



Blaue Version

Vorwort

Nun sind schon 10 Jahre ins Land gegangen, seit der erste Archipelcon das „Licht der Welt erblickte“. Veranstaltet von ein paar Enthusiasten, die vieles besser machen wollten, als sie es in ihren eigenen Erfahrungen auf freien Larps erlebt hatten. Mit von der Partie war von fast Anfang an auch das ConTrolle-Regelwerk, damals noch in der ersten Fassung, die mittlerweile mehrfach überarbeitet wurde. Soviel ist sicher, ohne ConTrolle wäre die Archipelkampagne nicht das geworden, was sie heute ist.

Höchste Zeit, werden manche sagen, nach all den Jahren mal wieder ein paar Änderungen im Regelwerk vorzunehmen. Vieles hat sich bewährt, manches ist im Laufe der Zeit unter die Räder gekommen, insgesamt ist ConTrolle erwachsener und auch vollständiger geworden. In der nun vorliegenden Version des Regelwerks sind teilweise auch Vorschläge berücksichtigt, die aus der Spielerschaft an die Orgas herangetragen wurden. Es gab einige, oft auch leidenschaftlich geführte Diskussionen im Zuge der Überarbeitung, dennoch sind wir überzeugt, dass die neue Version des Regelwerks allen gerecht wird, sei es nun der Neuling in unserer Kampagne oder der alte Hase. Wir wünschen Euch und natürlich auch uns viel Spaß mit dem neuen/alten ConTrolle.

Eure Archipelorgas
Franky, John, Tanne, Uwe und Andy
01. Dezember 2010

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	- 3 -
---------------	-------

Allgemeines Regelwerk

Grundlagen	- 9 -
Die Erschaffung eines Charakters	- 11 -
Die Spielerrassen des Archipels	- 12 -
Die magieunkundigen Charakterklassen	- 15 -
Vorteile, Nachteile und Talente	- 20 -
Die Vorteile	- 21 -
Die Nachteile	- 24 -
Die Talente	- 30 -
Das Kampfsystem	- 46 -
Tod	- 49 -
Heilung	- 50 -
Priesterschaft und Paladine	- 52 -
Wunder der Priesterschaft	- 53 -
Der Paladin	- 60 -
Pflanzenkunde	- 62 -
Tinkturen	- 70 -
Trankkunde.....	- 71 -
Giftkunde.....	- 78 -
Giftheilkunde.....	- 81 -
Alchimie	- 82 -
Tinkturen analysieren.....	- 90 -

Magieregelwerk

Magiebegabte Charaktere.....	- 91 -
Der Zauberer	- 91 -
Charaktererschaffung	- 91 -
Der Magierstab	- 92 -
Die Magierkugel.....	- 93 -
Die Hexe.....	- 93 -
Charaktererschaffung	- 94 -
Der Hexenfokus.....	- 94 -
Die Hexenflüche.....	- 94 -

Der Druide	- 97 -
Charaktererschaffung	- 97 -
Der Druidendolch	- 98 -
Die Dolchfähigkeiten	- 98 -
Der Schamane	- 99 -
Charaktererschaffung	- 99 -
Der Schamanenfokus.....	- 100 -
Die großen Rituale	- 100 -
Der Waldelf	- 102 -
Charaktererschaffung	- 102 -
Der Auelf	- 102 -
Charaktererschaffung	- 102 -
Der Halbelf	- 103 -
Charaktererschaffung	- 103 -
Die Echse.....	- 103 -
Charaktererschaffung	- 103 -
Der Magara Tor	- 104 -
Charaktererschaffung	- 104 -
Der Zerulusaxum.....	- 104 -
Der Barde	- 105 -
Die Bardenlieder	- 105 -
Der Magiedilettant.....	- 108 -
Charaktererschaffung	- 108 -
Magiepunkte (MP)	- 109 -
Lernen von Zaubersprüchen.....	- 110 -
Zauberbuch.....	- 112 -
Begriffserklärung:	- 112 -
Allgemeine Zauber	- 114 -
Antimagie	- 122 -
Be- und Entschwörungszauber	- 124 -
Beeinflussungszauber	- 128 -
Hellsichtzauber.....	- 135 -
Kampfzauber	- 138 -
Schutzzauber	- 142 -
Verständigungszauber	- 145 -

Anhang

Der Sprüchekanon des Zauberers.....	- 151 -
Allgemeine Zauber	- 151 -
Antimagie	- 151 -
Be- und Entschwörungszauber	- 152 -
Beeinflussungsmagie.....	- 152 -
Hellsichtzauber.....	- 152 -
Kampfzauber	- 152 -
Schutzzauber	- 153 -
Verständigungszauber	- 153 -
Hexenzauber.....	- 154 -
Allgemeine Zauber	- 154 -
Antimagie	- 154 -
Be- und Entschwörungszauber	- 154 -
Beeinflussungsmagie.....	- 154 -
Hellsichtzauber.....	- 155 -
Kampfzauber	- 155 -
Schutzzauber	- 155 -
Verständigungszauber	- 155 -
Geheimnisse der Druiden	- 156 -
Allgemeine Zauber	- 156 -
Antimagie	- 156 -
Be- und Entschwörungszauber	- 156 -
Beeinflussungsmagie.....	- 156 -
Hellsichtzauber.....	- 157 -
Kampfzauber	- 157 -
Schutzzauber	- 157 -
Verständigungszauber	- 157 -
Kleine Schamanenrituale.....	- 158 -
Allgemeine Zauber	- 158 -
Antimagie	- 158 -
Be- und Entschwörungszauber	- 158 -
Beeinflussungsmagie.....	- 158 -
Hellsichtzauber.....	- 159 -
Kampfzauber	- 159 -
Schutzzauber	- 159 -
Verständigungszauber	- 159 -

Die Zauber der Waldelfen	- 160 -
Allgemeine Zauber	- 160 -
Antimagie	- 160 -
Be- und Entschwörungszauber	- 160 -
Beeinflussungsmagie	- 160 -
Hellsichtzauber	- 161 -
Kampfzauber	- 161 -
Schutzzauber	- 161 -
Verständigungszauber	- 161 -
Die Auelfenzauber	- 162 -
Allgemeine Zauber	- 162 -
Antimagie	- 162 -
Be- und Entschwörungszauber	- 162 -
Beeinflussungsmagie	- 162 -
Hellsichtzauber	- 163 -
Kampfzauber	- 163 -
Schutzzauber	- 163 -
Verständigungszauber	- 163 -
Zauber der Halbelfen	- 164 -
Allgemeine Zauber	- 164 -
Antimagie	- 164 -
Be- und Entschwörungszauber	- 164 -
Beeinflussungsmagie	- 164 -
Hellsichtzauber	- 165 -
Kampfzauber	- 165 -
Schutzzauber	- 165 -
Verständigungszauber	- 165 -
Die Magara Tor	- 166 -
Allgemeine Zauber	- 166 -
Antimagie	- 166 -
Be- und Entschwörungszauber	- 166 -
Beeinflussungsmagie	- 166 -
Hellsichtzauber	- 167 -
Kampfzauber	- 167 -
Schutzzauber	- 167 -
Verständigungszauber	- 167 -
Dilettantenwissen	- 168 -

Allgemeine Zauber	- 168 -
Antimagie	- 168 -
Be- und Entschwörunszauber	- 168 -
Beeinflussungsmagie	- 168 -
Hellsichtzauber	- 168 -
Kampfzauber	- 168 -
Schutzzauber	- 169 -
Verständigungszauber	- 169 -
Magieresistenz bzw. Seelenschutz	- 170 -

Grundlagen

Die Spielleitung / SL

Grundsätzlich gilt: Die Spielleiter haben immer Recht.

Vor Spielbeginn stellen sich die Spielleiter (SL) vor und sind während des Spiels gut kenntlich gekleidet. Bei allen Problemen und Schwierigkeiten kann man die Spielleiter fragen. Die Spielleitung kann jeden Spieler jederzeit vom Spiel ausschließen. Eingeweihte NSCs haben keine SL – Befugnis.

Das Regelwerk

Für einen reibungsfreien Ablauf des Spiels und um gefährlichen Situationen vorzubeugen, ist es unabdingbar, das gesamte Regelwerk in seinen Grundzügen zu erfassen. Zum Beispiel sind einige Regelerklärungen unter den jeweiligen Talenten zu finden.

Sicherheit

Jede gefährliche Situation muss generell vermieden werden! Falls sich ein Spieler nach Einbruch der Dunkelheit außerhalb des Lagers aufhalten will, sollte er dies unbedingt der SL mitteilen, falls sich derjenige verläuft oder ihm etwas zustößt. Es könnte auch für den Plot notwendig sein.

Dem STOPP – Befehl ist sofort Folge zu leisten!

Sollte sich doch einmal eine gefährliche Situation ergeben (ein Spieler droht abzustürzen; jemand hat seine Kontaktlinse verloren;...), hat jeder Spieler die Pflicht „SPIELSTOPP“ auszurufen. Alle Aktionen hören sofort auf, bis sich die Lage geklärt hat und die gleiche Person oder die SL „Spiel geht weiter!“ ruft.

Alle inzwischen durchgeführten Handlungen gelten als nicht geschehen.

Sicherheit bei Giftkunde, Trankkunde und Alchemie:

Jeder, der einem anderen etwas einflößen möchte, muss sich vorher danach erkundigen, ob derjenige, der die Brühe zu sich nimmt oder verabreicht bekommt, nicht an einer Allergie leidet (für alle Mixturen müssen die Zutaten aufgelistet werden). Wir wollen keine wirklichen Vergiftungen!

Sicherheitsbestimmungen im Kampf:

Jeder Spieler, ob Kämpfer oder nicht, ist zu seiner eigenen Sicherheit und der seiner Mitspieler dazu verpflichtet, sich mit dem Kampfgregelsystem auseinanderzusetzen.

Alle Waffen müssen von der SL genehmigt und vor dem Con gecheckt sein.

Kopf- und Halstreffer sind verboten und verursachen auch keine Trefferpunkte. Diese sind, wie in den Kampfgeregeln beschrieben, als Patzer auszuspielen. Beim Waffenlosen Kampf (In-Fight) haben die Streiter mit Vorsicht zu agieren, um den Anderen, Unbeteiligte und natürlich sich selbst nicht zu verletzen.

Falls Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten oder mutwillig umgangen werden, führt das zum sofortigen Ausschluss des Spielers!

Ausrüstung

Während des Spiels herrscht Gewandungspflicht. Sämtliche Ausrüstung wird vom Spieler selbst besorgt. Alle zur Rolle oder zum Ambiente passenden Ausrüstungsgegenstände, welche die Sicherheit nicht gefährden, sind erwünscht. Brillen sind selbstverständlich erlaubt. Alles, was an die Moderne erinnert, wie Uhren, Ferngläser, Thermoskannen, Taschenlampen, etc.

(außer es handelt sich hierbei um Komponenten für Zauber oder Talente) sind nicht erlaubt. Zigarettenschachteln sind schöner in einem Lederbeutel. Das Essbesteck/Geschirr sollte nicht das unpassende Plastikbesteck des Campingplatzes sein. Dinge, die nicht zum Ambiente passen, verstaut ihr einfach so, dass sie niemand sieht.

Immer gilt: Das Inventar und die Ausrüstung anderer Spieler ist pfleglich zu behandeln! Leider hat es seine Gründe, dass wir das in die Regeln schreiben müssen.

Ausrüstung, die den NSCs während des Con zur Verfügung gestellt wird, ist ebenso pfleglich zu behandeln.

Die Natur ist unser Freund

Einige Anmerkungen zum Naturschutz. Viele LARPs finden in Wäldern statt, die meistens auch Naturschutzgebiete sind. Deshalb ein Appell an alle:

Alles was ihr mit in den Wald nehmt, das für die Umwelt schädlich ist und nicht verrottet, kommt wieder mit hinaus. Das gilt insbesondere für Zigarettenskippen. Sammelt die Dinger einfach in einer leeren Schachtel und entsorgt sie nach dem Con. Grundsätzlich gilt, den Müll den ihr mitbringt, nehmt ihr wieder mit nach Hause. Die Orga wäre Euch dafür sehr dankbar und stellt Müllbeutel für dieses Vorhaben zur Verfügung.

Müllvermeidung beginnt schon beim Packen!

Waffencheck

Alle Waffen müssen von der SL genehmigt sein. Die Waffen werden am Besitzer selbst getestet. Ungepolsterte Kanten von Schilden und Metallschilde sind verboten. Schusswaffen und Wurf Waffen werden genauso getestet wie normale Waffen, wobei für diese besonders strenge Sicherheitsmaßstäbe angelegt werden. Meuchlerdolche müssen immer kernlos sein.

In- und Outtime

Das kennt doch bestimmt jeder von Euch, ihr seid gerade in eure Rolle vertieft und plötzlich fängt derjenige neben euch an von einem Computerspiel zu erzählen...

