vergabe sollte dem Rechnung tragen und gutes für alle bereicherndes Rollenspiel belohnen. Wie Groß ist denn nun ein eigentlich Con-Tag?

#### **Jeder Spieltag ein Con-Tag.**

Das beinhaltet ein kurzes 4h Larpi, den 24h Samstag eines Wochenend-Cons, den vermutlich nur 8h Anreisetag oder Abreisetag. Über die lange Zeit gesehen wird es sich ausgleichen und das Spiel an sich ist wichtiger als irgendwelche Belohnungen.

C14

Wie viel ist ein Con-Tag wert?

Ausgehend von den 5 EP pro Spieltag eines Allrounders, welche dieser bekommt, selbst wenn er nicht positiv auffällt hätten Krieger und Zauberer mit ihren 6 EP pro Tag also 20% mehr und Abenteurer mit ihren 7 EP pro Tag also 40% mehr.

Für Spieler welche die ganze Zeit spielen, dies auch wertvoll für den Con tun und andere durch ihr Spiel inspirieren sollten mit einem Bonus belohnt werden, welcher noch einmal den EP pro Tag Wert von 5 (6 oder 7) betragen darf.

Jene welche dem Ideal nicht ganz entsprechen, und trotzdem für gutes Spiel belohnt werden sollen, können auch mit etwas weniger belohnt werden. Die folgende kleine Liste sollte ein wenig helfen die Menge zu schätzen.

Max +5 Allrounder (+6 Krieger & Zauberer / +7 Abenteurer)

+1 war die ganze Zeit „In-Time“

+1 war dem Charakterkonzept treu

+1 hat den Con durch Show bereichert. (Ritual, Alchemie, Training)

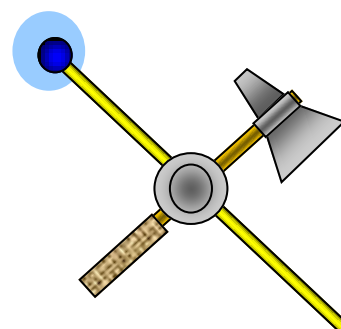
+1 hat eine schwierige Aufgabe gelöst

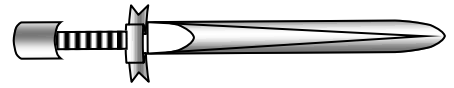
+1 ist passend gestylt und stellt auch optisch eine Bereicherung dar

+1 hat in jedem Kampf die Treffer ausgespielt

+1 hat einen Nebenplot erschaffen.

Da man nicht jeden Tag alles tun kann, ist es als normal an zu sehen, einen Bonus von 2 bis 3 Punkten je Tag zu bekommen.

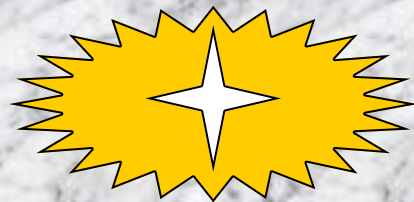




# ZAUBERLISTEN

Z

Arcanum Elementum



**Kapitel ZAUBERLISTEN.:**

Jede der Listen hat Zauber und verwendet dabei Schlüsselwörter. Diese werden hier erklärt. Es gibt eine Schablone nach der die Zauber aufgeschrieben werden. Dies macht es leichter zu lesen und zu vergleichen. Sämtliche Zauber sind Zaubervorschläge, welche an die Figur angepasst werden dürfen. Die „Kurze-Formel“ benötigt 2 arkane Worte, oder 5 allgemeinsprachliche Worte pro 10 MP.

Name des Zaubers

MP-Bewertung

Zaubermacht-Einschätzung

Reichweite

[Benötigte übliche Komponenten]

Regeltechnische Wirkung

Allgemeine Beschreibung

Wort	der Zauber ....
Berührung	eine Berührung des Zieles
Dämmerung	Die Stunde des Zwielfichtes bei der Morgens und Abend-Dämmerung. Zauber brechen zum Ende der Dämmerung zusammen, können aber zu Anfang für eine neu Zeit-Periode gezaubert werden.
Handauflegen	Berührung
Haut	Berührung auf der Haut ohne störende Kleidung oder Rüstung.
Heilung	heilt TP in einer gewissen Zeit.
Fokus	Ein Gegenstand durch den Magie kanalisiert wird.
Kanalisiert	Hindurchfließen, Bündeln, Lenken.
Körperzauber	Magie, welche direkt den Körper angreift oder ändert.
Kreis	Mit Band, Farbe oder Gegenständen gelegter Kreis.
Limitzauber	Ein Zauber um der SL zu zeigen hier ist das Ende der Macht. Muss mit EP gelernt werden um ritualisiert werden zu dürfen.
Nicht perm.Z.	Der Zauber bricht nach einiger Zeit von selbst zusammen
NSC	Ein Nicht-Spieler-Character
Permanenter Z.	Der Zauber bricht nicht von selbst zusammen.
Ritual	darf nicht schnell gezaubert werden, sondern wird gelernt um ritualisiert werden zu dürfen
Schaden	Versacht TP Verletzung beim Treffen
Singen	nicht reden, sprechen, sondern melodios singen.
Streukomponente	z.B. Reis als Wurfskomponente welcher geworfen wird.
Softball	eine Trefferkomponente, welche geworfen wird.
TP	Trefferpunkte = Schaden oder Heilung
Worte der...	Spezifische Zauberformel für eine Art der Magie.
XXXX	Steht als Platzhalter für Dämonen, Drachen, Elementar-Wesen (spezifisch Luft, Wasser, Erde, Feuer), Feen, Geisterwesen, Natur-Geister, Untote u.ä. (unter Umständen auch „magische Wesen“)

Z





## Z1 Anti-Magie



### Kapitel ANTI-MAGIE.: Z1

#### **Anti-Magie erkennen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Sicht [keine Komponente]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Anti-Magie-Zone kann kurz in ihren Ausmaßen erkannt werden. Dies beinhaltet Größe und ungefähre Stärke.

Allgemeine Beschreibung.: Das „dritte Auge der Magie“ öffnet sich kurz um einen Blick auf Anti-Magie zu werfen und der Zauberkundige erlangt Erkenntnis.

#### **Magie schwächen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [eine verlöschende Kerzenflamme]

Regeltechnische Wirkung.: Mit jeder Anwendung wird ein Zauber um 5 MP geschwächt, bis zu einem Maximum von 30 MP. Fällt er dadurch vor der Dämmerung auf Null, so bricht er zusammen.

Allgemeine Beschreibung.: Eine Kerzenflamme wird mit der Magie verbunden. Dann läßt ein Hauch Antimagie die Kerze erlöschen und reißt einen Teil des Zaubers mit.

Z1

#### **Gegenzauber**

MP-Bewertung 5+ Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Fokus / Energie-Quelle]

Regeltechnische Wirkung.: Ein ankommender und treffender Zauber wird neutralisiert. Hierbei darf die Zaubermacht des ankommenden Zaubers nicht die des Zauberswirkers übersteigen. Der Zauber muss direkt gegen EINEN bestimmten Zauber gewirkt werden, während dieser gezaubert wird. Die MP-Kosten steigen mit der Stufe des Zaubers, der neutralisiert wird. Lehrlings-Zauber 5 MP, Gesellenzauber 10 MP, Meister Zauber 15 MP und Großmeister Zauber 45 MP. Kann nur kurz aufrechtgehalten werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus sieht den fremden Kleriker die Macht seines Gottes sammeln und fixiert ihn. Die Arme beginnen einen Kreis zu binden, und die Handgelenke berühren sich. Er spricht das Wort der Antimagie und läßt Kraft durch seine Arme und Kraftquelle fließen. Dann schleudert der Kleriker seinen vernichtenden Zorn und trifft. Die Magie im Armkreis welche immer wilder wurde wird frei, verbindet sich mit diesem Zauber und erdet ihn. Dies zerstört die Hülle der arkanen Matrix und neutralisiert ihn so.

#### **Magie lösen**

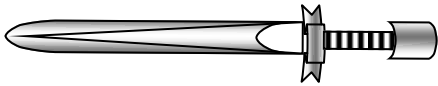
MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [eine Rune, welche durch eine Klinge gezeichnet wird.]

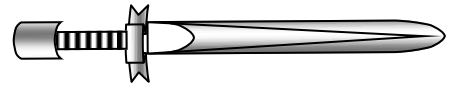
Regeltechnische Wirkung.: Ein nicht permanenter Zauber bis 50 MP wird gelöst.

Allgemeine Beschreibung.: Die Klinge wird mit Anti-Magie verzaubert und zeichnet eine Rune in die Luft, welche sich mit dem Zauber auf dem Ziel verbindet. Dann schneidet die Klinge den Faden der Magie durch, wodurch Flüchtige Magie sich auflöst.





## Z1 Anti-Magie



### **Körperzauber lösen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING  
Reichweite ca 2m [eine Rune, welche durch eine Klinge gezeichnet wird.]  
Regeltechnische Wirkung.: Ein (auch permanenter) Körperzauber von max 100 MP wird aufgelöst. (inkl Schwäche und Verwandlungen)  
Allgemeine Beschreibung.: Die Klinge zeichnet eine Rune über dem Körper und verbindet sie mit der Magie, welche direkt auf dem Körper liegt. Dann wird die Rune durchtrennt und so die Magie zerschnitten. Es ähnelt dem Magie lösen ist aber doch anders.

### **Lähmung aufheben**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite ca 2 m [Hasenpfote]  
Regeltechnische Wirkung.: Eine Lähmung durch Magie oder Gift wird neutralisiert  
Allgemeine Beschreibung.: Die Hasenpfote wird auf den gelähmten Körper gelegt und die Magie verbindet diese dann mit dem Grund der Lähmung und zieht diese magisch in die Hasenpfote. Wird sie dann entfernt, so nimmt sie die Lähmung mit.

Z1

### **Magie aufheben**

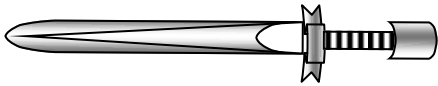
MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite ca 2m [etwas zerbrechendes]  
Regeltechnische Wirkung.: Ein nicht permanenter Zauber wird neutralisiert  
Allgemeine Beschreibung.: Ein zerbrechbarer Verbrauchsfokus wird an die Magie eines Zaubers gebunden. Dieser wird dann zerbrochen, was die Magie zerbricht, sofern sie instabil ist.

### **Bezauberung brechen**

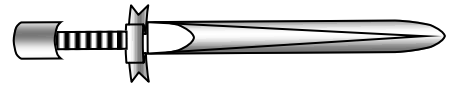
MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite ca 2m [Ein akustisches Signal]  
Regeltechnische Wirkung.: Eine Beherrschung bis 100 MP wird neutralisiert  
Allgemeine Beschreibung.: Die feindliche Magie im Verstand eines Wesens wird markiert und durch einen Ton wie der eines Glöckchens, zum Schwingen gebracht und zerbrochen. Auch ein Harpyenschrei soll wirklich gut funktionieren.

### **Tuch der Anti-Magie**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [ein runenverziertes Taschen-Tuch]  
Regeltechnische Wirkung.: Das Tuch liegt auf einem Objekt / Wesen und fängt für eine Stunde den ersten darauf gewirkten Zauber auf, als sei es eine Schutzruna und neutralisiert ihn.  
Allgemeine Beschreibung. Das Runentuch wird mit dem Anti-Magischen Zauber belegt und an ein Objekt verbunden, welches es bedecken muss. Das Wegnehmen des Tuches beendet den Zauber. Ansonsten neutralisiert es den ersten Zauber, der binnen einer Stunde versucht auf das Objekt zu wirken. Versuche diesen Zauber zu stapeln löst ihn aus und dies passiert vermutlich auch mit Schutzrunen.



## Z1 Anti-Magie



### **Bannkreis gegen XXXX**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [geschlossener Kreis aus Seil o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Ein XXXX kann den Kreis entweder nicht betreten oder nicht verlassen, solange er intakt ist. Er hält bis zur nächsten Dämmerung und kann neutralisiert werden. Ein zerschneiden des Seiles hilft nicht.

Allgemeine Beschreibung.: Das Seil wird zu einem Kreis gelegt und verbunden. Dann werden Runen gegen die zu Fangende Wesensart in den Zauber eingewoben und die Magie gefestigt. Bekannte Wesensarten sind Dämonen, spezifische Elementar-Wesen (Luft-Wasser Erde-Feuer...), Geisterwesen, magische Wesen, Natur-Geister, Untote. Der Bankreis hält nur begrenzte Zeit und vergeht bei der nächsten Dämmerung.

### **Zauberspiegel**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Spiegel]

Regeltechnische Wirkung.: Legt eine Art Schutzrunen auf ein Ziel, welches bis Dämmerung schützt den nächsten auftreffenden Zauber zurrückwirft.

Allgemeine Beschreibung.: Die Magie des Spiegels wird in Magie gewoben und an ein Ziel gebunden. Dort verbleibt es bis zur Dämmerung um einen einzelnen Zauber auf den Anwender zurrück zu werfen.

Z1

### **Schild der Anti-Magie**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [ein Infanterie-Schild]

Regeltechnische Wirkung.: Das verzauberte Schild wird getragen und neutralisiert eine Stunde lang maximal 4 Zauber, die direkt dieses Schild treffen.

Allgemeine Beschreibung.: Ein Schild wird mit einem mächtigen Meisterzauber belegt und neutralisiert nun Zauber, welche es treffen. Diese Antimagie hält eine ganze Stunde und es wurden schon bis zu vier Feindliche Zauber gezählt, welche verpufften. (Das Neutralsieren der Zauber ist dar zu stellen.)

### **Starker Bannkreis gegen XXXX**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Ein Kreis aus Seil o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Ein XXXX kann den Kreis entweder nicht betreten, oder nicht verlassen. Magie welche NUR dem XXXX entstammt wird auch ein/aus gesperrt. Der Bannkreis hält 7 Dämmerungen und kann neutralisiert werden. Ein Zerschneiden des Kreises hilft nicht. (xxxx siehe Bannkreis 30 MP)

Allgemeine Beschreibung.: Der Kreis wird ausgelegt und verbunden. Dann werden die Runen, welche die Art der Wesen definieren eingewoben. Die Matrix wird aufgebaut und gefestigt und der Zauber stabilisiert.

**Magie Neutralisieren**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10 m [Edelstein]

Regeltechnische Wirkung.: Neutralisiert Zauber auf einem Ziel, sofern der Zaubende sich dabei nicht überlastet oder verausgabt. Greift immer alle Zauber auf dem Ziel als Gesamtheit an und verbraucht genauso viel MP wie er dort vorfindet.

Allgemeine Beschreibung.: Dieser Meisterhafte Zauber ist der Zauber mit dem ein Zauberkundige jegliche Magie neutralisieren kann. Er fokussiert seine Magie auf das zu neutralisierende Ziel und wirft die gesamte Kraft seiner Magischen Quelle dagegen. Gruppen von Zaubern an zu greifen ist gefährlich wegen Überlastung oder Ausdurren der Quelle. Vorsicht vor Magie-Sicherungen, weil diese Schützend auf Zaubern liegen und den ersten Neutralisationszauber abfangen.

**Bannen des XXXX**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite 2m+Kreis oder Berührung [Bannkreis oder Ritualdolch]

Regeltechnische Wirkung.: Ein XXXX-Wesen wird angegriffen um es aus der Welt zu bannen und in seine Heimat zurrück zu werfen, welche in einer anderen Dimension liegen muss.

Allgemeine Beschreibung.: Wird ein Dämon in einem Bannkreis gefangen, so kann er dort auch mittels Antimagie gebannt werden. Dies exorziert ihn sowohl aus der Welt, als auch aus seinem Opfer, welches er beseelte hinaus. Statt einen Bannkreis zu benutzen kann die Magie auch durch die Klinge eines Ritualdolches direkt mit einem Stick in den Dämon gleitet werden.

**Zone der „Kampf-Magie neutralisieren“**

MP-Bewertung 75 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 15m Radius [ein Krug mit Flüssigkeit]

Regeltechnische Wirkung.: Solange der Zauberkundige den Krug hoch hält die Worte der Antimagie spricht und sich auf den Zauber konzentriert werden Zauber der Kampfmagie in bis 15m Entfernung neutralisiert. (Chaos und Geschoss & GdV widerstehen der Zone)

Allgemeine Beschreibung.: Der arkane Magier füllt seinen Krug mit elementarem Wasser, spricht die Worte der Formel und intoniert die Mantras der Antimagie, während er den Krug über den eigenen Kopf hebt. Dies baut eine Zone aus Antimagie auf, welche Kampfzauber welche sie berühren verpuffen läßt.

**Zone der „Magie neutralisieren“**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 15m Radius [ein Krug mit Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Solange der Zauberkundige den Krug hoch hält die Worte der Antimagie spricht und sich auf den Zauber konzentriert werden Zauber in bis 15m Entfernung „gelöst“. (Chaos und Geschoss & GdV widerstehen der Zone und permanente Magie wird auch nicht affektiert)

Allgemeine Beschreibung.: Der Erzklirker füllt seinen Krug mit dem Blut von gläubigen, spricht die Worte der Formel und intoniert die heiligen Mantras der Antimagie, während er den Krug über den eigenen Kopf hebt. Dies baut eine Zone aus Antimagie auf, welche alle ungesicherten oder gerade neu gesprochenen Zauber



## Z1 Anti-Magie



welche sie berühren verpuffen läßt. Sogar schwächere bestehende Zauber vergehen.

### Magie vernichten

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [Zauberfokus]

Regeltechnische Wirkung.: neutralisiert Zauber bis Großmeister, oder zerstört ein Artefakt und zerbläst die Magie zu Staub. Eine Magie-Sicherung hält den Zauber auf und vergeht dabei.

Allgemeine Beschreibung.: Der Mächtige Erz-Magus ruft zwei Kräfte von zerstörerischer Gegenseitigkeit durch den Fokus in die Magie und lässt diese dort aufeinander treffen. Diese Kräfte zerstören die Magie und zerfetzen die Fäden der Magie. Die Überreste werden zu Staub umgewandelt.

### Antimagie binden

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Amulett aus edlen Metallen für das Ziel]

Regeltechnische Wirkung.: Das Amulett wird mit dem Körper verbunden und das Opfer erlangt die Resistenz „Magie Meister“, welche sie vor Magie (außer Trefferkomponenten gebundene Kampfmagie) bis 100 MP schützt. Doch es verliert selbst die Fähigkeit zu Zaubern, bis das Amulett entfernt wird.

Allgemeine Beschreibung.: Für einen wertvollen Krieger wird ein spezielles Amulett verzaubert, welches ihn vor Magie schützt, bis das Amulett abgelegt wird und der Zauber endet. Es schützt ihn nicht vor Feuerbällen, aber vor den meisten üblen Schwarzmagischen Verzauberungen.

### Zauberbrecher

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

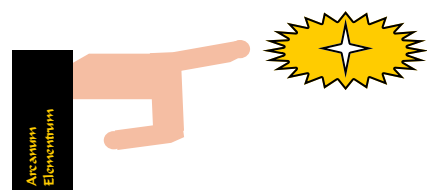
Reichweite Berührung [Ritual, LARP-Waffe, Torso-Wunde 1 TP]

Regeltechnische Wirkung.: In einem Ritual wird eine Waffe Verzaubert, so dass sie beim angesagten Schlag (Befehlswort) den Zauber Magie-Vernichten (150 MP) wirken kann. Ansonsten ist sie nur eine magische Waffe. Immer wenn so ein Schlag Ausgeführt wird, verliert der Träger 1 TP Torso und der Wirker des Rituals verliert 150 MP. Gibt es diese 150 MP nicht, so versagt die Fähigkeit. Stirbt der Magier, oder löst er seine Quelle aus dem Ritual-Bund, so verliert die Waffe ihre Fähigkeit und verbleibt als Magische Waffe ohne Fähigkeiten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Großmagus legt den Dolch auf den Altar aus elementarem Stein. Seine 3 Gehilfen bauen den Ritualkreis auf. Dann rufen sie die Kräfte der Elemente an und binden sie in das Ritual ein. Es werden Zaubermatrixen auf Pergament gezeichnet und erschaffen. Ein jedes davon ein Großmeisterliches Ritual. Dieses wird dann in den Dolch gelegt und versiegelt. Dann läßt der großmeister sein Blut hineinfließen, indem er den Dolch gegen sich selbst wendet und ihn sich in die Brust sticht.

Dies ist ein Limit-Zauber der erst mit EP gelernt werden muss, bevor er Ritualisiert werden darf.

Z1





### Kapitel BEHERRSCHUNGS-MAGIE .: Z2

#### **Lächeln**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [ein Lächeln]

Regeltechnische Wirkung.: Wenn das Ziel zurück lächelt, wirkt diese schwache Beherrschung, so dass der Zauberwirker für eine Stunde als sympatisch empfunden wird.

Allgemeine Beschreibung.: Das Lächeln eines Schelmes ist wie ein Blick in die großen Kulleraugen eines Hundewelpen. Wer kann da lange böse sein?

#### **Angst**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [ein fixierender Blick und ein deutender Finger]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel fühlt Angst und greift 10 min nicht als erster an.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zauberwirker fühlt die Angst des nahenden Todes und leitet sie durch seinen Arm auf das Ziel. Es ist wie zu spüren, als ob jemand über dein Grab geht.

#### **Waffenstillstand**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [ein kurzer Stoß mit der Hand und das Wort NEIN!]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte kann den Zauberwirker bis zur nächsten Dämmerung nicht angreifen, sofern dieser keine Waffe in Händen hält, nicht angreift und auch keinerlei sichtbare Magie wirkt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zaubernde nähert sich seinem Feind so weit, dass er ihn töten könnte, doch statt dessen stößt er ihn zurrück und Pflanz den Befehl zum Waffenstillstand in seinen Verstand. Der Feind wird ihn nun nicht angreifen, so lange er den Zauber nicht durch das Verwenden einer Wwaffe oder durch Kampf bricht.

#### **Dummheit**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [eine Rune der Beherrschung in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird unkonzentriert und langsam im Denken für eine Stunde und hat die Fähigkeit Dummheit. Dies verhindert klare zielgerichtete Zauberei. Sich selbst verteidigen kann es trotzdem, sein Mut steigt und es erhält 1 Stufe Wundresistenz.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hexer legt dem Gefangenen seine Hand auf die Stirn und Befiehlt ihm „Kämpfe wie ein Ork!“ und die Rune legt sich auf die Gedanken des Opfers. Es verliert die Fähigkeit sinnvoll zu zaubern. Doch die Angst vor Gefahren weicht weil es zu dumm ist welche zu empfinden und so kämpft es besser und ausdauernder.



## Z2 Beherrschung



### **Tierkontrolle**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [ein Leckerlie für das Tier]

Regeltechnische Wirkung.: Das normale Tier nähert sich und gehorcht nun für eine Stunde den Befehlen des Zaubernden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden hält einen Krug Honig in seiner Hand und nähert sich dem Bären, der ihn misstrauisch mustert. Kurz bevor er ihn erreicht murmelt er die Worte der Tierfreundschaft und die Augen des Bären werden sanft, so dass er ihm den Honig vorsichtig aus dem Krug heraus leckt, ein wenig mit ihm schmust und sich dann davon macht. Auch kann der Druiden ihm befehlen den Ork an der Wegkreuzung auf zu fressen.

### **Freundschaft**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ein Geschenk]

Regeltechnische Wirkung.: Bei der Übergabe des Geschenkes wird das Opfer verzaubert und hält den Zaubermagier bis zur nächsten Dämmerung für einen guten Freund. Er wird versuchen ihm zu helfen, oder kleine Gefallen durchführen, aber nichts tun was ihm ernsthaft schadet.

Allgemeine Beschreibung.: Das Geschenk ist eine Gabe des Teufels, welches den Annehmenden verzaubert und seine Sinne verwirrt. Es erscheint ihm, als sei der Schwarzmagier ein guter alter Freund aus vergangenen Tagen.

Z2

### **Frage**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [eine heiliges Symbol o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Die gesprochene Frage aus maximal 10 Worten muss wahrheitsgemäß mit „Ja“, „Nein“, oder „Ich weiß es nicht.“ beantwortet werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Inquisitor hält sein heiliges Symbol dem Ketzler vor das Gesicht und donnert mit seiner geheiligten Stimme die Frage ins Gesicht. Der Heiligkeit des Gottes kann die schwache Seele nicht widerstehen und so kommt die Wahrheit ans Licht.

### **Befehl**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5 m [Rune der Beherrschung in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer führt einen Befehl „wortgetreu“ aus, der mit „Ich befehle dir & maximal 5 Worte“ ausgesprochen wird. Dieser darf weder ihm noch guten Freunden wirklich schaden. (wirkt maximal bis Dämmerung)

Allgemeine Beschreibung.: Der Schwarzmagier hält seinem Opfer die Hand mit der Rune vor die Augen und brennt sie magisch in dessen Verstand. Dann befiehlt er ihm in einem kurzen Satz was dieser nun tun solle und so nimmt das Verhängnis seinen Lauf.





### **Berührung der Sukkubus**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [sanftes Kraulen auf nackter Haut]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer erlebt die Freuden eines Liebesspieles in seinem Geiste und ist kurz abgelenkt (ca 3-5 min)

Allgemeine Beschreibung.: Die Kurtisane krault ihren Freier und wirkt mit leisem flüstern die Magie. Während die Wirkung nur wenige Minuten dauert, so erlebt dieser eine ganze Stunde des Liebesspieles in seinem Kopf.

### **Kontrolle über niedere XXXX**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5 m [1 TP Blut des Zauberswirkers]

Regeltechnische Wirkung.: Mit dem Blut wird ein niederer Dämon benetzt und an den Zaubern den gebunden. Dies hält bis Dämmerung und erlaubt ihm Befehle zu geben, welche er wortwörtlich ausführen muss.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonologe tropft der Dämon sein Blut auf den Kopf und spricht die Worte der Fesselung. Daraufhin ist der Dämon gezwungen seinen Befehlen zu gehorchen und ihm zu dienen.

Z2

### **Liebeszauber**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [zwei Geschenke, die ausgetauscht werden]

Regeltechnische Wirkung.: die Geschenke werden zwischen dem Opfer und dem Ziel der Liebe ausgetauscht. Das Opfer verliebt sich in das Ziel für 7 Tage. Wahre Liebe bricht den Zauber.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kräuterhexe wirkt den Liebeszauber auf die vorbereiteten Geschenke und die holde Prinzessin verliebt sich unsterblich in die nicht ganz so imposante Figur des etwas tumben Bauernburschen.

### **Angstwolke**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [schriller Piepsalarm]

Regeltechnische Wirkung.: Der schrille Piepsalarm ertönt und wirkt auf Wesen wie der Zauber Angst. Es ist möglich sich zurrück zu ziehen bis man das Piepsen nicht mehr hört. Dann endet die Angst, oder nach maximal 10 Minuten.

Allgemeine Beschreibung.: Die Wolke aus dem Gekreisch einer Todesfee umweht den Zaubern den wie eine Aura und läßt schwache Seelen zurrückweichen. Die Angst verbleibt im Herzen und läßt ihn verzagen.

### **Befragung**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [ein heiliges Symbol o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird gezwungen 10 min mit „Ja“, „Nein“, „Ich weiß es nicht.“ wahrheitsgemäß auf Fragen zu antworten, welche der Zauberswiker ihn fragt. Fremde Fragen sind hiervon ausgenommen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Großinquisitor Hält das Symbol der Gerechten Macht vor den Ketzer und Spricht die Worte der Wahrheit. Von nun an ist es dem Ketzer unmöglich zu lügen



## Z2 Beherrschung



### Wort des Befehles

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m [Rune der Beherrschung]

Regeltechnische Wirkung.: Bis zu 5 Ziele vor dem Zauberer werden mit dem Zauber „Befehl“ verzaubert und führen „wortwörtlich“ aus was mit „Ich befehle euch & maximal 5 Worte“ gesprochen wird. Der Befehl darf weder ihnen noch guten Freunden wirklich schaden und hält maximal bis zur Dämmerung

Allgemeine Beschreibung.: Der Schwarzmagier läßt seine Stimme auf die Feinde vor ihm hernieder donnern und befiehlt ihnen im Staube zu kriechen.

### Geistiger Sklave

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf der Stirn des Opfers]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird gezwungen jedem Befehl des Zauberwirkers zu gehorchen. Dies beinhaltet Vergessen, Willenlosigkeit, oder dass Abschütteln von Beherrschungsmagie. Ist permanent. Das Opfer erinnert sich an alles sobald der Zauber gebrochen wird und erebt die Zeit als grausam und wiederlich.

Allgemeine Beschreibung.: Der finstere Schwarzmagier greift sein Opfer und ritzt ihr mit seinem Ritualdolch eine blutige Rune auf die Stirn und wirkt seine finstere Formel. Daraufhin wird der Verstand versklavt und sie ist gezwungen seinen Befehlen nach zu kommen.

Z2

### Seelenschutz

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf der Stirn des Zieles]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer steht bis Dämmerung unter einer Beherrschung, welche bis Dämmerung jegliche andere abwehrt, bevor sie Fuß faßt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Heilige Pater ruft die Göttlichkeit auf den treuen Ritter. An der Stelle am Kopf, an dem dieser berührt wurde zeichnet er mit geweihter Salbe eine Rune des Segens. Dies schützt den Ritter vor finsterner Beherrschung seines Geistes.

### Gedankenpain

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m Radius [Pressluft-Hupe]

Regeltechnische Wirkung.: Jedes Denkende Wesen in ca 10 Radius (inkl dem Zauberwirker) erleidet starke Kopfschmerzen und wird das Kämpfen abbrechen um sich zurrück zu ziehen. Wer trotzdem weiter kämpft, tut dies für 1 Minute, als habe er Verletzungen mit „halbe Marke“ erlitten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Lich wandelt über das Schlachtfeld und läßt das Horn der Verdammnis erschallen. Alle in der Nähe krümmen sich vor Schmerzen oder taumeln bei Seite. Auch er selbst leidet, während er das Horn ein ums andere mal erschallen läßt. Sogar Zombies und Skelette winden sich vor Schmerz, denn der Ton zerzt direkt an ihrer Seele und nicht an ihrem Körper.



## Z2 Beherrschung



### Kontrolle über XXXX

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Blut des Zauberwirkers & Blut 1 Opfers]

Regeltechnische Wirkung.: Dem XXXX wird ein Opfer durch dessen Blut versprochen und der Pakt mit dem Blut des Zauberwirkers besiegelt. Daraufhin wird ein permanenter Pakt geschlossen bei dem der XXXX die Befehle wortwörtlich ausführen muss. Der Pakt bricht, wenn das Opfer stirbt, bevor es übergeben wird.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonologe hält das Blut des Kindes in der einen Schale und sein eigenes in der anderen. Dann schüttet er beides über den Dämon im Bannkreis und spricht die Worte der Sklaverei. Von nun an ist der Dämon an ihn und seine Befehle gebunden. Ein Jahr später übergibt er das Opfer persönlich.

### Schlaf-Lied

MP-Bewertung 125 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m Radius [Musikinstrument und sanftes Spiel.]

Regeltechnische Wirkung.: Bevor ein Kampf ausbricht, lässt die Musik die anwesenden sanft einschlummern, solange die Musik spielt. Jeder Versuch die Schlafenden zu verletzen wendet sich gegen den Angreifer.

Allgemeine Beschreibung.: Der Barde, umringt von einer Horde Orcs legt seine Hand auf die kleine Handharfe und singt mit sanfter und lieblicher Stimme ein Wiegenlied. Die Orcs sinken friedlich hernieder, während der Barde spielend aus ihrer Mitte schreitet.

Z2

### Lied des Wahnsinns

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m [Musikinstrument und wildes Spiel]

Regeltechnische Wirkung.: Heizt Wut und Zorn so an, dass ein Kampf jeder gegen jeden ausbricht. Wie in der Mitte eines Wirbelsturmes ist der Zauberwirker sicher vor der Wirkung und wird nicht als Feind wahrgenommen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Barde schlägt die Finger in die Saiten, als sollten sie zerbersten und singt mit voller Kraft ein Schlachtenlied. Um ihn herum kommen die Geister der Schlacht hervor, um von den lebenden Besitz zu ergreifen. Der Kampf tobt, solange der Barde sein Lied voranpeitscht.

### Wort der Verzweiflung

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25 m [Totenschädel]

Regeltechnische Wirkung.: Alle Wesen sehen ihren eigenen Tod vor ihrem inneren Auge und sind schwer erschüttert. Sie verlieren alle Kriegerfertigkeiten welche direkt den Kampf unterstützen. Und jeder Spruchzauber kostet 10 MP mehr als zuvor, bis die Dämmerung die Wirkung beendet.

Allgemeine Beschreibung.: Der Lich hebt den Schädel des Todes und lässt seine Feinde erzittern und in Verzweiflung zu Boden knien. Aus mutigen Kriegern werden wieder Knaben und die Stimmen der Meister des Arkanen zittern wie die eines Lehrlings. Selbst Zombies gehen weinend in die Knie.

Arkanen  
Elementum





### **Kapitel BESCHWÖRUNGS-MAGIE Z3 .:**

Es wird beim Lernen der Beschwörung die Art des XXXX definiert.

#### **XXXX-Kurier beschwören**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [eine geschriebene leichte Nachricht]

Regeltechnische Wirkung.: ein kleiner Geflügelter XXXX erscheint, um eine Nachricht bis spätestens zur Dämmerung ab zu liefern. Dabei fliegt er mit ca 50 Km/h

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist beschwört einen kleinen geflügelten Wirbelwind und gibt ihm die Rolle mit der Nachricht. Dann sagt er ihm dass er zur Nord-Garnison fliegen soll und die Nachricht dem Soldaten Brian geben solle, was dieser dann eiligst tut.

#### **XXXX-Scout beschwören**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Ein Leckerlie für den Scout]

Regeltechnische Wirkung.: ein kleiner XXXX erscheint und wird ausgeschiedt um ein bestimmtes Gebiet zu erkunden und mündlich Bericht zu erstatten. Er verschwindet spätestens nach 1h.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane beschwört einen Eichhörnchengeist, welchen er anweist den Burghof der Burg vor ihm zu erkunden. Nach etwa einer halben Stunde kommt dieser zurrück und flüstert dem Schamanen ins Ohr, was er gesehen.hat.

Z3

#### **XXXX-Aufpasser beschwören**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Eine Münze (o.ä.) für den Aufpasser]

Regeltechnische Wirkung.: ein kleiner XXXX (Plüsch-Figur) erscheint und paast auf etwas auf wie ein Ort , einen Gegenstand, oder eine Persohn und gibt Alarm, wenn es Probleme gibt. Die Zeit kann jede Dämmerung für 20 MP verlängert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist beschwört eine kleine Flamme, welche sich auf eine Fackel hockt und nun vor der Tür darüber wacht, dass nur jene welche es dürfen dort hinein gehen. Schleicht sich jetzt ein Dieb hinein, so richtet sich die Flamme auf und brüllt aus Leibeskräften. Der Aufpasser verlangt bei Jeder Dämmerung eine weitere Bezahlung.

#### **XXXX-Rüstung beschwören**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Überwurf & Beschwörungs-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 2 TP/ Zone.

Zusätzlich richten Waffen die als XXXX-Waffen der gleichen Art gelten 1 TP weniger Schaden an.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist ruft die Kraft der Erde in einen Umhang, welchen er sich über die Schultern legt. Dieser schützt ihn jetzt wie ein harter Ledermantel dort wo er den Körper auch bedeckt. Zusätzlich wehrt er die Erd-Klinge ab, welche er auch beschwören kann.



## Z3 Beschwörung



### **XXXX-Heiler beschwören**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [ein Krug Bier, Wein oder Met o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: ein kleiner XXXX (Plüsch-Figur) erscheint, welcher für eine Stunde Verletzungen behandelt und versorgt. Diese heilen als wenn sie mit Meister-Heilkunde versorgt wurden in 3h. Er kann viele kleine Wunden (1 TP) , enige Körperteile (Körperzonen) oder nur wenige ganzen Körper behandeln.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden beschwört einen kleinen borkigen Baum, der neben den Verwundeten seine Äste auf die Wunden legt und Blutungen stillt, und sie mit Gras und Moos bedeckt. Dabei wandert er von einem zum Anderen.

### **XXXX-Waffe beschwören**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [etwas Material des beschworenen XXXX]

Regeltechnische Wirkung.: Eine vorbereitete LARP-Waffe, Einhand oder Zweihand wird beschworen und kann normal eingesetzt werden. Sie ist magisch und gilt als XXXX-Waffe. Dabei macht sie trotzdem nur üblichen Schaden, bis sie auf Wesen ihres gegenteiligen Elementes trifft. Bei denen verursacht sie +1 TP pro Schlag zusätzlich. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wasser-Magus hebt seine Hand über den Kochtopf mit Hühnerbrühe und aus dem Topf steigt ein blaues Langschwert aus Eis hervor. Dies nimmt er in die Hand und schwingt es gegen den Feuerelementar, welcher vor Schmerz kreischt.

Z3

### **XXXX-Traumwächter beschwören**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Traumfänger-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: ein kleiner XXXX (Plüsch-Figur) erscheint und hält bei dem Fokus maximal 24h Wache über den Schlafenden. Er steht im Traum bei als sei er ein großer mächtiger XXXX oder fängt den Geschickten Traum ab um davon zu berichten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane ruft einen kleinen Hund herbei, der während der Traumreise über ihn wacht und wird im Traum von einem großen Schreckenswolf begleitet.

Der Nekromant beschwört einen Skelett-Vogel, welcher neben seinem Bett sitzt und die Mahnungen der Götter und ihre Visionen fängt und ihm später in düsteren Farben davon berichtet.

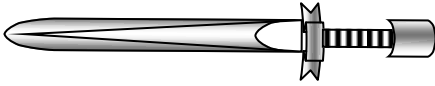
### **Seele beschwören**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

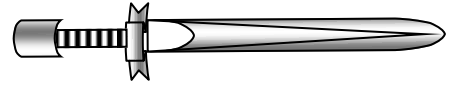
Reichweite ca 2m [Name der Person, oder dessen toter Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Seele des Toten wird herbei gerufen und kann mit dem Zaubern den reden. Dies ist hilfreich bei Wiederbelebungen oder Totenbefragungen. Meist gilt es als eine Art Nekromantie

Allgemeine Beschreibung.: Der Heiler legt seine Hand auf die Brust des Toten und beginnt seinen Singesang. Wenn die Seele erscheint, spricht er mit ihr und fragt sie ob sie wirklich wiederbelebt werden will.



## Z3 Beschwörung



### **XXXX-Träger beschwören**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Halsband o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Ein normalgroßes XXXX erscheint, so die Beschwörung klappt. (NSC selbst mitbringen oder z.B. passend umgebauter elektrischer Rollstuhl)

Er ist dumm und kann nicht kämpfen, aber viel tragen und bleibt bis zur nächsten Dämmerung und gehorcht dem Zaubermirker

Allgemeine Beschreibung.: Der Beschwörer hebt beide Arme und ruft mit der Gewalt seiner Stimme bis in die Fernen Elementar-Ebenen nach einem Diener. Wird der Ruf erhört, so formt sich vor ihm ein erdener Golem, dem er das Halsband um den linken Arm legt. Von nun an wird dieser seine Lasten tragen.

### **Starke XXXX-Rüstung beschwören**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Überwurf & Beschwörungs-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 3 TP/ Zone.

Zusätzlich richten Waffen die als XXXX-Waffen der gleichen Art gelten 1 TP weniger Schaden an.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist ruft die Kraft des Feuers in einen Waffenrock, welchen er sich überzieht. Dieser schützt ihn jetzt wie eine Kettenrüstung dort wo er den Körper auch bedeckt. Zusätzlich wehrt er die Feuer-Klinge ab, welche er auch beschwören kann.

Z3

### **XXXX-Krieger beschwören**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Bezahlung für den Krieger z.B. 1 Silber]

Regeltechnische Wirkung.: Ein normalgroßer XXXX (NSC bereit halten) erscheint, dessen Lebensinhalt es ist zu Kämpfen. Er will einen Kampf und läßt sich gerne auf Feinde hetzen. Er gilt als mittleres Elementar-Wesen. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonologe wirft das Silberstück in den Beschwörungskreis und intoniert die Worte der Macht. Eine Hand greift nach der Münze und es manifestiert sich ein Dämonen-Krieger welcher den Dämonologen Blutgierig anschaut. Entweder versucht er ihn zu beherrschen, oder sendet ihn direkt zu seinen Feinden auf das Schlachtfeld. Nicht selten wendet sich der Dämon gegen den Dämonologen, wenn der Kampf vorbei ist. Manchmal schließt er sich auch dem Feind an.

### **XXXX-Wächter beschwören**

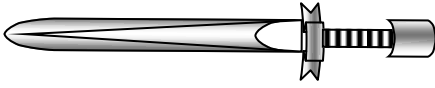
MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Bezahlung für den Wächter z.B. 1 Gold]

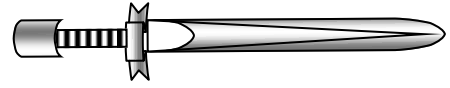
Regeltechnische Wirkung.: Ein normalgroßer XXXX (NSC bereit halten) erscheint, dessen Lebensinhalt es ist zu Kämpfen. Er beschützt den Zaubermirker mit der Intelligenz eines Orkes (Dummheit) und gilt als mittleres Elementar-Wesen. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonologe wirft das Goldstück in den Beschwörungskreis und intoniert die Worte der Macht. Eine Hand greift nach dem Gold und es manifestiert sich ein Dämonen-Krieger welcher den Dämonologen misstrauisch anschaut und ihn beschützen wird.





## Z3 Beschwörung



### Seele festhalten

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Gefängnis-Schmuckstück]

Regeltechnische Wirkung.: Eine freie Seele wird eingefangen und in das Schmuckstück gesperrt. Dieses hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Inquisitor hält den Ring aus kaltgeschmiedetem Eisen über den Leichnam des hingerichteten Ketzers und befiehlt der verdorbenen Seele dort hinein zu gehen. Dann bringt er den Ring zum Tempel, um ihn dort dem Priester zu geben, damit dieser die Seele dem reinigenden Fegefeuer übergibt.

### Starker XXXX-Krieger beschwören

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Bezahlung für den Krieger z.B. 3 Silber]

Regeltechnische Wirkung.: Ein großer XXXX (NSC bereit halten) erscheint, dessen Lebensinhalt es ist zu Kämpfen. Er will einen Kampf und läßt sich gerne auf Feind ehetzen. Er gilt als starkes Elementar-Wesen. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane Legt den geschnitzten Knochen und das noch blutige Fleisch vor sich hin Ruft die Macht der Ahnen.. Das Heulen eines Wolfes antwortet ihm und es manifestiert sich ein Schreckenswolf, der die Gaben frißt und ihm dann tief in die Augen schaut, bevor er sein Blick auf das Schlachtfeld richtet. Dann gibt es kein Halten mehr und er eilt los um Feinde zu zerfetzen und ihr Blut zu trinken.

Z3

### mächtige XXXX-Rüstung beschwören

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Überwurf & Beschwörungs-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 4 TP/ Zone. Zusätzlich richten Waffen die als XXXX-Waffen der gleichen Art gelten 1 TP weniger Schaden an.

Allgemeine Beschreibung.: Der Nekromant ruft die Kraft des Untodes in eine Magierrobe, welche er sich anzieht. Diese schützt ihn jetzt wie eine Plattenrüstung dort wo sie den Körper auch bedeckt. Zusätzlich wehrt sie die Klinge des Untodes ab, welche er auch beschwören kann.

### Beschwörung des „Name“

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Kreis und Name des Jenigen]

Regeltechnische Wirkung.: Wird der Name gesprochen so KANN derjenige kommen, sofern ihn keine Magie einkerkert, Ist es dessen Seelenname so MUSS er kommen, selbst wenn er magisch eingekerkert oder verankert ist.

Allgemeine Beschreibung.: Der arkane Magier steht vor dem Kreis und ruft den alten Namen des Goldenen Drachen. Erst erscheint nur ein Flimmern, do mit jedem Wort nimmt das wesen mehr Gestalt an, bis es letztendlich gänzlich manifestiert.



## Z3 Beschwörung



### Seelen-Gefängnis

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [„wertvolles“ Gefängnis-Schmuckstück]

Regeltechnische Wirkung.: Eine freie Seele wird eingefangen und in das Schmuckstück gesperrt. Dieses hält permanent

Allgemeine Beschreibung.: Der Wächter des Todes hält das goldene Amulett über den zerbrochenen Leib des Seelendiebes und zwingt dessen Seele hinein. Dann nimmt er dieses mit, um sie dem TOD persönlich zu übergeben..

### mächtiger XXXX beschwören

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Bezahlung für den hohen Elementar z.B. 3 Gold]

Regeltechnische Wirkung.: Ein mächtiger XXXX (NSC bereit halten) erscheint, der kämpfen und Zaubern kann. Er gilt als hohes Elementar-Wesen. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kleriker knieht vor dem Kreis der Anrufung während ein Chor singt und betet laut zu seiner Gottheit. Im Ring erscheint das strahlende göttliche Licht und es tritt ein Avatar heraus, welcher dem Priester befiehlt auf zu stehen und an seiner Seite in den Kampf zu ziehen.

### XXXX-Horde beschwören

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Ritual und ein wertvolles Opfer]

Regeltechnische Wirkung.: Darf nur mit gelerntem Zauber ritualisiert werden! Eine Gruppe aus niederen, mittleren, starken und oder mächtigen XXXX erscheint, Sie gehorchen dem mächtigsten XXXX unter ihnen, welcher entscheidet, was zu tun ist.. Dies kann gut oder schlecht für den Zauberwirker sein. Hält bis Dämmerung.

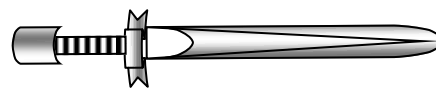
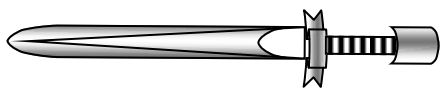
Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist steht in seinem Ritualkreis und ruft die Kräfte des Feuers an. Die Zeit vergeht, so dass aus dem Nachtbar-Dorf sich dutzende von Soldaten und Abenteurern efinden und versuchen dem Wahnsinn ein Ende zu bereiten. Dann endlich beginnt die Wiese zu brennen und ein feuriges Tor öffnet sich, während der Elementalist erschöpft zu Boden sinkt. Der brennende Avatar des Feuers blickt gnädig auf ihn hinab, segnet ihn mit einem Brandmal und geht dann auf die anderen zu. Dort spricht er „Ihr hättet mich willkommen heißen sollen.“ Mit einem Wink folgen dutzende von kleineren Elementaren durch das Tor.

(Dieser Zauber ist ein LIMIT-Zauber und darf erst ritualisiert werden wenn man Großmeister ist und die 300 EP zum Lernen des Zaubers verwendet hat. Das Ritual muss gut genug sein, dass die SL die Elementar Horde dafür bereit stellen möchte. Es wird also meist ein PLOT-NSC sein, der dies ritualisiert.)

Z3

Arcanum  
Elementar





## **Kapitel BEWEGUNGS-MAGIE.:**

### **Stubsen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Komponentenlos]

Regeltechnische Wirkung.: Der Finger einer Hand wird magisch zu einem kleinen Stoß der Magie benutzt. Damit kann man jemanden ärgern, oder ein Glas umstoßen.

Allgemeine Beschreibung.: der Acolyth streicht mit der linken Hand über den Zeigefinger seiner rechten Hand, deutet dann mit dem Zeigefinger auf sein Ziel und macht eine kurze aber prägnante stubsende Bewegung.

### **Gegenstand wandern lassen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [ein dünner Faden]

Regeltechnische Wirkung.: Faden wird magisch an einen leichten Gegenstand gebunden und erlaubt ihn zu sich heran zu ziehen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Lehrling zieht heimlich einen Nähfaden aus der Tasche und deutet auf den Schlüssel mit dem sich der Faden verbinden soll. Vor Ort bildet der Faden einen kleinen Knoten und es ist möglich den Schlüssel mittels Faden heran zu ziehen.

### **Deppen-Schlösser Öffnen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [ein Magierstab oder ein Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: ein Schloss der Stufe „Depp“ wird auf oder zugeschlossen

Allgemeine Beschreibung.: Der Heiler greift in seine Robe, zieht einen alten Eisenschlüssel heraus und deutet damit auf das Schloss seiner Medizin-Kiste. Mit einem Klcken verschließt sich das Schloss.

### **Lehrlings-Schlösser Öffnen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [ein Magierstab oder ein Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: ein Schloss bis Stufe „Lehrling“ wird auf oder zu geschlossen

Allgemeine Beschreibung.: (s.o.)

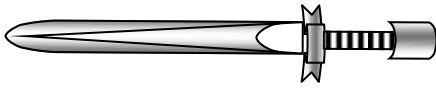
### **Faustschlag**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 20m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Faustschlag, der nur 1/2 TP GEPRELLT verursacht wird auf ein Ziel geschleudert. Er kann genau so geblockt werden wie ein normaler Schlag. (Infigt auf Entfernung, Schwerpunkt Darstellung)

Allgemeine Beschreibung.: Ein Seefahrer stellt sich auf das Deck seines Schiffes, während die anderen Seeleute den vorbei zehenden Fremdländischen Seeleuten nur Schimpfworte zurufen. Er geht in Kampfposition und fixiert einen der Fremden, deutet mit der linken Hand auf ihn, während er die recht Faust ballt und zurrück zieht wie zu einem Schlag. Dann kommt dieser Schlag und der fremde Seefahrer fühlt einen wuchtigen Treffer in die Magengrube.

**Druiden Schritte**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Feder]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte schwebt leicht über dem Boden, so dass seine Spuren undeutlicher werden und es schwer wird sie zu verfolgen. Spurenlesen durch Geruchs.Sinn entfällt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden streicht mit der Feder über seinen Körper und spricht dabei die Worte des Schwebens. Danach wandelt er knapp über dem Boden, was ihn leiser zu machen scheint und nur wenig Spuren hinterläßt.

**Gesellen-Schlösser Öffnen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [ein Magierstab oder ein Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: ein Schloss bis Stufe „Geselle“ wird auf oder zu geschlossen

Allgemeine Beschreibung.: (s.o.)

**Hast**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Hasenpfote]

Regeltechnische Wirkung.: für 1 min sind alle Verlangsamungen aufgehoben, oder dem fliehenden Zauberkrieger werden 50m Vorsprung gewährt.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Nekromant sieht sein Ende nahen, als die Tür erbebt. So wirkt er den Zauber mit athemlosen Gestammel, kurz bevor sie zerbricht und rennt los. Mit einmal scheint jedes Alter für kurze Zeit von ihm ab zu fallen.

**Spinnen-Klettern**

MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Spinnenbein]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberkrieger erlangt für 1 min die Fähigkeit an senkrechten Wänden hinauf oder herab zu klettern.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zwergenpriester schaut missmutig auf den Pfad an der Steilwand, welche in Serpentine nach oben führt. Nach einem gebrummelten „nicht mit mir“ intontiert er den Lobgesang des Gottes der Natur und es wachsen ihm feine Härchen aus den Händen. Flink wie eine Spinne erklimmt er den Steilhang (Aufzug nutzend) und wartet oben weit genug von der Klippe entfernt, dass ihn die Angst vor der Höhe nicht erreicht.

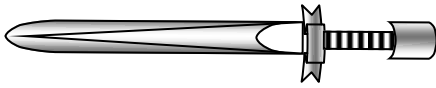
**Meister-Schlösser Öffnen**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [ein Magierstab oder ein Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: ein Schloss bis Stufe „Meister“ wird auf oder zu geschlossen

Allgemeine Beschreibung.: (s.o.)

**Kämpfende Waffe**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m [eine beliebige nicht magische Waffe]

Regeltechnische Wirkung.: Ein nicht vorhandener NSC führt die fliegende Waffe, solange sich der Magier konzentriert. Sie kann gefangen und aus der Hand geprellt werden mit einem schweren 2 Hand-Schlag oder mit 2 Hand & Ogerstärke.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonenbeschwörer lacht seine Feinde auf der anderen Seite des Gitters aus. Dann spricht er finstere Worte und wirft seinen Dolch durch das Gitter. Dieser schwebt auf die Feinde zu und sticht nach ihnen.

**Personen schleudern**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Handschuh]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person bis Ogergröße wird in eine Richtung geschleudert. Sie fliegt dabei bis zu 20m und erleidet 1 TP Prellung an jeder Körperzone beim Auftreffen auf ein Hindernis.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus geht mit lauten Worten voran und sammelt die Magie in seiner linken Hand. Dann packt er den Erzdämon von hinten und wirft ihn mit einer einzigen Bewegung einmal über das halbe Schlachtfeld. Danach hat er dessen ungeteilte Aufmerksamkeit.

**Flugzauber**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Schwingen-Feder]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel kann für 10 min langsam (ca 10 km/h) fliegen. Die Fluglage ist nicht stabil und sieht für Fremde oftmals eher belustigend aus, wenn dem fliegenden kleine Dinge aus den Taschen fallen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Luft-Elementalist hebt seine Arme und spricht die Worte der Luft. Ein Wirbelsturm umweht ihn und trägt ihn fort. Dabei dreht er sich um die seitliche Achse und manchmal dreht es ihn über den Kopf.

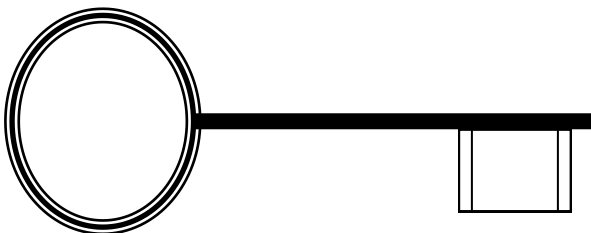
**Großmeister-Schlösser Öffnen**

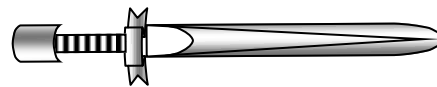
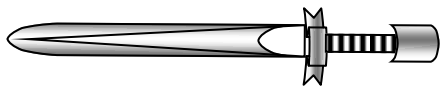
MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [ein Magierstab oder ein Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: ein Schloss jeder Stufe wird auf oder zu geschlossen

Allgemeine Beschreibung.: (s.o.)



**Flugboot**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [ein hölzernes Boot]

Regeltechnische Wirkung.: Für 1 h beginnt ein Beiboot zu schweben und kann vorsichtig gesegelt werden. Die Manöver sind schwerfällig und es steigt nur langsam auf Befehl. (Drehen ca 90° pro Minute) am Ende sinkt es langsam herab.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elfenmagus legt seine Finger auf das Holz der Pinasse und während seine Worte wie ein Lied ertönen, erscheinen kleine Runen auf dem Rumpf. Dann hebt es vom Boden ab und schwebt.

**Flugschiff naivigieren**

MP-Bewertung 250 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [ein Windspiel &amp; ein Flug-Schiff/Boot]

Regeltechnische Wirkung.: Für 12h wird das Flugschiff navigierbar. Es Flugschiff bewegt sich stabil im Wind, so als ob es im Wasser fahre und kann sogar langsam gegen den Wind anfahren. Das Drehen, Steigen und Sinken wirkt eleganter und wird schneller.

Allgemeine Beschreibung.: Der Gildennavigator stellt sich an das Heck neben das Ruder, hebt das Windspiel und befestigt es an dem Halten über dem Ruder. Dann wirkt er die arkanen Worte der Bewegung und das Windspiel ertönt wie von eigenem Wind gespielt.

**Rune des Flugschiffes (auch Z19 Thaumaturgie)**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [eine Gruppe Runen aus Edelmetall (1 kg) . Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Es werden Runen aus Edelmetall verzaubert um zusammen ein Schiff zu einem Flugschiff zu machen. Je edler das Metall, je öfter das Ritual gewirkt wurde und je kleiner das Schiff ist, desto manövrierfähiger ist es später. Die Runen werden auf einen bestehenden Schiffsrumpf genagelt.

Allgemeine Beschreibung.: Das große Geheimnis der Baumeister der borrhaccischen Flugschiffe. Runen aus Kupfer, Bronze, Gold, Elektrum, Silber, Platin oder Mithrill bedecken die Schiffsrümpfe und lassen diese fliegen. Dutzende von Elfenmagiern arbeiten an der Erstellung dieser Runen und sind nicht frei verkäuflich.

Je größer ein Schiff, desto mehr Runensätze werden normalerweise angefertigt.

Pinasse (1 –3), Brig (2-6), Karavelle (3-9), Fregatte (4-12), Galeone (5-15) .....

Schwache Materialien sind Kupfer und Bronze.

Normale Materialien sind Gold, Electrum oder Silber.

Gute Materialien sind reines Silber oder Platin.

Exzelentes Material ist Mithrill

Es ist ein Limit-Zauber, bei dem das Ritual erst gewirkt werden darf, wenn der Zauber vom Ritual-Leiter erlernt wurde. Diese Magie ist ausserhalb Borrhaccas eigentlich unbekannt und wird nicht gelehrt. Es ist unwahrscheinlich das ein SC seine EP für diesen Zauber ausgeben wird, somit geht es nur um Plot-NSC oder Hintergrund-Beschreibungen.







## **Kapitel DIMENSIONS-TORE Z5.:**

### **Tür**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Runen-Kreide oder Runen-Farbe]

Regeltechnische Wirkung.: Auf eine normale Mauer von maximal 20 cm Dicke wird eine Tür aufgezeichnet und dann aktiviert. Sie bleibt ca 10 Sekunden offen.

Allgemeine Beschreibung.: Der arkane Magus stellt sich an die Wand seines Zimmers in dem er eingeschlossen ist und zeichnet mit Kreide eine Tür auf die Wand. Mit kraftvollen Worten befiehlt er der Tür Wirklichkeit zu werden.

### **Dimensions-Tür**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Runen-Kreide oder Runen-Farbe]

Regeltechnische Wirkung.: Auf eine Fläche wird eine Tür gemalt und mit Runen umgeben. Dann wird sie aktiviert und hält für 10 Sekunden einen Weg in (Einweg) eine klar definierte Dimension offen.

Allgemeine Beschreibung.: Ein Kleiner Scout-Dämon schaut sich noch einmal kurz um, bevor er auf den Boden einen Kreis umgeben von Runen malt. Dann wirkt er einen finsternen Zauber und der Kreis wird von rötlichschwarzer Farbe erfüllt. So schnell er kann springt der Dämon hinein.

### **Transportkreis**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [ein ausgelegter Kreis mit ca 5 bis 10m Durchmesser]

Regeltechnische Wirkung.: Bereitet einen Kreis für den Transport vor ODER schickt den Inhalt des einen Kreises in den vorbereiteten Kreis. ODER ruft den Inhalt eines vorbereiteten Kreises zu dem Kreis vor ihm

Allgemeine Beschreibung.: Der Meistermagus steht auf dem Leeren Feld und legt einen rituellen Kreis aus. Doch statt dort ein Ritual zu wirken, stellt er sich davor und sein schon aufgebautes Zelt erscheint.

### **Zeitkontrolle**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Sanduhr o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauber hält für ca 10 Sekunden die Zeit an und kann sich als einziger bewegen. Er kann keine Zauber zu Ende wirken und niemand verletzen, aber sich bewegen und liegengelassene Gegenstände bewegen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elfen-Druide im Schatten des Baumes ist ungesehen, bis er den Sand der Zeit rieseln lässt und die Worte der Zeit intoniert. Die Zeit wird erschüttert, was JEDER merkt. Und plötzlich steht der Druide vor dem überraschten Baron, der vor Schreck seinen Jagd-Bogen fallen lässt.

**Tor**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Runen-Kreide oder Runen-Farbe]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Tor wird auf eine normale Mauer von maximal 50 cm Dicke gemalt und bleibt nach dem Zaubern für maximal 1 Stunde offen.

Allgemeine Beschreibung.: Ein Kleriker voller gerechter Wut steht mit seinen Mannen vor dem verrammelten Tor der finsternen Orkfeite. Während von oben Steine und heißes Öl herab regnen, zeichnet er ein Tor auf dünne Hauswand der Garnison. Dann reißt er mit der Kraft seines Gottes das gemalte Tor auf und sie stürmen den Burghof.

**Dimensions-Tor**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Runen-Kreide oder Runen-Farbe]

Regeltechnische Wirkung.: Auf eine Fläche wird ein Tor gemalt und mit Runen umgeben. Dann wird es aktiviert und hält für 1 Stunde einen Weg in (Einweg) eine klar definierte Dimension offen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Avatar des Todes zeichnet ein gut 3m durchmessendes Tor auf die Wand des Tempels. Dann öffnen seine Worte die Pforte zum Reich des Todes und er schreitet hinein.

**Dimensions-Transportkreis**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [ein ausgelegter Kreis von ca 5-10m Durchmesser ]

Regeltechnische Wirkung.: Bereitet einen Kreis für den Transport vor ODER schickt den Inhalt des einen Kreises in den vorbereiteten Kreis. ODER ruft den Inhalt eines vorbereiteten Kreises zu dem Kreis vor ihm. Dieser Kreis ist kompatibel zu dem Transport-Kreis.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden steht inmitten eines Kreises aus Wurzeln. Um ihn brennt das Feuer der Hölle. Dann ertönen die Worte und ein Singgesang. Die Umgebung ändert sich binnen eines Herzschlages zu einer Lichtung in einem Wald. Kein Feuer mehr ist zu sehen.

**Dimensionswanderer**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [5 Elemente & 1 TP Verletzung je Körperzone]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person wird permanent verzaubert, so dass sie selbst 1 mal pro Stunde in eine andere Dimension wechseln kann (Darstellung ist Pflicht)

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg brennt dem schreienden Harlekin Runen in den Körper und füllt diese mit Magie.

**Artefakt-Dimensions-Tor**

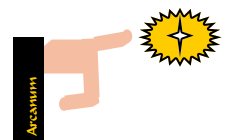
MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [ein „gebautes Tor“ mit Runen-Verzierung]

Regeltechnische Wirkung.: Baut ein permanentes Tor, welches mit einem anderen verbunden wird.

Allgemeine Beschreibung.: ein dutzend Magier arbeiten Tagelang an dem Tor, bevor sie es mit dem finalen Ritual fertig stellen.

Limit-Zauber. Muss gelernt werden, bevor er ritualisiert werden darf.



**Kapitel ELEMENTAR-MAGIE Z6.:**

Die Kampfmagie welche auf Elementar-Magie basiert findet sich in der Zauberliste Kampf-Magie. Üblich sind FEUER-ERDE-WASSER-LUFT.

**FEUER-Finger**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Feuer

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Über dem Finger einer Hand erscheint eine kleine Flamme. Die 5 MP werden einmal ausgegeben und das Feuer kann 10 mal gerufen werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Lehrling streicht mit der rechten Hand über die Linke und zieht das Feuer dadurch aus dem Finger, welches für kurze Zeit flackernd bestehen bleibt.

**LUFTige Brieze**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Luft

Reichweite ca 10m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft einen kleinen Windhauch von 22-25°C

Allgemeine Beschreibung.: Ein junger Elementalist sagt ein arkanes Wort und pustet über seine Hand. Daraufhin gleitet eine angenehmen Brieze durch den Raum.

**ERD-kreation**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Erde

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft einen billigen 2– 15 cm durchmessenden Stein.

Allgemeine Beschreibung.: Mit etwas Konzentration und einem arkanen Wort erschafft der Magier einen Stein in der Hand, den er auch werfen kann.

**WASSER-Reinigen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Wasser

Reichweite Berührung [1 Liter normales Wasser o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Reinigt 1 Liter Wasser und macht daraus elementares Wasser. Alle Giftstoffe wirken dabei auf den Zauberwirker.

Allgemeine Beschreibung.: Die Magierin zieht über dem Krug die Luft an spuckt den Dreck aus und versiegelt das Wasser mit einer arkanen Formel.

**WASSER-Erschaffen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Wasser

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft aus dem Nicht 1/4 Liter normales Wasser.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist spuckt in einen Krug und dieser füllt sich mit Wasser

**Schildbrecher**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING / Erde

Reichweite Berührung [ein Hammer]

Regeltechnische Wirkung.: Mit dem Hammer wird ein Schlag ausgeführt, welcher ein Schild zertrümmert. Schwächt auch eine normale Wand.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zwergen-Wächter hebt seinen Runenverzierten Hammer, spricht die Zwergischen Worte des Zerbrechens und schlägt zu mit einem schweren Schlag.

**Metall erhitzen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Feuer

Reichweite ca 10m/ Berührung [eine kleine Flamme, Konzentration]

Regeltechnische Wirkung.: Erhitzt Metall und hält es heiß, solange der Zauberwirker sich konzentriert. Eine heiße Waffe (10m) fest zu halten verletzt für 1 TP/ min. Eine Rüstung (Berührung) quält den Träger mit 1 TP pro min.

Allgemeine Beschreibung.: Die Feuermagierin hält eine Flamme in der Linken während die Rechte auf ihren Feind Zielt und spricht die Worte des Feuers.

**Erd-Mauer erheben**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Erde

Reichweite ca 2m [Eine Linie auf dem Boden]

Regeltechnische Wirkung.: erschafft bis Dämmerung eine 2m hohe, 2m breite und 25 cm dicke Mauer aus grobem Stein. Sie hat 60 TP und verbindet sich mit seitlichen Wänden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elementalist zieht mit seinem Stab einen Strich auf den Boden und stößt ihn viermal auf. Dann folgen die Worte der Erde und eine Mauer wächst aus dem Boden.

**Eis-Mauer erheben**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Wasser

Reichweite ca 2m [vergossenes Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: erschafft bis Dämmerung eine Mauer aus Eis (2m x 2m x 25 cm) (s.o.)

Allgemeine Beschreibung.: Die Elementalistin schüttet ein Glas Wasser auf den Boden und ruft mit den Worten des Wassers eine Mauer aus Eis vor sich.

**Flammen-Mauer erheben**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Feuer

Reichweite ca 2m [verstreute Holzkohle]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine Mauer aus Feuer (2m x 2m x 25 cm) Sie verletzt jeden, der sie durchschreitet 1 TP/ Körperzone.

Allgemeine Beschreibung.: Der Orkschamane streut die Holzkohle vor sich auf den Boden und grunzt die Worte des Feuers. Daraufhin schießen Flammen aus dem Boden und bilden eine Mauer.

**Wind-Stoß**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Luft

Reichweite 15m [Fächer oder Federn]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Windstoß mit ca 10° Winkel stößt jene im Wirkungsbereich ca 5m zurück. Treffen sie auf ein Hinderniss, so erleiden sie 1 TP-GEPRELLT

Allgemeine Beschreibung.: Der Zauberbarde hält einen Fächer in der Hand und wedelt in Richtung des Kriegers. Mit den Worten der Luft verstärkt er den Windhauch zu einem mächtigen Windstoß.

**Heransaugen**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Luft

Reichweite 15m [Rohr]

Regeltechnische Wirkung.: Ein umgekehrter Windstoß mit saugt eine Person aus ca 15m zu dem Zauberwirker heran.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus deutet auf seinen Feind und spricht die Worte der Luft. Daraufhin ergreift ein Wind das Opfer und zerrt ihn zu dem Zauberwirker, welcher den Wind aufrecht erhält, bis der nahe genug heran ist.

**Flammen-Kreis erheben**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Feuer

Reichweite ca 2m [verstreute Holzkohle]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine Kreisförmige Mauer aus Feuer (3 bis 10m Durchmesser) Sie verletzt jeden, der sie durchschreitet 1 TP/Körperzone Feuerschaden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuermagier nimmt einen ganzen Sack Holzkohl vom Köhler und streut damit einen Kreis. Dann stellt er sich in die Mitte und spricht die Worte des Feuers. Aus dem Kreis schießen Flammen empor.

**Sturm-Kreis erheben**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE / Luft

Reichweite ca 2m [Duftöl]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine Kreisförmige Mauer aus wirbelnder Luft (3 bis 10m Durchmesser) Sie verletzt jeden, der sie durchschreitet 1 TP/Körperzone Blitzschaden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Windmagier nimmt eine Phiole Duftöl und streut damit einen Kreis. Dann stellt er sich in die Mitte und spricht die Worte der Luft. Aus dem Kreis steigen wirbelnde Blitze empor.

**Schutz vor Feuer**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / Feuer

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor Feuer-Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP für 10 min. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken.

Allgemeine Beschreibung.: Die Meisterin des Feuers steht vor dem Flammenkreis. Dann legt sie eine Hand auf das Amulett und spricht die Worte des Schutzes und schreitet hindurch. (Den Schutz darstellen und Treffer ausspielen)

**Schutz vor Eis und Wasser**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / Wasser

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor Wasser-Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP für 10 min. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken.

Allgemeine Beschreibung.: Die Meisterin des Wassers steht vor dem eisigen Portal. Dann legt sie eine Hand auf das Amulett und spricht die Worte des Schutzes und schreitet hindurch. (Den Schutz darstellen und Treffer ausspielen)

**Schutz vor Erde**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / Erde

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor Erd-Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP für 10 min. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken.

Allgemeine Beschreibung.: Der grummelige Zwerge-Geode schaut auf den Kampfschauplatz. Dann legt er eine Hand auf das Amulett und spricht die Worte des Schutzes und schreitet durch einen Hagel an Magischen Geschossen. (Den Schutz darstellen und Treffer ausspielen)

**Schutz vor Luft und Wind**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / Wind

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor Luft-Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP für 10 min. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken.

Allgemeine Beschreibung.: Die Luftmagierin steht vor der Brücke. Dann legt sie eine Hand auf das Amulett und spricht die Worte des Schutzes und schreitet hindurch ohne dass die Windstöße sie davon herunterfegen können. (Den Schutz darstellen und Treffer ausspielen) Hilft gegen Blitze.

Z6

**Orkan-Stoß**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / Luft

Reichweite 15m [Horn (Tröte)]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Windstoß mit ca 90° Winkel stößt jene im Wirkungsbereich ca 5m zurück. Treffen sie auf ein Hindernis, so erleiden sie 1 TP-GEPRELLT

Allgemeine Beschreibung.: Die Meisterin der Luft ruft die Winde zu sich herab, bündelt diese und läßt sie durch ein Horn auf die Feinde wehen.

**Elementar-Kreis erheben**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / ###

Reichweite ca 2m [Seil, Zentrale Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine kreisförmige Mauer aus 1 Element (3 bis 10m Durchmesser) (siehe Feuer, Erde, Wasser, Luft Kreis)

Allgemeine Beschreibung.: Die vergammelte Nekromantin legt das Seil aus und schreibt die Rune in den Kreis und versteckt sie unter einem Teppich. Dann tritt sie aus dem Kreis und befiehlt mit mystischen Worten dem Feuer dort zu brennen.



**Schutz vor Elementar-Magie**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / ###

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor 1 Element Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP für 1 h. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken. Das Element wird beim Zaubern bestimmt.

Allgemeine Beschreibung.: Ein Churr Druide streicht über sein knöchernes Amulett und ruft den Schutz der Natur auf sich. Auf dem Amulett sind mehrere kleine Runen welche in grün leuchten zu sehen.

**Elementar-Quelle erschaffen**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / ###

Reichweite Berührung [Elementares Feuer/Erde/Wasser/Luft]

Regeltechnische Wirkung.: erschafft eine Quelle der Magie, welche bis zur nächsten Dämmerung hält und anderen Magiern erlaubt daraus diese Magieform zu trinken, bis sie leer ist. Sie enthält 100 MP und kann durch Magie-Übertragen aufgeladen werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die alte Elementalistin greift ihren Stab der Flammen und deutet auf eine Stelle am Boden. Aus dem Stab tropft Feuer und bildet eine Flamme von gut einem Meter Höhe. Dann spricht sie die Worte des Feuers und von ihr fließen Kräfte in die Flamme. Dann geht sie weiter zum nächsten Platz auf der Wehrmauer, wo ein junger Feuermagus stehen wird.

**Bund des Elementes FEUER oder ERDE oder WASSER oder LUFT**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER / ###

Reichweite Selbst [Fokus—Zauberspruch / Ritual—Selbstverzauberung]

Regeltechnische Wirkung.: Als Zauberspruch bis Dämmerung, oder als Ritual eine permanente Selbstverzauberung wirkt es nur auf EIN spezifisches Element und kann niemals gleichzeitig für mehrere Elemente wirken, selbst wenn mehrfach gezaubert. Die Zauberkraft des beim Zaubern gewählten Elementes verstärkt sich.

Schadenszauber verursachen +1 TP pro Softball und Nichtkampf-Zauber kosten 1/4tel weniger MP.

Allgemeine Beschreibung.: Der Essence-Magus hebt den Beutel mit den Amuletten, wählt jenes mit dem Saphier und legt es an. Dann glühen seine Hände in blau auf, als aus der Umgebung Wassertropfen auf ihn zufliegen und er die Worte des Wassers spricht. Der Saphier beginnt immer stärker zu Leuchten während er das Wasser in sich aufnimmt.

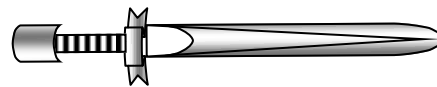
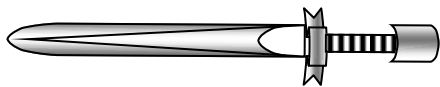
**Kontrollierter Elementar-Kreis erheben**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER / ###

Reichweite ca 2m [Seil, Zentraler Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine kreisförmige Mauer aus 2 Elementen (3 bis 10m Durchmesser) (siehe Feuer, Erde, Wasser, Luft Kreis)) Doch der Kreis ist so zu kontrollieren, dass ein Betreten und Verlassen schadloß möglich ist.

Allgemeine Beschreibung.: Die wunderschöne Elfenpriesterin im Ritualkreis stellt sich auf den Fokus des Kreises und singt das Lied des Eises. Daraufhin wächst eine Mauer aus Eis und Blitzen um den Ritualkreis.

**Mächtiger Schutz vor Elementar-Magie**

MP-Bewertung 140 Zaubermacht-Einschätzung Großmeister / ###

Reichweite Berührung [Schutzamulett]

Regeltechnische Wirkung.: Schützt vor 1 Element Zauber-Schaden und reduziert diesen um 3 TP bis Dämmerung. Es darf immer nur EIN Schutz-Amulett gleichzeitig wirken. Das Element wird beim Zaubern bestimmt.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Bettler greift unter seine zerschlissene Kleidung und spricht wirre Worte. Danach kuschelt er sich an die eiskalte Steinmauer.

**Mächtiger Kontrollierter Elementar-Kreis erheben**

MP-Bewertung 180 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER / ###

Reichweite ca 2m [Seil, Zentraler Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine kreisförmige Mauer aus 4 Elementen (3 bis 10m Durchmesser) (siehe Feuer, Erde, Wasser, Luft Kreis)) Doch der Kreis ist so zu kontrollieren, dass ein Betreten und Verlassen schadlos möglich ist.

Allgemeine Beschreibung.: Der Vernichter steht in einem Kreis aus Blut. Während aus allen Richtungen Bewaffnete auf ihn zu rennen hebt er den Arm, spricht dunkle finster Worte und dreht sich im Kreis. Dabei steigen aus dem Boden 4 Kreise. Der innerste ist Stein, dann Wasser, dann Blitz und außen das Feuer.

**Elementar-Nekromantie-Quelle**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER / Wasser

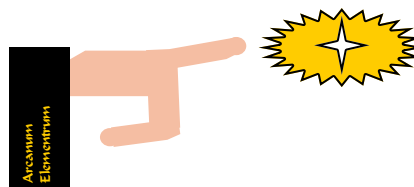
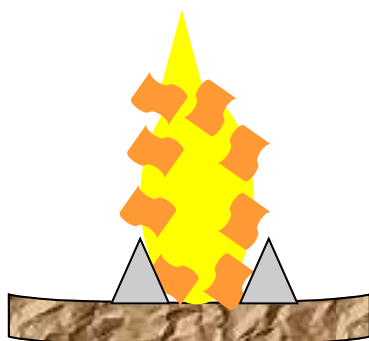
Reichweite Berührung [Ritual, elementares Wasser. Runen im Gebiet.]

Regeltechnische Wirkung.: Erstellt eine Quelle der Elementar-Nekromantie, welche dort Tote zu einer speziellen Form der Untoten zu wandeln. Dafür müssen die Toten eine zufällige Zeit dort verbringen. Das Gebiet hat einen Radius bis zu 25m.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zirkel der Akademie des Wassers findet sich zusammen und ritualisiert über der neuen Quelle des Akademie-Hauses. Doch etwas ist anders, als sie es endlich geschafft haben. Der Ort ist nun ein magischer Ort des Wassers.

Z6

Dies ist ein Limit-Zauber. Er muss mit EPs gelernt werden um ritualisiert werden zu dürfen. Er soll aufzeigen wo die Grenze der Zauberlisten liegt und was dafür alles zu tun ist. Gerade bei Elementarmagie werden solche Limits vom SL überschritten. Hiermit wird um Zurrückhaltung gebeten.



**Kapitel HAUSHALTS-MAGIE Z7.:****Aufmerksamkeit**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Sicht [keine]

Regeltechnische Wirkung.: kostet 0 MP in der Anwendung. Mittels Fingerspiele und Fixieren wird die Aufmerksamkeit von jemanden erweckt oder nicht..

Allgemeine Beschreibung.: Der Halbling fühlt sich in der Taverne stark unterdrückt, also steigt er auf einen Stuhl, dann einen Tisch fixiert den Wirt und bewegt die Finger, als ob er Magie weben würde. Dieser wird bleich.

**Blumenduft**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Parfümsprüher / Deo]

Regeltechnische Wirkung.: Pafüm aus einem Fläschchen wird herausbeschworen und auf das Ziel bewegt. (Das Parfüm an sich ist unmagisch)

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Elfe schleicht sich von hinten an den finsternen Dämon heran, hebt zitternd einen Arm und flüstert konzentriert ein zwei Worte worauf aus ihrem Arm eine Duftwolke hervor bricht. Dann rennt sie während ein markerschütternder Schrei des Dämons ertönt.

**Dreckweg**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Dreck, Blut, und ähnliches werden von dem Ziel auf magische Weise entfernt und fallen als Ring um ihn herum zu Boden. (Das Ziel darf sich sauber fühlen)

Allgemeine Beschreibung.: Die Abenteurer Gruppe kriecht schlammbedeckt aus dem Sumpf . Der Barde stellt sich hin, trillert ein kleines Lied der Reinigung und aller Dreck fällt von ihm ab. Der Zwerg sagt „Ich hasse ihn wenn er das tut.“

Z7

**Feuerlöschen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Feuer wie eine Fackel, oder ein kleines Lagerfeuer wird gelöscht. Andere Feuer verringern sich um 1 TP Schaden für etwa 1 min.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schattenkrieger hängt unter der Decke.während unter ihm drei Stadtwachen hindurchgehen und eine Fackel tragen. Ein Wort, das Zischen von Wasser und die Fackel erlischt.

**Geisterbesen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Besen]

Regeltechnische Wirkung.: ein Besen wird so verzaubert, dass er von selbst fegt. (ein freiwilliger NSC oder der SC selbst führt den Besen, während er „nicht da“ ist.) Die Dauer ist sehr variabel (Lust-Faktor)

Allgemeine Beschreibung.: Der mächtige Erzklерiker nimmt den Besen wirft ihn und läßt seine Stube Fegen, während er sich wichtigerm zuwendet.

**Kleidung trocknen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: trocknet „LARP-Nasse“ Kleidung oder erlaubt es dem Ziel (bei Hitze) trockene Kleidung zu simulieren. „Fühl dich trocken.“

Allgemeine Beschreibung.: Der Ritter klettert prustend aus dem Burggraben. Der lachende Heiler winkt ihn zu sich heran und konzentriert sich. Aus seinen Händen kommt kurz darauf ein warmer Luftstrom, der das Wasser schnell austrocknen läßt.

**Regenschutz**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite selbst [Regenschirm klarplast und integrierte Taschenlampe]

Regeltechnische Wirkung.: Über einem Stab erscheint für ca 1 Stunde eine magische Barriere, welches Wasser abperlen läßt, oder Kampfzauber um 1 TP Schaden schwächt.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Adelige sieht den Schauer auf der Straße. So greift sie einen Spazierstock, hebt ihn und spricht arkane Worte. Daraufhin leuchtet fahl eine magische Barriere am Stock auf, so dass sie geschützt durch den Regen wandern kann.

**Rüstung reparieren**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [etwas Leder / Metall]

Regeltechnische Wirkung.: eine normale Rüstung wird um bis zu 2 TP repariert.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Diener schreitet nach dem ersten Scharmützel zu seinem Baron und spricht. „Sire, euer Harnisch hat Dellen.“ Daraufhin nimmt er eine Eisenmünze aus der Tasche und spricht arkane Worte, während das Eisen in seiner Hand zu Schmelzen scheint. Dann streicht er das flüssige Eisen über die Scharten der Rüstung.

Z7

**Trompetenschall**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Pressluft-Tröte]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Fanfarenstoß ertönt, der Aufmerksamkeit hervorruft. Dies kann auch als Alarm genutzt werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wächter am Tor döst vor sich hin. Eine Gruppe von Kobolden schleicht sich näher. Plötzlich ertönt aus dem Gebüsch hinter den Kobolden ein lauter Fanfarenstoß, worauf diese Reißaus nehmen.

**Verbände reinigen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Verbände]

Regeltechnische Wirkung.: ein vollgebluteter und verkeimter Verband wird gereinigt und aufgerollt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Heilerin nimmt den fleckigen Verband aus dem Haufen und singt ein sanftes Lied während sie ihn aufrollt. Dabei weichen Dreck, Schmutz, Blut und Eiter aus dem Stoff.

**Wasser erhitzen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Karaffe Wasser [Wasserkocher]]

Regeltechnische Wirkung.: etwa 1 Liter Wasser wird stark erhitzt und kann für Heißgetränke verwendet werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wirt steckt einen Finger in die Karaffe und spricht die Worte des Feuers beim Umrühren. Beim Herausziehen dampft das Wasser plötzlich vor Hitze.

**Arkane Schlaf-Rolle**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Schlaf-Rolle [selbstaufblasende Matratze]]

Regeltechnische Wirkung.: eine Schlaf-Rolle wird auf den Boden geworfen und entrollt sich selbst zu einem weichen Lager.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kleriker des Weines nimmt die Schlafrolle, öffnet den Verschuß während er die magischen Worte sagt und wirft sie auf den Boden. Dort entrollt sich die Decke und wird dick und weich.

**Geisterhand**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: erschafft eine halbdurchsichtige Hand, welche schwach ist. Sie bietet Tastsinn und leitet Schmerzen weiter, aber maximal 1 TP GEPRELLT.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schurke steht gut zwei Meter vor der Kiste. Er zieht den Satz Dietriche und spricht einen leisen Zauberspruch. Dann nimmt eine Geisterhafte Hand die Dietriche und folgt den Gesten seiner rechten Hand. Als sie das Schloss erreicht versucht sie dieses zu öffnen, bis der Schurke kurz erschreckt aufschreit und der Zauber vergeht.

Z7

**Arkane Zelt**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Zeltplane &amp; Stangen [selbstaufbauendes Zelt]]

Regeltechnische Wirkung.: baut ein kleines Zelt auf, während es durch die Luft geworfen wird. [Wurf-Zelt] Es mag klein sein aber es ist definitiv Magie.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wanderpriester schaut auf den Zeltplatz und sucht sich einen Platz aus. Dann nimmt er Plane und Zeltstangen vom Rücken, spricht das Gebet und wirft das Zeug in die Luft. In der Luft entfaltet sich das Zelt und stabilisiert sich. (es gibt solche Zelte, also sucht das mal)

**Alarm-Kreis**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Seil [Bewegungsmelder-Alarm]]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Kreis erlangt die Fähigkeit zu Quietschen/ Fiepen/ Bimmeln o.ä. Es werden technische Alarmsensoren mit Akustik-Alarm aufgestellt. Funktionieren nur, wenn die technischen Systeme wirklich reagieren.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schmuckhändlerin legt einen Kreis aus Seil um ihr Zelt und schreitet dreimal drum herum, während sie die arkanen Worte spricht.

**Arkaner Diener**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Figur]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Figur wird zu einem Schemenhaften Diener vergrößert, der sofort zerfällt, wenn er beschädigt wird. Dieser bringt Essen, räumt auf, Putzt oder kocht, je nachdem was ihm der Zauberer befohlen hat. (ein freiwilliger NSC oder der SC selbst arbeitet, während er „nicht da“ ist.) Die Dauer ist sehr variabel (Lust-Faktor)

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Studentin der Magie schaut verzweifelt auf das Labor. Eigentlich müßte sie gerade jetzt dringend zu ihrer Mutter und einen Rat einholen. Also nimmt sie die kleine Holzfigur, spricht vorsichtig die arkanen Worte und stellt diese auf den Boden. „Räume hier auf, putze die Tische und den Boden und entleere den Mülleimer.“ Daraufhin eilt sie los. Erst später fällt ihr ein, dass der letzte Teil des Befehles missverständlich war.

**Arkane Miniatur-Burg**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Kiste mit Zeug [mehrere Wurfzelte &amp; Netz-Mauer]]

Regeltechnische Wirkung.: Aus der Kiste springen kleine Türme und Gebäude, sowie Mauern. Zum Betreten ist ein Schlüssel-Wort / Spruch / Zeichen (o.ä.) notwendig.

Daraufhin wird derjenige kleiner und in die Burg versetzt. Ohne dies scheint die Burg nur eine Illusion zu sein. (Für Personen, welche OT an anderen Orten schlafen)

Allgemeine Beschreibung.: Die Reisegruppe trägt ihre Kiste über den Zeltplatz. Dann öffnet der Inquisitor die Kiste und spricht mit donnernden Worten die Befehls-Gebete. Aus der Kiste hüpfen kleine (Wurf-Zelte] und andere Teile, welche zurecht gerückt wwerden und sich zu einer Illusion einer Burg verdichten.

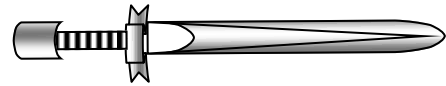
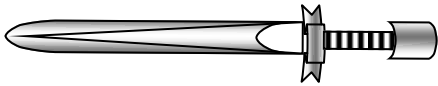
Z7

Dieser Zauber gilt als Limit-Zauber für Haushaltsmagie. Er bedarf eines gewissen Kapitals und soll jenen, welche nicht in Zelten übernachten oder eh medizinische Schlafprobleme haben, helfen.

Die Figuren welche die Burg betreten befinden sich in einer anderen Dimension, aus der sie Probleme haben nach draussen zu sehen oder zu hören. Nur wenn sie [in] auf einem der Türme stehen können sie etwas erkennen. Für sie ist die Burg wirklich und ziemlich groß. Ein Neutralisieren des Zaubers läßt alle Insassen wieder groß werden. Ansonsten können sie heraustreten indem sie das Schlüssel-Zeichen wiederholen.

Zum Abbauen wird der Zauber wiederholt und die Teile der Burg fallen zusammen und müssen in die Kiste gepackt werden. In dem Moment kommen alle Insassen wieder frei.



**Kapitel HEIL-MAGIE Z8.:****Wunden reinigen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Tuch und Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Wunden werden von Dreck, Krankheitskeimen und Giftresten gereinigt. Dies schützt nicht vor dem Gift welches schon im Körper wütet.

Allgemeine Beschreibung.: Die Magd streicht mit dem feuchten Tuch sanft über den Körper eines Verletzten und summt leise vor sich hin. Dabei verändert sich die Farbe der Wunden.

**Zahn-behadeln**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Kieselstein o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Stein ersetzt einen zerfallenen Zahn und heilt ihn so. Der neue Zahn benötigt 1 Stunde um bissfest zu werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Medikus greift in den Mund des Patienten und reißt einen Zahn mit nur zwei Fingern heraus. Dann drückt er mit einem magischen Wort den Stein in die Lücke und rückt den Ersatzzahn zurecht.

**Blutung stoppen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Die Blutungen des Verletzten (inkl Meuchelwunde) hören für eine Stunde auf zu bluten. Verletzungen bleiben aber bestehen.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Orkkrieger Spuckt auf den am Boden liegenden Jungork. Dann kniet er sich hin, reißt etwas Gras aus und reibt sich damit die Hände. Mit dem Händen schmiert er das Gras dann in die blutenden Wunden und murmelt etwas unverständliches vor sich hin, was ein Sprachkundler als Beschimpfungen deuten würde.

**Wunde übertragen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Transferiert eine einzelne Wunde (bis 3 TP) von einem Lebenden Wesen zu einem freiwilligen lebenden Opfer. Die Heilzeit beträgt 1 min.

Allgemeine Beschreibung.: Die Heilkundige liegt blutend am Boden. Der Knappe des Ritters kniet sich neben sie und legt ihr die linke Hand auf die Wunde, während der Ritter die rechte Hand ergreift. Nach nur wenigen arkanen Worten wird der Ritter bleich vor Schmerz und die Heilerin erwacht wieder aus der Ohnmacht.

**Wunde verschieben**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Verschiebt eine Wunde (bis 3 TP) auf eine andere Körperzone. Heilzeit 1 min.

Allgemeine Beschreibung.: Die Waffenmeisterin taumelt schwer getroffen, doch dann spricht sie die Worte der Heilung und fährt mit dem Finger über ihren Körper.



### Leichte Wunden behandeln

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING  
Reichweite Berührung [Versorgung durch Heilkunde & etwas Flüssigkeit]  
Regeltechnische Wirkung.: Durch Heilkunde versorgte Wunden bis jeweils 1 TP max werden magisch so behandelt, dass sie in 1h statt in 3h heilen.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Heilung wandert durch das Lazarett in der ein dutzend Feldschere um das Leben der Verwundeten kämpfen. Immer wieder bleibt er stehen, gibt jemanden einen Krug Wasser zu trinken, über den er zuvor einen Segen gesprochen hat.

### Wunden übernehmen

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [Blut]  
Regeltechnische Wirkung.: Der Zaubernde übernimmt alle Wunden eines einzelnen Zieles auf sich selbst. Dabei müssen beide Leben. Heilzeit 1 min.  
Allgemeine Beschreibung.: Die Trollheilerin schaut auf ihren Weggefährten, der niedergemetzelt am Boden liegt. Daraufhin ruft sie die Geister des Waldes an und legt ihm die Hand auf die Brust. An ihrem Körper brechen Wunden auf und sie bricht lachend zusammen.

### Leichte Wunde heilen

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [„reinigende Komponente“ wie Wasser oder Kupfer-Münze]  
Regeltechnische Wirkung.: Eine einzelne 1 TP Wunde wird geheilt. Heilzeit 15 min.  
Allgemeine Beschreibung.: Die Feuermagierin ruft eine kleine Flamme in ihre Hand und legt diese mit den Worten der Heilung auf den kleinen Schnitt an ihrem Bein. Es zischt und richt verbrannt, doch die Wunde blutet nicht mehr.

Z8

### Mittlere Wunden behandeln

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [Versorgung durch Heilkunde & etwas Alkohohlisches]  
Regeltechnische Wirkung.: durch Heilkunde versorgte Wunden bis jeweils 2 TP max heilen in 1h ,statt in 3h wie durch Heilkunde üblich.  
Allgemeine Beschreibung.: Die Kriegsheilerin beeilt sich mit dem Verbinden der Wunden. Danach nimmt sie den Bierschlauch und gibt einen kleinen Schluck für Jede Wunde in den Mund des Verletzten. Dabei singt sei ein freundliches Lied.

### Erholsamer Schlaf

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [ein Schlaf-Gift Trunk]  
Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte fällt in einen tiefen Schlaf, der Gifte und Krankheiten bis Meister in 3 h neutralisiert.  
Allgemeine Beschreibung.: Die häßliche Kräuterfrau nimmt das Gold welches ihr geboten und läßt die Bittsteller ihren Freund in das Haus tragen. Dort greift sie in das Regal und nimmt eine Phiole heraus. Sie öffnet die Phiole und spricht mit kratziger Stimme arkane Worte.. Daraufhin zieht ein grüner Nebel von der Phiole zu dem Gelähmten.



### **Gift neutralisieren**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE & mehr  
Reichweite Berührung [Zauberstab für „Stabeslänge“ Reichweite]  
Regeltechnische Wirkung.: Jegliches Gift und jede Krankheit wird angegriffen um neutralisiert zu werden. Es neutralisiert alle Gifte bis einschließlich Lehrling ohne Zusatzkosten. Höhere Kosten zusätzliche MP. Geselle +10 MP, Meister +20 MP und Großmeister +40 MP je Gift oder Krankheit. Heilzeit 1 min.  
Allgemeine Beschreibung.: Die Fee schaut traurig auf den armen gelähmten Werwolf. Dann ertönt ihr glockenhelles Lachen und wird zu Gesang, während sie ihn mit ihrem Stab berührt.

### **Schwere Wunden behandeln**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [Versorgung durch Heilkunde & Wein o.ä.]  
Regeltechnische Wirkung.: durch Heilkunde versorgte Wunden (beliebige Größe) heilen in 1h ,statt in 3h wie durch Heilkunde üblich.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Rote Drache liegt am Boden. Ein dutzend Krieger verbinden seine Wunden aus dem Drachenduell. Dann kommt der Drachenreiter und läßt einen ganzen Weinschlauch in das Maul des Drachen fließen und legt mit ruhigen arkanen Worten diesem die Hände auf die Nüstern.

### **Annähen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [Nähzeug und arkaner Faden]  
Regeltechnische Wirkung.: Ein amputiertes Körperteil wird so angenäht, dass es wieder anheilt. Heilzeit 3h (gilt dann als Schwere Wunde)  
Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin nimmt ihre Heilertasche und zieht die Nadel mit dem Goldenen Faden heraus. Dann schneidet sie den verheilten Stumpf auf und setzt die abgehackte Hand an. Wie ein Schneider geht die Nadel immer wieder durch Hand und Arm. Immer wieder spricht sie dabei die Worte der Heilung.

Z8

### **Wunden heilen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [„reinigende Komponente“ wie Wasser oder Bronze-Münze]  
Regeltechnische Wirkung.: alle Wunden EINER Körperzone werden geheilt. Heilzeit 15 min.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Mentalist legt dem Sterbenden eine Kupfermünze auf den Kopf. Dann legt er die Finger der rechten Hand auf den Kopf des Verletzten und die linke auf die eigene Stirn. Er intoniert das Mantra der Heilung und das Kupfer verschmilzt mit den Wunden und schließt sie.

### **Körper-Heilung**

MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Berührung [„reinigende Komponente“ wie Wasser oder Silber-Münze]  
Regeltechnische Wirkung.: alle Wunden werden geheilt. Heilzeit 15 min.  
Allgemeine Beschreibung.: Aus den Händen der Wassermagierin fließt Wasser, und mischt sich mit dem Dauerregen vom Himmel. Dabei spricht sie die Worte der Heilung und berührt die Verletzungen.



## Z8 Heil-Magie



### Regeneration

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Runen-Farbe,]

Regeltechnische Wirkung.: Heilt Blutungen in 1 min, Normale TP-Wunden in 1h und läßt alle Amputationen in 6h nachwachsen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden malt mit harziger Tinte Runen auf den nackten Leib vor ihm. Dabei summt er in tiefen dunklen Ton vor sich hin. Danach zückt er den Ritual Dolch und ritzt die Runen nach während seine Stimme die Worte der Heilung intoniert.

### Verjüngen

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [heiliger Hain, Zauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Mit dem gezauberten Verjüngen wird unnatürliche Alterung wieder rückgängig gemacht. Mit dem Ritual ist es möglich auch natürliche Alterung zurrück zu drehen. Dies führt oftmals zu Gedächtnis und somit Macht-Verlust Heilzeit 1h.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druidenzirkel umtanzt den alten schwachen Anführer, der in seinen letzten Athemzügen liegt. Der Wald bebt vor Magie und das Blut eines jeden rauscht durch die Anwesenden. Es ist Zeit leben zu schaffen und Leben zu geben. Aus Tanz wird Lust und Extase. Am Ende liegt dort statt dem Greis ein Säugling auf dem Bett.

Darf nur vollkommen Ritualisiert werden, wenn der Zauber gelernt wurde.

### Wahnsinn heilen

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [heiliger Altar, Zauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Mit dem gezauberten Wahnsinn heilen wird unnatürlicher Wahnsinn wieder rückgängig gemacht. Mit dem Ritual ist es möglich auch natürlichen Wahnsinn zurrück zu drehen. Dies führt oftmals zu Gedächtnis und somit Macht-Verlust Heilzeit 1h.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kreis der Kleriker steht um den am Altar festgebundenen wahninnigen Dämon. Sie stimmen heilige Choräle an und mit Jedem Lied wird das Toben geringer. Die Magie lindert das Leid der Seele, bis aus den Augen des Dämons nur noch Ruhe und Sanftmut heraus schauen.

Darf nur vollkommen Ritualisiert werden, wenn der Zauber gelernt wurde.

### Blitzheilung

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Mitrill-Münze]

Regeltechnische Wirkung.: Alle Wunden ausser Amputationen eines Körpers heilen. Heilzeit 1 min.

Allgemeine Beschreibung.: Die Zwergin weint als sie den Brocken Mitrill heraus holt und über dem verletzten Avatar zerreibt. Die Worte der Heilung lassen das edelste aller Metalle verdampfen wie die Wunden, welche verschwinden.

Z8



### **Aura der Heilung**

MP-Bewertung 75 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 3m Radius [Heil-Stein / Fokus & Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Um den Heilstein stoppen alle Blutungen (inkl Meuchelwunde) alle leichten (1 TP Wunden) heilen in 1h. Alle Gifte bis Lerhling in Körpern werden in 1h neutralisiert. Der Kreis hält bis zur Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der rotgefärbte Stein wird im Heilerzelt plziert. Der Oberste Medikus schneidet sich in die Hand und läßt frisches Blut auf den Stein tropfen. Danach folgen die Worte der Heilung und der Stein glüht einmal auf. Das Versiegen der Blutung ist das Zeichen, dass der Stein funktioniert.

### **Wiederbelebung klerikal**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Blut, 1 Flasche Wein oder Meet o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Verbindet eine Seele mit ihrem Körper und läßt diesen wieder Leben (sofern die Wunden genug geheilt sind) Die Seele muss separat gerufen werden. Der Wiederbelebte ist mindestens 1 h schwach und zittrig.

Allgemeine Beschreibung.: Die Priester der Göttin des Lebens legen den Toten in ihre Mitte und lassen den Nekromanten eintreten, damit dieser die Seele beschwört. Jeder von ihnen wirkt einen Heilzauber um die Wunden zu heilen oder das Gift der Zersetzung zu neutralisieren. Der Nekromant befiehlt die Seele zu ihnen und läßt sie sprechen. Der Orakelnde Priester stellt die Frage an den Gott, worauf er eine Prüfung des Glaubens zu bestehen hat. Dann erst wirkt der Hohepriester die Magie und verbindet die Seele mit dem Körper.

### **Wiederbelebung arkan**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Lebensfunke, Preis an das Schicksal]

Regeltechnische Wirkung.: Verbindet eine Seele mit ihrem Körper und flößt diesem wieder Leben ein. (sofern die Wunden genug geheilt sind) Die Seele muss separat gerufen werden. Der Wiederbelebte und jene die ihm einen Teil ihres Lebens geben zahlen den Preis an das Schicksal.(negative Zauberkomponente)

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus Essenzia beschwört einen Kreis um sich, den Toten und seine Freunde, damit sie nicht gestört werden. Dann präpariert er einen Kelch und füllt ihn mit schwarzem Wasser des Schicksales. Die Freunde setzen sich und wappnen sich für das Kommende. Erst eine Körperheilung, dann ein Entgiften präparieren den Körper des Toten. Mit finsterner Stimme ruft der Magus die Seele des Toten und läßt ihm die Wahl zwischen Leben und Tod, warnt ihn und stellt seine Forderung. Ist dies alles akzeptiert ertönen die Worte des Lebensfunken und jeder der Freunde sowie der Magus trinken einen Schluck des schwarzen Wassers. Danach sinken sie sterbend hernieder. In der folgenden Stunde erleben sie die Verzweiflung des Todes und des Scheiterns. Danach entläßt das Schicksal sie alle wieder ins Leben zurrück.

Preis an das Schicksal sind 1 Stunde Scheintot für jeden TP-Torso des

Wiederbelebten. Jeder Freund/Zauberer, der 1 Stunde Scheintot an das Schicksal zahlt erspart dem Wiederbelebten 1h Stunde, bis zu einem Minimum von 1h.(Hinweis, Großmeister können dies tun ohne in den Scheintot zu gehen)

**Große Aura der Heilung**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 10m Radius [Heil-Stein / Fokus &amp; Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Um den Heilstein stoppen alle Blutungen (inkl Meuchelwunde) alle leichten und mittleren (1 & 2 TP Wunden) heilen in 1h. Alle Gifte bis Meister in Körpern werden in 1h neutralisiert. Der Kreis hält bis zur Dämmerung.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Silberne Kelch voller Blut wird in der Mitte des Heiler-Lagers plziert. Drei Heiler gehen den äußeren Rand ab und markieren das Gebiet. Die Priesterin des Blutdämons schreit mit schrillum Gekreisch die Worte des Chaos und bindet Blutmagie an den Boden.

**Untod zu Leben**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [Seelen-Name &amp; Körper (ohne Seelenname nur als Ritual)]

Regeltechnische Wirkung.: zerstört das Unleben eines Liches (o.ä.) und verwandelt in den Lebenden zurrück, der er 1 Tag vor dem Moment des Todes war.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Lich wird gefangen und mittels magischen Fesseln in den Bannkreis gebunden. Dann wird ihm die Essenz des Untodes entzogen, wieder in Lebenskraft umgewandelt und zurrück gegeben. Dies funktioniert auch bei Zombies, Ghulen oder ähnlichem, nicht aber bei Skeletten.

**Körper erschaffen**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [Statue in Lebensgröße , ein Lebewesen]

Regeltechnische Wirkung.: erschafft aus einer Statue einen lebendigen Körper ohne Seele. Es ist möglich diesen mit einer Seele zu verbinden. Die Statue kann in die Rasse eines in den Zauber eingebundenen Lebewesens ODER in die Form der Statue verwandelt werden und erhält so dieses Rassen-Paket.

Allgemeine Beschreibung.:Die Thaumaturgin stellt eine hölzerne Statue auf den Hof des Palastes und geht. Es zeigt eine wunderschöne Elfe mit sanftem Lächeln. Der Schwarzmagier grinst sein böses Verlangen nach Rache, als er die Worte der Heilung spricht und die Statue immer wieder mit geweihtem Wasser übergießt. Dann ,als die Elfe in fleisch und Blut und mit leerem Blick vor ihm steht nimmt er das Seelengefängnis heraus und zerbricht es vor ihrem Mund. Sie sammelt die Seele ein und Verstand erwacht in ihren Augen. Dann kommt das Erkennen und ein ein verzweifertes Zwergisches Wort ertönt. Ist doch jetzt der Kriegs-König der Zwerge eine Elfe.

**Wiederkehr**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [5 Liter (je 3 TP) Blut und Asche eines Toten]

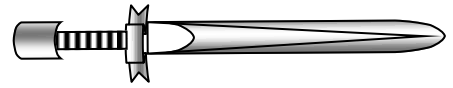
Regeltechnische Wirkung.: Erschafft aus den Überresten und den Komponenten den unverletzten Körper inklusiv aller Körperteile wieder. Die Seele hat die Wahl als Vampier zurrück zu kommen oder die folgende Wiederbelebung ab zu warten.

Allgemeine Beschreibung.: Fünf treue Gefolgsmänner opfern ihr Blut auf den Haufen Knochen und Staub. Der finstere Blutmagus webt mit der Stimme des Schicksales die Magie und langsam bildet sich aus dem Haufen Knochen eine Gestalt.





## Z8 Heil-Magie



### Lebensessenz

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

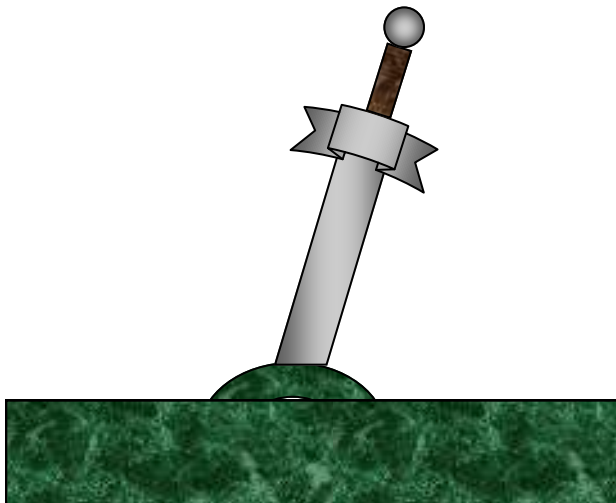
Reichweite ca 2m [Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Auf einem Schlachtfeld mit ca 25m Radius werden alle Wunden geheilt, alle Amputationen regeneriert, Alle Toten wiederbelebt, jede beschädigte Rüstung und Waffe repariert. Ja, sogar getrunken Tränke oder verbrauchte Thaumaturgie wird wieder hergestellt. Es ist als wenn alle aus einem Traum erwachen würden, in dem sie gestorben seien.

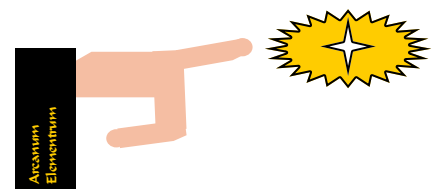
Allgemeine Beschreibung.: Es war das Schlimmste Desaster dieses Landes. Helden durch Verrat und Intrige zu Feinden geworden niedergemetzelt. Nur ein einziger Überlebender liegt noch verblutend auf dem Boden. Seine Tränen rühren sogar den Avatar des Krieges, auf dass er herab steigt um seine Tat zurrück zu nehmen.

Der Himmel wird violett, während Lieder ungekannter Poeten erklingen. Der Avatar ruft das vergossene Blut vergangener Schlachten und alle jene wirkungslose Heilmagie an diesen Ort um zu heilen. Die Zeit scheint endlos. Wie in einem Traum kriecht die schöne heile Welt die Hänge herab und das zerstörte wird wieder ganz. Dann geht der Avatar und die am Boden liegenden erwachen. Nur der eine weiß, das es kein Traum war, aber er wird für immer schweigen.

Dies ist ein Limit-Zauber und darf erst Ritualisiert werden, wenn dieser Zauber für 300 EP gelernt wurde. Es ist sehr wahrscheinlich, dass nur sehr mächtige NSCs diesen lernen um als Plotretter zu fungieren. Doch gönnt euch dies auch gut zu ritualisieren.



Z8



**Kapitel ILLUSIONS-MAGIE Z9.:**

Normale Illusionen sind werden durch reines Wasser aufgelöst. Verschmutztes Wasser, oder gar alkoholische Getränke hingegen schaffen dies nicht. Sie bestehen aus einer Beeinflussung des Lichtes und nicht des Geistes, denn dies wäre eine Beherrschung.

**Leuchtaugen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [technische Leuchtaugen o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Die Augen beginnen zu leuchten. Sehen sie auf weniger als 5m auf eine Illusion, so erkennen sie diese als Illusion. Hält für 1/2 Stunde

Allgemeine Beschreibung.: Der Junge Gnomen-Magier wirkt in der Dunkelheit mit nur wenigen arkanen Worten eine Art Licht, welches aus seinen Augen kommt und geht dann mit knurrenden Lauten durch den finsternen Wald.

**Licht**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [OT-Taschenlampe]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Hand wird so verzaubert, dass sie einen Lichtstrahl oder ein Rundumlicht aussendet. Dies benötigt etwas Konzentration.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Acolythin hält ihr gesegnetes Amulett fest, während sie die andere Hand ausstreckt und das Gebet der Illusion spricht.

**Gesichtsmaske**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Wasser (OT-Maske, Schminke o.ä.)]

Regeltechnische Wirkung.: Das Gesicht inklusiv dem Kopf wird von einer Illusion überdeckt, welche das normale Aussehen maskiert. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Die hübsche Prinzessin legt die linke Hand auf das Blatt mit dem gezeichneten Bild und spricht dann während sie die Hand hebt die Worte der Illusion und streicht sich einmal über ihr eigenes Gesicht. Daraufhin verändert dieses sich in das einer Dienstmagd.

Z9

**Falschmünze**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [1 Münze]

Regeltechnische Wirkung.: eine Münze wird mit einer Illusion belegt, welche sie zu einer anderen Münze macht. Hält bis Dämmerung

Allgemeine Beschreibung.: Der Hochstapler greift in seine Tasche und zieht ein Kupfer heraus und hält die Hand verschlossen. Zu wenig für die Söldner und dies weiß er auch. Somit spricht er ein Gedicht über den Wert von Gold und legt dem Söldneranführer die goldene Münze in die Hand. Dieser ist so beeindruckt von dem Geldbeutel, der ja voller Gold sein müsste, dass er sie grinsend einsteckt.

**Aura verschleiern**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Bild, Spiel-Karte oder Tarot-Karte]

Regeltechnische Wirkung.: Die Aura wird überdeckt, so dass man beim Aurasehen nur das überdeckende Bild sieht. Erfahrene Analysemagier erkennen dies wohl als Verschleierung

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonenpaktierer greift in seine Tasche und holt das abgewetzte Bild eines Heiligen heraus. Dann hält er dieses vor seine Augen und spricht die Worte der Illusion, während er mit der freien Hand erst das Bild und dann sich selbst berührt.

**Verbergen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ein halbdurchsichtiges Tuch]

Regeltechnische Wirkung.: Das halbdurchsichtige Tuch wird zu einem Objekt wie ein Stuhl oder Tisch und verdeckt so die Sicht auf das worüber sie liegt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wander-Priester stellt im Wald einen wackeligen hölzernen Tisch aus Ästen und Zweigen auf. Dann wirft er das Tuch darüber und betet die rituellen Worte der Illusion. Daraufhin sieht der Tisch nach einem prächtigen goldverzierten Altar aus. Jetzt kann der Gottesdienst beginnen.

**Körpermaske**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Wasser (OT Maske, Schminke o.ä.).]

Regeltechnische Wirkung.: Über den ganzen Körper wird eine Illusion gelegt. Sie bewegt sich normal mit dem Körper mit und kann sogar kleine Geräusche imitieren wie sie z.B. Rüstungen verursachen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Waldelfe hört das Stampfen der Orkkrieger schon recht nahe. So befiehlt sie ihrem Schützling sich auf den Boden zu legen und spuckt in ihre linke Hand. Dann dreht sie sich selbst um die eigene Achse und spricht die Worte der Illusion. Sie ist gerade fertig, als die Orks um die Ecke biegen. Diese sehen einen Blutüberströmten Ork-Krieger über einer Gestalt am Boden stehen und die blutige Axt zum Gruße heben. Dann deutet er auf den Hang nach unten und grunzt.

Z9

**Kurze Unsichtbarkeit**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Silberstaub o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte wird für 10 min unsichtbar, aber weder unhörbar, noch unriechbar. Sie vergeht bei einem durchgeführten Angriff oder wenn der Unsichtbare Schaden erleidet.

Allgemeine Beschreibung.: Der Troll-Schamane hört die Bauern mit den Fackeln und greift in seine Taschen. Dort holt er das Beutelchen Silberstaub heraus und streut etwa den Wert Menge einer Silbermünze auf seinen Kopf. Seine Worte kommen hastig und kurz darauf ist er in der Dunkelheit nicht mehr zu sehen.

**Illusionswand**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [etwas Wasser (OT Plane)]

Regeltechnische Wirkung.: eine Wand, welche nur eine Illusion ist und bis zu maximal 3 mal 5 m groß sein kann wird herbei gezaubert (und aufgestellt) Es ist möglich sie zu Durchschreiten. Sie kann auch als Decke oder Boden gezaubert werden. Hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schwarzmagierin steht vor ihrer Utensilien-Kiste, welche sie an die Wand des Raumes geschoben hat. Dann greift sie eine Phiole mit Wasser und benetzt damit die Luft vor ihr. Dabei spricht sie die Worte der Illusion und es formt sich eine Wand, ähnlich der, welche dahinter ist. (Die Plane mit aufgemalten Mauersteinen wird an der echten Wand befestigt.)

**Stationäre Illusion**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Alchemistischen Rauch o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Erschafft bis Dämmerung eine GeländeIllusion von maximal 10m x10m x 5m. Diese kann bewegte Teile wie ein Mühlrad oder einen Bach beinhalten. Lebewesen sind sehr stupide und besitzen keine Eigeninitiative.

Allgemeine Beschreibung.: Der Nekromant schaut sich in der leeren Halle um. Dann nimmt er den alchemistischen Rauchstein und entzündet ihn. Während er den Raum damit ausräuchert beschwört er mit den Worten der Illusion die Erinnerungen an jene Tage herauf als dies noch eine besuchte Taverne war und ruft vergangene Freunde zurrück.

**Illusions-Krieger**

MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 100m [Kristallkugel]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Illusions-Figur (freiwilliger NSC oder der Zauberer selbst) wird heraufbeschworen, welche nur von magischen Waffen, Kampfzaubern oder Wasser verletzt werden kann. Sie hat 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Sie verursacht 1 TP Schaden GEPRELLT mit ihren Waffen. Kann keine Türen öffnen o.ä. Hält solange wie der Illusionist sich konzentriert und sie über die Kristallkugel führt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Sklavin versteckt sich im Stall. Dort versteckt im Heu holt sie die Gläserne Kugel hervor und fährt mit den Fingern darüber. Leise singt sie von Helden und Schurken, worauf sich vor ihr ein in Leder gerüsteter Krieger mit Helm manifestiert. Je nachdem wie sie die Finger auf der Kugel bewegt, so bewegt sich der Krieger. Ohne sich zu verletzen springt er vom Dach und schleicht zum Tor Des Herrenhauses.

**Gruppe-Maskieren**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Wasser [OT-Maske, Schminke]]

Regeltechnische Wirkung.: Eine ganze Gruppe von bis zu 10 Zielen kann beim Zaubern berührt und so mit einer Körpermaske belegt werden. (s.o.) Diese hält bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester des Schmerzes und Verrates steht inmitten von sechs Paladinen und benetzt jeden von ihnen mit Wasser. Dann legen sie ihm



vertrauensvoll die Hände auf die Schultern während er mit den falschen Worten einen Segen spricht. Doch statt gesegnet zu sein verwandeln sich alle in Werwölfe.

### **Unsichtbarkeit**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Goldstaub o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte wird für 1h unsichtbar, aber weder unhörbar noch unriechbar. Wasser, Das Treffen oder Einsetzen von magischen Waffen und Kampfzaubern löst die Unsichtbarkeit auf.

Allgemeine Beschreibung.: Der Meuchelmörder nimmt das Säckchen Goldstaub und verstreut diesen im Werte von einem Gold auf sich selbst. Dann spricht er die Worte der Unsichtbarkeit und verblasst immer mehr. Siegesgewiss bewegt er sich zu der Burg, wo sein Opfer auf ihn wartet.

### **Aura fälschen**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [ein Spiegel]

Regeltechnische Wirkung.: Es wird eine Illusion über die Aura gelegt, welche genauer definiert werden kann, als bei der Verschleierung. Auch sieht sie perfekter aus und es wird so auch für erfahrene Analysemagier schwer zu erkennen, dass dies eine Täuschung ist. Hält bis Dämmerung

Allgemeine Beschreibung.: Die Sukubus Verführerin weiß, dass es ihre schwerste Herausforderung wird, die Seele des Erzbischoff zu beflecken. Somit stellt sie sich nackt in ihrem Zimmer vor den Spiegel und betrachtet sich kritisch. Dann hebt sie die Arme und spricht mit süßem Singgesang die Worte der Illusion. Und sieht im Spiegel ihre eigene häßliche Aura über ihrem wahrlich begehrenswert schönen Körper. Ihre Hände malen auf dieser Aura und wechseln Farben und Formen, bis diese genauso rein und schön erscheint wie ihr körperliches Aussehen.

Z9

### **Illusions-Heer rufen**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 100m [10 kleine Figuren, Kristallkugel]

Regeltechnische Wirkung.: Statt einem Krieger (freiwillige NSC) werden davon 10 beschworen und kontrolliert. Können nur von magischen Waffen, Kampfzaubern oder Wasser verletzt werden kann. Haben je hat 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Sie verursachen 1 TP Schaden GEPRELLT mit ihren Waffen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Heiler sitzt in seinem Bett und hält die Kristallkugel in der Hand. Vor ihm liegen Holzfiguren eines Kindes. Dann spricht er mit selsam forderndem Tonfall die Worte der Illusion und um sein Bett herum manifestieren sich Werwölfe, Echsenwesen, Krieger und eine Prinzessin mit einem Nudelholz. Dann eilen diese durch die offene Tür und die Treppe hinab um sich zwischen die Fronten der Kämpfenden zu werfen.

**Projektions-Krieger**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 100m [Kristallkugel, bis zu 2 Goldmünzen]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Illusions-Figur (freiwilliger NSC oder der Zauberer selbst) wird heraufbeschworen, welche weder von Waffen, noch Kampfzaubern oder Wasser verletzt werden kann. Sie selbst verursacht keinen Schaden, kann aber mit Magie neutralisieren gebannt werden. Jede Goldmünze kann mit einer Hand verbunden werden um so leichte Gewichte oder Waffen zu tragen und zu führen, welche normal pariert werden können. Mit großer Stärke kann die Goldmünze ergriffen und von der Illusion getrennt werden, worauf diese die Fähigkeit zum Bewegen von Gegenständen verliert. Hält solange wie der Illusionist sich konzentriert und sie über die Kristallkugel führt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schwarzmagus legt in seinem Labor die Hand auf die Kristallkugel und spricht die finsternen Worte der Illusion. Dabei legt er die zwei Goldmünzen neben die Kugel, während vor ihm ein schwarzer Dämon erscheint und nach den Münzen greift. Danach dreht sich der Dämon um und greift nach den beiden vergifteten Dolchen und grinst bestialisch

**Selbstständiger Illusions-Krieger**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 100m [1 TP Blut des Zauberwirkers]

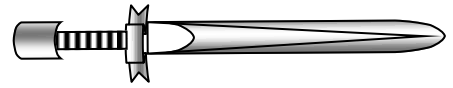
Regeltechnische Wirkung.: Ein Illusions-Figur (freiwilliger NSC oder der Zauberer selbst) wird heraufbeschworen, welche nur von magischen Waffen, Kampfzaubern oder Wasser verletzt werden kann. Sie hat 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Sie verursacht 1 TP Schaden GEPRELLT mit ihren Waffen. Kann keine Türen öffnen o.ä. Hält für 1h und der Illusionist muss sich nicht darauf konzentrieren.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin steht in ihrem Hain und lauscht dem Wispern des Waldes. Dann nimmt sie ihren Dornendolch und schneidet sich in den Unterarm. Dort wo das Blut zu Boden tropft bilden sich dunkle Flecken. So es genug ist, wickelt sie ein Tuch um den Arm und geht im Kreis um das Blut am Boden. Die Worte sind düster und traurig. Dann wächst aus dem Boden ein junger Ent, verbeugt sich vor ihr und eilt los.

Z9





**Burgen verbergen**

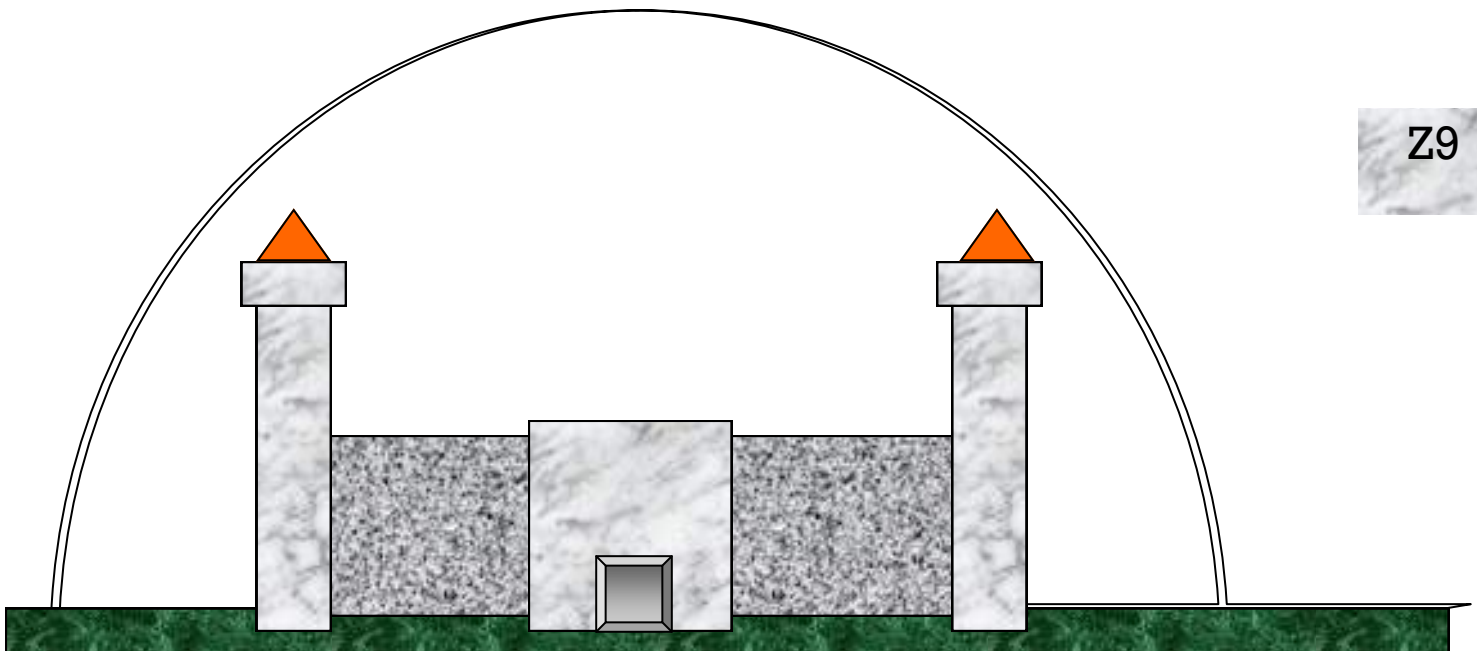
MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 50m Radius [Kreis um die Burg, Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Eine permanente Gelände-Projektion wird auf den Kreis um die Burg gelegt. Diese bewegt sich nur sehr eingeschränkt und Lebewesen haben nur einen vorgegebenen Bewegungsablauf. Sie ist nicht Wasserlöslich und kann weder von Waffen noch Kampfzaubern zerstört werden. Magie neutralisieren hingegen funktioniert. Letztendlich bleibt die Burg vor Ort und man sieht von innen eine Art sanft leuchtende Kuppel, aus der man nicht hinaus sehen kann. Doch könnte diese Projektion als Berg, nicht aber als tiefe Schlucht erscheinen. Es muss etwas sein, was die Burg überdeckt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hofzauberer, seine 2 Gehilfen und 6 Lehrlinge der Akademie bauen den Kreis aus gut zweihundert Metern Sei, fünfzig Runen-Steinen und sieben Windspielen auf, während die dreissig Ritualwachen sich jeweils recht einsam und verloren vorkommen. Das Ritual aus mit Magie verstärkten Stimmen bei dem im Canon gesungen wird während immer einer der beteiligten seinen einzelnen Part hat. Die nicht vorhandene SL sinkt vor Ehrfurcht auf die Knie, als sie die Perfektion und brillanz sieht. Dann erhebt sich die Projektion und hüllt die burg ein.

Dies ist ein Limit-Zauber. Das bedeutet, dass dieser Zauber für EP gelernt werden muss, bevor er ritualisiert werden darf. Es sollte keine mächtiger Illusion geben, als dies und jede SL, welche mehr möchte, sollte einmal kritisch darüber nachdenken wie man die dann ja noch höheren Anforderungen hinbekommt.



**Kapitel INFORMATIONEN & ANALYSE Z10.:****Magie Spüren**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Objekt / Person / Ort kann auf Magie untersucht werden und der Zauberwirker darf 3 der Fragen stellen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ beantwortet werden. (Magisch? / Arkan? / Klerikal / „spezifisches Element“ ? / „Spezifische Zaubersliste“ ? / „spezifische Zaubermachtstufe“? / „genauer Wert an MP oder RTP“ ?)

Allgemeine Beschreibung.: Maquin, der noch völlig unberühmte Magier sitzt in der Taverne vor dem Runenblatt, welches ihm geschenkt wurde. Er nimmt die fleckige Glasscherbe am Lederband heraus und hält sie über das Pergament. Mit wenigen arkanen Worten stimmt er sich auf den Fokus ein und schaut. Das macht er dann in etwa sieben mal, bevor er zufrieden ist.

**Gift Spüren**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Objekt / Person / Ort kann auf Gift untersucht werden und der Zauberwirker darf 3 der Fragen stellen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ beantwortet werden. (Giftig? / Krankheit? / „spezifische Trank-Liste“ ? / „Gift-Stärkestufe“? / „spezifische Haltbarkeit Restzeit“ ?)

Allgemeine Beschreibung.: Ily, die noch völlig unberühmte Heilerin sitzt in der Taverne neben Maquin vor der Phiole, welches ihr geschenkt wurde. Sie nimmt die fleckige Glasscherbe am Lederband aus Maquins Hand, bevor er diese wegstecken kann und hält sie über die geschlossene Phiole. Mit wenigen klerikalen Worten stimmt sie sich auf den Fokus ein und schaut. Das macht er dann in etwa zwei mal, bevor sie zufrieden ist.

**Aura spüren**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Analyse-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Das anvisierte Ziel kann auf die Farben seiner Aura untersucht werden der Zauberwirker darf 3 der Fragen stellen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ beantwortet werden. (gut? / böse? / neutral? / Lebend ? / Untot ? / Höllisch ? / Himmlisch ? / liegt Magie darauf? / hat eine Magie-Quelle? / „spezifische Rasse“ ? / „spezifisches Geschlecht“? / „spezifische Zaubermachtstufe“ ?)

Allgemeine Beschreibung.: Kia, die auch noch völlig unberühmte Churr welche neben Maquin und Ily in der Taverne sitzt, wartet bis die beiden anderen Fertig sind, bevor sie sich Maquins gefleckte Glasscherbe am Lederband schnappt und sie direkt vor ihr Auge hält und nach einem kurzen maunzenden arkanen Wortlaut den Schenkenden genauer ansieht, statt das vor ihr liegende Schwert zu untersuchen. Dieser grinst kurz und wischt mit einer Geste ihren Zauber weg.

**Gefühle empfinden**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite beliebig [ein Gegenstand, der dem Ziel am Herzen liegt.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker kann für 1 Minute die Gefühle des Zieles spüren. Das Ziel spürt den Versuch der Berührung auf der Seele (Vorsicht, Dies gilt als eine Bezauberung.)

Allgemeine Beschreibung.: Lisa kann wieder nicht schlafen und so nimmt sie das Schutzamulett ihres Vaters heraus und schließt die Augen. Sie spürt, wie er am Lagerfeuer sitzt und ein leises Schlaflied singt. Tiefer Frieden erfüllt sie nun.

**Traumvision**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Räucherstäbchen o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: der SC meldet sich freiwillig für einen Traum bei der SL an. Diese ist völlig frei ob sie dies annimmt, und welchen Inhalt der Traum hat.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin des Waschbären sitzt vor ihrem Zelt und steckt drei Stäbchen mit Räucherkraut vor sich in den Boden. Dann zündet sich den ersten an, athmet tief ein und ruft ihr Totem mit einem schaurigen Gesang. Es folgt das zweite und dann das dritte Stäbchen.

**Mentale Unterhaltung**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Zwei lebende Wesen können sich mittels Thelepathie für 10 min unterhalten.

Allgemeine Beschreibung.: Geoffrey der Acolyth des Tempels steht vor dem Seltsamen Wesen mit Fell, Krallen und einem Katzenkopf. Es scheint Angst zu haben, und weicht zurrück. Also nimmt er sein heiliges Symbol in die Hand, und spricht mit sanfter Stimme den Psalm der Verständigung, bevor er dem Wesen das heilige Symbol auf die Stirn drückt.

Z10

**Einfache Magie identifizieren**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1m [Rauch, Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein einzelner Zauber wird klar identifiziert. Er darf in einen Gegenstand eingebettet oder Magie gesichert sein um identifiziert zu werden. Zu dem Wissen gehören Kraftquelle, Zaubermacht, MP, Zauberliste, Wirkung. Bei einer Gruppe von Zaubern, welche am selben Ort wird nur erkannt, dass es sich um mehrere Zauber handelt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin steht vor dem magischen Tor. Dann bewegt sie ihre Hände und aus ihnen Quillt blauer Rauch hervor. Damit nebelt sie das Tor ein und spricht die arkanen Worte der Analyse und hebt ihren Zauberstab und betrachtet das Tor intensiv durch den Saphier an der Spitze.

**Alchemie und Gifte identifizieren**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1m [brennende Kerze, Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Gemisch aus Giften wird klar identifiziert. Zu dem Wissen gehören Wirkung, Gift-Stärke, Art der Alchemie.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hofzauberer steht neben seinem Baron am Festbankett. Dann entzündet er mit dem Wink der linken Hand die Kerzen und hebt das Ocular mit der rechten vor sein Auge. Dann folgen die Worte der Analyse und er schaut sich das Mal auf dem Tisch ausgiebig an, bevor er das Ocular absetzt.

**Mit Tieren sprechen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Tierfell]

Regeltechnische Wirkung.: Für eine Stunde kann sich der Zaubermagier auf ein Tier konzentrieren und dessen Sprache verstehen und sprechen. Tiere haben oftmals eine beschränkte Intelligenz und können sich nicht so umfassend ausdrücken.

Allgemeine Beschreibung.: Der Eichörnchen-Schamane schleicht vorsichtig an die Burg heran. Dort nähert er sich leise der Stelle der Mauer auf der es sich eine Katze gemütlich gemacht hat. Er greift an seinen Medizinbeutel und flüstert leise aber intensiv die Worte der Verstärkung. Danach maunzt er leise und die Katze hebt verwundert den Kopf und maunzt zurück.

**Aura sehen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst / Sicht [Kristall-Analyse-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zaubermagier verändert seine eigene Sicht und kann Auren sehen. D.H. Seelenfarben, und Aussehen. Die Interpretation, was es bedeutet, was er da sieht muss er selbst aus seiner Erfahrung hin bekommen. Dies hält solange sich der Zaubermagier konzentriert.

Allgemeine Beschreibung.: Die Dryade schaut versteckt aus dem Wald auf die Lichtung mit den Zelten und dem ganzen Lärm. Dann hebt sie einen manifestierten Wassertropfen an einem Silberkettchen vor die Stirn, schließt die Augen und spricht mit lieblicher Stimme die Worte der Analyse. Der Kopf bewegt sich langsam hin und her während sie das Bild des Lagers auf sich wirken lässt.

Z10

**Sprache verstehen & Lesen**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Monokel o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Für eine Stunde kann sich der Zaubermagier auf eine Person oder Schriftstück konzentrieren und dessen Sprache verstehen und sprechen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Mystikerin sitzt vor ihrem Zelt und schaut kritisch auf den Fremdländer, welcher mit schneller hastiger Stimme auf sie ein redet. Sie bedeutet ihm zu schweigen und er verstummt. Somit nimmt eine kleine einäugige Brille aus der Tasche, klemmt es sich ins Auge und fährt mit ihrer Hand darüber, während sie die Worte der Analyse spricht. „So, jetzt können wir uns unterhalten.“

**Gedankensonde**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [ein silbernes Netz]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel wird nach Erinnerungen durchsucht und kann diese Untersuchung jederzeit abbrechen. (vorsicht Bezauberung) hierbei sieht der Zauberer diese Erinnerungen in seinem eigenen Kopf. Dabei werden vergrabene Erinnerungen freigelegt und dem verzauberten dabei sichtbar..

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester kniet vor der schwangeren jungen Frau und redet eindringlich auf sie ein. Die Eltern stehen dahinter und sehen streng aus. Edlich nickt die Frau und der Priester legt ihr einen silbergewirkten Netzhandschuh auf den Kopf. Dann spricht er die Psalmen der Analyse und legt seine Hand auf ihr Haar.

**Falle entdecken**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Fernrohr / Vergrößerungsglas]

Regeltechnische Wirkung.: Für eine Stunde zeigt dieses Fernrohr jegliche aufgebaute Falle in der direkten Nähe, auf die es ausgerichtet wird. Es wird sogar die Fallenkunde -Stufe und die Wirkung erkannt. Es hilft nicht vor Hinterhalten oder Sackgassen

Allgemeine Beschreibung.: Der Scout kriecht in den niedrigen Gang hinein. Dort nimmt er das Fernrohr heraus und beim auseinander ziehen fixiert er es. Dabei spricht er die Worte der Analyse. Dann hält er es an sein Auge und späht hindurch.

**Magie identifizieren**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 1m [Rauch & Analyse Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Objekt oder ein Wesen wird so weit analysiert, dass jeder Zauber darauf benannt werden kann. Mit (ja/nein/mehr/weniger) Antworten können Fragen zu den Zaubern oder dem ganzen gestellt werden. (Magisch? / Arkan? / Klerikal / „spezifisches Element“ ? / „Spezifische Zauberliste“ ? / „spezifische Zaubermachtstufe“? / „genauer Wert an MP oder RTP“ ?) und es stehen 10 Fragen zur Verfügung.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin schreitet durch ihr Labor und schaut immer wieder auf das silbern glänzende Lanzenschwert, welches über dem Tisch in der Mitte hängt. Drei Stangen Räucherwerk in einer Sandschale glimmen und erfüllen den Raum. Sie nimmt das Kopftuch des Schutzes und legt es sich über, bevor sie den Rubin aus der Schatulle nimmt und ihn mit mystischen Worten belegt. Dann leuchtet er rot auf und färbt den Rauch um die Waffe ein. Durch Drehen und Bewegen leuchten dort Runen und magische Linien auf. Mühsam fokussiert sie sich auf einzelne davon und erkennt so ihre Bedeutung.

**Unsichtbares sehen**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf der Stirn]

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung sieht der verzauberte jedes unsichtbare Wesen als tiefschwarzen Schatten.

Allgemeine Beschreibung.: Die Hofzauberin zeichnet dem Wächter eine Rune auf die Stirn, berührt diese mit dem Finger der Hand und fährt sie nach, während sie die Worte des Sehens intoniert.

**Lüge spüren**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [silberner Kelch mit dem klaren Wein der Wahrheit]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker kann für eine Stunde spüren wenn in seiner Umgebung eine „direkte Lüge“ gesprochen wird. Er kann weder die Richtung noch denjenigen, der sie ausspricht benennen. Das macht es gerade in einer Menschenmenge schwer die Wahrheit zu finden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester des Lichtes bedeutet den Anwesenden zu Schweigen und winkt den Gefangenen in Ketten heran. Dann füllt er den silbernen Kelch mit hellem Wein und singt die Gesänge der Wahrheit. Nun trinkt er den Kelch leer und schaut den Gefangenen an. „Jetzt erzähle das ganze doch noch einmal.“

**Arkane Gespräch**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite unbekannt [Zwei gleiche Schmuckstücke]

Regeltechnische Wirkung.: Zwei gleiche Schmuckstücke werden verschiedenen Personen mitgegeben und erlauben nach dem Wirken des Zaubers etwa 5 Minuten miteinander zu reden. Die Reichweite scheint groß zu sein.

Allgemeine Beschreibung.: Der König reibt immer wieder nervös über die Brosche, welche seinen Umhang hält. Dann zeichnet er mit der einen Hand Runen in die Luft und spricht arkane Worte. Eine Stimme erschallt wie aus dem Nichts. „Wir sind bereit mein König.“ und genauso antwortet dieser. „Die Zeit ist erreicht. Kommt jetzt her.“

**Wahre Sicht**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Selbst / Sicht [ein durchsichtiges Tuch um den Kopf (Zauber / Ritual)]

Regeltechnische Wirkung.: Es wird alles gesehen, wie es ohne Magie/ Alchemie darauf währe. Illusionen, Verwandlungen, Unsichtbarkeit, Tarnmagie sind wirkungslos. Aber derjenige kann keinerlei Schriften mehr sehen welche keine Tiefe haben (z.B. Tusche-Schrift auf Pergament) Normale Schminke oder ein angeklebter Bart hingegen wirkt ganz normal. Der Zauber hält bis zur Dämmerung. Das Ritual ist eine permanente Selbstverzauberung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Mönch mit den fast blinden Augen sitzt im Ritualkreis der sieben Gestalten. Sie rufen magische Kräfte an, und fokussieren diese in den Runen am Boden. Ein jeder legt dem Mönch ein Tuch mit Runen auf den Kopf und die Runen verschmelzen damit. Das Tuch wird weg gezogen und ist leer.

**Wächter-Orakel**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite 1 Reich [Tempel, Orakel-Tron, Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: eine permanente Verzauberung, welche den Wächter des Tempels dazu befähigt von oben über das ganze Reich zu wachen und so Feindliche Armeen o.ä. Zu erkennen. Einzelpersonen sind zu klein um gesehen zu werden.

Allgemeine Beschreibung.: Es beginnt mit dem Bau des Tempels, dem Tron des Orakels und endet mit dem Ritual der Erschaffung.

Dies ist ein Limit-Zauber, welcher erst für EP gelernt werden muss, bevor er ritualisiert werden darf.

Z10





**Kapitel KAMPF-MAGIE Z11.:**

Selbst wenn sie auch zu anderen Zauberlisten gehören gelten alle Zauber die TP-Schaden machen, oder Verletzen oder Töten als Kampf magie. Grundlegend wird von jedem dieser Zauber eine Trefferkomponente wie ein Softball, ein Stab, eine Berührung oder eine Streukomponente wie Reis benötigt. Sollte ein Zauber ohne derartiges zugelassen werden, so wirkt Resistenz Magie gegen diesen Zauber, nicht aber gegen „Trefferkomponenten gebunde Kampf magie“.

Als Grobe Daumenregel gilt

Berührung	10 MP je TP	&	—5 MP
Einzel-Geschoss ( 1 Softball)	10 MP je TP		
Nebentreffer (2-3 Softbälle)		&	+15 MP bei 1 TP
Nebentreffer (2-3 Softbälle)		&	+30 MP bei 2 TP
Multi-Geschoss ( 4-6 Softbälle)	30 MP je TP		
Streu-Schaden (Reis o.ä.)	50 MP je TP/Zone		

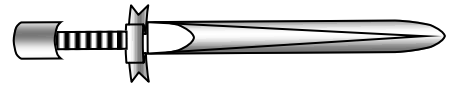
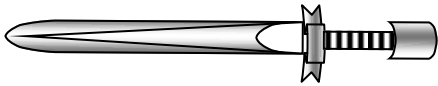
(mindestens Meister-Zauber, maximal 1 Zusatzeffekt. Oftmals Schwarzmagie)  
(mit besonderen Nachteilen kann hier abgewichen werden)

Zusatzeffekt Dunkelfeuer	+10 MP	(Regenerations-Stoppend)
(Heilzeit x 10, Minimum 1h, Verbrennung Leben & Untod, Körperzauber)		
Zusatzeffekt Rüstungsdurchdringend	+10 MP	(durchschlägt normale Rüstung)
Zusatzeffekt „brennt“	+10 MP	(brennt mit 1 TP pro 1 min, max 3)
Zusatzeffekt „Magie-Brand“	+10 MP	(zerstört auch TP x 10 MP )
Zusatzeffekt „bevorzugtes Ziel“	+10 MP	(doppelter Schaden gegen 1 Art)
(Untote / Dämonen / Engel / Lykantrophen / Drachen)		
Zusatzeffekt „spezialisiertes Ziel“	+0 MP	(doppelter Schaden gegen 1 Art)
(Untote / Dämonen / Engel / Lykantrophen / Drachen)		
(aber „Null-Schaden“ gegen andere Wesen)		
Zusatzeffekt „Schutz Durchschlag“	+50 MP	(durchbricht Rüstung und Schutzmagie)
Besonderer Nachteil Wunde	—10 MP	(kostet 1 TP am Torso des Zaubernenden)
Besonderer Nachteil zu aufwendig	—20 MP	(bedarf zu viel Aufwand für den Kampf)
Besonderer Nachteil Todesgefahr	—30 MP	(Gefahr zu sterben)

Die benötigte Zaubermacht um einen Zauber zu wirken gibt bei vielen normalen Zaubern einen Effizienz Schub. Bei Kampf magie wird dieser durch das durchdringen der begrenzten Rüstung und dem möglicherweise direkten Kampfunfähig machen des Zieles durch eine größere Wunde erreicht. Somit gibt es keinen extra Boost für Meister oder Großmeister-Zauber.

Bekannte Formen (u.v.m.)

FEUER	Feuer-Ball, Flammen-Strahl, brennender Regen...
ERDE	magisches Geschoss, Schlamm-Ball, Zauber-Pfeil
WASSER	Eis-Ball, Wasser-Strahl
LUFT	Blitz-Strahl,
UNTOD	Todes-Strahl
LEBEN	Untote zerstören

**Ätherball**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Ein ÄTHER-Kampfzauber mit 0 TP & ohne Rüstung wird geworfen

Allgemeine Beschreibung.: Der Magier-Lehrling legt etwas Magie auf seine Hand, greift einmal durch die Luft und sammelt Äther ein. Dieses formt er zu einem Ball und versiegelt diesen mit den arkanen Worten des Kampfes. Dann schleudert er den Ball auf den Feind.

**Magische Hand**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Kampfgrune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Die Hand wird mit LUFT-Magie aufgeladen, welche sich entlädt und 1 TP-Blitz-Schaden verursacht.

Varianten.: Eis-Griff / Stein-Faust / heißer Griff

Allgemeine Beschreibung.: Die Kinder-Hexe hebt ihre rechte Hand und hält sie wie eine Klaue nach oben und sammelt darin die Energie.mit den wenigen arkanen Worten. Dann tatzet sie nach dem Feind vor ihr und die Energie entlädt sich.

**Magisches Geschoss**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Ein ERD-Kampfzauber mit 1 TP wird geworfen.

Varianten.: kleiner Blitz / Eis-Schrapnell / Flämmchen

Allgemeine Beschreibung.: Der Geode formt aus einer Hand eine Faust und spricht mit finsterem Blick die Worte des Kampfes. Dann wirft er die manifestierte Erde auf den Feind.

**Untote zerstören**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [1 TP Torso des Zauberschwärzers, 1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Ein LEBENS Kampfzauber der nur Untote verletzt und ihnen 5 TP Schaden verursacht. Regenerations stoppend Heilzeit x 10 Minimum 1h.

Allgemeine Beschreibung.: Die Acolythin nimmt ihr heiliges Symbol und hält es sich an die Brust und spricht den Psalm des Kampfes und taumelt leicht aufgrund der Wunde (welche ja in 10 min 1 TP zusätzlich blutet) Dann wirft sie den roten Blutstropfen auf den Zombie vor ihr.

**Spektral-Hand**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Skeletthand]

Regeltechnische Wirkung.: Die eine Hand wird zu einer Skeletthand, welche Rüstung durchdringt und 1 TP ohne Rüstung an Schaden verursacht.

Allgemeine Beschreibung.:

**Eis-Strahl**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Ein WASSER Kampfzauber mit 1 TP wird geworfen.

Varianten.: Erd-Splitter / Feuer-Strahl / Blitz-Strahl

Allgemeine Beschreibung.: Der Ork-Schamane spuckt in seine Hand und läßt dieses mit den Worten des Kampfes vereisen. Dann richtet er die andere Hand zielend auf den Feind und schleudert das Eis aus seiner Hand.

**Feuer-Hand**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Feuer-Rune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Läd die Hand mit FEUER auf und entläd diese, wenn sie trifft. Verursacht 2 TP Schaden und zündet das Ziel an, so dass es „brennt“. Dies verursacht (1 TP pro min bis zu maximal 3.)

Varianten.: Säure-Hand

Allgemeine Beschreibung.: Der Halbling-Schmied schaut wütend und hebt die Rechte Hand. Dann zeichnet er mit den Fingern der Linken die Rune des Feuers in die Handinnenfläche und intoniert die Worte des Kampfes. Es scheint als ob dort eine kleine Flamme brennen würde.

**Stein-Splitter**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [6 kleine Softbälle]

Regeltechnische Wirkung.: ERD Magie zersplittert einen Stein, der beim Werfen explodiert und Stein-Splitter in die Richtung schleudert. Der Schaden beträgt 1 TP pro Softball

Varianten.: Eis-Splitter / Elms-Feuer / glühende Kohle

Allgemeine Beschreibung.: Die Elfen-Magierin nimmt einen kürzlich aufgenommenen Stein aus der Robe und zeichnet mit der freien Hand die Rune der Erde darauf. Dann fixiert sie ihr Ziel und spricht die arkanen Worte des Kampfes. zuletzt wirft sie den Stein, der in der Luft in kleine Splitter zerfällt.

Z11

**Feuer-Ball**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: FEUER-Magie wird in einen Fausgroßen Ball gegossen und geworfen. Es richtet 3 TP Schaden an, wenn es trifft.

Varianten.: Blitz-Ball / Säure-Ball / Frost-Ball / Licht-Ball / Dornen-Ball

Allgemeine Beschreibung.: Der Handlanger des Grafen steht ruhig an der Wand und wartet. Langsam bildet sich ein Flamme in seiner Hand, welche er versucht verdeckt zu halten, bis es ihm zu heiß wird. Worauf er mit hastigen scharfen Worten des Kampfes daraus einen Ball formt und ihn wirft.

**Heiliger Lichtball**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: HEILIGE Magie wird in einen Fausgroßen Ball gegossen und geworfen. Es richtet 2 TP Schaden an und gegen Unheilige/Untote Wesen 4 TP

Varianten.: Finsterer Magie-Ball (Anti Heilig / magische Wesen)

Allgemeine Beschreibung.: Die Paladinin hebt ihr Schwert und spricht das Gebet des Kampfes. Das Schwert beginnt zu leuchten. Sie greift mit der freien Hand danach und wirft den Ball aus Licht.

**Schreckens-Hand**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft des UNTODES wird in der Hand gesammelt und bei einem Schlag ausgelöst. Verursacht 3 TP Schaden und ist Rüstungsdurchdringend.

Allgemeine Beschreibung.: Die schimmelige Vampir Nekromantin legt ihre Hand auf den Totenschädel an ihrem Gürtel und singt mit schaurigem Gesang die Worte des Kampfes. Daraufhin erfüllt eine schwarze Rune ihre Handinnenfläche.

**Flammen-Hand**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Feuer-Rune in der Hand, 1 TP-Arm]

Regeltechnische Wirkung.: Lädt für 5 Angriffe die Hand mit FEUER auf und entlädt diese, wenn sie trifft. Verursacht 2 TP Schaden und zündet das Ziel an, so dass es „brennt“. (Dies verursacht 1 TP pro min bis zu maximal 3.)

Allgemeine Beschreibung.: Der erfahrene Halbling-Schmied schaut wütend und greift in das Schmiedefeuher. Mit der rechten Hand hebt er glühende Kohlen heraus und spricht mit finsterner Stimme die Worte des Kampfes. Es scheint als ob dort eine Flamme brennen würde, welche bereit ist zu verbrennen

**Dunkelfeuer-Ball**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft des FEUERS & des LEBENS wird zu finsternem Feuer konvertiert. Dies verbrennt Leben & Unleben gleichermaßen und verhindert Regeneration (Heilzeit x 10, Mindestens 1h) Der daraus geformte und geworfene Ball verursacht 3 TP Schaden

Allgemeine Beschreibung.: Der Schwarzmagier haucht seinen üblen Mundgeruch in die rechte Hand und fügt dann mit der anderen Hand ein kleines Flämmchen hinzu. Mit den finsternen Worten des Kampfes wandelt er es in einen schwarz brennenden Feuerball, den er wirft.

**Schreckens-Bolzen**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft des UNTODEs wird in einen Ball geflößt und dann geworfen. Er verursacht 3 TP Rüstungsdurchdringenden Schaden.

Allgemeine Beschreibung.: Die angebliche Heilerin greift in die Urne mit dem Staub, spricht dunkle Worte des Kampfes und wirft etwas von dem Staub auf ihren Feind.

**Blitz**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft der LUFT wird in einem Ball gesammelt und auf den Feind geworfen. Sie durchschlägt METALL-Rüstungen und verursacht 3 TP.

Allgemeine Beschreibung.: Die Gewitter-Hexe hebt ihren Stab um die Luftmagie zu sammeln. Dann nimmt sie mit magischen Worten auf den Lippen diese aus dem Amulett am Stab in die Hand und schleudert sie auf ihren Feind.

**Untote bannen**

MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: die Kraft des HEILIGen Gottes wird in die Hand gelegt und beim Schlag ausgelöst. Es verletzt NUR Untote. Diese aber für 8 TP. Der Schaden wird nur schwer regeneriert (Heilzeit x10 Minimum 1h)

Allgemeine Beschreibung.: Die Untotenjägerin beobachtet aus ihrem Versteck die Schlacht. Dann fasst sie ihr heiliges Amulett an und spricht das Gebet. Als es endet läßt sie das Symbol nicht los, sondern wandert im Bogen auf den Lich zu, der sich hinter seinen Zombies sicher wähnt. Erst als sie in seinem Rücken steht, läßt sie das Symbol los und haut ihm auf den Hintern.

**Blitz-Salve**

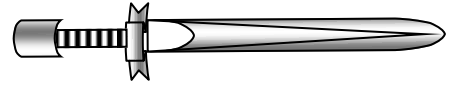
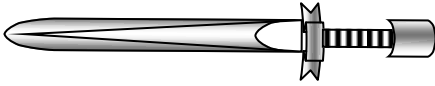
MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball &amp; 3 kleine Softbälle]

Regeltechnische Wirkung.: LUFT-Magie wird zu Blitzen umgewandelt und auf den Feind geschleudert. Sie verursacht 3 TP als Haupt.Treffer, sowie 1 TP mit jedem Nebentreffer.

Varianten.: Eist-Splitter-Salve / Geschoss-Salve / Kohle-Salve

Allgemeine Beschreibung.: Die Falken-Schamanin hält mit der Linken Hand ihren Medizinbeutel, während sie mit der rechten in der Luft herumfuchtelt und dabei mit schrillen Vogelschreien ihr Totem anruft. Dann führt sie die beiden Hände zusammen und bewahrt darin die kleinen Blitze auf, bis sie mit einem letzten Vogelgekreisch die Blitze auf die Feinde wirft.

**Todes-Strahl**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: die Kraft des Untodes wird mit finsternen arkanen Worten in der Hand gesammelt und dann auf den Feind geschleudert. 4 TP und rüstungsdurchdringend ist dieser üble Strahl.

Allgemeine Beschreibung.: Die Worte aus dem faulig riechenden Ghul-Schädel lassen die kommende Verdammnis schon erahnen. Somit hält der Schwarzmagier den Schädel in Richtung der Feinde und mit einem Wink des Armes gibt er den Befehl bei dem der Schädel den Zauber speit..

**Flammen-Ball**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Das Element FEUER wird mit Kraft in der Hand gesammelt und mittels arkaner Worte gefestigt, so dass es geworfen werden kann. Es richtet 5 TP Schaden an.

Varianten.: Frost-Ball / Sturm-Ball / Stachel-Ball

Allgemeine Beschreibung.: Mit den Worten des Feuers erschafft der Zauberer Flammen in beiden Händen, welche er dann zusammenführt und verbindet. Dann wirft er diesen mächtigen Flammen-Ball auf seine Feinde.

**Blitz-Regen**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft der LUFT wird aus den Wolken beschworen und es prasseln kleine Elmsfeuer auf einen Bereich hernieder. Jeder, der davon getroffen wird, erleidet 1 TP pro getroffene Körperzone.

Varianten.: Eis-Regen / Hagel

Allgemeine Beschreibung.: Die Driudin steht auf den Zinnen der Burg und ruft mit Gesten die regnerischen Wolken heran. Als sie die Burg fast erreicht haben deutet sie auf die Lagernden Orks und spricht die Worte des Kampfes, worauf aus dem Himmel kleine Elmsfeuer zu Boden regnen.

Z11

**Feuer-Regen**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Das FEUER wird in die Luft geschleudert und regnet auf einen Bereich hernieder. Jeder, der davon getroffen wird, erleidet 1 TP pro getroffene Körperzone und brennt für 1 TP pro min (max 3 TP)

Varianten.: Säure-Regen

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuer-Elementalist geht hinter das Lagerfeuer und saugt mit seinen Händen die Flammen auf, während er die Worte des Kampfes intoniert. Dann schickt er mit beiden Händen die Flammen in den Himmel.



**Heiliger-Regen**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Der HEILIGE Zorn wird in die Luft geschleudert und regnet auf einen Bereich hernieder. Jeder, der davon getroffen wird, erleidet 1 TP pro getroffene Körperzone und bei Unheiligen / Untoten wird der Schaden verdoppelt.  
Allgemeine Beschreibung.: Die gerobte Gestalt mit dem Gesicht hinter einer metallenen Maske hebt den silber verzierten Stab und eine rauhe rasselnde Stimme spricht von Läuterung der Verdammten. Dann deutet er mit dem Stab in den Himmel und es regnet leuchtende Kugeln herab.

**Dunkel-Feuer-Regen**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Das FEUER und das LEBEN wird in schwarzes Feuer konvertiert. Dann wird es in die Luft geschleudert und regnet auf einen Bereich hernieder. Jeder, der davon getroffen wird, erleidet 1 TP pro getroffene Körperzone. Das Feuer ist Regenerationsstoppend (Heilzeit x 10, Minimum 1h)  
Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin läßt Blut eines Opfers in einen Kelch fließen und zündet es mit einem Wink an. Dann knurrt sie die Worte der Pain und die Flamme wird schwarz. Dann schüttet sie die schwarzen Flammen mit Schwung aus.

**Magisches Multi-Geschoss**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [6 kleine Softbälle]

Regeltechnische Wirkung.: ERD Magie zersplittert einen Stein, der beim Werfen explodiert und Stein-Splitter in die Richtung schleudert. Der Schaden beträgt 2 TP pro Softball

Varianten.: Eis-Explosion / Kugelblitz / Explosion

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Essenz-Magus nimmt einen Stein aus seiner Kaputze, den er dort vorher versteckt hat. Während er ihn mit der Hand zerbricht, spricht er die arkanen Worte des Kampfes und schleudert die Bröckchen auf die Feinde.

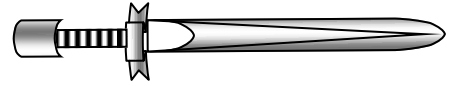
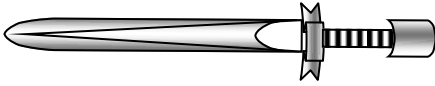
**Chaos-Geschoss**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: CHAOS formt einen Ball zerstörerischer Magie, welche selbst immun gegen Anti-Magie ist. Der Ball verursacht 2 TP und durchschlägt Rüstung und Schutzmagie. Schutzhaut, welche zusätzliche TP gibt hingegen wirkt normal.

Allgemeine Beschreibung.: Der Skaven Scharlatan ümläuft den Schutzkreis des Nekromanten auf der Suche nach einer Möglichkeit ihn auf zu halten. Dieser weiß um die Macht seines Kreises und lacht ihn nur aus. Drei oder vier Zauber prallen ergebnislos ab und so macht der Nekromant weiter. Damit die toten Skaven für die Erschaffung einer Quelle des Untodes zu verbrauchen. Jetzt endlich ist es so weit, dass er den Scharlatan nicht mehr ernst nimmt und keine Abwehr mehr macht und sich nur auf das Ritual konzentriert. Der Scharlatan nimmt eine Zauberrolle hervor und liest sie



vor. Dabei formt sich ein Ball in seiner rechten Hand. Nach dem letzten Wort schmeißt er die wilde chaotische Magie direkt auf den Nekromanten. Der Ball durchbricht den Schutzkreis und die Schutzzauber und die Rüstung und schlägt eine Wunde. Es reicht nicht um ihn kampfunfähig zu machen, aber es eignet sich wunderbar, um das Ritual etwas ausser Kontrolle geraten zu lassen.

### **Flammen-Lanze**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: FEUER wird zu einer starken Kugel zusammen gefasst und auf den Feind geschleudert. Verursacht 8 TP-Schaden

Varianten .: Blitz-Lanze / Frost-Lanze / Granit-Lanze

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuermagier, welcher sich in einer Traumebene befindet gerät in fürchterliche Wut schreit wie irre und kotzt die Magischen Worte der Vernichtung heraus, Dabei bildet sich in seiner Hand ein große Flamme, welche wie an Zügeln zerrt um los zu schlagen. Irgendwann kann er sie nicht mehr halten und sie prescht los.

### **Geschoss der Verdammnis**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Wahrlich finstere Schwarzmagie wird zu einem Geschoss geformt und mit der Magischen Kraftquelle des Zauberswirkers verbunden. Dieses Geschoss ist völlig wirkungslos bei „normalen Wesen“ aber Fatal bei unheiligen Wesen wie Dämonen, Teufel, Untote bei denen es 10 TP-Schaden anrichtet und TP-Multiplikatoren neutralisiert.. Zusätzlich ist das Geschoss Schutz-Durchdringend (also Rüstung & Schutzmagie), weil es selbst immun gegen Antimagie ist.

Nachteile. Das Wirken des Zaubers hat als negative Auswirkung den Tod des Zauberswirkers durch Herz-Wunde. Es wird Wissen um Höllen-Dimensionen benötigt. Zusätzlich ist es ein wirklich mächtigen Höllenfürsten zugeordneter Zauber, welche wenn dieser in den Händen von sterblichen gelänge gerne einmal die eine oder andere Höllenhorde auf denjenigen schicken werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Höllenfürst greift sich an die Brust und zieht aus der Kraftquelle einen vielfarbigen Ball. Dabei spricht er wie unter Schmerzen finstere Worte der Verdammnis, bis er endlich die fürchterlichste Waffe der Dämonen in Händen hält. Dann schaut er den zitternden Feind böseartig grinsend an und wirft die Verdammnis auf ihn.

(Dieser Zauber gehört nicht in die Hände von irgendwelche heiligen Klerikern, die davon vermutlich schnell korumpiert und machtlos würden.)

**Flammen-Regen**

MP-Bewertung 110 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Das FEUER wird in die Luft geschleudert und regnet auf einen Bereich hernieder. Jeder, der davon getroffen wird, erleidet 2 TP pro getroffene Körperzone und brennt für 1 TP pro min (max 3 TP)

Varianten.: Regen der Verdammnis

Allgemeine Beschreibung.: Der Essenz-Magus greift in seine Taschen und ergreift die Glas-Phiole flüssiges Feuer. Er zerbricht die Phiole und sammelt das herauslaufende Feuer, welches er mit den Worten des Kampfes zu einer Wolke formt und in den Himmel schickt. Dann das finale Wort und die Wolke regnet große Flammen herab.

**Wort der Verletzung**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite 25 m Radius [Eisenstaub, Böller]

Regeltechnische Wirkung.: Beim Knall des Böllers (vorsicht nicht zu groß wählen) erleiden alle Anwesenden, (also Freund und Feind und Zauberwirker) 1 TP-Schaden an jeder Körperzone. Da dies keine Trefferkomponente hat, hilft Resistenz Magie.

Allgemeine Beschreibung.: Die kleine harmlos wirkende Erzmagierin geht in die Mitte des Schankraumes. Während sie konzentriert Worte spricht, welche nur wenig Sinn machen beginnt vor ihr Rauch aus dem Boden zu quillen (gezündet) und dann folgt ein donnerndes Wort. (Knall)

**Desintegration**

MP-Bewertung 125 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Die zerstörerische Kraft von zwei gegensätzlichen Elementen wie CHAOS & ORDNUNG plus dem dritten ZEIT werden in einen Ball gefüllt und auf ein Ziel geworfen um dort eine Körperzone auf zu lösen. Der Treffer verursacht 10 TP. Sollte dabei die Körperzone ihr Maximum ins Minus geraten, so gilt sie als Amputiert.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus steht hinter der Linie aus Schildträgern. Er greift mit beiden Händen die Amulette mit den Zeichen von Chaos und Ordnung und beginnt mit lauter Stimme die Formel der Zerstörung. Dann tritt er nach vorne legt beide Hände auf das dritte Amulett um seinen Hals und erschafft einen grünlichen fahlen Totenschädel, welchen er auf seinen Feind wirft.

Z11

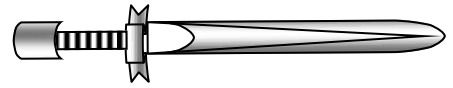
**Hände des Todes**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Knochen eines Untoten]

Regeltechnische Wirkung.: ALLE Hände des Zauberwirkers werden zu Knochen-Hände, welche fühl glühen. Mit jeder Berührung auf ein lebendes Wesen entzieht er ihm 1 TP Leben (1 pro 2 Sek) jeder Zweite TP heilt den Zauberer selbst. Dieser Zauber hält bis Dämmerung und verletzt auch den Zauberer selbst, wenn er sich am lebendigen Teil des Körpers berührt. Es zerstört angefasste Nahrung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Nekromant greift in den Beutel mit alten Skelettknochen, nimmt sie heraus und spricht mit finsterner Tonlage die Worte der Vernichtung. Dabei wandeln sich seine Hände in fahle Knochenklauen.

**Inferno**

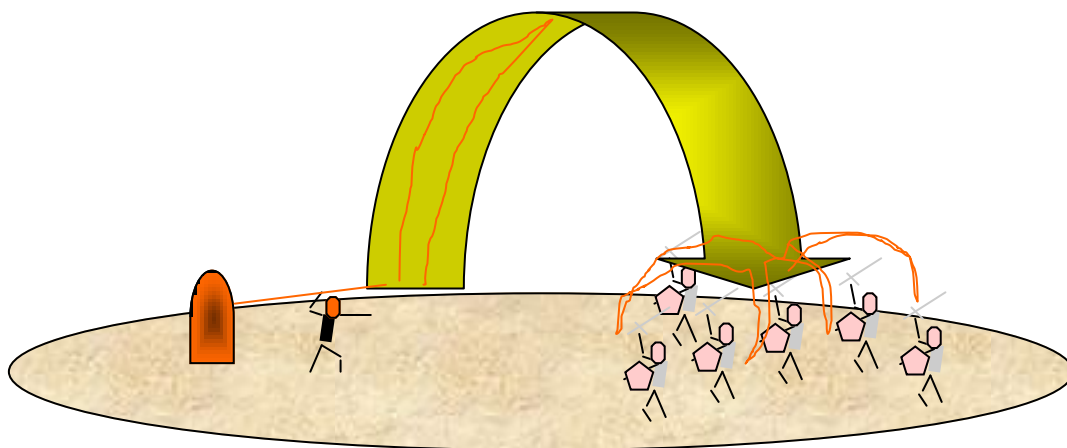
MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Wurf [Streukomponente, Ritual]

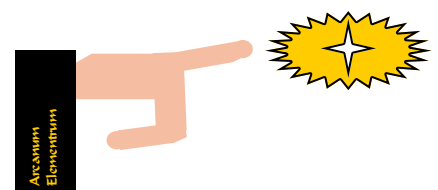
Regeltechnische Wirkung.: In einem Bereich vor dem Zauberwirker schießen Flammen des FegeFEUERS aus dem Boden und versuchen jeden zu verbrennen, der sich im Gebiet befindet. 10 mal darf er die Streukomponente Werfen. Dies schadet für 1 TP pro getroffener Körper-Zone, und läßt das Ziel brennen (1 TP pro min, Maximal 3 TP). Wenn das Ritual erfolgreich beendet ist, kann die Wirkung bis Dämmerung in einem starken Fokus mitgenommen werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Avatar des Feuers steht in der Pforte zu der Ebene des Feuers, während seine Diener dort über die Magischen Linien immer weiter das Element zu ihm kanalisieren. Immer wieder spricht er die Worte der Vernichtung und ergreift eine neue Kraftlinie, welche er in die Richtung der Soldaten sprühen läßt.

Dies ist ein Limit Zauber, welcher für Eps gelernt werden muss, bevor er ritualisiert werden darf. Gedacht ist er für den großen mächtigen Endgegner, welcher hinter sich die gewaltige Macht eines Rituals hat. Er kann die 10 Flammenregen nicht einfach wie am Fließband heraus schleudern. Gerade hier ist ein gewisses Fingerspitzengefühl von Nöten.



Z11



**Kapitel KANALISIERUNG Z12.:****Magie übertragen**

MP-Bewertung 5+ Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING  
Reichweite Wurf [1 Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Magie aus dem magischen Pool wird in der Hand zu einem Ball geformt und geworfen. Die Magie ist limitiert bis zu der Zaubermacht des Wirkers oder 100. Übersteigt die gechannelte Magie die Zaubermacht des Zieles, so erleidet es einen kurzen Schock (1 min). Auch können unpassende Elemente und Kräfte zu Magenschmerzen o.ä. führen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Acolyth hält sein heiliges Symbol in der Linken Hand und legt die Rechte Hand darauf. Mit dem Gebet der Göttlichkeit zieht er die Magie aus dem Symbol und wirft sie wie einen Ball auf den vor ihm stehenden Magus, der ihn verdutzt anschaut und dann mit bleichem Gesicht zurrück taumelt.