Was macht man? Aus Erfahrung ist es am besten, die Person schnell und ohne Diskussion auf die störenden Outtimegespräche anzusprechen, oder sie gleich ins Intime-Geschehen einzubeziehen. Die Person wird das eher verstehen, als wenn ihr sie nur anschnauzt. Da schließlich alles missverstanden werden kann, ist es aber das Beste, der Person später zu sagen, dass es nicht persönlich gemeint war.

Um die Atmosphäre des Spiels zu wahren, sollte während des Spiels nicht in SC – NSC – Kategorien gedacht werden. Eure Reaktion auf euren Gegenüber darf nicht davon abhängen, ob er ein SC oder NSC ist.

In diesem Sinne wünschen wir, die Archipelorga, euch viel Spaß bei eurer Charaktergenerierung und beim Spiel.

Die Erschaffung eines Charakters

Jeder Charakter setzt sich aus seiner Rasse (von Geburt an) und seiner Klasse (Profession) zusammen (siehe unten). Zu Beginn sollte man sich überlegen, welcher Rasse man angehören möchte und entscheidet sich anschließend für die Charakterklasse. Man hat grundsätzlich 15 Erfahrungspunkte (EP), mit denen man seine Vorteile und Anfangsfertigkeiten „kaufen“ kann. Durch das Aussuchen von Nachteilen kann man sich weitere EP für die Generierung zur Verfügung stellen. Nicht verbrauchte EP kann der Charakter im Spiel zum Lernen neuer Talente verwenden.

Zur Generierung eines Charakters gehört ebenso das Erstellen einer schlüssigen Hintergrundgeschichte, die mit der jeweiligen Länderorga abgesprochen werden muss. Ob und welche Talentvergünstigungen es gibt, erfährst du bei der Orga.

Ansammeln von Erfahrung

Auf den kommenden LARPs bekommt euer Charakter Erfahrungspunkte, mit denen er neue Talente, Zauber und Vorteile kaufen kann. Um in unserer Welt der Omnipotenz Einhalt zu gebieten, erhält der Charakter die ersten 50 Contage jeweils 1 EP. Dann beginnt der Charakter zu altern, er erhält für die weiteren 50 Contage nur noch jeden zweiten Tag 1 EP. Nach dieser Phase bekommt der Charakter keine EP mehr für überlebte Contage.

Bei gutem Rollenspiel oder sehr schönen Szenen kann die SL am Ende 1 bis 2 Extra EP verschenken. ☺

Schnellübersicht der Spielerrassen:

- Menschen • Waldelfen • Auelfen • Halbelfen • Katzen
- Echsen • Zwerge • Halblinge • Kender • Vulguren

Schnellübersicht der Charakterklassen:

<u>Die magieunkundigen Charaktere</u>	<u>Die magiekundigen Charaktere</u>
<i>Kämpfer:</i> Amazone, Barbar, Gladiator, Kämpe, Knappe, Leibwächter, Söldner, Paladin, Ritter, Streiter	<i>Zauberer</i>
<i>Waldläufer</i>	<i>Hexen</i>
<i>Bürger:</i> Handwerker, Gelehrter, Händler, Musikant, Heiler/Medicus, Alchemist, Priester	<i>Druiden</i>
<i>Tagelöhner:</i> Abenteurer, Dieb, Meuchler	<i>Schamanen</i>
	<i>Echsen</i>
	<i>Waldelfen</i>
	<i>Auelfen</i>
	<i>Halbelfen</i>
	<i>Magara Tor</i>

Die Spielerrassen des Archipels

Erklärung der Charakteristika

Aussehen / Körperbau

Beschreibung des Körperbaus und des Aussehens

Größe / Haare

Größe, die der Spieler haben sollte, Haarfarbe

Vorkommen

Vorkommen der Rasse (normalerweise)

Magiefähigkeit

Ob und wie sie Magie wirkt

Verhalten / Charakterzüge

Beschreibung des Grundcharakters / Klischee

Lebenspunkte

So viele Lebenspunkte hat der Charakter

Verwundbarkeiten / Resistenzen

Allergien und Immunitäten

Besonderheiten / spezielles Talent

Besonderheiten

Menschen

Aussehen / Körperbau

Individuell

Größe / Haare

Individuell

Vorkommen

Überall auf der Erdoberfläche

Magiefähigkeit

Zauberer, Hexen, Druiden, Schamanen, Barden

Verhalten / Charakterzüge

Individuell

Lebenspunkte

3

Verwundbarkeiten / Resistenzen

Keine

Besonderheiten / spezielles Talent

Keine

Waldelfen

Aussehen / Körperbau

Schlanke, fast grazile Gestalt, spitze Ohren

Größe / Haare

Ab 1,70m, oft langes Haar, meist mit Federn und/oder Pflanzen geschmückt, kein Bartwuchs

Vorkommen

In den tiefen, unberührten Teilen riesiger Wälder, fern jeglicher menschlicher Ansiedlungen

Magiefähigkeit

Jeder Waldelf hat angeborene magische Fähigkeiten (intuitive Magie).

Verhalten / Charakterzüge

Friedfertiges Volk, kennt weder Neid noch Hass, lebt in Symbiose mit seiner Umgebung, verehrt keine Götter, wirkt teils überheblich und unnahbar

Lebenspunkte

2

Verwundbarkeiten / Resistenzen

Alkohol und Rauchkrautrauch vertragen sie nicht, menschliche Krankheiten verlaufen bei ihnen schlimmer, Resistenz gegen alle pflanzlichen Gifte

Besonderheiten / spezielles Talent

Kann sich mit Tieren verständigen. Waldelfen können den Vorteil *Gute Konstitution* oder *Magietalent* lernen.

Auelfen

Aussehen / Körperbau

Schlanke, fast grazile Gestalt, spitze Ohren

Größe / Haare	Hochgewachsene Gestalt, ab 1,70m, oft längeres Haar in allen Farben, kein Bartwuchs
Vorkommen	Waldrandgebiete, meist in der Nähe von Flüssen, Altwässern und Seen
Magiefähigkeit	Jeder Auelf hat angeborene magische Fähigkeiten (intuitive Magie)
Verhalten / Charakterzüge	Aufgeschlossen, neugierig, dem Menschen gegenüber vorsichtig, doch verhandlungsbereit
Lebenspunkte	2
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Resistenz gegen pflanzliche Gifte bis zur Stufe 4
Besonderheiten / spezielles Talent	Auelfen können den Vorteil <i>Gute Konstitution</i> <u>oder</u> <i>Magietalent</i> lernen.

Halbelfen

Aussehen / Körperbau	Mischung aus Mensch und Elf, alles möglich
Größe / Haare	Alles möglich, teils sogar Bartwuchs
Vorkommen	Überall, bloß nicht bei ihren elfischen Müttern
Magiefähigkeit	Beschränkt sich auf eine Handvoll Zauber (bis zu sieben Stück)
Verhalten / Charakterzüge	Von melancholisch: „Weder bei den Elfen noch bei den Menschen werde ich akzeptiert“, bis zum unumstößlichen Optimisten: „Ich habe das Beste zweier Rassen in mir“
Lebenspunkte	3
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Keine
Besonderheiten / spezielles Talent	Keine

Katzen

Aussehen / Körperbau	Graziler, schlanker oder auch fatter fauler Katzenkörper, je nach Art und Herkunft ist einer Katze das Fell gewachsen, Katzenaugen, Katzenschwanz (beliebte Trophäe bei Jägern und Orks)
Größe / Haare	Unterschiedlich
Vorkommen	Meist wärmere Regionen
Magiefähigkeit	Keine
Verhalten / Charakterzüge	Von verschmust, anschniegssam, verspielt bis launisch, berechnend, kalt und skrupellos
Lebenspunkte	3
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Keine
Besonderheiten / spezielles Talent	7 Leben, verliert jedoch sämtliche Erinnerung und EP des vorherigen Lebens. Alte Talente müssen wieder reaktiviert werden.

Aussehen / Körperbau	Echsen Schuppen, wenig bis gar keine Körperbehaarung, Echsenaugen (muss den Kopf in Blickrichtung drehen, „starrer Blick“), Schwanz
Größe / Haare	Unterschiedlich, Schuppenfarben hauptsächlich in rot, grün und schwarz
Vorkommen	Feuchte, warme Regionen, Sümpfe, Auwälder
Magiefähigkeit	Starke Magiebegabung
Verhalten / Charakterzüge	Individuell, oft aber starrsinnig
Lebenspunkte	3
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Nachts und bei kalten Temperaturen können Echsen sich nur sehr langsam bewegen (kein Kampf möglich) ebenso bei Frost- und Kältezaubern/-giften
Besonderheiten / spezielles Talent	Rüstung von 1 Punkt wegen der Schuppen
Zwerge	
Aussehen / Körperbau	Stämmig, robust, klein
Größe / Haare	Max. 1,65m groß (bitte keine Zwei-Meter-Zwerge: „Mein Vater war ein Oger...“), alle männlichen Zwerge haben Bärte, rote Haartöne kommen häufiger vor
Vorkommen	Hauptsächlich in unterirdischen Bingen, jedoch auch in menschlichen Siedlungen und auf Wanderschaft
Magiefähigkeit	Gar keine, Zwerge haben eine natürliche Abneigung gegen Magie und Magie hat eine natürliche Abneigung gegen Zwerge
Verhalten / Charakterzüge	Gold, Ruhm und Bier sehr zugeneigt, stur, clantreu und mutig
Lebenspunkte	4
Verwundbarkeiten / Resistenzen	<i>Magieresistenz 1</i>
Besonderheiten / spezielles Talent	Magische Schriftrollen, Knickfoki, teils auch Artefakte können von ihnen nicht benutzt werden
Halblinge	
Aussehen / Körperbau	Gedungen, gemüthlicher Körperbau, verhältnismäßig große Füße
Größe / Haare	Bis 1,70 m
Vorkommen	Bis auf Sumpf und Gebirge überall
Magiefähigkeit	Keine
Verhalten / Charakterzüge	Freundlich, aufgeschlossen, gemüthlich, ein Kenner fremdländischer Gewürze und deren Gebrauch, gute Köche
Lebenspunkte	2
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Lässt sich durch Süßes locken
Besonderheiten / spezielles Talent	Hervorragender Geschmack, <i>Pflanzenkunde</i>

	Kender
Aussehen / Körperbau	Spitze Ohren, sonst eher schlanke menschliche Figur
Größe / Haare	Meist das Haar zu einem Pferdeschwanz
Vorkommen	Überall, wo sie nicht verjagt wurden
Magiefähigkeit	Keine
Verhalten / Charakterzüge	NEUGIERIG, will alles wissen, kennt die Bezeichnung „Eigentum“ nicht
Lebenspunkte	3
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Immun gegen Angst- und Furchtzauber/-gifte
Besonderheiten / spezielles Talent	Automatischer Vorteil <i>Mut 1</i> , beherrscht die Sprache der Koblode und Feen

	Vulguren
Aussehen / Körperbau	Aufrechter Gang, Rattenkopf und Rattenschwanz.
Größe / Haare	Weißes, schwarzes oder braunes Fell.
Vorkommen	Leben meist unterirdisch.
Magiefähigkeit	Zauberer, nutzen jedoch keinen Magierstab sondern Zerulusaxi.
Verhalten / Charakterzüge	Individuell, jedoch sind Vulguren in einer Art Kastenwesen aufgewachsen.
Lebenspunkte	3
Verwundbarkeiten / Resistenzen	Keine
Besonderheiten / spezielles Talent	Ihr Speichel überträgt Krankheiten. Übelkeit und Schlimmeres.

Die magieunkundigen Charakterklassen

Kämpfer

Jedem Kämpfer ist zu Eigen, dass er sein Leben dem Kampf verschrieben hat. Es gibt trotzdem noch viele Möglichkeiten einem Kämpfer Charakter zu geben. Es muss nicht jedes Mal so aussehen, dass der Krieger einfach nur der "Haudrauf" ist, der sein Schwert zieht, sobald ein mit Maske verkleideter NSC angerannt kommt. Ein Kämpfer sollte dem anderen nicht gleichen, bloß weil er vielleicht dieselben Fähigkeiten hat. Hier nur ein paar Beispiele:

Die Amazone

Bei ihr sollte sich die Spielerin wirklich genau überlegen aus welchen Gründen die weibliche Kriegerin, sofern sie alleine unterwegs ist, ihren Orden, ihre schützende Gemeinschaft verlassen hat. Ist sie verstoßen, wird sie vielleicht sogar gesucht oder ist sie nur mit einer Botschaft auf Wanderschaft...

Der Barbar

Die Wilden, Ungehobelten, die ihre Stärke immer wieder aufs Neue im Kampf beweisen müssen. Ob man einem Conan nacheifern will oder nur einer Horde von starken und etwas primitiven Menschen angehören möchte, ist bei diesen Kämpfern recht egal (Man sollte nur intime keine Gespräche über Magietheorie oder Kriegsstrategie anfangen).

Der Gladiator

Ein Beruf, der dem Krieger auch in Friedenszeiten den einen oder anderen Taler sichern sollte. Es ist jedoch nicht jedermanns Sache, sich vor dem Publikum, das natürlich Wetten auf einen abgeschlossen hat, mit Freiwilligen (NSCs, hehe... natürlich sollte es doch auch den ein oder anderen SC geben der sich traut) zu kämpfen. Ein Gladiator sollte einen Gehilfen haben, der für ihn die Kämpfe organisiert, die Wetten verwaltet und vielleicht die Stadtwache besticht....

Der Kämpe

Ein erfahrener, älterer Kämpfer, spielbar als Fechtlehrer oder alter Veteran (Kämpfer außer Dienst), der so ab und zu den jungen Streitern die Ohren lang zieht, die Werte eines alten Kodex weitergibt oder einfach nur noch an der Flasche hängt um das, was er in vergangenen Schlachten gesehen hat, zu vergessen oder zu erzählen.

Der Knappe

Ein oft noch junger "Gehilfe" eines erfahrenen Kriegers oder gar Ritters, vom einfachen waffenputzenden und aufs Pferd aufpassenden, unerfahrenen Jüngling bis zum talentierten Jungkrieger, dem jeden Tag von seinem Meister eine weitere Lektion beigebracht wird.

Der Leibwächter

Der ehrenhafte Kämpfer, der den Schwur leistete die Jungfrau von und zu Soundso bis zu ihrem jüngsten Tage zu verteidigen, der junge Soldat, der vom vorbeifahrenden Händler ein verlockendes Angebot bekommt oder einer der vielen Tagelöhner, der nichts anderes als den Umgang mit der Waffe erlernt hat und in jeder Taverne für eine Hand voll Kupfer angeheuert werden kann.

Der Söldner

"Für Ehre kann ich mir nichts kaufen". Das liebe Gold beherrscht einen Großteil der Entscheidungen des Söldners.

Der Paladin

In der Welt des Archipels dient der Paladin allen Gottheiten. Er ist der Streiter der Tugenden: Tapferkeit, Güte, Wahrheit, Demut und Hoffnung. Er verkörpert die vollkommene Hingabe zu den FÜNFE und bekommt dafür von IHNEN Gaben in Form von kleinen göttlichen Wundern.

Der Ritter

Zum Ritter wird man geschlagen, d.h. im Spiel! Sobald ein Krieger in den Stand des Ritters erhoben wurde, genießt er alle Rechte und Pflichten eines Adligen. Das bedeutet, dass er in seinem Land für Recht und Ordnung zu sorgen hat. Jede SL freut sich darüber, wenn sich ein paar SCs melden, die diese Aufgabe auf einem Con übernehmen wollen. Ebenfalls steht es ihm zu, bis zu 3 Knappen auszubilden, jedoch ist er für diese dann auch verantwortlich.

Waldläufer

Zäh, drahtig und ausdauernd. So stellt man sich den typischen Waldläufer vor. Als erstes fallen einem solche Namen wie Aragorn/Streicher (Herr der Ringe) oder der blinde alte Mann ein, den Drizzt Do`Urden traf. Der Waldläufer ist jemand, der meist alleine unterwegs ist. Die Ruhe und Einsamkeit zieht er der Hektik eines lauten Dorfes oder gar einer Stadt vor. Der Kampf mit der Umgebung und deren Gefahren hat ihn zäh gemacht. Gründe, dass er für sich zurückgezogen den Schutz des Waldes sucht, mag es viele geben: Er fürchtet die Ansammlung zu vieler Menschen, oder er wird vielleicht gesucht? Jedoch zieht es ihn immer

wieder in die Nähe von Siedlungen, um dort Neuigkeiten über die Welt oder Geschichten und Legenden zu erfahren. Auch gibt es Dinge, die er in weiter Flur nicht findet und diese Dinge tauscht er dann gegen seine Jagdbeute und Felle. Verdienen kann er auch als: Wildhüter eines Adligen, Falkner, Fallensteller, Scout, Holzschnitzer, Jäger (Wilderer ist die "Nicht-Helden-Variante"), Spurensucher, Übersetzer (die Sprachen der Orks, Goblins, Echsen, Elfen ...etc. könnten Sprachen sein, die der Waldläufer häufiger spricht als seine eigene).

Bürger

Der Handwerker

Ob Wandergeselle oder Meister seiner Zunft. (Bitte nicht gleich mit einem Meister beginnen, wozu gibt es denn das Intime-Gespiele?). Der Handwerker lernte seine Arbeit und ist nun fleißig bemüht mit seinem Wissen und seinem Geschick sein Hab und Gut zu mehren.

Berufe gibt es genug, leider sind nicht alle aufs LARP umsetzbar (Dabei kommt es natürlich nur auf den Spieler an).

.....einfacher Arbeiter, Geselle vom Stallknecht bis zum Lehrling, die Magd, der Barbier, der Wirt und seine Bardame (oft auch Hehler), ein Müller, Gerber, Köhler, Imker, Holzfäller, Bergarbeiter, Braumeister, Bogenbauer/Armbruster, Schmied, Rüstungsbauer, Hirte, Schneider usw.

Der Gelehrte

Ein kluger Kopf, ein Stratege, ein Geistlicher, ein Berater oder nur eine Amtsperson, ein Verwalter. Der Gelehrte ist der Forscher nach Neuem, ein Bewahrer und Vermehrer und natürlich ein Sammler von Wissen. Den Stand, den sein Beruf ihm bringt, verdankt der Gelehrte seinem anerkannten und angesehenen Studium, welches ihn erst zu dem macht, was er ist. Jemand der stets um Rat gefragt wird, wenn Dinge passieren, die unerklärlich oder neu sind.

Wieder nur ein paar Beispiele:

Sterndeuter, Stratege, Philosoph, Sphärenkundiger, Navigator, Bibliothekar, Lehrer, Forscher i A.

Der Händler

Auf den schlechten Straßen von Ort zu Ort reisend. Nicht nur Zölle und die unterschiedliche Gesetzgebung der verschiedenen Länder machen ihm auf seinen Reisen zu schaffen. Vielerorts ist der Weg oder die Straße in schlechtem Zustand, so dass er sein Transportvieh notfalls verarzten oder, wenn er gar mit einem Wagen reist, auch einmal bei einer Reparatur selbst Hand anlegen muss. Doch jeder Händler hat mit den Unbilden des Weges und des Wetters zu kämpfen. Oftmals glaubt auch das faule Lumpenpack, dass es sich auf die Schnelle ein wenig Reichtum aneignen kann, wenn es einen Händler überfällt. Söldner sind die lieben Begleiter auf gefährlichen Routen. In den Tavernen der Reichen sind die Händler allzu gerne gesehen. Von den weitesten Städten und fremdartigen Gütern hört man doch überall gerne, wenn man dann auch noch ein gutes Stück von einem solchen Händler erwerben kann, hat man Anteil an der großen Welt, die man selber nie bereist. Doch welcher Händler hat nicht auch das liebe Geld im Hinterkopf wenn er mit wem auch immer redet. Ein klein wenig Gewinn aus jeder Situation zu schlagen hat doch noch nie jemandem geschadet. Muss denn jeder erfahren, wie viel das Gut wirklich wert ist, oder gar woher es kam? Wen interessiert schon der Vorbesitzer? Natürlich können auch Dinge beschafft werden, die man vielleicht nicht so einfach bekommt, da es sich vielleicht um ein Unikat handelt. Ein Händler hat ein Händchen dafür in einer Stadt oder einem Ort Leute kennen zu lernen, die auf solche Dinge spezialisiert sind. Auch ist dem Händler das zwielichtige Gewerbe der Meuchler zugänglicher, als manch

anderem. Wo das Geld fließt, lässt sich was verdienen. Dabei muss man sich ja nicht selber strafbar machen. Aber von einem brachliegenden Kuchen sollte man doch probieren, bevor es andere tun...

Der Musikant

Wo lassen sich die besten Lieder komponieren, singen und ausprobieren? Auf der Wanderschaft, in fremden Ländern mit abenteuerlustigen Freunden und am Lagerfeuer, irgendwo zwischen hier und dort. Ein paar aufmunternde Strophen nach einer Niederlage, ein Kampfeslied, wenn es in die Schlacht wider die Horden der Finsternis geht. Manchmal aber auch nur, um die Heldenkasse durch ein paar nette Töne aufzubessern und den Tagedieb der Gruppe davon abzuhalten, seinem Geschäft nachzugehen, nachdem er die Kasse verspielt. Was ist die Reise durch die weiten Lande ohne einen heimischen Klang?

Der Heiler / Medicus

Der Heiler hat in diesen Regeln eine besondere Stellung bekommen. Er und nur er kann sich richtig um Wunden kümmern. Magier werden nicht mal schnell einen „So-nun-bist-du-gesund-Zauber“ sprechen. Alles was den Helden und Krieger so passieren kann, wird von den Heilern wieder zusammengeflickt. Ein Beispiel zur Wichtigkeit der Heiler: Eine Wunde die mit Wundfieber versehen ist kann einem Spieler schon im Ernstfall das SC-Leben kosten. Nur der Heiler kann ihm helfen. Ist keiner zugegen oder dieser vielleicht auch schwer verletzt, kann es schon sehr brenzlich werden... Bei den Heilern ist die Ausbildung ähnlich wie bei den Alchemisten. Der junge Heiler fängt als Novize der Heilkunst an. Ihm wird über die Jahre hinweg beigebracht, wie er Wunden immer besser und effizienter verschließt, wie man einen Verwundeten ruhig stellt, und ein Auge dafür entwickelt, schnell zu entscheiden welche Verletzungen in welcher Reihenfolge behandelt werden müssen. Zudem umfasst das große Gebiet der Heilkunde den Umgang mit Vergiftungen und Krankheiten. Da überall in der weiten Welt Gefahren lauern und bekämpft werden, darf der Heiler nicht fehlen. Was wäre eine Heldengruppe, die eine Ruhmestat vollbringt aber dies ihre letzte Tat bleibt? Deshalb wird es so sein, dass ein Novize schnell zum erfahrenen Heiler heranwächst. Sollte er sich über die Maßen auf seinem Gebiet hervortun, wird ihm sein Ruf genauso vorausseilen wie manch anderem Recken. Auch hat er die Möglichkeit seinen Stand zu erweitern, indem er an einem bekannten Hof oder einer Heilerschule die Prüfung zum Medicus ablegt. Der Medicus ist ein angesehener Berufsstand. Auch das einfache Volk weiß, dass ein solcher Heiler sich dem tiefen Studium des menschlichen(?) Körpers hingegeben hat. Er wird wie ein Gelehrter behandelt. Auch sind dem Medicus einige weitere kleine Vorteile gegeben: Man weiß dass ein solcher Mann von einem ehrwürdigen Vertreter seiner Zunft geprüft wurde und somit hat das Volk größeres Vertrauen in diesen Heiler. Natürlich darf ein Heiler oder Medicus etwas für seine Kunst verlangen.

Der Alchemist

Dieser Charakter fängt als Lehrling an, um sich in einer Ausbildung zum Giftmischer oder zum Tränkebrauer zu spezialisieren. Fällt ein Ortsfremder beim Brauen irgendwelcher Mixturen auf, kann es schnell passieren, dass er für einen Attentäter oder gar einen Brunnenvergifter gehalten wird. So hat der reisende Alchemieadept meist einen Gesellenbrief am Mann, den ihm sein Meister ausgestellt hat. Je weiter der Reisende vom Labor des Meisters entfernt ist, desto mehr wird man sich um die Echtheit dieses Schriebs kümmern und es genauer unter die Lupe nehmen. Dieser Alchemieadept hat, bis er sich Alchemist nennen darf und in diesen Stand aufsteigt, einen langen harten Weg des Studierens vor sich. Lesen, Schreiben, Rechnen und die Kunde um Pflanzen und Ingredienzien gehören zu seinem Grundwissen. Lange muss er seine Kunst, Tränke oder Gifte herzustellen, üben. Doch sollte er dies erfolgreich hinter sich gebracht haben, gehört er zu den gefragtesten Personen. Ein

erfahrener Alchemist kann Zauber alchemistisch nachempfinden. Ganz nebenbei darf ein fertiger Alchemist all seine Tränke zum doppelten Preis verkaufen.

Priester

Die folgenden Angaben sind direkt auf die Götter unserer Kampagne gemünzt. Es ist jedoch leicht möglich dies auf andere Systeme zu konvertieren. Mehr zu den Priestern findet sich im Anschluss an die Talente.

Der GORpriester

Priester des GOR sind stark in ihrer Persönlichkeit, tatkräftig, mutig, impulsiv, gerecht. Zumeist tragen sie in allen Ländern ein Kettenhemd, einen blauen Wappenrock mit Sturmsense in Weiß, einen weißen Umhang, eine weiße Kordel und Stiefel mit Plattenbeinschienen. Ihre Bewaffnung sind Richterstab und Schwert oder Kurzsword. Das Element des GOR ist das Feuer. Die Aspekte GORs sind die Elemente, Naturgewalten, Tüchtigkeit, die Heimat, die Jagd und der Kampf.