**Kampf-Zauber verstärken**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Wurf [großer Softball]

Regeltechnische Wirkung.: ein Wurf-Kampf-Zauber wird vergrößert und verstärkt. Er erhält +2 TP beim Haupt-Treffer zusätzlich an Schaden und wirkt deutlich eindrucksvoller.

Allgemeine Beschreibung.: Die wilde Kampfmagierin weiß, dass sie unbedingt ihren Zauber verstärken muss, damit er die Rüstung durchbricht. Somit wirkt sie zwei Zauber hintereinander und legt beide Hände auf den erschaffenen Eisball. Sie dreht dem Feind den Rücken zu während ihr die Worte der Magie über die Lippen kommen. Dann dreht sie sich um und gibt dem Feind eine Sekunde zu erkennen, was da gleich auf ihn zu kommt. Drei von denen werfen sich direkt in Deckung.

**Fernzauber**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Wurf [IT-Wurfkomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Ein „Berührungs-Zauber“ wird in der Reichweite um 5m erhöht. Die Wurfkomponente ist der Fokus in dem der Zauber eingebettet wird. Er löst genau dort aus, wo er das erste mal auftritt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Heilerin steht vor den Gittern des Gefängnisses und sieht mit Tränen in den Augen ihren Bruder verbluten. So greift sie sich einen Pferdeapfel vom Boden und wirkt mit heller klarer Stimme den Zauber der Ferne, sowie einer Heilung und wirft ihn durch die Gitter.

**Schutzkreise verstärken**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE  
Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Schutzkreis wird verstärkt, so dass seine Zaubermacht Einschätzung um 1 Stufe bis zu maximal Großmeister steigt. Sofern möglich halten sie doppelt so viel Schaden aus, bevor sie zerbrechen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg wartet bis die drei Ritualisten ihren Lehrlingskreis ritualisiert haben. Dann schreitet er um ihn herum und berührt ihn an 5 Stellen, bevor er die Worte der Kanalisierung spricht.

**Magische Macht**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Fokus &amp; Zauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauber hält bis Dämmerung, während das Ritual eine permanente Selbstverzauberung ist. Die Kraftquelle wird umgestaltet und verstärkt, so dass man zwar keinen Zauber lernen darf, welche über der Zaubermacht liegt, aber die gelernten mit einem um 1 Stufe höheren Zaubermacht Grenzwert wirken darf. Auch wird das Ausbrennen der Kraftquelle verhindert.

Allgemeine Beschreibung.: Bevor sich Elisha der Meisterprüfung widmet nimmt sie den geflochtenen Einhornhaar-Fokus und bindet ihn sich in das Haar. Dann ruft sie die Magie mit klaren arkanen Worten an und ein leichter Schimmer legt sich auf ihre Haut und durchdringt diese.

Dieser Zauber muss für EP gekauft werden, bevor das Ritual durchgeführt werden kann.

**Artefakte aufladen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Runenrolle]

Regeltechnische Wirkung.: Manche Artefakte benötigen genau definierte Magie um aufgeladen zu werden. Mit diesem Zauber wird Magie in jene umgewandelt, welche zu dem Artefakt passt. Es muss dabei für jedes Artefakt eine eigene Zauberrolle angefertigt werden. Ist die Runenrolle erstellt und verzaubert, kann jeder seine Magie hinein kanalisieren und sie leitet es an das an ihre liegende Artefakt weiter.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin grinst nur, als die vier Priester des Lichtes ihr Problem schildern und eine schwarze Kugel auf den Tisch legen. Sie verwendet etwa eine Stunde mit Analysen, bevor sie die Runen auf ein Stück Papier schreibt. Dann fahren ihre Finger über jede einzelne Rune und sie spricht arkane Worte bei denen diese dann kurz aufleuchtet. Am Schluß steckt sie die Rolle in eine Lederhülle und gibt sie mitsamt der Kugel den Priestern.

**Magie-Sicherung**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Bestehende Magie wird gegen Neutralisierung durch Anti-Magie gesichert. Normal enden tut die Magie aber trotzdem durch Dämmerungen o.ä. Die Magie Sicherung bleibt bis zum natürlichen Ende der Magie bestehen. Ein antimagischer Zauber greift zuerst immer die Magie-Sicherung an und muss in der Lage sein einen permanenten Grpßmeisterzauber mit 300 MP zu neutralisieren. Ist die Magie-Sicherung vergangen, so kann der andere Zauber danach normal neutralisiert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wander-Kleriker hat gerade einen Segen über seine Waffe gewirkt. Danach zeichnet er eine Rune auf den Griff und betet zu seinem Gott um eine Sicherung dieses Segens, so dass dieser nicht einfach vergeht, sogald er auf Schutzrunen trifft.



**Schutz-Magie verstärken**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Edelstein]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Bestehende magische oder beschworene Rüstung wird um 1 TP Rüstungsschutz pro Körperzone verstärkt ODER. Diese regeneriert +1 TP/Zone pro 10 min. Hält bis Dämmerung und kann nicht mit der Großmeister-Fähigkeit addiert werden. (Es darf sie ergänzen)

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin zaubert auf den Elfenkrieger zuerst einen Hartleder-Harnisch aus Magie. Dann nimmt sie den Edelstein und geht um den Krieger herum, während sie mit dem Edelstein jede Körperzone berührt.

Anscheinend wirkt sie den Rüstungszauber erneut, denn irgendwie erscheint er danach anders zu sein.

**Magie saugen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: Durch Berührung wird einem Ziel 100 MP Magie entzogen und auf den Zauberwirker übertragen. Sie wird bis Dämmerung separat in der Rune gespeichert. Es bedarf für jeden weiteren Zauber eine weitere oder eine leergezauberte Rune

Allgemeine Beschreibung.: Der Inkubus wandert durch den Folterkeller. Vor dem ausgezehrt wirkenden Mann in Ketten bleibt er stehen und spricht finstere Worte, bevor er diesem Die Hand auf die Stirn legt und dieser gequält aufschreit.

**Meditations-Ritual**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Es wird Ritual-Magie genutzt um MP schnell zu regenerieren. Ein ca 1 stündiges Ritual regeneriert ca 600 MP aber keine RTP.

Allgemeine Beschreibung.: Die liebeizende Elfenbardin hat sich stark verausgabt. Somit baut sie sich eine kleine Bühne, stellt dort einen Stuhl und ihre Harfe auf und setzt sich. Sie setzt sich und spielt. Zuerst sind es sanfte Töne, doch im Laufe der Stunde werden die Akkorde kräftiger, Fast so als ob es ein apokalyptischer Stein-Golem wäre, der hier spielt. Es darf nur eine Meditation am Tag geben.

Z12

**Schutzmagie ableiten**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Kupferdraht]

Regeltechnische Wirkung.: Eine bestehende Schutzmagie wie Rüstung wird bis Dämmerung geschwächt, so dass sie RS —2 / Zone hat. Eine Magie Sicherung hilft hiergegen nicht, da der Zauber nicht neutralisiert wird.

Allgemeine Beschreibung.: Der Herold welcher zwischen den Duelanten steht ruft alle zusammen. Dann spricht er die Regeln. Doch der kleine Gnom meint, das Duell sei ungerecht und schleicht sich an den einen Magus heran. Er nimmt den Kupferdraht in die Hand und spricht leise aber konzentriert die Worte der Kanalisierung während er sich nähert. Nach dem letzten Wort legt er die Hand auf den Rücken des Magus und dessen Rüstung beginnt zu knistern.

**Konzentration stärken**

MP-Bewertung 45 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite selbst [Rune auf der Haut (Spruchzauber oder Ritual)]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Selbstverzauberung, welche entweder bis Dämmerung hält oder im Ritual permanent gemacht wurde. Das Erleiden von Wunden führt nicht mehr dazu, dass Rituale scheitern. Auch bricht ein Zauber nicht mehr ab.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfkleriker kniet des Morgens vor dem Altar seines Tempels und legt seine Rüstungs und Schutz-Zauber auf. Dabei spricht er das Gebet in dem er bittet, dass auch sein Geist den Wunden trotzen möge.

Dieser Zauber muss für EP gekauft werden, bevor das Ritual durchgeführt werden kann.

**Meisterliche Magie Sicherung**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 1m [Runenrolle]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Bestehende Magie wird gegen Neutralisierung durch Anti-Magie gesichert. Normal enden tut die Magie aber trotzdem durch Dämmerungen o.ä. Die Magie Sicherung bleibt bis zum natürlichen Ende der Magie bestehen. Ein antimagischer Zauber greift zuerst immer die Magie-Sicherung an und muss in der Lage sein einen permanenten Grpßmeisterzauber mit 1000 MP zu neutralisieren. Ist die Magie-Sicherung vergangen, so kann der andere Zauber nomal neutralisiert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druide hat gerade das Burgtor gesichert. Also nickt er und zieht das Pergament mit einer komplexen Rune darauf heraus und legt es auf die Tür. Dann spricht er mit starker Stimme die Worte der Kanalisierung und bindet die Kraftlinien neu. Das Pergament fällt leer zu Boden.

**Kampfmagie Fokussieren**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Runenrobe]

Regeltechnische Wirkung.: Mit dieser Selbst-Verzauberung kann der Magier ca 1h lang Kampfzauber mit +1 TP im Haupt-Treffer wirken. Dies ist nicht kompatibel zu anderen Verstärkenden Zaubern oder Effekten.

Allgemeine Beschreibung.: Die kampfmagierin legt ihre linke Hand auf ihre Stirn und spricht die Worte der Kanalisierung, während die andere Hand die Runen ihrer Kampfrobe abfährt.

**Meisterliches Magie saugen**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune in der Hand]

Regeltechnische Wirkung.: durch Berührung wird einem Ziel 300 MP Magie entzogen und auf den Zauberwirker übertragen. Sie wird bis Dämmerung separat in der Rune gespeichert. Es bedarf für jeden weiteren Zauber eine weitere oder eine leergezauberte Rune

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonen-Prinz kämpft auf dem Schlachtfeld, bis seine Magie schwach wird. Dann geht er zu einem der am Boden liegenden Magier und legt ihm lachend die Hand auf die Brust während er finstere Worte der Kanalisierung spricht.

**Großeisterliche Magie Sicherung**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 1m [Metall-Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Bestehende Magie wird gegen Neutralisierung durch Anti-Magie gesichert. Normal enden tut die Magie aber trotzdem durch Dämmerungen o.ä. Die Magie Sicherung bleibt bis zum natürlichen Ende der Magie bestehen. Ein antimagischer Zauber greift zuerst immer die Magie-Sicherung an und muss in der Lage sein einen permanenten Grpßmeisterzauber mit 3150 MP zu neutralisieren. Ist die Magie-Sicherung vergangen, so kann der andere Zauber nomal neutralisiert werden. (Seit bekanntwerden des „Magie vernichten“ Zaubers nutzt kaum jemand diese Magie-Sicherung)

Allgemeine Beschreibung.: Die gnomische Runenschmiedin schlägt noch die letzten Schälge auf das Schwert, bevor sie es zum Härten in das Fett taucht. Nur eine einzelne Rune auf der Klinge ist es. Tage später sind die rituellen Verzauberungen endlich komplett und sie erhält die Waffe zurrück. In ihrer Schmiede hält sie die Waffe über das Feuer und intoniert die Worte der Kanalisierung, während das Schmiedefeuer sie rötlich erstrahlen läßt.

**Illusion manifestieren**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [1 TP Blut des Zauberwirkers]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Illusion (keine Projektion) wird für ihre normale Haltbarkeit manifestiert. Sie hat Gewicht, ist fest und wird nicht durch Wasser aufgelöst. Ihre TP entsprechen dem was üblich ist. Dafür kann sie aber auch von normalen Waffen beschädigt werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hochstapler ist inzwischen alt und mächtig geworden. Diesmal hat er die Münzen, welche er verzaubert im Gürtel. Er kann es nicht lassen und schneidet sich eine Wunde in den linken Arm und schmiert eine gefälschte Goldmünze mit seinem Blut ein und spricht die Worte der Manifestation.

Dann geht er zu seinem alten Freund und hält ihm die Münze vor die Nase. „Nun Gutwalt, wie ist es? Gold für deinen Dienst?“ Dieser inzwischen auch älter geworden schüttet einen Becher Wasser über die Hand und schaut misstrauisch. „Mich kannst du nicht mehr täuschen.“ Doch die Münze bleibt Golden.

Z12

**Magie permanent binden**

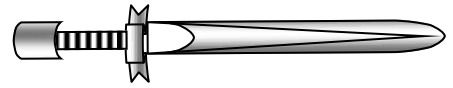
MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [33 Silber, Zauber-Labor]

Regeltechnische Wirkung.: Waffen oder Rüstungen können permanent verzaubert werden so, dass sie als „magisch“ gelten. Sie dürfen in einer zweiten Verzauberung auch einen ein mal am Tag zu aktivierenden Zauber eingebettet bekommen.

Die MP für diesen Zauber und den eingebetteten Zauber werden erst nach 1 realen Jahr wieder regeneriert.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte Thaumaturg hat auf dem Labortisch eine Axt liegen und einen Beutel Mit Geld. Um ihn herum gibt es noch andere Geräte und Apparate. Er schmilzt das Silber ein und formt Runen daraus, welche er während dem Wirken des Zaubers mit der Axt verschmelzen läßt.

**Magischer Knotenpunkt erschaffen**

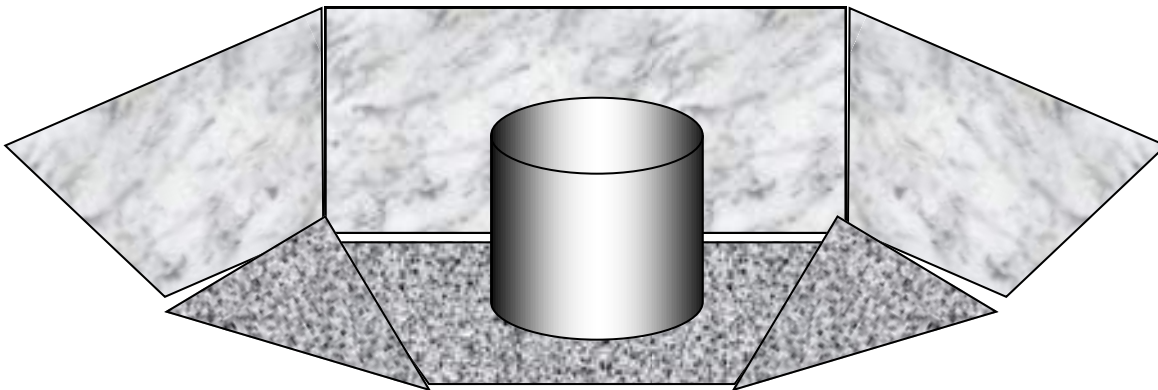
MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 10m Radius [gebauten mächtigen Fokus, Ritual]

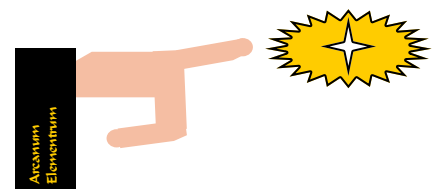
Regeltechnische Wirkung.: Im Umkreis um den Fokus wird arkane Magie greifbar kanalisiert und steht zum Benutzen zur Verfügung. Jeder Anwesende wird mit 10 MP pro Minute aufgeladen. Spruchzauberei erlangt je angewendeten Zauber 5 MP an zusätzlicher Magie Regeneration. Bei Ritualmagie ist das Problem der zu große Zustrom von Magie. (Vorsicht die Anzahl der Laylines ist begrenzt. Ein Land welche zu viele Knotenpunkte erschafft, kann Teile des Landes magisch austrocknen.) Dieser Knotenpunkt ist permanent.

Allgemeine Beschreibung.: Drei Tage waren die Baumeister beschäftigt gewesen, den schwarzen Marmor zu metzen und Runen ein zu arbeiten. Jetzt sind die Magier dran. Fünf mal fünf Magier in verschiedenen Zunftfarben versammeln sich. Jeder für ein Element in einem separaten Ritualkreis in 20 m Entfernung. In der Mitte steht ein einzelner Erzmagus in seinem Ritualkreis um den Runen-Stein und läßt sich die Kräfte zuchanneln.

Dieser Zauber ist ein Limit-Zauber. Er muss für EPs gelernt werden um ritualisiert werden zu dürfen.



Z12





## **Kapitel KRAFTENTZUG & SCHWÄCHE Z13.:**

### **Desorientieren**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Für 1 Minute ist das EINE Ziel leicht desorientiert (und kneift ein Auge zu)

Allgemeine Beschreibung.: Die Halblings-Tänzerin fühlt sich belästigt und streut mit einer Handbewegung etwas Sand in Richtung des Betrunkenen und spricht ein arkanes Wort. Genug Ablenkung um sich zurrück zu ziehen.

### **Schwächen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Der berührte Arm wird für 10 min zu schwach zum Führen einer Waffe. (Wie Halbe-TP-Limit)

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus duckt sich unter dem Schlag des Orks weg und spricht arkane Worte bevor er kurz nach dem Arm tatz und wieder zurrück springt.

### **Schmerz**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [LARP-Nadel]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel erleidet für 1 min starke Schmerzen am ganzen Körper als habe es eine Wunde an jeder Körperzone.

Allgemeine Beschreibung.: Die veräterische Dämonologin steht direkt hinter der Schlachtreihe und hält die Nadel verdeckt in der Hand. Als der Kampf beginnt, geht sie einen Schritt nach vorne spricht die Worte der Schwächung. Dann berührt sie den vollgerüsteten Krieger mit der Nadel.

### **Kurze Blendung**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Streu-Komponente, ein kurzes Aufleuchten]

Regeltechnische Wirkung.: Das EINE Ziel wird für 2 min geblendet (Beide Augen zu) und kann sich nur auf sein Gehör verlassen. Die Augen aus zu waschen hilft.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin des Raben hält einen alchemistischen Blitzstein in der Hand. Als sie den Feind nahen sieht spricht sie die Worte der Schwächung, löst ihn aus und befiehlt den Blitz auf den ersten Feind.

### **Magie Austrocknen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Streu Komponente]

Regeltechnische Wirkung.: Das EINE Ziel verliert 50 MP durch Magieabsaugen, welche einfach in die Umgebung abgegeben werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druide fokussiert den Nekromanten, welcher auf dem Pfad unter ihm seine Untoten befiehlt. Dann richtet er sich auf, spricht die Worte der Schwächung und deutet auf den Verdammten.

**Schwächende Hand**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Runen auf der Hand, Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Hand wird für 1 h zu einer 0 TP-Waffe, welche statt dessen den Zauber Schwächen auslöst. Sie kann 1 mal pro 5 Sec eingesetzt werden.

Der berührte Arm wird für 10 min zu schwach zum Führen einer Waffe. (Wie Halbe-TP-Limit)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin des Lebens malt mit Runenfarbe zwei Runen auf ihre linke Hand, berührt mit den Fingern das Wasser in einer Schale und spricht die Worte der Schwächung.

**Empfindliche Sinne**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Die Sinne können bis Dämmerung empfindlicher gemacht werden. Dies hat Vor- und Nachteile. Es kann je Zauber immer nur ein Sinn betroffen werden.

Lichtempfindliche Augen (Nachtsicht / Blindheit bei Tag)

Geräuschempfindliches Gehör (gutes Gehör / Schmerzen bei Lärm)

Geschärfter Geruchssinn (Geruchssinn & Gift riechen / Kotzen bei Gestank)

Empfindliche Haut (Berührungen werden erotisch / Wundresistenz —1 Stufe)

Allgemeine Beschreibung.: Der Barde schaut der schönen Maid tief in die Augen und sie lächelt zurrück. So greift er in den Becher mit dem Quellwasser, läßt davon etwas auf ihre Haut tropfen und spricht die Worte der Schwächung. Schon die erste Berührung seiner Hand an einer völlig sittlichen Stelle läßt ihr die Röte ins Gesicht steigen.

**Verhütung**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Ein Kelch mit Wein, Spruchzauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Bei einer Frau wird für eine Woche jegliche Empfängnis verhindert. Der Spruchzauber ist für den Spaß, Das Ritual erlaubt auch das einen permanenten Zustand.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte König und seine junge Gemalin ziehen sich am Abend der Hochzeit zurrück in ihre Gemächer. Dabei lächelt die böse Hexe hinterhältig. Die Gäste tuscheln warum dies wohl so passiert.

**Lähmung**

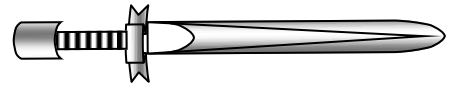
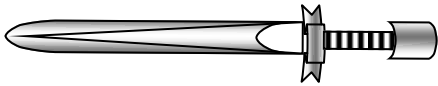
MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ungeschützte Hautstelle, etwas Feuchtigkeitscreme]

Regeltechnische Wirkung.: Es wird eine unbedeckte Hautstelle berührt und ein Schminkfleck aufgetragen. Dies führt zu 10 min Handlungs-Unfähigkeit durch Schwäche. Wird der Fleck abgewaschen so endet die Schwäche vorzeitig.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schurkin reicht dem Wanderer die Hand und spricht dabei die Worte der Schwächung. Er starrt entsetzt auf den blauen Fleck an seinem Handgelenk und bricht zusammen.



**Blinheit**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Streu-Komponente, ein kurzes Aufleuchten]

Regeltechnische Wirkung.: Das EINE Ziel wird für 1h geblendet (Beide Augen zu) und kann sich nur auf sein Gehör verlassen. Die Augen aus zu waschen hilft.

Allgemeine Beschreibung.: Die Dro-Priesterin hält den Lichtkristall fest umschlossen und deutet auf ihre Konkurrentin. Dann spricht sie die Worte der Schwächung und läßt das Licht aufleuchten Mit einer Geste schickt sie das Licht auf die andere zu.

**Strahl der Schwäche**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [1 Softball, Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kraft der Schwächung wird in einen Ball fließen gelassen und auf den Feind geschleudert. Die getroffene Körperstelle ist für 5 min so schwach, das man sie kaum zum kämpfen einsetzen kann. (Halbe TP-Marke)

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus trinkt einen Schluck Wasser und sprüht dann dieses über seine Hand und formt daraus einen Ball. Diesen manifestiert er mit den Worten der Schwächung und schleudert ihn auf einen Feind. (Er trifft den Barbaren am Kopf und ruft „tschuldigung, war wohl wirkungslos“)

**Starkes Magie Austrocknen**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Streu Komponente]

Regeltechnische Wirkung.: Das EINE Ziel verliert 200 MP durch Magieabsaugen, welche einfach in die Umgebung abgegeben werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Avatarin des Krieges schaut den elenden Magier vor ihr zornig an und schreit ihm die Worte der Schwächung zu während sie etwas heiligen Sand auf ihn wirft.

**Lähmende Hand**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Runen auf der Hand, Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Hand wird für 1 h zu einer 0 TP-Waffe, welche statt dessen den Zauber Lähmung auslöst. Sie kann 1 mal pro 5 Sec eingesetzt werden. Es wird eine unbedeckte Hautstelle berührt und ein Schminkfleck aufgetragen. Dies führt zu 10 min Handlungs-Unfähigkeit durch Schwäche. Wird der Fleck abgewaschen so endet die Schwäche vorzeitig.

Allgemeine Beschreibung.: Der Herold weiß um die Ehre der Duelanten und so malt er zwei Runen auf seine rechte Hand. Dann läßt er Wasser aus einer Karaffe über die Finger fließen, während er die Worte der Schwächung spricht.



## Z13 Kraftentzug



### Wort der Macht Alterung

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m [Horn-Signal]

Regeltechnische Wirkung.: Jeder Anwesende inklusiv der Verbündeten wird von einer Schwäche Magie getroffen, welche sie 2 Stufen Wund-Resistenz verlieren läßt (bis minimal 0) Dies hält bis zur Dämmerung (Gilt als Körperzauber)

Allgemeine Beschreibung.: Die Erz-Magierin sieht sich und ihre Schüler umringt von böse grinsenden Räubern. Voller Zorn spricht sie die arkanen Worte der schwäche und spricht das Wort. Allen stockt kurz der Atem, aber das böse Grinsen weicht nun nackter Angst.

### Wort der Macht Schmerz

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m [Horn-Signal]

Regeltechnische Wirkung.: Jeder Anwesende inklusiv der Verbündeten wird von einer Schmerz Magie getroffen, welche das Gefühl gibt, als sei jede Körperzone verletzt. Dies hält bis Dämmerung, oder bis aufgelöst (Gilt als Körperzauber)

Allgemeine Beschreibung.: Der Skaven Priester stellt sich inmitten der Verteidiger der Stadt auf in seiner Verkleidung. Während die Alarme gellen, dass der Feind sich nähert beginnt er ein Lied zu singen und hebt die Arme, bis das Wort ertönt alles zu Schmerz wird.

### Gottes Sterblichkeit

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite unbekannt [heiliges Symbol (Artefakt) des Zieles]

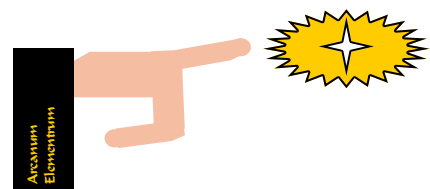
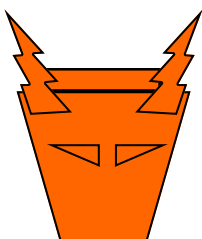
Regeltechnische Wirkung.: Ein Avatar des Gottes verliert seine Macht und wird permanent zu einem sterblichen Wesen. Er muss einen Weg zurrück finden um von seinem eigenen Gott geheilt zu werden, oder anderweitig Hilfe finden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonenlord nimmt aus den Überresten des Erz-Klerikers dessen heiliges Symbol und während seine Hand zu brennen anfängt wirft er es auf einen Wagen. Dieses bringt dann ein Diener zu dem Ritualplatz. Dort versammeln sich ein dutzend Gehörnter um ihrem Lord im Ritual zu dienen.

Vermutlich wird die Hälfte von ihnen das nicht überleben. Das Symbol wird in Blut gebadet, wann immer einer der Gehörnten darauf liegend geschlachtet wird. Zum Ende des Rituals kehrt das geschändete Artefakt zu diesem Gott zurrück und vollführt das üble Werk.

Dies ist ein Limit-Zauber, der erst für EP gelernt werden muss, bevor er ritualisiert werden darf. Vermutlich wird er eher der Beginn eines Plottes sein, als durch SCs ritualisiert zu werden.

Z13



**Kapitel KRANKHEITS & GIFT-MAGIE Z14.:**

Diese Magie kann sowohl mit Magie-Bannen, als auch mit Gift-Bannen bekämpft werden. Es handelt sich also um magisch erzeugtes Gift. (Resistenz Magie & Resistenz gift helfen beide) Es handelt sich um SCHWARZE MAGIE, welche die Lebenskraft des Zauberschwärzers selbst vergiftet. Derjenige sollte also auf seine Gesundheit achten oder Resistent gegen Gifte sein.

**Klingen Eiter-Gift**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Blutgift [Blut] (Grünes Band an der Waffe)

Regeltechnische Wirkung.: Die Klinge wird für einen Kampf oder 1h Giftig „Lehrling“ und erzeugt „Wundbrand“, welcher nach 1 h vereitert und Fieber auslöst (Wundresistenz —1)

Allgemeine Beschreibung.: Die Hexe nimmt den Dolch und gißt den roten Inhalt eines kleinen Phiölchen darüber. Dann hält sie die Spitze nach unten und während das Blut tropft spricht sie die Worte der Vergiftung

**Immunsystem schwächen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rosenblatt]

Regeltechnische Wirkung.: Für eine Stunde wird Resistenz Gift schwächer und verliert eine Stufe Giftresistenz.

Allgemeine Beschreibung.: Der Meuchler legt ein Rosenblatt in die Rechte Hand und trägt sein bestes Gewand. Dann geht er zum Empfang des Grafen und reicht ihm die Hand und sagt „Um es mit den Glückwünschen meines Wolkes zu sagen werter Graf ... Moriadnueal Arkanar venom Distartes.... Möge euer Glück andauern....“ Danach geht er wohl wissend, dass jenes Gift im Becher nun wirken wird.

**Klingen Todes-Gift Geselle**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Blutgift [Zombi-Fleisch] (Grünes Band an der Waffe)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Klinge wird für einen Kampf oder 1h Giftig „Geselle“ und erzeugt je vollendete Stunde —1 Wundresistenz-Stufe (bis 0) und führt nach 24h zum Tod durch Herzversagen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Nekromantin streift mit der rostigen Klinge über die offenen Wunden ihres Haus- und Hof-Zombies. Dabei spricht sie die Worte der Vergiftung. Diese schimmert dann grünlich.

**Giftiger Nebel**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 10m [Rauchkugel]

Regeltechnische Wirkung.: Der Rauch der Kugel ist giftig „Geselle“ und führt zu etwa 2 min Erstickungsanfällen und Husten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Göttin der Zwietracht hält die alchemistische Rauchkugel bereit, welche an und für sich harmlos ist. Nachdem er sie entzündet hat und in den Raum mit den Adeligen herein rollt spricht er noch die Worte der Vergiftung, bevor er eilends flieht.

**Klingen Lähmgift**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Blutgift [Arkane Pulver]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Klinge wird für einen Kampf oder 1h Giftig „Geselle“ und erzeugt eine 1h Lähmung des gesamten Körpers.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämonologe steht in zweiter Reihe hinter den Krieger-Dämonen und als sich die Feinde versammeln befiehlt er dreien sich um zu drehen. Dann streut er ein Pulver auf ihre Klingen und Spricht immer wieder die Worte der Vergiftung auf jede einzelne der sechs Waffen.

**Stinkende Wolke**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m [Rauchkugel]

Regeltechnische Wirkung.: Der Rauch der Kugel ist giftig „Meister“ und führt zu etwa 2 min Kotzanfällen und 1 h Übelkeit .

Allgemeine Beschreibung.: Der Ork-Schamane schüttelt seinen Stab und stellt ihn dann zur Seite. Er nimmt den Klumpen Pferdemit mit Drachensabber und zündet ihn an, während er mit groben Knurren die Worte der Vergiftung spricht. Dann wirft er den Klumpen.

**Gift-Schutz**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Trank]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel wird bis Dämmerung vor Giften geschützt. Dies wirkt auch gegen alchemistische Tränke und deren gewollte Wirkungen. Tod-Effekte treten garnicht ein. Andere möglicherweise abgeschwächt.

Hausfrau-Lehrling-Geselle = schlechter Geschmack

Meister = ca 1/4tel Wirkung

Großmeister = ca 1/2 Wirkung

Allgemeine Beschreibung.: Der Fürst hält seinen silbernen Pokal in der Hand und schüttet etwas Wein hinein. Dann hält er die Hand über den Kelch und spricht die Worte der Giftabwehr und trinkt ihn aus.

**Klingen Todes-Gift Meister**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Blutgift [Zombie-Leber] (Grünes Band an der Waffe)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Klinge wird für einen Kampf oder 1h Giftig „Meister“ und erzeugt je halbe Stunde —1 Wundresistenz-Stufe (bis 0) und führt nach 12h zum Tod durch Herzversagen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Nekromantin sticht ihrem Haus und Hof-Zombi in die Seite und dreht die Klinge noch ein wenig, bevort sie diese herauszieht und die Worte der Vergiftung spricht.

**Wolke der Pestilenz**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m [Rauchkugel]

Regeltechnische Wirkung.: Der Rauch der Kugel ist giftig „Meister“ und führt zu der Krankheit Pest, welche sofort ausbricht pro h 1 TP Torso verwundet. Die Krankheit wird nach 1 h ansteckend und kann andere mit normaler Pest anstecken .

Allgemeine Beschreibung.: Die Hexe bindet die Kugel aus Wachs und Schwefel an die Fackel und zieht sich etwas zurrück, bis das Feuer der Fackel so weit herunter gebrannt ist um die Kugel zu entzünden. Dann spricht sie die Worte der Vergiftung und zieht sich lächelnd zurrück, während die ersten Besucher des Marktplatzes zu Husten beginnen.

**Verfall**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 25m Radius [Totenschädel]

Regeltechnische Wirkung.: Nahrung verdirbt und wird schlecht, Vieh und kleine Kinder werden krank für 1 Woche. Trinkwasser wird faulig für 24h. Wer trotzdem Davon Essen muss um nicht zu verhungern erleidet mit Giftstärke „Geselle“ eine Vergiftung, welche ihn schwächt. Alle Wundresistenz-Stufen und Ogerstärke sind für 24h neutralisiert. Die Verzauberung kann neutralisiert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Avatarin des Todes steht in mitten des Burghofes umringt von ihren Dienern. Sie nimmt den Totenschädel heraus und hält ihn in jede Richtung, während sie die Worte der Vergiftung intoniert.

**Klingen Todes-Gift Großmeister**

MP-Bewertung 110 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Blutgift [Zombi-Kacke] (Grünes Band an der Waffe)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Klinge wird für einen Kampf oder 1h Giftig „Großmeister“ und erzeugt je Viertel Stunde —1 Wundresistenz-Stufe (bis 0) und führt nach 6h zum Tod durch Herzversagen.

Allgemeine Beschreibung.: Der dreifach gehörnte Dämon lacht hämisch, als die Snodlings los ziehen Zombis zu jagen um dort nach so etwas so obskuren wie Zombi-Fäkalien zu suchen. Sie kehren nach einer ganzen Weile ziemlich angeschlagen zurrück und endlich kann er dieses wirklich stinkende Zeug auf seine Axt schmieren. Bei den Worten der Vergiftung wird ihm fast selbst schlecht und er fragt sich ob es wirklich eine so gute Idee war.

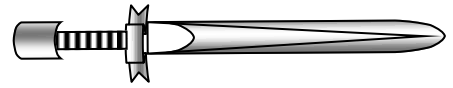
**Giftregen**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5 km Radius [Regen]

Regeltechnische Wirkung.: ein vorhandener Regen wird in giftigen Regen umgewandelt, der die Giftstärke „Geselle“ hat. Jeder der dadurch durchnässt wird, erleidet „Siechtum“ und wird krank und schwach für 48h. Das Gift verursacht in jeder offenen Wunde eitrigen Wundbrand (Wundresistenz—1)

Allgemeine Beschreibung.: Die schöne Frau mit der ansehnlichen Kleidung steht auf den Zinnen des Turmes, als der Regen kommt und ruft mit unheimlichen Worten die Kräfte des Verfalles an. Schon bei der Tonlage der Worte der Vergiftung wird einem angst und bang.

**Giftiges Land**

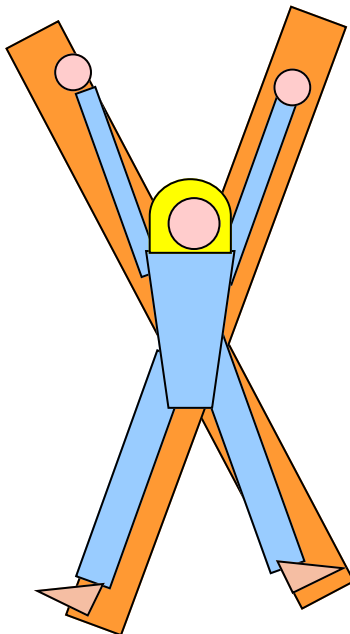
MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5 km [3 Todesopfer, Ritual]

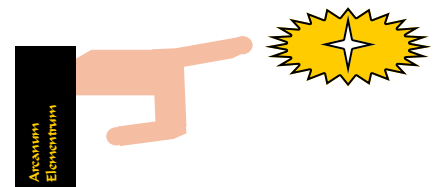
Regeltechnische Wirkung.: Durch das Ritual wird das Land bis tief in den Boden vergiftet. Dies läßt Ernten verfaulen, Quellen giftig werden, Vieh verenden, Bewohner krank werden und greift sogar heilige Orte der Natur an, welche immer schwächer werden und nach etlichen Tagen sterben. Ein Alptraum-Zustand der permanent ist.

Allgemeine Beschreibung.: Der Lich ruft seine Nekromanten herbei und läßt sie den Kreis des Rituals errichten. Ein gutes dutzend Bauern sitzt gefesselt in den Karren am Rande. Man hört das Schluchzen der Verdammten, welche ihr Ende erahnen. Dann Beginnt das Ritual und nach und nach werden die Opfer von Skelettkriegern zum Ritualkreis gezerrt um dort rituell aufgeschlitzt zu werden. Je weiter die Magie sich manifestiert, desto größer wird der Bereich in dem die Gräser und Blätter braun werden.

Es handelt sich um einen Limit-Zauber. Das bedeutet, er muss für EP gelernt werden, bevor er ritualisiert werden darf. Gedacht ist er als Plot-Zauber.



Z14





**Kapitel NEKROMANTIE Z15.:**

Diese Zauberliste ist SCHWARZE MAGIE welche auf der Kraft des Unlebens basiert. Jeder Zauber der gewirkt wird, tendiert dazu die Magische Quelle mit Unleben zu vergiften und sollte mit Lebenskraft-Zaubern aufgewogen werden.

**Untotes erkennen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Zombi-Auge, Spruchzauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Selbstverzauberung welche mit einem Blick in die Augen erkennen läßt ob jemand untod ist, oder diese Selbstverzauberung hat. Der Spruch hält bis Dämmerung und das Ritual ist permanent

Allgemeine Beschreibung.: Der junge Mann nimmt das Auge eines Zombies aus dem Glas. Dann hält er es sich an sein eigenes Auge und spricht die Worte der Nekromantie. Daraufhin verschmilzt das Auge mit dem Seinen.

**Unleben heilen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Skelett-Knochen]

Regeltechnische Wirkung.: ein untotes Wesen wird um 1 TP pro Körperzone in 1 min geheilt. Hierbei verschwinden die Wunden nicht ganz, sondern kleben nur zusammen.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Nekromantin tippt die Wunden des Zombies an während sie die unheilvollen Worte der Nekromantie spricht. Da Zombies viele Wunden vertragen reicht ein einzelner Zauber nicht.

**Zombie Binden**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Knochen-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: ein frei laufender Zombie (niederer Untoter) wird bis Dämmerung unter den Befehl des Zauberwirkers gezwungen. Er gehorcht normalen gesprochenen Befehlen, hat aber womöglich nicht genug eigene Intelligenz um sie korrekt auszuführen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Nekromantin hält dem heranschlurfenden Zombie das Knochenamulett entgegen und spricht konzentriert die Worte des Untodes aus. Daraufhin bleibt dieser stehen und schaut sie an.

**Skelett Binden**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Knochen-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: ein frei laufendes Skelett (niederer Untoter) wird bis Dämmerung unter den Befehl des Zauberwirkers gezwungen. Es gehorcht normalen gesprochenen Befehlen, hat aber womöglich nicht genug eigene Intelligenz um sie korrekt auszuführen.

Allgemeine Beschreibung.: Dann dreht sich die Nekromantin zu dem herbei eilenden Skelett um und spricht andere Worte der Nekromantie. Und auch dieser Untote bleibt stehen und sieht sie an.

**Fluch Heilung stören**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 1m [unheilige Erde]

Regeltechnische Wirkung.: Der Körper heilt nicht richtig. Heilzeiten x 10 mit Minimum 1h. Dies hält bis Dämmerung und wirkt gegen normale, nicht aber untote Heilung.

Allgemeine Beschreibung.: Der untote Priester geht über das Schlachtfeld und streut Erde auf die Verwundeten am Boden. Dabei spricht er einen unheiligen Segen aus.

**Todesmaske**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Knochenmaske, Spruchzauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Diese Selbstverzauberung hält bis Dämmerung, bis zur Bewusstlosigkeit, oder zur willentlichen Aufhebung. Der Kopf des Zauberwirkers verwandelt sich in einen Knochenschädel und so wird der Zauberwirker von niederen Untoten nicht angegriffen, sondern als Untoter gedeutet. Zumindest so lange er diese nicht direkt angreift. Das Ritual macht die Selbstverzauberung permanent und verhindert die Rückverwandlung.

Allgemeine Beschreibung.: Die Mystikerin weiß um die Gefahren des Landes welche sie besuchen will. Somit lernt sie diesen Zauber, setzt die Knochenmaske auf und spricht die Worte des Untodes, welche die Maske mit ihr verschmelzen lassen.

**Spektral-Hand (Kampf-Magie)**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

**Untodes Körperheilen**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Knochenstab]

Regeltechnische Wirkung.: Alle TP eines untoten Körpers werden binnen 1 min geheilt. Es heilen aber keine Amputationen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Todesritter steht vor seinem niedergemetzelten Knappen. So kniet er sich hin, zieht den Skelettknochen aus dem Gürtel und spricht mit Grabesstimme die Worte der Nekromantie. Dann berührt der Knochen den Knappen und Magie fließt in die Wunden.

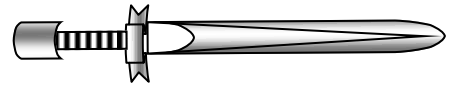
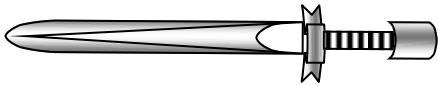
**Erheben der Toten**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1m [Friedhofserde]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Toter Körper wird zu einem Seelenlosen Zombie (Niederer Untote) mit geringer Intelligenz. Bis Dämmerung steht er unter der Kontrolle des Nekromanten

Allgemeine Beschreibung.: die Finstere Gestalt geht über das Schlachtfeld voller nicht gesegneter Verstorbener. Dann bleibt sie stehen und streut Erde auf eine am Boden liegende Gestalt und mit einer Stimme wie aus dem Grabe ertönen Worte der Nekromantie.

**Erheben der Knochen**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1m [Friedhofserde]

Regeltechnische Wirkung.: Ein skeletierter Körper wird zu einem Seelenlosen Skelett (niederer Untoter) mit mäßiger Intelligenz. Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.

Allgemeine Beschreibung.: Die angebliche Heilerin kniet neben den Verstreuten Knochen am Boden und sagt „Ich kann alles heilen“ dann legt sie ihre Hand auf ein Gerippe, streut etwas Erde darauf und spricht die Worte der Nekromantie. Zu dem Entsetzen der anderen finden sich die Knochen zusammen und erheben sich.

**Schreckens-Hand (Kampf-Magie)**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

**Untodes Regeneration**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [1 Liter frisches Blut (3 TP) eines Lebenden]

Regeltechnische Wirkung.: Der untote Körper regeneriert, so lange er nicht geköpft ist 1 TP je Zone pro Minute. Diese Verzauberung hält, bis sie einmal Sonnenlicht (echtes oder magisches) ausgesetzt wurde.

Allgemeine Beschreibung.: Der Nekromant weidet sich an der Angst des Rehs auf seinem Altar. Es ist gefesselt und versucht sich zu befreien, aber das knöcherne Ritualmesser zieht einen Schnitt über den Hals und läßt die Kraft des Lebens heraus sprudeln. Er fängt es auf in einem Kelch und während es noch warm ist spricht er die Worte der Nekromantie. Direkt danach gibt er dies dem Zombi zu trinken.

**Seele verdammen**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 1m [Lebendes Opfer]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Lebewesen wird getötet und die frei werdende Seele wird in eine Geist (mittlerer Untoter) umgewandelt und an einen Fluch gebunden. Bis Dämmerung steht der Spektral unter der Kontrolle des Nekromanten. Der Fluch muss eine nichtmagische Form der Auflösung enthalten, welche die Existenz beendet. Bis da hin taucht der Geist immer wieder in der folgenden Nacht bei seinem toten Körper auf. Der Versuch den Körper zu einem Zombie zu machen läßt den Nekromantischen Zauber auf den Nekromanten zurrückschlagen.

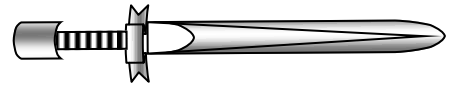
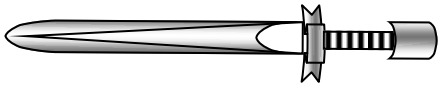
Allgemeine Beschreibung.: Die Ork-Schamanin steht lachend vor der gefangenen Magierin. „lass uns Kämpfen!“ spricht sie, während sie der anscheinend hilflosen die Fesseln durchtrennt. Doch plötzlich fühlt sie den Schnitt, welcher ihrem Leben das Ende bringt und finstere Worte der Nekromantie. Kurz darauf steht sie neben ihrer eigenen Leiche und schaut die anderen Orks mit glühenden Augen an.

**Schreckens-Bolzen (Kampf-Magie)**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

**Todes-Strahl (Kampf-Magie)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

**Lebenskraft Raub**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [lebendes Opfer]

Regeltechnische Wirkung.: Einem Opfer wird bis Dämmerung eine Wundresistenz-Stufe geraubt und dem Nekromanten gegeben (max bis Wundresistenz 10). Diese Temporäre Wundresistenz-Stufen vergeht, sobald das Opfer stirbt. Es sollte also am Leben gehalten werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Vampirin steht vor dem Streiter des Lichtes, der verletzt vor ihr knieht. Sie legt ihm die Hände auf die Brust, spricht die Worte der Nekromantie und küßt ihn auf den Mund. Als er ohnmächtig wird, hört sie auf und fühlt sich sichtlich stärker.

**Ghul erschaffen**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 1m [Ghulhand]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Toter mit verdorbener Seele wird in einem Ghul (mittlerer Untoter) verwandelt Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Beschwörer holt heimlich die Toten vom Galgenbaum und läßt sie in seine Werkstatt bringen. Mit der Ghulhand versetzt er dem einen Körper Kratzwunden, so dass das Ghulgift eintreten kann und ruft dann die Worte der Nekromantie aus der Finsterniss.

**Macht über Untote**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Fokus der Nekromantie]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauber hat mehrere mögliche Wirkungen.

Ein einzelner Untoter wird permanent an den Nekromanten gebunden. Er muss gehorchen, als stände er unter der Beherrschung geistiger Sklave.

Eine Gruppe von bis zu 10 niederen Untoten wird bis zum Tode (Nekromant oder Zombie) an die Befehle des Nekromanten gebunden.

Eine Gruppe von bis zu 3 mittleren Untoten wird bis zum Tode an die Befehle des Nekromanten Gebunden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon steht vor dem Käfig mit den Zombies und freut sich aus unbekanntem Grund. Dann hebt er den Stab aus Knochen und Silber, deutet auf die Zombies und singt die Worte der Nekromantie.

Z15

**Seelenraub**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Torso-Wunde des Opfers, 1 Wunde Hand Nekromant]

Regeltechnische Wirkung.: Dem Opfer wird die Seele entrissen und in den Astralraum geschleudert (Resistenz Bezauberung & Beherrschung hilft) Der Körper bleibt zurrück und ist schwach und bar jeder Emotion (Depressionen). Das Opfer muss während dem Zauber wach sein!

Allgemeine Beschreibung.: Der Lich hat im Duell gesiegt und knieht neben seinem verletzten Gegner. Schwarzes blut tropft von seiner Hand als er in die Wunde des Kriegers greift und mit den Worten der Nekromantie die Seele heraus zerzt. Dann schleudert er sie fort.

**Seele zerreißen**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Torso-Wunde des Opfers, 1 Wunde Hand Nekromant]

Regeltechnische Wirkung.: Dem Opfer wird die Seele entrissen und zerrissen (Resistenz Bezauberung & Beherrschung hilft) Der Körper bleibt zurrück und ist schwach und bar jeder Emotion (Depressionen) Die Seele wieder zusammen zu fügen bedarf einer ritualisierten Seelenbeschwörung und Seelenheilung. Das Opfer muss während dem Zauber wach sein.

Allgemeine Beschreibung.: Die Sukkubus hatte ihren Spaß mit dem Jüngling gehabt, doch jetzt war es Zeit sich ein anderes Opfer zu suchen. Er liegt an das Bett gefesselt vor ihr, als sie mit einem Dolch einen Schnitt über seine Brust zieht und sich dann selbst in die Hand schneidet. Dann greift ihre verletzte Hand in die Wunde und zerrt die Seele ans Licht. Dann bekommt ihre andere Hand zu Krallen und ihr Gebiß wird dass eines Monsters und sie zerfetzt die Seele und wirft die Überreste einfach weg.

**Waffe des Todesritters**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Waffe, untotes Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe verzaubert, dass sie zu einer Waffe des Todesritters wird. Sie verursacht +1TP Schaden. Wenn sie von jemanden anderen als einen Todesritter geführt wird erleidet der 1 TP /min.

Jeder „Verletzter“ wird für 24h verflucht, auf dass jegliche Heilung erschwert wird.

(Heilzeit x 10, Minimum 1h) Zusätzlich tendieren auch alle folgenden Wunden zum Wundbrand. stirbt der Verletzte, so wird er in der nächsten Nacht zu einem Zombie.

Allgemeine Beschreibung.: Der Todesritter nimmt sein Schwert heraus und sticht es sich in die eigene Hand. Dann schmiert er sein unheiliges Blut auf die Klinge und spricht mit Grabesstimme die Worte der Nekromantie.

**Spektral rufen**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite unbekannt [magisches Amulett]

Regeltechnische Wirkung.: Aus der Ebene des Untodes wird ein freies Spektral (hoher Untoter) beschworen und an das Amulett gebunden. Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.

Allgemeine Beschreibung.: Ein Thaumaturg hat ein Amulett der Bindung erschaffen und der Magierin verkauft. Sie legt es in den Beschwörungskreis, der ein Bannkreis gegen Untote ist und beginnt die Anrufung. Sie singt die Worte der Nekromantie und ein Geist erscheint, der ein gesiterhaftes Abbild des Amulettes trägt.

Z15

**Skelett Golem erschaffen**

MP-Bewertung 105 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

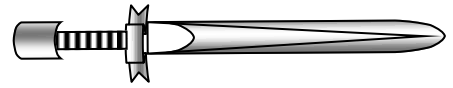
Reichweite unbekannt [Knochen von ca 5 Skeletten]

Regeltechnische Wirkung.: Aus der Ebene des Untodes wird ein freies Spektral beschworen und an die Knochen gebunden. Daraus entsteht ein Knochen-Golem von erheblicher Stärke (höherer Untoter) Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.

Allgemeine Beschreibung.: (Siehe Spektral-Rufen) ... Die Knochen bewegen sich und formen einen großen Golem aus Knochen.



## Z15 Nekromantie



### Hände des Todes (Kampf-Magie)

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

#### Todesritter erschaffen

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [toter Ritter in Plattenrüstung, mit Waffen, untotes Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Ritter der zu Lebzeiten MÄCHTIG UND BÖSE war (1000 EP+) wird zu einem Todesritter (hoher Untoter) umgewandelt. Er erhält alle Fähigkeiten der Todesritter. Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Friedhof ist verlassen und das eine Grab ist pompöser als alle anderen. Die Nekromantin und ihre Helfer brechen die Tür auf und verstreuen unheilige Erde um den Segen zu brechen. Dann treten sie in das Grab und öffnen den Sarg. Skelettiert liegt dort Lord Arbol der Schlächter. So bauen sie das Kurz-Ritual auf und erfüllen den Ort mit dunklen Gesängen. Schwarzes Blut wird in den Sarg gefüllt und begleitet von den Worten der Nekromantie.

#### Untoten Heer erschaffen

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m Radius [Schlachtfeld voller Toter, Ritual, Ritual-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: So lange die Nacht andauert, erheben sich niedere Untote wie Zombies und Skelette von dem Schlachtfeld. Dies passiert nicht sofort, sondern es dauert Minuten, oder sogar Stunden, so als ob die Magie jeden einzeln aufrichten müsse. Diese Untoten brechen zusammen, sobald dieser Ritual-Fokus zerstört wird. So lange der Zauberwirker den Ritual-Fokus in der Hand hält, stehen sie unter seiner Kontrolle.

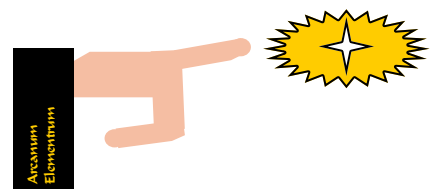
Allgemeine Beschreibung.: Der Avatar des Untodes sieht sich auf dem alten Schlachtfeld um. Ungesegnete Leichen, und das in mehreren Lagen. So hebt er seinen Stab und zeichnet einen Kreis und stellt den Stab in die Mitte. Mit Grabesstimme beschwört er die Kraft des Untodes und nach und nach erheben sich vereinzelt Leichen von Magiern, welche zu ihm treten und ihm beim Ritualisieren unterstützen. Runen leuchten auf. Fahler Nebel erfüllt den Ort. Weitere Körper bewegen sich und erheben sich. Untote Lebenskraft fügt ihre Knochen zusammen und sie ergreifen ihre Waffen und schreiten aus dem Kreis um zu Wachen und zu warten.

Dies ist ein Limit-Zauber. Er muss mit EPs gelernt werden, bevor er ritualisiert werden darf. Gedacht ist er als Plot-Zauber für düstere Horror Orgas.

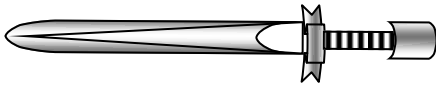
Z15



142





**Kapitel SCHELMEN-MAGIE Z16.:**

Schelmenmagie soll lustig und unterhaltsam sein und ist oft lächerlich für den Verzauberten, aber SIE DARF NIEMALS DAZU BENUTZT WERDEN DEM OPFER ZU SCHADEN! Wird diese Schelemenregel gebrochen, in dem z.B. Das Opfer verletzt wird während es verzaubert ist, so endet die Wirkung UND der Schelm wird verflucht mit einem Fluch, welchen die Seele des Opfers festlegen darf. Da es sich um Bezauberungen handelt, wirkt Resistenz gegen Beherrschung & Bezauberung hier bei Personenverzauberungen.

**Ablenken**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert für 10 min intensiv an etwas bestimmtes zu denken. Das ist störend was Konzentration angeht, hilft aber sehr gegen Thelepathie

Allgemeine Beschreibung.: Die Fee fliegt zu der Wache am Lagerfeuer und flüster einen Reim, bevor sie ihn vorsichtig am Rücken berührt und ihn damit aufschreckt.

**Sanfte Klinge**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Ein Tränentuch]

Regeltechnische Wirkung.: Die „nicht magische Waffe“ wird verzaubert nur noch 1 TP Prellschaden zu machen für 1 h. Das Tuch muss an die Person übergeben werden, welche die Waffe Trägt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schelm geht offen an den ehrbaren Paladin heran und gibt ihm das Tuch mit den Worten „Das scheint ihr verloren zu haben“ und spricht beim Zurrückweichen den Reim der Schelemenhaftigkeit.

**Schelmenwein**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [1 Becher mit Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Der Becher mit dem Wasser wird verzaubert und schmeckt für eine Stunde nach Apfel-Wein. Enthält aber keinerlei Alkohohl und macht nicht betrunken.

Allgemeine Beschreibung.: Der Wirt sieht seine Vorräte schwinden und füllt ein paar becher mit Wasser. Dann „spricht er mehrfach den Schelmenreim, und macht daraus Schelmenwein.“

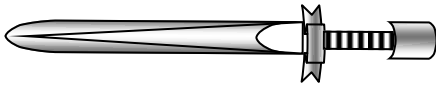
**Triff nicht**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Ein Glöckchen am Band]

Regeltechnische Wirkung.: Das Glöckchen muss beim Zaubern um die unmagische Waffe gebunden werden. Dann entwickelt sie für eine Stunde ein schelmisches Eigenleben und spricht mit dem Träger und wehrt sich dagegen andere zu verletzen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Zigeunerin tanzt zum Glöckchenklang und umstreift die Anwesenden. Bei dem Barbaren bleibt sie etwas länger im Rücken und bindet vor aller anderer Augen ein Glöckchen an die Axt. Dann gurr sie die magischen Worte der Schelemenhaftigkeit und die Waffe beginnt zu reden.

**Schelmen-Tanz**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Musikinstrument]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert, so dass es zwei Minuten tanzt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Barde läßt seine Finger über die Seiten der kleinen Leier tanzen und singt einen Schelmenhaften Reim. Dabei schaut er eine Person die misstraut sehr intensiv an. Hoffentlich ist dies diese kein Klingentänzer.

**Lügen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Spiegel]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert für eine Stunde genau das Gegenteil von dem zu sagen, was es eigentlich sagen will.

Allgemeine Beschreibung.: Der Gaukler hält der adeligen Dame einen Spiegel vor und bittet sie hinein zu sehen. Während sie das tut spricht er die Worte der Schelmenhaftigkeit.

**Trunkenheit**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [1 Becher Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Der Becher wird verzaubert, so dass er nach Bier schmeckt. Doch wer dies trinkt der wird stark betrunken, so als habe er Schnaps getrunken. Dieser Zustand hält eine gute Stunde an.

Allgemeine Beschreibung.: „Der Wirt denkt bei sich. Warum nur ein Getränk ? So greift mehr Becher er sich. Its doch eine Bierschänk.“

**Schelmen-Lachen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 5m [Ein geschriebener Witz]

Regeltechnische Wirkung.: Der Witz muss dem Opfer zum Lesen gegeben werden beim Zaubern. Dann lacht es eine Stunde lang für je 1 Minute über jeden noch so schlechten Witz.

Allgemeine Beschreibung.: Der Gaukler sucht sich die größten Miesepeter aus und tanzt an ihnen vorbei, dreht sich um und hält ihnen das Blatt mit dem Witz vor die Nase. Es ist unwichtig ob derjenige es lesen kann und so spricht er den Schelmenreim des Lachens.

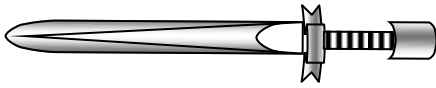
**Treuherziger Blick**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker wirkt mit Magie eine Beherrschung auf die wütende Person und schaut dabei mit einem Welpenblick, auf dass der andere nicht mehr böse mit ihm sein kann.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schelmin welche gerade den großen Barbar geärgert hat ist in eine Sackgasse gelaufen, während derjenige brüllend hinter ihr her stürmt. Sie dreht sich um. Mit einem tiefen Seufzen. Ohne sich zu wehren guckt sie den bösen Mann traurig und gänzlich unschuldig wirkend an.

**Großzügigkeit**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Katzengold]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert, dass es für eine Stunde großzügig und spendabel ist. Hierbei geht es um Kleinigkeiten, wie ein Getränk ausgeben oder etwas zu Essen spendieren. Vielleicht wird es auch günstiger verkaufen. Es wird aber nichts abgeben, was es nicht auch so abgeben würde.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zigeuner bietet dem Händler einen kleinen Goldbrocken zum Kauf an und während der diesen in der Hand hält singt er ein kleines Lied der Schelmenhaftigkeit.

**Gier**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Katzensilber]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert, dass es für eine Stunde der Gier für eine bestimmte Sache (Alkohol, Liebespiel, Geld, Bücher.....) verfällt und sich auf die Jagd danach macht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Zigeunerin legt einen Brocken falsches Silber auf die Treppenstufe und wartet wer diesen aufnimmt. Sobald der Erste dies ergreift spricht sie leise den Schelmenfluch der Gier.

**Bunte Haut**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [Streukomponente]

Regeltechnische Wirkung.: Die betroffenen Personen sehen bis Dämmerung bei allen Personen stark farbige Haut. Dies ist sehr irritierend zumal sie ja alle unterschiedliche Farben sehen und es schwer haben ernst zu bleiben.

Allgemeine Beschreibung.: Die Waldfee versteckt sich auf einem Baum und sieht unter sich das Lager beim Kochen. Gerade der rechte Moment um möglichst viele zu erwischen. Sie legt Orkenstaub auf ihre Hand, spricht die Worte der Schelmenhaftigkeit und pustet diesen Staub in Richtung ihrer Opfer.

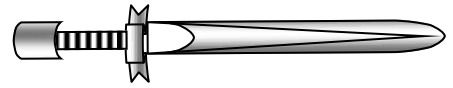
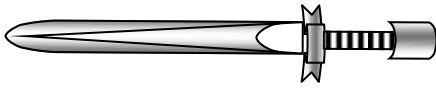
**Spottgesang**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 5m [Musikinstrument]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird verzaubert für 5 bis 15 min in einem Gesang über sich selbst zu spotten.

Allgemeine Beschreibung.: Die Halblingin spielt für den Popanz eine liebevolle Weise und fügt dann ein kleines Lied ein. Während der Popanz das Gefühl hat er würde ein Loblied auf sich selbst singen, spielt sie weiter und unterstützt seinen schrillen Gesang des Spottes.

**Schelmen-Fluch**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite unbekannt [Ein markanter Gegenstand aus dem Besitz des Opfers]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird bis Dämmerung mit einem lästigen aber witzigen Fluch verzaubert. Kann der Spieler nicht darüber lachen, so ist der Fluch direkt gebrochen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kender nimmt heimlich die Mütze des Henkers und stiehlt sich davon. In sicherer Entfernung überlegt er fieberhaft nach. Einem wirklich witzigen Fluch zu kreieren ist sauschwer. Dann hat er einen Einfall und tanzt um die Mütze des Henkers, während er die Formel und die Wirkung des Fluches vor sich hin trällert. „Mögest du mit hoher Fistel-Stimme vor dich hin lispeln.“

**Geister-Stimmen**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [kleines Tier]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Tier wird verzaubert, dass es die Stimmen durch die Gegend trägt. Diese können spotten oder bis zu 3 vorgefertigte Sätze sprechen. Bis Dämmerung wird der effekt immer wieder für 15 min aktiviert sobald jemand eine bestimmte Festgelegte Handlung durchführt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kobold trägt die Ratte in die Burg, wirkt seinen Zauber durch konzentriertes Sprechen der Zauberformel und legt als Auslösung fest, dass sich jemand an die Stirn fasst. Dann läßt er sie loslaufen und haut ganz schnell ab. (Zieht sich eine Nicht existent-Schärpe an und zieht die Maus am Band durch die Burg. Wann immer er die Handlung sieht tönt es aus seinem Munde „Heh oller Kameltreiber, hast du Kopfschmerzen häh?“ o.ä.)

**Schelmen-Macht**

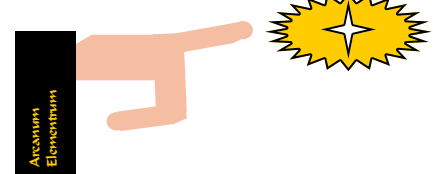
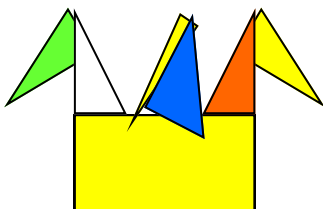
MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Narrenkappe o.ä. Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Opfer benimmt sich für 1h wie ein Schelm und kann insgesamt 100 MP an Schelmenzaubern wirken. Der Verzauberer sucht die Zauber aus, welche der neue Schelm jeweils 1 mal Zaubern kann und reicht der Figur eine Liste dieser Zauber.

Allgemeine Beschreibung.: Die Zigeuner-Truppe braucht dringend Unterstützung. Doch woher nehmen wenn nicht stehlen? .. Nun einfach dieben. Sie fangen sich einfach einen unschuldigen, fesseln ihn und ziehen den Ritualkreis. Dann wird mit Musik und Tanz dieser vor den Augen der anderen in einem komischen Ritual verzaubert und gehört vermutlich zu ihnen, denn als er endlich befreit wird, stellt er selber Unfug an.

Dies ist ein Limit-Zauber. Das bedeutet, er muss mit EP gelernt werden bevor er ritualisiert werden darf. Schelmen magie ist an und für sich nicht mächtig und leicht zu widerstehen, somit ist auch der Limit-Zauber lächerlich einfach.



**Kapitel SCHUTZ & ABWEHR-MAGIE Z17.:****Schwacher magischer Schutzkreis**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Ritual-Band]

Regeltechnische Wirkung.: Ein aus Seil gelegter Kreis mit ca 5m Radius baut eine permanete (bis verwischt oder geöffnet) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Lehrling auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „magische Wesen“.

(Resistenz –Magie Lehrling wirkt hiergegen, unmagische Klingen schneiden das Seil)

Allgemeine Beschreibung.: Die schüchterne Magierin nimmt ihr zu einem Ball aufgerollten Ritual-Seil und legt es aus. Dann umschreitet sie es prüfend und spricht die arkanen Worte des Schutzes.

**Runen-Schild**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Pergament mit Schutzrunen]

Regeltechnische Wirkung.: Das Pergament wird am Arm angebracht und verzaubert und wirkt nun bis Dämmerung wie ein Armschild. Er zerfällt sobald er 5 TP abgefangen hat und die Runenrolle ist zerstört. Es darf immer nur ein Runenschild gleichzeitig aktiv sein.

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg malt auf ein Pergament die Schutzrunen und legt ein Lederband bereit. Dann umwickelt er den Unterarm mit dem Papier und fixiert es mit dem Lederband. Zuletzt spricht er die Worte des Schutzes.

**Magische Rüstung LEDER**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine magische weiche Rüstung mit einem RS von 1 TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich, wenn sie getroffen wird. Ein langsames Anfassen löst die Rüstung nicht aus.

Die TP regenerieren in der Grundversion nicht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin nimmt eine Fackel und fährt damit ihren Körper entlang. Danach spricht sie die Worte des Schutzes und zeichnet ein kurzes Zeichen auf jede Körperzone. Zum Schluss malt sie die Rune auf ihre Stirn, welche die Rüstung anzeigt.

**Mittlerer magischer Schutzkreis**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [Ritual-Band, Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein aus Seil gelegter Kreis mit ca 5m Radius baut eine permanete (bis verwischt oder geöffnet) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Geselle auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „magische Wesen“. & „Wesen auf denen Magie wirkt“. Mit dem Fokus kann der Kreis abgeschaltet werden, was ihn zerstört.

(Resistenz –Magie Geselle wirkt hiergegen, unmagische Klingen schneiden das Seil)

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus Minor legt das aufgerollte Runenband zu einem Kreis aus. Dann stellt er sich in die Mitte und intoniert die Worte des Schutzes.

**Wunden-Giftschutz**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Die verzauberte Person wird vor Gifte und Krankheiten durch Wunden oder Kontakte (nicht aber durch Schlucken) für einen Kampf geschützt. Diese Verzauberung hält maximal bis Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.: Die Klerikerin hört das Heulen der Wölfe und spricht ihren Segen über die Mannen und läßt das heilige Wasser der Reinigung auf ihren Kopf herniederfließen während sie um Schutz betet.

**Magische Rüstung HART-LEDER (nur mit Magische Rüstung Leder)**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine magische bewegliche Rüstung mit einem RS von 2 TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich, wenn sie getroffen wird. Ein langsames Anfassen löst die Rüstung nicht aus. Die TP regenerieren in der Grundversion nicht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin nimmt eine Fackel und fährt damit ihren Körper entlang. Dann Haucht sie in ihre Hand und vollzieht das ganze mit Luft. Danach spricht sie die Worte des Schutzes und zeichnet ein kurzes Zeichen auf jede Körperzone. Zum Schluss malt sie die Rune auf ihre Stirn, welche die Rüstung anzeigt.

**Physische Barriere**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1,5m Radius [Runenball an Band]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Barriere wird um den Zauberwirker erstellt, welche Physische dinge aufhält, solange die Kugel kreist. Auch Wesen mit Resistenz Magie werden aufgehalten. Aber es ist möglich mit Ogerstärke den Kreis zu verschieben.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane nimmt die Kordel mit dem Runenschädel, läßt sie ein wenig hin und her schwingen. Alsdann ruft er die Ahnen um Schutz an, bevor er diese über seinen Kopf kreisen läßt.

**Magische Barriere**

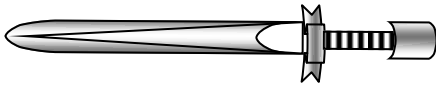
MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 1,5m Radius [Runenball an Band]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Barriere wird um den Zauberwirker erstellt, welche Magische Zauber und Dinge bis Zaubermacht Großmeister aufhält, solange die Kugel kreist. Auch magische Wesen mit Resistenz Magie werden aufgehalten. Aber es ist möglich mit Ogerstärke den Kreis zu verschieben.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamane nimmt die Kordel mit dem Runenschädel, läßt sie ein wenig hin und her schwingen. Alsdann ruft sie die Ahnen um Schutz an, bevor er diese über seinen Kopf kreisen läßt.



**Starker magischer Schutzkreis**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Ritual-Band, Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein aus Seil gelegter Kreis mit ca 5m Radius baut eine permanente (bis Fokus entfernt) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Meister auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „Wesen aller Art“. (Resistenz –Magie Meister wirkt hiergegen) Der Fokus erlaubt eine Tür zu öffnen / Schließen

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus legt das aufgerollte Runenband zu einem Kreis aus. Dann stellt er sich in die Mitte und intoniert die Worte des Schutzes.

**Magische Rüstung KETTE (nur mit Magische Rüstung hartes Leder)**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine magische harte Rüstung mit einem RS von 3 TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich, wenn sie getroffen wird. Ein langsames Anfassen löst die Rüstung nicht aus. Die TP regenerieren in der Grundversion nicht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin nimmt eine Fackel und fährt damit ihren Körper entlang. Dann haucht sie in ihre Hand und vollzieht das ganze mit Luft. Als Drittes besprenkelt sie sich mit Wasser. Danach spricht sie die Worte des Schutzes und zeichnet ein kurzes Zeichen auf jede Körperzone. Zum Schluss malt sie die Rune auf ihre Stirn, welche die Rüstung anzeigt.

**Magische Mauer**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Seil &amp; Edelstein]

Regeltechnische Wirkung.: Das Seil gibt die Form der Mauer an und darf maximal 5m lang sein. Der Edelstein bindet die Kraft und sein wegnehmen läßt den Zauber enden. Es wird eine ca 3m Hohe Mauer aus Magie erschaffen, welche von physischen Wesen und Dingen nicht durchschritten werden kann. (Resistenz Magie hilft nicht)

Kampfzauber werden abgefangen, zerstören die Mauer aber. Sie hat 30 TP.

Andere Magie wird wie von einer Mauer aufgehalten. Durch den Edelstein endet die Mauer nicht bei Dämmerung, sondern bleibt bestehen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Bibliothekar will nicht gestört werden und so legt er das Runenband einmal quer durch den Raum. Dann ergreift er den Rubin und spricht die Worte des Schutzes und plaziert den Edelstein am Runenband. Die Mauer hat einen rötlichen Schimmer, wie es zu dem Edelstein passt.

**Schutzkreis-magische Mauer**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Seil &amp; Edelstein]

Regeltechnische Wirkung.: Entspricht der Magischen Mauer, aber es darf ein Kreis von bis zu ca 10m Durchmesser gelegt werden. Meist ist er an einer Stelle offen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin legt die Gebetskette zu einem Kreis um den Altar, der nur an der vorderen Seite einen Meter offen steht. Dann nimmt sie das Smagd-Amulett und spricht das Gebet des Schutzes, bevor sie das Amulett an das Seil legt. Die Mauer, welche sich erhebt hat einen grünlichen Schimmer, wie es bei dem Edelstein zu erwarten war.

**Schutz vor normalen Waffen**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [30 g Silber (3 Silbermünzen)]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person wird bis Dämmerung mit einer Aura (ca 50 cm Radius) belegt, welche normale Waffen abbremst, so dass diese (—1 TP) weniger Schaden verursachen. Das Stück Silber wird dabei verbraucht. Es dürfen niemals mehr als eine Schutz vor Waffen Verzauberungen aktiv sein. Somit ist eine weitere, eine Art Gegenzauber.

Allgemeine Beschreibung.: Der finstere Dämon schaut auf seinen Champion und nimmt das Stück Silber zwischen die Finger. Mit finsternen Worten beschwört er den Schutz und drückt das Metall dem Dämon auf die Brust, wo es mit ihm verschmilzt.

**mächtiger magischer Schutzkreis**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [Ritual-Band, Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Ein aus Seil gelegter Kreis mit ca 5m Radius baut eine permanente (bis Fokus entfernt) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Groß auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „Wesen aller Art“. (Resistenz –Magie wirkt NICHT) Er kann so gezaubert werden, dass er in beide, eine oder keine Richtung aufhält und in die andere durchläßt. Der Fokus erlaubt eine Tür zu öffnen / Schließen. Mit der Großmeisterfähigkeit Zauber zu verändern können auch (kostet mehr MP) ein zweiter Kontroll-Fokus, Schlüssel-Fokies u.v.m. An den Kontrollstein angedockt werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Erz-Magierin legt das aufgerollte Ritualband zu einem Kreis aus und nimmt die Kristallkugel in die Hand. Dann wandert sie im Kreis herum und spricht mit kraftvoller Stimme die Worte des Schutzes. Als sie damit fertig ist legt sie den Kontroll-Fokus in die Mitte.

**Magische Rüstung PLATTE (nur mit Magische Rüstung Kette)**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Eine magische starre Rüstung mit einem RS von 4 TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich, wenn sie getroffen wird. Ein langsames Anfassen löst die Rüstung nicht aus. Die TP regenerieren in der Grundversion nicht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin nimmt eine Fackel und fährt damit ihren Körper entlang. Dann haucht sie in ihre Hand und vollzieht das ganze mit Luft. Als Drittes besprenkelt sie sich mit Wasser. Als viertes nimmt sie Erde vom Boden und verteilt diese auf ihrem Körper. Danach spricht sie die Worte des Schutzes und zeichnet ein kurzes Zeichen auf jede Körperzone. Zum Schluss malt sie die Rune auf ihre Stirn, welche die Rüstung anzeigt.

Bei Großmeistern mit der Fähigkeit Zauber zu verändern kann diese Rüstung entweder stärker werden (5 TP/Zone) ODER mit 1 TP / Zone je 10 min regenerieren.

**Schutz vor gesegneten Waffen**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [heiliges Symbol & 20 g Gold]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person wird bis Dämmerung mit einer heiligen Aura (ca 50 cm Radius) belegt, welche gesegnete Waffen abbremst, so dass diese (—1 TP) weniger Schaden verursachen. Das Stück Gold wird dabei verbraucht. Sollte der Verzauberte selbst unheilig / untot sein, so erleidet er während der ganzen Zeit den Zauber Schmerz. Es dürfen niemals mehr als eine Schutz vor Waffen Verzauberungen aktiv sein. Somit ist eine Weitere eine Art Gegenzauber.

Allgemeine Beschreibung.: Die Groß-Inquisitorin steht vor dem Tempel in dem sie Korruption und Ketzerei vermutet. Sie ergreift ihr heiliges Symbol und nimmt eine Goldmünze Heraus. Sie spricht mit lauten Worten das Gebet des Schutzes und schluckt dann die Goldmünze.

**Schutz vor verfluchten Waffen**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [unheiliges Symbol & 10 g Platin]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person wird bis Dämmerung mit einer unheiligen Aura (ca 50 cm Radius) belegt, welche verflucht Waffen abbremst, so dass diese (—1 TP) weniger Schaden verursachen. Das Stück Platin wird dabei verbraucht. Sollte der Verzauberte selbst heilig / Naturgeist sein, so erleidet er während der ganzen Zeit den Zauber Schmerz. Es dürfen niemals mehr als eine Schutz vor Waffen Verzauberungen aktiv sein. Somit ist eine Weitere eine Art Gegenzauber.

Allgemeine Beschreibung.: Die mächtige Omnibus (Großmeister-Sukubus) möchte die Schmerzen länger genießen und so greift sie an den Dämonenschädel in ihrem Gemach. Danach nimmt sie das Stück Platin und singt einen süßen Gesang des Schutzes, bevor das Metall mit ihrer Hand verschmilzt.

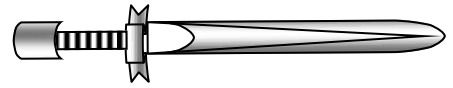
**Schutz vor magischen Waffen**

MP-Bewertung 250 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [5 Runen am Körper & 5 g Mithrill]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Person wird bis Dämmerung mit einer magischen Aura (ca 50 cm Radius) belegt, welche arkan-magische Waffen abbremst, so dass diese (—1 TP) weniger Schaden verursachen. Das Stück Mithrill wird dabei verbraucht. Es dürfen niemals mehr als eine Schutz vor Waffen Verzauberungen aktiv sein. Somit ist eine Weitere eine Art Gegenzauber.

Allgemeine Beschreibung.: Der Erz-Druide schaut auf das Einhorn, welches ihm zutraulich den Kopf an die Brust legt. Vorsichtig um es nicht zu erschrecken malt er mit weißer Runenfarbe eine Rune auf Jedes Bein und den Bauch. Dann nimmt er das glänzende Stück Mithrill heraus und spricht die Worte der Schutzes in einem leichten Singgesang. Mit dem Mithrill fährt er die Runen ab, wobei es immer mehr verschwindet.

**Arkane Wächter-Steine**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [mit Runen bedeckten Stein von min 1m Höhe, Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Dieser Stein dient als Wächter für das Land und kann sehen soweit die Sicht eines normalen Menschen geht. Er steht mit andern Wächtersteinen und einem etwaigen Orakel in Verbindung und hat mehrere Möglichkeiten. Er kann pro Tag jeden der Zolgenden Zauber einmal wirken Ein Elementar-Wesen von je Feuer-Erde-Luft-Wasser beschwören und befehlen.

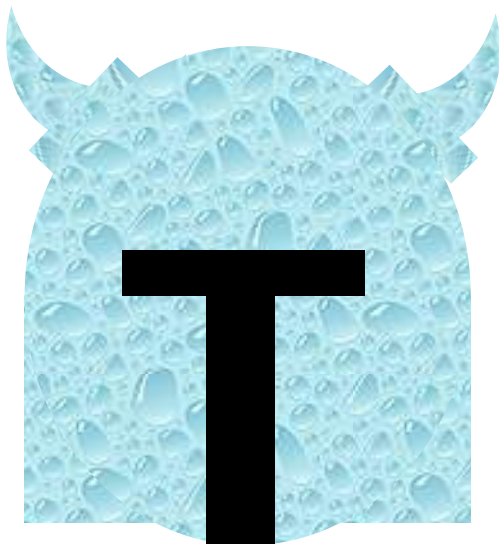
Einen Großmeister Schutzkreis aufbauen

Jeden einzelnen Elementar-Kampfzauber bis 50 MP wirken.

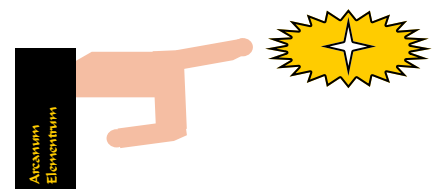
Jeden einzelnen Bannzauber gegen XXXX bei Berührung.

Allgemeine Beschreibung.: Es hatte Tage gedauert, diesen Runenstein zu metzen und dann vor Ort auf zu stellen. Die Elfen-Zauberer bilden fünf Kreise um die Elemente zur Verfügung zu stellen, während der König selbst einen Kreis um den Stein zieht und sein Hofzauberer darin mit dem Ritual beginnt. Er kanalisiert die Kräfte der anderen 5 Rituale und spricht jeden Zauber den der Stein können soll.

Dies ist ein Limit-Zauber. Das bedeutet, er muss für EP gelernt werden, bevor er ritualisiert werden darf. Ein solcher Wächter ist sehr mächtig und es geht darum auf zu zeigen wo die Grenzen dieser Macht sein sollten und dass man sie nicht am Fließband erschafft.



Z17



**Kapitel STÄRKUNGS-MAGIE Z18.:****Kraft geben**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Keine]

Regeltechnische Wirkung.: Dem Gegenüber wird etwas Kraft gegeben, was Erschöpfung lindert.

Allgemeine Beschreibung.: Die Heilerin legt dem Krieger ihre Hand auf die Brust und schaut ihn in an. Dann spricht sie die Worte der Stärkung und läßt etwas Kraft hinüberfließen.

**Schwäche lösen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 1m [Wind]

Regeltechnische Wirkung.: Der Wind wischt die Effekte von SCHWÄCHE und LÄHMUNG fort. Es ist die geringere Version des Körperzauber lösens.

Allgemeine Beschreibung.: Die Wander-Klerikerin stellt sich vor den Gelähmten, schaut gen Himmel, athmet ein und schaut dann den gelähmten an und richtet ihre Arme auf ihn, während sie die Luft kontentriert auf seine Brust pustet.

**Alchemie Stärken**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Ein alchemistischer Trank bis Alchemie-Wirkungs-Stufe Lehrling wird haltbarere (verdoppelt) und hat die doppelte Wirkungszeit.

Allgemeine Beschreibung.: Der Alchemist steht an seinem Labortisch und greift zu dem Schälchen mit Wasser. Den Zeigefinger der anderen Hand taucht er in den Sud und spricht die Worte der Stärkung. Währe dies ein Gift gewesen, so hätte dies böse enden können.

**Schmerzen kontrollieren**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Blut-Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Der verzauberte empfindet immer noch Schmerz (und muss jede Wunde ausspielen), aber es behindert ihn weniger. Er wird erst kampfunfähig bei „0 TP“ statt bei „halbe Marke“. Der spätere Blutverlust kann ihn aber dann auch sehr leicht töten.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kriegerin des Wolfstotems zerbeißt dem Hasen die Kehle und läßt das Blut über ihren Hals und Brust fließen. Dann zeichnet sie die Rune der Stärkung in dieses Blut und heult den Wolfsgesang der Jagd

**Resistenz-Schwäche**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Erde, Spruchzauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Dies ist eine Selbstverzauberung, welche Zauber der Zauberliste „Kraftentzug & Schwäche“ neutralisieren. Der Spruchzauber hält bis Dämmerung und das Ritual ist permanent.

Allgemeine Beschreibung.: Die Ork-Schamanin kniet auf der Felsspitze und schaut in das Tal. Dann beugt sie sich vor um die Kraft aus den Steinen unter ihr zu nehmen und ruft die Geister um Stärke an.

Der Zauber muss erst für EP gelernt werden, bevor er auf sich selbst Ritualisiert werden kann.

**Manneskraft**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Ein Kelch mit Wein, Spruchzauber oder Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Bei einem Mann wird für eine Bettscene (ca 1h) jegliche Impotenz überdeckt. Dies beinhaltet auch Amputationen. Der Spruchzauber ist für den Spaß, Das Ritual erlaubt auch das Wiederherstellen der Zeugungskraft.

Allgemeine Beschreibung.: Der alte König und seine junge Gemalin ziehen sich am Abend der Hochzeit zurrück in ihre Gemächer. Dabei begleitet sie der halbe anwesende Klerus. Die Gäste tuscheln warum dies wohl so passiert.

**Seele halten**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Dieser zeitkritische Rettungszauber muss innerhalb 1 min nach dem tödlichen Treffer erfolgen. Ist er erfolgreich, so wird das zerissene Seelenband geflickt und stabilisiert und die Lebensflamme erhalten. Binnen etwa einer Stunde kann die tödliche Wunde geheilt werden, bevor der Zauber vergeht. Reicht es nicht für eine Heilung, so verbleibt die Seele eine Woche bei ihrem Körper, bevor das Seelenband reißt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hofzauberer sieht mit Entsetzen, wie der Assasine seinem Grafen die Kehle aufschlitzt und dann noch einen Todesstoß ins Herz setzt. Während der Mörder sich zur Flucht wendet stürzt der Hofzaubere auf den niedersinkenden zu, presst ihm die Hand auf die Brust und ruft mit Kraft die Worte der Stärkung um ihn zu retten. Ohne zu prüfen, ob er da mit Erfolg hat beginnt er den Heilzauber und danach die Entgiftung.



**Regeneration stärken**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune, Wasser]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel erhält bis Dämmerung eine magische Bonus-Stufe auf die Fertigkeit Regeneration. (Darf Maximum für Rasse übersteigen) Dies ist NICHT mehrfach additiv und geht bis Maximal Regeneration Meister.

Allgemeine Beschreibung.: Die Wasser-Elementalistin zeichnet dem Bauer in kläglichster Rüstung eine blaue Rune auf das Gesicht. Dann schüttet sie etwas Wasser auf ihre Hand und berührt damit die Rune während sie die Worte der Stärkung intoniert. Er wird vielleicht überleben, selbst wenn er zu Beginn der Schlacht verletzt wird.

**Oger-Stärke**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune, Erde]

Regeltechnische Wirkung.: Für eine halbe Stunde wird der Verzauberte stark wie ein Oger und richtet +1 TP Schaden mit Waffen an. Fäuste machen 1 TP geprellt. Was er nicht hat ist die Körpermasse eines Ogers.

Allgemeine Beschreibung.: Der Arkanist zeichnet sich eine schwarze Rune ins Gesicht und greift vom Boden etwas Erde. Dann spricht er die Worte der Stärkung und legt die Erde auf die Rune.

**Erd Mauern verstärken.**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Erd-Fokus.]

Regeltechnische Wirkung.: Sämtliche ERD-Mauern, Kreise, Barrieren werden stabiler und ihre Dauer steigt auf permanent an. Zusätzlich Wird der Schaden darauf durch nichtmagische Waffen (um —1 TP) verringert, als seien sie gegen normale Waffen geschützt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Erd-Elementalistin geht die Schutzwälle ab und schaut ihre auren kritisch an. Dann bleibt sie Stehen und berührt mit ihrem Stab die neue Mauer. Sie spricht konzentriert die Worte der Stärkung während aus ihre anderen Hand kleine Steinchen zu Boden rieseln.

**Kampfesmut**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Feuer, Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte wird bis zu Dämmerung vom Zuversicht im Kampf durchströmt. Dies Setzt seine Wundresistenz hoch auf „Geselle“ und gibt ihm Rüstungspare 1. Das ist gefährlich, da die Verletzungen ihn zur Dämmerung dadurch umbringen können, dass der Zauber erlischt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuer-Magus hält eine Flamme in der linken Hand, während er dem Tavernenburschen mit der anderen die rote Rune ins Gesicht malt. Dann hält er das Feuer näher an die Rune und spricht die Worte der Stärkung.

**Trollblut**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [50 ml Trollblut]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte erhält bis Dämmerung die Fähigkeit Regeneration „Geselle“. Dies kann mit Regeneration stärken auf „Meister“ angehoben werden. (Darf Maximum für Rasse übersteigen)

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin nimmt die Phiole mit dem Trollblut und trinkt einen Schluck davon. Dann singt sie die Gesänge der Stärkung während das Blut sich mit ihrem Körper verbindet.

**Mal des arkanen Kriegers**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [gebratenes Fleisch, Zwiebeln, geröstete Kartoffeln (scharf)]

Regeltechnische Wirkung.: Das Mal wird verzaubert und es ist klar ersichtlich, dass es kein normales Essen mehr ist. (Leuchten, Runen, unsichtbarere Teller u.ä.) Wer eine Malzeit komplett aufisst, der wird bis Dämmerung zu einem Krieger und verliert die Fähigkeit zu zaubern. Dafür steigen Wundresistenz und Regeneration auf Großmeister an und er wird von Ogerstärke erfüllt. (Darf Maximum für Rasse übersteigen)

Allgemeine Beschreibung.: Der Magus Majori hält es für zu gefährlich selbst in den Kampf zu ziehen und ruft einen eher harmlosen Jungen zu sich. Er holt vom Grill scharf gebratenes Fleisch, viele Zwiebeln und sogar gewürzte geröstete Kartoffeln. Das alles würzt er noch extra. Vor den Augen des Jünglings füllt er die Luft mit Runen und Magie und spricht die Worte der Stärkung auf das Mal. „Iss, und du wirst für uns beide kämpfen können.“

**Helden-Mal**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Festmal und Kelch mit Heldenwein, Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Das Mal wird verzaubert und es ist klar ersichtlich, dass es kein normales Essen mehr ist. (Leuchten, Runen, unsichtbarere Teller u.ä.) Jeder, der eine Malzeit komplett aufisst, wird bis Dämmerung zu einem Helden. Dabei steigen Wundresistenz und Regeneration auf Großmeister an und er wird von Ogerstärke erfüllt. (Darf Maximum für Rasse übersteigen) Er ist resistent gegen Beherrschung & Bezauberung, sowie gegen Schwäche.

Wenn der Zauber in der nächsten Dämmerung endet (oder neutralisiert wird), so bricht derjenige bis zur übernächsten Dämmerung scheinot zusammen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Priester des Krieges rufen alle mit Mut im Herzen in die Halle der Krieger. Dort ertönen ihre Gesänge während mit dem magischen Male gefeiert wird. Irgendwann tosen die Gesänge so laut, dass die Tür bebt. Dann erheben sie sich und greifen ihre Waffen um dort zu stürmen wo andere verzagen.

Dies ist ein Limit-Zauber. Das bedeutet, er muss mit EP gelernt werden, bevor er ritualisiert werden darf. Gedacht ist er als Plot-Zauber, bei dem die Helden gegen deutlich überlegene Monster antreten.

**Kapitel THAUMATURGIE Z19.:****Runen-Thaumaturgie**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Es wird ein Runen-Stein erschaffen, wie ihn Runen-Magier benötigen. Es dürfen nur Kraft- (Elemente) und Verwendungs-Runen (Zauberlisten) erstellt werden, welche der Zauberwirker auch selbst zaubern kann.

Allgemeine Beschreibung.:

**Schutzrune Element ERDE**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Erde]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber des Elementes ERDE, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der ERD-Elementalist zeichnet sich eine Rune auf die Brust und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während er die Worte der Schutzrunen spricht.

**Schutzrune Element FEUER**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Feuer]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber des Elementes FEUER, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die FEUER-Elementalistin zeichnet sich eine Rune auf den Hals und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Schutzrune Element LUFT**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Luft]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber des Elementes LUFT, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der LUFT-Elementalist zeichnet sich eine Rune auf den Hintern und läßt einen Furz, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Schutzrune Element WASSER**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, WASSER]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber des Elementes WASSER, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die WASSER-Elementalistin zeichnet sich eine Rune auf die Stirn und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Schutzrune Kampfmagie**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber der Kampfmagie, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus malt sich eine Rune auf den Hals und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Schutzrune Beherrschung**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber der bezauberung und Beherrschung, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Hofzauberin malt sich eine Rune auf die Stirn und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Schutzrune Körperwandlung**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber der Verwandlung & Kraftentzug, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druide malt sich eine Rune auf die Brust und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand auf den Boden.

**Schutzrune Elementar-Magie**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten Zauber eines beliebigen Elementes, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kampfmagierin malt sich eine Rune auf den Oberarm und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

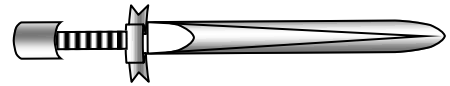
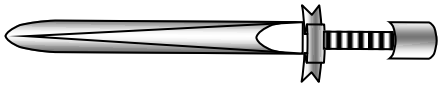
**Schutzrune Arkane-Magie**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung den ersten beliebigen arkanen Zauber, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Wahrheit malt sich eine Rune auf den glattrasierten Schädel und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Schutzrunen heilige-Magie**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung den ersten beliebigen „guten“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Lüge malt sich eine Rune auf den Hintern und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Schutzrunen unheilige-Magie**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung den ersten beliebigen „bösen“ / „Unlebenden“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person trifft und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin malt sich eine Rune auf ein Pergament, steckt es sich in die Robe und zeichnet diese Rune dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Zauber einbetten**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 2m [Phiole / Runenrolle / Schmuckstück]

Regeltechnische Wirkung.: Es kann eine magsche Matrix erschaffen werden in der ein einzelner Zauber gespeichert wird. Durch eine festgelegte Handlung wird der Zauber freigesetzt. Erst wird der Fokus vorbereitet, Dann das Einbetten gewirkt, die Auslösung festgelegt und zuletzt der eigentlich Zauber hineingewoben. (letzteres darf auch durch einen 2ten Zauberer erfolgen) Das Einbetten kostet je nach Zauberstufe des ein zu bettenden Zaubers unterschiedlich viel MP

LEHRLING 10 MP

GESELLE 15 MP

MEISTER 35 MP

GROßMEISTER 105 MP

TRÄNKE werden getrunken und dürfen nur Verzauberungen beinhalten, die auf den Körper oder Geist des Trinkenden wirken. (Körperheilung, Schutzhaut Leder...)

ZAUBER-ROLLEN werden festgehalten und vorgelesen. Es dürfen nahezu alle Zauber damit gewirkt werden, ausser jene, welche selbst Magie immun sind. Anti-Magie muss in kleinen Schritten hinein gewebt werden. Benötigte Fokies (z.B. Seelengefängnis) müssen bereit liegen.

SCHMUCKSTÜCKE (MP-Kosten x 3) werden gehalten und werden verbal und mit Gestik aktiviert (so als ob derjenige selbst Zaubern würde). Es dürfen nahezu alle Zauber ausser Anti-Magie oder jene die selbst Magie immun sind eingebettet werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg sitzt an einem Tisch und malt eine Runenrolle. Die Runen ergeben einen Sinn der dem Zauber entspricht. Die Aktivierungsworte dürfen abweichen. Dann spricht er die Einbettung, liest die Zauber-Rolle vor und zaubert dann den eigentlichen Zauber.

**Meister Schutzrune Element ERDE (nur mit Schutzrune Erde)**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Erde]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber des Elementes ERDE, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der ERD-Elementalist zeichnet sich eine Rune auf die Brust und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während er die Worte der Schutzrunen spricht.

**Meister Schutzrune Element FEUER (nur mit Schutzrune Feuer)**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Feuer]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber des Elementes FEUER, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die FEUER-Elementalistin zeichnet sich eine Rune auf den Hals und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Meister Schutzrune Element LUFT (nur mit Schutzrune Luft)**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, Luft]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber des Elementes LUFT, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der LUFT-Elementalist zeichnet sich eine Rune auf den Hintern und läßt einen Furz, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Meister Schutzrune Element WASSER (nur mit Schutzrune Wasser)**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper, WASSER]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber des Elementes WASSER, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die WASSER-Elementalistin zeichnet sich eine Rune auf die Stirn und greift sich einen Stein, mit dem er die Rune nachzeichnet, während sie die Worte der Schutzrunen spricht.

**Golem verzaubern Bewegung**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [gebauter Golem, Kontroll-Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird einem gebauten Golem Die Fähigkeit gegeben sich zu bewegen, solange er direkt mit dem Kontroll-Fokus kontrolliert wird.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin legt eine Hand auf den Holz-Golem und hält ihm das Amulett auf die Brust. Dann intoniert sie die Worte der Thaumaturgie und tritt zurück. Nachdem sie das Amulett angelegt hat, dreht ihr der Golem den Kopf zu.



**Golem verzaubern Verstand**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [gebauter Golem, Opfer, Seelengefängnis]

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird einem gebauten Golem Die Fähigkeit gegeben zu denken, solange er nicht direkt kontrolliert wird. Er bekommt die Intelligenz des geopfertem Wesens, weil dessen Seele in den Golem gebannt wird. Der Golem liegt unter Beherrschung von demjenigen mit dem Kontroll-Fokus.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin hängt dem Holz-Golem den Seelenstein um den Hals. Dann intoniert sie die Worte der Thaumaturgie während sie dem Straßenkötter den Hals aufschlitzt. Als der Golem sie ansieht ist dort Intelligenz zu erkennen. So sind ihre ersten Worte „Diene mir treu und greife mich niemals an.“

**Meister Schutzrunen Kampfmagie (nur mit Schutzrunen Kampfmagie)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber der Kampfmagie, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kampfmagus malt sich eine Rune auf den Hals und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Meister Schutzrunen Beherrschung (nur mit Schutzrunen Beherrschung)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber der Bezauberung und Beherrschung, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Hofzauberin malt sich eine Rune auf die Stirn und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Meister Schutzrunen Körperwandlung (nur mit Schutzrunen Körperwandlung)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber der Verwandlung & Kraftentzug, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druide malt sich eine Rune auf die Brust und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand auf den Boden.

**Magie-Spiegel**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Spiegel, Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Diese spezielle Schutzrunen wirft den ersten Zauber auf den Anwender zurück, welche den Träger der Rune DIREKT trifft (also nicht Flächenzauber) Flächenzauber werden nur abgewehrt. Zauber die immun gegen Magie sind werden nicht neutralisiert.

Allgemeine Beschreibung.: Die Klerikerin zeichnet sich eine Rune ins Gesicht, hält sich den Spiegel vor und spricht das Gebet der Thaumaturgie.

**Meister Schutzrune Elementar-Magie (nur mit Schutzrune Elementar-Magie)**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 Zauber eines beliebigen Elementes, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kampfmagierin malt sich eine Rune auf den Oberarm und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Meister Schutzrune Arkane-Magie (nur mit Schutzrune Arkane-Magie)**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 beliebigen arkanen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Wahrheit malt sich eine Rune auf den glattrasierten Schädel und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Meister Schutzrune heilige-Magie (nur mit Schutzrune heilige Magie)**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 beliebigen „guten“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Lüge malt sich eine Rune auf den Hintern und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Meister Schutzrune unheilige-Magie (nur mit Schutzrune unheilige Magie)**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrune neutralisiert bis Dämmerung die ersten 3 beliebigen „bösen“ / „Unlebenden“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin malt sich eine Rune auf ein Pergament, steckt es sich in die Robe und zeichnet diese Rune dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Golem verzaubern Permanenz**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [gebauter Golem, 5 Edelmetall-Runen]

Regeltechnische Wirkung.: Die Verzauberungen des Golems werden permanent und er wird gegen Neutralisieren gehärtet, als läge eine Meister Magie-Sicherung darauf. Zusätzlich darf der Golem mit Heilzaubern geheilt werden, für die es notwendig ist zu leben. Auf jede Körperzone wird eine Rune angebracht. Je mächtiger und edler der Golem, desto edler muss die Rune sein.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin nagelt 5 Kupfer-Runen auf den Holz-Golem. Dann spricht sie die Worte der Formel bei jeder Rune erneut.

**Golem verzaubern Fähigkeit**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [gebauter Golem, 1 Edelmetall-Rune]

Regeltechnische Wirkung.: Der Golem wird mit einer der folgenden Fähigkeiten ausgerüstet. Es haben pro Körperzone maximal 1 Fähigkeits-Rune platz.

Ein Kampfzauber bis 50 MP wird eingebettet und muss mit 80 MP aufgeladen werden.

Magische Rüstung. Die Normale Rüstung wird um +2 pro Zone verstärkt (Dies entspricht einer magischen Rüstung KETTE, die nur 1/2 addiert wird)

Regeneration +1 Stufe (bis maximal „Golemabhängig“)

Resistenz-Magie +1 Stufe (bis maximal „Großmeister“)

Je mächtiger und edler der Golem, desto edler muss die Rune sein.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin nagelt 5 Runen auf den Golem. Dann spricht sie die Worte der Formel bei jeder Rune erneut.

**Großmeister Schutzrunen Elementar-Magie (nur mit Meister Schutzrunen Elem.)**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 6 Zauber eines beliebigen Elementes, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kampfmagierin malt sich eine Rune auf den Oberarm und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Großmeister Schutzrunen Arkane-Magie (nur mit Meister Schutzrunen arkan.)**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 6 beliebigen arkanen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Wahrheit malt sich eine Rune auf den glattrasierten Schädel und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Großeister Schutzrunen heilige-Magie (nur mit Meister Schutzrunen heilige M.)**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 6 beliebigen „guten“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester der Lüge malt sich eine Rune auf den Hintern und zeichnet diese dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Großmeister Schutzrunen unheilige-Magie (nur mit Meister Schutzrunen unheil.)**

MP-Bewertung 120 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Rune auf dem Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Die Schutzrunen neutralisiert bis Dämmerung die ersten 6 beliebigen „bösen“ / „Unlebenden“ Klerikalen Zauber, welche die verzauberte Person treffen und ist dann verbraucht. Können mehrere Schutzrunen auslösen, so tun sie das auch.

Allgemeine Beschreibung.: Die Thaumaturgin malt sich eine Rune auf ein Pergament, steckt es sich in die Robe und zeichnet diese Rune dann beim Intonieren der Worte des Schutzes mit der Hand in die Luft.

**Rune des Flugschiffes (auch Z4 Bewegungs-Magie)**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [eine Gruppe Runen aus Edelmetall (1 kg) . Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Es werden Runen aus Edelmetall verzaubert um zusammen ein Schiff zu einem Flugschiff zu machen. Je edler das Metall, je öfter das Ritual gewirkt wurde und je kleiner das Schiff ist, desto manövrierfähiger ist es später. Die Runen werden auf einen bestehenden Schiffsrumpf genagelt.

Allgemeine Beschreibung.: Das große Geheimnis der Baumeister der borrhaccischen Flugschiffe. Runen aus Kupfer, Bronze, Gold, Elektrum, Silber, Platin oder Mithrill bedecken die Schiffsrümpfe und lassen diese fliegen. Dutzende von Elfenmagiern arbeiten an der Erstellung dieser Runen und sind nicht frei verkäuflich.

Je größer ein Schiff, desto mehr Runensätze werden normalerweise angefertigt.

Pinasse (1 –3), Brig (2-6), Karavelle (3-9), Fregatte (4-12), Galeone (5-15) .....

Schwache Materialien sind Kupfer und Bronze.

Normale Materialien sind Gold, Electrum oder Silber.

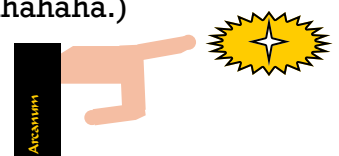
Gute Materialien sind reines Silber oder Platin.

Exzelentes Material ist Mithrill

Es ist ein Limit-Zauber, bei dem das Ritual erst gewirkt werden darf, wenn der Zauber von dem Ritual-Leiter erlernt wurde. Diese Magie ist ausserhalb Borrhaccas eigentlich unbekannt und wird nicht gelehrt. Es ist unwahrscheinlich das ein SC seine EP für diesen Zauber ausgeben wird, somit geht es nur um Plot-NSC oder Hintergrund-Beschreibungen.

Z19

(Ein Limit Zauber von 2 Zauberlisten zum Preis von einem... Muhahahahaha.)



**Kapitel VERWANDLUNGS-MAGIE Z20.:****Krallenhand**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Fell oder Krallen. (Krallenhandschuh o.ä.)]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Hand wird für 1 h in eine nichtmagische Krallenbewehrte Hand verwandelt, die 1 TP Schaden verursacht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Katzenschamanin umfasst erst ihren Medizinbeutel und fährt dann mit der anderen Hand über den Handrücken während sie die Worte der Verwandlung faucht.

**Hals-Schutz**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Stück Leder]

Regeltechnische Wirkung.: Die Haut am Hals wird bis Dämmerung verstärkt und hat einen gesonderten RS von 2 TP am Hals. Dies hilft auch gegen vampirische und meuchlerische Angriffe in so weit, dass das Opfer nicht sofort bewusstlos wird.

Allgemeine Beschreibung.: Der Gardist legt sich einen ledernen Schutz um den Hals, und spricht das Wort der Verwandlung, worauf der Halsschutz mit dem Hals verschmilzt.

**Gesicht verwandeln**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Stück Fell]

Regeltechnische Wirkung.: Das Gesicht des Verzauberten inklusiv Ohren und Haar wird in ein anderes verwandelt. Dies hält bis Dämmerung, oder bis das Gesicht verletzt wird (Torso Wunde 1 TP+)

Allgemeine Beschreibung.: Die Meuchlerin zieht ein halbdurchsichtiges Kleid an. Sie hält ein Stück Fell in der einen Hand, während sie mit der anderen dieses Fell eine Form gibt und die Worte der Verwandlung spricht. Dann legt sie sich das Fell auf das Gesicht.

**Nahrung wiederherstellen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 1m [Schale]

Regeltechnische Wirkung.: Der Inhalt der Schale (bis ca 1kg) Nahrung wird gereinigt von Giften und Krankheiten. Zusätzlich wird verdorbenes Essen wieder genießbar.

Allgemeine Beschreibung.: Der Priester sieht die Auswirkungen des Fluches der Hexe. Er nimmt sein Heiliges-Symbol und begibt sich zur Küche, wo er den Koch weinend vorfindet. Dann nimmt er eine Schale nach der anderen in die Hand und spricht den Segen der Verwandlung darüber.

**Leder-Haut**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Stück Leder]

Regeltechnische Wirkung.: Haut wird bis Dämmerung zu Schutzhaut mit 1 TP / Zone

Allgemeine Beschreibung.: Der Krieger bindet sich eine Lederschnur um das Handgelenk und betet das Schutzgebet der Verwandlung.

**Wasser verwandeln**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ca 1 Liter sauberes „Quell-Wasser“]

Regeltechnische Wirkung.: Das Wasser wird in ein Getränk mit Geschmack umgewandelt. (Bier, Wein, Schwarzwurzelsaft o.ä.) Es hat danach mäßige Qualität. Es kann maximal in ein „Hausfrauen“ Schlafgift umgewandelt werden. (Reistenz Gift und Magie helfen hiergegen.)

Allgemeine Beschreibung.: Der abgebrannte Adelige sitzt an seinem Feuer und sieht Fremde sich nähern. So greift er seine Feldflasche, malt auf ihre Aussenhaut die Rune des Wassers und spricht die Worte der Wandlung. Als die Fremden an sein Feuer treten gießt er ihnen großzügig etwas roten Wein ein.

**Selbstverwandlung Tier**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Stück Fell]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich selbst (ohne Kleidung & Ausrüstung) in ein Tier von 1/10tel bis 1/2 seiner eigenen Körpergröße. Dies hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Auch in Tierform hat er alle TP. (aber keine normale Rüstung)

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin schaut sich verstohlen um. Das Risiko ist hoch und eine Rückverwandlung würde sie völlig ungeschützt sein lassen. Aber es ist es wert. Sie stellt sich vor ihr Zelt hebt die Arme und ruft die Natur an mit den Worten der Verwandlung. Ihre Kleidung fällt zu Boden und ein Adler schlägt mit den Flügeln und steigt auf. (Der Spieler bleibt vor Ort und bekommt das Gesehene von der SL erzählt, oder seine Kleidung bleibt und er wird zu einer nicht vorhandenen Person mit Stoff-Tier umgekleidet.)

**Ork-Regeneration**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Schmutz auf der Haut verteilt.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker erhält bis Dämmerung die Fähigkeit Regeneration „Lehrling“ 1 TP/h & alle TP in 3h. Dies darf mit Regeneration verstärken auf Stufe Geselle verbessert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Ork-Kundschafter reibt sich genüßlich mit Dreck ein. Dann grunzt er die rituellen Worte der Verwandlung und zieht zuversichtlich los in den Wald.

**Elfen-Regeneration**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Blumenduft auf der Haut verteilt.]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker erhält bis Dämmerung die Fähigkeit Regeneration „Lehrling“ 1 TP/h & alle TP in 3h. Dies darf mit Regeneration verstärken auf Stufe Geselle verbessert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Elfen-Kundschafterin reibt sich genüßlich mit Rosenblüten ein. Dann singt sie die rituellen Worte der Verwandlung und zieht zuversichtlich los in den Wald.

Keine der beiden Rassen würde eine Ähnlichkeit in den Zaubern sehen :-)





## Z20 Verwandlung



### **Horn-Haut / Holz-Haut (nur mit Leder-Haut)**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Stück Horn / Holz]

Regeltechnische Wirkung.: Haut wird zu einer Schutzhaut mit 2 TP / Zone umgewandelt. Dies hält bis Dämmerung und zählt als normale TP. D.H. Sie können auch geheilt / Regeneriert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Totemkrieger nimmt ein Stück Eichenrinde und bindet es sich um den Hals. Dann spricht er die Worte der Verwandlung und presst sich die Rinde auf die Haut der Brust.

### **Stein zu Fleisch**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 2m [lebende Hand aus Fleisch (z.B. Die des Zauberswirkers)]

Regeltechnische Wirkung.: Ein(e) „Stein“(-Statue) wird permanent in lebendes Fleisch verwandelt, oder in totes, wenn es zuvor nicht lebte. Dies beinhaltet die Rückverwandlung einer Versteinierung, als auch das Verwandeln von Stein in essbares Fleisch mäßigen Geschmacks.

Allgemeine Beschreibung.: Die Amazone kniet neben einem Meilenstein und legt ihm eine Hand auf. Dann spricht sie die Worte der Wandlung und zieht das graue Fleisch grinsend aus dem Boden.

### **Tier-Wandlung**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Stück Fell]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberswirker verwandelt sich selbst (ohne Kleidung & Ausrüstung) oder ein freiwilliges Ziel in ein Tier von 1/10tel bis 1/2 seiner eigenen Körpergröße. Dies hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Auch in Tierform hat er alle TP. (aber keine normale Rüstung)

Allgemeine Beschreibung.: Der Bären-Schamane legt dem verängstigten Mädchen seine Hand auf den Kopf. „Bleib in meiner Nähe und sie werden dich nicht finden.“ sind seine letzten verständlichen Worte, bevor er das Stück Hundefell nimmt und die Worte der Verwandlung zu singen beginnt. Am Ende legt er ihr das Fell auf den Rücken und sie verwandelt sich in eine Mischlings-Hündin. Ihre angerissenen und schmutzigen Kleider bleiben zurrück.

### **Versteinern**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Erde / Stein]

Regeltechnische Wirkung.: Das berührte Wesen wird permanent zu hartem Stein. Es kann nicht einfach zerbrochen werden und auch die Ausrüstung wird versteinert. (Dauert durchaus 1-3 Sekunden)

Allgemeine Beschreibung.: Die elfische Klingen-Tänzerin mit ihrem magischen Elementar-Fokus Armschienen taucht unter der Klinge des Feindes hindurch während sie die Kraft der Erde in der einen freien Hand sammelt. Sie spricht die Worte der Wandlung und greift dem Troll an den Fuß, der Verdutzt zusieht, wie sein Körper von unten nach oben zu Stein wird.

Z20

**Selbstverwandlung Körper**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Stück Fell]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich selbst (ohne Kleidung & Ausrüstung) in ein normales Lebewesen von seiner eigenen Körpergröße. Dies hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Auch in Tierform hat er alle TP. (aber keine normale Rüstung) Er erhält jedoch keine der magischen Fähigkeiten dieses Wesens, sondern nur seine Körperform und seine Augen, Ohren und Nase.

Allgemeine Beschreibung.: Die Druidin überlegt und entscheidet, dass es besser ist, wenn sie das Lager als Ork-Mann betritt. Somit nimmt sie das abgegriffene Stück Hasenfell und bindet es sich um den Oberarm. Dann beginnt sie einen Tanz, bei dem sie die Worte der Verwandlung singt und beendet ihn als Ork.

**Verwandeln**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [Tierfigur]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Ziel wird in das Tier, welches die Figur darstellt verwandelt. Dabei mimmt die Figur ein fahles Leuchten an und kann erst wieder für den Zauber benutzt werden wenn dieser vorherige Zauber gebrochen ist. Wird das Ziel Verletzt, oder die Figur zerstört endet dieser permanente Zauber.

Allgemeine Beschreibung.: Der Ordenskrieger hält ein silbernes Kätzchen als Schmuckstück in der Hand und deutet auf den Zombie. Dann schleudert er ihm die Worte der Verwandlung entgegen und das Monster verwandelt sich in eine fast niedliche Hauskatze.

**Stein-Haut (nur mit Horn-Haut / Holz-Haut)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Stück Stein]

Regeltechnische Wirkung.: Haut wird zu einer Schutzhaut mit 3 TP / Zone umgewandelt. Dies hält bis Dämmerung und zählt als normale TP. D.H. Sie können auch geheilt / Regeneriert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Wald-Elfe nimmt ein Stück Schieferplatte vom Boden und zerbricht diese. Die kleinen Steinsplitter rieselt sie auf ihre Haut und spricht dabei in lieblicher Stimme die Worte der Wandlung.

**Körper-Wandlung**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Stück Fell]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich selbst (ohne Kleidung & Ausrüstung) oder ein freiwilliges Ziel in ein normales Lebewesen von seiner eigenen Körpergröße. Dies hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Auch in Tierform hat er alle TP. (aber keine normale Rüstung) Er erhält jedoch keine der magischen Fähigkeiten dieses Wesens, sondern nur seine Körperform und seine Augen, Ohren und Nase.

Allgemeine Beschreibung.: Der finstere Dämnologe weiß um sein Aussehen und so nimmt er das Stück Fellhalsband und legt es sich selbst um. Dann spricht er mit finsterner Stimme die Worte der Wandlung. Er sieht nun aus wie eine alte liebe Bauersfrau.

**Beendete Versteinierung**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Erde / Stein]

Regeltechnische Wirkung.: Das Berührte Wesen wird permanent zu hartem Stein. Es kann nicht einfach zerbrochen werden und auch die Ausrüstung wird versteinert.

(Dauert durchaus 1-3 Sekunden) Diese Versteinierung endet nicht durch ein neutralisieren der Magie, sondern bedarf einer Verwandlung Stein zu Fleisch.

Allgemeine Beschreibung.: Der Halbling –Magus hat noch den Ritualfokus der Erde in der rechten Hand, als ihm die Stadtwache zu sehr auf die Nerfen geht. Er schleudert ihm akrane Worte die sich nach Schimpfworten entgegen und packe dann plötzlich die Hand des Gardisten. Als er sie losläßt, ist dieser aus Fels-Gestein

**Kristall-Haut (Nur mit Stein-Haut)**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Stück Edelstein]

Regeltechnische Wirkung.: Haut wird zu einer Schutzhaut mit 4 TP / Zone umgewandelt. Dies hält bis Dämmerung und zählt als normale TP. D.H. Sie können auch geheilt / Regeneriert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Hofzauberin nimmt einen großen Smaragd aus ihrem Goldbeutel und legt ihn dem Küchenjungen auf die Brust. Danach spricht sie mit besonderer sorgfalt die Worte der Wandlung und läßt seine Haut dadurch leicht glitzern. „Du fängts die elende Zombi Katze ein...Sofort!“

**Lycantrophie kontrollieren**

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Silber-Amulett, Lycyntrophen Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Der Lykantroph kann sich nicht wandeln, solange er das Amulett trägt. Solange verletzt ihn Silber aber auch nicht. Er kann es sich nicht selbst abnehmen, aber jeder nicht Lykantroph kann dies tun.

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg schneidet den angeketteten Werwolf in den Unterarm und fängt dessen Blut mit einer Schüssel auf. In diese Schüssel taucht er das silberne Amulett und intoniert die Worte der Wandlung. Dann legt er dem Werwolf das Amulett um den Hals, während dieser wütend nach ihm schnappt. Und kurz darauf liegt dort ein zu Tode erschreckter Jüngling

**Drachen-Haut (Nur mit Kristall-Haut)**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Drachenschuppe]

Regeltechnische Wirkung.: Haut wird zu einer Schutzhaut mit 5 TP / Zone umgewandelt. Zusätzlich Wird das Odem-Element passend zu der Drachenschuppe um 1 TP pro Treffer geschwächt, wen nes trifft (FEUER-BLITZ-EIS-SÄURE-STAU.. O.ä.) Dies hält bis Dämmerung und zählt als normale TP. D.H. Sie können auch geheilt / Regeneriert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Drachenreiterin nimmt die Schuppe des Grünen Drachen und legt ihn sich auf die Haut. Dann singt sie das Reiterlied der Drachenreiter und ihre Haut wird ledrig und etwas dunkler. Die Säure des Drachenodem mag daran jetzt gelindert werden.



## Z20 Verwandlung



### **Lycantrophie auslösen**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Lycyntrophen Blut]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird mit dem Fluch der Lükantrophie verzaubert. Er verwandelt sich sofort (nicht erst bei Vollmond) in einen Lykantrophen entsprechend dem Blute das verwendet wurde. (Wer-Wolf / Wer-Tieger / Wer-Ratte / Wer-Elf / Wer-Bär)

.Allgemeine Beschreibung.: Der finstere Schwarzmagier steht hinter dem Helden, der gerade gefeiert wird und soll den Segen der neun Götter über ihn sprechen. Die Worte sind kraftvoll aber finster und das Phiölchen rotes Blut erweckt zumindest die eine oder andere gerunzelte Stirn. Als dann der Held sich in Krämpfen windet und sich in einen Wer-Wolf wandelt, eilt der finstere Magus so schnell er kann davon, bevor sich die Anwesenden von dem Schrecken erhohlen.

### **Schweine-Fluch**

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite unbekannt [Mehlstaub auf den Opfern]

Regeltechnische Wirkung.: Die Opfer werden durch Mehlstaub markiert. Dies geschieht von Helfern, welche vermutlich nicht einmal als Gefahr gesehen werden. Dann wenn dies geschehen ist spricht der durchaus einige Kilometer entfernte Zauberwirker den Zauber und verwandelt die Opfer in Schweine. Dies ist permanent, kann aber neutralisiert oder erneut gewandelt werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die fiese Nachthexe schickt die belogenen Feen los um in der Burg die Ritter mit Mehl zu markieren. Voller Vorfreude wartet sie auf die Rückkehr. Endlich sieht sie die erste Fee zurrück kehren und beginnt mit dem Zauber. Sie wirbelt Mehl um sich herum und kreischt die Worte der Verwandlung und lacht vor Freude dabei.

### **Segen der Göttin der Natur**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 10 km [heiliger Hain]

Regeltechnische Wirkung.: alle Wesen die KEINE „magischen Wesen“ sind im Gebiet um den Hain werden verzaubert, so dass sie „etwas tierische Formen“ annehmen und zusätzlich mit Stufe Lehrling regenerieren. Auch Krankheiten und Giften widerstehen sie besser so dass Giftstärke Hausfrau wirkungslos ist. Die Anzahl der Schwangerschaften erhöht sich und auch die Felder werden wieder fruchtbar. Jene die betroffen sind, sind „magische Wesen“ so lange sie im Bereich um den Hain bleiben. Wer das Gebiet verläßt, bei dem verblassen die Verwandlungen bei der nächsten Dämmerung.

Allgemeine Beschreibung.:Der Druide schaut über das verdorrte Land und weiß, dass es nun einer Starken Magie bedarf. So ruft er Tiere, Menschen, Elfen und Feen zusammen. Sie werden den Samen des Rituals durch das Land tragen. So beginnt das Ritual und die Bäume bewegen ihre Äste zu der Stimme des Druiden. Im Kreis tanzen eine Hand voll Gestalten und ein Barde Flötet den Schutzkreis. Die Kuriere eilen mit Erde vom Hain in alle Richtungen davon um es in weiter Entfernung ab zu legen.

Dies ist ein Limit-Zauber. Das bedeutet, dass er mit EP gelernt werden muss, bevor er ritualisiert werden darf. Eingesetzt wird er vermutlich als Plot-Zauber.



**Kapitel WEIHEN & VERZAUBERN Z21.:****Kleiner Rüstungs-Zauber**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Rüstungs-Zone (normal oder magisch) wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie Rüstungsdurchdringende Angriffe (Todesstrahl, Schreckenshand, o.ä.) zu Rüstungstreffern macht. (Rüstung geht kaputt) Zusätzlich wird die Rüstung dort „magisch“ und fängt normale Treffer neben der Rüstung auf und macht auch sie zu Rüstungstreffern, solange die Zone noch TP-Rüstung hat.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elfen-Lehrling malt mit dem Finger auf der Brust des Ritual-Wächters eine unsichtbare Rune und Spricht die Worte der Verzauberung. Es knistert einmal leise.

**Magischer Pfeil**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Pfeil wird für 10 min, oder für einen Schuss zu einer magischen Waffe.

Allgemeine Beschreibung.: Der Bogenschütze streicht mit dem Finger über die Pfeilspitze und spricht die Worte der Verzauberung, bevor er ihn auflegt.

**FEUER-Pfeil**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Runen-Pfeil]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Pfeil wird für 10 min, oder für einen Schuss zu einer magischen Waffe, die 2 TP Feuer-Schaden verursacht. (Kampf-Magie)

Varianten.: EIS-Pfeil / SÄURE-Pfeil / BLITZ-Pfeil

Allgemeine Beschreibung.: Der Bogenschütze streicht mit dem Finger über die Pfeilspitze und spricht die Worte der Verzauberung, Der Pfeil beginnt zu brennen bevor er ihn auflegt.

**Lähm-Pfeil**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Runen-Pfeil]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Pfeil wird für 10 min, oder für einen Schuss zu einer magischen Waffe, welche die getroffene Körperzone für 2 min lähmt. (Schwäche)

Allgemeine Beschreibung.: Der Bogenschütze streicht mit dem Finger über die Pfeilspitze und spricht die Worte der Verzauberung, Der Pfeil leuchtet einmal kurz auf

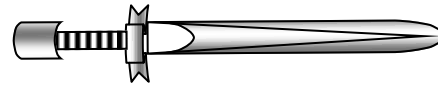
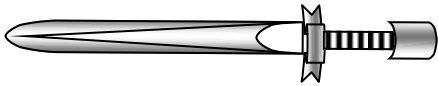
**Schmerz-Pfeil**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Runen-Pfeil]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Pfeil wird für 10 min, oder für einen Schuss zu einer magischen Waffe, welche die getroffene Person für 1 min mit dem Zauber Schmerz belegt. (Schwäche / wie „halbe TP Marke“)

Allgemeine Beschreibung.: Der Bogenschütze streicht mit dem Finger über die Pfeilspitze und spricht die Worte der Verzauberung, Der Pfeil leuchtet einmal kurz auf

**Waffe verzaubern**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Tuch, Wasser] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe.

Allgemeine Beschreibung.: Die Untotenjägerin läßt etwas Wasser über den Hammer laufen und wischt es mit dem Tuch wieder ab, bevor sie die arkanen Worte der Verzauberung spricht.

**Verfluchen**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Erde] (schwarzes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird ein Gegenstand verflucht. Ist es eine Waffe, so gilt sie als „unheilig“. Ist es eine Rüstung, so verursachen unheilige Kampfzauber die sie treffen jeweils +1TP mehr Schaden.

Allgemeine Beschreibung.: Der Waldläufer nimmt seinen Zweihänder vom Rücken, und reibt die Klinge mit Erde ein. Dann spricht er das Gebet der unheiligen Weihung.

**Rüstung-verzaubern**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [keine]

Regeltechnische Wirkung.: Eine komplette Rüstung (normal oder magisch) wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie Rüstungsdurchdringende Angriffe (Todesstrahl, Schreckenshand, o.ä.) zu Rüstungstreffern macht. (Rüstung geht kaputt) Zusätzlich wird die Rüstung dort „magisch“ und fängt normale Treffer neben der Rüstung auf und macht auch sie zu Rüstungstreffern, solange die Zone noch TP-Rüstung hat.

Allgemeine Beschreibung.: Der Elfen-Meister malt mit dem Finger auf dem Kettenhemd des Wächterzirkels eine unsichtbare Rune und Spricht die Worte der Verzauberung. Es knistert einmal leise.

**Arkane Vorhänge-Schloss**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ein aufgemaltes Schloss, und ein gemalter Schlüssel]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Tür o.ä. wird verschlossen, so als ob dort ein Vorhängeschloss der Stufe „Geselle“ hängen würde. Der aufgemalte Schlüssel öffnet dieses problemlos. Der Zauber hält bis geöffnet wird.

Allgemeine Beschreibung.: Der Thaumaturg legt seine Utensilien in die einfache Holzkiste. Dann legt er ein Blatt darauf und malt ein Schloss und auf ein weiteres Blatt einen Schlüssel. Dann spricht er die Worte der Verzauberung.

**Segnen**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Wasser] (weißes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird ein Gegenstand gesegnet. Ist es eine Waffe, so gilt sie als „heilig“. Ist es eine Rüstung, so werden unheilige Zauber welche die Rüstung durchdringen zu Rüstungstreffern und beschädigen die Rüstung.

Allgemeine Beschreibung.: Die Waldläuferin sprengelt etwas Wasser auf ihre Schwester. Dann spricht sie das Gebet der Weihung.



**Magische Kutsche**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Kutsche (OT-Auto-umgebaut)]

Regeltechnische Wirkung.: Die Kutsche wird verzaubert, dass sie für 1 h langsam ohne die Zugkraft von Pferden fährt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Zwergenbrüder haben ein altes Schrottauto zu einer Zwergenkutsche umgebaut. (Diese darf zwar nicht mehr im Straßenverkehr fahren, aber sie schafft auch nicht mehr als 6 km/h) Während der eine im Inneren die Magie wirkt, sitzt der andere auf dem Kutschbock und lenkt sie mit bloßem Willen.

Die wenigen Magischen Kutschen welche bisher verwirklicht wurden wurden oftmals als Schlachtenpanzer verwendet. Der Autor hält diese Verwendung für zu gefährlich und rät so ein Gefährt als Zauber-Ambiente zu verwenden.

**Waffen-Zauber**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Tuch, Wasser] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe. Dies kann auch ein Bogen sein, der Pfeile verschießt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Bogenschützin läßt etwas Wasser über den Elben-Bogen laufen und wischt es mit dem Tuch wieder ab, bevor sie die arkanen Worte der Verzauberung spricht.

**Rüstungs-Regeneration**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [ein Goldener Ring an der Rüstung]

Regeltechnische Wirkung.: Die normalerweise nicht magische Rüstung wird so verzaubert, dass sie bis Dämmerung pro 10 min 1 TP je Zone regeneriert.

Allgemeine Beschreibung.: Der Kleriker des Schutzes nimmt den goldenen Ring, den er verzaubert und bindet ihn an die Rüstung des Ritters. Dann betet er mit lauter Stimme das Gebet der Weihung

**Heilende Hände**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verzauberte erhält für eine Stunde die Fähigkeit durch seine Hände zu heilen (bitte Darstellen). Er kann durch kurzes Auflegen (1 min) Blutungen stoppen, leichte Gifte bis Hausfrau neutralisieren und Wunden reinigen.

Um einen leichte Wunde zu heilen (1 TP) benötigt er dann schon 2 bis 3 min. Ernste Wunden 2 TP+ kann er nicht heilen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hoheriester der Göttin der Heilung ruft seine Acolythinnen zusammen. Er beginnt mit der schönsten und legt ihre Hände auf sein heiliges Symbol. Dann spricht er das Gebet der Weihung. Als es vorbei ist, kann sie das Symbol immer noch in ihren Händen fühlen.



## Z21 Weißen



### **Arkane Falle**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite ca 2m [Schloss oder auffällige Rune 1m<sup>2</sup>, 1 Silber-Münze]

Regeltechnische Wirkung.: Ein anderer Zauber bis Maximal Meister-Stärke wird in ein Schloss oder eine Rune gebannt und ausgelöst, wenn es falsch benutzt wird. Nach einmaliger Nutzung sind beide Zauber verbraucht.

Allgemeine Beschreibung.: Die Meisterin der Münze schließt das Schloss an der Gold-Kiste ab. Dann nimmt sie die einzelne Silbermünze und hält sie an dieses Schloss und intoniert dabei die Worte der Verzauberung. Danach nimmt sie etwas geriebene Holzkohle und wirkt den Zauber Flammenregen hinein. Das Silber verschmilzt mit dem Schloss und hinterläßt sichtbare magische Spuren und Runen. Eine Warnung für jeden, der verrückt genug sein mag hier ein zu brechen.

### **Schreckens-Waffe**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Berührung [Blut] (schwarzes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Treffer zu einer Waffe des Untodes, welche 3 TP .durch Rüstung verursacht. Mit dieser Waffe ist Vorsicht geboten.

Allgemeine Beschreibung.: Der Zwergen-Priester hat Moradin schon lange entsagt und einen neuen Herrn gefunden. So hebt er seine Axt und schneidet sich in die eigene Hand. Das Blut läßt er auf die Waffe träufeln und spricht die finsternen Gebete der unheiligen Weihung

### **Einfrierende Klinge**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Berührung [Wasser] (rotes Band & mehrere blaue Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf zu einer magischen Waffe, welche die getroffene Körperzone einfriert und somit Lähmt für 1 min. Hierfür ist es unerheblich ob die Rüstung getroffen wurde oder eine Wunde geschlagen wurde. (Schwäche Zauber)

Allgemeine Beschreibung.: Die Eis-Elfen-Prinzessin hält ihren Rapier aus leichtem Elfenstahl Quer zum Körper und weint einige Tränen. Diese wischt sie mit dem Handrücken ab und läßt dann die Klinge vorsichtig über diesen gleiten während sie mit einer Melodischen Stimme die Worte der Verzauberung singt.

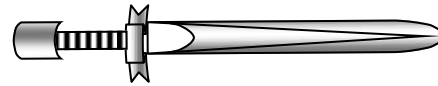
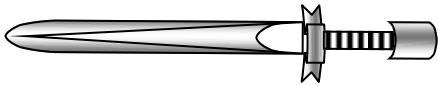
### **Brennende Klinge**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Berührung [Feuer] (rotes Band & mehrere z.b. Gelbe Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden 1 TP Feuer verursacht oder ein Ziel entzündet wenn es ca 5 Sec daran gehalten wird. Brennt mit 1 TP pro min bis maximal 3 TP. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuer-Schlucker hält die Klinge zwischen beiden Händen und stößt einen feurigen Odem aus. Dann hebt er die Waffe in die Verwehenden Überreste des Odems und spricht die Worte der Verzauberung.

Z21

**Geister Körper-Wandlung**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Knochen-Schädel]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich selbst (inkl Kleidung & Ausrüstung) oder ein freiwilliges Ziel in einen körperlosen Geist. Dies hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Hierbei ist er gegen normale Waffen Resistent (Schaden — 1 TP) und kann keine Objekte von mehr als 1 kg bewegen. Auch Zaubern funktioniert nicht. Durch normale Türen kann er hindurchgleiten, nicht aber durch Mauern.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane des Schakales nimmt den Schakal Schädel in die Hand und ruft sein Totem an. Der Gesang der Verzauberung erfüllt die Geister-Welt und dann setzt er sich den Schädel selbst auf und wird zu einem Geisterhaften Tier.

**Dunkelfeuer Klinge**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Blut] (rotes Band &amp; mehrere schwarze Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden 1 TP Dunkel-Feuer verursacht. Diese Wunden verhindern Heilung und Regeneration von Leben und Untod. Heilzeit x 10 & Minimum 1h. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Magus Essenzia stößt dem Huhn den Ritual-Dolch in den Leib. Sie läßt das sterbende Huhn fallen und streicht mit einem Finger über den Dolch während sie die Worte der Verzauberung spricht und die Klinge sich in schwarze Flammen hüllt.

**Schmerzende Klinge**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Pfeffer] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden dem Opfer für eine min schlimme Schmerzen (wie „halbe TP Marke“) verursacht. Dies behindert meist sehr und kann kampfscheidend sein. (Schwäche Zauber)

Allgemeine Beschreibung.: Die Ork-Köchin ergreift ihre Keule und streut Pfeffer darüber während sie mit Wilden Fluchen die Worte der Verzauberung ausspricht. Dann drischt sie auf die elenden Kobolde ein, welche sich an die Kochtöpfe heran gewagt haben.

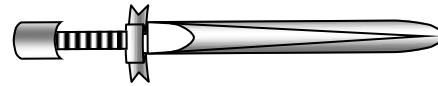
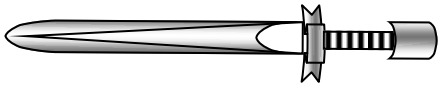
**Schemen Klinge**

MP-Bewertung 60 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [keine] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe, welche genau 1 TP Schaden durch Rüstung verursacht, egal wie Groß sie ist, oder ob der Träger Ogerstärke hat. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Beschwörer hebt das Langschwert auf und zeichnet mit seinen Fingern eine Rune auf die Klinge während er die Worte der Verzauberung spricht. Die Klinge wird leicht durchsichtig.

**Klinge des Frostes**

MP-Bewertung 70 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Wasser] (rotes Band & mehrere blaue Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe, welche die getroffene Körperzone einfriert und somit Lähmt für 1 min. Hierfür ist es unerheblich ob die Rüstung getroffen wurde oder eine Wunde geschlagen wurde. (Schwäche Zauber)

Allgemeine Beschreibung.: Die Eis-Elfen-Prinzessin hält ihren Rapier aus leichtem Elfenstahl Quer zum Körper und weint einige Tränen. Diese wischt sie mit dem Handrücken ab und läßt dann die Klinge vorsichtig über diesen gleiten während sie mit einer Melodischen Stimme die Worte der Verzauberung singt.

**Klinge der Flammen**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Feuer] (rotes Band & mehrere z.b. Gelbe Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden 1 TP Feuer verursacht oder ein Ziel entzündet wenn es ca 5 Sec daran gehalten wird. Brennt mit 1 TP pro min bis maximal 3 TP. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Feuer-Schlucker hält die Klinge zwischen beiden Händen und stößt einen feurigen Odem aus. Dann hebt er die Waffe in die Verwehenden Überreste des Odems und spricht die Worte der Verzauberung.

**Klinge der Dunkelflammen**

MP-Bewertung 80 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Blut] (rotes Band & mehrere schwarze Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden 1 TP Dunkel-Feuer verursacht. Diese Wunden verhindern Heilung und Regeneration von Leben und Untod. Heilzeit x 10 & Minimum 1h. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Magus Essenzia stößt dem Huhn den Ritual-Dolch in den Leib. Sie läßt das sterbende Huhn fallen und streicht mit einem Finger über den Dolch während sie die Worte der Verzauberung spricht und die Klinge sich in schwarze Flammen hüllt.

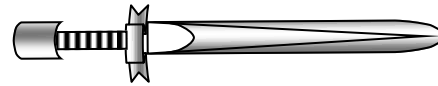
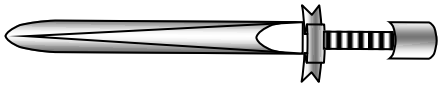
**Klinge der Folter**

MP-Bewertung 90 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Pfeffer] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe, welche zusätzlich zum Waffenschaden dem Opfer für eine min schlimme Schmerzen (wie „halbe TP Marke“) verursacht. Dies behindert meist sehr und kann kampfscheidend sein. (Schwäche Zauber)

Allgemeine Beschreibung.: Die Ork-Köchin ergreift ihre Keule und streut Pfeffer darüber während sie mit Wilden Fluchen die Worte der Verzauberung ausspricht. Dann drischt sie auf die elenden Kobolde ein, welche sich an die Kochtöpfe heran gewagt haben.

**Klinge der Schatten**

MP-Bewertung 90 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [keine] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, zu einer magischen Waffe, welche genau 1 TP Schaden durch Rüstung verursacht, egal wie Groß sie ist, oder ob der Träger Ogerstärke hat. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Beschwörer hebt das Langschwert auf und zeichnet mit seinen Fingern eine Rune auf die Klinge während er die Worte der Verzauberung spricht. Die Klinge wird leicht durchsichtig.

**Arkaner Harnisch**

MP-Bewertung 110 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [Normale Rüstung, 1 Mithrill-Münze]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Rüstung wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie durch normale Waffen weniger Schaden erleidet. (—1 TP weniger Rüstungsschaden)

Diese Rüstung schützt komplett an allen belegten Rüstungszonen sowohl vor Rüstungsdurchdringung (wird zu Rüstungstreffer), als auch sind unbedeckte Stellen durch die Rüstung geschützt (so lange die Zone noch Rüstungs TP hat) Zusätzlich hält die Rüstung 1 TP pro Zone mehr aus. (Entspricht magischer Rüstung Leder)

Allgemeine Beschreibung.: Der Inquisitor legt seinen polierten Plattenharnisch an. Bevor er hinaus tritt, in die Schlacht, nimmt er die Mithrill Münze und legt sie sich auf die Rüstung und hält sie, während er das Gebet der Weihung mit lauten Worten spricht.

**Mächtige Weihung**

MP-Bewertung 125 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 2m [10 L Wasser oder 1 Objekt, Weihrauch, Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Fäßchen Wasser oder ein Objekt kann permanent geweiht werden. Das Weihwasser kann auf Untote gespritzt werden (ca 5 TP pro Angriff mit 1/2 Liter) oder auf Rüstungen (Weihung bis Dämmerung) oder Waffen (Weihung bis Dämmerung). Auf Personen sind diese vor Schwäche-Zaubern und Beherrschungen geschützt, sofern diese nicht ritualisiert sind. Ansonsten wird damit das heilige Symbol eines neuen Klerikers, oder ein Altar geweiht. Der Gott mag es normalerweise nicht, wenn dieser Zauber mehrmals an ein und demselben Tag eingesetzt wird. Einmal die Woche ist da schon eher angemessen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Hohepriesterin des Gottes der Gnade läßt sich mehrere Karaffen frisches Quellwasser bringen und füllt sie in die geweihte Schale. Dann fügt sie wohlriechende Kräuter hinzu und beginnt das Gebet der Weihung zu singen. Als sie die Anwesenheit ihres Gottes spürt, welcher das Wasser berührt dankt sie ihm und füllt dies vorsichtig in Phiolen ab.



## Z21 Weißen



### **Tötende Klinge**

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [spezifisches unverdorbenes Blut] (rotes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Eine Waffe wird bis Dämmerung, oder für einen Kampf (1h) zu einer magischen Waffe, welche gegen Jeden normal magischen Schaden verursacht. Trifft sie auf ein Wesen, dessen Rasse zu dem Blut passt, so wird sie zornig und verursacht „durch Rüstung“. Ist es explizit das Blut genau dieses Wesens gewesen, so verursacht sie gegen denjenigen genau 3 TP durch Rüstung und verhindert Heilung (Heilzeit x 10, Minimum 1h.) und Regeneration. (Kampf-Magie / Unheilige Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Diener des Todes nimmt die Phiole konservierten Blutes aus dem Regal in dem noch hunderte andere stehen. Er geht zu der Sense, welche auf dem Altar liegt und schüttet das Blut auf die Klinge. Dann spricht er in Grabesstimme die Worte der unheiligen Weihung.

### **Heiliger Krieg**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m [Heiliges Symbol, Ritual, Blut des Ritualisten 5 TP]

Regeltechnische Wirkung.: Alle Umstehenden um das Ritual werden geweiht für 2 Dämmerungen. Ihre Rüstungen sind vor Rüstungsdurchdringung geschützt, Ihre Waffen brennen (+1 TP Schaden) und sie selbst sind vor Schwäche Zaubern und Beherrschungen geschützt.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kleriker versammeln sich in dem Tempel und bilden einen Kreis. Ihre Gesänge zur Lobpreisung des Gottes ertönen und immer wieder tritt einer vor und er beginnt am ganzen Körper zu bluten. (1 TP pro Zone) Dieses Opfer zeigt ihrem Gott, dass sie alle es ernst meinen. Der Erzklерiker spricht die letzten Gebete und läßt sein Blut auf das heilige Symbol tropfen. Mit einem Gong-Schlag verschwindet das Blut und alle Umstehenden werden von dem Licht des Gottes erfüllt.

### **Unheiliger Krieg**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 25m [unheiliges Symbol, Ritual, Blut des Ritualisten 5 TP]

Regeltechnische Wirkung.: Alle Umstehenden um das Ritual werden verflucht für 2 Dämmerungen. Sie erhalten Wundresistenz Meister, Ihre Waffen tropfen mit schwarzem Gift welches Heilung verhindert (Heilzeit x 10 .Minimum 1h) und sie selbst sind haben Ogerstärke.

Allgemeine Beschreibung.: Die Kleriker versammeln sich in dem Tempel und bilden einen Kreis. Ihre Gesänge zur Verdammung der guten Götter ertönen und immer wieder tritt einer vor und er beginnt am ganzen Körper zu bluten. (1 TP pro Zone) Dieses Opfer zeigt ihrem Gott, dass sie alle es ernst meinen. Der finstere Erzklерiker spricht die letzten Gebete und läßt sein Blut auf das unheilige Symbol tropfen. Mit einem Gong-Schlag verschwindet das Blut und alle Umstehenden werden von dem Finsternis des Gottes erfüllt.

Die beiden sind Limit-Zauber. Das bedeutet man muss sie mit EP lernen, bevor sie ritualisiert werden dürfen. Sie werden vermutlich als Plot-Zauber Verwendung finden bei SL mit einem Hang zu Heroischen.

Z21







### **Kapitel GEISTER-WELT Z-S-1.:**

Diese Sonderliste ist für jene zugänglich, welche sich mit Schamanismus und Totems angefreundet haben. Die meisten Zauber wirken nur im Astralraum bzw der Geisterwelt. Die Sonder-Regeln Schamanismus (S1) betreffen genau dieses Thema und geben zusätzliche Erklärungen.

#### **Seelenfaden reparieren**

MP-Bewertung 5      Zaubermacht-Einschätzung      LEHRLING

Reichweite unbekannt      [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Ein gerissener Seelenfaden wird im Astralraum / Geisterebene repariert. Ist der Körper tot, so reißt der Seelenfaden erneut.

Allgemeine Beschreibung.: Der junge Schamane eilt durch die Ebene seines Traumes und führt den verlorenen Totemkrieger zurrück zu seinem Körper. Dort zieht er einen neuen Seelenfaden zwischen beiden mit einer Hand.

#### **Seelenrüstung Fell**

MP-Bewertung 10      Zaubermacht-Einschätzung      LEHRLING

Reichweite Berührung      [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt wird erschaffen. Sie wirkt, bis diese Ebene wieder verlassen wird.

Rüstung 1 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 min komplett.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Schamanin legt die Fingerspitzen aufeinander, kniet nieder und knurrt die Worte der Geistermagie. Daraufhin legt sich ein schimmerndes Fell auf ihren Astralen Körper.

#### **Seele finden**

MP-Bewertung 10      Zaubermacht-Einschätzung      LEHRLING

Reichweite unbekannt      [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Die Richtung und grobe Entfernung zu einer Seele (im Astralraum) wird erspürt. Auch der Zustand wird erkannt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Junge Totemkrieger hält sich die Hand vor das linke Auge und denkt konzentriert an seine Freundin. Dann knurrt er die Worte der Geisterwelt und schaut sich suchend um. Er erhascht einen Kurzen Blick auf sie.

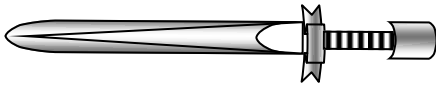
#### **Astral-Einhand-Waffe beschwören**

MP-Bewertung 10      Zaubermacht-Einschätzung      LEHRLING

Reichweite Selbst      [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker hält eine Geister-Waffe in der Hand, welche 1 TP-Schaden in der Geisterwelt verursacht. Sie vergeht, sobald er sie losläßt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Totemkrieger zieht mit den Worten der Geistermagie ein Schwert aus der Kleidung

**Astrale-Nachricht**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite unbekannt [Astralraum / Geisterwelt, 1 TP Geister Körper]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker im Astralraum / Geisterwelt kann eine Nachricht senden in die Normale Welt, wo er als Illsion erscheint. Diese darf 15 Worte beinhalten. Und es kostet ihn etwas Lebenskraft seines Geisterkörpers dies zu tun.

Allgemeine Beschreibung.: Die Junge Schamanin hat gefunden was sie suchte. Somit stellt sie sich gerade hin und deutet in die Richtung ihrer Freunde, welche auf ihre Rückkehr warten. Sie spricht die Worte der Geistermagie und lächelt. Dann sagt sie die Worte, auf welche die anderen warten.

**Rückkher**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite unbekannt [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Die im Astralraum berührte Seele wird in ihren Körper zurück geschleudert. Dies muss nicht freiwillig sein. Resistenz Beherrschung hilft hiergegen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane des Wolfes sucht eine kleine Ewigkeit in der Geisterwelt. Endlich findet er die Verlorene in einem Käfig aus Knochen. Da er diese Knochen nicht brechen kann spricht er die Worte der Geisterwelt und beißt dann in die Verlorene und zerrt sie durch die Gitter, bevor er sie mit einem Ruck des Kopfes fortschleudert.

**Seelenrüstung dickes Fell (Nur mit Seelenrüstung Fell)**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung.: GESELLE

Reichweite Berührung [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt wird erschaffen. Sie wirkt, bis diese Ebene wieder verlassen wird. Rüstung 2 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 mn komplett.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Schamanin legt die Fingerspitzen aufeinander, kniet nieder und knurrt die Worte der Geistermagie. Daraufhin legt sich ein schimmerndes dichtes Fell auf ihren Astralen Körper.

**Totemgestalt einfach**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich im Astralraum / Geisterwelt in sein Totemtier. Er erhält dessen tierische Attribute und Sinne.

Dies hält eine Seelenreise lang.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin des Bären richtet sich in der Ebene der Geister auf und schaut sich um. Dann macht sie eine Geste in alle 4 Richtungen und legt dann die Hände auf die eigene Brust während sie die Worte der Geistermagie spricht. Dies verwandelt sie in einen Bären.



## Z-S-1 Geister-Welt



### **Astral-Zweihand-Waffe beschwören**

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung: GESELLE

Reichweite Selbst [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker hält eine Geister-Waffe in der Hand, welche 2 TP-Schaden in der Geisterwelt verursacht ODER als 1 TP-Waffe wie ein Bogen benutzt wird. Sie vergeht sobald er sie los läßt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Totemkrieger zieht mit den Worten der Geistermagie eine Zweihandaxt aus der Kleidung.

### **Seelenreise**

MP-Bewertung 25 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [etwas Rauch / Räucherwerk]

Regeltechnische Wirkung.: Die Seele des Zauberwirkers wird in den Astralraum / Geisterebene gebracht. Solange ihr Seelenfaden vollständig ist kann sie sich damit wieder in ihren Körper ziehen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Totemkrieger des Falken sucht sich einen Bergvorsprung und entzündet die rauchenden Stäbchen. Während er diesen Rauch inhaliert spricht er die Worte der Geistermagie und sein Blick wird immer ferner. Irgendwann sinkt er gänzlich hernieder und seine Seele befindet sich in der Ebene der Geister. / Astralraum

### **Seelenanker**

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Fokus]

Regeltechnische Wirkung.: Die Seele eines Wesens wird entweder in ihrem Körper fest verankert, oder an einen Ort gebunden. Dies verhindert das ungewollte Herausreißen der Seele aus dem Körper, oder ist ein starkes unzerreißbares Band, welches die Rückkehr erlaubt. Hält bis Dämmerung

Allgemeine Beschreibung.: Der Schamane nimmt den geschnitzten Runenknochen und flechtet ihn sich ins Haar. Dann spricht er die Worte der Geisterwelt bevor er sich bereit macht die Seelenreise an zu treten.

### **Totemgestalt stark**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Selbst [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Der Zauberwirker verwandelt sich im Astralraum / Geisterwelt in sein Totemtier. Er erhält dessen tierische Attribute und Sinne. Und wird stärker und mächtiger +2 TP pro Zone & Ogerstärke

Dies hält eine Seelenreise lang.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin des Bären richtet sich in der Ebene der Geister auf und schaut sich um. Dann macht sie eine Geste in alle 4 Richtungen und legt dann die Hände auf die eigene Brust während sie die Worte der Geistermagie spricht. Dies verwandelt sie in einen Schreckens-Bären.

**Seelenrüstung Schreckens Fell (Nur mit Seelenrüstung dickes Fell)**

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung: MEISTER

Reichweite Berührung [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt wird erschaffen. Sie wirkt, bis diese Ebene wieder verlassen wird.

Rüstung 3 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 min komplett.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin legt die Fingerspitzen aufeinander, kniet nieder und knurrt die Worte der Geistermagie. Daraufhin legt sich ein schimmerndes dichtes Fell mit Schuppen darunter auf ihren Astralen Körper.

**Führer rufen**

MP-Bewertung 40 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite unbekannt [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Naturgeist des eigene Totems wird hergerufen um als Führer in der Geisterwelt zu dienen. Normalerweise zeigt es den Weg, erklärt oder zieht die verletzte Seele des Reisenden vom Ort weg, kämpft aber nicht selbst.

Letzteres tut es nur selten (SL Entscheid)

Allgemeine Beschreibung.: der Schamane des Luchses steht in der Ebene der Geister und ruft seinen tierischen Schrei heraus. Dies unterstützt er mit den Worten der Geistermagie. Bis endlich ein Luchs aus dem Gebüsch tritt und ihn neugierig beschnuppert.

**Astralreise**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [etwas Rauch / Räucherwerk]

Regeltechnische Wirkung.: eine freiwillige Seele wird in den Astralraum / Geisterebene gebracht. Solange ihr Seelenfaden vollständig ist kann sie sich damit wieder in ihren Körper ziehen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druiden des Pferdes entzündet die Stäbchen mit dem Weihrauch. Dann kniet er neben der angehenden Totemkriegerin und legt ihr die Hand auf die Brust. Dabei spricht er die Worte der Geistermagie. Als der Rauch ihren Mund erreicht, ist es als ob sie ihn einathmet und danach erschläft. Doch der Druiden weiß, dass sie nun neben ihm steht im Astralraum.

**Seelenrüstung Schuppen Fell (Nur mit Seelenrüstung Schreckens Fell)**

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung: MEISTER

Reichweite Berührung [Astralraum / Geisterwelt]

Regeltechnische Wirkung.: Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt wird erschaffen. Sie wirkt, bis diese Ebene wieder verlassen wird.

Rüstung 4 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 min komplett.

Allgemeine Beschreibung.: Die Schamanin legt die Fingerspitzen aufeinander, kniet nieder und knurrt die Worte der Geistermagie. Daraufhin legt sich ein schimmerndes dichtes Fell mit sichtbaren Schuppen darunter auf ihren Astralen Körper.

**Kapitel WUNDER Z-S-2.:**

Diese Zauber-Sonderliste ist für jene zugänglich, welche im direkten Dienst von Göttern stehen. Sie sind die wandelnden Diener dieser Götter. Die Sonderregeln S4 Klerus befassen sich mit diesem Thema. Es wird davon abgeraten Götter zu wechseln oder mehr als einem zu dienen. Nur wenige Götter sind nicht eifersüchtig was ihre Diener angeht.

**Göttertrunk**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 1m [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Das Wasser in einer Karaffe (o.ä.) wird in einen wohlschmeckenden Trunk der Götter umgewandelt wie Schwarzwurzelsaft oder Zitronenwein. Diese Umwandlung ist permanent. Das genaue Getränk hängt von der Gottheit und ihrer Stimmung ab.

Allgemeine Beschreibung.: Der junge Acolyth füllt einen großen Krug mit frischem Quellwasser. Dann hält er sein Heiliges Symbol über den Krug und spricht den Segen des Wunders.

**Schmerzen lindern**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel wird bis Dämmerung so verzaubert, dass aller Schmerz nur halb so schlimm ist.

Allgemeine Beschreibung.: Die Junge Priesterin hält dem Verletzten Ihr Heiliges Symbol zum Kuss hin, Tut er dies, spricht den Segen der Wunder und küßt ihn auf die Stirn. Daraufhin entspannt er sich etwas.

**Erholsamer Schlaf**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Das verzauberte Ziel beginnt einen erholsamen Schlaf, wenn es sich innerhalb 1h freiwillig Schlafen legt. Dabei regeneriert es Wunden, Müdigkeit und Magie-Punkte doppelt so schnell wie üblich.

Allgemeine Beschreibung.: Der Junge Tempeldiener hält das Heilige Symbol in der Hand und segnet mit der anderen Hand den am Boden liegenden Verwundeten. Dabei spricht er den Segen des Wunders.

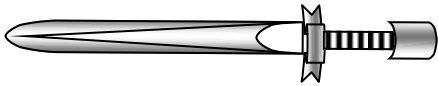
**Alkohohl verstärken**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

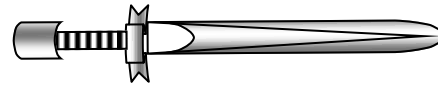
Reichweite ca 2m [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Etwa 1 Liter alkohohlischen Getränkes wird für 1h verzaubert, dass seine Wirkung um die von 10% Alkohohl-Gehalt (maximal 80%) verstärkt wird.

Allgemeine Beschreibung.: Die junge Messdienerin hält den Krug mit dem verwässerten Wein und legt ihr Heiliges Symbol darauf. Dann spricht sie das Gebet des Wunders, bevor sie den Krug weiter gibt.



## Z-S-2 Wunder



### Gesinnung scannen

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Die Gesinnung des am Kopf & Haut Berührten wird identifiziert. (Resistenz Beherrschung hilft hiergegen)

Dies gibt Antworten auf folgende Gesinnungseinschätzungen

- [Chaos / Ordnung ] - freiheitsliebend / neutral / rechtschaffend
- [Gut / Böse] - gutherzig / eigensüchtig / Leid verbreitend
- [Göttlicher Beistand] - Name des Gottes oder des Totems
- [Höchstes Ziel] - Nur ein allgemeiner Begriff wie „Macht“

Allgemeine Beschreibung.: Der junge Inquisitor hält das Heilige Symbol dem Gefangenen vor das Gesicht, während er ihn in die Haare greift und fordernd die Worte des Wunders spricht.

### Fluch identifizieren

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite ca 2m [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Fluch kann genau identifiziert werden.

Allgemeine Beschreibung.: Die Junge Klerikerin hält ihr Heiliges Symbol vor den Verfluchten. Sie ruft die Worte des Wunders und schließt die Augen. Dann hält sie sich das Symbol an die eigene Stirn und öffnet die Augen wieder.

### Eigenen Gott ärgern

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite unbekannt [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: z.B. Ein Heiliges Symbol so verschmutzen, dass der eigene Gott das auch bemerkt.(es gibt viele Möglichkeiten. Nutze sie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Unwillige Kleriker nimmt das Heilige Symbol, welches er nicht loslassen kann und ruft seinen Gott an, während er in das Weihwasser-Becken pinkelt.

### Göttlicher Schutz

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird während einem Kampf die erste Wunde spontan geheilt. (funktioniert nicht bei einem meuchlerischen Angriff)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin küßt ihr Heiliges Symbol und betet laut das Gebet des Wunders. Sie beendet es mit dem heiligen Zeichen, welches sie mit Gesten durchführt.

### Heiliges Geschoss

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Wurf [Heiliges Symbol, Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Kreiert einen Ball aus Heiliger Magie in die Hand, welche 0 TP verursacht. Unheilige Wesen und Untote erleiden 4 TP durch Rüstung Schaden. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Ordenskrieger hat das Heilige Symbol auf seinem Panzerhandschuh. Also schreit er die Worte des Wunders und wirft die Magie.





## Z-S-2 Wunder



### Waffe gegen Untote Weihen

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol] (Weißes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, das sie „heiligen Schaden“ verursacht und gegen Untote zusätzlich + 1 TP Schaden anrichtet. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin legt das Heilige Symbol auf die Schwertklinge und spricht den Segen mit den Worten des Wunders laut und vernehmlich aus.

### Waffe gegen Höllenkreaturen Weihen

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol] (Weißes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, das sie „heiligen Schaden“ verursacht und gegen Dämonen & Teufel zusätzlich + 1 TP Schaden anrichtet. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin legt das Heilige Symbol auf die Schwertklinge und spricht den Segen mit den Worten des Wunders laut und vernehmlich aus.

### Waffe gegen Engel Verfluchen

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Unheiliges Symbol] (schwarzes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, das sie „unheiligen Schaden“ verursacht und gegen Avatare / Engel zusätzlich + 1 TP Schaden anrichtet. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon legt das Unheilige Symbol auf die Schwertklinge und spricht den Fluch mit den Worten des Wunders laut und vernehmlich aus.

### Fluch !

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 5m [(Un)heiliges Symbol]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel wird mit einem harten Fluch verzaubert, der permanent ist und durch eine Handlung wieder aufgelöst werden kann. Welche Resistenz hiergegen wirkt hängt von dem Fluch ab.

- (Körper-Magie) - eitrige Wunden, Narben, Hautfarbe o.ä.
- (Schwäche) - Schmerzen, Impotenz, Lähmung o.ä.
- (Beherrschung) - Dummheit, bestimmtes Verhalten o.ä.
- (allgemein) - mieses Wetter, Rüstung rostet o.ä.

Allgemeine Beschreibung.: Der Druide der Göttin der Natur hebt seinen Hölzernen Stab und deutet auf den Feisten Händler. Zornig spricht er die Worte des Wunders und „Möge von jetzt an aller Wein zu Wasser werden den du an deine Lippen führst. Bis du rank und schlank wie ein Athlet bist.“



## Z-S-2 Wunder



### Unheilige Erde herstellen

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Erde] (schwarzes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Etwa 1/2 Kg Erde wird für 1 Jahr und 1 Tag verflucht. Es kann verwendet und damit verbraucht werden in dem es auf einem Gegenstand oder einer Person verrieben wird. Diese erhält dann die Wirkung von dem Zauber Verfluchen (Z 21 Weihung & Verzauberung)

Bis Dämmerung wird eine Gegenstand verflucht. Ist es eine Waffe, so gilt sie als „unheilig“. Ist es eine Rüstung, so verursachen unheilige Kampfzauber die sie treffen jeweils +1TP mehr Schaden.

Statt dessen kann es auch als Angriff auf Engelswesen oder heilige Priester geworfen werden. Diese erleiden 1 TP Rüstungsdurchdringenden Schaden an jeder getroffenen Körperzone.

Allgemeine Beschreibung.: Der Hohepriester nimmt die Friedhofserde und läßt sie durch seine Hände rieseln. Dann spricht er das Gebet der unheiligen Weihung.

### Weihwasser herstellen

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

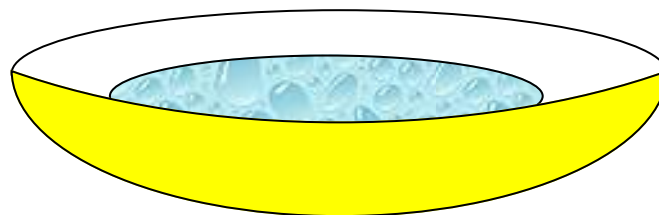
Reichweite Berührung [Wasser] (weißes Band)

Regeltechnische Wirkung.: etwa 1/2 L Wasser wird für 1 Jahr und 1 Tag gesegnet. Es kann verwendet und damit verbraucht werden in dem es auf einem Gegenstand oder einer Person verrieben wird. Diese erhält dann die Wirkung von dem Zauber Segnen (Z 21 Weihung & Verzauberung)

Bis Dämmerung wird eine Gegenstand Gesegnet. Ist es eine Waffe, so gilt sie als „heilig“. Ist es eine Rüstung, so werden unheilige Zauber welche die Rüstung durchdringen zu Rüstungstreffern und beschädigen die Rüstung.

Statt dessen kann es auch als Angriff auf Untote, Dämonen oder unheilige Priester geworfen werden. Diese erleiden 5 TP schwer heilbaren Schaden (Heilzeit x 10 mit Minimum 1h).

Allgemeine Beschreibung.: Die Hoheprietserin hebt die Schale mit Wasser in die höhe und geht in die Knie. Dann spricht sie das Gebet der Weihung.





## Z-S-2 Wunder



### Unheilige Waffe

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Unheiliges Symbol] (schwarzes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, das sie „unheiligen Schaden“ verursacht und zusätzlich + 1 TP Schaden anrichtet. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin legt das Unheilige Symbol auf die Schwertklinge und spricht den Fluch mit den Worten des Wunders laut und vernehmlich aus.

### Heilige Waffe

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol] (Weißes Band)

Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, das sie „heiligen Schaden“ verursacht und zusätzlich + 1 TP Schaden anrichtet. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Priesterin legt das Heilige Symbol auf die Schwertklinge und spricht den Segen des Wunders laut und vernehmlich aus.

### Der Göttliche Blitz

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Heiliges Symbol, Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Ein Blitz wird geformt und auf den Feind geworfen. Er verursacht 10 TP und durchschlägt Metall-Rüstung. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Kleriker steht vor seinem Altar. In der einen Hand das heilige Symbol und in der anderen sammeln sich Blitze. Mit den Worten des Gebetes des Wunders gewinnt der Blitz an Kraft und so schleudert er ihn auf den Frevler.

### Der Göttliche Flammenschlag

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Wurf [Heiliges Symbol, Softball]

Regeltechnische Wirkung.: Eine Flamme wird geformt und auf den Feind geworfen. Sie verursacht 10 TP und zündet das Ziel an 1 TP / min (max 3 TP). (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Kleriker steht vor seinem Altar. In der einen Hand das heilige Symbol und in der anderen sammeln sich Flammen. Mit den Worten des Gebetes des Wunders gewinnen die Flammen an Kraft und so schleudert er sie auf den Frevler.

### Der Göttliche Schlag

MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite Berührung [Heiliges Symbol, 2-Hand-Hammer o.ä.]

Regeltechnische Wirkung.: Die Waffe wird verzaubert um für einen einzigen Schlag 10 TP-Schaden zu verursachen. Dieser muss direkt nach der Verzauberung 10 Sec geladen werden und dann innerhalb 1 min geschlagen. (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Die Inquisitorin hebt ihren schweren Zweihandhammer, welcher ihr heiliges Symbol ist und ruft mit aller Kraft die Worte des Wunders, bevor sie den Hammer auf den unheiligen Altar hernieder fahren läßt und dieser Altar zertrümmert wird.



## Z-S-2 Wunder



### Götter Fluch

MP-Bewertung 110 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite unbekannt [(Un)heiliges Symbol, eine ungesühnte Tat.]

Regeltechnische Wirkung.: Das Ziel wird mit einem harten Fluch verzaubert, der permanent ist und durch eine Handlung wieder aufgelöst werden kann. Welche Resistenz hiergegen wirkt hängt von dem Fluch ab.

- (Körper-Magie) - Verwandlung o.ä.
- (Gifte & Allgemein) - Pest oder Lepra o.ä.
- (Beherrschung) - Tempel nicht betreten, oder davor 1 min knien o.ä.
- (allgemein) - Wird von Geistern verfolgt o.ä.

Jeder Fluch muss von der SL des abgesegnet werden, denn nur der Gott entscheidet, ob derjenige so schwer gegen ihn gesündigt hat, dass ein Götterfluch angemessen ist. Wird der Götterfluch abgewehrt oder gebrochen, so kann der Gott diesen für 1 Jahr und 1 Tag nicht erneut verfluchen.

Allgemeine Beschreibung.: Der Erz-Kleriker schaut auf seinen verwüsteten Tempel und schreit die Worte des Gebetes fast. Dann intoniert er die Worte des Wunders und bittet seinen Gott, den Frevler zu strafen, der dies getan hat. Er beschreibt die Qualen welcher dieser erleiden soll und dass dieser erst erlöst sein wolle, wenn dieser Tempel wieder aufgebaut sei.

### Göttliche Heilung

MP-Bewertung 150 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 1m [Heiliges Symbol „verbraucht“ ]

Regeltechnische Wirkung.: Der Verwundete wird sofort komplett geheilt. Das beinhaltet alle TP, alle Amputationen sowie Gifte, Krankheiten und Flüche.

Allgemeine Beschreibung.: Die Erzklerikerin betrachtet den gebrochenen Champion. Sie steigt zu ihm hinunter und legt ihr Heiliges Symbol auf seinen blutenden und sterbenden Leib. Dann spricht sie die Worte des Gebetes und ruft mit kraftvoller Stimme das Wunder herbei. Als sie das Heilige Symbol von ihm nimmt, ist es geschunden und zerstört, während der Champion genesen ist.

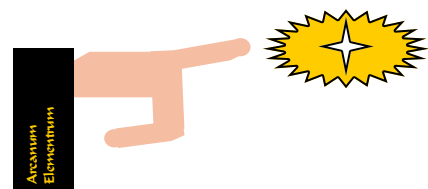
### Avatar Rufen

MP-Bewertung 200 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite ca 5m [Heiliges Symbol, „verbraucht“ 1 freiwilliges Opfer]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer wird von dem Avatar erfüllt, welcher nun den Körper führt, so lange er (die SL) es für richtig hält. Er hat seine eigenen Ansichten und einen Willen, der ihn dem Gott dienen läßt. Das Opfer wird am Ende gebrochen und geschunden zurrück gelassen, wenn der Avatar ihn verläßt.

Allgemeine Beschreibung.: Der Erz-Priester steht vor dem verängstigt wirkenden Messdiener und beginnt die Beschwörung. Das Heilige Symbol leuchtet auf und wird heller während die Worte des Wunders den Raum erfüllen. Dann nickt der Kleriker dem Messdiener zu und dieser ergreift das Heilige Symbol und verwandelt ihn in einen Engel. Das Heilige Symbol bleibt bei dem Avatar und zerfällt sobald dieser es Ablegt und zu dem Gott zurrück kehrt.



**Kapitel DÄMONEN-MAGIE Z-S-3.:**

Diese Sonder-Zauberliste ist nur jenen zugänglich, welche selbst Dämonenblut in ihrem Körper haben. Es ist dieses schwarze Blut, welches diese besonderen Zauber ermöglicht.

**Dämonen-Augen**

MP-Bewertung 5 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Die Augen des Dämons leuchten für 1h in dämonischem Licht. Wenn sie auf einen verfluchten Gegenstand schauen, so leuchtet er für sie kurz schwarz auf. (Kann schwarze Bändchen sehen)

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon legt beide Hände an die Schläfen und und knurrt die Worte der Dämonenmagie. Dann ist ein seltsamer Schimmer in den Augen.