Die PAXApriesterin

Priester der PAXA sind fröhlich und freundlich. Ihre Kleidung besteht aus einer knielangen Robe in oranger Farbe, der Saum der Robe und der Kapuze sind gelb. Priester der PAXA lehnen Waffengewalt ab. Das Element der PAXA ist der Wind, ihre Aspekte sind Frieden, Freundschaft, Ehe, Treue, Freiheit, Liebe, Lust, Ekstase, Harmonie und Hoffnung.

Die IGMApriesterin

Priester der IGMA sind neugierig und geistesbetont. Sie tragen einen schwarzen Dreieckshut, ein überschenkellanges rotes Hemd oder eine Jacke mit Stehkragen und goldenen Knöpfen, eine schwarze Hose, einen breiten Gürtel mit Tasche und sehr oft befindet sich in dieser Tasche Papyrus und Feder. Das Element der IGMA ist die Essenz der Magie selbst, die Kraft, welche die Kunst wirken lässt. Ihre Aspekte sind Alchemie, Astrologie, Kunst, Sprachen & Schrift, Geschichte, Länderkunde, Heilkunst, Mechanik, Welten und Sphärenkunde.

Die ERISpriesterin

Priester der ERIS sind listig und neugierig, manchmal auch launisch. Sie haben ihre Hand an jedem Beutel, Ohr und Auge an jedem Haus. Wenn Priester der ERIS in der Öffentlichkeit auftreten, tragen diese zumeist einen violetten Umhang, beliebige Kleidung darunter, feine Handschuhe, einen Stirnreif oder gelbes Stirnband bzw. Kopftuch. Bewaffnet sind Priester der ERIS zumeist mit einem Kartenspiel oder Würfelbecher. Sollten sie jedoch Waffengewalt benötigen, so bevorzugen sie Dolch oder Degen. Das Element der ERIS ist das Wasser. ERIS verkörpert Handel, das Spiel, Gold, Edelsteine, Reise, List und Unfug, Dieberei, Streit und Versöhnung.

Der MORSpriester

Priester des MORS sind besonnen, furchtlos, ausgeglichen, schweigsam bis heiter je nach Anlass. Bekleidet ist ein MORSpriester mit schwarzer Kutte, mit roter Borte, mit Gugel oder Kapuze, eine Kordel ersetzt den Gürtel. Im Kampf gegen Schwarzmagier, Nekromanten, etc. kann man einen MORSpriester auch schon einmal in einem Plattenpanzer antreffen. MORSpriester sind bewaffnet mit Streitkolben, Richtschwert oder Säbel. Element des MORS ist die Erde bzw. der Fels. MORS Aspekte sind Ruhe und Besonnenheit, Leben und Tod, Ende und Ewigkeit, Feiern und Weingenuss. Der Priester des MORS bevorzugt Lösungen ohne Einsatz von Magie. Er bekämpft alle Formen der Nekromantie und der Dämonenbeschwörung.

Tagelöhner

Der Abenteurer

Dieser Charakter ist der eigentliche Heldentyp. Ausgezogen in die Ferne, nur mit dem Hintergedanken, das zu erleben, von dem er schon in so vielen Legenden und Sagen gehört hat. Die eigene Neugier befriedigen, fremde Länder, Menschen und Rassen kennen lernen, Gefahren zu überleben, vor die großen Rätsel des Lebens gestellt zu werden und vor allem, Abenteuer zu erleben. Er hat sich nie festgelegt, war nie lange genug an einem Ort, um ein Handwerk gelernt und vollendet zu haben. Oft dauert es lange bis sich ein solcher Charakter zur Ruhe setzt, um seinen Lebensabend an einem Ort zu verbringen, jedoch bricht er genauso oft noch einmal von dort auf.

Seine Neugier und seine Rastlosigkeit sind seine Triebkraft und sein Ross, und so reisen diese Drachen- und Geisterjäger mit dem, was sie von ihrem letzten Schatz noch übrig haben, durch das Land, auf der Suche nach einer Handvoll Ruhm und Anerkennung.

Der Dieb

Er füllt eine breite Palette aus: Vom Strauchdieb bis zum Spieler. Dieser Charakter hatte nie die große Chance im Leben. Das was er gelernt hat, hat ihn geprägt. (Es macht auch Spaß einen jungen Taschendieb zu spielen, der es erst noch lernen muss, sich nicht erwischen zu lassen.) Wie gut passt denn ein Streuner / Spitzbube / kleiner Gauner in eine Heldengruppe? Wer sollte denn die bösen, getöteten Orks um ihr Hab und Gut erleichtern, um dafür in der Taverne wiederum die Gruppe auf das Nachtlager und Abendgelage einzuladen, wenn nicht der Tagelöhner? Wie reizvoll kann es sein, wenn der Dieb die Ersparnisse der Heldengruppe verspielt? (Jede SL freut sich, wenn ihr solche Dinge vorgeschlagen werden!)

Der Meuchler

Der düstere Geselle. Er hat das Töten zum Geschäft gemacht, gelernt sich keinen Kopf zu machen. Stimmt die Bezahlung, wird eine Person das Leben verlieren. Entweder das Opfer oder er selbst, falls er erwischt wird. Wird sein Gesicht erkannt, bleibt ihm nichts anderes übrig als unterzutauchen. Ein Leben auf der Flucht. Denn auch ein Königsmeuchler fängt mit dem ersten Auftrag an. (Da dieses LARP- Regelwerk eigentlich kreierte ist, um Helden zu spielen, wir aber dem Spieler diese nette Rolle nicht einfach streichen wollen, behandeln wir den Meuchler auch als Menschen [Skrupel].) Je erfahrener der Meuchler wird, desto skrupelloser wird er. Fällt es ihm anfangs noch schwer einen Familienvater oder aufrechten Recken zu töten, ist er im Alter abgebrühter und verliert keinen Gedanken an sein Gewissen, wenn er des Adels Kind töten, oder gar nur für eine finstere Hexe beschaffen soll. Aus vielerlei Gründen ist es demzufolge auch verständlich, warum ein solcher Meuchler, sollte er entdeckt werden, kein langes Leben mehr führt.

Vorteile, Nachteile und Talente

Vor- und Nachteile

Bei der Charaktergenerierung gilt folgendes, ein Spieler darf sich maximal drei Vorteile oder maximal drei Nachteile aussuchen und er darf insgesamt nicht mehr als fünf Vor- und Nachteile besitzen.

Manche Vorteile können nur von besonderen Charakterklassen genommen werden, dies ist in der folgenden Liste vermerkt.

Zudem gibt es zwei Möglichkeiten, Vorteile im Spiel zu erwerben. Die erste Möglichkeit ist, der Spieler vermerkt auf seinem Charakterblatt, dass er einen gewissen Vorteil haben möchte und erarbeitet ihn sich dann im Spiel. Irgendwann, nach mindestens so vielen Contagen, wie

der Vorteil an Generierungspunkten kostet, genehmigt die SL dem Spieler den Vorteil. Dieser kostet ihn dann die entsprechenden Erfahrungspunkte, die frei zur Verfügung stehen müssen. Die zweite Möglichkeit ist, dass man sich den Vorteil erspielt. Das heißt, dass die SL diesen Vorteil wegen gutem Rollenspiel, ohne dass der Spieler es will (☺) verschenkt. Dies dauert ebenfalls mindestens die Kosten des Vorteils in Contagen. Genauso kann die SL dem SC einen Vorteil einfach wegnehmen, wenn sie der Meinung ist, dass der Vorteil nicht gut ausgespielt ist. Die ausgegebenen Punkte werden nicht gutgeschrieben.

Beim Handeln von Nachteilen nach der Generierung, werden die Punkte für diese nie gutgeschrieben oder abgezogen. Nachteile können von der SL im Spiel vergeben werden, oder der Spieler geht gegen seinen Nachteil vor und überwindet ihn, dann wird er von der SL davon freigesprochen.

Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler während des Spiels nie mehr als fünf Vor- und Nachteile besitzen sollte. Hat er dieses Limit erreicht, so kann er nur noch Nachteile im Spiel bekommen. Er muss also seine Nachteilliste abbauen, um sich einen Vorteil erspielen zu können.

Die Vorteile

Vorteile und ihre Kosten

<u>Name des Vorteils</u>	<u>Kosten in EPs</u>	<u>Bemerkung</u>
Adel	2	
Glück im Spiel	2	
Gute Konstitution	5	Nur für Kriegercharaktere, Waldläufer, Kampfmagier. Wald- und Auelfen ohne Magietalent.
Gute Leitung nach oben	2	
Immunität gegen ein bestimmtes Gift	Stufe des Giftes	
Immunität gegen eine bestimmte Krankheit	Stufe der Krankheit	
Immunität gegen Hitze oder Kälte	2	
Magieregeneration	4	Nur für Magiebegabte
Magieresistenz 1	3	
Magieresistenz 2	6	
Magieresistenz 3	9	
Magietalent	5	Nur für Zauberer, Wald- und Auelfen ohne Gute Konstitution.
Mut 1	3	
Mut 2	6	
Schmerzunempfindlichkeit	2	
Schnellere Heilung	5	
Überlebenswille	3	
Zeitgefühl	1	
Zweites Gesicht	3	

Die Vorteile im Einzelnen

Adel

Es besteht die Möglichkeit, sich zu Beginn der Charaktererschaffung dafür zu entscheiden, seinem Charakter „blaues Blut“ mitzugeben. Dies geschieht natürlich in kleinem Rahmen. Ein Anfangscharakter als Baron oder Graf erscheint nicht sonderlich glaubwürdig. Es sollte jedoch immer die Möglichkeit offen bleiben, einen höheren Stand zu erreichen. Wer einen Adligen spielen will, sollte sich klar sein, dass der Titel ihm Rechte und Pflichten bringt. Außerdem verliert jeder Adelige seine Glaubwürdigkeit, wenn er auf Dauer ohne Dienerschaft reist. Der Anfangsstand sollte stets mit einer Länderorga besprochen werden, da so ein Adelliger ja auch sein Land repräsentiert.

Glück im Spiel

Würfelergebnisse, die einem Charakter mit dieser Eigenschaft nicht gefallen, darf er einmal wiederholen, das Gleiche gilt bei Kartenspielen. Die Karten, die er nicht haben will, werden einfach als nicht gegeben betrachtet, er darf sich einmal neue Karten geben lassen.

Dies gilt jede Runde neu.

Gute Konstitution

Nur für Krieger, Waldläufer und Zauberer mit dem Spezialgebiet „Kampf“.

Der Charakter erhält einen Lebenspunkt zusätzlich. Dieser Vorteil umschreibt die harten, langen Jahre des ständigen Trainings, des Fithaltens. Dieser zusätzliche Lebenspunkt muss jeden Tag wieder „aufgeladen“ werden, indem der Körper mindestens eine Stunde lang trainiert wird – ansonsten verfällt der Punkt. Spielerisch lässt sich so etwas gut durch Schwerttänze, Übungskämpfe, Kniebeugen und dergleichen mehr darstellen.

Gute Leitung nach oben

Ein Vorteil, der gepflegt werden muss (das bedeutet nicht, dass jeden Morgen vor dem SL-Zelt eine neue Flasche Met zu stehen hat). Der Gott, zu dem die Person eine Gute Leitung hat, gibt dem Charakter einmal in 2 Tagen die Fähigkeit eine Eigenschaft (eine Vorteilseigenschaft oder eine Fertigkeit), die er nicht beherrscht, zu nutzen. Auch ist denkbar, dass sich der Charakter etwas wünscht und dieser Wunsch in Erfüllung geht. Anmerkung: Ein Gott ist keine Wunschmaschine. Auch sei angemerkt, dass Götter sich nicht ständig mit Kleinigkeiten der Menschen beschäftigen wollen. Sollten diese Wünsche den Gott belästigen oder ihm gar missfallen, verliert der Spieler diesen Vorteil schnell wieder. Das kommt natürlich auf den Gott an. Wie dieser Vorteil im Spiel zum Tragen kommt, hängt vor allem von der SL ab. Noch einmal sei definitiv gesagt, wann und wie der Gott reagiert, ist Auslegungssache.

Immunität gegen ein bestimmtes Gift

Eine bestimmte Giftart kann dem Charakter nichts anhaben. Er ignoriert die Auswirkungen dieser Substanz. Der Spieler sucht sich eine Giftart aus und zahlt dafür die entsprechenden Punkte.

Immunität gegen eine bestimmte Krankheit

Der Charakter ist gegen eine bestimmte Art von Krankheit immun.

Immunität gegen Hitze oder Kälte

Der Charakter ist entweder extrem hohen oder niedrigen Temperaturen gegenüber unempfindlich. Durch Angriffe, die zumindest zum Teil auf diesen Effekten beruhen, erleidet

er einen Schaden weniger, ebenso durch Zaubersprüche, die Kälte- oder Hitzeeffekte beinhalten. Die Rüstung ist natürlich nicht vor diesen Effekten geschützt. Echsen können den Vorteil *Kälteimmunität* nicht wählen. Außerdem ist es nicht erlaubt Immunität gegen Kälte und Hitze zu nehmen.