**Präsenz verstärken**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Selbst [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Die unheilige Präsenz des Dämons wird so verstärkt, dass sie in 50m noch spürbar ist.

Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin spuckt sich in beide Hände, spricht die Worte der Dämonologie und dreht sich einmal im Kreis. Wie ein Hauch geht von ihr das Gefühl der Hölle aus.

**Rüstung öffnen**

MP-Bewertung 10 Zaubermacht-Einschätzung LEHRLING

Reichweite Berührung [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Die Rüstung wird jede Minute um 1 TP pro 10 Sec verringert. Es ist Sukkubus Zauberei, welche sie dazu benutzt um ein neues Opfer zu verführen.

Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin geht mit verführerischem Lächeln auf den Ritter zu und legt ihm den Zeigefinger der Hand auf die Schulter. Dann spricht sie mit süßem Gesicht die dämonischen Worte und fährt mit dem Finger weiter über die Rüstung. Immer weiter macht sie damit.

**Tausend sanfte Finger**

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 10m [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Dies ist Sukkubus Zauberei. Die Gesten zeigen an, welche Berührungen vom Zauberwirker durchgeführt werden. Die Berührungen sind immer sanft. Es ist ein erotisches Spielchen auf Entfernung.

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon schaut die Dame freundlich an, haucht in seine Hände und spricht die Worte der Dämonen. Dann lächelt er und fängt an die Hände auf eindeutige Weise zu Bewegen. Die Dame hält kurz die Luft an und überlegt ob ihr dies gefällt oder nicht. In der Zeit macht der Dämon weiter und wird mutiger mit den Gesten.



## Z-S-3 Dämonen



### Segen sehen

MP-Bewertung 15 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Selbst [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Der Dämon kann bis Dämmerung gesegnete Objekte sehen (sieht weiße Bändchen)

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon streicht sich mit beiden Zeigefinger über die geschlossenen Augen und Spricht die Worte der Dämonenmagie. Dann öffnet er diese wieder und sieht sich um.

### Unheilige Lust

MP-Bewertung 20 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite ca 10m [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Das Verzauberte Ziel wird beherrscht und verfällt bis Dämmerung einer Gier. (Gold, Macht, Sex...) Es ist wichtig, dass derjenige auch empfänglich ist dafür, denn eine vorhandene Gier wird verstärkt. (Beherrschung)

Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin fixiert ihr Ziel und nimmt eine Goldmünze in die Hand mit der sie spielt. Dann flüstert sie die Worte der Dämonen und flüstert dem Ziel zu, dass dieses Gold das seine sei und wirft es ihm zu.

### Flammenpeitsche

MP-Bewertung 30 Zaubermacht-Einschätzung GESELLE

Reichweite Berührung [Dämonenblut] (Schwarzes Band & Gelbe Bänder)

Regeltechnische Wirkung.: Eine LARP-Peitsche oder 2m Rohrisolierung werden bis Dämmerung oder für einen Kampf 1h zu einer Waffe, welche 2 TP Feuerschaden verursacht (Kampf-Magie)

Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon nimmt seine Peitsche heraus. Er spricht die Worte der Dämonen und macht einen Schlag durch die Luft. Daraufhin entflammt die Peitsche.

### Würgen

MP-Bewertung 35 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER

Reichweite ca 10m [Dämonenblut]

Regeltechnische Wirkung.: Das Opfer, dessen Name gerufen wird wird von dem Zauberwirker gewürgt. Dies ist stark ablenkend und verursacht 1 TP GEPRELLT pro 10 Sec am Torso. Dauer maximal 40 Sekunden (Resistenz Magie allgemein)

Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin deutet mit der Hand auf ihr Ziel und spricht die Worte der Dämonen. Er endet mit dem Ruf des Namens dieses Opfers und greift anscheinend nach seinem Hals.





## Z-S-3 Dämonen



### Flammen-Aura

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Selbst [Dämonenblut, 3x1 TP Verletzung] (gelbe Bänder)  
Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung oder für einen Kampf 1h umgibt sich der Dämon mit einer Aura aus Flammen, welche jeden der ihn mit einer Einhand-Nahkampf-Waffe angreift 1 TP Feuerschaden an dem Waffenarm verursacht.  
Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin kratzt sich über Arme, Beine und Brüste. Dann hebt sie ihre Arme und kreischt die Worte der Dämonen. Daraufhin kommen Flammen aus ihren Kratzern.

### Frost-Aura

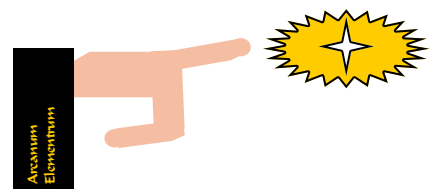
MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Selbst [Dämonenblut, Wasser, 3x 1 TP] (blaue Bänder)  
Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung oder für einen Kampf 1h umgibt sich der Dämon mit einer Aura aus Kälte, welche jeden der ihn mit einer Einhand-Nahkampf-Waffe angreift 1 TP Eis an dem Waffenarm verursacht.  
Allgemeine Beschreibung.: Der Dämon träufelt Wasser auf seinen Körper und knurrt die Worte der Dämonen. Das Wasser gefriert zu Eis und die Luft scheint etwas zu Flimmern.

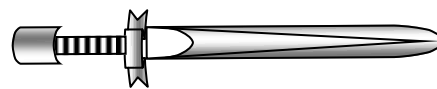
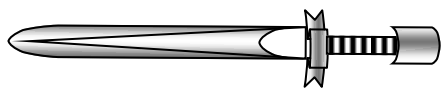
### Furcht-Aura

MP-Bewertung 50 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite Selbst [Dämonenblut, 3 TP rotes Blut] (rote Bänder)  
Regeltechnische Wirkung.: Bis Dämmerung oder für einen Kampf 1h umgibt sich der Dämon mit einer Aura der Angst, welche jeden der ihn mit einer Einhand-Nahkampf-Waffe angreift für eine Minute vor Furcht schreien lässt und hilflos macht.  
(Beherrschung)  
Allgemeine Beschreibung.: Die Dämonin schmiert sich Blut auf den Körper und spricht wütend die Worte der Dämonen. Eine kleine Dunkelheit beginnt sie zu umgeben.

### Dämonentor

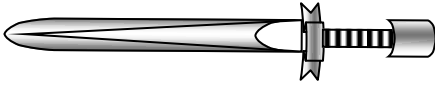
MP-Bewertung 100 Zaubermacht-Einschätzung MEISTER  
Reichweite ca 5m [Dämonenblut, Artefakt-Tor, 5x 1 TP Dämonen-Blut]  
Regeltechnische Wirkung.: Ein aufgebautes Dimensionsportal wird umgeleitet. Dafür muss der Zauber an beiden Toren vollzogen werden. Dies hält 3 Dämmerungen an.  
Allgemeine Beschreibung.: Der gehörnte Dämon steht inmitten der niedergeschlachteten Wächter des Tores. Er befiehlt fünf Dämonen zu sich, welche jeweil sich in den Arm schneden und ihr Blut auf dem Tor verteilen. Dann stellt er sich davor und knurrt die Worte der Dämonen. Weil der andere Gehörnte das gleiche Zuhause getan hat, öffnet sich ein schwarz-rot-gelbes Höllentor und weitere Dämonen treten heraus. Es hätte auch eine Falle sein können, bei dem der andere Gehörnte hoffte, dass er den Nebentor hier sterben lassen kann.



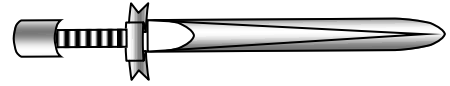


# MONSTERLISTEN





## M Monsterlisten



### Kapitel MONSTERLISTEN M .:

Es werden in den Monsterlisten auf die besonderen Fähigkeiten der Monster hingewiesen. Diese finden sich meist auch in anderer Form in der EP-Tabelle der Fähigkeiten und werden somit hier nur noch einmal kurz hervorgehoben.

Auch werden **Monster-Gefährlichkeiten** eingeschätzt nach einem System, wieviele wie starke SCs man wohl benötigt für einen einzelnen.

- 0 Bezieht sich auf den schwachen 0 EP-Character mit mieser Ausrüstung, oder den Nicht Kampffähigen Heiler oder Schelm
- # stellt den mit Waffe und leichter Rüstung ausgerüsteten Neu-Character dar, der nur mäßig kämpfen kann.
- = Hierbei handelt es sich um den durchschnittlich trainierten und ausgerüsteten Character mit seinen ca 20-30 Con-Tagen.
- + Das sind jetzt die Meister mit ihren 50 Con-Tagen, der Magischen Waffe und einer guten Ausrüstung
- \* Die Elite. Die Großmeister mit ihren 100+ Con-Tagen, den Artefakt-Waffen und einem außergewöhnlichen Repertoire.

### **Als Daumen-Regel gilt „dreifach“.**

Das bedeutet, 3 SCs der einen Stufe ergeben eigentlich einen der nächst höheren. Das bedeutet nicht, dass dies wirklich gleichwertig ist in einem Kampf, sondern, dass der Erfahrene vermutlich etwas besser ist aber mehr Kämpfe durchhält.

Auch beeinflusst die Fähigkeit des jeweiligen NSC den Ausgang des Kampfes natürlich sehr stark. Aber so weit im Detail kann man leider nicht vorplanen. Ausserdem ist es ja nur eine Daumenregel.

Es wird stark dazu geraten sich bei der Stärke der Monster zurrück zu halten und statt dessen mit mehreren Wellen zu arbeiten. Dies läßt sich deutlich besser kontrollieren. Auch ist es hilfreich für die angemeldeten SCs einfach einmal deren Kampfeinschätzung auf zu schreiben. Oftmals ist die Gesamte Stärke der SC-Lagers deutlich geringer als angenommen. Hinzu kommt, dass diese nicht wirklich Verbündete sein müssen, sondern sogar Totfeinde sein können.

### **Bekannte Monster-Fähigkeiten.:**

#### Aura sehen

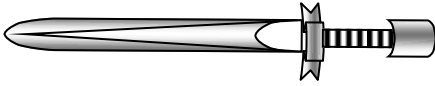
Die Seelenfarben und die Form der Seele werden erkannt, müssen aber interpretiert werden um Informationen zu erlangen.

#### Blutdurst

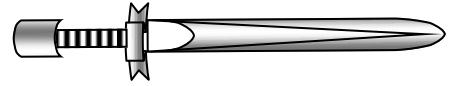
Normales Essen ist irgendwie geschmacklos. Es wird 1 mal pro Nacht Blut benötigt. Ansonsten bleibt das Gefühl von Hunger und die Regeneration sinkt um 1 Stufe.

#### Blutregeneration

Durch das Trinken von Blut Regenerieren Vampire sowohl Magie (20 MP je 1 TP-Torso) als auch eigene Wunden (heilt 1 TP je 1 TP-Torso in 1 h).



## M Monsterlisten



### **Bekannte Monster-Fähigkeiten.:**

#### Brennbar

Durch Feuer erleiden sie zusätzlich 1 TP Schaden (auch beim Brennen)

#### Dämonenblut

Hat schwarzes Blut, welches ihm Zugang zu der Zauberliste Dämonen gibt.

#### Dämonen-Regeneration

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

#### Dummheit

Sie reagieren eher, als geplant zu handeln

#### Elementar-ERDE

Trefferpunkt Multiplikator x2 / langsam / Resistenz Elementramagie ERDE (—3 TP)

#### Elementar-FEUER

Angebohren Fähigkeit Feuerball 2 x /Tag / Resistenz Elementramagie FEUER (—3 TP)

#### Elementar-LUFT

Angeborene Fähigkeit Windstoß 2 x /Tag / Resistenz Elementramagie LUFT (—3 TP)

#### Elementar.-WASSER

Einfrierender Angriff 1 Zone 1 min/ Resistenz Elementramagie WASSER (—3 TP)

#### Elementar-Regeneration

Heilt in der Heimatebene / im eigenen Element 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

#### Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „Silber“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „unheilige“ Waffen und Angriffe

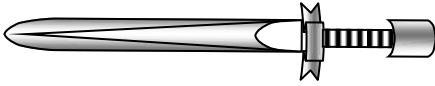
Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „Chaos / Ordnung bannen“

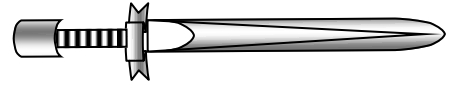
Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „Gegenteiliges Element“

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich



## M Monsterlisten



### **Bekannte Monster-Fähigkeiten.:**

#### Gestaltwandlung

Das Wesen kann sich in ein Wesen einer bestimmten anderen Rasse verwandeln.

#### Ghul-Gift

Eine Verletzung mit der Krallen welche 1 TP Verletzung verursacht hat die Gift-Stärke Geselle und lähmt in 1 min für 1h das verletzte Opfer.

#### Keine Freude

Sie erleben keine Freude durch Alkohol, Liebe, o.ä. Sehnen sich aber danach.

#### Keine Parade

Der Untote pariert nicht, sondern greift stumpf an.

#### Körperlos

Der Untote hat keinen Körper. Somit kann durch ihn hindurch gegriffen werden. Die Angriffe sind „durch Rüstung“.

#### Kurzsichtig

Das Wesen kann nicht weit sehen und kaum mit Fern-Waffen umgehen.

#### Langsam

Der Untote kann weder rennen noch Dauerlauf und auch seine Schläge sind langsam.

#### Leichengift

Eine Verletzung durch alte Waffen, oder Krallen führt zu Krankheit „Wundbrand“ mit Gift-Stärke Lehrling welcher nach 1 h vereitert und Fieber auslöst (Wundresistenz —1)

#### Lichtempfindlich

Tageslicht beendet die Untoten Regeneration bis zur Dämmerung und verletzt für 1 TP pro 10 Sec.

#### Lykantrophia

Diese Krankheit ist ansteckend und jemand der bis auf / unter Torso 0 TP gebissen wurde ist angesteckt. Bis zum nächsten Vollmond kann es geheilt werden. Danach ist die Heilung „herausfordernd“, da es sich fest mit dem Körper verbunden hat und liegt bei einer Schwierigkeit einer Wiederbelebung.

#### (Lykantrophien-Fluch)- Variante

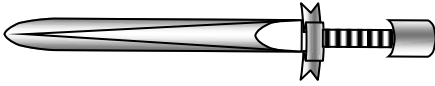
kostet 50 EP

Statt der Krankheit leidet die Figur unter einem Fluch, mit gleicher Wirkung. Dafür ist seine Version nicht ansteckend, sondern vererblich.

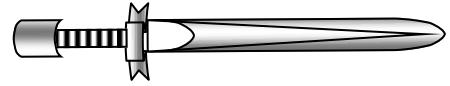
#### (Lykantrophia Kontrollieren) Erweiterung

kostet 100 EP

Kann bestimmen wann man sich verwandelt.



## M Monsterlisten



### **Bekannte Monster-Fähigkeiten.:**

#### Magische Körperwaffen

Bisse, Krallen, Hufe o.ä. gelten als „magisch“ und können so die Wesen im Astral-Raum / Geister-Ebene verletzen.

#### Meuchel-Biss

Der hinterhältige Biss in den Hals verursacht 3 TP-Torso / Blutung 1 TP/ min

#### Odem

Der Drache verfügt über ein Odem, den er maximal alle 5 min einsetzen kann.  
Streukomponente 1 TP/ Zone

#### Resistenz gegen normale Waffen

Normale Waffen verursachen —1 TP Schaden weniger.  
Dieser Schutz wirkt NICHT auf Rüstungen

#### Richtungs-Sinn

Die Richtung von Orten ist bekannt als habe jemand Karte & Kompass.

#### Schwach

Der Untote kann keine Zweihand-Waffen nutzen, oder Ogerstärke bekommen.

#### Strunz-Dumm

Sie sind so dumm, dass sie auch in offensichtliche Fallen hineingehen.

#### Trefferpunkt-Multiplikator

Die TP werden mit einem Wert multipliziert. Sie machen einfach weiter. Trotzdem ist die halbe-TP-Marke für sie wichtig, denn sie kriechen weiter. Diese TP-Multiplikatoren wirken NICHT auf Rüstungen

#### Untote Regeneration GESELLE

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

#### Untoten Heilung

Heilt durch Unleben und wird durch Heilung Verletzt (Siehe M1)

#### Verletzlichkeit gegenteiliges Element

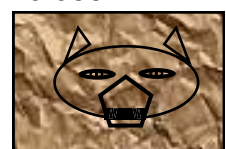
Der Schaden durch das Gegenteilige Element wird um +2 / Treffer erhöht. Dieser Schaden wird nicht durch „Regeneration“ geheilt, sondern muss normal heilen.

#### Verletzlichkeit Silber

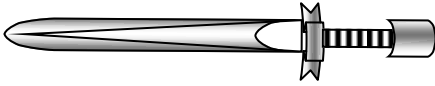
Der Schaden durch Silber Waffen wird um +2 / Treffer erhöht. Zusätzlich wird dieser Schaden nicht durch „Regeneration“ geheilt, sondern muss normal heilen.

#### Verletzlichkeit Sonnenlicht / Tageslicht

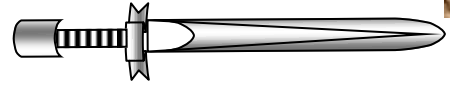
Der Schaden durch das Element FEUER wird um +2 / Treffer erhöht. Zusätzlich wird dieser Schaden nicht durch „Regeneration“ geheilt, sondern muss normal heilen.  
Lichtstrahlen der Sonne verursachen sofort 1 TP Schaden und weitere je 10 Sec.







## M1 Untote

**Kapitel MONSTERLISTEN Untote M1 .:**

UNTOTE leben nicht mehr, sondern sind von UNLEBEN erfüllt. Diese Kraft ist ein Gegen-Element zu LEBEN und beide zerstören einander. Wird ein Untoter normal geheilt, so wird er verletzt. Hierbei verursachen Heilungen TP-Schaden entsprechend dem was sie heilen würden.

Heilzauber	Schaden bei Untoten (tritt sofort ein)
1 TP geheilt	1 TP verletzt
1 Körperzone geheilt	3 TP verletzt in einer Körperzone
Alle Körperzonen geheilt	3 TP verletzt an jeder Körperzone
1 Amputation geheilt	5 TP verletzt an der Körperzone
Alle Amputationen geheilt	5 TP verletzt an jeder Körperzone
Wiederbelebung	10 TP verletzt an jeder Körperzone

Es gibt aber auch Untote Heilzauber, welchen denjenigen mit Unleben auffüllen. Diese wiederum sind für Lebewesen verletzend. Da Heilzauber bei Lebewesen länger brauchen, sind Verletzungszahlen auch langsamer als bei Untoten.

Schaden bei Lebewesen in 10 min	Heilzauber bei Untoten
1 TP Verletzt	1 TP geheilt
3 TP verletzt in einer Körperzone	1 Körperzone geheilt
3 TP verletzt an jeder Körperzone	Alle Körperzonen geheilt
5 TP verletzt an der Körperzone	1 Amputation geheilt
5 TP verletzt an jeder Körperzone	Alle Amputationen geheilt

**Besondere Fähigkeiten aller Untoten sind.:****Untote Regeneration GESELLE**

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

**Keine Freude**

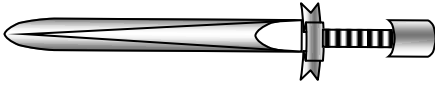
Sie erleben keine Freude durch Alkohol, Liebe, o.ä. Sehnen sich aber danach.

**Untoten Heilung**

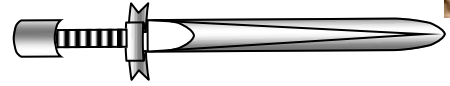
Heilt durch Unleben und wird durch Heilung Verletzt

**Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich



M1 Untote

**NIEDERE UNTOTE.:****Zombies**

Sie sind langsam, Dumm und kurzsichtig. Selten funktionieren ihre Rüstungen noch.  
 Trefferpunkt Multiplikator x3 / Strunz-Dumm / Langsam / Keine Parade /  
 Leichengift /  
*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Bauern-Zombie      Kampf-Stärke ##  
 TP-Torso 3x3=9      TP-Arm 2x3=6      TP-Bein 2x3=6  
 Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Krieger Zombie      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 5x3=15      TP-Arm 4x3=12      TP-Bein 4x3=12  
 defekte Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Zweihand-Waffe 2 TP

Oger Zombie      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 7x3=21      TP-Arm 6x3=18      TP-Bein 6x3=18  
 Keine Rüstung, Zweihand-Waffe 3 TP oder Faust 1 TP GEPRELLT

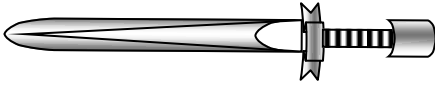
**Skelette**

Sind nicht langsam, sondern normal schnell, aber leicht und haben nur wenig Kraft.  
 Manche von ihnen tragen funktionierende Rüstungen.  
 Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)  
 Resistenz normale Waffen / Dummheit / Leichengift / Schwach /  
*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

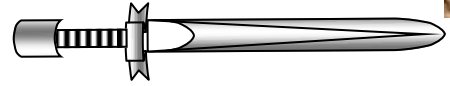
Bauern-Skelett      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP

Krieger-Skelett      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 Rüstung RS 1 bis 2  
 verrottete Rüstung, Normale Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP, Schild

Monster-Skelett      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6  
 Keine Rüstung, Normale Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP



M1 Untote



### **MITTLERE UNTOTE.:**

#### **Ghule**

Sie sind etwas langsam, kurzsichtig. Selten funktionieren ihre Rüstungen noch.

Gefährlich macht sie ihr Ghulgift an den Klauenhänden

Langsam / Keine Parade / Leichengift / Ghul-Gift „Geselle“ /

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Ghul-Kind      Kampf-Stärke #

TP-Torso 2      TP-Arm 1      TP-Bein 1

Keine Rüstung, Krallen 1/2 TP & Ghulgift (in 1 min für 1h gelähmt)

Ghul      Kampf-Stärke =

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

keine Rüstung, Krallen 1 TP & Ghulgift (in 1 min für 1h gelähmt)

Ghul-Krieger      Kampf-Stärke ==

TP-Torso 5      TP-Arm 3      TP-Bein 3

Rüstung RS 1-3

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP oder Krallen 1 TP & Ghulgift (s.o.)

#### **Geister**

Sind körperlose Wesen, die zwar aussehen als ob sie Kleidung und Rüstung tragen,

dies aber nicht wirklich tun. Sie können nur wenig bewegen und sind somit schwach.

Die Besonderheit ist wohl, dass sie nicht Zaubern können, denn ansonsten würden sie

als Spektral gelten. Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Resistenz normale Waffen / Schwach / Körperlos / Resistenz normale Waffen /

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Geister-Kind      Kampf-Stärke =

TP-Torso 2      TP-Arm 1      TP-Bein 1

Keine Rüstung, Faustschlag 1/2 TP durch Rüstung

Geist      Kampf-Stärke ==

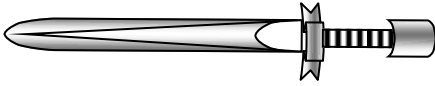
TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Keine Rüstung, Faustschlag 1 TP durch Rüstung

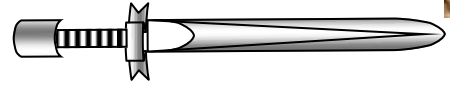
Geister-Krieger      Kampf-Stärke +

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

keine Rüstung, Schemen-Waffe 1 TP durch Rüstung



M1 Untote

**MITTLERE UNTOTE.:****Mumie**

Sie sind etwas langsam, kurzsichtig. Und für das untote Leben präpariert worden. Sie sind bessere und intelligentere Zombies. Sie sind komplett in Tücher eingewickelt.  
 Trefferpunkt Multiplikator x 3 / Langsam / Dummheit / Keine Parade / Brennbar / Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig

Billig-Mumie      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 3x3=9      TP-Arm 2x3=6      TP-Bein 2x3=6  
 Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Krieger Mumie      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 5x3=15      TP-Arm 4x3=12      TP-Bein 4x3=12  
 Rüstung RS 1-3  
 normale Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Zweihand-Waffe 2 TP

Magier Mumie      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 4x3=12      TP-Arm 3x3=9      TP-Bein 3x3=9  
 Magische Rüstung RS 3  
 Keine Rüstung, Normale Waffe 1 TP & Kampf-Zauber für 250 MP  
 Magisches Geschoss (10 MP), Feuerball (30 MP), Schreckens Bolzen (40 MP)  
 Gegenzauber (5/10/15/45 MP), Magie aufheben (20 MP)

**Wraith**

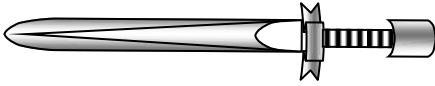
Sind körperlose Wesen, die Geistern von Monstern oder Tieren entsprechen.. Sie können nur wenig bewegen und sind somit schwach, sind aber den Kampf und das Anspringen gewohnt. Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)  
 Resistenz normale Waffen / Dummheit / Schwach / Körperlos / Resistenz normale Waffen / keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig

Haustier-Wraith Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 2      TP-Arm 1      TP-Bein 1  
 Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1/2 TP durch Rüstung

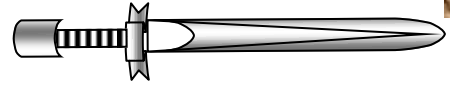
Wolf-Wraith      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung

Tieger-Wraith Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung

Troll-Wraith      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6  
 keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung



M1 Untote



## HÖHERE UNTOTE.:

### **Vampire**

Sie erscheinen oftmals wie normale Lebewesen, können jedoch im Licht der Sonne nicht bestehen. Sie trinken Blut um den Nachteil „Keine Freude“ für kurze Zeit zu neutralisieren (1h pro TP Blut) zusätzlich können sie alle Zaubern.

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig / Empfindlich magisch / Empfindlich Unheilig / Empfindlich Silber / Verletzlich Sonnenlicht & Feuer. / Blutdurst / Blutregeneration*

Vampir-Kind                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 2      TP-Arm    1      TP-Bein 1

Rüstung Rs 1                      Magie 50 MP

Normale Rüstung, Dolche 1 TP, oder Meuchel-Biss.

Untotes erkennen (5 MP) Untotes heilen (10 MP), Zombie binden (10 MP) Skelett binden (10 MP) Fluch Heilung Stören (10 MP)

Vampir                      Kampf-Stärke =

TP-Torso 3+1=4      TP-Arm    2+1=3      TP-Bein 2+1=3

Rüstung Rs 1 bis 2                      Magie 100 MP

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, oder Meuchel-Biss.

(s.o. Vampir -Kind) Frostball (30 MP), Lederhaut (10 MP)

Vampir Krieger                      Kampf-Stärke ==

TP-Torso 5+1=6      TP-Arm    4+1=5      TP-Bein 4+1=5

Rüstung RS 2-3                      Magie 100 MP

normale Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Zweihand-Waffe 2 TP oder Meuchel Biss (s.o. Vampir)

Vampir-Magier                      Kampf-Stärke +

TP-Torso 3+2 = 5      TP-Arm    2+2 =4      TP-Bein 2+2 =4

Magische Rüstung RS 2                      Magie 300 MP

Keine Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Meuchel Biss

(s.o. Vampir) Schutzhaut Holz (25 MP), Magische Rüstung Leder & schweres Leder (15 & 30 MP), Windstoß (25 MP), Frost-Ball (50 MP), Schreckens-Bolzen (40 MP)

Untotes Körperheilen (20 MP), Erheben der Toten (25 MP), Erheben der Knochen (30 MP), Waffe verzaubern (10 MP), Macht über Untote (50 MP)

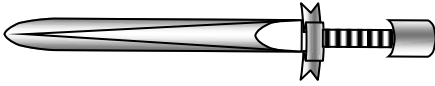
Vampir-Meister                      Kampf-Stärke \*

TP-Torso 5+2 = 7      TP-Arm    4+2 =6      TP-Bein 4+2 =6

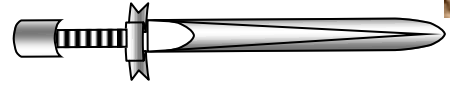
Magische Rüstung RS 3                      Magie 1000 MP

Keine Rüstung, Artefakt-Waffe magisch 1+1=2 TP oder Meuchel Biss

Die Zauber der Figur sollten wie für einen SC komplett ausgearbeitet werden, denn es handelt sich hier um ein UNIKAT.



M1 Untote



## HÖHERE UNTOTE.:

### **Todesritter**

Sie sind alte ,böse Ritter, welche nach ihrem Tode zu Untoten gemacht wurden. Dazu gehört ihre Rüstung und Waffe aus Lebzeiten. Sie sind die Generäle der Untoten.

Trefferpunkt Multiplikator x2 / Leichengift /

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Todesritter                      Kampf-Stärke +++

TP-Torso 7x2=14    TP-Arm    6x2=12    TP-Bein 6x2 = 12

Rüstung Rs 4+2=6                      Magie 200 MP

Normale verzauberte Rüstung, Normales verzaubertes Schwert 1+1=2 TP, Schild

Untotes erkennen (5 MP) Untotes heilen (10 MP), Zombie binden (10 MP) Skelett

binden (10 MP) Fluch Heilung Stören (10 MP), Untotes Körperheilen (20 MP),

Erheben der Toten (25 MP), Erheben der Knochen (30 MP), Macht über Untote (50

MP) Waffe des Todesritters (100 MP), Magische Rüstung Leder & schweres Leder & Kette (15 & 30 & 60 MP),

### **Skelett-Golems**

Sind erschaffene Untote. Sie haben große Stärke und halten viel aus.

Trefferpunkt Multiplikator x3 / Leichengift / Ogersträke / Resistent gegen Normale Waffen /

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Skelett-Golem                      Kampf-Stärke ++

TP-Torso 3x3=9    TP-Arm    2x3=6    TP-Bein 2x3=6

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Einhand-Waffe 2 TP oder Zweihandwaffe 3 TP

*Der Golem ist schon größer als ein normaler Mensch (150 kg NSCs z.B.)*

Skelett-Gigant                      Kampf-Stärke \*++

TP-Torso 5x3=15    TP-Arm    4x3=12    TP-Bein 4x3=12

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, zwei Zweihandwaffen 3 TP

*Dieser Untote sollte schon so seine 3m an Höhe erreichen.*

Skelett-Drache                      Kampf-Stärke \*\*\*

TP-Torso 7x3=21    TP-Arm    6x3=18    TP-Bein 6x3=18

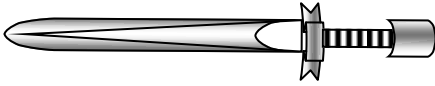
Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Klaue 3 TP, Biss 4 TP, Schwanz 3 TP GEPRELLT

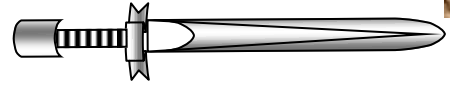
Staub-ODEM „Streukomponente“ 1 TP / Zone „alle 5 min“

*Es wird schwer werden einen großen Drachen her zu stellen. Deswegen kann zu einer Höhle mit 1 Geführten Kopf, sowie 2-4 geführten Krallen und einem geführten Schwanz gegriffen werden, welche jeweils von einem NSC-Team bedient werden.*





## M1 Untote

**HÖHERE UNTOTE.:****Spektrale**

Sind Geister welche ihr sterbliches Dasein für mehr Macht abgegeben haben. Erst zu spät wird ihnen klar, welchen Preis sie wirklich dafür zahlen müssen und so werden sie oftmals wahnsinnig, denn sie können sich an ihrem Dasein nicht erfreuen.

Sie beherrschen ein ganzes Repertoire an Zaubern.

Trefferpunkt Multiplikator x2 / Resistent gegen Normale Waffen / Körperlos / Lichtempfindlich /

*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig*

Spektral                      Kampf-Stärke ++

TP-Torso 4x2=8      TP-Arm    3x2=6      TP-Bein 3x2=6

Magische Rüstung RS 2              Magie 500 MP

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Hand oder Schemen-Waffe 1 TP durch Rüstung

Untotes erkennen (5 MP) Untotes heilen (10 MP), Zombie binden (10 MP) Skelett

binden (10 MP) Fluch Heilung Stören (10 MP) Untotes Körperheilen (20 MP),

Erheben der Toten (25 MP), Erheben der Knochen (30 MP), Waffe verzaubern (10 MP), Verfluchen (15 MP), Flammenklinge (50 MP)

Magisches Geschoss (10 MP), Feuerball (30 MP), Todesstrahl (50 MP) Flammenball (50 MP), Magie neutralisieren (50 MP)

Banshee                      Kampf-Stärke \*

TP-Torso 4x2=8      TP-Arm    3x2=6      TP-Bein 3x2=6

Magische Rüstung RS 2              Magie 1000 MP

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

(s.o. Spektral) Schrei der Banshee = Gedankenpain (80 MP)

*Meist elfische Spektrale, welche das Lied der Harmonie verändert singen.*

Lich                      Kampf-Stärke \*+

TP-Torso 5x2=10      TP-Arm    4x2=8      TP-Bein 4x2=8

Magische Rüstung RS 4              Magie 1500 MP

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Hand oder Schemen-Waffe 1 TP durch Rüstung

(s.o. Spektral) Lebensraub (50 MP), Ghul erschaffen (50 MP), Macht über Untote (50 MP), Seelenraub (60 MP), Wort des Befehls (60 MP), Geistiger Sklave (60 MP)

Lich-Lord                      Kampf-Stärke \*\*++==##00

TP-Torso 6x2=12      TP-Arm    5x2=10      TP-Bein 5x2=10

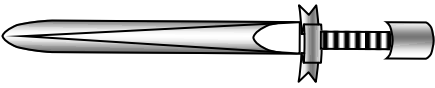
Magische Rüstung RS 4              Magie 5000 MP

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

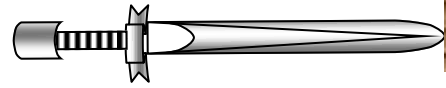
Keine Rüstung, Hand oder Schemen-Waffe 1 TP durch Rüstung

(s.o. Lich) u.v.m. Die Zauberlist ist größer als bei mächtigen SC-Zauberern.





M2 Elem.-Untote



M2

## **Kapitel MONSTERLISTEN Elementar-Untote M2 .:**

Diese Untoten sind eigentlich keine wirklichen Untoten. Sie haben ihre Lebenskraft verloren und durch ein arkanes Element ersetzt. Das ist dem Leben näher, als dem Untod. Trotzdem können sie genauso wie Untote beherrscht werden. Sie sind nicht so freudlos wie die normalen Untoten und sind deutlich bessere Diener, aber sie halten auch deutlich weniger aus. Es gibt keine höheren Elementar-Untoten,

### **Besondere Fähigkeiten aller Untoten sind.:**

#### **Elementare Untoten Regeneration GESELLE**

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

Sie können sowohl mit Heilmagie, als auch mit untoter Heilmagie geheilt werden

### **NIEDERE ELEMENTAR-UNTOTE.:**

#### **Elementar-Zombies (WASSER)**

Sie sind wie normale Lebewesen, haben aber einen Teil ihres Verstandes eingebüßt. In etwa so, als hätten sie zu lange nicht geschlafen.

*Dummheit / Untoten Regeneration / Empfindlich Heilig*

Bauern-Zombie      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Krieger Zombie      Kampf-Stärke ##

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Rüstung RS 1 bis 3

normale Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Zweihand-Waffe 2 TP

#### **Elementar-Skelette (Erde)**

Sie sind schwerer und stärker als Skelette, halten aber nicht so viel aus. Sie können sogar Bögen benutzen. Sie haben einen Teil ihrer Wahrnehmung eingebüßt und wirken dadurch manchmal dumm.

*Dummheit / Untoten Regeneration / Empfindlich Heilig*

Bauern-Skelett      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

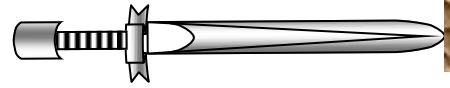
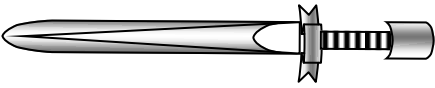
Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP

Krieger-Skelett      Kampf-Stärke +

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Rüstung RS 2 bis 4

Normale Rüstung, Normale Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP, Schild

**MITTLERE ELEMENTAR-UNTOTE.:****Elementar-Ghule (WASSER)**

Sie sind wie normale Lebewesen, haben aber einen Teil ihres Verstandes eingebüßt. In etwa so, als hätten sie zu lange nicht geschlafen. Sie haben kein Gift an den Krallen, sondern es ist ein Zauber (Schwäche) den sie Wirken  
Dummheit / Untoten Regeneration / Empfindlich Heilig

Bauern-Ghul                      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
Magie 30 MP

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Krallen 1 TP & Schmerz (10 MP) 1 min

Krieger Ghul                      Kampf-Stärke ++  
TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
Rüstung RS 2 bis 3              Magie 60 MP

normale Rüstung, Normale Waffe 1 TP oder Krallen 1 TP & Schmerz (10 MP) 1 min

**Elementar-Wraith (LUFT)**

Sie sind eine Art Körperlose Lufterelementare, welche einen Teil ihres Verstandes eingebüßt haben. Dies können sowohl Tiere, als auch normale Menschen o.ä. Gewesen sein vor ihrer Verwandlung. Dummheit / Körperlos / Resistenz Normale Waffen / Untoten Regeneration / Empfindlich Heilig

Haus-Katze                      Kampf-Stärke #  
TP-Torso 2      TP-Arm 1      TP-Bein 1

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 / 2 TP durch Rüstung

Hof-Hund                      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung

Tieger                      Kampf-Stärke ++  
TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)

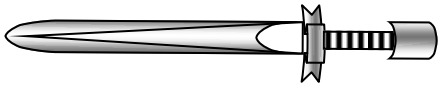
Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung

**Elementar-Lich (ÄTHER)**

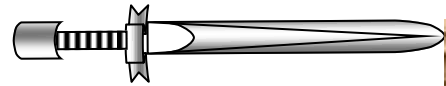
Sie haben auch einen Teil ihres Verstandes Verloren, sind aber vorher arkane Zauberer gewesen. Das Zauberrepertoire ist sehr vielfältig. Dummheit / Körperlos / Resistenz Normale Waffen / Untoten Regeneration / Empfindlich Heilig

Elem.Lich                      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2      Magie 250 MP  
Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)  
Keine Rüstung, Biss oder Krallen 1 TP durch Rüstung





M3 Dämonen



M3

## **Kapitel MONSTERLISTEN Dämonen M3 .:**

Dämonen entstammen den Höllen oder Abgründen. Hierbei gibt es Unterschiede ob sie dem CHAOS (Dämonen) oder der ORDNUNG (Teufel) zugehörig sind. Sie haben unterschiedliche Lebensansichten, sind aber beide Böse und versuchen Leid zu bringen. Sie halten sich sogar beide an bestimmte Grundsätze.

Ein Wort muss gehalten werden und ein Handel auch. Natürlich darf dies nach dem Wortlaut getan werden. Gerade Teufel versuchen oftmals sich als Dämonen zu tarnen und lassen sich dann auch von Chaos bannen vertreiben. Somit wird von den normalen Ordnung mit gut gleich gesetzt, obwohl das ja nicht stimmt.

Oftmals werden Wesen normaler Ebenen von Dämonen verführt um später selbst zu Dämonen zu werden. Seelen, welche die Essenz ausgelutscht und weg geworfen wurden beginnen eine neue Existenz als kleiner Dämon.

### **Besondere Fähigkeiten aller Dämonen sind.:**

#### **Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### **Empfindlich gegen „Chaos / Ordnung bannen“**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### **Dämonenblut**

Hat schwarzes Blut, welches ihm Zugang zu der Zauberliste Dämonen gibt.

#### **Dämonen-Regeneration**

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

### **NIEDERE Dämonen.:**

Dämonen Reg / *Empfindlich Heilig / Empfindlich Chaos -Ordnung / Dämonenblut*

Aufpasser                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 2      TP-Arm    1      TP-Bein 1

Rüstung RS 0 bis 2                      Magie 0 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Krallenhand 1/4 TP

Können durchdringend und laut schreien. Sind eher sehr klein.

Kurier                              Kampf-Stärke 0

TP-Torso 2      TP-Arm    1      TP-Bein 1

Rüstung RS 0                              Magie 0 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Krallenhand 1/4 TP

Können fliegen und transportieren leichte Nachrichten. Sind eher sehr klein.

Scout                                Kampf-Stärke 0

TP-Torso 2      TP-Arm    1      TP-Bein 1

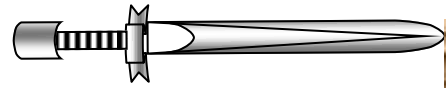
Rüstung RS 0 bis 1                      Magie 20 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Krallenhand 1/4 TP

Ziehen Schleichen und Tarnen allem anderen Vor. Sind eher sehr klein.



M3 Dämonen



M3

### **NIEDERE Dämonen.:**

Dämonen Reg / *Empfindlich Heilig* / *Empfindlich Chaos -Ordnung* / Dämonenblut

Diener                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Rüstung RS 0 bis 2                      Magie 0 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Sie sind die Versklavten, welche von allen verachtet und getreten werden. Zu feige um selbst zu herrschen.

Träger                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Rüstung RS 0 bis 4                      Magie 0 MP                      Dummheit

normale Rüstung, Krallenhand 1 TP

Sie sind groß und Stark, aber dumm. Tragen, schleppen, aufstapeln und geschlagen werden ist ihr Leben.

Kämpfer                      Kampf-Stärke =

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Rüstung RS 2 bis 3                      Magie 0 MP

normale Rüstung, 2 Einhand-Waffen 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Kampf und Verletzen ist ihr Daseins-Motto.

Krieger                      Kampf-Stärke =#

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

Rüstung RS 3 bis 4                      Magie 0 MP                      Dummheit

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2 TP oder Krallenhand 1 TP

Blutdurst, Verletzen und Quälen. Sie halten sich für die Bosse wenn die Chefs nicht da sind. Aber sie sind zu dumm um wirklich gefährlich zu sein.

Kultist                      Kampfstärke ##

TP-Torso 3+1=4      TP-Arm 2+1=3      TP-Bein 2+1=3

Rüstung RS 1 bis 2                      Magie 60 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Feuerfinger (5 MP), Magisches Geschoss (10 MP), Lederhaut (10 MP), Feuerball (30 MP),

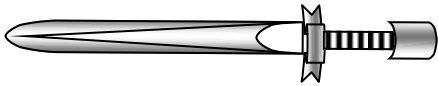
Lustsklavin                      Kampfstärke #

TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3

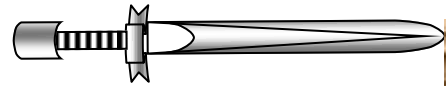
Rüstung RS 0                      Magie 35 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Lächeln (5 MP), Leichte Wunden behandeln (10 MP), Rüstung öffnen (10 MP), Angst (10 MP)



## M3 Dämonen



M3

### MITTLERE Dämonen.:

Sie haben schon einige Seelen leer gelutscht und viele gefoltert.

Dämonen Reg / *Empfindlich Heilig* / *Empfindlich Chaos -Ordnung* / *Dämonenblut*

Champion                      Kampf-Stärke ==

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

Rüstung RS 3 bis 4                      Magie 60 MP

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2 TP oder Krallenhand 1 TP

Sie stechen aus den Reihen der Krieger hervor, weil sie nicht dumm sind. Somit geben sie gute Unterführer ab. Ihr Ziel ist es irgendwann mächtig zu werden

Feuerfinger (5 MP), Befehl (25 MP), Feuerball (30 MP),

Magier                      Kampfstärke ==

TP-Torso 3+2=5      TP-Arm 2+2=4      TP-Bein 2+2=4

Rüstung RS 2+1=3                      Magie 250 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Feuerfinger (5 MP), Leichte Wunden behandeln (10 MP), Schmerz (10 MP), Magisches Geschoss (10 MP), Lederhaut & Hornhaut (10 & 25 MP), Magische Rüstung Leder & Hartes Leder (15 & 30 MP), Magie aufheben (20 MP), Befehl (25 MP), Feuerball (30 MP), Schreckenshand (30 MP), Niedere Dämonen Kontrollieren (35 MP),

Sie haben den Pfad der Macht beschritten und werden ihn zu Ende gehen.

Sukkubus                      Kampfstärke +

TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5

Rüstung RS 0                      Magie 270 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Lächeln (5 MP), Feuerfinger (5 MP), Magie spüren (5 MP), Leichte Wunden behandeln (10 MP), Rüstung öffnen (10 MP), Angst (10 MP), Schmerz (10 MP), Befehl (20 MP), Flammenpeitsche (30 MP), Berührung der Sukkubus (30 MP), Kontrolle über niedere Dämonen (35 MP), Ogerstärke (35 MP), Körperheilung (45 MP),

Sie sammeln Anhänger und Seelen. Ihre Macht kommt durch diejenigen welche ihnen dienen. Oftmals haben sie Gehör bei höheren Dämonen gefunden

Knochendämon                      Kampf-Stärke ++

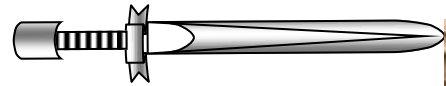
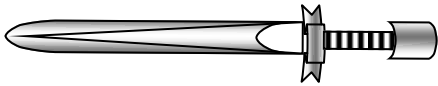
TP-Torso 7x2=14      TP-Arm 6x2=12      TP-Bein 6x2=12

Rüstung RS 3 bis 4                      Magie 0 MP                      Trefferpunkte x2, Ogerstärke,

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 3 TP oder Krallenhand 2 TP

Ohne Magie gelten sie dennoch als die Mächtigsten der Mittleren Dämonen. Es bedarf oftmals zwei andere Dämonen die zusammenarbeiten um mit ihm fertig zu werden.



**HÖHERE Dämonen.:**

Sie haben schon viele Seelen gelutscht und Legionen gefoltert.

Dämonen Reg / *Empfindlich Heilig* / *Empfindlich Chaos -Ordnung* / *Dämonenblut*

Gehörnter Krieger Kampf-Stärke +=

TP-Torso 7x2=14 TP-Arm 6x2=12 TP-Bein 6x2=12

Rüstung RS 4+1=5 Magie 140 MP Trefferpunkte x2,

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2+1=3 TP oder Krallenhand 1+1=2 TP

Sie stechen aus den Reihen der Krieger hervor, weil sie nicht dumm sind. Somit

geben sie gute Unterführer ab. Ihr Ziel ist es irgendwann mächtig zu werden

Feuerfinger (5 MP), Magische Rüstung (15 MP), Befehl (25 MP), Feuerball (30 MP),

Regeneration Stärken (30 MP), Ogerstärke (35 MP)

Gehörnter Magier Kampfstärke +=

TP-Torso 4+2=6 TP-Arm 3+2=5 TP-Bein 3+2=5

Rüstung RS 2+1=3 Magie 2000 MP

normale Rüstung, magischer Artefakt-Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Feuerfinger (5 MP), Gegenzauber (5/10/15/45 MP) Leichte Wunden behandeln (10

MP), Schmerz (10 MP), Magisches Geschoss (10 MP), Lederhaut & Hornhaut &

Steinhaut (10 & 25 & 50 MP), Magische Rüstung Leder & Hartes Leder & Kette (15 & 30 &

60 MP) Magie aufheben (20 MP), Befehl (25 MP), Feuerball (30 MP), Schreckenshand

(30 MP), Bannkreis gegen XXXX (30 MP), Niedere Dämonen Kontrollieren (35 MP),

Schreckens-Bolzen (40 MP), Flammenball (50 MP), Feuerregen (60 MP) u.v.m.

Sie haben den Pfad der Macht beschritten und sind nun wirklich mächtig.

Gehörnte Sukkubus (Ominbus) Kampfstärke \*+

TP-Torso 6 TP-Arm 5 TP-Bein 5

Rüstung RS 0 Magie 1500 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Krallenhand 1 TP

Lächeln (5 MP), Feuerfinger (5 MP), Magie spüren (5 MP), Leichte Wunden behandeln

(10 MP), Rüstung öffnen (10 MP), Angst (10 MP), Schmerz (10 MP), Befehl (20 MP),

Flammenpeitsche (30 MP), Berührung der Sukkubus (30 MP), Bannkreis gegen XXXX

(30 MP), Kontrolle über niedere Dämonen (35 MP), Ogerstärke (35 MP), Geistiger

sklave (60 MP), Körperheilung (45 MP), Wiederbelebung (100 MP),

Sie sammeln Anhänger und Seelen. Ihre Macht kommt durch diejenigen welche ihnen

dienen. Sie haben wohl die Macht eines höheren Dämonen übernommen und

verfügen über eine eigene Legion an Gefolgsleuten

LORD Kampf-Stärke \*\*\*+=##00

TP-Torso 7x4=28 TP-Arm 6x4=24 TP-Bein 6x4=24

Rüstung RS 4+2=6 Magie 10000 MP Trefferpunkte x4, Ogerstärke,

Magische Rüstung, Artefakt-Waffe 1+1+1 = 3 TP

Ein komplettes Großmeisterliches Repertoire an Zaubern.

Zusätzlich dazu das Geschoss der Verdammnis. (100 MP) sind sie selbst für Dämonen

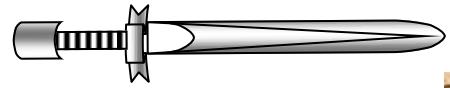
ein Alptraum, dem man lieber sehr höflich gegenüber tritt. Zum Glück gibt es pro

Hölle nur einen Lord.





M4 Elementare



M4

## **Kapitel MONSTERLISTEN Elementare M4 .:**

Elementare entstammen den Elementar-Ebenen. Normale Wesen können dort schlecht überleben, Weil diese Welt zu einseitig ist. Elementare hingegen leben in ihrer Heimatebene erst richtig auf und heilen schneller.

### **Besondere Fähigkeiten aller Elementare sind.:**

#### Elementar-Regeneration

Heilt in der Heimatebene/ im eigenen Element 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

#### Empfindlich gegen „Gegenteiliges Element“

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Verletzlichkeit gegenteiliges Element

Der Schaden durch das Gegenteilige Element wird um +2 / Treffer erhöht

#### Elementar-ERDE

Trefferpunkt Multiplikator x2 / langsam / Resistenz Elementramagie ERDE (—3 TP)

#### Elementar-FEUER

Angebohren Fähigkeit Feuerball 3 x /Tag / Resistenz Elementramagie FEUER (—3 TP)

#### Elementar-LUFT

Resistenz normale Waffen (—1 TP) / Resistenz Elementramagie LUFT (—3 TP)

#### Elementar.-WASSER

Einfrierender Angriff 1 Zone 1 min / Resistenz Elementramagie WASSER (—3 TP)

### **NIEDERE Elementare.:**

*Elementar-Regeneration / Empfindlich Geg. Element / Verletzlich Geg. Element*

Aufpasser Kampf-Stärke 00

TP-Torso 2 TP-Arm 1 TP-Bein 1

Rüstung RS 0 bis 2 Magie 50 MP Elementar-Magie Improvisieren 10 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Elementar-Hand 1/4 TP

Können durchdringend und laut schreien. Sind eher sehr klein.

Kurier Kampf-Stärke 0

TP-Torso 2 TP-Arm 1 TP-Bein 1

Rüstung RS 0 Magie 50 MP Elementar-Magie Improvisieren 10 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Elementar-Hand 1/4 TP

Können fliegen und transportieren leichte Nachrichten. Sind eher sehr klein.

Scout Kampf-Stärke 0

TP-Torso 2 TP-Arm 1 TP-Bein 1

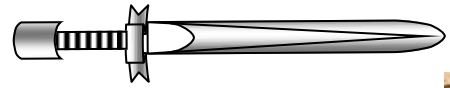
Rüstung RS 0 bis 1 Magie 50 MP Elementar-Magie Improvisieren 10 MP

Kleine Rüstung, kleine Waffe 1/2 TP oder Elementar-Hand 1/4 TP

Ziehen Schleichen und Tarnen allem anderen Vor. Sind eher sehr klein.



## M4 Elementare



M4

### NIEDERE Elementare.:

*Elementar-Regeneration / Empfindlich Geg. Element / Verletzlich Geg. Element*

Diener                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Rüstung RS 0                      Magie 100 MP    Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

keine Rüstung, Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Sie sind die Friedlichen, welche ein Leben im Dienst dem im Kampf vorziehen

Träger                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4      Dummheit

Rüstung RS 0 bis 4                      Magie 50 MP    Elementar-Magie Improvisieren 10 MP

normale Rüstung, Elementar-Arm 1 TP

Sie sind groß und Stark und gutmütig, aber dumm. Fast wie Pack-Pferde

Kämpfer                      Kampf-Stärke =

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

Rüstung RS 2 bis 3                      Magie 100 MP    Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

normale Rüstung, 2 Einhand-Waffen 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Sie sind die Wächter der Ebenen.

Krieger                      Kampf-Stärke =#

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

Rüstung RS 3 bis 4                      Magie 100 MP    Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Sie sind die Soldaten der Ebenen

Elementalist                      Kampfstärke =

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

Rüstung RS 1 bis 2                      Magie 250 MP    Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Heiler                      Kampfstärke #

TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3

Rüstung RS 0                      Magie 300 MP    Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Blutung stoppen (5 MP), Kraft geben (5 MP), Körperzauber Lösen (10 MP), Gift

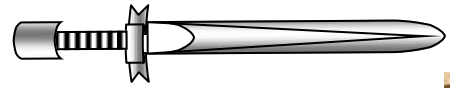
neutralisieren (25 MP), Leichte Wunden behandeln (10 MP), mittlere Wunden

behandeln (20 MP), schwere Wunden behandeln (30 MP), Körperheilung (45 MP),

Regeneration (50 MP),



## M4 Elementare



M4

### MITTLERE Elementare.:

*Elementar-Regeneration / Empfindlich Geg. Element / Verletzlich Geg. Element*

Champion Kampf-Stärke ==

TP-Torso 7 TP-Arm 6 TP-Bein 6

Rüstung RS 3 bis 4 Magie 250 MP Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Die Hauptleute der Elementaren Heere.

Magier Kampfstärke ==

TP-Torso 4 TP-Arm 3 TP-Bein 3

Rüstung RS 2+1=3 Magie 350 MP Elementar-Magie Improvisieren 50 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Sie sind die Baukünstler der Elementar-Ebenen

Gelehrter Kampfstärke +

TP-Torso 4 TP-Arm 3 TP-Bein 3

Rüstung RS 0 Magie 450 MP Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

normale Rüstung, Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Es sind die Weisen Berater der Elementar-Ebenen

### HÖHERE Elementare.:

*Elementar-Regeneration / Empfindlich Geg. Element / Verletzlich Geg. Element*

Avatar-Krieger Kampf-Stärke +==

TP-Torso 7 TP-Arm 6 TP-Bein 6 Ogerstärke

Rüstung RS 4+1=5 Magie 600 MP Elementar-Magie Improvisieren 100 MP

normale Rüstung, Zweihand-Waffen 2+1=3 TP oder Elementar-Arm 1+1=2 TP

Sie sind die mächtigen Heerführer

Avatar Magier Kampfstärke +==

TP-Torso 4+2=6 TP-Arm 3+2=5 TP-Bein 3+2=5

Rüstung RS 2+1=3 Magie 1550 MP Elementar-Magie Improvisieren 150 MP

Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 50 MP

Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 50 MP

normale Rüstung, magischer Artefakt-Dolch 1 TP oder Elementar-Arm 1 TP

Sie sind die mächtigen Wissenschaftler der Elementar-Ebenen

LORD Kampfstärke \*\*

TP-Torso 7x3=21 TP-Arm 6x3=18 TP-Bein 6x3=18

Rüstung RS 4+2=6 Magie 3000 MP Elementar-Magie Improvisieren 300 MP

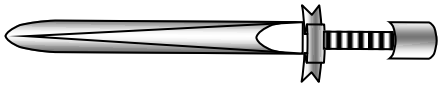
Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 100 MP

Nachtbar Elementar-Magie Improvisieren 100 MP

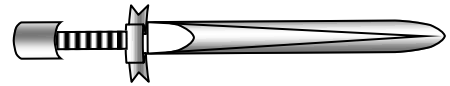
Magische Rüstung, Artefakt-Waffe 1+1+1 = 3 TP Trefferpunkte x3, Ogerstärke,

Sie sind Adelige der Elementar-Ebenen. Es gibt immer mehr als einen auf jeder Ebene.





M5 Drachen



## **Kapitel MONSTERLISTEN Drachen M5 .:**

Drachen sind prinzipiell sehr mächtige Geschöpfe, welche sehr stark mit der Magie verbunden sind. Sie sind Echsen mit Schuppenpanzer, üblicherweise fürchterlich groß und noch viel schwerer dar zu stellen. Wenn sie ein Element besitzen und einen Odem speien können, so gibt es auch ein gegenteiliges Element, für das sie empfindlich sind.

### **Besondere Fähigkeiten aller Drachen sind.:**

Empfindlich gegen „Gegenteiliges Element“

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

### Trefferpunkt-Multiplikator

Die TP werden mit einem Wert multipliziert. Sie machen einfach weiter. Trotzdem ist die halbe-TP-Marke für sie wichtig, denn sie kriechen weiter. Diese TP-Multiplikatoren wirken NICHT auf Rüstungen

### Odem

Der Drache verfügt über ein Odem, den er maximal # mal einsetzen kann.  
Streukomponente # TP/ Zone

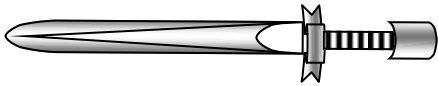
### **KLEINE Drachen (Menschengroß)**

*Empfindlich geg. Element / Trefferpunkte x 1 / Odem 1 TP pro Zone 1 mal pro Dämmer.*

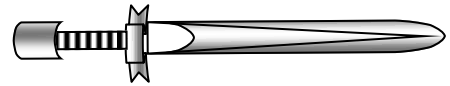
Baby-Drache                      Kampfstärke    ##  
TP-Torso 4      TP-Arm    3      TP-Bein 3  
Rüstung RS 2                      Magie 25 MP    Elementar-Magie Improvisieren 5 MP  
keine Rüstung, Krallen 1 TP oder Biß 1 TP  
Sie sind noch unbedarft und naiv. Sie sind zu schwach zum Fliegen und haben Hundewelpen-Augen.

Drakoid                              Kampfstärke    =  
TP-Torso 4      TP-Arm    3      TP-Bein 3  
Rüstung RS 3                      Magie 50 MP    Elementar-Magie Improvisieren 10 MP  
normale Rüstung, Krallen 1 TP oder Biß 1 TP, Normale 1H/2H Waffen 1 TP/ 2 TP  
Es sind aufrechtgehende Halbdrachen, welche aus der Verbindung zwischen Drachen und einem normalen Lebewesen entstammen. Üblicherweise haben sie Flügel mit denen sie sehr schlecht fliegen. Drachen setzen sie gerne als Wächter ein.

Drako-Chimera                      Kampfstärke    =  
TP-Torso 5      TP-Arm    4      TP-Bein 4  
Rüstung RS 4                      Magie 25 MP    Elementar-Magie Improvisieren 5 MP  
keine Rüstung, Krallen 1 TP oder Biß 1 TP,  
Dieser Halbdrache ist eine Mischung aus Drache und einem Raubtier. Es wird gemunkelt, dass manche Schwarzmagier so etwas per Magie aus einem Drachenei herstellen. Was sie mit dieser Abscheulichkeit wollen ist unklar.



## M5 Drachen



M5

### MITTLERE Drachen (Fahrzeug-Größe)

*Empfindlich geg. Element / Trefferpunkte x 2 / Odem 1 TP pro Zone 3 mal pro Dämmer.*

Reit-Drache Kampfstärke ++

TP-Torso 5x2=10 TP-Arm 4x2=8 TP-Bein 4x2=8

Rüstung RS 3 Magie 100 MP Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

keine Rüstung, Krallen 2 TP oder Biß 3 TP

Sie haben sich einen Diener gesucht, der für sie sorgt und für die Heranschaffung von Futter und Heilung zuständig ist. Sie sind die Flug-Offiziere eines Landes ihrer Wahl.

Jung-Drache Kampfstärke ++

TP-Torso 5x2=10 TP-Arm 4x2=8 TP-Bein 4x2=8

Rüstung RS 3 Magie 100 MP Elementar-Magie Improvisieren 20 MP

keine Rüstung, Krallen 2 TP oder Biß 3 TP

Alt genug um zu fliegen und jung genug um sich in mächtige Schwierigkeiten zu bringen. Unbesonnen, eigensinnig und viel zu mutig.

### MITTLERE Drachen (LKW-Größe)

*Empfindlich geg. Element / Trefferpunkte x 3 / Odem 2 TP pro Zone 3 mal pro Dämmer.*

Erwachsener Drache Kampfstärke ++=##

TP-Torso 6x3=18 TP-Arm 5x3=15 TP-Bein 5x3=15

Rüstung RS 4 Magie 350 MP Elementar-Magie Improvisieren 30 MP

keine Rüstung, Krallen 2 TP oder Biß 3 TP

Zauberrepertoire ca 100 MP festgelegte Zauber.

### GROßE Drachen (Haus-Größe)

*Empfindlich geg. Element / Trefferpunkte x 4 / Odem 2 TP pro Zone 9 mal pro Dämmer.*

Alter Drache Kampfstärke \*++

TP-Torso 7x4=28 TP-Arm 6x4=24 TP-Bein 6x4=24

Rüstung RS 5 Magie 850 MP Elementar-Magie Improvisieren 50 MP

keine Rüstung, Krallen 3 TP oder Biß 4 TP

Zauberrepertoire ca 500 MP festgelegte Zauber.

Ur-Alter Drache Kampfstärke \*\*\*

TP-Torso 7x4=28 TP-Arm 6x4=24 TP-Bein 6x4=24

Rüstung RS 6 Magie 2300 MP Elementar-Magie Improvisieren 100 MP

keine Rüstung, Krallen 4 TP oder Biß 5 TP

Zauberrepertoire ca 1500 MP festgelegte Zauber.





## M5 Drachen



### Drachen-Farben & Arten



ROT	FEUER-Drachen sind intelligent, haben einen Feuer-Odem und sind dem Element FEUER zugetan.
WEIß	EIS-Drachen sind intelligent, haben einen Eis-Odem und sind dem Element WASSER zugetan.
GRAU	STEIN- Drachen sind intelligent, haben einen Staub-Odem und sind dem Element ERDE zugetan
BLAU	BLITZ-Drachen sind intelligent, haben einen Blitz-Odem und sind dem Element LUFT zugetan.
GRÜN	Sumpf-Drachen sind mäßig intelligent, haben einen Säure Odem und sind Gift Resitent „Geselle“
SCHWARZ	Sumpf-Drachen sind intelligent, haben einen Säure Odem und sind keinem Element zugetan, sondern lernen viele arkane Zauber
BRAUN	Höhlen-Drachen sind mäßig Intelligent und haben keinen Odem. Sie sind auch keinem Element zugetan und zaubern nicht.
GELB	Schwefel-Drachen waren mäßig intelligent, hatten einen Feuer-Odem Und waren dem Element Feuer zugetan. Bis sie ausstarben.
Blau-Schwarz	SEE-Drachen sind nicht intelligent, haben keinen Odem und sind Und haben kein Element. Sie sind mehr Fisch als Drache.
PLATIN	PLATIN-Drachen sind hoch intelligent, haben einen Blitz-Odem und sind dem Element LUFT zugetan
GOLD	GOLD-Drachen sind hoch intelligent, haben einen Feuer-Odem und sind dem Element FEUER zugetan
SILBER	SILBER-Drachen sind hoch intelligent, haben einen Eis-Odem und sind dem Element WASSER zugetan
BRONCE	BRONCE-Drachen sind hoch intelligent, haben einen Staub-Odem und sind dem Element ERDE zugetan





## M6 Konstrukte



### Kapitel MONSTERLISTEN Konstrukte M6 .:



Konstrukte, oder GOLEMS wie sie im Volksmund genannt werden werden von mächtigen Thaumaturgen hergestellt. Sie sind nur gering intelligent und sollten von einem Befehlshaber geführt werden. Sätze wie „Geh dort hin und greife alles an.“ kann man nur machen, wenn es dort keine eigenen Truppen gibt. Wappenröcke lesen können die nur sehr selten. Dafür muss Intelligenz in den Golem gebunden werden. Dies wird aber oftmals als Schwarzmagie angesehen und entsprechend bestarft.

Zuerst wird der Körper hergestellt und dann nach und nach verzaubert. Es gibt hierbei gewaltige Unterschiede in der Qualität des Konstruktes. Manchmal werden Golems noch extra gepanzert. Meist lohnt es sich aber nicht.

#### **Besondere Fähigkeiten aller Golems sind.:**

Resistent Bezauberung und Beherrschung  
(siehe Fähigkeiten- Beschreibungen C13)

Resistent Gifte & Krankheiten Großmeister (ausser Kampfalchemie)  
(siehe Fähigkeiten- Beschreibungen C13)

#### Trefferpunkt-Multiplikator

Die TP werden mit einem Wert multipliziert. Sie machen einfach weiter. Trotzdem ist die halbe-TP-Marke für sie wichtig, denn sie kriechen weiter. Diese TP-Multiplikatoren wirken NICHT auf Rüstungen

#### Langsam

Der Golem kann weder rennen noch Dauerlauf und auch seine Schläge sind langsam.

#### **BILLIG-Golems**

*Resistent Beherrschung / Resitent Gift GM / Trefferpunkt Multiplikator x #/ langsam*

Stroh-Golem	Kampf-Stärke #	Wert ca 10 Kupfer
TP-Torso 4	TP-Arm 3	TP-Bein 3
Rüstung RS 1		Trefferpunkt Multiplikator x1
		Verletzlich Feuer (Schaden x2)
keine Rüstung, 2 Einhand-Waffen 1 TP oder Golem-Arm 1/2 TP GEPRELLT		

Es sind die billigsten der billigen. Leicht zu verarbeiten, gut zu binden und noch schneller zu zerstören. Keine Ogerstärke o.ä. Oftmals werden sie als Vogelscheuchen eingesetzt.

Lehm-Golem	Kampf-Stärke ##	Wert ca 20 Kupfer
TP-Torso 6	TP-Arm 5	TP-Bein 5
Rüstung RS 0		Trefferpunkt Multiplikator x1
keine Rüstung, 2 Einhand-Waffen 1 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT		

Es sind sehr billige Golems. Leicht zu verarbeiten, gut zu Trocknen und schnell zu zerstören. Keine Ogerstärke o.ä. Sie dienen oftmals als Wächter an trockenen Orten, an denen eh nichts wertvolles zu hohlen ist.

**NORMALE-Golems***Resistent Beherrschung / Resitent Gift GM / Trefferpunkt Multiplikator x #/ langsam*

Holz-Golem                      Kampf-Stärke =                      Wert ca 50 Kupfer  
 TP-Torso 4x2=8      TP-Arm 3x2=6      TP-Bein 3x2=6 Verletzlich Feuer (Sch. x2)  
 Rüstung RS 2                      Ogerstärke                      Trefferpunkt Multiplikator x2

keine Rüstung, 2 Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT

Diese Golems werden oftmals von Elfen eingesetzt. Sie haben noch Blätter und werden nicht selten mit Ents verwechselt. Dies ist natürlich Absicht, denn die Wut und Rache der Ents ist berüchtigt.

Ton-Golem                      Kampf-Stärke ==                      Wert ca 100 Kupfer

TP-Torso 5x2=12      TP-Arm 4x2=8      TP-Bein 4x2=8

Rüstung RS 2                      Ogerstärke                      Trefferpunkt Multiplikator x2

keine Rüstung, 2 Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT

Dieser gebrannte spezieller Lem läßt sich gut verarbeiten, aber das Brennen ist kompliziert, denn immerhin muss der ganze Golem in den Ofen. Köhler-Hügel sind eine weitere Möglichkeit dies fertig zu stellen.

Gips-Golem                      Kampf-Stärke =                      Wert ca 200 Kupfer

TP-Torso 4x2=8      TP-Arm 3x2=6      TP-Bein 3x2=6

Rüstung RS 2                      Ogerstärke                      Trefferpunkt Multiplikator x2

keine Rüstung, 2 Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT

Diese moderne Variante ist einfach viel hübscher als die Ton Golems und leichter in großer Masse her zu stellen, denn sie werden einfach in eine Form gegossen, aushärten gelassen und dann die Form geöffnet. Sie können dann auch gut nachmoduliert werden und zu hübschen weißen Statuen aufgewertet werden.

Fleisch-Golem                      Kampf-Stärke +                      Wert ca 300 Kupfer

TP-Torso 6x2=12      TP-Arm 5x2=10      TP-Bein 5x2=10 Regeneration GESELLE

Rüstung RS 0                      Ogerstärke                      Trefferpunkt Multiplikator x2

keine Rüstung, Golem-Arm 1 TP GEPRELLT

Diese Golems werden als „SCHWARZMAGIE“ angesehen und es ist kritisch sie zu erstellen, denn man muss das konservierte Fleisch von gerade Gestorbenen dafür verwenden. Besser ist es noch wenn das Fleisch noch von lebenden Wesen abgeschnitten wird. Dafür Regenerieren sie sehr schnell. (1 TP / 10 min & alle in 1 h) Sie werden gerne und oft weiter verstärkt was die Regeneration angeht bis zu Großmeister. (1 / 10sec , alle in 1 min) Das macht sie natürlich fürchterlich teuer aber auch ungeheuer gut. Leider können sie nicht wirklich mit Waffen umgehen.

**WERTVOLLE-Golems**

*Resistent Beherrschung / Resitent Gift GM / Trefferpunkt Multiplikator x #/ langsam*

Eichen-Runen-Golem Kampf-Stärke + Wert ca 5 Gold  
 TP-Torso 4x3=12 TP-Arm 3x3=9 TP-Bein 3x3=9 Verletzlich Feuer (Sch. x2)  
 Rüstung RS 3+2=5 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x3  
 keine Rüstung, 2 magisch Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT  
 Die Wächter adeliger Elfen bestehen oftmals aus den Eichenholz-Golems, welche mit Runen verziert sind. Sie sind häufig mit artifizieller Intelligenz ausgerüstet und verhalten sich mehr wie ein Krieger, denn einen Golem.

Stein-Golem Kampf-Stärke ++ Wert ca 10 Gold  
 TP-Torso 5x3=15 TP-Arm 4x3=12 TP-Bein 4x3=12  
 Rüstung RS 4 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x3  
 keine Rüstung, 2 Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT  
 Erst wird eine Steinstatue gemetzt und dann verzaubert. Sie sind fürchterlich harte Gegner. Jeder, der an Golems denkt, hat eigentlich einen Stein-Golem vor Augen.

Eisen-Golem Kampf-Stärke ++ Wert ca 20 Gold  
 TP-Torso 4x3=12 TP-Arm 3x3=9 TP-Bein 3x3=9  
 Rüstung RS 5 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x3  
 keine Rüstung, 2 Zweihand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT  
 Dieser moderne Golem kann schnell in großen Mengen dadurch hergestellt werden, dass man das heiße Eisen in eine Form gießt und abkühlen läßt. Die Waffen müssen dann nicht mal extra hergestellt werden, sondern können als schwere Eisenstreitkolben direkt mit hergestellt werden.

Skelett-Golem Kampf-Stärke +=== Wert ca 30 Gold  
 TP-Torso 3x3=9 TP-Arm 2x3=6 TP-Bein 2x3=6  
 Rüstung RS 0 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x3  
 Normale Waffen verursachen weniger Schaden (—1 TP)  
 Keine Rüstung, Einhand-Waffe 2 TP oder Zweihandwaffe 3 TP  
*Der Golem ist schon Größer als ein normaler Mensch (150 kg NSCs z.B.)*  
 (Siehe Untote Monster)  
 Diese Golems werden als „SCHWARZMAGIE“ angesehen und es ist kritisch sie zu erstellen, denn es handelt sich um UNTOTE. Es werden 5 komplette Skelette mit metallinem Draht verbunden und zu einem großen Körper zusammengeschnürt. bevor dieser Körper mit Magie gefüllt werden kann.

Ihr Vorteil ist klar, dass normale Dörfler einfach hilflos sind, weil sie ja durch normale improvisierten oder Einhand-Waffen keinen Schaden erleiden.

**MECHANIKER-Golems**

Diese Golems sind nicht wie die anderen Golems aus voll-Material, welches sich durch Magie verformt und bewegt, sondern sie bestehen aus einem Skelett mit Scharnieren und Zahnrädern. Und einer Art Rüstung. Die Magie bewegt dann die Körper indem sie die Muskeln ersetzt. Auch andere Materialien wie Holz, Stoff, Eisen, Stein oder Gold und Silber werden natürlich auch verbaut.

*Resistent Beherrschung / Resistent Gift GM / Trefferpunkt Multiplikator x #/ langsam*

**Stahl-Rüstungs-Golem Kampf-Stärke \*++ Wert ca 50 Gold**

TP-Torso 5x4=20 TP-Arm 4x4=16 TP-Bein 4x4=16

Rüstung RS 4+1=5 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x4

keine Rüstung, 2 magisch Einhand-Waffen 2 TP oder Golem-Arm 1 TP GEPRELLT

Resistenz Magie LEHRLING,

**Zwergen-Stahl-Rüstungs-Golem Kampf-Stärke \*\* Wert ca 100 Gold**

TP-Torso 6x4=24 TP-Arm 5x4=20 TP-Bein 5x4=20

Rüstung RS 4+2=6 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x4

keine Rüstung, 2 magische Einhand-Waffen & Flammen 3 TP oder

Golem-Arm 1 TP GEPRELLT. Resistenz Magie GESELLE, Fähigkeit 1 x pro Dämmerung Waffen entflammen lassen für 1 Kampf.

Der gute schwere Zwergenstahl und die Konstruktions-Filigranität, wie sie nur Zwerge hin bekommen. Es gibt nichts besseres für genau den Preis!

**Elfen-Stahl-Runen-Golem Kampf-Stärke \*\*++ Wert ca 200 Gold**

TP-Torso 6x4=24 TP-Arm 5x4=20 TP-Bein 5x4=20

Rüstung RS 4+2 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x4

keine Rüstung, 2 magische Einhand-Waffen & Flammen 3 TP oder Golem-Arm 1 TP

GEPRELLT. Resistenz Magie LEHRLING. Fähigkeit Feuerklinge (1 Kampf) 4x/Tag, Versteinern 2x / Tag, Schutzrunen Kampf, 2 x /Tag, Magie Neutralisieren „100“ 2x/Tag. Körperheilen /15 min) 2x/Tag.

Diese Elfenwächter sind recht intelligent, da sie mit den Seelen von Naturgeistern versehen werden. Auch jene, welche sühnen wollen dienen nach ihrem Tode als Elfen-Stahl-Runen-Golem-Wächter

(Silber-Gold-Platin & Stahl)

**Edelmetall-Rüstungs-Golem Kampf-Stärke \*\*\* Wert ca 300 Gold**

TP-Torso 7x4=28 TP-Arm 6x4=24 TP-Bein 6x4=24

Rüstung RS 4+2 Ogerstärke Trefferpunkt Multiplikator x4

keine Rüstung, 2 magische Einhand-Waffen & Flammen 3 TP oder Golem-Arm 1 TP

GEPRELLT. Resistenz Magie MEISTER. Fähigkeit Feuerklinge (1 Kampf) 4x/Tag, Magie neutralisieren „100“ 1x/Tag, Bannkreis gegen Chaos 1x/Tag, Bannkreis gegen Ordnung 1x/Tag, Fähigkeit Aura sehen (immer), unsichtbares Sehen (immer), Wirklich große Magie Akademien haben angeblich schon einmal so einen Golem gebaut um damit im Kriegsfall ihre Akademie zu verteidigen während sie im Krieg im Einsatz sind.

Gerüchteweise gibt es Mithrill-Golems..... Doch meist entpuppten die sich als Silber beschichtete Stahlgolems.



**Kapitel MONSTERLISTEN Gestaltwandler M7 .:**

Als erstes und wichtigstes. Gestaltwandler sind keine Lcantrophen, also keine Werwesen. Diese werden im nächsten Kapitel erläutert. Grundsätzlich ist es eine Form Magie ähnlich einem Zauber, welche denjenigen verwandelt, nur dass dies eine innewohnende Magie ist, welche nur auf den Gestaltwandler selbst wirkt. Dass der Volksmund sie als Werwesensieht und genauso behandelt ist einer der kleinen Probleme.



Hier werden sowohl die Schablonen für SC-Gestaltwandler, als auch die NSC-Gestaltwandler vorgestellt. Jede Gestaltwandlung bedarf einer Verkleidung. Diese richtet sich natürlich nach der Art der Wandlung.

Die Empfindlichkeit „magische Waffen“ bedeutet nicht extra Schmerzen, sondern, dass es wohl keine Möglichkeit gibt den Körper so zu verzaubern, dass er eine Resistenz hiergegen haben kann.

**Besondere Fähigkeiten aller Gestaltwandler sind.:****Gestaltwandlung**

Das Wesen kann sich in ein Wesen einer bestimmten anderen Rasse verwandeln.

**Empfindlich gegen „magische“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

Weitere Empfindlichkeiten Entsprechend der Stärke der Wandelfähigkeit.

**Gestaltwandler „harmlos“**

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“*

**Gestaltwandlung in Mensch**

30 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: keine, wirkt harmlos. Kein Fell, harmloses Gebiss, Faust.

Gestaltwandler Mensch

Kampf-Stärke #

TP-Torso 4

TP-Arm 3

TP-Bein 3

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Bogen 1 TP durchschlägt Ketten-Rüstung

Dieser angeblich normale Waldläufer sieht auf den Ersten Blick nett und harmlos aus.

**Gestaltwandlung in Halbling**

30 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: wirkt harmlos. Kein Fell, harmloses Gebiss, Faust.

Gestaltwandler Halbling

Kampf-Stärke #

TP-Torso 4

TP-Arm 3

TP-Bein 3

Rüstung RS 2

Magie 50 MP

Heilkunde Lehrling

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Wurfmesser 1 TP

Ein harmloser vergnüglicher Halbling, der vielleicht sogar gut singen und tanzen kann.





## M7 Gestaltwandler



### Gestaltwandler „harmlos“

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“*

#### Gestaltwandlung in **Zwerg**

35 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Wundresistenz +1, Kein Fell, harmloses Gebiss, Faust.

Gestaltwandler Zwerg Kampf-Stärke =  
TP-Torso 5 TP-Arm 4 TP-Bein 4

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Schild

Ein Zwerg, wie man ihn in manchen Schmieden findet. Sie sind dafür bekannt goldgierig zu sein, aber sehr Ehrenhaft.

#### Gestaltwandlung in **Ork**

35 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Wundresistenz+1, Kein Fell, harmloses Gebiss, Faust.

Gestaltwandler Ork Kampf-Stärke =  
TP-Torso 5 TP-Arm 4 TP-Bein 4

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Einhand-Waffe

Orks sind Barbaren, aber zu dumm um wirklich gefährlich zu sein. Also heißt es vorsichtig sein.

#### Gestaltwandlung in **Elf**

40 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Dämmersicht, gutes Gehör, wirkt harmlos. Kein Fell, harmloses Gebiss, Faust.

Gestaltwandler Elf Kampf-Stärke =  
TP-Torso 3+1=4 TP-Arm 2+1=3 TP-Bein 2+1=3

Rüstung RS 2 Magie 50 MP Heilkunde Lehrling

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Bogen 1 TP durchschlägt Ketten-Rüstung

Magie spüren (5), Gift spüren (5), Leichte Wunden heilen (10), Lederhaut (10),

Magisches Geschoss (10), Körperzauber lösen (10)

Eine harmlose wandernde Elfin mit ihrer Fähigkeit zu heilen.





## M7 Gestaltwandler



### Gestaltwandler „Tierwesen“

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“*



Vorsicht. Diese Wandlungen erzeugen möglicherweise Angst und Feindschaft. Auf jeden Fall wird derjenige schnell als gefährlicher Krieger eingeschätzt. Aussehen aufrechtgehendes Wesen mit tierischen Merkmalen.

Die Empfindlichkeit „magische Waffen“ & „Silber“ bedeutet nicht extra Schmerzen, sondern, dass es wohl keine Möglichkeit gibt den Körper so zu verzaubern, dass er eine Resistenz hiergegen haben kann.

#### Gestaltwandlung in **Echse**

50 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Lederhaut +1 TP, Wundresistenz +1 TP.

Giftiger Biss, „Lehrling“ 1 TP **Vereitern**

„Lehrling“ mit blutendem Biss verletzt verursacht es in 1 min Schmerzen, welche an Schmutz in der Wunde erinnern. Danach verliert das Opfer 6 h lang pro Stunde 1 TP Torso durch Vereitern der Wunde..

#### Gestaltwandler Echse

Kampf-Stärke =

TP-Torso 5+1=6      TP-Arm 4+1=5      TP-Bein 4+1=5

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP & Biß 1 TP + Vereitern

Sie hat eine Reptilien-Schnauze entsprechend ihrer Gestaltwandlung. Z.B. Drache, Alligator, Camaleon, o.ä.

#### Gestaltwandlung in **Horn-Vieh**

50 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Hörner 1 TP, Faust 1/2 TP **GEPRELLT**, Fell +1 TP, Wundresistenz +1 TP. Röhren. Durch den röhrenden Schrei verliert der Gestaltwandler seine Angst und schüttelt Angst-Effekte ab wie z.B. Beherrschungen.

#### Gestaltwandler Rind

Kampf-Stärke =

TP-Torso 5+1=6      TP-Arm 4+1=5      TP-Bein 4+1=5

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Zweihand-Waffe 2 TP, Horn 1 TP & Krallen 1 TP

Fähigkeit „Röhren“ (verliert seine Angst)

Es hat einen gehörnten Kopf entsprechend der Gestaltwandlung. Z.B. Minotaurus, Hirsch-Mann, Einhorn, o.ä.

#### Gestaltwandlung in **Wolf**

60 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +1 TP, Wundresistenz +1 TP.

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht

#### Gestaltwandler Wolf

Kampf-Stärke = #

TP-Torso 5+1=6      TP-Arm 4+1=5      TP-Bein 4+1=5

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 1 TP & Biß 1 TP

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht

Es hat einen hundeartigen Kopf entsprechend der Gestaltwandlung. Z.B. Waldwolf, Schäferhund, Bernhardiner, o.ä.



## M7 Gestaltwandler



### Gestaltwandler „Tierwesen“

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“*

Die Empfindlichkeit „magische Waffen“ & „Silber“ bedeutet nicht extra Schmerzen, sondern, dass es wohl keine Möglichkeit gibt den Körper so zu verzaubern, dass er eine Resistenz hiergegen haben kann.