Magieregeneration

Der Magiekundige ist empfindlich für die, ihn umgebenden, magischen Kräfte und regeneriert über den Tag hinweg verlorene Magiepunkte (MPs) aus der Umgebung. Dafür muss er nicht meditieren. Der Charakter nimmt einen MP pro Stunde auf, insgesamt aber nur ein Viertel der MPs, die er normalerweise pro Tag zum Zaubern zur Verfügung hat (mathematisch runden).

Magieresistenz (1/2/3)

Direkte Zauber der jeweiligen oder niedrigeren Stufen bewirken rein gar nichts, wenn sie auf eine Person mit dieser Eigenschaft gesprochen werden. In der dritten Stufe dieses Vorteils ist man sogar vor Hexenflüchen der Stufe 1 geschützt. Siehe hierzu auch die Liste auf Seite 168.

Magietalent

Der Zauberkundige kann Sprüche leichter lernen. Jeder Spruch, den er erlernt kostet ihn einen Erfahrungspunkt weniger, aber immer mindestens einen. Außerdem ist er in der Lage, Zaubersprüche von Schamanen zu erlernen.

Mut 1

Mit dieser Fähigkeit wird man in bestimmten Situationen verweilen, in denen jeder andere „Reiðaus“ nehmen würde, und sich dem vermeintlich übermächtigen Gegner stellen. Ohne diesen Vorteil verursacht das Auftauchen von Untoten so viel Furcht, dass der Charakter seine Beine in die Hand nimmt. Der Vorteil hilft einem Ruhe und Konzentration für den Kampf gegen Geisterscheinungen oder Untote zu bewahren. Magier, die sich der Nekromantie verschrieben haben, benötigen diesen Vorteil auf jeden Fall.

Mut 2

Bei diesem Vorteil kann sich der Charakter sogar beim Auftauchen eines Dämons noch diszipliniert verhalten und ihm gegenüberstehen. Dämonenbeschwörer brauchen diesen Vorteil.

Alle Vorteile von *Mut 1* gelten auch bei *Mut 2*.

Schmerzunempfindlichkeit

Der Charakter hat so gut wie kein Schmerzempfinden. Wird der Charakter gefoltert, bleibt es seine Entscheidung, ob er Informationen preisgibt, um sich zu retten, oder ob nicht. Die Folter kann ihn jedenfalls nicht dazu zwingen. Bei einem Zweikampf ist es zu empfehlen, dem Gegner klarzumachen, dass man diese Fähigkeit besitzt und nicht einfach seine erlittenen Treffer „pappnasig“ ausspielen. Außerdem geht die Wirkung eines Schmerz-/Qualzaubers fast spurlos an einem vorbei. Ebenso wenig kann der Charakter gepömpft werden.

Schnellere Heilung

Bei einem Charakter, der diesen Vorteil besitzt, verheilen alle Wunden in der Hälfte der Zeit.

Überlebenswille

Der Charakter fällt nicht in Ohnmacht, wenn er 0 Lebenspunkte erreicht hat. Er hat noch die Möglichkeit, aus eigener Kraft 2 Minuten um Hilfe zu rufen, 50 Meter weit zu robben oder in seiner Tasche nach einem rettenden, teuren Elixier zu suchen, es zu entkorken und zu trinken.

Dem Charakter bleiben vier Minuten bei vollem Bewusstsein, bevor er für eine Minute in die Bewusstlosigkeit sinkt und dann schlagartig verstirbt.

Zeitgefühl

Ein unglaublich gutes Zeitgefühl ist dem Charakter gegeben. Er darf eine Uhr benutzen, die er auch zum Stoppen und für den Countdown einsetzen darf. Sie sollte stets gut versteckt sein.

Zweites Gesicht

Visionen, Träume, etc. verraten dem Charakter schleierhaft, was die Zukunft so bringen wird. Wenn sich die SL ein wenig Mühe gibt, sollte es so sein, dass ein solcher Charakter 5 Minuten bis eineinhalb Stunden vor einem Ereignis einen Wink bekommt, dass etwas Entscheidendes passieren wird.

Die Nachteile

Nachteile und ihre Bonuspunkte

<u>Name des Nachteils</u>	<u>Bonus</u>	<u>Bemerkung</u>
Aberglauben	1	
Allergie 1 / 2 / 3	1 / 2 / 3	
Amnesie	4	
Angst vorm Medicus	3	
Außenseiter	1	
Berserker	6	
Besessenheit	2	
Blind	4	
Blutdurst	3	
Bluter	6	
Dummheit	2	
Ehrenhaftigkeit	2	
Einarmig	2	
Einäugig	2	
Erfahren 1 / 2 / 3	s. dort	
Feind 1 / 2 / 3	2 / 4 / 6	
Gelübde	1	
Gesucht 1 / 2 / 3	2 / 4 / 6	
Gier	2	
Höflichkeit	1	
Intoleranz	1	
Kein Benimm	1	
Kodex gegen Magie	3	
Kodex gegen Waffen	2	
Lahm	2	
Luxusbedürftig	1	
Magieablehnung	1	
Nachtblindheit	3	
Narbe / Entstellung	1	
Pessimistisch	1	
Phobie 1 / 2 / 3	1 / 2 / 3	

Sadistisch	1	
Schlechte Konstitution	5	Nicht für Kämpfer, Waldläufer und Kampfmagier
Schlechter Ruf	3	
Stottern	2	
Stumm	3	
Taub	2	
Todessehnsucht	4	
Verflucht 1 / 2 / 3	1 / 3 / 5	
Vergebend	2	
Wahnsinn	3	
Zwanghafte Neugier	1	

Die Nachteile im Einzelnen

Aberglauben

Der Charakter der diesen Nachteil besitzt, hat einen Gegenstand oder eine Situation auf die er mit Unbehagen reagiert. Für diesen Charakter haben viele bzw. alle Momente eine Bedeutung, denen er einen bestimmten Wert zuschreibt.

Allergie

Der Charakter ist gegen eine bestimmte Substanz allergisch. Natürlich sollte sich der Spieler dabei etwas aussuchen, was von der SL eingeplant werden kann. Ebenso muss man unterscheiden inwieweit die Auswirkungen der Allergie den Spieler beeinträchtigen und wie häufig die Auslöser vorkommen.

Geringe Beeinträchtigung (Übelkeit, Konzentrationsschwäche, Kopfschmerzen etc.)

Starke Beeinträchtigung (Schwindelanfälle, plötzlicher Zusammenbruch, Atemnot...)

Seltener Auslöser (bestimmte Pflanze, Trank, Gift, Rasse, etc.)

Häufiger Auslöser (Wasser, Licht, ...)

Amnesie

Der Charakter hat sein Gedächtnis verloren und hat keinerlei Erinnerungen an seine persönliche Vergangenheit. Er weiß weder seinen Namen noch kennt er seine Eltern bzw. Verwandte oder seine Herkunft. Die Hintergrundgeschichte sollte er der SL jedoch andeutungsweise aufschreiben, weil die sich sonst selbst was einfallen lässt (☺).

Angst vorm Medicus

Ein Charakter der diesen Nachteil besitzt, hat tierischen Schiss vor der Schmerz- oder Wundbehandlung. Es ist für ihn eine seelische Qual auch nur an einen Medicus zu denken.

Außenseiter

Dieser Charakter hat entweder etwas an sich, das ihn unausstehlich macht oder er ist es einfach selbst. Erklärt sich sonst eigentlich von selbst.

Berserker

Der Charakter leidet an einer Art Psychose, die ihn in einen Rauschzustand versetzt. Ausgelöst wird sie durch einen bestimmten Moment (z.B. ein Wappen, eine Handlung, den Diebstahl des Beutels *g* etc.). D.h. es gibt einen Auslöser, der, sobald er auftaucht, unweigerlich den Berserker in seinen Zustand versetzt. Ebenfalls kann der Rausch vom

Berserker selbst ausgelöst werden, indem er sich in seine eigene Wut hineinsteigert. Der Rausch selbst ist von solch wilder Natur, dass er jedermann sofort auffällig wird. Dem Berserker bildet sich Schaum um den Mund (der Charakter legt sich eine halbe Brausetablette auf die Zunge, lässt 5-6 sec vergehen, und dann...) und verfällt daraufhin in wilde Wutausbrüche. Diese enden mit der Bewusstlosigkeit des Berserkers (Wutausbruch ca. 1 min; der (N)SC zählt so ungefähr bis 60; Bewusstlosigkeit: 1min. ebenfalls zählen) Während des Rausches sind die Sinne getrübt, so dass der Berserker zwischen Freund und Feind nicht unterscheiden kann. Völlig von seinen Aggressionen übermannt, beginnt der Charakter auf alles einzuschlagen, was sich bewegt und nicht auf dem Boden liegt. Die in ihm lodernde Wut verleiht ihm dabei unbändige Kraft. Die Schläge eines Berserkers (sofern sie mit einer Waffe, die größer als ein Kurzschwert geführt werden) erzielen einen Punkt mehr Schaden als sonst üblich: 2 TREFFERPUNKTE!

Während seines Wahns spürt der Berserker keinen Schmerz. Sollte er tödlich verletzt werden, wacht er ohne Heiler nicht wieder auf.

Zum Spiel eines Berserkers: der SC sollte sich dessen bewusst sein, dass solche seiner Art meist verjagt, wenn nicht gar gelyncht werden, da sie für Freunde, Familien und Dorf eine Gefahr darstellen. Ebenso sollte der Spieler, wie eigentlich jeder andere auch, darauf achten, dass er in seinem "Wahn" nicht zu fest mit seiner Waffe zuschlägt. Den Anderen hilft wohl nur, sich auf den Boden zu legen und zu warten, bis Hilfe eintrifft...

Besessenheit

Ein Besessener ist nie allein. Im Körper des Charakters lebt ein Geist. Dieser ist in der Lage vom Körper des Charakters Besitz zu ergreifen.

Blind

Darzustellen durch eine fast undurchsichtige Augenbinde oder, jedoch um einiges teurer, weiße Kontaktlinsen. Da es für einen sehenden Menschen schon ohnehin nicht leicht ist, sich im Dunkeln fortzubewegen, empfiehlt es sich, diesen Nachteil nur zu nehmen, wenn andere Spieler den „Blinden“ mit sich nehmen.

Nicht zu vergessen: dies ist eine enorme Verantwortung! Schließlich soll es ja nicht zu wirklichen Verletzungen kommen.

Blutdurst

Als Erstes sei damit die sprichwörtliche Gier nach dem roten Lebenselixier gemeint. Die perfide Lust, Blut zu sehen, zu schmecken oder gar zu trinken. Sollte ein Spieler zum Vampir gemacht werden, ist es nicht so, dass er den Charakter verlieren muss. Wenn er einige Auflagen in Kauf nimmt, kann er seinen Charakter weiterspielen. Dieser Nachteil ist eine dieser Auflagen. Der Blutdurst veranlasst den Charakter beim Anblick von Blut, dem Verlangen nachzugeben, es sich zu Eigen zu machen. Jedoch ist es ganz anders als z.B. beim Berserker, der Jagdinstinkt wird geweckt. Vorsichtig und intelligent wird dieser Trieb von seinem Opfer verlangen, sich ihm zu beugen.

Bluter

Sobald eine Person mit diesem Nachteil im Kampf oder auch nur von einem Nadelstich/Dolchkratzer getroffen wird, schwindet dessen Lebenszeit drastisch. Er verliert alle 5 Minuten einen Lebenspunkt. Ab 0 Lebenspunkten verbleiben für diesen Charakter nur noch 3 min. bis er endgültig tot ist. Diese Person kann nur von einem Medicus vor dem Verbluten bewahrt werden. Erweiterte Erste Hilfe reicht definitiv nicht aus! (Ebenfalls wirkt natürlich ein elfischer Heilzauber)

Dummheit

Der Spieler hat einen beschränkten Geist mit kleiner Wahrnehmungs- oder Auffassungsgabe. Er wird nicht in der Lage sein, komplexere Zusammenhänge zu kombinieren. Dumme können gerade noch so *Lesen und Schreiben 1* und *Rechnen 1* lernen. Hochgeistige Dinge bleiben dem Charakter eben verborgen.

Ehrenhaftigkeit

Diese Tugend bringt es mit sich, dass der Charakter keine Kampfhandlungen ausübt, wenn diese den Gegner überraschen, durch Betrug und List übertölpeln oder schlicht den eigenen Vorteil so enorm ausbauen, dass der Gegner von vornherein keine Aussicht auf Gewinn hat. Er führt keine Angriffe von hinten, kündigt einen Feldzug an (d.h. einen Angriff, an dem mehrere Kämpen beteiligt sind), um dem Gegner die Möglichkeit zur Aufgabe oder aber die Zeit zu geben, die er braucht, um ein paar Söldner anzuwerben. Solche Feldzüge kündigt der Ehrenhafte auch anderen Rassen z.B. Orks an.

Einarmig

Bitte nicht den Unterarm an den Oberarm binden, sonst braucht die SL wirklich nach dem Con einen Arzt! Am besten und relativ günstig stellt man so etwas durch einen zu langen Hemdsärmel und einen Pappmaché-Stumpf, der dementsprechend bemalt ist, dar. Falls der ganze Arm fehlen soll, raten wir, ihn hinter den Rücken zu binden.

Einäugig

Darzustellen ist *Einäugigkeit* durch eine Augenbinde, die von der SL gecheckt wird. Bei der Binde ist von vornherein darauf zu achten, dass sie bequem sitzt. Eine andere Möglichkeit ist es, leicht durchsichtiges Material zu verwenden, um die Gefahr der Verletzung zu minimieren.

Erfahren

Der Charakter hat schon zu Beginn Contage auf dem Buckel und erhält dementsprechend alle Vorteile (mehr Magiepunkte, Contage in EPs,...). Nachteil daran ist, dass der Charakter schneller ins Alter kommt.

Stufe 1: Der Charakter ist 5 Contage älter und hat somit zu Beginn 5 EPs mehr. Er beginnt jedoch schon nach dem 40. Contag zu altern.

Stufe 2: Der Charakter ist 10 Contage älter und hat somit zu Beginn 10 EPs mehr. Er beginnt jedoch schon nach 25 Contagen zu altern.

Stufe 3: Der Charakter ist 15 Contage älter und hat somit zu Beginn 15 EPs mehr. Er beginnt jedoch sofort zu altern. Er bekommt also die nächsten 50 Tage nur jeden zweiten Contag einen EP.

Feind

Den Nachteil *Feind* sollte man mit Bedacht wählen, da er auftauchen wird. Je nachdem wie sehr der SC mit dieser Person verfeindet ist und welche finanziellen Mittel dieser zur Verfügung hat, ist der Nachteil gestaffelt.

Gelübde

Einige Beispiele:

Armut: der Charakter gibt das verdiente, gefundene, etc. Geld an eine kirchliche/priesterliche Organisation ab.

Schweigen: z.B. von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang. Kein Frohgemut, kein Lachen, Tanzen, Singen...

Gesucht

Dieser Charakter kann davon ausgehen, dass die SL bemüht sein wird, Gerüchte zu streuen und gegebenenfalls Steckbriefe aufzuhängen. Das hängt davon ab, was der Charakter verbrochen hat und was auf seinen Kopf ausgesetzt ist. Um sich eine Vorstellung machen zu können:

Gesucht 1: Betrag von einigen Kupfer (Hühnerdieb). Wanted: lebendig

Gesucht 2: Betrag von einigen Silber (Mörder/ Meuchler). Wanted: tot oder lebendig

Gesucht 3: Goldwert(Landesverräter/ Attentäter/ Staatsfeind). Wanted: nur Tot

Gier

Übersteigerte Sehnsucht nach allerlei (Intime- !) Wertgegenständen und (Intime- !) Geld. Er kann fast nicht anders, als sich die nützlichen Dinge Anderer zu Eigen zu machen. Davor bleiben selbst die Dinge der Kumpane nicht verschont.

Höflichkeit

Der Charakter ist immer nett und zuvorkommend. Er wird selbst seinem Gegner gegenüber höflich sein. Er besteht auf seine Anrede und bevorzugt etikettierte Gesellschaft.

Intoleranz

Dieser Nachteil richtet sich gegen eine bestimmte Personengruppe, Vereinigung, Rasse oder Klasse.

Kein Benimm

Höflichkeit und Etikette ist dem Charakter fremd und wenn er darauf hingewiesen wird, ignoriert er es gegebenenfalls.

Kodex gegen Magie

Dieser Nachteil darf nicht mit *Magieablehnung* kombiniert werden.

Wenn es nur irgendeine Möglichkeit gibt, und sei sie noch so utopisch, wird der Charakter mit diesem Nachteil alles daran legen, Magie außen vor zu lassen. Sollte etwas doch nicht ohne Magie funktionieren, wird er dennoch darauf beharren eine andere Lösung zu finden.

Kodex gegen Waffen

Der Charakter lehnt aus ethischen oder moralischen Gründen Waffen aller Art ab. Selbst Dolche finden bei ihm nur die Verwendung des Brotaufschneidens. Selbst im äußersten Notfall würde er eine vorhandene Waffe nicht nutzen.

Lahm

Darzustellen durch das Schienen eines Beines. Ob Kampfverletzung oder Geburtsfehler, dieser Charakter hat durch sein Handicap die Fähigkeit der schnellen und eleganten Bewegung eingebüßt.

Luxusbedürftig

Der Charakter hat das Verlangen nach Bedürfnisbefriedigung im höchsten Maße.

Magieablehnung

Magieablehnung ist eine abgeschwächte Form des *Kodex gegen Magie* und darf somit nicht damit kombiniert werden. Nach einer guten Argumentation lässt sich so ein Charakter von der Notwendigkeit der Magie überzeugen. Das heißt aber noch lange nicht, dass er den

Vorschlag, Magie in einer gewissen Situation zu gebrauchen auch in Zukunft befürworten wird. Nein, Magie wird immer ein Streitpunkt in seinem Leben bleiben.

Nachtblindheit

Dieser Nachteil beschreibt die Einschränkung, nachts nichts sehen zu können. Dies beinhaltet, dass mit Eintritt der Dämmerung der Charakter arge Probleme hat, Freund und Feind, Konturen, Bewegungen etc. zu erkennen. Gerät dieser Charakter in einen Kampf, kann er versuchen, sich zu verteidigen oder aus dem Kampf zu fliehen. Kämpfen kann er auf keinen Fall.

Narbe / Entstellung

Dieser Nachteil sollte offensichtlich sein. Durch die aufgeklebte oder geschminkte Narbe muss der Charakter identifizierbar sein.

Pessimistisch

Negative Weltanschauung: Es kann nur noch schlechter werden!

Phobie

Angst, ähnlich wie beim Nachteil *Allergie*. Es kommt auf die Auswirkung und die Wahrscheinlichkeit an, wann diese Phobie ausgelöst wird.

Beeinträchtigung: schwach, mittel oder stark

Auslöser : selten, gelegentlich oder häufig

Sadistisch

Sadistisch ist jemand, der die Eigenschaft besitzt, andere verletzen oder gar töten zu wollen. Wann immer es geht, versucht er eine Konfrontation so anzuheizen, dass sie auf körperliche Gewalt hinausläuft, wobei nicht unbedingt ein offener Kampf gemeint sein muss.

Schlechte Konstitution

Der Charakter hat von Haus aus einen schlaksigen, dünnen Körper oder eben einen `gut gebauten`, der mit schlechter Pumpe versehen wurde. Ihm fehlt ein Lebenspunkt.

Schlechter Ruf

Dieser Charakter hat sich durch seine schlechte Arbeit, eine grob verpatzte Prüfung oder eine üble noch nicht verbrecherische Tat, ins Gerede gebracht. Wenn das einfache Volk erst einmal etwas zu erzählen hat, dann erfährt dies gleich die gesamte Nachbarschaft, Verwandt- und Bekanntschaft. Somit hat dieser Charakter damit zu rechnen, dass er ungern bzw. unfreundlich behandelt/bewirtet wird. Auch kann es passieren, dass er mit Lügen und Verleumdungen zu kämpfen hat.

Stottern

Erklärt sich von selbst.

Stumm /Taub

Dies bedarf fast keiner Erklärung, hilfreich bei einem Tauben sind Oropax.

Todessehnsucht

Der Charakter nimmt jede Chance zum Sterben wahr. Todessehnsüchtige sind keine Selbstmörder, eher die ständigen Melancholischen.

Verflucht

Auf dem Charakter lastet ein Hexenfluch. Es ist immer ein permanenter Hexenfluch der Stufe 1 bis 3.

Vergebend

Der Charakter vergibt jedem, der auch nur reumütig aussieht.

Wahnsinn

„Ja..... ich..... bin WaaaaAhhNN.....SinNNnniiG!!!“ Der Charakter hat eben ein ziemlich verschrobenes Weltbild. Ihre Reaktion darauf ist eben ihr Verhalten.

Zwanghafte Neugier

Nichts was auch nur interessant sein könnte darf dem Charakter entgehen. Alles will er wissen, selbst mit eigenen Augen gesehen haben, in den eigenen Fingern gehalten oder nur gehört haben.

Wer schafft was und vor allem mit wem? Er interessiert sich für jedes Geheimnis.

Die Talente

Talente und ihre Kosten

<u>Name des Talents</u>	<u>Kosten</u>	<u>Bemerkung und Voraussetzung</u>
Alchemie (1 bis 10)	1 pro Stufe	Lesen & Schreiben 2; Rechnen 2; (Trankkunde + Giftkunde = 10 Stufen)
Äxte und Wuchtwaffen	3	
Betäuben	1	Wissen des Medicus
Bognerhandwerk	3	
Dieben	3	
Dolche	1	
Einfache Rüstung flicken	2	
Einfache Rüstung reparieren / herstellen	4	
Einhandwaffen	3	
Entfesselungstrick	2	
Erste Hilfe	2	
Erweiterte Erste Hilfe	3	Erste Hilfe
Fallen entschärfen 1	1	
Fallen entschärfen 2	1	Fallen entschärfen 1
Fallen entschärfen 3	2	Fallen entschärfen 2
Fallen entschärfen 4	3	Fallen entschärfen 3
Fallen entschärfen 5	3	Fallen entschärfen 4
Fallen stellen 1	1	
Fallen stellen 2	2	Fallen stellen 1
Fallen stellen 3	3	Fallen stellen 2
Fallen stellen 4	4	Fallen stellen 3
Fallen stellen 5	5	Fallen stellen 4
Falschspiel 1	4	
Falschspiel 2	3	Falschspiel 1
Falschspiel 3	4	Falschspiel 2

Fesseln	4	
Feuer machen	1	
Geschichte & Heraldik	3	Lesen & Schreiben 2
Giftheilkunde	4	Pflanzenkunde
Giftkunde (1 bis 10)	2 pro Stufe	Pflanzenkunde
Handschrift imitieren	3	Lesen & Schreiben 2
Holzschild reparieren/herstellen	3	
Karten zeichnen	3	Orientierung
Kettenhemd flicken	2	
Kettenwaffen	4	
Krankheitsbekämpfung 1	1	
Krankheitsbekämpfung 2	2	Krankheitsbekämpfung 1
Kriegsstrategie	4	Monsterkunde
Legendenwissen & Heldenerzählungen	3	
Lehren	3	
Lehren eines Fachgebietes	4	Lehren
Lesen & Schreiben 1	1	
Lesen & Schreiben 2	1	Lesen & Schreiben 1
Meditation	2	Nur für Magiekundige
Metallrüstung reparieren / herstellen	4	
Meucheln 1	6	Dolche
Meucheln 2	5	Meucheln 1
Meucheln 3	5	Meucheln 2
Meucheln 4	6	Meucheln 3
Monsterkunde	2	
Mystische Klänge (1 bis 3)	4 pro Stufe	Lesen & Schreiben 2, Geschichte, Heraldik und Heldenerzählungen; Nur für Barden
Narbe wegheilen	1	Wissen des Medicus
Orientierungssinn	2	
Pfeile bauen	3	
Pflanzenkunde	3	
Pömpfen	2	
Quasseln (1 bis 2)	3 pro Stufe	Nur für Kender
Rechnen 1	1	
Rechnen 2	1	Rechnen 1
Rüstung verbessern	4	Einfache Rüstung reparieren und/oder Metallrüstung reparieren
Schilder	3	Einhandwaffen, Äxte und Wuchtwaffen <u>oder</u> Kettenwaffen
Schlösser knacken 1	2	
Schlösser knacken 2	3	Schlösser knacken 1
Schlösser knacken 3	4	Schlösser knacken 2
Schlösser knacken 4	5	Schlösser knacken 3
Schlösser knacken 5	6	Schlösser knacken 4

Schmieden 1	4	
Schmieden 2	5	Schmieden 1
Schusswaffen	3	
Siegel fälschen	4	
Spuren lesen	2	
Stangenwaffen	4	
Stöcke	0	
Taschendieberei	2	
Trankkunde (1 bis 10)	2 pro Stufe	Pflanzenkunde
Tinkturen analysieren 1	3	Pflanzenkunde
Tinkturen analysieren 2	6	Tinkturen analysieren 1
Verhandlungsgeschick	5	Monsterkunde, Nicht für Kender
Verteidigungsstab	0	
Waffenloser Kampf 1	1	
Waffenloser Kampf 2	1	Waffenloser Kampf 1
Waffenloser Kampf 3	2	Waffenloser Kampf 2
Waffenloser Kampf 4	2	Waffenloser Kampf 3
Waffenloser Kampf 5	3	Waffenloser Kampf 4
Waffenmeister	2	Nur Krieger min. 20 Contage
Waffenmeistertalent - Rüstungsgewöhnung - Waffe aufstocken - Schild verbessern	8 pro Talent	Waffenmeister
Wissen um das Anfertigen von Spruchrollen	4	Lesen & Schreiben 2; Nur für Zauberer
Wissen des Medicus	1	Wundversorgung 2, Lesen & Schreiben 2, Pflanzenkunde
Wundfieberbekämpfung	2	Krankheitsbekämpfung 2
Wundversorgung 1	5	Erste Hilfe 2
Wundversorgung 2	6	Wundversorgung 1
Wundversorgung 3	7	Wissen des Medicus <u>oder</u> Schamane
Wurfwaffen	3	
Zauberbuch herstellen	6	Nur für Zauberer (min. vom Stand eines Meisters)
Zweihänder	5	Nur für Krieger
Zweihändiges Kämpfen	5	Nur für Krieger

Lernen von Talenten

Besonderheiten und Voraussetzung um ein Talent lernen zu können, finden sich in obiger Liste. Das Lernen von Talenten muss ausgespielt werden. Man kann ein Talent nur von jemandem lernen, wenn dieser es auch beherrscht. Um ein neues Talent zu lernen, muss man sich pro EP eine Stunde intensiv damit befassen. Wurde ein Talent auf einem Con gelernt, ist dies beim Auschecken der SL mitzuteilen. Diese bestätigt das neue Talent auf dem Charakterblatt.