#### Gestaltwandlung in **Raubkatze**

60 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +1 TP, Wundresistenz +1 TP.

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmsicht

Gestaltwandler Löwe

Kampf-Stärke =#

TP-Torso 5+1=6

TP-Arm

4+1=5

TP-Bein 4+1=5

Rüstung RS 2

Normale Rüstung, Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 1 TP & Biß 1 TP

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmsicht

Es hat einen Katzenartigen Kopf entsprechend der Gestaltwandlung. Z.B. Löwe, Tiger, Panther, Wildkatze, Fuchs, o.ä.

### Gestaltwandler „mächtiges Tierwesen“

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“ / Empfindlich „Heilig“ / Empfindlich „Unheilig“ / Voraussetzung benötigt Gestaltwandlung Tierwesen*

Die Empfindlichkeit „magische Waffen“ & „Silber“ & „Heilig“ & „Unheilig“ bedeutet nicht extra Schmerzen, sondern, dass es wohl keine Möglichkeit gibt den Körper so zu verzaubern, dass er eine Resistenz hiergegen haben kann.

#### Gestaltwandlung in **Mächtiges Tierwesen**

+100 EP

(Darf nur mit einer Grundform gewählt werden und erweitert diese.

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +2 TP, Wundresistenz +2 TP.

Verbessert die Haupt-Fähigkeit

Gestaltwandler Drache

Kampf-Stärke +

TP-Torso 7+2=9

TP-Arm

6+2=8

TP-Bein 6+2=8

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, magische Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 1 TP & Biß 1 TP

Giftiger Biss, „Geselle“ 1 TP **Vereitern**

„Lehrling“ mit Blutendem Biss verletzt verursacht es in 1 min Schmerzen, welche an Schmutz in der Wunde erinnern. Danach verliert das Opfer 12 h lang pro 1 h 1 TP Torso durch Vereitern der Wunde..

Es hat einen Drachen-Kopf und ausgeprägte Krallen, aber keinen Odem.



## M7 Gestaltwandler



### Gestaltwandler „mächtiges Tierwesen“

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“ / Empfindlich „Heilig“ / Empfindlich „Unheilig“ / Voraussetzung benötigt Gestaltwandlung Tierwesen*

Die Empfindlichkeit „magische Waffen“ & „Silber“ & „Heilig“ & „Unheilig“ bedeutet nicht extra Schmerzen, sondern, dass es wohl keine Möglichkeit gibt den Körper so zu verzaubern, dass er eine Resistenz hiergegen haben kann.



Gestaltwandlung in **Mächtiges Tierwesen** +100 EP

(Darf nur mit einer Grundform gewählt werden und erweitert diese.

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +2 TP, Wundresistenz +2 TP.

Verbessert die Haupt-Fähigkeit

Gestaltwandler Minotaurus      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 7+2=9      TP-Arm 6+2=8      TP-Bein 6+2=8

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, Zweihand-Waffe 3 TP, Faust 1 TP GEPRELLT & Horn 1 TP  
Ogerstärke. Empfindlichkeit Magische Waffen / Empfindlichkeit heilige Waffen /  
Empfindlichkeit unheilige Waffen / Empfindlichkeit Silber

Es hat einen Rinder-Kopf und große Fäuste. Sie werden oft mit echten Minotauern verwechselt, welche bekannt dafür sind Stark aber dumm zu sein.

Gestaltwandler Säbelzahn      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 7+2=9      TP-Arm 6+2=8      TP-Bein 6+2=8

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, magische Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 2 TP & Biß 2 TP

Verstärkte natürlich Waffen

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht.

Empfindlichkeit Magische Waffen / Empfindlichkeit heilige Waffen / Empfindlichkeit unheilige Waffen / Empfindlichkeit Silber

Es hat einen Katzenn-Kopf und ausgeprägte Krallen.

Gestaltwandler Schreckenswolf      Kampf-Stärke +  
TP-Torso 7+2=9      TP-Arm 6+2=8      TP-Bein 6+2=8

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, magische Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 1 TP & Biß 1 TP

Tierkontrolle „Hunde und Wölfe“ (15 MP) beliebig oft pro Tag

Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht

Empfindlichkeit Magische Waffen / Empfindlichkeit heilige Waffen / Empfindlichkeit unheilige Waffen / Empfindlichkeit Silber

Es hat einen Wolfs-Kopf und gut erkennbare Krallen.



**Kapitel MONSTERLISTEN Wer-Wesen und Vampiere M8 .:**

Es gibt einige wenige Gestaltwandler, deren Fähigkeiten auf Krankheit, Fluch oder ähnlichem basiert. Diese Schablonen sind mächtig, kosten aber keine EPs, weil sie mit Nachteilen ausgenutzt werden. Das bedeutet, dass man sie bekommen und auch wieder verlieren kann.



Lykantrophie wird z.B. durch ein nahezu „Totbeissen“ übertragen. Bis zum nächsten Vollmond ist es noch relativ leicht heilbar. Wolfswurz u.v.ä. Kräuter in Verbindung mit einem Gift neutralisieren „Lehrling“ oder ein Gift-Neutralisieren „Meister“ helfen da sehr gut. Nach dem Vollmond ist es dann selbst bei Gift-Neutralisieren Großmeister schon fast Glückssache, ob die Krankheit gebannt wird. Viele Heiler schätzen, dass ein Töten, Giftbannen Großmeister und dann eine Wiederbelebung ein vollkommene Heilung bewirkt.

**Besondere Fähigkeiten aller Wer-Wesen sind.:****Verletzlichkeit Silber**

Der Schaden durch Silber Waffen wird um +2 / Treffer erhöht. Zusätzlich wird dieser Schaden nicht durch „Regeneration“ geheilt, sondern muss normal heilen.

**Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

**Empfindlich gegen „magische“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

**Empfindlich gegen „Silber“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

**Empfindlich gegen „unheilige“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

**Blutdurst**

Normales Essen ist irgendwie geschmacklos. Es wird 1 mal pro Nacht Blut benötigt. Ansonsten bleibt das Gefühl von Hunger und die Regeneration sinkt um 1 Stufe.

**Lykantrophie**

Diese Krankheit ist ansteckend und jemand der bis auf / unter Torso 0 TP gebissen wurde ist angesteckt. Bis zum nächsten Vollmond kann es geheilt werden. Danach ist die Heilung „herausfordernd“, da es sich fest mit dem Körper verbunden hat und liegt bei einer Schwierigkeit einer Wiederbelebung.

**(Lykantropen-Fluch)- Variante**

kostet 50 EP

Statt der Krankheit leidet die Figur unter einem Fluch, mit gleicher Wirkung. Dafür ist seine Version nicht ansteckend, sondern vererblich.

**(Lykantrophie Kontrollieren) Erweiterung**

kostet 100 EP

Kann bestimmen wann man sich verwandelt.



## M8 Wer-Wesen



### Wer-Wesen

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“ / Empfindlich „heilig“ / Empfindlich „unheilig“ / Blutdurst / Lykantrophie*

Gestaltwandlung in **Wer-Wolf** 0 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +2 TP, Wundresistenz +2 TP.  
Ogerstärke, Regeneration maximal „Großmeister“, Regeneration +1 Stufe  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht  
Werwesen-Nachteile s.o.

Wer-Wolf Kampf-Stärke +  
TP-Torso 7+2=9 TP-Arm 6+2=8 TP-Bein 6+2=8  
Rüstung RS 2

Normale Rüstung, normale Einhand-Waffe 1+1=2 TP, Krallen 1+1= 2 TP & Biß 1+1=2 TP  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht, Regeneration Meister  
Es hat einen Wolfs-Kopf und gut erkennbare Krallen.

Gestaltwandlung in **Wer-Tieger** 0 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 2 TP, Krallen 2 TP, Fell +2 TP, Wundresistenz +2 TP.  
Regeneration maximal „Großmeister“, Regeneration +1 Stufe  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht  
Werwesen-Nachteile s.o.

Wer-Tieger Kampf-Stärke +  
TP-Torso 7+2=9 TP-Arm 6+2=8 TP-Bein 6+2=8  
Rüstung RS 2

Normale Rüstung, normale Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 2 TP & Biß 2 TP  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht, Regeneration Meister  
Es hat einen Tieger-Kopf und gut erkennbare Krallen.

Gestaltwandlung in **Wer-Ratte** 0 EP

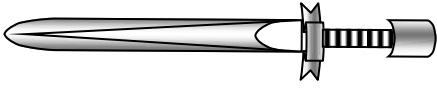
Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +2 TP, Wundresistenz +2 TP.  
Giftresistenz +1 Stufe“ Regeneration maximal „Großmeister“, Regeneration +1 Stufe  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht  
Werwesen-Nachteile s.o.

Wer-Ratte Kampf-Stärke =  
TP-Torso 7+2=9 TP-Arm 6+2=8 TP-Bein 6+2=8  
Rüstung RS 2

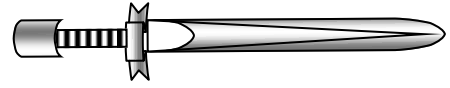
Normale Rüstung, normale Einhand-Waffe 1 TP, Krallen 1 TP & Biß 1 TP  
Geruchssinn, gutes Gehör & Dämmerlicht, Giftresistenz Meister,  
Regeneration Meister,  
Es hat einen Ratten-Kopf und gut erkennbare Krallen.







## M8 Wer-Wesen



### Wer-Wesen

*Gestaltwandlung / Empfindlich „magische Waffe“ / Empfindlich „Silber“ / Empfindlich „heilig“ / Empfindlich „unheilig“ / Blutdurst / Lykantrophie*

### Gestaltwandlung in **Wer-Bär**

0 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Fell +3 TP, Wundresistenz +3 TP.  
Ogerstärke, Regeneration maximal „Großmeister“, Regeneration +1 Stufe  
Werwesen-Nachteile s.o.

### Wer-Bär

Kampf-Stärke +=

TP-Torso 7+3=10    TP-Arm 6+3=9    TP-Bein 6+3=9

Rüstung RS 3

Normale Rüstung, normale Einhand-Waffe 1+1=2 TP, Krallen 1+1= 2 TP & Biß 1+1=2 TP

Regeneration Meister

Es hat einen Bären-Kopf und gut erkennbare Krallen.

Auf Wer-Jungfrauen, Wer-Elfen, Wer-Zwerge und ähnliche Unikate wurde in diesem Regelwerk verzichtet. Wenn jemand so etwa spielen möchte, sollte er sich einfach Hilfe bei den SLs mit den Weißen Jacken suchen, \*grinst wie ein Raubtier\*

### Vampire

Diese besondere Form der Gestaltwandler unterscheidet sich Grundlegend von den ganzen anderen Gestaltwandlern dadurch, dass sie nicht leben, sondern untot sind. Die Vampir-Monster finden sich bei M1-Untote.

### **Besondere Fähigkeiten aller Vampire sind.:**

#### Verletzlichkeit Sonnenlicht / Tageslicht

Der Schaden durch das Element FEUER wird um +2 / Treffer erhöht. Zusätzlich wird dieser Schaden nicht durch „Regeneration“ geheilt, sondern muss normal heilen. Lichtstrahlen der Sonne verursachen sofort 1 TP Schaden und weitere je 10 Sec.

#### Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „magische“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „Silber“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

#### Empfindlich gegen „unheilige“ Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

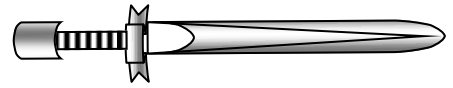
#### Blutdurst

Normales Essen ist irgendwie geschmacklos. Es wird 1 mal pro Nacht Blut benötigt. Ansonsten bleibt das Gefühl von Hunger und die Regeneration sinkt um 1 Stufe.





## M8 Wer-Wesen



### Blutregeneration

Durch das Trinken von Blut Regenerieren Vampire sowohl Magie (20 MP je 1 TP-Torso) als auch eigene Wunden (heilt 1 TP je 1 TP-Torso in 1 h).

### Meuchel-Biss

Der hinterhältige Biss in den Hals verursacht 3 TP-Torso / Blutung 1 TP/ min

### Keine Parade

Der Untote pariert nicht, sondern greift stumpf an.

### Untote Regeneration GESELLE

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

### Untoten Heilung

Heilt durch Unleben und wird durch Heilung Verletzt (Siehe M1)

### **Vampire**

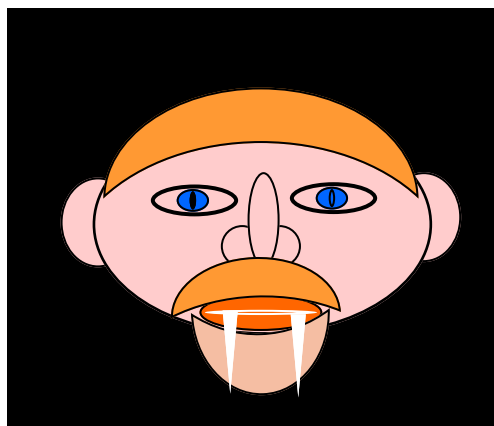
*Keine Freude / Untoten Regeneration / Untoten Heilung / Empfindlich Heilig / Empfindlich magisch / Empfindlich Unheilig / Empfindlich Silber / Verletzlich Sonnenlicht & Feuer. / Blutdurst / Blutregeneration*

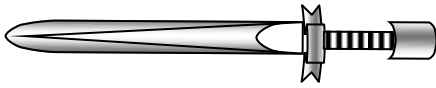
Gestaltwandlung in **Vampir** 0 EP

Zusatz-Fähigkeiten.: Biß 1 TP, Krallen 1 TP, Wundresistenz +1 TP.

Zusätzliche Magie von insgesamt 50 MP.

Die Monsterbeschreibungen finden sich auf den Seiten M1 bei den Höheren Untoten.





## **Kapitel MONSTERLISTEN Magische Wesen M9 .:**

Es gibt viele Möglichkeiten ein sogenanntes „**Magisches Wesen**“ zu werden. Das Erlernen von **Resistenzen** welche Magie benötigen um zu wirken, das Erlernen von **Gestaltwandlung** oder auch eine „permanente **Selbstverzauberung**“ sind direkte Wege dazu. Manche Wesen werden auch schon als so etwas **gebohren**. Einhörner, Feen, Elementar-Wesen, u.v.m.



Die Definition eines magischen Wesens ist. Das Wesen hat Magie mit seinem Leben so intensiv verwoben, dass sein Körper direkt mit der Magie verbunden ist. Ein einfacher Zauberkundiger ist noch kein magisches Wesen, nur weil er eine magische Kraftquelle hat. Trotzdem zählen beide als magisch für Magie-Spüren-Zauberei.

Üblicherweise nehmen sie ihre magische Fähigkeiten an alle Orte mit, denn Magie ist überall. Selbst in den trostlosesten Wüsten oder an den vernichtesten Burgruinen, im Reich des Todes, in den Höllen, Himmeln oder Elementar-Ebenen. Es gibt nur sehr wenige Orte an denen es keine Magie gibt weil diese dort nicht existieren kann.

*Solche Orte spürt jedes magische Wesen sofort, denn es fühlt sich dort Schwach und alle seine Fähigkeiten, welche auf Magie beruhen scheinen verschwunden zu sein. Sie verlieren jeden Tag 1 TP-Torso durch Magie-Entzug. Aber zumindest sind sie nicht alleine mit den Problemen. Auch keine göttliche, höllische oder arkane Magie kann dort wirken und auch alle Wesen anderer Ebenen geht es dort schlecht. Normale Wesen tendieren angeblich dazu, dort wahnsinnig zu werden. (Gerücht)*

Die Körper von Magischen Wesen sind für Alchemisten wertvoll, denn sie beinhalten gebundene Magie, welche sich in Tränke verarbeiten lässt. Das Blut eines Menschen mit Regeneration Geselle kann Trollblut ersetzen. Die Haare eines Elfen-Magus werden beim Sticken von Runen auf Roben verwendet u.v.m.

### **Besondere Fähigkeiten aller Magischen-Wesen sind.:**

Empfindlich gegen „Wahr-Silber“ (Mithrill) Waffen und Angriffe

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich

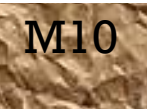
Es gibt keine Schablonen für Magisch Wesen.

Sie verwenden nur zusätzliche Fähigkeiten, welche sie ganz normal mit EP aufwiegen. Besonders verbreitet sind, Resistenz Bezauberung & Beherrschung, Resistenz Magie, Resistenz Gift (höher), angebohrene magische Fähigkeiten, Regeneration (höher). Gestaltwandlung,



**Kapitel MONSTERLISTEN Standard NSC M10 .:**

Das Gro der Gegner, welche gegen normale SC (Spieler-Character) antreten werden die eigentlich wenig gefährlichen Standard-NSC (Nicht Spieler Charaktere) sein. Sie werden nach den selben Regeln erschaffen wie SCs, und somit wird jeder SL (Spilleitung) geraten bei den eingesetzten Punkten und Ausrüstung zurrückhaltend zu sein.

**Angebliche besondere Fähigkeiten Standard-NSC sind.:****Simulierte Konvertierung in einen NSC (Never Sleep Character)**

Der Spieler der Figur scheint weder Schlaf noch Nahrung zu benötigen.

**Simulierte Resistenz gegen blaue Flecken und Schmerzen**

Der Spieler kann endlos viele Kämpfe, Gefechte, Schlachten und Todesszenen unbeschadet überstehen

**Simulierte grenzenlose Spielerfahrung**

Der Spieler kann jede noch so mächtige Figur spielen, egal wie wenig er das Konzept kennt oder Zeit hatte sich dort ein zu arbeiten.

**Simulierte engelsgleiche Geduld**

Der Spieler kann nicht nur stundenlang im Wald bei eis und Schnee auf den Plot warten, sondern er mag dies auch.

**Simulierter Arbeits-Sklave**

Der Spieler hatte sich niemals auf einen Con mit Rollenspiel gefreut, sondern wollte direkt eigentlich nur in der Küche kochen, oder Toiletten schrubben, denn dies fehlt ihm in seinem normalen Leben als hochdotierte Universitätsprofessor.

**Simuliertes Orakel**

Der Spieler benötigt keine Einweisungen und kann Thelepatie-Gleich die Anweisungen und Planungen der SL verstehen, umsetzen und retten,

**Standard NSCs**

*Nsc / Resistenz bleue Flecke / Spielerfahrung / Geduld / Arbeits-Sklave / Orakel*

NSC-3-Tage-Zombie                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 10      TP-Arm    9      TP-Bein 9

RS    0                      MP    0

Keine Rüstung, geliehene Waffe 1 TP

Lansam / Dummm (mit 3 m)/ Empfindlich Kritik / Empfindlich Wasser / Brennbar / keine Freude / kurzsichtig / Odem Fäulniss / Schwach.



M10 Standard NSC



### Standard NSCs

(keine)

### **Schwache Standard NSCs**

Sie sind lebendig und wollen überleben. Das mit dem Mut ist Zweifelhaft und zum Kampf werden sie meist von bösen gefährlichen Anführern gezwungen.

Hilfs-Schankmaid                      Kampf-Stärke 0

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 0                      MP 0

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Lesen & Schreiben (und Rechnen),

Varianten.: Schreiberling, Kaufmannsgehilfe, Betthäbchen, Tempeldiener....

Bettler                                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 0                      MP 0

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Varianten.: armer Taschendieb, armer Tagelöhner, jugendlicher Knecht,...

Armer Straßen-Räuber      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 1                      MP 0

Normale Rüstung, billige Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Varianten.: armer Handwerker, armer Bauer, jugendlicher Tunichgut.

Wundheiler                              Kampf-Stärke 0

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 0                      MP 15

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Feuerfinger (5 MP), leichte Wunden behandeln (10 MP)

Heilkunde Lehrling, Giftkunde Hausfrau

Varianten.: Feldscher, Scharlatan, Großmutter....

Jugendlicher Adeliger      Kampf-Stärke #

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 3                      MP 0

normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Adel Edelmann, Lesen & Schreiben, Heraldic,

Besitzt genug Geld oder Einfluss um in Begleitung zu sein

Varianten.: Tempel-Accolyth, Akademie-Anfänger, Student.....





M10 Standard NSC



### Normale Standard-NSCs

Sie sind lebendig und wollen überleben. Sie haben oftmals in der Miliz gedient und wollen ihre Familien sicher und geschützt wissen. Natürlich wollen sie bei all dem auch überleben.

Schankmaid                      Kampf-Stärke #  
 TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3  
 RS 0                      MP 0

Normale Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Lesen & Schreiben (und Rechnen),  
 Varianten.: Tänzerin, Schriftkundiger, Wander-Lehrer,....

M10

Straßen-Dieb                      Kampf-Stärke #  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 RS 1                      MP 0

Normale Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Schlösser Öffnen Lehrling, Rüstungspatrolle I, Giftkäufer Hausfrau  
 Varianten.: Taschendieb, Tagelöhner, Knecht, Schaaf-Hirte,...

Straßen-Räuber                      Kampf-Stärke #0  
 TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3  
 RS 2                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Varianten.: Handwerker, Bauer, Jäger.

Heiler                      Kampf-Stärke 00  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 RS 0                      MP 60

Keine Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Feuerfinger (5 MP), Licht (5 MP), Gift spüren (5 MP), Magie spüren (5 MP), leichte  
 Wunden behandeln (10 MP), Körperzauber lösen (10 MP), mittlere Wunden  
 behandeln (20 MP)  
 Heilkunde Geselle, Giftkäufer Lehrling,  
 Varianten.: Magier, Schamane, Thaumaturg, ....

einfacher Adliger      Kampf-Stärke ##  
 TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3  
 RS 3                      MP 0

normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Adel Edelman, Lesen & Schreiben, Heraldik,  
 Besitzt genug Geld oder Einfluss um in Begleitung zu sein  
 Varianten.: Prediger, Akademie-Hausmeister, Wander-Händler.





## M10 Standard NSC



### Ernst zu nehmende Standard-NSCs

Sie sind lebendig und wollen überleben. Sie sind in Diensten, welche ihre Härten haben und mussten wohl schon einmal um ihr Leben kämpfen.

Troß-Maid                      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 RS 2                      MP 20

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Lesen & Schreiben (und Rechnen), Haushaltsmagie, Giftkunde Hausfrau  
 Varianten.: Hure, Koch, Straßen-Sänger, ....

M10

Gilden-Dieb                      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3  
 RS 2                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Schlösser Öffnen Geselle, Rüstungsparade 2, Giftkunde Hausfrau, Fallen Lehrling  
 Varianten.: Meuchelmörder, Kurier, Ziegen-Hirte.

Räuber                      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 RS 2                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Varianten.: Schmied, Reiter, Waldläufer, Stadt-Wache, Soldat, Söldner

Armee-Heiler                      Kampf-Stärke ##  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 RS 2                      MP 150

Normale Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Feuerfinger (5 MP), Licht (5 MP), Gift spüren ( 5 MP), Magie spüren (5 MP), Verbände  
 Reinigen (5 MP), Blutung stoppen (5) leichte Wunden behandeln (10 MP),  
 Körperzauber lösen (10 MP), Lederhaut & Hornhaut ( 10 & 25 MP), mittlere Wunden  
 behandeln (20 MP), Gift neutralisieren (25 MP), schwere Wunden behandeln (30 MP)  
 Heilkunde Geselle, Giftkunde Geselle,  
 Varianten.: Armee-Magier, Wanderpriester, Druide

Adeliger Krieger                      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 RS 3                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT  
 Adel Edelmann, Lesen & Schreiben, Heraldic, Rüstungsparade 1  
 Besitzt genug Geld oder Einfluss um in Begleitung zu sein  
 Varianten.: Ordenskrieger



## M10 Standard NSC



### gefährliche Standard-NSCs

Sie sind lebendig und wollen überleben. Aber sie haben oftmals ein Ziel, dem sie dienen. Nur wenige streunen einzeln herum. Dafür tun sie auch Dinge, welche man ihnen zuerst nicht zutraut.

Amazone                      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5  
 RS 2                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Rüstungspare 2, Waffenmeister, Regeneration I

Varianten.: Hure, Koch, Straßen-Sänger, ....

Meister-Dieb                      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4  
 RS 2                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Schlösser Öffnen Meister, Rüstungspare 2, Giftkunde Lehrling, Fallen Geselle

Varianten.: Assasine, Armee-Kurier, Wolfs-Hirte. ....

Raubritter                      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5  
 RS 4                      MP 0

Normale Rüstung, normale Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Varianten.: Ritter, Armee-Offizier, Söldner-Offizier, ....

Meister-Heiler                      Kampf-Stärke ==  
 TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3  
 RS 2                      MP 250

Normale Rüstung, improvisierte Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Feuerfinger (5 MP), Licht (5 MP), Gift spüren ( 5 MP), Magie spüren (5 MP), Verbände

Reinigen (5 MP), Blutung stoppen (5) leichte Wunden behandeln (10 MP),

Körperzauber lösen (10 MP), Lederhaut & Hornhaut ( 10 & 25 MP), mittlere Wunden

behandeln (20 MP), Gift neutralisieren (25 MP), schwere Wunden behandeln (30 MP),

Körperheilung (35 MP), Regeneration (50 MP)

Heilkunde Meister, Giftkunde Geselle

Varianten.: Meister-Magier, Hohe-Priester, Meister Thaumaturg, ...

Adeliger Ritter                      Kampf-Stärke +=  
 TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5  
 RS 4                      MP 0

Normale Rüstung, magische Waffe 1 TP, oder Faust 1/2 TP GEPRELLT

Adel Edelmann, Lesen & Schreiben, Heraldic, Rüstungspare 2

Besitzt genug Geld oder Einfluss um in Begleitung zu sein

Varianten.: Heerführer, Inquisitor, „daine Mudda“

M10



**Kapitel MONSTERLISTEN Astral Ebene & Geister –Ebene M11 .:**

Das Betreten des Astral-Raumes oder der Ebene der Natur-Geister wird mit der Seele vollzogen. Der Körper bleibt zurrück. Es ist möglich aber schwierig den Körper mit in den Astralraum zu nehmen, Ein „magisches Wesen“ ist gefestigt genug dafür. Normale Wesen, selbst wenn sie über Magie verfügen müssen für die Zeit verzaubert werden. Bei der Geisterebene sieht es gleich aus. Dementsprechend müssen sich Astralwesen und Geister-Wesen beim Betreten der Normalen Welt erst einmal manifestieren.

Sie geben perfekte Ersatzseelen für Artefakte ab. Dafür werden sie in das Artefakt gebunden. Ob dies so wirklich so freiwillig ist, ist zumindest fragwürdig. Sämtliche Beschwörungen von Astralwesen sind für den Astralraum gedacht und nur bedingt im Normalraum zu gebrauchen.

**Besondere Fähigkeiten Astral & Geister-Wesen sind.:**

Resistenz normale Waffen (im Astralraum / Geister-Ebene)

Normale Waffen verursachen weniger Schaden (— 1 TP)

Aura sehen

Die Seelenfarben und die Form der Seele werden erkannt, müssen aber interpretiert werden um Informationen zu erlangen.

Magische Körperwaffen

Bisse, Krallen, Hufe o.ä. Gelten als „magisch“ und können so die Wesen im Astral-Raum / Geister-Ebene verletzen.

**Niedere Astral-Wesen**

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale intelligenz) / magische Körperwaffen*

Astral-Wolf                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5

RS 1      Fell                      MP 50

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Krallen 1 TP

Richtungs-Sinn (Astral-Raum)/ Magie identifizieren / arkane Magie Lehrling

Es ist der Fährtsensucher, welcher zu den Orten der mächtigen Magie führt.

Astral-Katze                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3

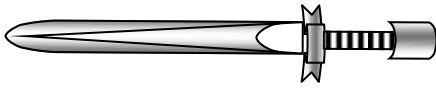
RS 1      Fell                      MP 50

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Krallen 1 TP

Anwesenheit spüren (Astral-Raum)/ Gruppe-Tarnen (Unsichtbarkeit-Astral-Raum) / arkane Magie Lehrling

Die Schleicherin, welche den Gefahren ausweicht.

M11



## M11 Astral Ebene



### Niedere Astral-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale Intelligenz) / magische Körperwaffen*

Astral-Schakal                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 5      TP-Arm 4      TP-Bein 4

RS 1      Fell              MP 50

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Krallen 1 TP

Richtungs-Sinn (Astral-Raum) / Seele analysieren / arkane Magie Lehrling

Es ist der Fährtenucher, welcher zu den Orten der Magie führt, aber dabei betrügt.



Astral-Pegasus                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

RS 1      Fell              MP 50

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Hufe 1 TP

Fliegen (Astral-Raum) / Gruppe-Transport (Astral-Raum) / arkane Magie Lehrling

Der schnellste Weg durch den Astral-Raum

### Mittlere Astral-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale Intelligenz) / magische Körperwaffen*

Stein-Elementar                      Kampf-Stärke +

TP-Torso  $5 \times 4 = 20$       TP-Arm  $4 \times 4 = 16$       TP-Bein  $4 \times 4 = 16$

RS 4                      MP 500

Keine Rüstung, 2 Hand Brachial-Waffe 3 TP, Magisches Geschoss (10 MP)

Regeneration Meister (1 TP pro min & alle TP in 10 min) / Langsam / Ogerstärke /

Erdmagie improvisieren (30 MP)

Der Verteidiger von Orten. Sie verlassen diese Orte nur selten oder weit.

Feuer-Elementar                      Kampf-Stärke +

TP-Torso  $5 \times 2 = 10$       TP-Arm  $4 \times 2 = 8$       TP-Bein  $4 \times 2 = 8$

RS 2                      MP 500

Keine Rüstung, Flammenhand 1 TP, Feuerball (30 MP)

Regeneration Meister (1 TP pro min & alle TP in 10 min), Feuer improvisieren 30 MP

Der Verteidiger von Orten, der dort als Fernkämpfer eingesetzt wird.

Luft-Elementar                      Kampf-Stärke +

TP-Torso  $5 \times 2 = 10$       TP-Arm  $4 \times 2 = 8$       TP-Bein  $4 \times 2 = 8$

RS 2                      MP 500

Keine Rüstung, Blitzhand 1 TP, Blitzball (30 MP)

Regeneration Meister (1 TP pro min & alle TP in 10 min), Luft improvisieren 30 MP

Der Verteidiger von Orten, der dort als Fernkämpfer eingesetzt wird.

Wasser-Elementar                      Kampf-Stärke +

TP-Torso  $5 \times 2 = 10$       TP-Arm  $4 \times 2 = 8$       TP-Bein  $4 \times 2 = 8$

RS 2                      MP 500

Keine Rüstung, Eishand 1 TP, Eis-Ball (30 MP), Heilzauber

Regeneration Meister (1 TP pro min & alle TP in 10 min), Wasser improvisieren 30 MP

Der Verteidiger von Orten, der dort als Fernkämpfer eingesetzt wird.



## M11 Astral Ebene



### Hohe Astral-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale Intelligenz) / magische Körperwaffen*

Astral-Elementar                      Kampf-Stärke \*  
 TP-Torso 5x6=30      TP-Arm 4x6=24      TP-Bein 4x6=24  
 RS 4                      MP 1000

Keine Rüstung, 2 Einhand Waffen Schemenklinge je 1 TP durch Rüstung,  
 Regeneration Meister (1 TP pro min & alle TP in 10 min)

Erd-Magie improvisieren (20 MP), Feuer-Magie improvisieren (20 MP),  
 Luft-Magie improvisieren (20 MP), Wasser-Magie improvisieren (20 MP),

Diese Wächter sind sehr gut an ihren runenübersäten Körpern zu erkennen. Sie bewachen den Astralraum selbst und kümmern sich nur um ernste Gefahren, nicht um den Kleinkram.



Astral-Fee                      Kampf-Stärke #  
 TP-Torso 2      TP-Arm 1      TP-Bein 1  
 RS 1                      MP 600

normale Rüstung, Dolch 1/2 TP, Heilzauber

Erd-Magie improvisieren (30 MP), Feuer-Magie improvisieren (30 MP),  
 Luft-Magie improvisieren (30 MP), Wasser-Magie improvisieren (30 MP),

Sie heilen die Wunden des Astralraumes und oft genug auch Reisende. Obwohl sie Kampfzauber wirken können, widerspricht dies sehr ihrem Wesen, dass sie schon sehr zornig sein müssen dafür.

Astral-Fee-Soldat                      Kampf-Stärke =  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 RS 3                      MP 1100

normale Rüstung, Zweihänder 1 TP, Heilzauber

Erd-Magie improvisieren (50 MP), Feuer-Magie improvisieren (50 MP),  
 Luft-Magie improvisieren (50 MP), Wasser-Magie improvisieren (50 MP),

Sie waren normale Feen, wurden aber durch das, was in ihrem Leben passierte so zornig, dass sie schnell zur Waffe greifen um dem Übel ein Ende zu bereiten, bevor es zu groß dafür wird. Sie sind eingebildet und Arrogant und von sich überzeugt.

Astral-Fee-Lord                      Kampf-Stärke +  
 TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2  
 RS 3                      MP 2300

normale Rüstung, Dolch 1/2 TP, Heilzauber

Erd-Magie improvisieren (100 MP), Feuer-Magie improvisieren (100 MP),  
 Luft-Magie improvisieren (100 MP), Wasser-Magie improvisieren (100 MP),

Sie sind die wirklich mächtigen des Astralraumes, aber zum Glück oftmals Gutherzig.

**Niedere Geister-Wesen***Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale intelligenz) / magische Körperwaffen*

Geister-Wolf                      Kampf-Stärke =

TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5

RS 1      Fell              MP 100

Keine Rüstung, Biß 1 TP &amp; Krallen 1 TP

Richtungs-Sinn (Geister-Ebene)/ Wolfsrudel rufen (Geister-Ebene) /

Geister-Magie Geselle

Variante .: Geister-Hund, Geister-Schakal, Geister Warg

Ein treuer Begleiter als Freund oder eine fürchterliche Nemesis als Feind.

M11

Geister-Luchs                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3

RS 1      Fell              MP 250

Keine Rüstung, Biß 1 TP &amp; Krallen 1 TP

Magie identifizieren / Wissen arkane Magie &amp; Zauber (Meister) / Geister-Magie Geselle

Varianten .: Geister-Katze, Geister-Fuchs, Geister-Wildkatze

Der heimliche Gelehrte über den Astralraum. Welcher manchmal zwischen Geister-Ebene und Astral-Raum-wechselt.

Geister-Tieger                      Kampf-Stärke +

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

RS 2      Fell              MP 100

Keine Rüstung, Biß 2 TP &amp; Krallen 1 TP

Anwesenheit spüren (Geister-Ebene)/ Geister-Magie Geselle

Varianten .: Geister-Löwe, Geister-Panther, Geister Säbelzahn.

Groß &amp; stark. Ein fürchterlicher Feind. Ihn zum Freund zu machen ist schwierig.

Geister-Pferd                      Kampf-Stärke =

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

RS 1      Fell              MP 100

Keine Rüstung, Biß 1 TP &amp; Hufe 1 TP

Angeboren Fähigkeit „Hast“ (10 x), Geister-Magie Geselle

Varianten .: Geister-Pegasus, Geister-Hirsch.

Zu schnell für selbst den mächtigen Tieger. Sie sind sanftmütig und oftmals freundlich, doch eher scheu.

Geister-Hase                      Kampf-Stärke 00

TP-Torso 3      TP-Arm 2      TP-Bein 2

RS 1      Fell              MP 100

Keine Rüstung, Biß 1/2 TP

Versteck finden, Geister-Magie Geselle

Varianten .: Geister-Eichhörnchen, Geister-Ratte, Geister-Frettchen.

Sie sind wohl die harmlosesten aller Geisterwesen und ihnen ist das auch sehr bewusst. Deswegen sind sie recht scheu.





## M11 Astral Ebene



### Niedere Geister-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale intelligenz) / magische Körperwaffen*

Geister-Falke                      Kampf-Stärke #

TP-Torso 4      TP-Arm 3      TP-Bein 3

RS 1      Federn                      MP 100

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Krallen 1 TP

Richtungs-Sinn (Geister-Ebene) / An magische Orte sehen (Geister-Ebene) /

Geister-Magie Geselle / Fliegen

Variante .: Geister-Adler, Geister Eule, Geister Habicht.

Sie sind stolze Wächter, welche immer ein Auge auf die Umgebung halten. Sie können sowohl Rituale in der Normalen Welt sehen, als auch in der Geister-Ebene magische Orte aus der Entfernung erkunden. Oftmals sehen sie sogar verzauberte Wesen welche mit ihren Körpern in die Geister-Ebene eindringen und beobachten diese.



### Mittlere Geister-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale intelligenz) / magische Körperwaffen*

Von Totems Abgesandte entsprechen dem ihrer Form, sind aber viel mächtiger.

Abgesandter                      Kampf-Stärke +

TP-Torso +1      TP-Arm +1      TP-Bein +1

RS +1                      MP 600

keine Rüstung, Biß / Kralle / Hufe (siehe Geister-Tier)

Geister Magie Meister,

Ihnen wohnt die Macht der Totems inne. Sie verstehen oftmals den Willen dieser Wesen und versuchen die Geschehnisse in diese Richtung zu bewegen. Das bedeutet nicht, dass sie allem und jedem diese Pläne erläutern.

Einhorn                      Kampf-Stärke +

TP-Torso 7      TP-Arm 6      TP-Bein 6

RS 4      Fell                      MP 1000

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Hufe 1 TP, Horn „Blitz“ 3 TP

Angebohren Fähigkeit „Hast“ (10 x), Geister-Magie Großmeister

Zu schnell für selbst den mächtigen Tieger. Sie sind sanftmütig und freundlich, doch eher scheu. Sie gelten als die größten Heiler der Geister-Ebene und sind so sehr mit der Natur verbunden, dass sie in der normalen Welt leben und gleichzeitig ihre Seele auf die Reise schicken können.

Auf der Normalen Ebene sind die Werte gleich, statt sich möglicherweise ab zu schwächen. Die von manchen Elfen-Reichen gerittenen „Kriegseinhörner“ sind bei weitem nicht so stark, da sie mehr „Halb-Einhörner“ mit einem gerüttelten Stück Pferdeblut sind.

elfisches Kriegseinhorn      Kampf-Stärke =

TP-Torso 6      TP-Arm 5      TP-Bein 5

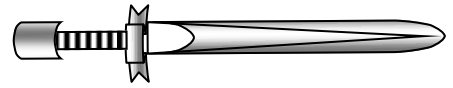
RS 2      Fell                      MP 100

Keine Rüstung, Biß 1 TP & Hufe 1 TP, Horn „Blitz“ 2 TP

Geister-Magie Geselle



M11 Astral Ebene



### hohe Geister-Wesen

*Resistenz normale Waffen / Aura sehen / (normale intelligenz) / magische Körperwaffen*

Totem-Avatare entsprechen dem ihrer Form, sind aber viel mächtiger.

TotemAvatar Kampf-Stärke \*

TP-Torso +2 TP-Arm +2 TP-Bein +2

RS +2 MP 2000

keine Rüstung, Biß / Krallen / Hufe (siehe Geister-Tier)

Geister Magie Groß-Meister, Manifestieren in der normalen Ebene

Sie sind eine Manifestation des Totems und stellen normalerweise deren Willen dar.

Sie zu töten läßt diese Seelenkraft nur zurrückkehren zu den einzelnen Seelen. Es kann immer nur ein Avatar des selben Totems gleichzeitig am selben Ort sein. Auch kann es ein Totem der Katzenwesen geben und dies mit dem Totem der Löwen und Luchse reden. Dies ist ein Zeichen von innerer Uneinigkeit.

Ahnen-Geist Kampf-Stärke +

TP-Torso 6 TP-Arm 5 TP-Bein 5

RS 2 Fell MP 600

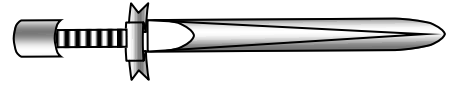
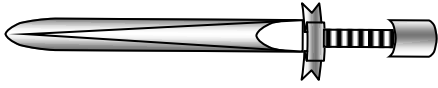
Keine Rüstung, Biß 1 TP & Hufe 1 TP, Horn „Blitz“ 3 TP

Geister-Magie Groß-Meister. Manifestieren in der Normalen Ebene für „kurze Zeit“

Manche alte Schamanen (o.ä.) gehen als letzte Reise den Weg in die Geister-Ebenen. Ihre Seelen verbleiben dort während der Körper stirbt. Sie werden von ihrem Totem geschützt und behütet. Doch manchmal werden sie um einen weiteren Dienst gebeten. Dann kehren sie zu den Lebenden zurrück für eine kurze Zeit. Wie lang das sein kann? Eine Stunde, eine Dämmerung, ein Tag, ein Con?

M11

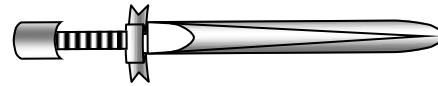
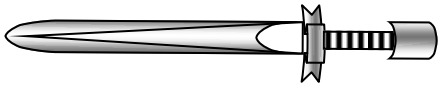




# **Ausführliche** **Erläuterungen**

## **Creo Verbalis do Movo** **Intellex**





## Kapitel Ausführliche Erläuterungen Copyright A1 .:

**Rule-Master wurde als nicht kommerzielles System geschrieben und somit sei es jedem erlaubt, für sich Kopien davon zu erstellen, oder es zu verschenken. Jeglicher kommerzieller Nutzen bedarf die Erlaubnis des Autors (AvZ).**

Freunde. Diese Sätze bedeuten, dass ihr euch dieses Regelwerk irgendwie borgen dürft, oder einfach das PDF kostenfrei auf [www.rule-master.de](http://www.rule-master.de) herunterladen könnt. Dann dürft ihr es ausdrucken oder im Copy Shop ausdrucken und binden lassen. Das damit hergestellte Buch dürft ihr benutzen, herumliegen lassen oder verschenken. Was ihr nicht dürft ist es verkaufen.

A1

Auch ist es erlaubt als Hausregeln diese Regeln in Teilen zu verwenden. Ihr seid nicht verpflichtet dies gesondert aus zu weisen oder mir mit zu teilen. Das Einzige worauf ich bestehe ist, diese Regeln nicht einfach als andere aus zu geben und bei direkten Fragen ehrlich zu sagen, dass ihr Rule-Master-Regeln verwendet.

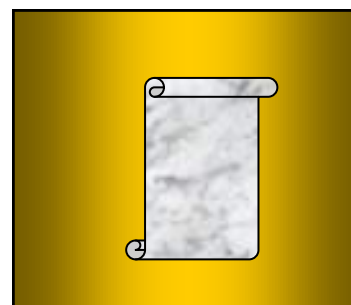
Solltet ihr tatsächlich kommerziell Rule-Master nutzen wollen, so klärt dies bitte direkt mit mir, dem Autor ab. Astor van Zoff, alias Bernd Grudzinski, Erligheimer Str 18 in 74369 Löchgau in Baden Württemberg. Prinzipiell bin ich nicht gegen jemanden der dies tun möchte, sondern setze nur bestimmte Qualitäts- und Redlichkeits-Anforderungen.

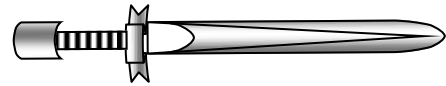
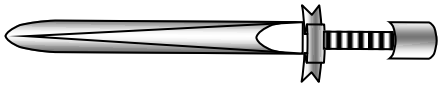
Da Rule-Master sich immer stark an dem orientierte, was mir im LARP begegnete und mit wem ich über die Ideen sprach, seid ihr weiterhin eingeladen, teil zu haben an der Weiterentwicklung. Es wird aber vermutlich weiterhin im Rahmen von persönlichen Gesprächen oder vereinzelt emails bleiben.

Als Hausregeln eigenen besonders gut sich.:

- Alchemie-System
- Sonder-Regeln wie z.B. Schamanismus
- Ambiente-Zauber, Schutz-Zauber, Heilmagie
- Schadens-Regeln (Biehänder 2 TP, Knüppel Prellschaden....)
- Krieger-Fertigkeiten (Waffenmeister, Waffenspezialist...)

Wer sich umsieht, wird feststellen, dass gerade diese (alte) Rule-Master Regeln seit vielen Jahren feste Hausregeln von etablierten Larp-Orgas waren, selbst wenn die nicht explizit Rule-Master verwendeten. Ein Dank an all jene.





### Kapitel Ausführliche Erläuterungen Spielbefehle & Begriffe A2 .:

#### Befehle.:

##### **STOP (OT)**

Der wichtigste Befehl der **von JEDEM** und das **SOFORT befolgt** werden **MUSS**. Er beendet ein Spiel zur Abwehr einer **Realen Gefahr**, oder verhindert eine Straftat. Er wird üblicherweise laut und deutlich gesprochen. Gerade für weibliche LARPerinnen wird er in deutlich leiser benutzt, um etwaige ungewollte sexuelle oder psychologische Übergriffe zu beenden.

##### **Time Out (OT)**

Ist ein Befehl, der das Spiel beendet, ohne dass eine direkte Gefahr besteht. Er wird verwendet um etwas wichtiges zu klären, Den Con zu beenden, oder in leise um zu zeigen, dass man nicht am Spiel teil nimmt und somit auch nicht in Character anwesend ist.

A2

##### **Time In (OT)**

Ist der Befehl, welcher das Spiel startet oder eine Unterbrechung beendet. Derjenige, welcher ihn ausspricht hat sicher zu stellen, dass etwaige Gefahren beseitigt sind. Zu versuchen einen Stop-Befehl ohne Klärung der Lage zu widerrufen reicht schnell an den Bereich der Körperverletzung heran. Also Vorsicht.

##### **OHNE STICH (OT)**

Der Angreifer soll aufhören mit seiner LARP-Waffe zu stechen. Es gibt wenige Waffen die voll Stichfähig sind. Und Teil-Stichfähige Waffen werden nur mit Pseudostichen benutzt.

##### **SANI (OT)**

Es gibt eine **echte Verletzung** die reale medizinische Versorgung benötigt.

Es gilt als sofortiger **STOP-Befehl**.

Persohnen mit medizinischen Kenntnissen und Ausrüstung werden weder behindert, noch angegriffen, sondern im Gegenteil unterstützt.

##### **Heiler (IT)**

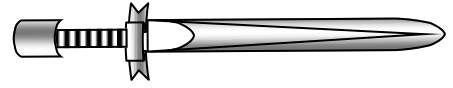
Es gibt eine gespielte Verwundung. Ob jemand darauf reagiert oder der Character verblutet, gehört zum Spielgeschehen. Die Figuren von IT-Heilern dürfen aufgehalten und angegriffen werden.

##### **Time Freeze (IT-OT)**

Es gibt eine gespielte Unterbrechung für meist 10 Sekunden in der sich SCs und NSCs nicht bewegen, während eine Figur rennt o.ä.



## A2 Spielbefehle



### Ansagen.:

#### **Pömpf** (OT-Telling)

Zeigt ein Niederschlagen eines überraschten Zieles an. Dies ist eine Angriffs-Form, welche korrekt ausgeführt werden muss um zu wirken. Die Ansagen werden im Kapitel-Kampf C7 „Verletzungen“ genauer erläutert.

#### **Gemeuchelt** (OT-Telling)

Zeigt ein Meucheln eines überraschten Zieles an. Dies ist eine Angriffs-Form, welche korrekt ausgeführt werden muss um zu wirken. Die Ansagen werden im Kapitel-Kampf C7 „Verletzungen“ genauer erläutert.

#### **Todesstoß** (OT-Telling)

Zeigt ein Töten eines hilflosen Zieles an. Dies ist eine Angriffs-Form, welche korrekt ausgeführt werden muss um zu wirken. Die Ansagen werden im Kapitel-Kampf C7 „Verletzungen“ genauer erläutert.

A2

#### **Eins** (OT-Telling) / **Zwei** (OT-Telling) / **Drei** (OT-Telling) .....

Hierbei handelt es sich um Schadensansagen welche dem Feind mitteilen, wieviel Schaden eine Waffe macht. Oftmals wird dies mit Ansagen über die Schadensart kombiniert.

#### **Magisch** (OT-Telling)

Die Waffe macht magischen Schaden. Dies umgeht die Resistenz gegen normale Waffen.

#### **Heilig** (OT-Telling)

Die Waffe verursacht heiligen Schaden. Dies umgeht die Resistenz gegen normale Waffen und kann bei bestimmten Wesen dazu führen, dass diese mehr Schaden erleiden.

#### **Unheilig** (OT-Telling)

Die Waffe verursacht unheiligen Schaden. Dies umgeht die Resistenz gegen normale Waffen und kann bei bestimmten Wesen dazu führen, dass diese mehr Schaden erleiden.

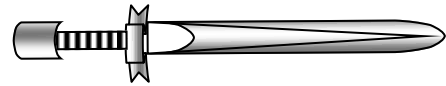
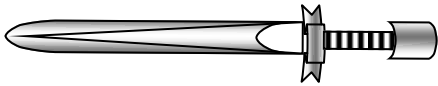
#### **Giftig** (OT-Telling)

Diese Waffe ist vergiftet.

#### **Feuerballdreischadenfallumtusau** (schlechtes OT-Telling)

Interpretiert das mal selbst.





### **Begriffe.:**

#### **OT / (Out-Time)**

Das ist **kein Teil des Spielgeschehens**. Charaktere ignorieren so etwas. Spieler hingegen sollten es wahrnehmen. Dies beinhaltet Warnungen, Abgrenzungen, Rauchverhalten, Ausrüstung welche nicht zu Charakteren sondern zu Spielern gehört, SL-Besprechungsräume u.v.m.

#### **IT / (In-Time)**

Das ist Teil des **Spielgeschehens**. Charaktere sollen darauf reagieren, Während die Spieler es mit etwas Abstand betrachten und sich niemals selbst persönlich angegriffen fühlen sollen.

#### **Dieben (IT)**

**Charaktere klauen von Charakteren**, wobei dem Spieler der Sigur kein Schaden entsteht. Die Figur mag ihr magisches Schwert an den Räuber verlieren, aber der Spieler erhält seine Waffe am Ende des Cons „**UNVERSEHRT**“ **zurück** und kann sie als normale unmagische Waffe auf dem nächsten Con einsetzen.

#### **Stehlen (OT)**

Spieler klauen von Spielern und versuchen das Diebesgut real zu behalten. Dies ist Strafbar und führt zur Anzeige, Bann vom Con, Bann von zukünftigen LARPS und möglicherweise strafrechtlichen Folgen.

#### **LARP**

Life-Action-Role-Playing. Life-Rollenspiel. In Gewandung herumlaufen und so tun, als sei man ein Held einer Abenteuer-Geschichte, welche sich fortsetzt. Die Figuren werden von Con zu Con mit genommen und weiter gespielt. Sie entwickeln sich, werden mächtiger und sterben vermutlich irgendwann.

#### **Con**

Convention, LARP-Treffen, LARP-Veranstaltung. Ein einzelnes Abenteuer in der Lebensgeschichte der Figur.

#### **Plot**

Jeder Con hat einen Hintergrund und eine Art Geschichte. Diese geplante Geschichte nennt man „Plot“ und es meist etwas damit zu tun, das jemand etwas sehr böses plant, das besser zu verhindern ist.

#### **SL**

Spielleitung. Diejenigen, welche den Plot kennen, NSCs einweisen, Regeln interpretieren und gegebenenfalls Entscheidungen treffen, wenn die Figuren das im OT nicht hin bekommen.

#### **SC**

Spieler-Character. Das sind all die Figuren welche als Abenteurer durch die LARP-Welt ziehen und sich unterschiedlichsten Abenteuern stellen.



### **Begriffe.:**

#### **NSC**

Nicht-Spieler-Character. Diese Spieler arbeiten mit ihren Figuren für die SL. Sie haben deutlich weniger Freiheiten was Ziele und Taktiken angeht. Nur wenige NSCs haben wirklich komplett ausgearbeitete Figuren, sondern improvisieren viel. Es wird gebeten dies mit etwas Kulanz an zu sehen. Trotzdem haben sie ihre Fähigkeiten dar zu stellen, damit diese auch funktionieren.

#### **Orga**

Der SL, welcher die real nötigen Unterschriften leistet, sein Privates Vermögen riskiert um den Con möglich zu machen und dann noch SL bestimmt und SCs und NSCs erlaubt sich für den Con an zu melden. Oftmals holt er sich Hilfs-Orgas, welche meist direkt die SLs sind und ihm bei der Verwaltung von Charakteren oder koordinieren der Aufbau-Arbeiten zu helfen

A2

#### **Fundus**

Ein(e) Orga stellt LARP-Ausrüstung für den Con zur Verfügung. Waffen, Rüstungen, Kleidung, Dekoration, Zelte, u.v.m. Das alles ist der Fundus. Dieser Fundus wird oft aus den SC-Beiträgen bezahlt, gehört dann aber der Orga, welche auf für den Abtransport und Entsorgung verantwortlich ist.

#### **OT-Blase**

Eine Bereich in dem gerade nicht gespielt wird. Je nachdem macht es Sinn diese OT-Blase durch Anspielen der Figuren zum platzen zu bringen oder den Grund dafür duch Helfen zu beseitigen.





### **Kapitel Ausführliche Erläuterungen Wie spielt man? A3 .:**

Die früheren Rule-Master Versionen waren für erfahrenere Rollenspieler geschrieben worden und sahen vor, dass diese dann die Neulinge direkt einlernen. Diese Methode ist immer noch eine gute, aber bei dieser RM-Version bekommt Anfängerfreundlichkeit ein stärkeres Gewicht. Die folgenden Fragen und Antworten sollen diesen Anfängern helfen sich zu orientieren. Gesunder Menschenverstand wird trotzdem weiterhin benötigt.

#### **Wie kämpfe ich? & Wie spiele ich Treffer aus?**

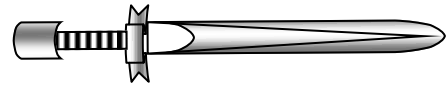
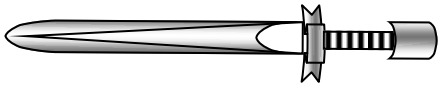
Der Kampf besteht zu gut 50% aus reiner Schauspielerei, zu ca 25% aus Geschicklichkeit und zu 25 % aus der mentalen Fähigkeit Punkte zu zählen und den Überblick zu behalten.

Es werden LARP-Waffen benutzt. Diese besitzen (meist) einen Glasfaser-Kernstab und einen Schaumstoff/Kunststoff-Mantel mit einer Latex-Aussenschicht. Sie sind natürlich viel leichter als Echte Waffen. Deswegen wird Schauspielerei genutzt um sie langsamer und deutlicher zu schwingen. Statt mit dem Handgelenk die Waffe zu fuchteln (dies wird als nicht richtig geschlagen gewertet und die Waffe macht nur 1/2 TP Schaden) ist der Unterarm zu schwingen um mindestens 90°. (besser 120°). Dann wird die Waffe langsamer geschwungen und nicht mit maximal-Geschwindigkeit durchgezogen. Teilweise wird sie vor dem Treffen sogar abgebremst. Dies erfolgt sowohl aus Show Gründen, als auch damit die Waffen nicht jemanden Weh tun.

Es wird auf Trefferzonen Brust, Arme, Beine geschlagen. Kopf und Weichteile sind keine Trefferzone und sollen Vermieden werden. Auch Gelenke sind nur vorsichtig zu treffen. Beim Schlagen wird üblicherweise der Schadenscode angesagt. („Eins magisch“ oder „magisch“ z.B.)

Wird man selbst getroffen, so ist die Frage wieviele TP hat man selbst in der getroffenen Zone? Und trägt man dort Rüstung und wurde diese getroffen? Wenn Rüstung getroffen wird, sollte man den Rüstungstreffer darstellen indem man innehält, leicht zurrück taumelt und einen Ächz-Laut ausstößt. Danach wird normal weitergekämpft. Werden TP verletzt, sollte der Laut zu einem „argh“ „aaah“ o.ä. gesteigert werden. Das zurrück Taumeln erfolgt und für eine Sekunde scheint der Arm gelähmt, bevor er sich wieder bewegt. Ab jetzt blutet er (in 10 min einen TP). Und bewegt sich langsamer und es bereitet Schmerzen ihn zu benutzen.

Je mehr Wunden erlitten werden, desto mehr werden auch dargestellt. Sind die Hälfte der TP einer Zone Verletzt, so kann sie nicht mehr effektiv im Kampf eingesetzt werden (ausser Berserker) eine Wunde zuhalten oder sich zitternd auf den Beinen halten o.ä. Geht nicht. Sind alle TP einer Zone verletzt, so ist das Körperteil nicht mehr nutzbar. Torso voll verletzt bedeutet Bewusstlosigkeit. Gerade Anfänger erreichen diesen Punkt schnell. Erfahrene Spieler mit mächtigen Figuren sollten gelernt haben auch mehr Wunden dar zu stellen.

**Wie zaubere ich?**

Zaubersprüche werden gelernt. Bei der Charactererschaffung wählt man diese aus, aber im späteren Spiel macht es mehr Sinn diese von einem Lehrer beigebracht zu bekommen oder die eigenen Zauber in Ritualen zu lernen, statt sie einfach im Regelwerk auszuwählen.

Ein Zauber benötigt zum Wirken Magie-Punkte, welche verbraucht werden, eine Zauberformel in einer oftmals kryptischen Sprache, Gesten, Tonfall, kleine Gegenstände und dergleichen. Zu entscheiden was angemessen ist, ist natürlich schwierig. Kampf magie sollte sich schon in Formel und Tonlage brutal anhören, während Heilzauber in sanfter freundlicher melodischer Tonlage gesungen werden.

Ein gelernter Zauber hat erst einmal eine fest gelegte Formel für den einen Magier. Ein anderer Magier, kann durchaus eine andere Formel verwenden, welche besser zu ihm und seinem Magie-Konzept passt. Hier gibt es die kurze Formel, welche in Zeitnot eingesetzt wird (z.B. Im Kampf) und eine lange Formel, welche den Zauber viel genauer beschreibt. Einfach einmal 2 Beispiele sehr ähnlicher Zauber.

**A3**

Magisches Geschoss (10 MP)

- balisto terra
- callum elementum terra indo tatzul, transmutate terra indo ballisto, acceleratus balisto indo distanza.

Feuerball (30 MP)

- balisto fulumbar was perdo magia mortes
- calum elementum fulumbar indo tatzul, transmutate fulumbar indo ballisto, acceleratus balisto indo distanza

Es ist gut zu erkennen, wie die Kurze Formel 2 Worte pro 10 MP nutzt und die Lange Formel einfach weit drüber liegt. Dabei sind beide lange Formeln sehr ähnlich, während sich die kurzen Formeln massiv unterscheiden. In der Magie-Theorie spricht der Magier die Kurze formel, während er die lange denkt.

Bei Heilzaubern oder bei Ambiente (Spiel-Geschehen und Flair) Zaubern hat der Magier meist die Zeit für eine lange Formel. Somit sollte er sie durchaus auch verwenden. Gerade zum Lernen neuer Zauber eignet sich die Lange Formel, denn obwohl es als schwieriger empfunden wird, ist der Wechsel von der Langen auf die Kurze Formel sehr einfach und es ist eine Bereicherung des Spieles für die anderen.

Wer keinen arkanen Magier spielen möchte, oder lieber kein pseudo-Latain anwenden mag kann auch andere Sprachen nutzen. Diese normalen Sprachen benötigen eine deutlich lägere Formel. dort wird also meist die lange Formel in verständlicher Sprache angewendet.

- Kraft der Erde fließe in meine Hand und wandle dich in ein Geschoss. Und nun flieg.
- Kraft des Feuers sammel dich in meiner Hand. Forme dich zu einem Geschoss der Flammen welches Zerstörung bringt. Geschoss der Flammen fliege zu meinen Feinden und bringe Vernichtung und Tod.



### Was ist ein Ritual und was kann es??

Rituale sind wilde Magie, welche wie in einem Baukasten-System zusammengebaut werden. Auf den ersten Blick meint man, „man kann alles ritualisieren“, doch das stimmt nicht. Ein „Ritualisieren ist ein aufwendiger, langwieriger und gefährlicher Weg um etwas mit Magie zu wirken, was man nicht als Zauberspruch gelernt hat.

- Es werden benötigt ein Ritual-Leiter und Null bis X weitere Ritual-Teilnehmer.
- Der Ort sollte ausgesucht und vorbereitet werden. (Reinigung mundan und magisch, ein Schutzkreis gegen Feinde und fremde Magie oder ein Ritualkreis um die Energien innen zu halten.)
- Die Ritualisten stimmen sich und ihre Magien aufeinander ab. Klerikal und arkan vertragen einander nicht besonders. Deswegen bleiben Konfessionen oftmals untereinander. Klerikale Magie , Arkane Magie, Natur-Magie, Dämonen-Magie..
- Im Kreis werden Fokies verwendet um dadurch Magien zu bündeln und etwas gefahrloser kanalisieren zu können. Diese werden gegebenenfalls zerstört anstatt dem Ritualist schwer zu Schaden bei Fehlern im Ritual.
- Runen, Gesänge, zusätzliche Kreise, Tanz, Musik, werden benutzt um mit der Magie eine Wirkung oder einen Gegenstand zu erschaffen.
- Die Anbindung der Magischen Kräfte wird von der erschaffenen Magie gelöst und die restliche Magie zurrück gegeben zu ihrem Ursprung. Dabei spüren die aufgeputschten Ritualisten immer stärker die Strapazen der Zauberei.
- Die Kreise werden abgebaut und die Verletzten geheilt.

A3

Es gibt verschiedene Ideen wie man Rituale darstellt. Hierbei ist Show und Fehlerlosigkeit wichtig. Eine minimale Show (im Kreis sitzen und Mantras summen) ohne Fehler mag wenig Schaden anrichten, aber auch wenig Effekt haben. Das visualisieren durch Gegenstände, Runen und aufgezeichnete Strukturen ist hilfreich und wird positiv bewertet. Wichtig ist aber was die ritualisierenden im Spiel tun und anwenden. (Gestik, Worte, Tonlage, Risiken, welche zu Fehlern führen können wie eine Kerze, welche von Hand zu Hand wandert o.ä.)

Pyrotechnik darf unterstützend eingesetzt werden, aber niemals mehr als zu 20% auf das SL-Urteil einwirken. Sie sollte niemals zum Hauptbestandteil des Rituals werden.

Besonders eignet sich Ritualisieren für.:

- erschaffen magischer Waffen und Rüstungen
- Erschaffen von Artefakten, denen Zauber innewohnen.
- Wiederbelebungen
- Analysen von komplizierten magischen Strukturen.
- Aufladen verblasster wichtiger Schutz-Siegel
- Persönliche Audienzen mit Göttern.
- Beschwörungen von Personen.



### **Was kann ich und warum kann der mehr??**

Als Neuling ist die Liste der Möglichkeiten so unendlich lang und die der eigenen Fähigkeiten so kurz. Das liegt daran, dass man selbst mit einer Menge an EP startet, welche ca 10 Contagen ohne Bonus oder ca 7 Con-Tagen mit Bonus entspricht. Mit ca 50 Con-Tagen kann eine Figur als erfahren angesehen werden. Der Spieler hat gelernt die Fertigkeiten und Fähigkeiten seiner Figur an zu wenden und sollte Kämpfen können. Auch kennt er die Befehle des Spieles und kann Situationen einschätzen. Dies geschafft zu haben ohne dass die Figur starb, oder dass sie so viele Freunde hatte, welche sie wieder ins Leben zurrück holten ist respektabel.

Viele Neulinge werden im Spiel merken, dass sie schon mit dem Wenigen was sie können etwas überfordert sind. Durch das langsame Aufbauen der Figur hält sich diese Überforderung in Grenzen und erlaubt ein eingewöhnen. Die Liste der Fähigkeiten einer 50 Con-Tage Figur würde den Anfänger so dermaßen überfordern, dass er nichts davon mehr richtig dargestellt bekommt. Da ist es besser, das Wenige intensiver zu erleben.

A3

Doch was kann man jetzt eigentlich?

Erstens das was die Figur mit EP gelernt hat UND was der Spieler gelernt hat dar zu stellen. Gekaufte Fähigkeiten ohne die passende Darstellung sind normalerweise wirkungslos. Dann gibt es kostenlose Fähigkeiten, weil sie einfach schön an zu sehen sind und von dem Spieler sehr viel Geschick abverlangen. „Mit Feuerstein & Stahl ein Feuer entzünden.“, „Jonglieren“ „auf einem echten Pferd reiten“, „Feuerspucken“, „Tanzen“, „singen“, „Musizieren“, o.ä.

Kein Spieler ist verpflichtet seine reelen Fähigkeiten im Kampf nicht zu nutzen. Sie müssen nur Larp-Tauglich sein. Trotzdem gilt es als gutes Spielen, mit Characteren, welche als Figur nicht kämpfen können dies auch als Unfähigkeit dar zu stellen. Theoretisch darf also jede Figur Jede Waffe benutzen. Die würde aber absurd werden bei manchen Waffen, welche für Wesen mit Ogerstärke oder besonderer Größe ausgelegt sind.

Für Magie werden mit EP bezahlte Zauber und die Fähigkeit Magie zu wirken benötigt. Das Anwenden von Magie der wirklichen Welt sollte mit der SL abgesprochen werden. (Bühnen-Magie, Verwendung von in Menschenhaut gebundenen schwarzmagischen Büchern, Verwendung von echten Reliquien existierender Religionen, echtes Blut als Ritual-Opfer o.ä.) Ich persönlich lehne dergleichen prinzipiell ab und rate anderen Spielleitungen es genauso zu halten.

Bei Alchemie ist dringend darauf zu achten, dass egal wie toll es wohl aussehen möge, der Trank VÖLLIG UNGEFÄHLICH für den ist, wer ihn trinkt. Das beinhaltet auch, dass er nicht verdorben ist, weil er von einem Con zum nächsten mit genommen wurde.





### Wo bekomme ich Larp-Ausrüstung ??

Die einfachste Möglichkeit an LARP-Ausrüstung zu kommen ist tatsächlich diese in einem Laden mit dem Schwerpunkt Rollenspiel-LARP zu kaufen. Diese findet man gut im Internet und das Bestellwesen hat sich deutlich gebessert und klappt ganz gut.

Auch die Qualität der LARP-Waffen welche früher im Laden teilweise nur zwischen 5 und 20 Con-Tagen hielten, hat sich inzwischen wohl deutlich gebessert. Die gekauften sehen, wenn man etwas mit Geld um sich wirft sogar ganz schick aus, da die Verzierungen in vorbereiteten Formen mit Latex gegossen werden. Trotzdem ist es eine recht teure Angelegenheit.

Die andere Möglichkeit ist sich die Kleidung und Ausrüstung selbst her zu stellen. Das ist sogar viel einfacher als man denken mag, denn es wird nicht die Perfektion einer automatischen Produktions-Straße oder einer Veteranen Näherin benötigt. Gerade von Hobby Handwerkern genähte Kleidung hat ihren eigenen rustikalen Charm. Sollten Spieler erzählen, dass Larp Ausrüstung perfekt aussehen müsse und unsichtbare Näte haben müsse, haben die entweder einen Larp-Laden mit teurer Larp-Gewandung, oder gehören wohl einer Spieler-Variante an, welche Mode über Schauspielerei stellt. Nehmt die besser nicht all zu ernst und gebt nur aus was ihr euch leisten könnt, denn gerade edle Larp-Gewandung tendiert dazu in sehr kurzer Zeit sich in Lumpen zu verwandeln, wenn die Figur kämpft, durch den Wald läuft, oder durch Dornenbüsche robbt.

A3

Ein paar einfache Beispiele für selbstgebaute Larp-Kleidung & Ausrüstung..:

- Ein Tuch, 3m x 1m wird 2 mal gefaltet und im Knick ein Loch geschnitten , so dass im ausgelegten Zustand ein rundes Loch genau in der Mitte ist und fertig ist der Wappenrock, welcher über der Kleidung getragen wird.
- Ein Sperrmüll-Leder-Sofa zu skalpieren (Teppichmesser) gibt genug Leder für eine Leder-Rüstung. Die raue Seite nach aussen, Mit der Leder-Gürtelzange die Löcher machen und entweder Seil oder Lederschnüre zum Zusammenbinden. Auch Röcke und Mäntel lassen sich daraus gut herstellen.
- 6mm<sup>2</sup> Kupferdraht eignet sich um daraus Dietriche zu biegen.
- Kinder-Saugnapf-Pfeile kaufen, einen Softball kaufen, den Halbieren, in eine Seite ein Loch, Pfeil durchstecken und die Beiden Hälften zusammenkleben (Kompakt-Kleber der flexibel bleibt) ergibt brauchbare billige Larp-Pfeile
- Eine alte schwarze Jeans mit Fransen von anderen Hosen umgeben und vielleicht eine Lederschürze daran befestigen ergibt eine gute wilderer Hose.
- Larp-Schwerter (o.ä.) benötigen Glasfaser-Kernstäbe, Kunststoffmatten in 1 cm dicke, Kompakt-Kleber, Lederstückchen für das Kernstabende und für den Griff, Latexmilch und Wasserbasierte Farbkonzentrate aus dem Baumarkt für Wandfarben Töne. Naja dann gibt es die Anleitungen zum Bau im Internet. Ob man wie früher mit Talkum arbeitet oder modern mit einem der Finishes ist jedem dann selbst überlassen.
- Billig Modeschmuck aus dem 1€ Laden gibt hervorragende Edelsteine ab.
- 3m langes Leinen in lange streifen zu schneiden und auf zu rollen gibt gute Verbände ab. Kleine Schnapsfläschchen (40 ml) sind wunderbare Phiolen



## A3 Wie spielt man?



- Eine einzelne Kunststoff-Matte, geschnitten und mit silbernem Tape abgeklebt sind brauchbare Dolche.
- Auf vielen Flohmärkten findet sich alte Kleidung, altes Besteck, Holznäpfe u.v.m.
- In Eventläden für z.B. Halloween findet man Leucht-Objekte, für Magier.
- Ein Ritualband kann aus 3 bis 5 Fäden dünnes Paketband durch Knoten alle 30 cm hergestellt werden. Je nach Wunsch 10m, 20m oder 30m.
- Elfenohren und Masken sollten in LARP-Läden gekauft werden und das benötigte „Mastix“ direkt dabei. Das selbst Herstellen von Masken ist möglich, sollte aber von denjenigen gelernt werden, welche damit Erfahrung haben.

Das ist jetzt nur ein kleiner Überblick und im Internet werden noch einige gute Möglichkeiten aufgezeigt werden.

### Wo finde ich LARPs?

Das Einfachste ist natürlich sich einem erfahrenen LARPer oder einer Gruppe an zu schließen. Diese suchen sich die Cons auf welche sie gehen nach einer ganzen Menge Gesichtspunkten aus. Dazu gehört oftmals auch der Ruf der Orga, Aussagen wie sie die Regeln auslegen und die Entfernung und Erreichbarkeit.

A3

Sollte dies so nicht möglich sein, gibt es heutzutage wie schon seit sehr langer Zeit den Thilo-Wagners-Larpkalender. Dort kann jeder der so etwas organisiert sich selbst eintragen und Informationen geben. Diese Einträge werden zwar nicht groß und intensiv geprüft, aber es ist ein leichter direkter Kontakt mit der Orga auf zu nehmen und sich an zu melden.

Dabei sollte man darauf achten, dass man im gleichen Jangre bleibt. Fantasy / Mittelalter / Endzeit / Sci-Fi / Horror / Western o.ä.

Als Zweites werden viele auf das Regelwerk schauen. Meistens ist es egal, dass dieses von dem Regelwerk abweicht in dem die Figur erschaffen und gesteigert wird. Für den einen Con wird die Figur konvertiert. Nach dem Con geht sie in ihr Ursprungssystem zurück und bekommt EPs gutgeschrieben. (Ich rate dringend davon ab, für jeden Con zu konvertieren und das konvertierte Ergebnis zu behalten. So etwas zerstört Figuren schlimmer als eine Horde Meuchler. Auch Aussagen man müsse immer nach einem bestimmten System spielen oder man dürfe auf keine Cons ist faktisch falsch. Vereinzelt Orgas mögen etwas so handhaben, aber oftmals sind gerade dies auch die Cons, auf die man später gerne verzichtet hätte.)

Zu dem Begriff „Veranstaltung“ sei gesagt, dass er rechtlich kritisch ist, da er den Organisator in eine gefährliche rechtliche Lage bringt. Es geht dabei um Sanitäre Einrichtungen, medizinische Betreuung, Verantwortung für Schwangerschaften bei nicht Volljährigen, Haftung für Schäden, Steuer-Rechtliche Zahlungen u.v.m. Deswegen werden gerade private Cons von Orgas organisiert und dies auf der rechtlichen Basis einer Sammelbestellung. Dies bedeutet, dass jeder Teilnehmer eine gewisse Verantwortung übernimmt.



#### **Startkapital und zukünftige Einnahmen.**

Hierrauf gibt es keine wirklich gute und planbare Antwort. Zum Einen ist der Wert des Spielgeldes extrem schwankend von Event zu Event, Zum Anderen erhöht das nicht Besitzen von Spielgeld den Antrieb auf Abenteuer zu gehen. Leider geben viele Orgas kein Spielgeld mehr heraus, sondern weisen ihre NSCs an zu versuchen dergleichen nur ein zu nehmen durch Waffen-Dieben o.ä.

Versuchen wir uns hier also an Daumenregeln.

Jeder darf das Spielgeld, welches er im Spiel verdient mit dieser Figur mitnehmen und auf anderen Cons einsetzen. Geht das nicht, weil das Spielgeld einen zu hohen realen Wert hat (dann hat jemand einen bösen Fehler gemacht) besorgt er sich einen passenden Ersatz dafür und verwendet diesen.

Ein „ADELiger“ sollte mit Geld starten und zwischen den Cons welches bekommen, damit er andere anheuern kann. Ein Startkapital wären Gold, Silber und Kupfer im Werte von 5 Gold für jede Adels-Stufe. Für jeden weiteren Con-Tag den er spielt, sollte er dann zwischen den Cons 1 Gold pro Adels-Stufe erhalten.

A3

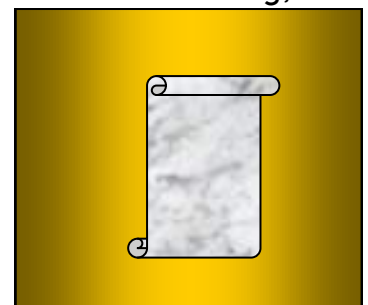
Auch Verdienste durch Geschäfte zwischen Handelshäusern dürfen zu Einnahmen führen, welche dann mitgenommen werden. Diese Verträge sind im Spiel mit anderen Spielern ab zu schließen, welche über die Handelshäuser, oder Ländereien verfügen. Oftmals bedeuten diese aber auch, die Pflicht sich um einen Ort, Familie, Bedienstete kümmern zu müssen, was wieder Geld kostet. Diese Einnahmen und Ausgaben können auch wunderbar zum Regulieren der Geldbörse genutzt werden. Es macht Spaß dem Gold hinterher zu hetzen und es für so etwas fiktives aus zu geben.

Handwerker werden vermutlich mit Silber und Kupfer starten. Für jede Handwerks-Fertigkeit ist 1 Gold in kleiner Währung angemessen. Für jeden weiteren Con-Tag dürfen sie dann 1/5tel Gold pro Handwerks-Fertigkeit Als Einnahmen mit auf den nächsten Con nehmen.

Schurken sind bekannt dafür, dass sie ihr Geld verprassen, aber leicht an neues kommen. Sie starten mit 1/2 Gold für jede Schlösser-Kunde und Fallen-Kunde Stufe. Später beträgt ihr Verdienst (zwischen den Events) dann 1/10tel Gold für jede der beiden Stufen pro Con-Tag.

Heilkundige, Magier, Kleriker, Alchemisten u.ä. Sind eigentlich recht gut bezahlt, haben aber auch große Ausgaben. Deswegen erlangen sie die gleichen Einnahmen wie Schurken mit den Fertigkeiten Heilkunde, Wissen „???“, Zaubermacht.

Nun Krieger leben so sehr für den Moment, dass sie froh sein können mit Rüstung, Waffen und Ausrüstung, sowie etwas Kupfer zu starten.



**Kapitel Ausführliche Erläuterungen Geld-Systeme A4 .:**

Jedes Land und jeder Con kann seine eigene Währung herausgeben, welche von den NSCs akzeptiert wird. Im groben sind das Kupfer-, Silber- und Gold-Münzen. Wobei zwischen diesen meist ein Faktor 10 gerechnet wird. Bei gekauften Münzen passt die reale Wertigkeit nicht und diese stellen oftmals einen erheblichen Wert dar. (ca 0,6 bis 1,2 € pro Münze) Es bleibt jedem unbelassen diese Wertigkeiten zu verwenden. Den Wert der Münze bestimmen dann oftmals Angebot und Nachfrage. Jetzt ist es aber durchaus sinnvoll ein stabiles Gedwerte-System zu haben, welches anzeigt, dass jenes Reich groß ist und eine funktionierende Wirtschaft hat. Hier ein Beispiel eines Großen Reiches mit seinen 1000 Inseln plus etwas Kontinent.