Zwischen den Cons ist es nicht möglich zu lernen, jedoch ist es möglich ein Thesenpapier oder eine Zeitvergünstigung bei seiner Länder-SL zu bekommen, wenn man eine gute Erklärung hat, wo man das Talent outtime lernt. Die EP-Kosten zum Lernen eines Talentes findet ihr in der Talentliste.

Alchemie

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Äxte und Wuchtwaffen

Jede Axt und jeder Hammer, Streitkolben etc. Auch die zweihändig geführten Exemplare.

Betäuben

Ein Medicus kennt Mittel und Wege, einem Patienten Schmerzen zu nehmen. Wirkt auch bei Schmerz- und Qualzaubern. Seine Patienten spüren bei seiner Behandlung keinen Schmerz. Sollte ein Patient, der den Nachteil *Angst vorm Medicus* besitzt, vom Medicus mit dieser Fähigkeit geheilt werden, verliert er diesen Nachteil.

Bognerhandwerk

Ein Bogner kennt sich mit dem Verarbeiten von verschiedenen Holzsorten aus, weiß welche Tiersehnen sich für welchen Bogen eignen und wie viel ein solcher Bogen wert ist. Im Spiel heißt das für den Charakter: Sollte er unbewaffnet in den Wald fliehen müssen, kann er sich nur mit seinen Händen eine Waffe basteln. Er gibt der SL Bescheid und spielt eine Stunde aus, wie er sich einen Bogen baut. Daraufhin wird die SL ihm einen Kurzbogen zur Verfügung stellen (inkl. 2 Pfeilen). Diese sind entweder die abgenommenen bzw. verlorenen eigenen Waffen des Spielers oder nur ein provisorischer Bogen, der nicht allzu gut gelungen ist und nur diese zwei Schüsse abgeben kann, bevor er bricht (SL-Eigentum).

Dieben

Dieses Talent umfasst den Raub größerer Gegenstände. Der Dieb hinterlässt an Ort und Stelle des geraubten Gutes ein Pergament mit seinem Zeichen und dem Satz: "Gestohlener Gegenstand" oder für die lustigeren Diebe: "Hier fehlt doch was". Das Zeichen ist wiederum nur ihm und der SL bekannt. Um den Verdacht eines echten Outtime-Diebstahls auszuschließen, bringt der Dieb sofort nach dem Raub das gestohlene Gut zu seinem Hehler (natürlich die SL). Dort handelt er möglicherweise noch seinen Preis aus. Der Bestohlene erfährt bei der SL ob seine Sachen abgegeben wurden.

Dolche

Erklärt sich von selbst, oder?

Einfache Rüstung flicken

Mit diesem Talent kann man seine getragene Leder oder Fellrüstung notdürftig reparieren. Das heißt, man kann seiner Torsorüstung max. 1 Punkt wiedergeben. Dazu benötigt man 20 Minuten Zeit, eine Ahle und einen Faden.

Einfache Rüstung reparieren / herstellen

Ein Handwerk, das auf einem Con von jedem Krieger in Anspruch genommen wird. Meist kümmert er sich nicht auch noch selbst um seine Rüstung, wenn er verletzt aus einem Kampf kommt. Jedoch soll es den ein oder anderen geben, der eine leichte Rüstung selbst reparieren kann. Doch selbst der Geschickteste braucht zum Reparieren geeignetes Werkzeug! Zu leichtem Rüstungsmaterial zählt weiches Leder, Holz, Knochen und jede Form der schweren Lederrüstung. Der Charakter kennt den Umgang mit Lederschere und Nietzange. Pro

Rüstungspunkt, der wiederhergestellt werden soll, wird eine Zeitspanne von 10 Minuten benötigt.

Um eine einfache Rüstung herstellen zu können, benötigt man ausreichend Material und Werkzeug. Für jeden Rüstungsschutzpunkt benötigt man 20 Minuten Zeit.

Einhandwaffen

Sind hauptsächlich Schwerter und Hieb Waffen, alles was größer als ein Dolch und nicht größer als ein Einhandschwert ist. Darunter fällt auch der beliebte Anderthalbhänder.

Entfesselungstrick

Der Charakter kann sich selbst befreien, Selbst Eisenfesseln sind kein Hindernis.

Um sich zu befreien, braucht er 3 Minuten, währenddessen zählt er bis 180. Danach ist er frei. Wurde der Charakter von jemandem gefesselt der das Talent *Fesseln* besitzt kann er sich nicht befreien. Ohne dieses Talent ist es nicht möglich, sich ohne jegliches Hilfsmittel (Klinge, scharfkantiger Stein,...) selbst aus den Fesseln zu befreien.

Erste Hilfe

Erste Hilfe umfasst die Kenntnis um sachgemäßes Verbinden von Wunden, Abbinden bei einer Vergiftung und Verzögerung einer Krankheit durch Verabreichen eines Krautes. Nötig dafür sind die jeweils richtigen Utensilien: Kraut, Verband,... (ein Verband, der über einer Kleidung angebracht wird, ist nicht effektiv). Das Anlegen dauert seine Zeit (1 min). *Erste Hilfe* erzielt den Effekt, dass ein Verblutender am Leben gehalten werden kann. Solange der Ersthelfer am Patienten ist, muss der Verblutende nicht weiterzählen. Eine Vergiftung/Krankheit wird für 10 min gestoppt. *Erste Hilfe* bringt keinen Lebenspunkt wieder!

Erweiterte Erste Hilfe

Das Talent *Erweiterte Erste Hilfe* ermöglicht es dem Anwender, einen Charakter, der auf 0 Lebenspunkten ist, vor dem Verbluten zu retten. Der Ersthelfer macht den Patienten in 10 Minuten so stabil, dass er normal regenerieren kann und transportfähig ist. Dieses Talent gibt dem Behandelten keine LP wieder. Der Patient ist solange bewusstlos, bis er einen LP regeneriert hat.

Fallen entschärfen (1 bis 5)

Intimefallen sind Holzkästchen, in denen 7 Hölzchen stecken. Die Hölzchen sind grün, rot oder gar nicht markiert, jedoch so, dass man dies nicht von außen sehen kann. Es sind Fallenstufe+1 rote Hölzchen, ein grünes Hölzchen und die Restlichen nicht markiert. Zieht man ein grünes Hölzchen, ist die Falle entschärft, zieht man ein Rotes, so ist die Falle ausgelöst. Im Kästchen befindet sich ein Zettel mit der Wirkung der Falle.

Der Fallenentschärfer hat Fehlversuche in Höhe seiner Stufe.

Fallen stellen (1 bis 5)

Wie Intimefallen aussehen ist beim Talent *Fallen entschärfen* beschrieben.

Aufgestellte Fallen dürfen auf keinen Fall so konstruiert sein, dass man sich wirklich daran verletzen kann. Eine Falle ist nur dann scharf, wenn sie einen akustischen Auslöser besitzt. Das können Glöckchen, Knallplättchen oder sonstige Lärm erzeugenden Gegenstände sein. Sobald man also ein solches Geräusch hört, ist die Falle ausgelöst und man muss in dem Holzkästchen nach der Art und Wirkungsweise der Falle nachsehen.

Mit dem Talent *Fallen stellen* ist es möglich, eine Falle in Höhe der Stufe des Talent es zu erschaffen. Pro Stufe kann der Charakter eine Wirkung (s. u.) wählen, die Wirkungen sind kumulativ.

- Alarmschrei absetzen
- Schaden verursachen (1 TP)
- Festhalten (5 min)
- Giftwirkung (Gift muss separat erworben werden)
- Für zwei Stufen ist es möglich einen SP zu verursachen

Falschspiel 1

Der Charakter hat mit diesem Talent die Möglichkeit, Würfelergebnisse zu beeinflussen. Jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, legt er zu den Spielwürfeln 2 seiner eigenen (andersfarbigen) Würfel hinzu. So würfelt er also mit mehr Würfeln und sucht sich aus allen Würfeln die zum Erfolg nötigen zusammen. Würfelt er mit „seinen“ Würfeln einen Pasch, ist sein Falschspiel aufgefliegen. Ansonsten ist für alle anderen keiner seiner Würfel intime zu sehen.

Falschspiel 2

Diesmal fliegt das Falschspiel nur auf, wenn ein 2er, 4er oder 6er - Pasch gewürfelt wurde.

Falschspiel 3

Der Charakter darf 3 Würfel benutzen. Das Falschspiel wird erkannt, sobald mit diesen ein Drilling fällt.

Fesseln

Dieses Talent gewährt dem Anwender, dass die von ihm angelegten Fesseln von niemandem zu lösen sind. Jeder Spieler muss sich Outtime befreien können, Fesseln werden also nicht fest angelegt.

Feuer machen

Dieses Talent erlaubt es dem Spieler, Streichhölzer oder ein Feuerzeug zu benutzen. Man geht davon aus, dass der Charakter im Umgang mit Feuerstein und Stahl geübt ist. Eine Bitte an unsere lieben Raucher: Zückt nicht einfach euer Feuerzeug mitten im Gespräch und fackelt so mal eben beiläufig die Fluppe an. So etwas treibt jedem Magier Tränen in die Augen. Der muss dafür nämlich einmal am Tag einen Magiepunkt aufwenden, eine Geste und einen Formelspruch ausspielen! Manchmal machen die Kleinigkeiten schon eine nette Atmosphäre aus. Nehmt doch beispielsweise zwei kleine Stöckchen vom Boden, reibt sie kurz aneinander um darauf die Flamme des Feuerzeuges den umstehenden Rauchern anzubieten. Und die Minute wartet jede Zigarette...

Geschichte & Heraldik

Der Charakter erhält von der SL geschichtliche Hintergründe, welche zur Gegend und zu den geschehenen Ereignissen passen. Ebenso kann er stets die SL (plotbezogen) danach befragen, ob es ähnliche Geschehnisse schon einmal gab. Außerdem kennt sich der Charakter mit der Heraldik aus. So manches Banner weht über den Nachbarzelten, man hört, dass ein berühmter Krieger anwesend sein soll. Genauere Informationen erhält der Inhaber dieses Talentes bei der SL. Dort bekommt er auch Auskunft über Wappen, Namen, mögliche Namen von Herrschern und Adligen sind ihm ein Begriff.

Giftheilkunde

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Giftkunde(1 bis 10)

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Handschrift imitieren

In mühevoller und fast künstlerischer Arbeit kann der Anwender dieses Talent eine Handschrift nachmachen. Er braucht dafür 20 Worte, die von demjenigen, den er imitieren will, geschrieben wurden. Sein Opfer kann diese Kopie nicht vom Original unterscheiden. Mit diesem Talent lassen sich gefälschte Dokumente entlarven, wenn es mit der Schrift des angeblichen Schreibers verglichen wird.

Holzschild reparieren/herstellen

Mit diesem Talent kann der Charakter Schilde aus Holz herstellen und reparieren. Um ein Schild zu reparieren benötigt der Kundige 2 Minuten pro Punkt. Um ein Schild herzustellen die doppelte Zeit.

Metallschilde werden mit dem Talent *Schmieden 1* repariert.

Karten zeichnen

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit erhält für 7 min eine Karte der Umgebung von der SL. Diese darf er sich nach bestem Können abzeichnen.

Kettenhemd flicken

Mit diesem Talent kann man sein Kettenhemd notdürftig reparieren. Das heißt, man kann seinen Rüstungsschutz der Torsorüstung auf max. zwei Punkt heben. Dazu benötigt man 20 Minuten Zeit pro Punkt und passendes Werkzeug.

Kettenwaffen

Diese machen nur 1 Punkt Schaden, auch wenn sie mehrere Kugeln an ihrer Kette haben.