**BORRACCAI, das Reich der Tausend Inseln** (Hintergrund-Land / Borracciai SL)

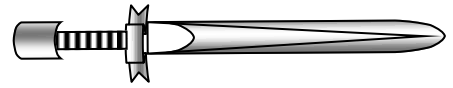
Münze	Kürzel	Gewicht	Simuliert durch	Wert/Münze
Kupfer	KM	x3/4	Pfennig, Cent o.ä.	1 KM
Doppelkupfer	2KM	x3/4	2 Pfennig, Cent o.ä.	2 KM
Dreikupfer	3KM	x3/4	5-Pfennig, Cent o.ä.	5 KM
Groß-Kupfer	5KM	x3/4	geprägte Spielmünze	10 KM
Bronce	BM	x1	10 Pfennig / Groschen	10 KM
Loch-Silber	OSM	x1	Unterlegscheibe U6	20 KM
Silber	SM	x1	geprägte Spielmünze	50 KM
Elektrum	EM	x1	leichte Gold-Münze (Plastik)	50 KM
Gold	GM	x2	geprägte Spielmünze	100 KM
Platin	PM	x2	geprägte große Spielmünze	200 KM
Mithrill	MM	x1/4	Spiegelnde Kugel	500 KM

**A4**

Material	Gewicht	Simuliert durch	Preisfaktor	Wert/kg
Holz	x1	braunes Holz	x1	1/10 KM
Eichenholz	x3/2	dunkel braunes Holz	x3	1/2 KM
Eisenholz	x2	schwarzes Holz	x10	5 KM
Eisen	x1	dunkles graues Metall	x1	5 KM
Schwarzeisen	x3/2	schwarzes Metall	x2	8 KM
Stahl	x3/4	helles graues Metall	x1,5	10 KM
Zwergenstahl	x2	gold-graues Metalle	x5	15 KM
Elfenstahl	x1/2	helles graues Metall	x5	50 KM
Adamantium (a)	x1	grünschwaches Kristall	x6	30 KM
Kupfer	x3/4	braunes Metall.	x7	1/2 GM
Bronce	x1	goldbraunes Metall	x80	4 GM
Adamantium (b)	x1	grünschwaches Kristall	x200	10 GM
Silber	x1	silbernes Metall	x400	20 GM
Elektrum	x1	blässgoldenes Metall	x300	10 GM
Gold	x2	Goldenes Metall	x800	20 GM
Platin	x2	weiß-silbernes Metall	x1200	30 GM
Mithrill	x1/4	Silbernes Metall	x1000	200 GM

**Übliche Preise im Gasthaus.:**

<u>Kaufliches</u>	<u>KM</u>
Tagelöhner Malzeit (Suppe, altes Brot, Brunnen-Wasser)	1
1/2 L Dünn-Bier (verwässert)	1
1/4 L Tee	1
Brotbelag (Käse, Marmelade, Butter, Schmalz)	1
1 Ei	1
1/2 L Milch	1
Besserer Brotbelag (Rührei mit Speck, Salami, Wurst, Honig)	2
1/2 L Bier	2
1/2 L Tafelwein (verwässert)	2
1/4 L Brühe (Kaffee, Kraft-Brühe, Kakao.)	2
Handwerker Malzeit (Suppe, Brot, Gemüse, Tee)	3
Tänzer-Malzeit (Obst, Müsli, Milch)	3
1/2 L Starkbier	3
1/2 L Landwein	3
1/2 L Met	3
Leib Brot (frisch)	3
Stück billiges Fleisch	5
Bauern-Malzeit (Kartoffel, Gemüse, Wurst, Milch, Eier)	5
1/2 L guter Wein	5
1/4 L Likör	5
1/8 L Brandwein	5
1/8 L Bärenfang	5
Fleisch	10
Händler-Mal (Suppe, Nudeln, Fleisch, Sauce, Brühe, Landwein)	20
Adels-Mal (mehrere Gänge, Vor-, Haupt-, Nach-Gang, Wein)	50
Persönlicher Mundschenk pro h	2
Stall-Bursche pro Tag	5
Musiker „Lehrling“ pro h	1
Sänger / Tänzerin „Geselle“ pro h	3
Barde „Meister“ pro h	10
Musik-Gruppe oder „Großmeister“ pro h	20
Billige häßliche Dirne pro h	5
Ländliche Dirne pro h	10
Städtische Dirne pro h	15
Gepflegte Dirne pro h	20
Schönheit pro h	30
Berühmte Dirne pro h	40
Exotische Schönheit pro h	50

**Übliche Preise im Handelshaus.:**

<u>Kaufliches</u>	<u>KM</u>
1/2 Dutzend Eier	3
5 L Milch	5
5 L Bier	5
5 L Starkbier	7
5 L Land-Wein	8
5 L Met	9
Korb Brot	10
Korb Obst	15
Salami-Ring	25
Wurst-Ring	30
Billiges Fleisch ca 10 kg	100
Normales Fleisch ca 10 kg	200
Besonderes Fleisch ca 10 kg	300
1 L guter Wein	5
1 L Likör	10
1 L Brandwein	20
1 L Bärenfang	21
1 Pfund Tee-Kräuter	10
1 Pfund Kaffee-Bohnen	15
1 Pfund Kakao-Bohnen	16
1 Pfund Candis-Zucker	17
1 Pfund Zucker	20
1 Pfund Salz	25
1 Pfund Pfeffer	30
Kleidungs-Set Lumpen	5
Kleidungs-Set billiger Knecht	15
Kleidungs-Set Handwerker	20
Kleidungs-Set Barbar	20
Kleidungs-Set Magd	40
Kleidungs-Set Bauer	50
Kleidungs-Set Reisender	75
Kleidungs-Set Bürgerin	80
Kleidungs-Set Gelehrter	100
Kleidungs-Set Magier-Robe	100
Kleidungs-Set Wappen-Kleidung	150
Kleidungs-Set Händler	200
Kleidungs-Set Adelliger	500
Holz-Schmuck (2 Ringe, Halskette, Gürtel-Schnalle, Brosche)	10
Bronze-Schmuck	100
Silber-Schmuck	500
Gold-Schmuck	1000
Edelstein-Schmuck	2000



**Übliche Preise beim Handwerker.:**

<u>Käufliches</u>		<u>KM</u>
Wattierter Waffenrock (Stoff)	1 TP Torso	20
Weiche Leder-Kleidung	1 TP komplett	50
Leder-Harnisch	2 TP Torso	50
Leder- Schiene (für Arm / Bein)	2 TP	13
Leder-Helm	+1 TP Torso	25
Fell-Rüstung	2 TP Torso	60
Fell-Schienen (für Arm / Bein)	2 TP	15
Fell & Knochen-Helm	+1 TP Torso	30
Beschlagener Leder-Harnisch	3 TP Torso	100
Beschlagene Leder-Schiene (für Arm / Bein)	3 TP	25
Beschlagener Leder-Helm	+1 TP Torso	50

(bei Metall kann der Preisfaktor für Metall angewendet werden)

Ketten-Shirt	Eisen 3 TP Torso	200
Ketten-Hemd	„ 3 TP T & A	300
Ketten-Hose	„ 3 TP B	100
Ketten-Haube	„ +1 TP Torso	100
Platten-Harnisch	„ 4 TP Torso	300
Platten-Schiene (für Arm / Bein)	„ 4 TP	75
Voll-Helm	„ +2 TP Torso	150

**A4**

Dolch, Jagd-Messer	Eisen	7
Hand-Axt, Streitkolben, kleiner Hammer	„	10
Streitaxt, Kriegshammer	„	20
Schachtbeil, Stielhammer	„	30
Kurz-Schwert	„	15
Langschwert, Anderthalbhänder	„	25
Biehänder, Gassenhauer	„	40
Lanzenschwert	„	50

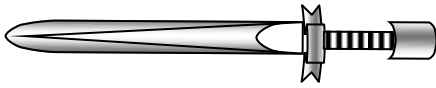
Dolch, Jagd-Messer	Elfenstahl	35
Kurz-Schwert	Elfenstahl	75
Langschwert, Anderthalbhänder	Elfenstahl	125
Biehänder, Gassenhauer	Elfenstahl	200
Lanzenschwert	Elfenstahl	250

(Bei Holz kann der Preisfaktor für Holz angewendet werden)

Knüppel	Holz	1/2
Kampfstab	„	2
Kurz-Bogen	„	6
Lang-Bogen	„	12
Komposit-Bogen	„	30
Leichte Armbrust	„	8
Armbrust	Eisen	15
Schwere Armbrust	Eisen	20

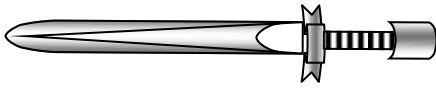
**Übliche Preise für Dienste.:**

<u>Käufliches</u>		<u>KM</u>
Stunden-Löhner	(Hilfsarbeiten / Feldarbeit / ohne Ausbildung)	1
Tagelöhner	Tagelohn	10
Diener	Tagelohn	15
Knecht	Tagelohn	15
Magd	Tagelohn	12
Koch	Tagelohn	20
Handwerker-Lehrling	Stundenlohn	1
Handwerker-Lehrling	Tagelohn	10
Handwerker-Geselle	Stundenlohn	3
Handwerker-Geselle	Tagelohn	20
Handwerker-Meister	Stundenlohn	10
Handwerker-Meister	Tagelohn	50
Handwerker-Groß-M.	Stundenlohn	20
Handwerker-Groß-M.	Tagelohn	100
Söldner- Knappe	Tagelohn	10
Söldner- Krieger	Tagelohn	20
Söldner-Feldscher	Tagelohn	20
Söldner- Unteroffizier	Tagelohn	30
Söldner-Meuchler	Opfer-Lohn	50
Söldner-Arzt	Tagelohn	50
Söldner- Offizier	Tagelohn	50
Söldner-Assasine	Opfer-Lohn	100
Söldner- General	Tagelohn	100
Magier / Heiler-Lehrling	Stundenlohn	2
Magier / Heiler-Lehrling	Tagelohn	20
Magier / Heiler-Geselle	Stundenlohn	6
Magier / Heiler-Geselle	Tagelohn	40
Magier / Heiler-Meister	Stundenlohn	20
Magier / Heiler-Meister	Tagelohn	100
Magier / Heiler-Groß-M.	Stundenlohn	40
Magier / Heiler-Groß-M.	Tagelohn	200
(Gelehrter / Alchemist / Astrologe o.ä. Entspricht Magier)		
Lehrgeld Handwerk	Monat	100
Lehrgeld Heilkundiger	Monat	100
Lehrgeld Bauer	Monat	100
Lehrgeld Söldner	Monat	200
Lehrgeld Waldläufer	Monat	200
Lehrgeld Schreiber	Monat	200
Lehrgeld Söldner	Monat	200
Lehrgeld Magier	Monat	300
Lehrgeld Gelehrter	Monat	300
Üblicherweise würde das Lehrgeld wohl das Fünffache betragen		

**Übliche Preise beim Alchemisten.:**

<u>Käufliches</u>	<u>KM</u>		<u>KM</u>
Wundsalbe	3	Juckpulver	3
Heilsalbe	10	Magenverstimmung	3
Heiltrank	30	Schlafrunkt	3
<i>Trank der Regeneration</i>	<i>(100)</i>	Krämpfe	10
<i>Schluck des Lebens</i>	<i>(600)</i>	blutende Haut	30
		Athemnot	30
Hausmittelchen	3	<i>Klingengift-Verletzung</i>	<i>(100)</i>
Einfaches Gegengift	10	<i>Klingengift- Lähmung</i>	<i>(100)</i>
Normales Gegengift	30	<i>Klingengift-Schmerzen</i>	<i>(100)</i>
<i>Komplexes Gegengift</i>	<i>(100)</i>	<i>Klingengift-Tod</i>	<i>(100)</i>
<i>Mächtiges Gegengift</i>	<i>(300)</i>	<i>Zombination</i>	<i>(300)</i>
		<i>„Als Kontaktgift“</i>	<i>(300)</i>
Seifenschaum	3		
Heutfarben-Salbe	3	Massage Öle	3
Lederhaut-Trank	10	Parfüm	10
Schuppenhaut-Trank	30	Aphrotisiaka	30
Steinhaut-Trank	30	Freundschafts-Trunk	30
Versteinerungs-Trank	30	<i>Liebes-Trank</i>	<i>(100)</i>
Verwandlungs-Trank	30	<i>Gehorsams-Trank</i>	<i>(100)</i>
Rückverwandlungs-Salbe	30	<i>Fremde Seele</i>	<i>(300)</i>
<i>Kristallhaut-Trank</i>	<i>(100)</i>		
<i>Versteinerungs-Wurf-Ph</i>	<i>(100)</i>	Geringer Zaubertrank	10
<i>Verwandlungs-Wurf-Ph</i>	<i>(100)</i>	Normaler Zaubertrank	30
		<i>Starker Zaubertrank</i>	<i>(100)</i>
Brand-Paste	3	<i>Mächtiger Zaubertrank</i>	<i>(300)</i>
Stinkende Phiole	3		
Pyromanen-Schlauch	3	Brand-Fisch-Öl 1/4 L	3
Säure-Phiole	10	Zündhölzer (5 Stk)	10
Feuerball-Phiole	30	Lampen-Öl 1 L	10
Eis-Phiole	30	Drachensabber 1 L	30
Explosions-Pfeil	30		
Feuer-Pfeil	30		
<i>Bombe</i>	<i>(100)</i>		
<i>Flammen-Phiole</i>	<i>(100)</i>		
<i>Blitz-Phiole</i>	<i>(100)</i>		
<i>Starke Säure Phiole</i>	<i>(100)</i>		
<i>Odem-Schlauch</i>	<i>(100)</i>		
<i>Brennende Klinge</i>	<i>(100)</i>		
<i>Drachen-Odem-Schlauch</i>	<i>(300)</i>		
<i>Terror-Kugeln</i>	<i>(300)</i>		

( ) Alchemistische Tränke der Meisterlichen und Großmeisterlichen Wirkung stehen normalerweise nicht auf einer Preisliste. Diejenigen, welche diese Tränke brauen haben einfach sehr viel Aufwand die Komponenten zusammen zu bekommen.

**Übliche Preise beim Gilden-Magier.:**KäuflichesKM**Spruch-Zauberei.:**

Spruch-Zauberei	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	2
Spruch-Zauberei	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	10
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	35 bis 50 MP	50
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	55 bis 70 MP	70
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	75 bis 100 MP	100
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(150)</i>
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(200)</i>
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(300)</i>

**Ritual-Zauberei.:**

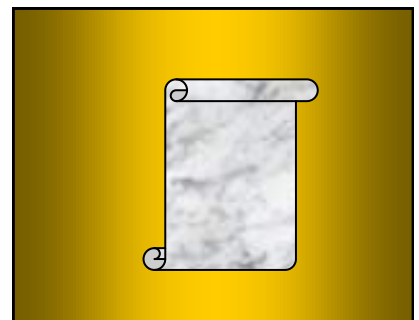
[besondere Gefahren bei dem Ritual erhöhen die Preise stark.]

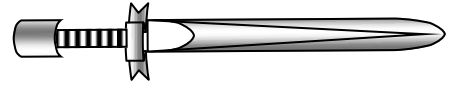
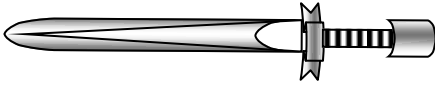
Ritual-Zauberei	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	5
Ritual-Zauberei	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	20
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	35 bis 50 MP	100
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	55 bis 70 MP	150
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	75 bis 100 MP	200
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(500)</i>
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(600)</i>
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(700)</i>

**Zauber-Rollen.:**

Zauber-Rollen	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	4
Zauber-Rollen	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	20
Zauber-Rollen	Meister-Magie	35 bis 50 MP	100
Zauber-Rollen	Meister-Magie	55 bis 70 MP	120
Zauber-Rollen	Meister-Magie	75 bis 100 MP	150
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(300)</i>
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(350)</i>
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(450)</i>

(?) Mächtige Zauberei eines Großmeisters wird nur wenigen gewährt. Sie steht üblicherweise nicht auf einer Preisliste. Auch gibt es Zauber bei denen die Großmeister auf einem Ritual bestehen, welches dann natürlich erheblich teurer ist.

**A4**

**Kapitel Ausführliche Erläuterungen Artefakte A5 .:**

Alle Artefakte sind Magische Gegenstände, weil sie ein Gegenstand sind und dieser Magie enthält. Nur seien wir ehrlich. Ein paar Unterschiede gibt es dann doch.

**Normale Magische Gegenstände** sind recht leicht zu bekommen. Oftmals sind sie Verbrauchsgegenstände, welche bei einmaliger Nutzung einen Zauber wirken oder normale Gegenstände, welche mit einem Zauber belegt sind, der nicht wirklich viel kann. Beispiele hierfür sind Zauberrollen mit denen ein Zauber gesprochen werden kann, ein Trank in dem sich ein Zauber oder gespeicherte magische Kraft befindet.

Auch verzauberte oder gesegnete Waffen die für einen Kampf oder bis zur nächsten Dämmerung verzaubert sind zählen dazu. Die Vergänglichkeit von Magie ist ein klarer Hinweis auf magische Gegenstände, welche zu schwach sind um Artefakt genannt zu werden.

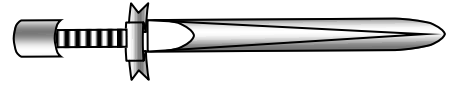
Als **schwaches magisches Artefakt** werden jene magischen Gegenstände bezeichnet, welche zwar permanente Magie in sich bergen, aber von Lehrlingen oder Gesellen hergestellt werden können oder die zumeist eine Klingenverzauberung besitzen, aber sonst nichts weiter.

Das Magische-Schwert, die Geweihte-Leder-Rüstung, einen Feuer-Finger-Stab mit 10 Anwendungen pro Tag, einen Kelch-mit-einem-Heiltrank, der täglich einmal mit Wasser und magischer Kraft gefüllt werden muss sind normale Beispiele.

**Mittlere magische Artefakte** sind schon sehr ernst zu nehmende magische Gegenstände von erheblicher Macht. Meist bedarf es einen Meister und ein paar weitere Ritualisten um sie her zu stellen. Somit ist ihre Herstellung ein gewagtes Risiko, welches für seltene und nützliche Dinge eingesetzt wird. Sie besitzen Zauber, welche entweder täglich oder nach Aufladung eingesetzt werden können und gelten oftmals auch als magische Waffen.

Ein Schwert mit magisches brennende Klinge 1 mal pro Tag, Ein Kettenhemd mit dem Zauber Rüstungsreparatur nach jeder Schlacht, ein Ritual-Dolch mit Dämonen bannen, eine Magier-Robe mit einer permanenten Magischen-Rüstung Hartleder und der Fähigkeit diese zu regenerieren sind Beispiele dafür. Auch den Zauberstab mit 5 Feuerbällen welche mit Feuermagie zu je 50 MP aufgeladen werden können und den Stirnreif der Resistenz gegen Beherrschung gehören dazu.

**Mächtige magische Artefakte** gehen noch einen Schritt weiter. Zum Einen wird es wohl eines Großmeisters benötigen um sie zu erschaffen und dies bedeutet nicht, dass dieser auf weitere Ritualisten verzichten sollte. Zum Anderen ist ein wahrer Name des Gegenstandes (und somit artifizielle Intelligenz welche den Gegenstand entscheiden läßt, ob er innewohnende Zauber jetzt auslösen soll oder nicht) weit verbreitet. Üblicherweise besitzen diese magischen Gegenstände die Fähigkeit mehrere Zauber aus zu lösen, eine permanente stärkere Klingenverzauberung aufrecht zu erhalten und durch ihren Namen beschworen zu werden.

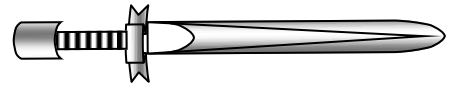
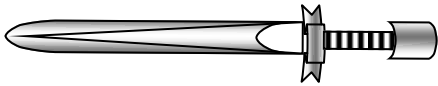


Während normale magische Gegenstände im dutzend billiger sind, schwache Artefakte durchaus bei Händlern angeboten werden und mittlere Artefakte als Auftragsarbeiten von Magier-Gilden hergestellt werden, sind mächtige Artefakte Einzelstücke, welche von dem Herstellenden Zauberer personalisiert werden. Hier einige Beispiele und deren RTP.:

**Normale magische Gegenstände.** (sie können auch mit RTP hergestellt werden, aber dies ist aufwendiger und deswegen seltener)

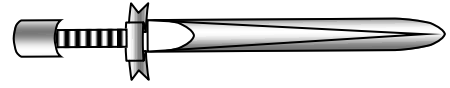
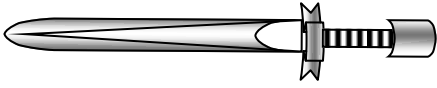
- **Zauber-Rolle LEDER-HAUT**, 10 MP & 10 MP, Schutzhaut & Zauber Einbetten Lehrling. Bis Dämmerung erhält das Ziel eine Lederhaut mit +1 TP/ Zone (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle leichte Wunden behandeln**, 10 MP & 10 MP, Heilzauber & Zauber Einbetten Lehrling. Der Verzauberte heilt seine schon versorgten Wunden die jeweils maximal 1 TP stark seien dürfen in 1h. (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle mittlere Wunden behandeln**, 20 MP & 15 MP, Heilzauber & Zauber Einbetten Geselle. Der Verzauberte heilt seine schon versorgten Wunden die jeweils maximal 2 TP stark seien dürfen in 1h (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle HORN-HAUT** 25 MP & 15 MP, Schutzhaut & Zauber Einbetten Geselle. Bis Dämmerung erhält das Ziel eine Hornhaut mit +2 TP/ Zone (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle schwere Wunden behandeln**, 30 MP & 15 MP, Heilzauber & Zauber Einbetten Geselle. Der Verzauberte heilt seine schon versorgten Wunden die jeweils maximal 3 TP stark seien dürfen in 1h. (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle Körperheilung**, 45 MP & 35 MP, Heilzauber & Zauber Einbetten Meister. Der Verzauberte heilt seine Wunden in 15 min. (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle STEIN-HAUT** 50 MP & 35 MP, Schutzhaut & Zauber Einbetten Meister. Bis Dämmerung erhält das Ziel eine Steinhaut mit +3 TP/ Zone (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle KRISTALL-HAUT** 100 MP & 35 MP, Schutzhaut & Zauber Einbetten Meister. Bis Dämmerung erhält das Ziel eine Kristallhaut mit +4 TP/ Zone (Siehe Zauber)
- **Zauber-Rolle DRACHEN-HAUT** 150 MP & 105 MP, Schutzhaut & Zauber Einbetten Groß-Meister. Bis Dämmerung erhält das Ziel eine Drachenhaut mit +5 TP/ Zone plus eine Element-Resistenz passend zur Haut.(Siehe Zauber)
- **Magie-Speicher-Stein Lehrling**. 10 MP & 30 MP, Magie übertragen 10 MP & Zauber Einbetten Schmuckstück Lehrling. Gibt dem Anwender 10 MP.
- **Magie-Speicher-Stein Geselle**. 30 MP & 45 MP, Magie übertragen 30 MP & Zauber Einbetten Schmuckstück Geselle. Gibt dem Anwender 30 MP.
- **Magie-Speicher-Stein Meister**. 100 MP & 105 MP, Magie übertragen 100 MP & Zauber Einbetten Schmuckstück Meister. Gibt dem Anwender 100 MP.
- **Schwertzauber-Rune Flamme**. 80 MP & 105 MP, Flammenklinge bis Dämmerung & Zauber Einbetten Schmuckstück Meister. Einmal und bis Dämmerung kann die Waffe entflammen und +1 TP Schaden anrichten..
- **Magierstab des arkanen Harnisch**. 110 MP & 305 MP, Arkaner Harnisch & Zauber Einbetten Schmuckstück Großmeister. Verzaubert eine einzige Rüstung so, dass sie bis zur Dämmerung durch normale Waffen weniger (—1 TP) Schaden erleidet.





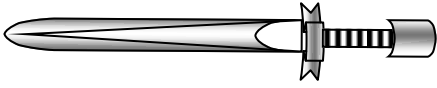
**Schwache magische Artefakte.** (Sie werden eigentlich immer mit RTP hergestellt)

- **Magische Lichtkugel** 10 RTP Illusion. Diese Kugel leuchtet, weil sie den Zauber „Licht“ zweimalig bis Dämmerung aufrecht erhält und ihn nicht abschalten lässt.
- **Kämpfer-Armreif.** 10 RTP Verwandlung. Dem ersten, der diesen Armreif am Tag (also pro 2 Dämmerungen) anlegt wird eine Lederhaut aufgezaubert. Bis Dämmerung +1 TP pro Zone
- **Heilende Verbände** 10 RTP Heilung. Dem ersten, dem dieser Verband angelegt wird, der heilt alle vorhandenen leichten Wunden (bis 1 TP) welche durch Wundheilung versorgt werden in 1h.
- **Ring der geringen magischen Kraft.** 10 RTP. Der Träger des Ringes darf einmal einen Lehrlings-Zauber wirken ohne seine eigenen MP zu benutzen. Danach muss der Ring mit 10 MP aufgeladen werden.
- **Klinge des magischen Schlages.** 20 RTP. Auf der Klinge steht ein Aktivierungssatz. Wird dieser gesprochen so wirkt die Waffe den Zauber „Waffe verzaubern 10 MP“ auf sich selbst und ist für einen Kampf eine magische Waffe. Dies kann sie ein mal pro Dämmerung tun.
- **Magisches Okular.** 20 RTP. Eine Glaslinse wird so verzaubert, dass sie den Zauber „Magie-Spüren 5 MP“ 4 mal pro Tag auslösen kann.
- **Magischer Staubwedel** 20 RTP. Ein kurzer Besen wird so verzaubert, dass er 4 mal pro Tag den Zauber „Dreckweg 5 MP“ auf eine Person wirkt, über die er gerade gestrichen wird.
- **Phiole des Blutungs-Stoppens.** 20 RTP. Die Phiole verzaubert etwas eingefülltes Wasser bis zu 4 mal am Tag so, dass derjenige dem das Wasser auf den Körper geschüttet wird für eine Stunde aufhört zu bluten.
- **Magisches Auge.** 30 RTP. Das normale Auge wird durch ein Glasauge ersetzt, welches permanent „Aura sehen 15 MP“ kann, aber normal blind ist.
- **Schutzamulett ERDE.** 30 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Element-Erde-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett FEUER.** 30 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Element-Feuer-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett LUFT.** 30 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Element-Luft-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett WASSER.** 30 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Element-Wasser-Zauber, der ihn trifft.
- **Rüstung des Untoten-Jägers.** 30 RTP. Die Rüstung wirkt bei jeder Dämmerung den Zauber „Rüstung verzaubern 15 MP“ welcher rüstungsdurchdringende Treffer zu Rüstungstreffern macht. Sie ist somit eine magische Rüstung und schützt die gesamte Zone, an welcher sie vorhanden ist.
- **Magische Laterne** 30 RTP Illusion. Diese Laterne wird aktiviert durch das Berühren einer Rune und leuchtet, maximal 1h. Sie hat 5 Ladungen, welche jeweils mit 5 MP aufgeladen werden müssen.
- **Ring der schwachen magischen Kraft.** 30 RTP. Der Träger des Ringes darf einmal einen Gesellen-Zauber wirken ohne seine eigenen MP zu benutzen. Danach muss der Ring mit 30 MP aufgeladen werden.
- **Verfluchte Streitaxt,** 30 RTP Weihung Diese Waffe ist durchweg unheilig, weil sie den Zauber „verfluchen 15 MP“ zweimalig in die Waffe gebannt hat. Der Zauber wird bei jeder Dämmerung ausgelöst.

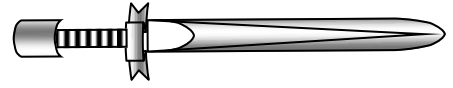


**mittlere magische Artefakte.** (Sie werden eigentlich immer mit RTP hergestellt)

- **Heiliger Streitkolben,** 40 RTP Weihung Diese Waffe ist durchweg heilig, weil sie den Zauber „Segnen 20 MP“ zweimalig in die Waffe gebannt hat. Der Zauber wird bei jeder Dämmerung ausgelöst.
- **Krieger-Armreif** 50 RTP Verwandlung. Dem ersten, der diesen Armreif am Tag (also pro 2 Dämmerungen) anlegt wird eine Steinhaut aufgezaubert. Bis Dämmerung +3 TP pro Zone
- **Schutzamulett Kampfmagie.** 50 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Kampf-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Beherrschung.** 50 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Beherrschungs-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Körperwandlung.** 50 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Körper-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Elementar Magie.** 60 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Elementar-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Arkane Magie.** 60 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten arkan-magischen-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Heilige Magie.** 60 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten Heilig-magischen-Zauber, der ihn trifft.
- **Schutzamulett Unheilige Magie.** 60 RTP. Einmal pro Dämmerung schützt dieses Amulett den Träger gegen den ersten unheilig-magischen-Zauber, der ihn trifft.
- **Kampfmagier-Robe.** 60 RTP. Die Robe wirkt bei jeder Dämmerung den Zauber „magische Rüstung Hartleder 30 MP“ welche als Rüstung mit 2 TP pro Zone gilt. Sie ist somit eine magische Rüstung und schützt die gesamte Zone, an welcher sie vorhanden ist. Die TP regenerieren nicht von selbst, sondern erst bei der nächsten Dämmerung durch neu-Zaubern
- **Magisches Schwert,** 60 RTP Weihung Diese Waffe ist durchweg magisch, weil sie den Zauber „Waffenzauber 30 MP“ zweimalig in die Waffe gebannt hat. Der Zauber wird bei jeder Dämmerung ausgelöst.
- **Ring der magischen Kraft.** 100 RTP. Der Träger des Ringes darf einmal einen Meister-Zauber wirken ohne seine eigenen MP zu benutzen. Danach muss der Ring mit 100 MP aufgeladen werden.
- **Klinge des Feurigen Schlages.** 100 RTP. Auf der Klinge steht ein Aktivierungssatz. Wird dieser gesprochen so wirkt die Waffe den Zauber „brennende Klinge 50 MP“ auf sich selbst und ist für einen Kampf eine magische Waffe, welche + 1 TP Schaden durch Feuer verursacht. Dies kann sie ein mal pro Dämmerung tun.
- **Magisches Artefakt Schwert.** 100 RTP. Diese Waffe ist permanent Magisch.
- **Verfluchte Artefakt Axt.** 100 RTP. Diese Waffe ist permanent unheilig
- **Gesegneter Artefakt Hammer.** 100 RTP. Diese Waffe ist permanent heilig.
- **Magisches Artefakt Rüstung.** 100 RTP. Diese Rüstung ist permanent Magisch und schützt somit an jeder Zone wo sie getragen wird komplett.
- **Verfluchte Artefakt Rüstung.** 100 RTP. Diese Rüstung ist permanent unheilig und jeder unheilige Kampfzauber der sie trifft, verursacht +1 TP mehr Schaden
- **Gesegnete Artefakt Rüstung.** 100 RTP. Diese Rüstung ist permanent heilig und schützt somit vor rüstungsdurchdringenden Treffern indem sie diese zu Rüstungstreffern umwandelt und schützt jede angelegte Zone komplett.



## A5 Artefakte



**mächtige magische Artefakte.** (Sie werden eigentlich immer mit RTP hergestellt)  
Es handelt sich im Unikate. Zu denken man könne sie im Handelshaus kaufen ist Selbstbetrug. Es ist schwierig einen guten Mittelweg zu finden zwischen Macht des Artefaktes und Spielgleichgewicht. Grundsätzlich gilt. Ein Artefakt sollte so sein, dass eine Spielleitung es als positiv empfindet.

**Klinge der Folter** 340 RTP . Permanent magisch, verursacht bei jedem Treffer den Zauber „Schmerz 1 min“ auf den Feind. Chaosmagie, geringe artefizielle Intelligenz mit Wahrem Nahmen, gehärtet auf normale Unzerstörbarkeit.

**Robe des Schlachten-Magus.** 345 RTP Die Robe hat eine magische Rüstung wie Platte (4 TP pro Zone), welche sich nach 10 min Regeneriert. Es werden je Dämmerung 1 Kampf-Zauber, 1 Beherrschungs-Zauber, 1 Körper-Zauber neutralisiert. Natürlich der erste welcher den Träger der Robe trifft. Die Robe heilt ihre Schäden mit der magischen Rüstung und schützt an jeder Zone an der sie anliegt.

**Schädel des Untodes.** 350 RTP Pro Stunde wird ein Zombi oder ein Skelett im Wirkungsbereich dadurch erschaffen, dass ein toter Körper mit Todesmagie verzaubert wird. Der Untote steht unter niemandens Kntrolle. Gehärtet auf normale Unzerstörbarkeit.

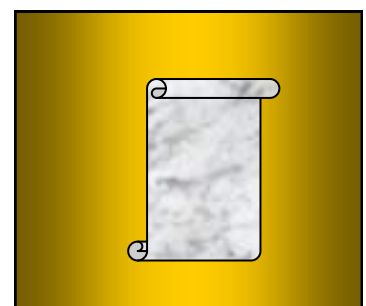
**Dämonologen-Ritual-Dolch** 420 RTP. Permanent Magisch, ist permanent Rüstungsdurchdringend (Schemen) und kann maximal 1 TP Schaden anrichten. Eingebette Zauber „Dämonen Bannen“ 1x pro Tag, „Bannkreis Dämonen“ 1x pro Tag Artifizielle intelligenz zum Verstehen der Befehlsworte und mit wahrem Nahmen versehen. Gehärtet auf normale Unzerstörbarkeit.

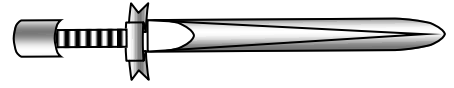
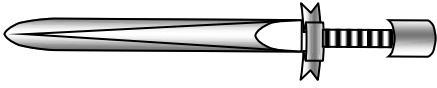
**Runen-Wächter Platten-Harnisch** 320 RTP. Permanent magisch. Hält pro Dämmerung bis zu 6 Kampfzauber auf, welche den Träger oder das Schild treffen. Schützt alle Zonen an denen die Rüstung anliegt vor Treffern und hält durch eine Magische Rüstung +1 TP pro Zone mehr aus.

**Mithrill-Schmiede.** 600 RTP Das Feuer brennt permanent und heiß. Es wurden geheime zwergische Materialien verbaut, welche das Bearbeiten von REINEM-MITHRILL (also nicht Mithrill Erz o.ä.) erleichtern. Sie schützt vor der Hitze durch Feuer in dem der Feuer-Schaden (—3 TP) gesenkt wird .

[Es sollte dringend vermieden werden Artefakte zu erschaffen, welche gleichzeitig mehrere Effekte auf einen Feind anwenden um dem die Chance zum Auspielen, Widerstehen oder Überleben zu nehmen. Diese Artefakte sollten durchaus weder erschaffen, noch zugelassen werden. Hiermit meine ich z.B. Ein Schwert, welches beim ersten Treffer den Zauber Feuerball drei mal auslöst, zusätzlich noch drei mal Eisball auslöst und einmal versteinert.]

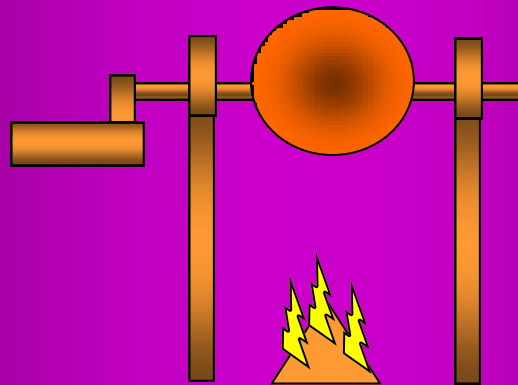
A5

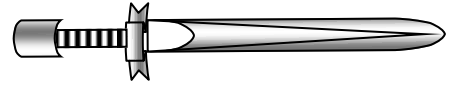
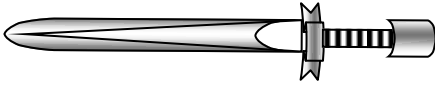




# Sonder-Regeln & Erweiterungen

S





### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen S .:

In diesem Kapitel geht es um die zusätzlichen Ideen, welche im Spiel sehr viel Flair und Ambiente erschaffen können. Meist betrifft eine der Sonderkapitel nur wenige Schattierungen einer Klasse. Oftmals benötigt diese Schattierung etwas spezielles, was nicht nur Vorteile bringt, sondern auch eine gewisse Macht über die Figur hat.

Bei Schamanen und Totem-Kriegern sind es die Totems. Kleriker und Ordenskrieger haben ihren Gott. Druiden ihre Natur u.ä.. Diese Wesen haben einen eigenen Willen und der muss nicht mit dem des Spielers übereinstimmen. Deswegen handeln diese zu gut 70% nach dem Gutdünken der SL. Aber es widerspricht dem Gedanken des LARPs daraus einen Einheitsbrei zu machen, der nur ein planloser Plotdiener ist.

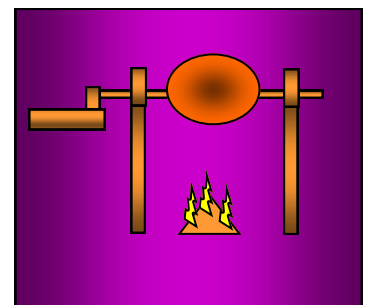
Gerade diese Wesen sind mehr für Characterplay zuständig. Sollte ein Plot genau in den Bereich fallen wird ein guter Spieler sowieso darauf eingehen, ohne dazu gezwungen zu werden. Vielleicht sollte eine SL insgesamt zurrückhaltend mit dem Verwenden des direkten Eingreifens dieser Wesen sein. Indirektes, eher heimlich und vorsichtig ist da ein deutlich besserer Weg.

Es gibt Sonder-Fähigkeiten und Sonder-Zauber. Diese sind für jene, welche die Bedingungen erfüllen um die Sonder-Regeln zu nutzen. Jeder, der diese Bedingungen nicht erfüllt, darf weder Zauber noch Fähigkeiten dieser Art nutzen. Ja, sogar ein späterer Verlust bedeutet, dass diese Zauber und Fähigkeiten nicht mehr nutzbar sind.

Sollte dies passieren gibt es im Groben 2 Möglichkeiten.

Erstens der Verlust wird nicht geheilt, sondern es wird gewartet, dass die Bedingung wieder erfüllt werden kann. Dies würde dazu führen, dass es erneut funktioniert. Zweitens der Verlust wird geheilt. Dadurch werden die verwendeten EPs wieder frei und neu verwendet. Diese Heilung ist ein guter Grund für eine Menge Characterplay plus ein schönes Ritual.

S





## Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Schamanismus S1 .:

„BRUDER, ICH KANN DICH SPÜREN UND ICH WEIß WAS SIE DIESEM LAND ANGETAN HABEN. ICH WERDE DORT HIN GEHEN UND IHNEN ZEIGEN, WAS ICH DAVON HALTE. WIRST DU MICH BEGLEITEN? ... AN MEINER SEITE GEGEN SIE KÄMPFEN? .. ODER VERSUCHEN MICH AUF ZU HALTEN?“

Vorraussetzung.:

Die Bindung an EIN TOTEM.

Erlaubt Zuganz zu Z-S-1 Geister-Welt

Bei **Schamanismus** handelt es sich um die Seelenverbindung zwischen Tiere, Naturgeistern und den Interlligenten Rassen wie Elfen, Menschen, Orks u.v.m.. Dabei ist es wichtig, dass die Wesen, deren Seelen verbunden sind, tief in sich diese tierischen Wesenszüge finden. Oftmals sind jene Schamanen (Zauberer) und Totemkrieger (Kämpfer) auch im Verhalten weniger zivilisiert und mehr tierisch. Tiere unterscheiden weniger nach „gut und Böse“ wie es in vielen Zivilastionen üblich ist, Sie unterscheiden vielmehr zwischen Jäger, Krieger oder Schützer und Flüchter oder Verstecker. Auch blutrünstig oder sanftmütig, grausam oder helfend, terretorial oder herumziehend, wild oder feige u.v.m..

S1

Die Tiere sehen ihre **Seelenpartner als Brüder und Schwetsern**. Familie. Blut ist stärker als Wassen. Dies bedeutet weder, dass diejenigen einer Meinung sind, noch dass sie wirklich Freunde sind. Aber sie respektieren einander. Es gibt kein klares Herrschaftsverhältnis. Oftmals ist das Totem aber schon wie ein weiser alter Ratgeber.

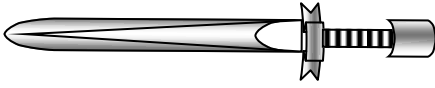
### **Doch was ist ein Totem?**

Tiere haben eine Seele. Totems sind eine Manifestation all dieser Seelen. Seelen von gestorbenen Tieren der entsprechenden Art verweilen im Totem, bis sie wiedergeboren werden. Ihr Verstand ist dem eines Zivilisierten Wesen gleichwertig, denn sie besitzen gesammelte Lebenserfahrungen dieser Seelen. Ob sie männlich oder weiblich sind? Nun es wurden schon beide als Totems gesehen. Trotzdem ist es wohl nur ein Totem. Vielleicht läßt sich nicht alles mit wissenschafttlicher Logik erklären.

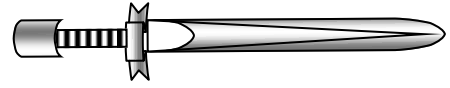
### **Wie wird jemand zu einem Schamanen oder Totemkrieger?**

Das Totem sieht jemanden und betrachtet seine Seele. Ist sie für ihn interessant so wird das Totem denjenigen genauer ansehen. Erkennt es in der Tiefe der Seele eine tiefgründige Verbundenheit, so wird es denjenigen testen. Einem Kind wird es vielleicht einen Welpen als Freund schicken. Aber da gibt es ja viele Möglichkeit. Manche Völker versuchen viele ihrer Angehörigen zu Verbündeten der Natur zu machen und zelebrieren dies mit einem Speziellen Tag. Bei anderen Völkern ruft das Totem dann eher den einzelnen in den Wald zu sich.





## S1 Schamanismus



Meist nimmt das Totem denjenigen mit in die Geisterebene. Eine Reise der Seele, bei welcher der Körper zurrück bleibt. Dort zeigt es demjenigen diese Welt. Wenn derjenige dies an nimmt, So wandelt er sich in das Tier und durchstreift die Geisterebene mit seinem Totem. Nach einer Weile kehren sie zurrück und die Seele kehrt in den Körper zurrück.

Lehnt derjenige ab, so kehrt er früher zurrück und verliert die Erinnerungen an das was in der Geisterwelt passiert ist. Totems wollen nicht, das jemand zu viel Wissen erlangt.

Die Seelenreise muss von dem neuen Schamanen oder Totemkrieger erst noch erlernt werden. Dies kann entweder mittels der Zauberliste Z-S-1 und dem Zauber „Seelenreise 25 MP“ erfolgen, oder durch die Fähigkeit „Seelenreise 50 EP“. aus den Sonder-Regeln S1.

Durch die Seelenbindung an ein Totem erhalten Schamanen und Totemkrieger Zugang zu den Schamanistischen Fähigkeiten.

### **Druiden als Natur-Zauberer der Schamanen-Magie.:**

Druiden können sich für den Schamanistischen Pfad entscheiden und Zugang zu der Geisterwelt erhalten. Dadurch können sie definitiv nicht den klerikalen Weg wählen. Sie müssen sich kein Totem wählen, sondern binden sich an die Bäume und Natur. Baum ist auch eine Art Totem, aber ruhiger und weiser.

Bäume sind weise genug nicht eifersüchtig zu sein, so dass sie es erlauben wenn der Druide Gestaltwandlungen erlernen möchte, ihm auch andere Formen als die der Bäume zu erlauben. Ein Druide kann also mehr als eine Gestaltwandel-Form erlernen.

Da das Druidentum eine alte elfische Lebensweise ist, haben sie viele Geheimnisse mit den Totems geteilt, wie zum Beispiel die Elfenmagie, oder das Lied des Schicksales.

S1



### **Besondere Fähigkeiten der Schamanen.:**

#### **Mit ###-Tieren verständigen 5 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt mit Tieren sehr grundlegend zu kommunizieren welche direkt zu dem Totem gehören oder zumindest sehr nah dran sind. Dies ist andauernd und hört sich für andere an wie die Laute des Tieres. Es ist aber mehr wie das Reden in einzelnen Bedeutungen, statt in Sätzen.

#### **Mit ###-Tieren Reden 15 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt mit Tieren zu kommunizieren welche direkt zu dem Totem gehören oder zumindest sehr nah dran sind. Dies ist andauernd und hört sich für andere an wie die Laute des Tieres. Es sind aber schon ganze Sätze in denen miteinander gesprochen werden kann.

#### **Gespür für Tiere 30 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt es mit allen Tieren sehr grundlegend zu kommunizieren. Dies ist andauernd und hört sich für andere an wie Tierlaute. Normalerweise greifen Tiere jemanden mit Tiergespür nur an, wenn sie bedroht werden.

#### **Wissen der Tiere 50 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt es mit nahezu allen Tieren in Sätzen zu reden. Dies ist andauernd und hört sich für andere an wie Tierlaute. Tiere fühlen sich oftmals zu demjenigen hingezogen. Eigentlich sehen sie ihn als ein anderes befreundetes Tier.

#### **Natur-Gespür 10 EP**

Durch Schließen der Augen und ein kurzes in sich gehen spürt der Schamane, in welchem Zustand die Natur der Umgebung ist. Es ist wie den Geschmack einer Malzeit im Gaumen zu schmecken. Gerade Nekromantie wird wohl als Faulig geschmeckt.

#### **Elfen-Magie 20 EP**

Regeneriert an Orten der Natur (Wald o.ä.) 5 MP/h (ist additiv zur Elfenfähigkeit)

#### **###- Tiere trainieren 10 EP**

Diese Fähigkeit hilft wilde Tiere der Art des Totems zu zähmen und als Jäger, Wächter oder Reit-Tiere aus zu bilden. Es schützt aber nicht vor dem Zorn eines dieser Tiere.

#### **Tiere ausbilden 30 EP**

Diese Fähigkeit hilft wilde Tiere zu zähmen und als Jäger, Wächter oder Reit-Tiere aus zu bilden. Es schützt aber nicht vor dem Zorn dieser Tiere.

#### **Maditavie Selbstheilung Wunden 40 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt Wunden zu heilen durch einen schamanistischen Ritual-Tanz oder einer Meditation an einem Feuer. Die Heilung benötigt etwa 1 h und heilt alle verwundeten TP. (Aber keine Amputationen)



### **Besondere Fähigkeiten der Schamanen.:**

#### **Maditavie Selbstheilung Gifte & Krankheit 30 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt Krankheiten zu Heilen und Gifte zu neutralisieren durch einen schamanistischen Ritual-Tanz oder einer Meditation an einem Feuer. Die Heilung benötigt etwa 1 h und heilt alle Krankheiten und Gifte bis „Geselle“.

#### **Maditavie Magie-Regeneration 20 EP**

Diese Fähigkeit erlaubt MP zu regenerieren durch einen schamanistischen Ritual-Tanz oder einer Meditation an einem Feuer. Die Regeneration benötigt etwa 1/2 h und stellt 60 MP her.

#### **Naturheilkunde 10 EP**

Diese Fähigkeit entspricht der Heilkunde „Geselle“ und erlaubt das Behandeln von Verletzungen und Krankheiten.

#### **Gestaltwandler ## EP ?**

Diese Fähigkeit ist der Zugang zur Gestaltwandlung. Die EP-Kosten finden sich in der Monsterliste M7 „Gestaltwandler“. Es steht nur die Wandlung in ein Wesen entsprechend dem Totem zur Verfügung.

#### **Elfen-Lied des Schicksales 30 EP**

Diese Fähigkeit muss entweder erlernt werden oder von Geburt an (Elfen-Blut) besessen werden. Werden zwei Wesen welche diese Fähigkeit besitzen miteinander verbunden, so sind ihre Seelen vereint und beide spüren immer wie es dem anderen geht. Stirbt einer von beiden, so kann der andere immer seinen Leichnam finden. Leider führt dies auch dazu, dass der andere in etwa einem Jahrzehnt an Trauer stirbt. Es ist nicht einfach denjenigen zu retten.

Die **Magie des Schamanismus** unterscheidet sich stark von Arkaner Magie. Statt klarer arkaner Formeln finden Singesänge und Tierlaute ihre Anwendung. Es werden keine Elemente verwendet, sondern die Kraft der Natur und die Kraft der Seelen. Dies ist klerikaler Magie sehr ähnlich, jedoch nicht gleich. Schamanen erhalten ihre Magie von der Natur ähnlich einem Magier und tragen diese in ihrer Magischen Quelle mit sich. Das Totem lehrt sie wie sie diese Magie erlangen und wie sie diese einsetzen.

Heilige Haine der Druiden sind Wohlfühl-Orte. Ähnlich Druiden fällt es dort leichter Naturmagie zu wirken. Der Unterschied zwischen Natur-Kraft und Seelen-Kraft liegt darin, woher die Kraft stammt und was sie bewirken kann. **Natur-Kraft** stammt aus den Pflanzen, der Erde, und dem Wald. Sie ist stark in Heilung, Erdmagie und Informations- & Analyse-Magie.

**Seelen-Kraft** stammt direkt aus Lebenden Wesen und vor allem dem Schamanen selbst sowie der Geister-Ebene. Sie ist stark in Beherrschung, Verwandlung und Kraftentzugs-Magie.

**Seelen-Attribute der Totems.:**

**Jäger** leben durch die Jagt auf kleinere Tiere, welche sie als rechtmäßige Beute ansehen. Sie jagen meist durch Verstecken und Anschleichen. List ist bei ihnen eine angesehene Kampfarm. Sie töten nicht zum Spaß, sondern aus Hunger oder um ihre Kinder zu füttern.

**Krieger** leben durch die Jagd auf größere Tiere und suchen die Herausforderung im Kampf. Oftmals ein Kampf auf Leben und Tod für beide. Kleine Tiere werden maximal als Leckerbissen betrachtet sind aber oft der Mühe nicht wert. Mut und Kraft sind hochgeachtet. Sie haben manchmal ein Territorium oder Rudel welches zu beschützen ihnen durchaus ein Kampf wert ist. Hin und wieder reicht es ihnen einen Gegner auch einfach nur zu besiegen.

**Schützer** leben meist von Pflanzen und überleben durch das Rudel, welches sich gegenseitig schützt. Oftmals ziehen sie von Weidegrund zu Weidegrund und kehren zu ihren Territorien zurück um dort zu überwintern. An Stärke dem Krieger oftmals Gleichwertig, sind bei ihnen Widerstandskraft und Stärke geachtet.

**Flüchter** leben von Pflanzen und der Fähigkeit jederzeit schnell flüchten zu können. Manchmal haben sie ein Rudel, welches von Weidegrund zu Weidegrund zieht. Eine hohe Wahrnehmung, Schnelligkeit und Ausdauer werden von ihnen hoch geachtet.

**Verstecker** leben von Pflanzen und der Fähigkeit sich zu tarnen oder ein sehr unzugängliches Versteck zu haben. Manchmal haben sie ein Rudel, welches im selben Territorium lebt, Vielleicht sogar im selben Fluchtbau. Eine hohe Wahrnehmung und die Fähigkeit zum Bauen ist bei ihnen hoch geachtet.

**NEUGIERIG** Geheimnisse nicht zu Wissen bereitet fast körperliche Schmerzen.

**VERSCHWIEGEN** Sie zu bewahren bedeutet aber Überlegenheit.

**LISTIG** Benutze deinen Verstand und Lüge, aber Lüge klug.

**DUMM** Zwei Wege, kompliziert. Wenn ich deneinen davon gehe....

**STUR** Ich will da durch!!! NEIN ICH GEHE DAA DURCH!!!

**MUTIG** Lass dich von Angst warnen, aber nicht beherrschen.

**FEIGE** Gefahr mag ja interessant sein, aber nicht zu viel davon.

**TREU** Ich stehe zu dir, werde dich nie fallen lassen, egal was du tust.

**STOLZ** Ich bin einzigartig und gehorche niemanden. Was ich tue, mache ich, weil ich es so will und erkannt habe, dass es das richtige ist.

**DIENER** Zum Wohle aller bin ich der Unwürdige.

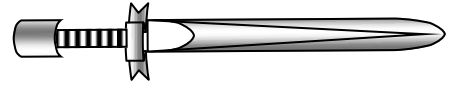
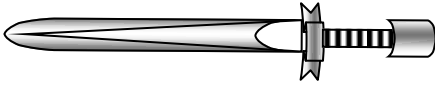
**SANFTMÜTIG** Es würde mich schmerzen dich zu verletzen.

**BLUTGIERIG** Wenn ich Blut schmecke, Lebe ich.

**GRAUSAM** Angst ist ein besserer Schutz als Fell.

**VERSPIELT** Eine Antwort? Warum sollte ich antworten?

**BERSERKER** Grargh ... FRAG NICHT!



### **Katzen-Totems (neugieriger & Stolzer Jäger).:**

Die **Hauskatze** ist verschwiegen, verspielt. Ein wenig Einzelgängerisch und sehr Eigensinnig ist sie doch wohl die zivilisierteste und gebildetste Katze.

Der **Fuchs** gilt als verspielt und listig. Ein wenig Einzelgängerisch und verspielt, ist er doch der Trickser, der mit allem Handelt.

**Berglöwe** Ein wenig Einzelgängerisch und mutig ist er zu klein um ein Krieger zu sein und zu groß um feige sein zu müssen.

Der **Leopard** oder **Panter** gilt als verschwiegen. So Einzelgängerisch wie er ist, ist er schon fast ein Krieger.

Der **Tieger** gilt als Krieger, weil er blutgierig und mutig ist. Er lebt auch in kleinen Familienverbänden und ist ein furchtbarer Feind.

Der **Löwe** gilt als Krieger, weil auch er grausam und mutig ist. Er hat den klaren Hang zu einem Rudel mit starken sozialen Bindungen.

S1

### **Wolfs-Totems (treuer Krieger).:**

Der **Hund** gilt als Diener, mutig, sanftmütig, verspielt. Ein Rudel mit starken sozialen Bindungen. Manchmal dumm oder stur, ist es doch ein wertvolles Rudelmitglied.

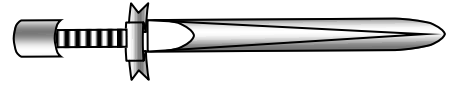
Die **Hyäne** gilt als feige und listig. Ein Rudel mit starken sozialen Bindungen ist ihr Garant zum Überleben, denn so stark ihr Biss auch sein mag, ist ihr Hinterlauf zu schwach für einen Krieger.

Der **Husky** gilt als Diener und mutig. Ein Rudel mit starken sozialen Bindungen. Gerade in der Kälte ist körperliche Nähe überlebenswichtig.

Der **Steppenwolf** gilt als Jäger, grausam, feige. Ein Rudel mit harten Gesetzen. Wer dem Rudel und der Natur nicht dient wird verstoßen.

Der **Waldwolf** gilt als Jäger, grausam, mutig. Ein Rudel mit harten Gesetzen. Wer dem Rudel und der Natur nicht dient wird verstoßen.

Der **WER-Wolf** gilt als blutgierig, grausam, Berserker. Der Mond macht sie wahnsinnig und lässt sie die Kontrolle verlieren. Wölfe empfinden sie als große starke Brüder, während Hunde in ihnen große gefährliche Feinde sehen.



### **Huftier-Totems (sanftmütiger Flächter):**

Das **Schaa** gilt als Diener, feige, dumm. Es ist ein Rudel-Tier, welches einfach nur versucht so gut zu leben, wie man es läßt.

Der **Widder** gilt als listig, stur, stolz. Er ist ein Rudel-Tier mit dem Drang zu Freiheit und zu einem böartigen Schabernack.

Der **Hirsch** (Reh) gilt als feige und stolz. Er sieht erhaben aus und sein Geweih kann ihn zu einem gefährlichen Feind machen, aber vor einem Wolf nimmt er immer lieber Reißaus.

Das **Rind** oder die Kuh gilt als Diener, dumm, stur, Schützer. Das Rudel gehört zusammen und durch diese Stärke vertreibt es Wölfe. Es ist ein fataler Fehler den Schutz des Rudels zu verlassen.

Das **Pferd** gilt als Diener, feige, treu, stolz. Ein Rudeltier mit starken sozialen Bindungen, sucht es oftmals den starken Beschützer zum Freund.

Der **Elch** gilt als Schützer, stur, Berserker. Ein Rudeltier, welches sich zurrück zieht, solange der Feind sich nicht zu nahe heran gewagt hat.

S1

### **Echsen-Totems (verschwegene Jäger):**

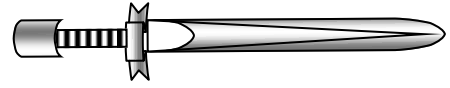
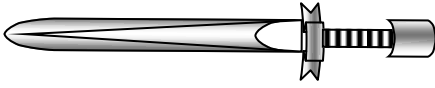
Die **Schlange** gilt als grausam und giftig.. Sie ist einzelgängerisch und sehr geduldig. Notfalls wartet sie Tagelang um ihr Ziel zu erreichen.

Der **Salamander** gilt als sanftmütig und stur. Er ist einzelgängerisch und liebt es in der Sonne zu liegen und sich wärmen zu lassen.

Der **Aligator** gilt als Blutgierig und Grausam Er ist ein Rudeltier mit schwachen sozialen Bindungen. Sie jagen und lauern gerne in Tümpeln und behalten den Überblick. Eine einmal ergriffene Beute lassen sie nicht mehr freiwillig los.

Der **Drache** gilt als Krieger, listig, grausam, Stolz. Er ist eigensinnig und einzelgängerisch. Edle Metalle erfreuen ihn mit dem Lied des Drachengoldes. Er will geachtet und gefürchtet sein.





### **Vogel-Totems (Stolzer Jäger).:**

Der **Adler** gilt als mutig. Er ist Einzelgänger für nur sehr kleine Familien.

Der **Falke** gilt als Listig. Er ist Einzelgänger für nur sehr kleine Familien.

Der **Spatz** gilt als feige und neugierig. Er lebt in Familien. Welche sich zu einem Schwarm zusammenfinden.

Der **Rabe** gilt als Listig. Er lebt im Schwarm und gibt Bescheid, wenn er etwas findet, was dem ganzen Schwarm helfen würde. Auch lernt er fremde Sprachen zu sprechen..

Die **Taube** gilt als Diener, sanftmütig. Sie liebt den Schutz eines guten Nestes und die Gesellschaft anderer freundlicher Wesen.

Der **Kondor** gilt als sanftmütig, verscheigen. Er fliegt nur in kleinen Gruppen und das weite Strecken. Er sieht viel, aber sagt wenig davon.

Der **Geier** gilt als stur und feige. Er lebt in kleinen Rudeln und wartet geduldig, bis seine Opfer verendet sind, oder zumindest zu schwach zum kämpfen sind.

S1

### **Nagetier-Totems (feiger Listiger Verstecker).:**

Die **Maus** gilt als sanftmütig, neugierig. Sie lebt in Rudeln und geht oft weite Strecken um ihr Ziel zu erreichen. Der direkte Weg ist ihr zu gefährlich.

Die **Ratte** gilt als neugierig. Sie lebt in Rudeln und geht oft weite Strecken um ihr Ziel zu erreichen. In starker Übermacht verliert sie aber ihre Angst und ist bereit zum Kampf.

Das **Eichhörnchen** gilt als sanftmütig, verspielt. Es ist ein Sammerischer Einzelgänger für sehr kleine Familien. Sie sammeln Vorräte für harte Zeiten und denken an die Zukunft oft mehr als an den Augenblick.

Der **Bieber** gilt als Stur. Er lebt in kleinen Rudeln und baut sich sein Zuhause. Planen, Bauen, Handwerk sind seine Stärken.

Der **Haase** gilt als sanftmütig, Er lebt in kleinen Rudeln, welche beim ersten Anzeichen von Gefahr alle warnen und sich dann schleunigst verstecken.

Das **Kaninchen** gilt als Sanftmütig, Diener, dumm. Es lebt in kleinen Rudeln und stammt vom Haasen ab, aber es hat viel von seinem früheren Leben verloren. Von vielen Totems wird es nicht mal anerkannt.

Das **Meerschweinchen** gilt als sanftmütig, neugierig. Es lebt in kleinen Rudeln und läuft weite Strecken auf der Suche nach seinem Ziel.



## Bären-Totems (Schützer & Jäger):

Der **Waschbär** gilt als verspielt, neugierig, listig. Er lebt in kleinen Familien und liebt das Wasser. Es bietet Spiel, Entspannung und Nahrung.

Der **Braun-Bär** gilt als mutig, stur, sanftmütig, Berserker. Er ist Einzelgänger für nur sehr kleine Familien. Ihm zu begegnen kann ein Segen, aber auch ein Fluch sein. Seine Laune ist dabei sehr wichtig.

Der **Höhlenbär** gilt als mutig, blutgierig, Berserker. Er lebt in kleinen Familien. Er zählt als grummelig und gefährlich. Niemand sollte in seine Höhle eindringen, den er nicht dort hinein eingeladen hat.

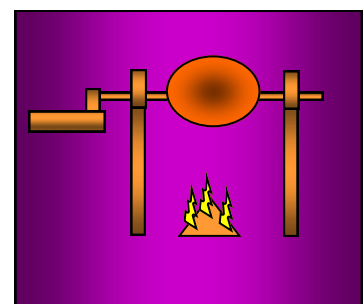
Der **Panda-Bär** gilt als verspielt, neugierig. Er lebt in kleinen Rudeln und genießt das Leben als Bambus-Kauer.

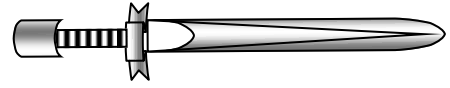
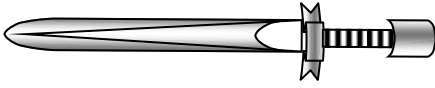
## Weitere Totems

Natürlich gibt es weitere Totems. Und natürlich sind die bisherigen nur eine begrenzte Auswahl der Totems welche zu den Gruppen gehören. Sie haben aber weniger Ansehen und sind auch deutlich weniger wählerisch in denen mit denen sie sich verbinden. Gerade Insekten sind anfällig für die Einflüsterung von Dämonen weil sie dem Wert des Lebens einen geringen Stellenwert gegeben haben.

S1

- Fisch dumm, Flüchtler oder Krieger
- Insekten dumm, grausam, Krieger
- Spinnen dumm, grausam, blutgierig Jäger
- Schalentiere dumm, mutig, Verstecker





### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Klerus S2 .:

**„OH GRÖSSTER ALLER GÖTTER HÖHRE MEIN ERGEBENSTES FLEHEN. GEWÄHRE DEINEM TREUEN DIENER DIE GNADE UND GIBT DIESEN UNWÜRDIGEN UND KLEINGEISTIGEN ZWEIFLERN EIN ZEICHEN DEINER MACHT.“**

Vorraussetzung.:

Die Bindung an EINEN GOTT.

Erlaubt Zugang zu Z-S-2 Wunder

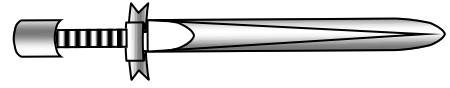
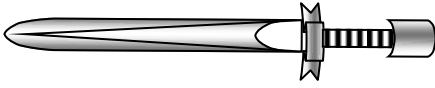
Bei **Klerus** handelt es sich um Diener von Göttern.

- In diesem Weltbild stehen die Götter über allem in der Welt.
- Etwas darunter stehen die Avatare und direkten Diener der Götter wie zum Beispiel Engel, Propheten, Heilige u.ä..
- Darunter kommen die Diener der Götter wie ihre Priester, Kleriker, Ordensritter. Diese sind natürlich auch in ein Rang-Gefüge eingeteilt.
- Darunter kommen die Gläubigen, welche im Wert und Rang sich durch die Festigkeit ihres Glaubens und durch ihre Taten zum Ruhme des Gottes auszeichnen.
- Darunter kommen jene, welche man als „Ungläubige mit zumindest einem dem Gott gefälligen Leben“ bezeichnen könnte.
- Darunter Ungläubige, welche gegen die Gesetze des Gottes verstoßen.
- Darunter jene Ketzer, welche aktiv gegen den Gott und seinen Glauben vorgehen.
- Darunter den Höllen verfallene und verfluchte Seelen
- Zu unterst Dämonen und Teufel der Höllen.

S2

Dies sieht ganz oben die **Himmel** in ihrer erstrebenswerten Schönheit und unten die **Höllen** mit ihrer furchterregenden Grauenhaftigkeit. Dieses System funktioniert gut bei einzelnen Göttern, welche „gut“ sind. Bei jenen, welche man eher als „neutral“ sehen würde, funktioniert es gerade mal passabel und bei „bösen“ funktioniert es eher schlecht. In Pantheos führt es sogar zu einigem Chaos.

Damit es funktioniert gibt es mehrere Himmel, und einige sind wohl eher Höllen. Zusätzlich gibt es noch die Inkarnationen von Tod, der dreifach gesehen werden sollte. **DER TOD**, welcher als guter Freund der Lebewesen diese vom Leben zum Tode geleitet und auch das Buch der Sterblichen führt. Sein Bruder **DAS TOD** ist da schon deutlich neutraler. Er holt Götter, Unsterbliche und mächtige Elementar-Wesen und geleitet sie an einen Ort wo sie ohne Macht, ohne Schmerz und ohne Qual weiterleben. Die Schwester der beiden ist **DIE TOD** und sie ist eine Göttin Dort wo sie herrscht ist haben ihre Brüder nichts zu melden. Sie liebt die Melancholie, die Schmerzen, die Angst und ist wohl als Böse an zu sehen. Sie fordert einen kleinen Teil der Seele von jedem ein, den sie zu dessen Gott bringt, so dass man denjenigen ohne ihre Zustimmung nicht wiederholen kann. Aber sie kann damit Leben, jemanden wieder ins Leben zu entlassen. Sie kommen doch alle irgendwann wieder.



Die Götter sehen die ihnen **geweihten Seelen als Diener**. Selbst wenn sie ihnen Freiheiten gewähren oder ihnen das Gefühl geben wichtig zu sein, sind es letztendlich doch nur sterbliche und somit ersetzbare Diener. Der Bruch des Treueschwures einer dieser Seelen wird oftmals als so schlimm gewertet, dass sie diese Seele verdammen. Sie gewähren ihren Dienern oft und gerne Magie, welche diese dann klug und zu ihrem Ruhme ein zu setzen haben. Selbst eingreifen, erscheinen oder Avatare schicken, tun sie eher selten.

### **Doch was ist ein Gott?**

Dies sind Seelen. Manchmal sind es die ersten Seelen aus der Zeit, als die Welt noch zu jung war um Leben zu tragen, welche damals mit den anderen Göttern konkurrierten und sich ihre Spiel-Wiesen erschufen. Doch damals übten sie nur. Später als sie viel gelernt hatten erschufen sie ihre eigenen Reiche die viel größer und prächtiger waren um sie mit jenen zu füllen, welche sie verehrten und somit mit Kraft und Magie versorgten.

Andere Götter sind Seelen von Unterblichen oder Sterblichen, welche so viel Magische Macht erlangten, dass sie Zugang zu der Seelenkraft anderer erlangten, welche sie verehrten. Die Himmel dieser Götter sind oftmals deutlich kleiner, denn um so etwas aus zu bauen bedarf es neuer Sellen.

Die Dämonen-Lords sind somit eigentlich böse Götter, welche aber aus anderen Welten stammen und deren Himmel durchaus von einem getöteten Gott an einen anderen Aufsteiger weitergehen.

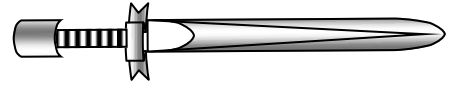
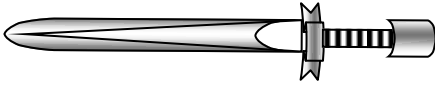
Götter anderer Welten können, wenn sie Anhänger auf einer weiteren Welt haben dort auch Macht haben. Das ganze ist wohl so kompliziert, dass man ein Gott sein sollte um es zu verstehen.

### **Wie wird jemand zu einem Kleriker oder Ordenskrieger?**

Ein sterblicher Diener eines Gottes entscheidet, einen gläubigen aus zu bilden und ihn in die Rieten ein zu weihen mit denen er Kontakt zu seinem Gott bekommt. Heilige Symbole, Tempel, heilige Orte, Klöster, Gebete, heilige Messen, u.v.m. Der Gott wird meist die Entscheidung seines Dieners akzeptieren und ihm den Kleinkram überlassen. Es muss schon etwas schief laufen, damit der Gott direkt eingreift. Sei es, dass er unbedingt jemanden haben will, oder dass er jemanden definitiv ablehnt.

Der Gläubige durchläuft eine Ausbildung, viel Gehirnwäsche mit Doktrinen und lernt die heiligen Sakramente durch zu führen. So lange er dem Gott dient wird dieser ihm die Kraft zur Verfügung stellen. Weicht dieser von dem Pfad ab, so wird die Kraft versiegen und erst zurrück kehren wenn derjenige geläutert ist.

In wirklich seltenen Fällen erscheint der Gott bei der Geburt von Jemanden und bestimmt ihn zu einem Geweihten. Das ist in etwa wie das heilige Brandmal eines Sklavenhalters. Natürlich hat es seine Vorzüge wie endlose Ehrungen, Zauberei oder einen grundlegend freundlich gestimmten Gott.



### Ränge im göttlichen Gefüge.:

Ein **Gott** ist eine fürchterlich mächtige unsterbliche Seele mit einem eigenen Himmelreich (oder Hölle) deren Magische Macht auch ohne Anhänger die eines sehr mächtigen Großmeisters der Magie ist. Durch die Verehrung und Anbetung erlangen sie weitere Macht, welche sie dann ihren Dienern zur Verfügung stellen.

Der **Avatar** war einmal ein wirklich mächtiger Diener des Gottes, der sich so sehr mit dem Gott identifiziert, dass er in ihm aufgegangen ist. Ihn erneut hervor zu hohlen und selbstständig agieren zu lassen kostet den Gott einiges an Macht. Er ist erfüllt von dem Willen des Gottes.

Ein **Engel** war einmal ein mächtiger Diener des Gottes und lebte dessen Lehren fanatisch. Dafür wurde er zu einem mächtigen Himmelswesen erhoben und lebt in ewiglicher Glückseligkeit.

Ein **niederer Engel** war einmal ein fanatischer Anhänger des Gottes und lebte dessen Lehren. Er lebt in Glückseligkeit, bis der Tod als Engel ihn zu einem nächsten Leben in Mühsal verdammt.

**Himmlische Seelen** waren Gläubige, welche Einlass in den Himmel gefunden haben. Nach einem Milenium müssen sie erneut in die Welt der sterblichen geboren werden um wieder mit Seelenkraft gefüllt erneut zu Gläubigen werden zu können.

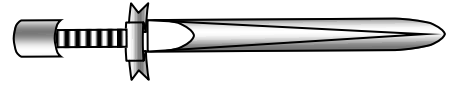
S2

**Papst, Gott-Priester** sind die höchsten und somit von der Befehlsgewalt mächtigsten Kleriker (Diener des Gottes). Die gesamte jeweilige Kirche gehorcht ihren Befehlen. Sie sind bekannt dafür direkte göttliche Gespräche zu führen und somit direkt den Willen des Gottes zu kennen.

Ein **Bischof, Erz-Kleriker** ist ein mächtiger Diener des Gottes, der direkt dem höchsten Kleriker (Diener des Gottes) untersteht. Er besitzt gewaltige Macht an Magie, denn dies wird als direkte Segnung des Gottes gesehen und ist selten jung um die nötige Weisheit zu besitzen. Magier würden sie auf „mächtige Großmeister der klerikalen Magie“ schätzen.

Ein **Hohepriester** ist ein Kleriker (Diener des Gottes), welcher einen kompletten Tempel führt. Hierbei handelt es sich nicht um die kleinen Bet-Häuser, sondern um jene mit mindestens einem Artefakt-Altar und einem permanent Geweihten Raum für die Gläubigen und heiligen Handlungen eines Klerikers. Wenige Hohepriester werden zu **Inquisitoren** berufen, welche nicht einem Gebäude vorstehen, sondern über die Grundfeste der Kirche wachen. Sie unterstehen Bischöfen und stehen über Priestern.

**Priester** sind normale Kleriker und an und für sich alle gleich, doch der Dienst den sie durchführen beeinflusst ihr Ansehen in der Gemeinschaft. Sie vollführen die Arbeiten und bekehren neue Gläubige. Manchmal führen sie als **Oberpriester** auch kleine unwichtige Tempel oder Bet-Häuser.



### Ränge im göttlichen Gefüge.:

Ein **Paladin** ist ein Ordenskrieger der dem Klerikalen Adel zu rechnen ist. Er befehligt Ordenskrieger, weil er sowohl die Kriegerausbildung, als auch die Priesterweihe hat. Bei ihm ist es nicht wichtig, ob er die Fähigkeit zu Zaubern besitzt. Er ist den Priestern somit gleich gestellt.

**Ordenskrieger** sind Krieger, welche dem Gott als Wächter dienen. Sie können oftmals nicht zaubern und somit keine Kleriker werden. Trotzdem setzen sie dessen Willen durch und werden oftmals als Richter berufen.

**Acolythen** sind angehende Kleriker, welche definitiv den Segen des Gottes erhalten haben und zaubern können, aber die letztendliche Weihung zum Priester noch aussteht, weil sie in der Ausbildung sind. Am Anfang der Ausbildung steht der Seelenschwur, der sie auf ewig an diesen Gott bindet und dessen Bruch sie in die tiefe Machtlosigkeit wirft.

Ein **Mönch** lebt sein Leben im Glauben und gilt als echter Gläubiger.

**Echte Gläubige** sind tief verwurzelt in dem Glauben und haben die Doktrinen in sich und ihr Leben aufgenommen. Ihr Fanatismus kann stärker sein, als der von Klerikern. Manchmal überwiegt ihr Dogma sogar so weit den Gesunden Verstand, dass sie dadurch gegen den Willen des Gottes handeln. (Geg **Tempelwächter**)

**Gläubige** bemühen sich nach den Vorgaben zu leben, ziehen aber oftmals den Einsatz ihres Verstandes einer Doktrin vor. So lange ihr Pfad ein leichter ist, werden sie ein gutes Leben führen und dem Gott dienen. Erschwernisse hingegen lassen sie dann aber möglicherweise stolpern oder in die Verdammnis abgleiten.

**Falsche Gläubige** lassen ihr Leben als das eines Gläubigen erscheinen, denn sie wissen um die Macht des Gottes. Hinter ihrer Fassade aber tun sie dies aus Gründen der Macht- und Hab-Gier. Im Grunde stören sie wenig, und werden von den Klerikern erkannt und unter Kontrolle gehalten.

**Ungläubige** lehnen die Lehren des Gottes ab und werden verachtet. Sie werden eingeteilt in **harmlose Ungläubige**, welche zumindest ein ehrbares Leben führen, sowie in **verdammte Ungläubige**, deren Leben dem des Gottes widerspricht.

Die **Ketzer** sind jene verdammten Ungläubigen, welche aktiv sich dem Gott widersetzen und seine Diener angreifen oder beleidigen.

**Den Höllen Verfallene** sind jene Ketzer, welche ihre Seelen an die Höllen verloren haben um damit mehr Macht oder ähnliches zu erlangen.

Die **Dämonen und Teufel** sind jene, welche Feinde der guten Götter sind und die versuchen die Seelen der Sterblichen für eigenen verruchte und verdammenswerte Zwecke zu sammeln. Dies ist nur wirklich die unterste Stufe auf der Rangleiter des Klerus.





## S2 Klerus



Es gibt einen starken **Unterschied zwischen der arkanen Magie, der Natur-Magie und der klerikalen Magie**. Magier beziehen ihre Magie aus der Umgebung. Diese erhält sie von den Elementaren Urebenen (Ebene-Erde-Wasser-Luft-Feuer-Äther) oder sie beziehen sie direkt aus den Ur-Kräften (s.o. & Leben-Chaos-Ordnung-Wille-Zeit). Diese Kräfte sind leicht berechenbar.

Naturzauberer beziehen ihre Kräfte aus der Umgebung und der Geisterebene. Sie stamt aus der Lebenskraft, sowie der Willenskraft von Bäumen, Pflanzen und Tieren.

Götter nutzen diese Quellen auch für sich und geben eine veränderte und geläuterte Variante davon an ihre Kleriker weiter. Diese Form der Magie hat schon fast ein Bewusstsein und wehrt sich gegen Missbrauch.

Während ein Magier und Naturmagier schlafen muss um seine Magische Quelle in einer Phase der Entspannung auf zu füllen hat ein Kleriker die Wahl entweder im tiefen friedlichen Schlaf bei seinem Gott zu ruhen in den Träumen und zu regenerieren oder wenn dies nicht möglich ist eine etwa Ein-Stündige Messe ab zu halten (Fähigkeit).

Auch gibt es heilige Orte wie Tempel mit einem Klerikalen Artefakt Altar, in dem das Zaubern deutlich erleichtert wird. Es ist schwerer einen Priester in seinem eigenen Tempel zu besiegen.

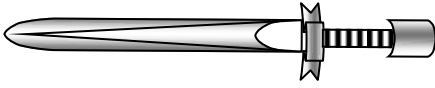
S2

### **Druiden als Kleriker eines Natur-Gottes.**

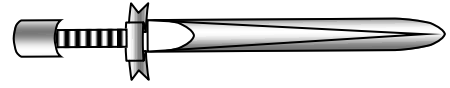
Einige Druiden wirken Natur-Magie, welche von einem Gott der Natur kanalisiert wird. Sie dürfen die Sonderfähigkeiten der Klerus-Liste benutzen, unterliegen aber auch deren Anforderungen was die Treue zu dem Gott angeht. Sie haben dann definitiv keinen Zugang zur Schamanen-Magie und der Geisterwelt.

Trotzdem sehen sie Druiden der Schamanen-Magie als gleichwertig an und respektieren diese. Ja, sie messen sich sogar mit diesen um auf respektable Weise eine Art Rang fest zu stellen.

Ihre heiligen Symbole sind natürlich mehr Holz als Silber und mehr Horn als Stahl. Die Altäre sind nicht aus Gold verziertem Marmor, sondern eher aus Ästen, Gräsern und lebenden Pflanzen.



## S2 Klerus



### **Besondere Fähigkeiten der Kleriker.:**

#### **Gott-Gespür 10 EP**

Der Kleriker kann durch kurzes in sich gehen spüren ob der Ort einem Gott geweiht ist und vermutlich sogar einschätzen was für eine Art von Gott dies ist oder wie er heißt. Er hat auch einen Eindruck wie sein eigener Gott zu diesem dann steht.

#### **Messe abhalten 10 EP**

Der Kleriker hält eine heilige Messe ab. Sollte er durch Schlaf nicht alle MP regeneriert haben, so füllt diese Messe den Rest wieder auf.

#### **Heilige Messe abhalten 20 EP**

Der Kleriker hält eine heilige Messe ab. Alle Anwesenden werden inspiriert und regenerieren 20% Ihrer MP. (Kleriker dieses Gottes 50%)

#### **Selbst-Segnung 10 EP**

Der Kleriker kann ein Gebet sprechen, welches ihn und seine Rüstung bis zur nächsten Dämmerung segnet. Dies schützt vor rüstungsdurchdringenden Treffern

#### **Geweihte Magie 20 EP**

Durch das Tragen eines Heiligen Symboles regeneriert der Kleriker 5 MP pro h, egal was er in der Zeit tut. (ist additiv mit der Elfenfähigkeit)

#### **Gebet der Heilung 50 EP**

In seinem eigenen „heiligen“ Tempel darf der Kleriker einmal pro Tag ein Gebet sprechen, welches dazu führt, das der Artefakt-Altar bis zur nächsten Dämmerung eine „Große Aura der Heilung“ (Zauber Z8 Heilung) aktiviert und dabei unter anderem in einer Stunde alle normalen Wunden heilt.

#### **Heiliger Zorn 50 EP**

Einmal pro Dämmerung darf der Kleriker sich in heilige Wut steigern und dadurch für eine halbe Stunde mit Ogerstärke kämpfen (Schaden +1).

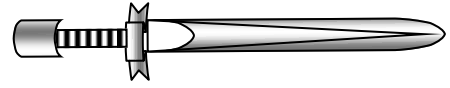
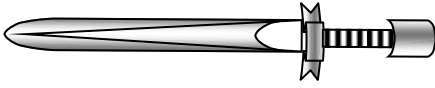
#### **Untote zerstören 50 EP**

Das Heilige Symbol wird mit der Kraft eines Gebetes erfüllt und auf den Untoten gedrückt. Dadurch erleidet dieser 5 TP Schaden, der nur schwer heilt (Heilzeit x10 min 1h) Dies darf immer wieder durchgeführt werden, benötigt aber ein Gebet je Einsatz.

#### **Dämonen peinigen 50 EP**

Das Heilige Symbol wird mit der Kraft eines Gebetes erfüllt und auf den Dämonen gedrückt. Ein mal pro Dämmerung kann derselbe Dämon von dieser Fähigkeit affektiert werden, selbst wenn verschiedene Kleriker unterschiedlicher Götter dies versuchen. Dadurch erleidet dieser 5 TP Schaden, der nur schwer heilt (Heilzeit x10 min 1h) Dies darf mit anderen Dämonen auch durchgeführt werden. Besessene werden nicht verletzt, die Dämonenseele in ihnen hingegen schon.

S2



## Götter.:

### Was sollen sie können? Und was sollen sie nicht können?

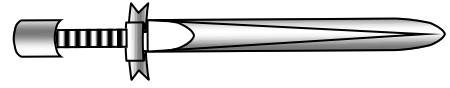
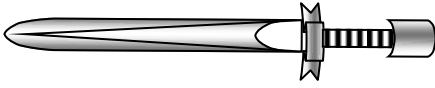
Der Autor von Rule-Master lehnt die Eingott-Allmächtigkeits-Sicht heutiger Religionen klar ab. Natürlich dürfen Kleriker den Gläubigen so etwas vorgaukeln, aber was im RL schon nicht funktioniert wenn es wirklich mehrere unterschiedliche Götter gäbe statt nur einen den alle mit unterschiedlichen Namen anbeten und somit 90% alle Priester zu Lügner und alle heiligen Kriege zu einer Farce abstempeln würden, funktioniert im Larp noch deutlich weniger.

**Diese folgenden Aussagen beziehen sich NICHT auf existierende Religionen, sondern auf erfundene Pseudoreligionen des LARP.** Somit gibt es einige Daumenregeln für Götter und was sie können.

- Kein Gott ist allmächtig. Die Beschreibung seiner Macht ist voller Werbetexte, welche nur bedingt mit dem zu tun haben, was in der Vergangenheit passierte.
- Die Macht eines Gottes entspricht der einer mit Regelwerk erschaffbaren Figur, die als „mächtiger Großmeister“ definiert werden kann. In einem Land voller Gläubiger steigt die Macht um etwa 1% der EP oder 5% der „arkanen MP“ der Gläubigen. Die arkanen MP der Kleriker werden abgesaugt, in klerikale Magie umgewandelt und zurrück gegeben. Das macht einen Gott schon sehr mächtig.
- Kein Gott war der erste von allem. Die Beschreibung seiner Erschaffung von allem ist voller Werbetexte, welche nur bedingt der Wahrheit entsprechen.
- Es gibt mehrere Ebenen parallele zueinander. Somit kann hier der eine Gott und dort der andere Gott der erste gewesen sein.
- Kein Gott ist allwissend. Die Beschreibung seiner Weisheit ist voller Werbetexte, welche nur bedingt der Wahrheit entsprechen.
- Der Gott weiß nur was seine KLERIKER ihm zeigen und mitteilen, nicht aber was Gläubige, irgendwelche anderen Lebewesen oder ein allsehendes Auge ihm zeigt. Natürlich kann er wie jeder mächtige Zauberer seine Magie nutzen, um an fremde Orte oder in andere Zeiten zu schauen. Da er meistens erfährt, was man von ihm wissen will hat er genügend Zeit den eigenen Zauber zu machen, bevor sein Kleriker mittels Ritual ihm dann eine Frage stellt die nur der Gott mit seinem mächtigen Wissen beantworten kann.
- Es gibt Götter, welche sogar unter Tieren ihre Kleriker haben. Auch sind installierte Himmlische Augen möglich, welche große Heere oder Objekte wie Drachen oder Schiffe melden können.
- Ein Gott, der einen Avatar auf die normale Ebene schickt, riskiert einen erheblichen Teil seiner Macht als Großmeister zu verlieren. Erscheint er tatsächlich sogar selbst, so riskiert er letztendlich selbst zu sterben und noch mehr Macht zu verlieren oder von DAS TOD fort geleitet zu werden.
- Auch Götter haben sich an das verwendete Regelwerk zu halten.

S2

Entsprechend den alten Sagen des europäischen Kontinentes ist es zwar gefährlich, aber möglich sich gegen Götter zu stellen. Dies war in der RL der Grund für viele Heldensagen. Und dort in den Heldensagen spielen wir. Dort wo Götter viele menschliche Schwächen haben und einfach nur etwas mächtigere Unsterbliche sind.



### Wie verhalten sich Götter?

Grundsätzlich haben sie wenig Verständnis für die kleinen Nöte und das Buhlen um Aufmerksamkeit von Sterblichen. Für sie sind diese in etwa Kleinkinder. Es ist oftmals unterhaltsam beim Spielen zu zu schauen, aber lästig, wenn diese unbedingt wollen, das Pappa auf ihrer Seite des Teppich mit am Boden sitzt und mit spielt. Um so mehr je andauernder das passieren soll.

Und wie in einem Haushalt üblich in der 5 Kinder auch fünf verschiedene Spiele spielen wollen und laut schreien damit Pappa sich zu ihnen und nicht zu Bruder oder Schwester begibt ist dieser bald recht resistent gegen das Geschrei. Ja, er hält sich sogar zurrück, um nicht weiteren Zwist zwischen den Geschwistern aus zu lösen. Es ist doch viel besser, wenn die kleineren Kindern von größeren Geschwistern geleitet werden und mit gleichaltrigen zusammenspielen.

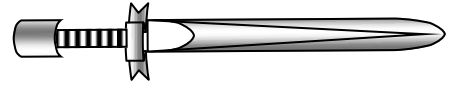
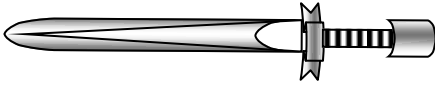
Somit hat eine Religion, welche ihren Gott viel ehrt, aber selten belästigt eine deutlich höhere Chance auf sein Eingreifen, als jene, welche sich als so nah zu ihnen hinstellen, dass diese angeblich auf ein Fingerschnippen erscheinen und Heere in Bewegung setzen. Dass diese Heere vorbei kommen, liegt vermutlich an dem Kommunikations-Zauber und der monatelangen Vorbereitung der Rüstmeister und Ausbilder, sowie einer großen Truhe Gold.

Einem ihrer Kinder eine Idee für ein spannendes Abenteuer in den Kopf zu setzen hingegen ist da viel verbreiteter. Wenig Arbeit und das Kind ist tagelang beschäftigt. Vermutlich sogar noch andere Kinder.

### Wie unterscheiden sich Götter?

Im allgemeinen suchen sich Götter eine Art Fachrichtung aus, was sie dort stärker macht. Sie können sogar etwas Macht von anderen Göttern nutzen, so wie diese dann ihre Macht nutzen können. Das führt manchmal zu Streit, aber oft zu Kooperation. Eine Stärkung der eigenen Richtung kann genau so positiv sein, wie eine Stärkung der eigenen Religion.

Es gibt weibliche und männliche, sowie geschlechtslose oder Unisex Götter. Sie entstammen anscheinend unterschiedlichen Rassen. Trotzdem scheinen sie mit jeder Art Lebewesen kompatibel zu sein und sogar mit allen anderen Göttern. Es ist nicht bekannt, ob ein Gott je Fragen dazu beantwortet hat, oder danach einfach den Verstand des Fragestellers einfach unheilbar zerstörte. Bekannt ist, dass die Sterblichen darüber nur vorsichtig spekulieren.



Die **Göttlichkeit des Lebens und der Heilung** bevorzugt den Frieden und versuchen ihn zu erhalten. Es bedarf Mut ohne Waffen und Rüstung zu leben, da dies Bandieten und Plünderer anzieht wie frisches Blut die Haie. Doch dies lässt Schutz und Heilung stark verbreitet sein unter den Anhängern. Sie passt in nahezu jedes Pantheon und wird von anderen Religionen geschätzt und oftmals geachtet.

Die **Göttlichkeit des Todes** ist für eine Humorlosigkeit und Ernsthaftigkeit berühmt. Sterben muss sein. Manchmal ist es Gnade, manchmal Not, und hin und wieder auch Lust. Es ist natürlich besser, wenn erst die anderen sterben, damit Anhänger möglichst lange dienen können. Sie wird in vielen Zivilisationen verehrt, aber selten gemocht. Eigentlich gilt sie eher als neutral, denn als böse.

Die **Göttlichkeit der Natur** lebt Wälder, Tiere, unberührte Natur und muss überzeugt werden Felder als schön an zu sehen. Die Anhänger Pflanzen Kräuter, Pflanzen, züchten Tiere oder hüten einfach ein Stück Natur. Sie hat eine starke Tendenz zu Druiden und Wald-Elfen. Gerade in barbarischen Pantheons ist sie wirklich wichtig.

Die **Göttlichkeit des Untodes** hat eine hassähnliche Ansicht des Lebens, welche in Lebewesen nur einen Rohstoff für die eigene Macht sieht, welche sie bedenkenlos verbrauchen kann. Trauer, Verzweiflung und ein Leben in Krankheit und Schmerz ist den Anhängern gewiss, bis sie dann selbst eine Erlösung von der Mühsal im Untod finden. Die meisten Pantheons verachten sie und distanzieren sich von ihren „bösen Taten“.

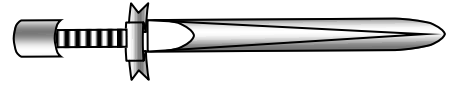
S2

Die **Göttlichkeit der Sanftmut und Güte** hat die Fähigkeit Trost zu spenden, Einsamkeit zu vertreiben und zu verzeihen. Natürlich muss Strafe sein, aber sie soll lehren nicht vernichten. Anhänger leben oftmals ein Leben in Armut, weil sie Reichtum an zu häufen nur auf Kosten anderer tun können. In einem Pantheon findet sie sich nur selten, da sie von anderen als schwach und hilflos angesehen wird. Sie hat aber nicht die herausragende Heilung bedeutet und somit nicht so gut ausgenutzt werden zu können.

Die **Göttlichkeit des Kampfes** liebt Mut, Stärke und den Klang der Schlacht. Je nachdem ob Ehre oder Sieg wichtiger sind, gilt sie als Gut oder Böse. Ja es kann sogar sein, dass es in einem Pantheon mehr als einen Gott des Krieges gibt, welche nicht miteinander befreundet sind. Die Anhänger lieben den Kampf und leben für ihn.

Die **Göttlichkeit der Magie und des Wissens** liebt Bücher, Schriftrollen, Bibliotheken, Rituale und arkane Magier. Der Blick in die Zukunft und auf die Sterne gerichtet werden die Anhänger oftmals als weltfremd empfunden. In vielen Pantheons ist sie zu finden und wird als gute Verbündete geachtet.

**Schutzgottheiten** sind schwächer als die oben genannten Götter. Ihr Bereich ist kleiner aber dafür leichter zu verstehen. Natürlich kann ein Gott ein Schutzgott von mehr als einer Sache sein. Der Schutzgott des Handwerks der Schmiede, welcher der Schutzgott des Zwerge und auch ein Schutzgott des Feuers ist, ist ein gutes Beispiel dafür.



Als **Schutzgottheit des Elementes** wählt der Gott eines der bekannten arkanen Elemente aus, welches er bevorzugt (Erde-Wasser-Luft-Feuer). Viele Zauber basieren auf der Anwendung dieses Elementes und in einem Tempel ist normalerweise viel davon zu finden. Anhänger des Schutzgottes sind bekannt dafür dieses Element zu bevorzugen und damit auch einiges an Unsin an zu stellen um das Verwenden anderer Elemente zu vermeiden. Gerade Kampfmagie basiert nahezu ausschließlich auf diesem einen Element. Auch ungläubige Freunde des Elementes werden im Allgemeinen akzeptiert.

Als **Schutzgottheit des Handwerkes** wählt der Gott ein Handwerk aus, welches er quasi in göttlicher Kunst selbst durchführt. Es gilt als seine Lieblingsbeschäftigung und der Handwerkslärm wird als heilig empfunden. Eine Begabung zu diesem Handwerk wird angeblich von dieser Gottheit vergeben und Herabwürdigung um besser zu feilschen wird als Lästerung empfunden. Auch ungläubige Handwerker dieses Handwerkes werden freundlich aufgenommen, leisten sie doch eine Art Gottesdienst die dem Gott zur Ehre gereicht ohne es zu wissen.

Als **Schutzgottheit einer Rasse** wählt der Gott eine Rasse aus, welche ihm die Liebste ist. Er selbst hat dabei die Attribute der Rasse und deren Rasse als Gestalt. Seine Lebensweise entspricht dem dieser Rasse, wobei jeder Kleriker behaupten wird, dass die Rasse so lebe, weil der Gott es so vorgegeben habe. Alle Angehörige dieser Rasse, aber nicht unbedingt alle Halbwesen werden freundlich aufgenommen, selbst wenn sie der Religion nicht angehören.

S2

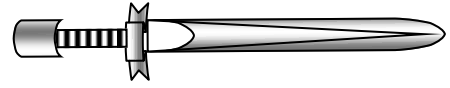
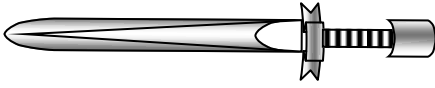
Als **Schutzgottheit der Hilflosen, Mütter & Kinder** zeigt sich der Gott als stark und er behütet all jene, welche nicht für sich selbst sorgen können. Wenn der Familienvater fort ziehen muss, so betet er um den Schutz des Gottes, der dann seine Familie behütet, bis er zurrück kehrt. Anhänger dieser Religion sind nicht alle schwach, sondern sehen den Schutz der Schwachen als hohes ehrbares Ziel an.

Als **Schutzgottheit der Reisenden** wacht der Gott über das ganze Land und hat auch ein Auge in fremde Länder. Meist sind es andere welche um den Schutz des Reisenden bitten. Anhänger dieser Religion ziehen entweder selbst von Ort zu Ort, oder sind Familienangehörige von reisenden Händlern oder Söldnern. Gastfreundschaft und Ehrbarkeit mit dem Besitz anderer wird als hohes Gut eingestuft.

Als **Schutzgottheit der Tiere** wählt sich der Gott entweder einen Ort oder eine bestimmte Tier-Rasse aus, welche ihm am liebsten ist. Dort ist sein Wirken am meisten spürbar. Je nach Tier ist er mehr oder weniger barbarisch an zu sehen und hält Abstand zu den Zwängen der Zivilisation. Er akzeptiert den Tod der Tiere im Kreislauf des Lebens, aber das Einpferchen und Versklaven nicht. Anhänger dieser Religion beschützen diese Tiere vor der Willkür oder der Fressucht anderer.

Als **Schutzgottheit der Felder und des Wachstums** steht der Gott für die Zivilisation und ein Leben in friedlichen Regionen. Bauerntum, Handel, Kochkunst, Back-Handwerk, Tierzucht sind seine Hobbies. Anhänger dieser Religion wollen einfach nur in Ruhe leben dürfen um die Ernte ihrer Arbeit ein zu fahren.





Als **Schutzgottheit des Handels und Feilschens** liebt der Gott es mit seinem Gegenüber um Dinge zu verhandeln und ihn dabei ein klein wenig über die Theke zu ziehen. Natürlich alles in Ehrlichkeit und Ehrbarkeit. Keine Lüge, kein falsches Zeugnis, sondern das Wissen was wo im Überfluss verkauft wird und wo danach gehungert wird. Andererseits gibt es wohl auch den einen oder anderen Gott, der es liebt andere in die Irre zu führen und dem die eigenen Bedürfnisse wichtiger sind als Ehre.

Als **Schutzgottheit der Liebe** hat der Gott ein recht eindeutiges und sogar weit verbreitetes Hobby. Natürlich mag er auch die seelische Verbundenheit, welche zu Treue führt, aber im Grunde ist auch die reine körperliche Liebe schon eine Huldigung. Anhänger dieser Gottheit sehen in diesem Pfad einen besseren Weg, als den des Krieges.

Als **Schutzgottheit der Musik und der Poesie** liebt der Gott das Bardentum mit all seinen Variationen. Es ist die Freude und die Fähigkeit die Seele der Zuhörer zu berühren mit einem Lied oder einem Gedicht. Anhänger dieser Religion sehen sich oftmals als Freunde des fahrenden Volkes und der geistigen Zivilisiertheit.

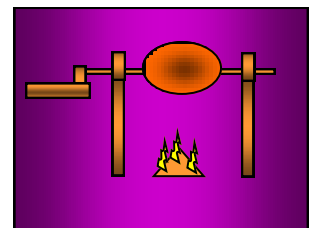
Als **Schutzgottheit der Ordnung** erläßt der Gott sehr klare und zu befolgende Gesetze. Gesetzesbrecher sind also nicht nur Verbrecher vor dem Gericht, sondern auch zusätzlich Gotteslästerer. Anhänger dieser Religion zieht es oftmals in Gilden mit noch mehr strikten Regeln. Während andere darin ersticken würden gibt es ihrer Seele Frieden und Sicherheit.

Als **Schutzgottheit des Chaos** liebt der Gott es diese lästigen Gesetze zu zerbrechen und sich selbst ad ab surdum führen zu lassen. Freiheit, eigene Meinung und den Mut dies zu sagen ist ein wichtiges hohes Gut. Anhänger dieser Religion reichen die Regeln der Natur und der Anarchie schon mehr als genug. Dabei müssen sie keine Mörder und Plünderer sein, wie es von der Ordnung immer wieder dargestellt wird, sondern können einfach auch freundliche aber selbstsichere Wegegefährten sein.

Als **Schutzgottheit der Sonne** wählt der Gott den Tag als Zeit des Lebens aus. Licht und offen erkennbares sind klar bevorzugt. Anhänger dieser Religion werden sich nur selten Verstecken, oder sich in der Nacht an etwas anschleichen.

Als **Schutzgottheit des Mondes** wählt der Gott die Nacht als Zeit des Lebens aus. Dunkelheit, Dämmerung und Verstecktes sind klar bevorzugt. Anhänger dieser Religion werden Anschleichen bei Nacht oder das Verbergen von Gesichtern einem offenen Sturm auf eine Festung vorziehen.

Als **Schutzgottheit der Träume** lebt der Gott in einer Traumebene und schaut und schenkt gute oder schlechte Träume. Die Hilfe von Drogen ist akzeptiert und das Erleben von Träumen wird dem normalen Leben vorgezogen. Anhänger dieser Religion gelten als recht friedlich und Weltfremd.





### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Dämonentum S3 .:

#### **„NUN STERBLICHER, ÜBER WAS WOLLEN WIR DENN HEUTE VERHANDELN?“**

Vorraussetzung.:

Höllen-Dämonen-Blut in den Adern.

Erlaubt Zuganz zu Z-S-3 Dämonologie

**Dämonologen** ohne Dämonenblut können natürlich Dämonen beschwören um finstere Dinge zu tun und Höllen besuchen oder ihre Seelen verkaufen. Aber sie haben weder Zugang zu der Zauberliste, noch zu den Fähigkeiten. Es reicht auch nicht nur eine kleine Phiole Dämonenblut zu trinken (oder zumindest nur kurzzeitig). Mann muss zumindest ein Halbdämon sein.

**Höllen** mögen ja jeweils eine eigene Ebene sein, aber sie sind kleiner als eine normale Welt. Oftmals sind es im Größenvergleich nur Königreiche oder ein kleiner Kontinent. Es ist also eine Vielstaaterei der Höllen, welche stark an den amerikanischen Kontinent mit seinen vielen kleinen Bezirken und Staaten erinnert. Gereist wird durch schwer bewachte Toore, oder durch heimliche Reiserouten oder Dimensionale Transportzauber.

**Bekannte Arten der Höllen-Ebenen** sind.:

- Höllen des Feuers
- Höllen des Eises
- Höllen des Chaos
- Höllen der Ordnung
- Höllen der Verzweiflung
- Höllen der Abgründe
- Höllen ohne spezifische Ausrichtung
- Höllen als Strafkolonie bestimmter Pantheons

S3

Es gibt arkane Lehren, welche Nekromanten als Dämonologen des Untodes, Schamanen als Dämonologen der Geisterebenen, Druiden als Dämonologen der Natur u.ä. sehen. Trotzdem haben diese keinen Zugang zu diesen Fähigkeiten. Auch sind Wesen fremder Ebenen im Grunde „Dämonen“ für jene Ebenen welche sie durchqueren und somit anfällig für Bannung, aber es fehlt der Spritzer Höllen-Blut.

Magische Macht, Grausamkeit, Kampfeskraft, Diener, Heeres-Macht sind unerlässlich für jeden Dämon, der auch nur etwas zu sagen haben will. Schwäche endet schnell in Versklavung und wird verheimlicht. Großzügigkeit zeigt an, dass man sich mächtig hält, aber den anderen nicht verärgern möchte, weil er entweder gleich stark oder stärker ist. Es kann aber auch eine Falle sein. Die Schwachen können nur als nützlicher Diener überleben.

Der ewige Kampf stark sein zu müssen läßt wenig Platz für gute Lebewesen. Es gibt sie, doch meist verstecken sie ihre innere Einstellung recht gut hinter offensichtlicher aber oberflächlicher Grausamkeit.



## S3 Dämonentum



### Besondere Fähigkeiten der Dämonen.:

#### Dunkle Sprache

„Gosse“	0 EP
„Fließend“	+5 EP
„Poet“	+10 EP
„Gelehrter“	+15 EP

Diese Sprache ist eine Art Handels-Sprache unter den Dämonen und entspricht der Gemeinsprache der Normalen Ebenen. In ihr finden sich viele Dialekte und einen einzigen Dialekt zu sprechen wird als Gossen-Sprache empfunden für alle anderen.

#### Höllen-Blut trinken 0 EP

Diese Fähigkeit erlaubt es sich durch Trinken von Höllen Blut, statt von normalem Essen zu ernähren.

#### Normales Blut trinken 5 EP

Diese Fähigkeit erlaubt es sich durch Trinken von normalem Blut, statt von normalem Essen zu ernähren.

#### Hölle identifizieren 10 EP

Diese Fähigkeit erlaubt es anhand von Geländemerkmale und Umwelt, sowie dem Spüren der Magie zu erkennen was für eine Art Hölle das ist und sofern sie persönlich bekannt ist diese auch zu benennen. Das freie Reisen zwischen Höllen ist eher unbekannt, also hat man sie wohl als Feind betreten.

S3

#### Dämon identifizieren 10 EP

Diese Fähigkeit erlaubt es anhand Sicht, Geruch, Lauten des Dämons und seiner Aura, zu erkennen um was für eine Art Dämon es sich handelt. Es entspricht der Fähigkeit auf Normalen Ebenen Spuren zu lesen, ist aber auf Höllen und Dämonen begrenzt.

#### Verträglichkeit Unheilig 50 EP

Diese Fähigkeit erlaubt es verfluchte Waffen und Rüstungen zu tragen ohne dadurch die normalen Nachteile zu erhalten und sie wieder ablegen zu können

#### Dämonen Schutzhaut

Diese Fähigkeit verändert die Haut des Dämons permanent. Sie ist nicht kompatibel zu gezauberten oder anderen Schutzhäuten.

Fell oder Leder	20 EP	TP+1 / Zone
Hornhaut	+30 EP	TP+2 / Zone

#### Dämonen-Krallen 20 EP

Diese Fähigkeit verändert die Hände und Füße des Dämons permanent. Sie erschafft 1 Punkte Krallen und Klauen.

#### Dämonen-Kopf 30 EP

Diese Fähigkeit verändert den Kopf des Dämons permanent. Sie erschafft einen Kopf mit Biss 1 TP, sowie der Fähigkeit Befehle des Herrschers der Hölle zu vernehmen, wenn er sie mittels Magie überträgt.

**Besondere Fähigkeiten der Dämonen.:****Seelenfresser (NSC)**

Die Seele des Dämons wird verändert, dass es möglich wird Seelen zu fressen und sie aus zu lutschen. Es darf pro 24 h nur eine Seele ausgelutscht werden und nur # % der Seelenstärke (EP) stehen dem Dämon zur eigenen Nutzung für ## zur Verfügung.

Schwach	50 EP	5%	für 1 Monat
Passabel	+100 EP	10 %	für 3 Monate
Mittel	+200 EP	15 %	für 1 Jahr
Stark	+300 EP	20%	für 3 Jahre
Überlegen	+400 EP	25%	für 10 Jahre
Mächtig	+500 EP	30%	für permanent

Mancher Dämonenlord hat seinen Vorgänger ausgelutscht um sich das Seelenfressen Mächtig zu leihen und dann möglichst noch viele anderen fressen zu können und deren Macht behalten zu können. Deswegen steigen Dämonen so schnell auf. Nur wartet oftmals ein schnelles Ende auf sie. Aus ausgelutschten Seelen werden in den Höllen dann oftmals niedere Dämonen, weil sie als nutzlos empfunden und weg geworfen werden. Das Seelenlutschen funktioniert nur in einer Höhle zur Dämmerung. Diese Fähigkeit verändert die Psyche und führt bei andauernder Anwendung dazu, das die Figur zum NSC wird. Bei maximal 2 EP/ Contag passiert dies noch nicht.

**Familiar**

Der Dämon hat einen treuen niederen Haustier-Dämon. Dieser wird ihn nicht verraten. Welche finstere Magie dafür zuständig ist wir er nicht preisgeben. Der Familiar kann an Stärke und Macht gewinnen, so der Dämon ihn mit seiner eigenen Stärke verbindet. Er darf jedes Haustier nur 1 mal aufwerten, aber mehrere Familiare besitzen und separat Verbessern.

Haustier	50 EP	passt auf, meldet und kann wiederbelebt werden.
Kurier	+10 EP	kann Nachrichten überbringen (selbe Dimension)
Träger	+20 EP	Schleppt Ausrüstung
Gespielin	+50 EP	dient zur Zerstreuung
Heiler	+50 EP	kann etwas heilen
Wächter	+100 EP	Kann auch kämpfen
Fern Kurier	+100 EP	kann Nachrichten überbringen. (andere Dimension)

**Dämonenzeichen erzeugen 50 EP**

Für das Opfer eines TP am Torso kann der Dämon ein permanentes Zeichen der eigenen Dämonenseele auf den Körper eines hilflosen Wesens brennen. Dieser TP benötigt 12h zum Heilen und kann weder magisch noch durch Regeneration geheilt werden. Von nun an, kann er das Wesen finden, solange das Zeichen nicht magisch zerstört wurde. Unmagisches Zerstören hilft nur kurzzeitig, denn es entsteht wieder neu bei jeglicher Heilung an der Stelle.

**Höllen-Elementare Resistenz 50 EP**

Es darf nur eine Resistenz gewählt werden. Sie wirkt gegen Schaden einer Höllen-Umgebung und senkt den Schaden dieses Elementes um 3 TP pro Treffer. Bei dem gleichen Element einer Normalen Ebene wirkt diese Resistenz kaum und schützt nur für 1 TP pro Treffer.



## S3 Dämonentum



### Besondere Fähigkeiten der Dämonen.:

#### Magische Fähigkeit Blut-Magie 50 EP

Der Dämon erlangt die Fähigkeit durch Trinken von normalem Blut Magie zu regenerieren. Die Menge der Magie hängt von dem Blut ab. Dies kann er pro Dämmerung maximal 1 mal tun. Die 50 EP kommen zum Magie-Pool des Dämonen hinzu, da es sich um eine magische Fähigkeit handelt..

1/2 Liter Blut	(1 TP) Menschen, o.ä.	= 10 MP
1/2 Liter Blut	(1 TP) Magier	= 50 MP
1/2 Liter Blut	(1 TP) Elfen	= 50 MP
1/2 Liter Blut	(1 TP) magisches Wesen	= 50 MP

#### Magische Fähigkeit Kultisten-Magie 50 EP

Der Dämon erlangt die Fähigkeit sich einen Anhänger Kult zu schaffen, welche ihn verehren und anbeten. Er wandelt ihre arkane Macht in Höllenmagie um beim Gebet und erlangt dadurch 5 % ihrer MP für sich selbst. Nicht Magie-Begabte Anhänger sind wertlos. Es ist also in seinem Sinne junge magische Talente zu verführen ihm zu dienen und sie stärker und mächtiger werden zu lassen.

#### Magische Fähigkeit Knochendämon 500 EP

Der Dämon kann sich in einen Knochendämon verwandeln, was ihm einen TP-Multiplikator x2 einbringt und in gewandelter Form mit Ogerstärke versorgt. Dafür muss er 1 /2 Liter (1 TP) normales Blut (Kirschsafft o.ä.) trinken um sich für 1/2h zu wandeln, oder er trinkt 1 Liter Blut (2 TP) eines Wesens, welches über natürliche Ogerstärke verfügt und erlangt diese Wandlung bis zur nächsten Dämmerung. Das Blut muss frisch sein oder von einem Alchemisten konserviert worden sein. In der gewandelten Zeit kann der Dämon KEINE MAGIE WIRKEN!

S3

#### Magische Fähigkeit mächtiger Dämonen-Körper

Es gibt sehr vereinzelt Dämonen, welche durch das Fressen von Seelen und das Trinken von magischem Blut so mächtig wurden, dass sich ihr Körper stark verändert. Sie sind deutlich schwerer zu töten und gehören zu den höheren Dämonen. Die Stufen müssen nacheinander hochgelernt werden.

Trefferpunkt-Multiplikator x2	1000 EP
Trefferpunkt-Multiplikator x3	+2000 EP
Trefferpunkt-Multiplikator x4	+3000 EP

(Es wird explizit darauf hingewiesen, dass das „Geschoss der Verdammnis“ diese TP-Multiplikatoren ignoriert, wenn es trifft. Es gibt ein Äquivalent hierzu für Engelswesen oder Drachen-Wesen. Doch es ist dort nur für NSCs reserviert. Dämonen haben genug Feinde, dass sie alleine verloren sind, egal wie viel TP sie haben.)



### Ränge in den Höllen.:

Es gibt keine komplett korrekte Antwort darauf, da es sich von Hölle zu Hölle unterscheiden kann. Im Groben kann man sagen, wer nichts kann ist ein **niederer Dämon** und wird von allen herumgeschubst. Davon gibt es sehr viele (ca 90%).

Mit etwas Macht, Stärke und der Fähigkeit Klug zu agieren steigt man in die Schicht der **mittleren Dämonen** auf. Davon gibt es Zahlreiche (ca 9%) und sie haben genug Niedere zum Knechten.

Um weiter zu einem **Hohen Dämon** auf zu steigen sind folgende Dinge nötig.

- Die Fähigkeit „Adel“ und die damit verbundene Etikette um nicht sofort angegriffen und verstoßen zu werden.
- Eine Kampfkraft oder eine magische Macht, welche einem hohen Dämons würdig ist, oder zumindest jemanden der einen beschützt.
- Diener und Gefolgschaft um allen an zu zeigen, dass es dumm ist sich mit diesem zu verscherzen.

Höhere Dämonen wissen, dass jeder besiegt werden kann, wenn er nur genug gefordert wird und sich erschöpft. Somit spielen sie durchaus Schach um den anderen zu beeindrucken. Dieses **Dämonen-Schach** ist der Ersatz für ein Duell und voller Posing und kleiner Gemeinheiten. Da diesem Thema ein eigenes Kapitel gewidmet ist sei nur gesagt, dass es das „**Spiel der Diener**“ gibt in dem Wesen auf dem Schachbrett stehen und direkt gegeneinander kämpfen und das „**Spiel der Lords**“ bei dem es eine Mischung aus Illusionsmagie und Zauberei mit verschieben von Figuren ist, welches an einem speziellen Schachbrett durchgeführt wird.

S3

### Wiederbelebung durch Dämonen

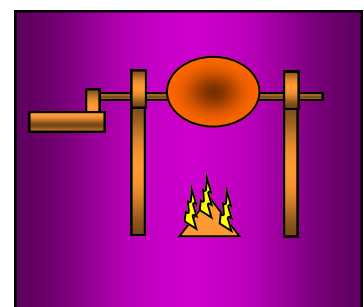
Es ist heikel. Die Inkarnation von TOD und die Dämonenlords haben vor langen Zeiten einen Vertrag geschlossen, welcher den Lords erlaubt all jene wieder zu beleben, welche ihnen gehören. Warum? Nun, Es gibt viele Spekulationen dazu, aber wirklich alte Dämonenlords werden vielleicht durchblicken lassen, dass auch TOD tötbar sei und es nichts gräßlicheres gibt als mit einem dutzend Dämonenlords zusammen arbeiten zu müssen um ihn wieder zu beleben, weil das Seelenlutschen nicht mehr funktioniert... Unter anderem. Vielleicht würden alte Götter etwas davon sagen, dass wenn TOD sterben sollte, der Kreislauf mit Leben und Tod durchbrochen sei und alle hungern würden aber niemand Erlösung im Tode finde.

Doch wer will wirklich einem Dämonen gehören?

Wird dieser einen Wiederbelebten sofort wieder in die Welt entlassen, oder sich erst einmal ausgiebig daran erfreuen wollen?

Hat eine solche arkane Wiederbelebung vielleicht noch einen weiteren Preis?  
(Preis an das Schicksal. Verzweiflung)

Währe es nicht ein Spaß den Körper zu dämonisieren?







### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Druidentum S4 .:

*„Ich wandele den Pfad der Weisen Druiden zum Wohle meines Volkes, zum Schutze des Waldes und weil Weisheit wichtiger ist als weltliche Macht.“*

Vorraussetzung.:

ODER

Die Bindung an das Totem - Bäume

Erlaubt Zugang zu Z-S-1 Geister-Welt

Erlaubt Zugang zu S1 Schamanismus

Die Bindung an EINEN Natur-GOTT.

Erlaubt Zugang zu Z-S-2 Wunder

Erlaubt Zugang S2 Klerus

Anders als Viele andern hat ein Druide die **Wahl zwischen dem Schamanistischen Pfad und dem Klerikalen Pfad**. Er kann nur einen davon betreten und darauf bleiben. Sollte er ihn wechseln, so liegen alle Fähigkeiten und Zauber der entsprechenden Sonder-Regeln brach, bis er zurück kehrt. Zwischen einem Wechsel muss es eine Zeit geben ohne Beides (mindestens 1 Con-Tag) in der jegliche Druidische Magie nicht zugänglich ist. Es ist eher selten, dass ein Druide diesen Wechsel vollzieht, den es bedeutet eine erhebliche Einbuße der Macht. Aber weder Götter noch Bäume scheinen es Druiden übel zu nehmen, wenn sie dies tun und heißen sie erneut willkommen zurück.

Selbst wenn sie auf dem Pfade der Schamnen und Kleriker Wandeln, so werden sie doch niemals wirklich einer von ihnen. Sie werden eher als „Freunde“ gesehen, denn als wirklich Gleichwertige. Dies kann gut oder schlecht sein. Ihr weiser Rat kann, aber muss nicht angehört oder angenommen werden.

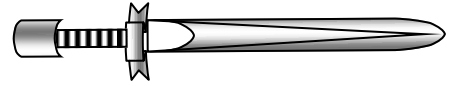
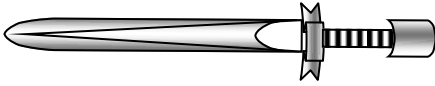
S4

Gerade bei **Wald-Elfen** genießen Druiden hohes Ansehen und ihnen fällt das Richtertum zu. Sogar adelige Elfen zivilisierter Reiche werden sehr überlegen, bevor sie einem Druiden den Respekt verweigern. Nur das Richtertum wird wohl jenen obliegen, welche von dem König dazu bestimmt wurden. Vermutlich also allen Adeligen.

Ihre Magischen Fokies und Artefakte tendieren dazu, aus **Holz und Horn** zu bestehen. Sie kennen die Geheimnisse des **Eisenholzes** (Holz so hart und schwer wie Eisen) und verwenden dieses in dem sie es Zuhause wachsen lassen. Das ist leichter als Erz zu schürfen und zu Schmieden. Das führt zu dem Gerücht sie könnten nichts anderes nutzen. Es gibt eine Art übereinkommen, dass dieses Gerücht ein Schutz der Druiden ist, welches sie im Notfall auf geschmiedete Ausrüstung zurückgreifen lassen könne und es so klug wäre es zu unterstützen. Natürlich haben die meisten Zwergischen Geoden (Zwergen Druide mit Totem-Erde) dies kategorisch abgelehnt.

Es gibt **keinen Befehlshaber der Druiden**, sondern nur jene hohen Druiden, welche in ihrer Gegend am meisten geachtet und ja, auch gefürchtet sind.

Meist gibt es einen **heiligen Hain** mit seinen magischen Bäumen in denen ein Druide sich fühlt wie ein Kleriker in einem geweihten Tempel.

**Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Untote & Nekromantie S5 .:**

**„ALLES LEBEN ENDET. ALLE HOFFNUNG VERSIEGT. ZU STAUB  
DEIN FLEISCH UND DEINE KNOCHEN WERDEN. DAS IST DER TOD.  
DEIN GEIST SICH REGT. DER KÖRPER SICH BEWEGT. HUNGER  
NACH LEBEN DICH BEGLEITET. ALLES IST SCHAAL UND NUR DIE  
REINE MACHT BLEIBT. DAS IST DER UNTOD.“**

Vorraussetzung.: Gestorben und als Untoter wiedergekehrt zu sein.

Erlaubt.: Unoten-Schablone

UNTOTE leben nicht mehr, sondern sind von UNLEBEN erfüllt. Diese Kraft ist ein Gegen-Element zu LEBEN und beide zerstören einander. Wird ein Untoter normal geheilt, so wird er verletzt. Hierbei verursachen Heilungen TP-Schaden entsprechend dem was sie heilen würden.

**Heilzauber** (normale Wirkung)

1 TP geheilt  
1 Körperzone geheilt  
Alle Körperzonen geheilt  
1 Amputation geheilt  
Alle Amputationen geheilt  
Wiederbelebung

**Schaden bei Untoten** (tritt sofort ein)

1 TP verletzt  
3 TP verletzt in einer Körperzone  
3 TP verletzt an jeder Körperzone  
5 TP verletzt an der Körperzone  
5 TP verletzt an jeder Körperzone  
10 TP verletzt an jeder Körperzone

Es gibt aber auch Untote-Heilzauber, welchen denjenigen mit Unleben auffüllen. Diese wiederum sind für Lebewesen verletzend. Da Heilzauber bei Lebewesen länger brauchen, sind Verletzungszahlen auch langsamer als bei Untoten.

**Schaden bei Lebewesen** in 10 min **Heilzauber bei Untoten**

1 TP Verletzt	1 TP geheilt
3 TP verletzt in einer Körperzone	1 Körperzone geheilt
3 TP verletzt an jeder Körperzone	Alle Körperzonen geheilt
5 TP verletzt an der Körperzone	1 Amputation geheilt
5 TP verletzt an jeder Körperzone	Alle Amputationen geheilt

**Besondere Fähigkeiten aller Untoten sind.:****Untote Regeneration GESELLE**

Heilt 1 TP pro 10 min & alle in 1 h.

**Keine Freude**

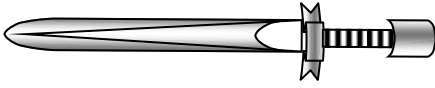
Sie erleben keine Freude durch Alkohol, Liebe, o.ä. Sehnen sich aber danach.

**Untoten Heilung**

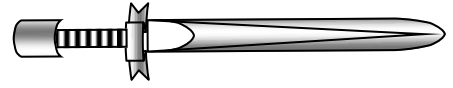
Heilt durch Unleben und wird durch Heilung verletzt

**Empfindlich gegen „heilige“ Waffen und Angriffe**

Hiergegen ist KEINE Resistenz möglich



## S5 Untote



### Zu welchem Untoten wird ein Charakter?

Dies hängt stark von der Magie ab, welche ihn umwandelt. Dies bezieht sich auf Magie von anderen, wie einem Nekromanten, der vielleicht mächtige Magie verwenden will um einen mächtigeren und höheren Untoten zu erschaffen, ODER auf die Magie eines Zauberers, dessen eigene Macht so groß ist, dass er nach seinem Tode zurrück kehrt, weil er selbst schon so einiges an Nekromantie gewirkt hat. Auch ein starker Wille und eine Aufgabe führen zu solchen Konsequenzen.

Eine SL sollte nach dem Ableben einer Figur einmal sich eine Hand voll Fragen stellen und je mehr sie davon mit „JA“ beantworten kann, desto mehr neigt sich die Waagschaale in Wiederkehr als Untoter.

- Lag beim Zeitpunkt des Todes Magie auf ihm und ware es mehr als 100 MP?
- Ist es ein arkaner Großmeister gewesen?
- Verblieb der Körper ohne die erfolgreiche Segnung durch einen Gott, welcher Nekromantie verabscheut?
- War es ein magischer Ort?
- Beherrscht derjenige nekromantische Magie?
- Hat derjenige Nekromantie angewendet?
- Ist die eigene Magische Quelle verzaubert und verändert?
- Wurde er als Lebender während dem letzten Jahr nicht gesegnet?

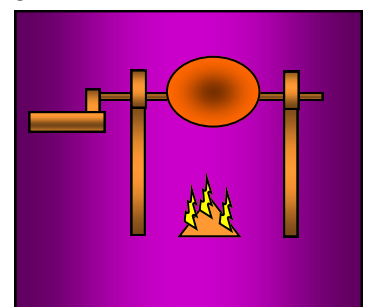
Nehmen wir einmal an die SL hat genug Ja-Antworten um die **Reinkarnation als Untoter** in Betracht zu ziehen. Somit bietet sie dem SC an, ein **unsichtbares Ritual** zu vollziehen. (Er ritualisiert und LARP-Figuren können es nicht sehen.) Je nach dem wie imposant das Ritual ist, wird seine Rückkehr beschleunigt und er als niederer, mittlerer oder höherer Untoter sich erheben.

S5

Es wird dazu geraten der Spielerschaft mindestens 2 h Zeit zu geben um etwas zu unternehmen, bevor diese Sonderregel auch nur erwägt wird. Im Groben sollte der Untote dann vorzugsweise in einer Nacht wieder auftauchen um die Lebenden zu peinigen. Sollte es sich bei dem Ritual um etwas wirklich herausragendes handeln, so ist es eine gute Option dem neuen Lich direkt die anderen Verstorbenen als von ihm direkt einmal mit erschaffenen Untote zur Seite zu stellen.

Es kann also auch passieren, dass jemand zum Zombie gemacht wurde um sich dann binnen einen Tages zu einem Lich weiter zu entwickeln. **Nekromanten sollten vorsichtig sein** damit, welche Persohn sie mit Nekromantie verzaubern. Sie können leicht die Kontrolle über mächtige Untote verlieren.

Für mehr Informationen kann die Monsterliste M1 Untote durchgesehen werden.





## **Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Arkane Magier S6 .:**

**„Die Magie ist eine reine und berechenbare Kraft. Sie folgt Regeln, welche wenn verstanden, immer wieder die richtigen Ergebnisse hervorrufen. Doch es gibt Störeinflüsse, welche von aussen eingreifen und das macht die Unwägbarkeit der Magie aus.“**

Vorraussetzung.: arkane Kraftquelle

Erlaubt.: Arkane Sonder-Regeln

Viele der besonderen Regeln sind schon **in das normale Regelwerk integriert.**

- Der **Runen-Magier** der ein Ritualist ohne eigene Magische Quelle ist.
- Der **Elementalist** mit seiner Fähigkeit Magie zu improvisieren.
- Die **Selbstverzauberungen** deren EP und Rituale in den Zauberlisten stehen.

Es bedarf dort keiner weiteren Möglichkeiten. Natürlich steht davon vieles auch anderen Zauberern offen und verliert ein wenig an Exklusivität. Doch gerade die arkane Kunst hat eine Vielfalt, wie sie keine andere Magische Sondergruppe erreicht.

### **Doch wie wird jemand zu einem arkanen Magier?**

Als erstes muss er das nötige Talent dazu besitzen. Selbst wenn er sich später entscheidet einen gänzlich anderen Weg zu gehen und dieses Talent sterben zu lassen. Als Kind muss es einmal da gewesen sein.

Es hängt von der Rasse und dem Ort ab wie viele Kinder ein Talent in sich beherbergen. Bei Menschen sind es vielleicht 10% während es bei Elfen eher 99% sind. Diese Kinder fühlen sich an magischen Orten oder in der Nähe von aktiver Magie wohler als andere. Manchmal „passieren Dinge“ im Elternhaus, welche auf Poltergeister, Ratten oder Schimmelpilz-Vergiftungen hindeuten.

S6

In Gesellschaften, in denen Magie normal ist werden sie schnell erkannt und gefördert. Vermutlich können die eigenen Eltern Magie und lehren sie die Grundlagen. In anderen Gesellschaften entwickeln sie sich oftmals erst zu schweren Aussenseitern, bis ein Wandermagier sie aufnimmt und ihnen die Pfade der Magie zeigt. In manchen Theokratien werden sie sogar in kirchliche Dienste gezwungen oder getötet.

Um jemanden mit Talent zu „erwecken für die Magie“ lässt der Magier etwas magische Kraft in den neuen Schüler fließen und bringt hm bei ein einfaches Ritual zu wirken. Hat er damit Erfolg, so wird er ihm weitere Magie geben und anfangen einen einfachen Zauber zu lehren. Lernt dieser den Zauber und regeneriert sich die magische Kraft von selbst, so hat er einen begabten Schüler gefunden, den es lohnt aus zu bilden.

Es ist aber auch möglich eine Magische Kraftquelle durch ein Ritual zu erschaffen. Diese Schüler haben kein Talent und werden sich immer etwas schwer tun damit. Das hindert sie nicht daran mächtig zu werden. Solch eine Konstruierte Magie-Quelle tragen Kleriker mit sich. Manchmal überdecken sie damit ein Talent.



## S6 Arkane Magier



Um Zauber wirken zu können, bedürfen arkane Magier **Kraftquellen** und eine **Zaubermatrix**. Man kann sich das leicht vorstellen wie Licht, welches durch einen geschliffenen Diamant fließt und jeder Schliff sorgt für eine andere Wirkung. Genauso wie jeder Riss und jede Lichtfarbe oder Einfallswinkel.

Vielleicht vergleicht man es mit einem Blatt Pergament und einem blassen Labyrinth durch das es dutzende von Wegen geht. Je nachdem wie man den Weg mit einem Stift geht erscheint eine andere Zeichnung.

Ein Magier kann erst einmal alle arkanen Kraftquellen erlernen. Sich zu **spezialisieren macht ihn mächtiger** (schnell aufsteigend) auf diesem einen Gebiet und läßt ihn schwach und hilflos werden auf dem Gegenteiligen. Sie zu **despezialisieren** ist der **Pfad der alten Essenz-Magie** (langsam aufsteigend). Weniger mächtig, aber voller Vielfalt.

Der **Erste Zirkel der Magie** beschreibt auch den Aufbau der Welt.

**ERDE** auf der wir alle Stehen ist die Festigkeit der Knochen.

**WASSER** an den Küsten und der Regen auf dem Land macht die Erde weich und erlaubt ihr zu leben. Es ist das Fleisch und Blut des Landes.

**LUFT** weht über Land und Leuten und bewegt die Welt.

**FEUER** verbrennt und zerstört, gibt aber auch Wärme und Leidenschaft.

**ÄTHER** ist Das was einen Magier vom Krieger unterscheidet. Das Talent der Magie. Es ist das schwächste aller Elemente und das feinsinnigste.

Nahezu jeder arkane Magier arbeitet damit oder einer direkten Abwandlung. Äther wird zum Beispiel durch Geist oder Licht und Schatten ersetzt.

Der **Zweite Zirkel der Magie** folgt gänzlich anderen Regeln und gilt als sehr gefährlich. Ihn zu nutzen kostet oftmals einen langfristigen Preis.

**ORDNUNG** beinhaltet die Starren Regeln, welche komplett ein zu halten zu völligem Stillstand führen könnte.

**WILLE** ist die Kraft des Verstandes welcher über alles siegen kann.

**LEBENSKRAFT** ist Blutmagie, welche ihre Magie aus dem Leben selbst zieht.

**CHAOS** ist das Zerbrechen der Regeln. Veränderung um ihrer selbst willen.

**ZEIT** ist die ewig voranschreitende. Mal langsam und mal schnell.

Kaum ein arkaner Magier wagt es hiermit zu arbeiten. Die Gefahr für den eigenen Leib und die eigene Magie-Quelle ist außerordentlich hoch. Nur Essenz-Magier haben scheinen die Fähigkeit zu haben mit allen Kraftquellen um zu gehen. Sie können sogar von einem Zirkel in den anderen Wandeln oder direkt ein Element in ein anderes. Es wurden sogar schon welche gesehen, welche es schafften aus Feuer Wasser zu machen.



### **Zauberformeln.:**

Als Zauber-Sprache steht einem Magier mehr als eine Möglichkeit zur Verfügung.

- Klartext. Die in dem jeweiligen Land bevorzugte Sprache oder eine andere weit verbreitete Sprache der realen Welt.
- Latein. Die Sprache Latein aus der realen Welt. Nur wenige können sie und somit hört sie sich schon etwas Kryptisch an.
- Pseudo-Latein. Diese magische Sprache basiert auf dem Latein ist aber voller magischer Wörter. (Man nehme eine andere Sprache und ersetze sie mit lateinischen Wortteilen wie z.B. „Bügeleisium“ witzig aber möglich)
- Kryptisch. Die 26 Sprachen des Humbug einzeln aufzuzählen würde wohl niemand versuchen. Manchmal erscheinen sie aus normalen Sprachen teilweise zu entstammen, manchmal ist auch das unsicher. (Zufallsgenerierte Worte)
- Elvanest. Elfish. (Eine von Fantasy Autoren erfundene Sprache)
- Zwergisch. (Eine von Sci-Fi Autoren erfundene Sprache „Klingonisch“)

Es mag weitere geben.

Doch die Worte sind nur ein Teil der Zauberformel.

Die Tonlage ist genauso wichtig.

- Sanft und freundlich
- Neutral und abwesend
- Stark und fordernd
- Böseartig knurrend
- Wütend schreiend

Und auch hier gibt es noch viele Variationen.

Verstärkt wird es durch Gestik, Körperhaltung und Mimik

- sanfte streichelnde Bewegungen
- Auflegen der Hand
- Ballen und Heben der Faust
- Ergreifende Hand
- Deutende Hand
- Kniehende Haltung
- Gebeugte Haltung
- Stehende Haltung
- Kampfbereite Haltung
- Tanzend
- Freundliches lächeln
- Neutrales Pokerface
- Missmutiges Gesicht
- Angestrenktes Gesicht
- Wütendes Gesicht volle Hass
- Irrsinn und Wahnsinn





Die **Länge der Formel** hängt von der Macht der Zauber und der verwendeten Zaubersprache ab. Am Beispiel des Magischen Geschosses sehen wir uns dies doch einmal an. Zuerst die **Kurze Formel**

- Klertext. 5 Worte pro 10 MP „**Macht des Steines zerstöre meine Feinde.**“
- Pseudo-Latein. 2 Worte pro 10 MP „**Ballisto Terra**“
- Kryptisch. 2 Worte pro 10 MP „**Imprivaro Zullum**“

Nun die **Lange pseudolateinische Formel** und dann ihre *Übersetzung*. Hierbei werden keine Sätze gesprochen, sondern Bedeutungen geformt.

„ <b>Callum Elementum Terra indo Tatzul</b> “	„ <i>rufe Kraft Erde in Hand</i> “
„ <b>Transmutate Terra indo Ballisto</b> “	„ <i>verwandle Erde in Geschoss</i> “
„ <b>acceleratus Balisto indo Distanza.</b> “	„ <i>beschleunige Geschoss in Entfernung.</i> “

Mit 13 kryptischen Worten für 10 MP übersteigt sie die geforderten 2 Worte um ein vielfaches. Aber es ist definitiv besser erkennbar was der Zauber tut. Wenn man Zeit hat ist die Lange Formel durchaus die bessere Wahl, einfach weil sie viel schöner herüber kommt.

Wie sieht die Formel der **angebohrenen magischen Fähigkeiten** aus?

Sie haben keine Pflicht zum Sprechen einer arkanen Formel und selbst viele Komponenten können eingespart werden. Ist es danicht einfacher dieses zu Zaubern?

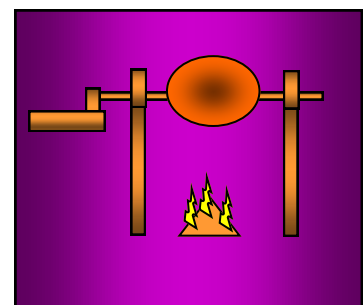
NEIN! Es ist sogar deutlich schwieriger. Denn obwohl weniger Darstellungs-Möglichkeiten genutzt werden, ist es genauso gut und klar dar zu stellen. Es bleiben Gestik, Mimik, Körperhaltung und ein gelegentliches Summen oder Knurren übrig. Diese muss also deutlich Theatralischer ausfallen. Es wird dazu geraten, mit einer auffälligen Geste an zu fangen und diese selbst mit dem eigenen Blick zu fokussieren. Das macht andere darauf aufmerksam.

Wie werden **magische Gegenstände zum Auslösen** benutzt?

Sie können eine eingebettet Formel haben welche benutzt wird um den Zauber zusammen zu setzen und zu wirken. Oder sie werden wie angebohrte Magische Fähigkeiten mit überdeutlicher Theatralik angewendet.

Beispiel.:

Der Abenteurer hebt den Ritualdolch deutlich sichtbar in die Luft. Dreht ihn mit der Spitze nach unten Athmet tief ein und ruft „**KELNAVAAA... DESTRUCTAAA... DÄMONIKAAA**“ und sticht dann zu. Er hält den Dolch mit beiden Händen, und beugt sich rückwärts während er einen langen Schrei herausläßt und sich dann zurrück wirft. Ein paar Herzschläge bleibt er benommen liegen und rollt sich dann auf die Seite, den Dolch immer noch mit der einen Hand fest umklammert. Mühsam öffnet er die Hand und läßt ihn fallen.



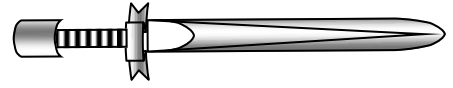
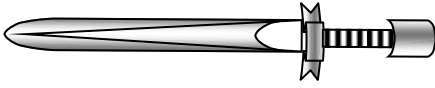


### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Magische Orte S7 .:

Hierbei handelt es sich um Orte an denen viel Magie fließt, die den Ort verändert und nutzbar ist für bestimmte Persohnen. Ein **Magischer Knotenpunkt** verbindet magische Linien aus der Welt und dem Astralraum und befestigt diesen an einem Ort.

Das ist wirklich mächtige Magie und ihr übertriebener Einsatz kann der Magie und der Gegend auch schaden. Die Anzahl der Magischen Linien ist begrenzt. Ein Land welche zu viele Knotenpunkte erschafft, kann Teile des Landes magisch austrocknen. Dies führt zu verdorrnden Felder und Wäldern, vergammelnden Seen und Btümpeln, absterbenden Wiesen und zerfallenden Häusern. Krankheiten und Pestilenz breiten sich schneller aus.

- **Thaumaturgen** können arkan-Magische Knotenpunkte erschaffen. Sie versorgen arkane Magier mit Magie. 10 MP pro 1 min und jeder arkane Zauber kostet 5 MP weniger.
- **Kleriker** können einen Altar permanent Weißen und ihn zu einem Artefakt-Altar machen, welcher den ganzen Raum um ihn herum weiht. Er versorgen Kleriker dieser Gottheit mit Magie. 10 MP pro 1 min und jeder klerikale Zauber kostet 5 MP weniger.
- **Druiden** können einen Baum permanent Weißen und ihn zu einem heiligen Hain machen, welcher die Bäume der direkten Umgebung mit einbezieht. Er versorgen Druiden, Schamanen und Kleriker der Natur-Götter mit Magie. 10 MP pro 1 min und jeder Natur Zauber kostet 5 MP weniger.
- **Kultisten** können einen Altar permanent unheilig weißen und ihn zu einem Artefakt-Altar machen, welcher den ganzen Raum um ihn herum entweiht. Er versorgen Höllenmagier und Dämonen mit Höllen-Magie. 10 MP pro 1 min und jeder Höllen-Zauber kostet 5 MP weniger.
- **Nekromanten** können einen Friedhof permanent unheilig weißen und ihn zu einem unheiligen Ort des Untodes machen. Er versorgen Nekromanten mit Todes-Magie. 10 MP pro 1 min und jeder Untodes-Zauber kostet 5 MP weniger.
- **Elfen** können Orte mit kunstvollen Runen permanent weißen und sie zu einem magischen Ort machen an dem jeder mit Elfenblut Musik vernimmt. Die Elfen nennen es das Lied des Schicksales, welches viel mit Seelenbindungen zu tun hat. Sie versorgen alle magiekundigen Wesen mit Magie. **Einfache Elfen-Zirkel** versorgen mit 5 MP pro 1 min. Dadurch dass sie dies sanfter in das Gefüge der Welt einbinden und sie nicht so stark sind, können davon mehr erschaffen werden. **Elfen-Zirkel** versorgen mit 10 MP pro 1 min und jeder arkane, heilige klerikale oder Natur-Zauber kostet 5 MP weniger. **Mächtige Elfen-Zirkel** versorgen mit 20 MP pro 1 min und jeder arkane, heilige, klerikale oder Natur-Zauber kostet 10 MP weniger. Um das Gefüge nicht zu stören opfern sich bei der Erschaffung mächtige Elfen um mit ihren Seelen vor Ort zu bleiben
- **Drachen** können Orte mit großen und mächtigen Runen permanent weißen und sie zu einem arkanmagischen Ort machen. Sie versorgen arkane Magier mit Magie. 20 MP pro 1 min und jeder arkane und Drachen Zauber kostet 10 MP weniger. Sie sind so stark, dass die Seele eines alten mächtigen Drachen dort gebunden wird um das Land nicht zu gefährden.



**Portale** sind magische Orte an denen ein permanentes Portal aufgebaut wurde. Diese Verzauberung ist aufwendig und es wird immer nur wenige davon geben. Die Höllen haben zu viele davon und sind deswegen auch unkontrollierbar.

Diese Portale können sein.:

- permanent offen, so dass jeder immer hindurch kann.
- Geschlossen, so dass es geöffnet werden muss und offen bleibt.
- Geschlossen, so dass es geöffnet werden muss sich aber wieder schließt.
- Geschlossen und versiegelt, so dass es wie eine Wand ist.
- Deaktiviert, so dass es aktiviert und kurzzeitig geöffnet werden muss.
- Deaktiviert und versiegelt, so dass es sich nicht anschalten lässt.
- Deaktiviert und zerstört.

Sie können bestehen aus.:

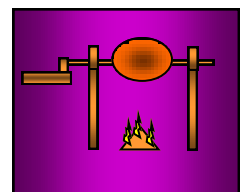
- Ein Torbogen aus Stein.
- Ein Torbogen aus gewachsenem Holz
- Ein Torbogen aus runenverziertem Metall.
- Ein See
- Ein Brunnen
- Ein Loch im Boden
- Ein Pfad am Boden
- Ein Pfad auf dem Meer
- Ein Pfad in der Luft
- Eine Treppe in einem Turm
- Ein Gang durch eine Höhle.

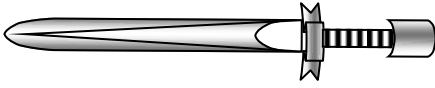
U.v.m.

Es gibt **Reisende**, welche behaupten, sie kämen aus einer anderen Welt, ohne je durch ein Portal geschritten zu sein. Dimensionologen werden es als die Narbe des Rades Bezeichnen und von 9 Welten sprechen, die einander so nah sind, dass ein **Welchsel zwischen den Welten** möglich ist. Die Pfade, welche den Wechsel erlauben haben nur begrenzt Bestand können aber Jahrhunderte bestehen bleiben. Die meisten sterblichen werden es nicht einmal merken, dass sie auf einer anderen Welt verweilen. Es sind Orte an denen sich oft Kinder verlaufen, einfach weil sie links an dem Berg vorbei gingen statt rechts wie ihre Eltern. Deswegen sind jene Gegenden eher selten bewohnt. Manchmal sind es sogar Wegkreuzungen mit ihren Schildern welche die Richtung weisen, denn beide Pfade führen zu anderen Welten.

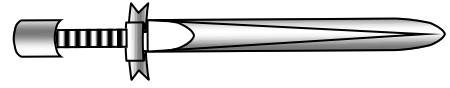
**Transport-Kreise** erschaffen eine kurzzeitige Verbindung zwischen zwei Kreisen und transportieren alles was darin ist. Doch was passiert mit Wesen die gegen alle Magie immun sind? Diese können nicht wechseln. (Zum Glück sieht das RM keine solche absolute Magie Immunität vor, sondern erlaubt es sich auf den Transport ein zu lassen. Notfalls als Bewusstloser.)

Diese Kreise werden entweder kurzzeitig durch Spruchmagie vorbereitet, um direkt genutzt zu werden, oder sie werden permanent aufgebaut um bei einer Spruchnutzung aus der Ferne angepeilt und genutzt werden zu können.





## S8 Schach



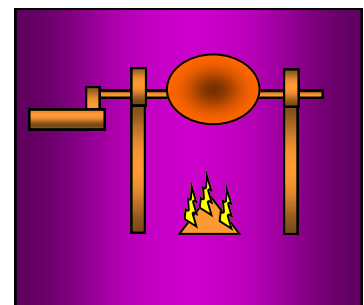
### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Schach S8 .:

Dieses Spiel hat viele Variationen. Doch die interessantesten Unterschiede macht wohl wo und von wem es gespielt wird.

- Das Spiel der Könige. Adelige spielen ein nicht magisches Spiel mit ihren Freunden und Konkurrenten oder mit dem König. Neben der Fähigkeit ihn in einem taktischen Spiel zu besiegen ist Diplomatie wichtig. Gewinnt man selbst oder läßt das Gegenüber gewinnen ist eine viel wichtigere Frage, als „Wer ist der bessere?“
- Das Spiel der Feldherren. Es geht um den Sieg. Die beste Taktik. Geistige Überlegenheit. Strategen spielen es um sich diese zu beweisen. Natürlich hat eine wirkliche Schlacht nur wenig damit zu tun. Strategie verbessert dort die Chancen erheblich, aber es ist die Taktik der schnellen Entscheidungen, welche den Ausschlag gibt.
- Das Spiel der Bauern. Es wird in Tavernen und auf Hinterhöfen gespielt von ungebildete, Pöbel, welcher manchmal nicht einmal Lesen und Schreiben kann.
- Das Spiel der Diener. Hierbei handelt es sich um Dämonenschach. Während die Lords auf dem kleinen Brett ihre Figuren verschieben stehen auf dem Großen Kämpfer bereit um sobald zwei Figuren aufeinander treffen diese mit scharfer Klinge den Kampf ausfechten und der eine durch Waffenkunst geschlagen wird. Über Sieg und Niederlage bestimmen also die Diener.
- Das Spiel der Lords. Dämonen-Lords spielen es untereinander bei Verhandlungen. Es wird ein verzaubertes Schachbrett benutzt. Es erlaubt Magie zu kanalisieren und mittels einer passenden Formel in eine Illusion zu wandeln. Es gibt viele Arten es zu Spielen, Aber ein sollte klar sein. Den feindlichen König sollte man niemals direkt angreifen. Dies würde dazu führen, dass derjenige ander Spieler direkt eine Waffe zieht und angreift. Man darf jeden Zauber, den man mindestens einmal gewirkt hat anwenden und zwar genau ein mal. Es darf eine Kombination eines Zaubers mit einem Zug sein oder auch ein Zug ohne Zauber. Es geht um Posing und Machtgeprotze. Zu verlieren bedeutet oftmals die Schuldung eines kleinen Gefallen. Vielleicht will man diese Handlung aber auch aus eigenen Beweggründen tun, es wäre aber dem eigenen Ruf abträglich dies freiwillig zu tun und so verliert man ein Schachspiel und war ja gezwungen dazu. Wer will einem dass denn schon vorwerfen? Es gibt viele Symboliken wie ein Dolch in einer Scheide als Friedensangebot, oder ein blank gezogener Dolch als Drohung. U.v.m..

S8

Schach ist also viel mehr als ein reines Strategie-Spiel.





### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Sonderwaffen S9 .:

Es gibt in vielen Fantasy-Filmen besondere Waffen, welche auch besondere Effekte haben. Manche sind übertrieben, andere sinnvoll. Hiermit wird versucht diese Waffen in die Waffenliste der normalen Waffenliste im RM ein zu fügen. Sie sind sogar schon aufgeführt im Kapitel S6. (schwerer Schlag = nicht additiv zu Ogerstärke)

**Langes Katana.** Ein besonders scharfer Zweihänder, welcher aber weniger Wucht hat als ein Normaler Zweihänder. Schaden 2 & „mit schwerer Schlag 3“

**Kurzes Katana.** Ein besonders scharfer Anderthalbhänder, welcher aber weniger Wucht hat, als ein normaler Anderthalbhänder. Schaden Einhändig 1 & Zweihändig 2

**Wakizaschi.** Ein abgebrochens Katana, welches neu geschliffen wurde. Es dient nun als Kurzsword. Wegen dem Langen Griff eignet es sich gut zum parieren. Schaden 1

**Lanze.** Ein zweihändiger Speer, der Pseudo-Stich fähig gebaut sein muss. Dieser Pseudo-Stich deutet den Stich nur an und mach einen kleinen seitlichen Schlag daraus vor dem Treffen. Schaden 1.

**Hellebarde.** Eine Zweihändige Stangenwaffen mit der Fähigkeit zu schlagen und zu stechen. Die Klinge muss eine spezielle Form haben um Prellungen zu lindern und die Spitze muss Pseudostich fähig sein (s.o. Lanze) Schaden schlagend 2 & Stich 1

**Zwei-Lilie.** Ein Kampfstab mit 2 Kurzsword Klingen. Es sit wie ein Verlängerter-Griff an einem Kurzsword. Hilft beim Treffen, aber der Schaden bleibt gleich. Schaden 1

**Doppelklingenschwert.** Ein Kampfstab mit 2 Langsword Klingen. Die Länge des Griffes und der Klinge verwandeln es in 2 Anderthalbhänder. Schaden 1 & „mit schwerem Schlag 2“ & „mit langem Schwung 2“ (am Ende geriffen)

**Doppelaxt.** Ein Kampfstab mit 2 Streitäxten (siehe Doppelklingenschwert.)

**Doppelhammer.** Ein Kampfstab mit 2 Kriegshämmern (siehe Doppelklingenschwert.)

**S9**

**Lanzenschwert.** Ein brachialer Biehänder mit verlängertem Griff und einem Schweren Streitkolbem am anderen Ende, sowie Dornen an der Klinge. Es muss Stichfähig gebaut sein und sollte eine Prellschwächende Klingenform haben.

**Lanzen-Kurz-Schwert** ca 2,3m

Schaden kurzer Schlag 1 & normaler Schlag 2 & „Mit schwerem Schlag 3“ & Stich 1

**Lanzenschwert** ca 2,8m

Schaden kurzer Schlag 1 & normaler Schlag 2 & „Mit schwerem Schlag 3“ & Stich 1

**Lanzen-Lang-Schwert** ca 3,3m (Nur mit Ogerstärke)

Schaden mit Ogerstärke 4 & Stich 1

**Skalpell.** Ein besonders scharfes kleines Messer, welches sich hervorragend zum Meucheln eignet. Schaden 1.

**Buckler mit Dorn.** Ein Armschild mit Stoß-Dorn (Voll-Stichfähig)  
Schaden 1.



## S9 Sonderwaffen



**Glas-Dolch.** Der Dolch bricht sofern er nicht aus Wahrglas gefertigt wurde beim ersten Treffer ab und steckt in der Wunde, welche sich nicht schließt und stark blutet. Schaden 1 & Blutung 1 pro min.

**Kriegshammer.** Ein ausbalancierter Hammerkopf an einem Stiel macht ihn zu einem Anderthalbhänder. Er ist besonders geeignet Skelette zu zertrümmern. Schaden 1 & „mit schwerer Schlag 2“

**Stielhammer.** Ein Hammerkopf an langem Stiel eignet sich besonders zum Zertrümmern von Skeletten. Es ist eine Zweihand Waffe. Schaden 2

**Rabenschnabel.** Eine Seite als Spitzhacke, die andere als Hammer ist sie je nach Seite geeignet gegen Lebende und Skelette. Einhändig. Schaden 1

**Kriegspicke.** Eine Seite als Spitzhacke, die andere als Hammer ist sie je nach Seite geeignet gegen Lebende und Skelette. Anderthalbhändig. Schaden 1 & „mit schwerer Schlag 2“

**Belagerungs-Armbrust.** Eine schwere Armbrust mit langen Pfeilen statt Bolzen. Sie wird auf einem Dreibein aufgebaut, oder auf eine Mauer gelegt. Schaden 2 TP „ohne Rüstung“ (Schutz vor Rüstungsdurchdringung wirkt)

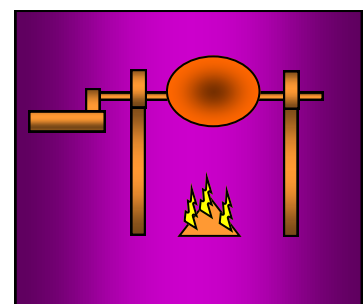
**Ballista.** Eine besonders schwere Armbrust mit 1 Hand-Speeren als Geschoss. Sie muss von mehreren Männern getragen werden und wird aufgebaut. Schaden 4 TP „ohne Rüstung“ (Schutz vor Rüstungsdurchdringung wirkt)

**Schwere Ballista.** Eine besonders schwere Armbrust mit 2 Hand-Speeren als Geschoss. Sie wird meist wie ein Karren geschoben. Schaden 6 TP „ohne Rüstung“ (Schutz vor Rüstungsdurchdringung wirkt)

**Katapult.** Es „wirft Steine“ an enem langen Arm. Der Schaden hängt von der Munition ab.

- Kieselsteine (Reis oder 1cm Softbälle). Schaden 1 TP pro getroffener Körperzone
- Faust-Steine (5 cm Softbälle) Schaden 2 TP pro Softball (ca Tennisball groß)
- Steine (10 cm Softbälle) Schaden 4 TP pro Softball (ca Fußball groß)
- Große Steine (30 cm Softbälle) Schaden 6 TP pro Softball
- Gewaltige Steine (100 cm Styropor) Schaden 10 TP pro „Larp-Stein“

S9







### **Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Sonder-Materialien S10 .:**

In vielen Fantasy Geschichten gibt es die besonders wertvollen Materialien, welche auch oftmals selbst noch magisch oder zumindest besonders nützlich sind. Diese Besonderen Materialien, aus verschiedenen Fantasy-Bereichen zusammengetragen sind hier an das RM angepasst. Mit Absicht wurde keinem der haltbaren Materialien so etwas wie ein Schadensbonus zugesprochen.

Der Preisfaktor geht von einer üblichen Waffe aus. Hierbei werden besondere Hölzer von Holzwapfenpreisen abgeleitet und besondere Metall-Waffen von Eisen-Waffen. Das Gleiche gilt bei Rüstungen von besonderem Leder zu Leder, und Metall zu Metall.

#### **Eichenholz**      Preisfaktor Holz x3

Dieses harte Holz ist einfach härter und haltbarer als normales Holz. Somit wird es für Holz-Stiele von Waffen benutzt, welche auch mal Stahlklingen parieren sollen.

#### **Eisenholz**              Preisfaktor Holz x10              Preisfaktor Eisen x 2

Dieses Holz ist so schwer wie Eisen und genau so hart und Waffen und Rüstungs-Fähig. Es wird von Druiden magisch wachsen geassen und eignet sich für jede Art Naturverbundene Waffe. Sie sind genau so haltbar wie Eisenwaffen und Eisenrüstungen, stören aber weder Arkane- noch Natur-Magie. Es muss jedoch geschnitzt werden und kann nicht geschmiedet werden.

#### **Schwarzeisen**              Preisfaktor Eisen x2

Dieses Metall wird oftmals von kräftigen Orks geschmiedet. Es ist schwerer als Eisen und obwohl angeblich weniger haltbar letztendlich genauso gut. Es eignet sich hervorragend zur kalten Schmiedung.

#### **Kaltgeschmiedetes Eisen**      Preisfaktor Eisen x3

Dieses Eisen oder Schwarzeisen soll angeblich besonders gut geeignet sein Feen zu verletzen. Diese kleinen geflügelten Dinger verlieren pro Treffer zusätzlich zum Rüstungsschaden oder zur Wunde, 20 MP der Feenmagie.

#### **Stahl**                      Preisfaktor Eisen x1,5

Eisen wird durch andere Materialien in Stahl umgewandelt, welcher leichter ist als das Eisen. Dafür aber haltbarer.

#### **Zwergenstahl**              Preisfaktor Eisen x5

Dieser Stahl benötigt Eisen und Gold, sowie etwas Diamant-Staub. Er ist sehr schwer und hat eine gold-graue Farbe. Dafür ist er stark und schwer zu zerstören. Plattenrüstungen sind stärker 4+1 =5 TP

#### **Elfenstahl**              Preisfaktor Eisen x5

Dieser Stahl benötigt Eisen und Silber, sowie etwas Vulkanglas. Er ist sehr leicht und hat eine hell graue Farbe. Die Waffen sind etwas biegsamer und dadurch widerstehen sie Zerstörung ganz gut. Am Ende des Kampfes regeneriert die Rüstung pro 10 min 1 TP pro Zone, weil sie vom Besitzer zurechtgebogen wird und nicht wirklich kaputt war.

**Adamantium a**      Preisfaktor Eisen x6

Dieser schwarze Kristall wird nur in den tiefsten Tiefen der Erde abgebaut. Dunkel-Zwerge und Dunkel-Elfen mit schwarzer Haut lassen ihn von Sklaven in elender Arbeit abbauen. Sollte es unbehandelt dem Tages-Licht ausgesetzt werden, so zerfällt es sofort. Sogar Versuche mit Magie oder Lackschichten haben versagt.

Wenn es magisch verarbeitet und poliert wurde, so kann es passieren, dass es nur teilweise zerfällt. Tatsächlich zerfallen nur 98% der Waffen dann bei Tageslicht und von den anderen bleiben etwa Reste von 5-20 % der Waffe übrig, welche nicht mehr bearbeitet werden können. Deswegen gibt es deutlich mehr Adamantium b Dolche als Schwerter.

So lange es nutzbar ist, ist jede Adamantium-Waffe von Natur aus „Magisch“ und richtet „magischen Schaden“ an. Auch zählt solch eine Waffe als „unzerstörbar“

**Adamantium b**      Preisfaktor Eisen x200

Diese Adamantium wird in Form gebracht und willentlich der Sonne ausgesetzt. Mit etwas viel Glück übersteht es diese Prozedur. Die Waffe verursacht nun magischen Schaden und Waffen & Rüstung gelten als Magisch & Unzerstörbar und beschützt die komplette Körperzone, welche sie bedeckt. Die Rüstung regeneriert nach dem Kampf pro 10 min 1 TP pro Körperzone. War wohl nur weich geworden.

**Silber**      Preisfaktor Eisen x400

Eine Waffe aus Voll-Silber ist furchtbar teuer, aber sehr gut gegen Wer-Wesen und Gestaltwandler. (Siehe Monsterlisten M8)

**Versilberte Waffe**      Preisfaktor Eisen x10

Eine Waffe zu versilbern ist deutlich günstiger als sie komplett aus Silber zu fertigen. Sie wirkt gegen Wer-Wesen und Gestalt-Wandler wie eine Silberwaffe. Der normale Bonus-Effekt des Metalles wird aber überdeckt und vermutlich neutralisiert.

**Kupfer**      Preisfaktor Eisen x7

**Bronze**      Preisfaktor Eisen x80

**Elektrum**      Preisfaktor Eisen x300

**Gold**      Preisfaktor Eisen x800

**Platin**      Preisfaktor Eisen x1200

Solche Waffen sind nichts weiter als TEUER und im Kampf oftmals zu weich und leicht zu zerstören. Sie sollten magisch gehärtet werden, damit sie wenigstens nur normal zerbrechlich sind.

**Härtung normal**      Preisfaktor Eisen +(x5)

Weiche Waffen werden zu normaler Härte gebracht und sind im Kampf einsetzbar.

**Härtung unzerstörbar**      Preisfaktor Eisen +(x10)

Normale Waffen werden magisch so gehärtet, dass sie nicht einfach zerbrochen werden können. Es bedarf mehr als wuchtige Schläge mit Ogerstärke dafür. Benötigt werden Edelsteinstaub und Meisterliche arkane Magie der Erde.



## S10 Materialien



### Mithrill

Preisfaktor Eisen x1000

Dieses Material ist sehr leicht und eignet sich hervorragend für die Herstellung von Waffen. Es ist an und für sich permanent magisch & unzerstörbar und besonders gut gegen Wer-Wesen und Gestaltwandler. Deswegen wird es oftmals auch „Wahrsilber“ genannt. Zusätzlich ist es dafür bekannt jedes Wesen verletzen zu können, selbst wenn dies andere Magische Waffen nicht können.

Bei Rüstungen zählt das Material als magisch & unzerstörbar und schützt alle Körperzonen an denen es anliegt auch ganz. Im RM bedeutet dies, dass eine Mithrill-Rüstung sich nach dem Kampf regeneriert. Mit 1 TP pro 10 min pro Zone. Sie war nicht wirklich kaputt, aber sie ist weich geworden für kurze Zeit.

### Magisches Hart-Leder

Preisfaktor Leder x10

Rüstungen dieser Art verwenden hartes Leder von magischen Wesen. Es schützt besser (3 TP statt 2 TP pro Körperzone), kann aber weiter mit STAHL verstärkt werden. Dafür gilt die Rüstung als unzerstörbar und regeneriert sich nach einem Kampf je 10 min mit 1 TP pro Körperzone.

### Drachenleder

Rote Drachen	Preisfaktor Leder x9
Weisse-Drachen	Preisfaktor Leder x8
Graue-Drachen	Preisfaktor Leder x8
Blaue-Drachen	Preisfaktor Leder x8
Grüne Drachen	Preisfaktor Leder x7
Schwarze Drachen	Preisfaktor Leder x5
Braune Drachen	Preisfaktor Leder x5
Gelbe Drachen	Preisfaktor Leder x5
Seedrachen	Preisfaktor Leder x2
Seedrachen	Preisfaktor Leder x4
Platin-Drachen	Preisfaktor Leder x9
Gold-Drachen	Preisfaktor Leder x10
Silber-Drachen	Preisfaktor Leder x9
Bronce-Drachen	Preisfaktor Leder x9

Resistenz Feuer-Schaden —1 TP
Resistenz Eis/Wasser-Schaden —1 TP
Resistenz Staub/Erde-Schaden —1 TP
Resistenz Blitz/Luft-Schaden —1 TP
Resistenz Säure Schaden —1 TP

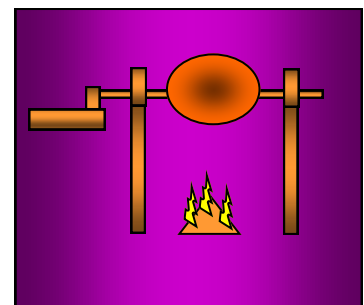
stinkend

Geruchs-Neutral

Resistenz Blitz/Luft-Schaden —1 TP
Resistenz Feuer-Schaden —1 TP
Resistenz Eis/Wasser-Schaden —1 TP
Resistenz Erde-Schaden —1 TP

Das Leder ist hart und dick und schützt besser. Aber es regeneriert nicht von selbst. Wenn auf die Odemschutz-Wirkung verzichtet wird, kann es als magisches Hart-Leder verwendet werden. Die hornigen Schuppen können auch für das Herstellen von schweren Rüstungen benutzt werden.

Rüstung	Tp / Zone
Weiches Leder	1+1 = 2
Hartes Leder	2+1 = 3
Verstärktes Hartleder	3+1 = 4
Leichte Schuppe	3+1 = 4
Schwere Schuppe	4+1 = 5
Platte	4+1 = 5
Ketten-Platten-Kombi	5+1 = 6



S10



### Kapitel Sonder-Regeln & Erweiterungen Sonder-Ausrüstung S11 .:

Es gibt Gegenstände, welche immer wieder Verwendung finden, die aber nicht einfach beim Handwerker gekauft werden können. Es ist eine Mischung aus OT-Arbeit und RP-Spiel sie zu erstellen.

Das **Magier-Buch** beinhaltet das magische Wissen eines arkanen Magiers. Er schreibt dort magische Theorien und seine Zaubersprüche auf. In manchen Reichen gilt es als Kapitalverbrechen ähnlich Mord, so ein Buch zu stehlen oder zu vernichten.

- Einfache **Lehrlings-Bücher** sind vermutlich nicht besonders magisch, sondern nur vor Verrottung geschützt.
- **Gesellen-Bücher** Sind schon harte Kladden mit der Möglichkeit Seiten hinzu zu fügen. Es sind die harten Buchdeckel, welche die Magie beinhalten die Seiten zu schützen und oftmals öffnet sich der Verschluss nur für bestimmte Wesen.
- **Meister-Bücher** sind Bücher mit harten, meist Lederbeschlagenen Aussenseiten. Unter dem Leder und auf der Innenseite befinden sich Runen und eingebettete Magie. Möglicherweise auf jeder Seite ein aus zu lösender Zauber
- **Großmeister-Bücher** bestehen oftmals gar nicht mehr aus Pergament, sondern Nutzen reine Illusions-Magie zum Zeigen der Seiten. Ein Kristall an einer Kette, eine Kristallkugel oder gar ein Diadem mit einem Diamant finden hier Verwendung.

Jeder Magier kann sein eigenes Buch schreiben. Der Schutz vor Verrottung ist ein einfaches Ritual, das entweder jede Woche erneuert werden muss (10 RTP) oder einmalig permanent gemacht wird (30 RTP).

Für die Buchdeckel mit der Schutzmagie wird schon ein Ritual benötigt (30 RTP) welches den Gesellen an die Grenzen seiner Macht bringt. Er kann dann zusätzlich zwei Zauber des Gesellen-Grades einbetten welche ausgelöst und verbraucht werden können. Um die Seiten zu schützen muss er den Thaumaturgischen Zauber „Zauber Einbetten“ zaubern und dann den anderen Zauber hinterher sprechen. Eine „ausgelöste Seite“ zerfällt.

Die Meister-Bücher werden zuerst mit einem Meisterlichen Ritual (50 RTP) vorbereitet und dann können auf jeder Seite eine Rune zum Zauber-Einbetten angebracht werden, deren Auslösung die Seite nicht zerstört.

Bei Großmeister-Büchern liegen die unikaten Rituale zwischen 105 und 300 RTP.

Ein **klerikales Symbol** ist meistens ein wertvolles Schmuckstück, welches an zu sehen dem Gott zur Ehre gereicht. Es wird in Tempeln geweiht und erhält beim morgendlichen Gebet wieder frische Kraft, so, dass es eine Weile gesegnet bleibt. Das Auslassen eines täglichen Gebetes kann dazu führen, dass der Kleriker die Kraft verliert zu Zaubern, weil sein Symbol nicht mehr geweiht ist. Deswegen wünscht sich jeder Kleriker ein **Heiliges Symbol**, welches permanent (100 RTP) geweiht ist. Doch diese sind Artefakte und somit nicht leicht zu bekommen. Entweder erschafft diese der Kleriker selbst, oder bekommt ein bestehendes von seinem Tempel verliehen. Letzteres wird nur bei Hohepriestern in Betracht gezogen.



Das allseits beliebte **Weihwasser** kann in Tempeln hergestellt (Z-S-2 Weihwasser herstellen ODER Z 21 Mächtige Weihung) werden und wird für gutes Geld auch verkauft. Natürlich wird von dem Käufer erwartet, dass er den Gott, dessen Weihwasser er haben will auch wirklich anbetet. Bestehen da Zweifel werden rechtschaffene Priester denjenigen erst prüfen wollen.

Der **Dämonenstein** erlaubt demjenigen, welcher ihn berührt ein Magie spüren zu wirken. Die meisten kleinen Steine können dies nur 1 mal pro Dämmerung. Einige Faustgroße können es durchaus auch beliebig oft pro Tag. Dieser Stein sieht häßlich aus, oder ist sogar der Kopf eines Dämonen oder sein knochiger Schädel. Sie sind manchmal auf Schlachtfeldern zu finden an denen Dämonen vernichtet wurden.

Magische **Kräuter** gibt es so einige und es wäre nötig ein Herbarium zu schreiben um sie in Gänze zu erfassen. Somit hier nur wenige mächtige Beispiele.

- **Schwarze Rose.** Alchemistische Zutat. Ist ein starkes Gift, Geselle. Verursacht in 24h Tod. Das Ziel Spürt den nahenden Tod und kann versuchen es zu verhindern.
- **Elfenrose (weiß).** Alchemistische Zutat. Ist ein starkes Antidot. Neutralisiert ein Gift der Stufe „Meister“ in 12 min.
- **Gnomen-Beeren (lila).** Alchemistische Zutat. Ist ein mittleres Vandel-Gift. Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Leder (1 TP /Zone) in 1 min für 1 h

Gerade bei Heilkundigen wird eine **Desinfektions-Flüssigkeit** verwendet. Meist handelt es sich um sehr starken Brandwein und kann von Alchemisten oder Apothekern hergestellt werden. Auch manche Braumeister können dies tun.

Auch **Heiler-Taschen** mit Verbänden, kleinen Phiolen mit Salben, Stahl Nadeln und Ziegendarm-Garn, Skalpellen, Zangen und Sägen sind nützlich. Aus Eisen rosten sie schnell und sind eine Gefahr. Deswegen werden Horn, Zwergen oder Elfenstahl bevorzugt. Meist muss man die Sachen von mehreren Handwerkern und Alchemisten kaufen. Und in eine eigene gut transportable Tasche packen.

Der **Satz Dietriche** ist für einen Schlösserkundler sehr wichtig, da alle Versuche Schlösser mit dolchen zu öffnen stark begrenzt (auf Lehrling) ist.

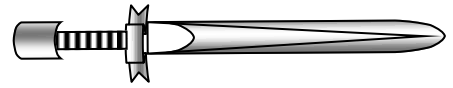
Normales **Handwerks-Zeug** wird meist geschmiedet. Da dies dem Schmied oftmals das Geschäft gefährdet wird er sich wirklich gut dafür bezahlen lassen. Gerade Handwerks-Gilden verpflichten Schmiede so etwas niemals ohne ihre Erlaubnis an Gildenfremde zu verkaufen.

Der berühmte **Drachen-Sabber** ist der Speichel eines Feuer-Drachen. Er erscheint als grünliche Paste und kann entzündet werden. Inzwischen ist es Alchemisten gelungen diesen auch alchemistisch her zu stellen. Der Name bleibt der gleiche.

**Schmuck** aus edlen Metallen wie Silber, Gold oder Platin kann von den wenigen Gold-Schmieden gefertigt werden, welche es gibt. Er eignet sich hervorragend für magische Fokies und so wird kaum ein Magier so etwas nicht als Bezahlung für Dienste annehmen.



## S11 Ausrüstung

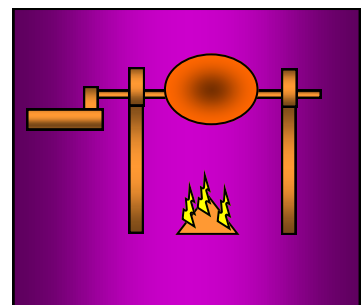


**Ernergie-Steine** sind kleine runde Kristalle mit einem Silberfaden darin. Sie speichern etwas Magie und leuchten dadurch leicht. Wird die Magie in und für ein Ritual herausgesaugt, so hört das Leuchten auf und der Stein wird milchig grau. Je mehr Magie später dort hinein kanalisiert wird (zu etwa 1/10 verbleibt es darin) um so mehr ändert sich die Farbe. Auch welche Art von Magie dort gespeichert ist zeigt die Farbe an.

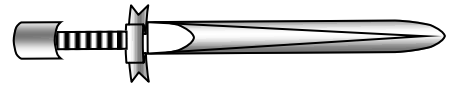
- WEIß. Leer-Stein. Muss wieder gefüllt werden.
- ROT. Blutstein. 1 RTP Blutmagie
- TÜRKIES. Aquamarin Stein. 4 RTP gemischte Magie
- GELB. Sonnen-Stein. 10 RTP Feuer-Magie
- BRAUN. Erd-Stein. 10 RTP Erd-Magie
- BLAU. Meer-Stein. 10 RTP Wasser-Magie
- KLAR. Wind-Stein. 10 RTP Luft-Magie
- GRÜN. Astral-Stein. 25 RTP Äther-Magie
- SCHWARZ. Schatten-Stein. Raubt 5 MP pro Sekunde Berührung

Es hat Länder gegeben, in denen diese Steine auch als Zahlungsmittel akzeptiert wurden. Meist wurden sie mit ungeschliffenen Edelsteinen verwechselt und hatten keinen besonders großen Wert.

S11

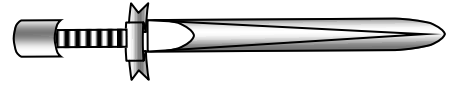


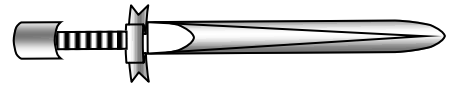




Char.: Name					
Typ.:			TP-Torso.:		
Rasse.:			TP-Arme.:		
MP.:		RTP.:	TP-Beine.:		
Magieentzug,					
Fertigkeit	EP	MP	Fähigkeit	EP	MP
Summe Fertigkeiten			Summe Fähigkeiten		
Summe Zauber			gesamt		

## Zauberliste

[illegible]

[illegible]