Krankheitsbekämpfung 1

Dieses Talent birgt das Wissen über alle bekannten Krankheiten. Dazu gehört von Zahnschmerz bis zu den Pocken alles. *Krankheitsbekämpfung 1* erhöht das Immunsystem des Anwenders, so dass dieser nach dem Behandeln einer Krankheit gegen diese eine Immunität entwickelt. Hauptsächlich wird der Anwender des Talent herausfinden, was für eine Krankheit der Patient hat, die Evakuierung des Adels vorschlagen, den Krankheitsverlauf beeinflussen, Ansteckungsmöglichkeiten verhindern, den Kranken und alle, die mit ihm zu tun hatten unter Beobachtung stellen lassen und schließlich die Krankheit bekämpfen, indem er ein Gegenmittel findet.

Krankheitsbekämpfung 2

Bekämpfung von tödlichen Krankheiten

Kriegsstrategie

Handelt es sich bei den Gegnern um NSCs, ist es möglich die SL zu fragen welche Taktik der Feind benutzen könnte. Dazu gehören auch Hinweise auf mögliche Nachtangriffe und dergleichen. Der Kriegsstrategie muss natürlich Informationen über den Feind gesammelt haben.

Legendenwissen & Heldenerzählungen

Dieses Talent stellt eine höhere rollenspielerische Anforderung dar, als es von vornherein den Anschein erweckt. Es beinhaltet, dass der Charakter von der Umgebung in der der Con spielt, dem Land und den Leuten, aber auch von Geschichten und Legenden, die dort erzählt werden und wurden, gehört hat. Er bekommt von der SL mit seiner Anmeldebestätigung Vorabinformationen, die das Land und die Geschichten, die dort kursieren, betreffen. Natürlich werden sich darunter auch plotrelevante Dinge befinden. Sollte der Spieler dadurch

auffallen, dass er durch das Verbreiten von Gerüchten (womit gemeint ist, dass er nicht nur "wichtige" Infos zum Besten gibt) die Spielatmosphäre verbessert, wird die jeweilige SL den Spieler bei der nächsten Conplanung bestimmt berücksichtigen und vielleicht mehr direkte Information über den ein oder anderen Plot geben. Ein LARP lebt doch schließlich auch aus dem Zusammenwirken von SCs und der SL.

Außerdem kennt sich der Charakter mit Heldengeschichten von NSCs und auch von anwesenden SCs aus. Hört er einen Namen, kann er nachfragen, wer sich dahinter verbirgt (aber auch ihm wird nicht jeder Bauernname etwas sagen...) Sollte ein bekannter magischer Gegenstand von irgendjemandem geführt werden, ist er einer der Ersten, der es von der SL mitgeteilt bekommt.

Lehren

Um Lehren zu dürfen, bedarf es Erfahrung. Wer dieses Talent jedoch besitzt, kann alles, was er selbst kann, an andere weitergeben. Der Schüler dieses Lehrers, zahlt einen EP weniger als dieses Talent regulär kosten würde (mindestens jedoch immer einen Punkt).

Lehren eines Fachgebiets

Diese Fähigkeit ist dem Talent *Lehren* gleich. Nur hat der Charakter sich auf ein Gebiet spezialisiert (auf Zaubergebiete oder den Umgang mit Waffen). Bei einer Spezialisierung kann der Lehrer nichts anderes besser vermitteln, als das nötige Wissen und die dazugehörige Praxis, die seinem Spezialisierungsgebiet entspricht. Dafür kosten Fertigkeiten, die von einem Spezialisten gelehrt wurden 2 EPs weniger (mindestens jedoch immer einen Punkt). Ebenso wirkt sich dieses Talent auf seinen Stand aus. Ein Spezialist ist einem Gelehrten oder Waffenmeister gleichgestellt.

Zauberern erlaubt dieses Talent zusätzlich das Herstellen von Thesenpapieren, über Zauber seines gewählten Spezialgebietes (Voraussetzung: *Lesen und Schreiben 2*).

Lesen & Schreiben 1 (Entziffern & Krakeln)

Die Vorform des Schreiben und Lesens. Ihr könnt euch bestimmt vorstellen, wie der junge Krieger zwar am Fechten und Ringen, aber bestimmt nicht am Lesen lernen interessiert war. Und welcher Streuner oder Tagedieb hat es nicht gelernt zu entziffern was in der Taverne über dem Tresen an Bierpreisen aushängt. Mit diesem Talent kann man keine Bücher lesen oder gar studieren. Es soll gerade einmal für einen Brief reichen. Der, der ihn krakelt oder entziffert sollte sich natürlich schon ein wenig Zeit lassen: "Jetzt lasst mir doch ein wenig Zeit... Verdammt... natürlich kann ich lesen... ich muss mich nur ein wenig konzentrieren..."

Lesen & Schreiben 2

Dieses Talent ist nötig, um magische Spruchrollen anzuwenden und natürlich zu erschaffen, aus Büchern Zaubersprüche zu lernen und etwas zu Papier zu bringen, das auch von Personen gelesen werden kann, die nur *Lesen & Schreiben 1* können. Sofern man dem Adel angehört, ist dieses Talent so gut wie unabdingbar!

Meditation

Ein magisch begabtes Wesen ist in der Lage, durch *Meditation* seinen MP-Vorrat aufzufüllen. Für 10 min Meditation erhält man 1 MP zurück. Mehr als 5 MP pro Tag können dadurch nicht regeneriert werden, da dieser Prozess sehr konzentrationsaufwendig ist.

Metallrüstung reparieren / herstellen

Rüstungen nutzen sich bei jedem Schlag, den sie den Träger vor Schaden bewahren, ab. Es weiß also jeder, wann seine Rüstung repariert werden muss. Diese zu reparieren ist die Aufgabe eines Schmiedes. Ob Kettengeflecht, Ringe oder der Metallharnisch, jeder Punkt

Rüstungsschutz, der repariert bzw. wiederhergestellt werden muss, bedeutet 10 Minuten Arbeitsaufwand für den Schmied.

Um eine Metallrüstung herstellen zu können, benötigt man ausreichend Material und Werkzeug. Für jeden Rüstungsschutzpunkt benötigt man 20 Minuten Zeit.

Meucheln 1

Meuchler sind Personen, die meist ausgebildet wurden, andere schnell und lautlos zu töten. Dies bedeutet, dass sie die Fähigkeit erlernt haben ahnungslose Charaktere mit einem Streich auf 0 Lebenspunkte zu bringen, die daraufhin innerhalb von 5 Sekunden verbluten. Da Meuchler keine spontanen Mörder sind, sondern geplant vorgehen, erkundigen sie sich, wer die Zielperson ist und welche Stellung diese hat (SL). Da aber auch Meuchler Menschen sind, bekommt selbst der ein oder andere von ihnen kalte Füße, wenn es darum geht, eine bekanntere Persönlichkeit oder gar einen Adligen zu beseitigen. Der Charakter erfährt, wie skrupellos er sein muss, um die Zielperson zu töten. Mit diesem Talent kann er jeden meucheln, der keinen höheren Ehrfurchtswert (s. u.) als 1 hat.

WICHTIG: Jeder Charakter, der nicht über dieses Talent verfügt, ist in der Regel nicht fähig, einen Schlafenden bzw. Bewusstlosen mit einem Schnitt zu töten.

Beim Waffencheck unbedingt darauf aufmerksam machen, dass man dieses Talent besitzt.

Gemeuchelt werden darf nur mit Waffen, die bei der SL extra für diese Fertigkeit eingeecheckt wurden.

Ehrfurchtswert: Jeder SC beginnt mit einem Ehrfurchtswert von 0. Alle 20 Contage steigt der Wert um eins. Der maximale Ehrfurchtswert ist 4. Die SL hat die Möglichkeit, diesen Wert um +/- 1 zu verändern, je nach Spiel des SCs.

Meucheln 2

Mit diesem Talent kann der Charakter jeden meucheln, der keinen höheren Ehrfurchtswert als 2 hat.

Meucheln 3

Besitzt jemand Meucheln der Stufe 3, kann er jeden meucheln, der keinen höheren Ehrfurchtswert als 3 hat.

Meucheln 4

Folglich kann jeder Meuchler der Stufe 4 jemanden meucheln, der keinen höheren Ehrfurchtswert als 4 hat.

Monsterkunde - Wissen um fremde Rassen

Dieses Wissen beinhaltet die Kenntnis vom Leben anderer Rassen. Der Charakter ist in der Lage, sich in andere Wesen hinein zu versetzen. Er kennt die Stärken und Schwächen vieler verschiedener Rassen. Er weiß Legenden über sie zu erzählen, versteht ihre Art und kann sich demzufolge bei der SL über bestimmte Personen, die einer anderen Rasse angehören als er selbst, erkundigen.

Mystische Klänge

Dieses Talent ist nur Barden zugänglich und kann nur während des Spiels gelernt werden. Der Barde kann dann durch seine Musik Magie wirken. Genaueres hierzu im Zauberregelwerk.

Narbe wegheilen

Diese Fähigkeit ermöglicht es einem Medicus auch alte Narben und sogar Narben, die böse Magie in sich tragen, vollkommen zu heilen.

Orientierungssinn

Der Spieler darf versteckt einen Kompass mit sich führen und einmal pro Con-Tag für 5 min die Karte der SL einsehen (sofern vorhanden).

Pfeile bauen

Die SL sammelt die in der Schlacht verschossenen Pfeile ein. Diese Pfeile bekommt der Charakter von der SL zurück. Er darf diese aber nicht mehr benutzen. Die Pfeile gelten als zerbrochen oder verschossen. Mit dieser Fertigkeit ist es dem Charakter möglich, neue Pfeile herzustellen. In 10 min kann er einen solchen Pfeil bauen, d.h. ihn wieder benutzen. Das gleiche gilt für Armbrustbolzen.

Pflanzenkunde

Genaueres hierzu im Kapitel Pflanzenkunde.

Wenn man von *Pflanzenkunde* redet, spricht man von der Kenntnis um Heilpflanzen und Giftpflanzen. Da die Natur oft ein harmloses, ein giftiges oder heilendes Kraut täuschend ähnlich hervorgebracht hat, ist es schwer zu behaupten, dass man nur das Wissen um die eine oder andere Art hat. Ebenfalls spielt es natürlich eine Rolle, wenn man einen Trank, der auf einer bestimmten Pflanze basiert, brauen möchte.

Pömpfen

Beim Waffencheck unbedingt darauf aufmerksam machen, dass man dieses Talent besitzt.

Gepömpft werden darf nur mit Waffen, die bei der SL extra für diese Fertigkeit eingeecheckt wurden. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit, kann eine andere Person mit einem gezielten Schlag auf den Hinterkopf bewusstlos schlagen. Der Schlag verursacht keinen Schaden. Wenn man das Opfer nicht weckt, ist es daraufhin 5 min (bis 300 zählen) nicht bei Bewusstsein. Helme aller Art, der Zauber *Magische Rüstung* und der Vorteil *Schmerzunempfindlichkeit* schützen davor.

Quasseln (2 Stufen)

Kender, die dieses Talent besitzen, können einmal pro Tag Situationen mit ihren rhetorischen Künsten zu ihren Gunsten beeinflussen. Sie erhalten ein Quassel-Amulett mit einem roten Pappiring pro Quassel-Stufe. Um sein Talent anzuwenden, zeigt der Spieler seinem Opfer das Amulett und reißt einen Pappiring ab. Alle Umstehenden müssen nun dem, was der Spieler sagt, in vernünftigen Grenzen Folge leisten. Das Talent ist natürlich auf beiden Seiten rollenspielerisch darzustellen. Zu sagen "Ich bin ein Freund des Königs und er bat mich, ein paar Sachen aus der Schatzkammer zu holen" ist gerade noch an der Grenze des Erlaubten, wogegen "Dein Leben deprimiert dich, bring dich um" oder "Ich bin sooo nett, gib mir all dein Gold" jenseits der Schmerzgrenze liegt. Zur rollenspielerischen Darstellung gehört auf der einen Seite, dass die Quasselstrippe ihre Opfer mit einem ordentlichen Redeschwall nervt, auf der anderen Seite, dass die Opfer (bei ordentlicher Darstellung des Talentbesitzers) ohne Argwohn auf die Forderung der Quasselstrippe eingehen. Quasselstrippen können sich gegen die Belaberversuche anderer Quassler wehren, indem sie zwei Pappiringe abreißen und einen Redeschwall dagegen starten.

Rechnen 1 (Fingerrechnen)

Der Anwender dieser Fähigkeit kann zwar mit Mühe, aber dennoch bis 20 zählen.

Addieren fällt ihm schon sichtlich schwer. Alle komplizierteren Rechnungen sind ihm zu hoch.

Rechnen 2

Dieses Talent umfasst auch alle Handlungen, die über die Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division hinausgehen.

Rüstung verbessern

Die hohe Kunst des Rüstungsschmiedens liegt darin, eine vorhandene Rüstung an den wichtigen Stellen zu verstärken, so dass sie nicht zu schwer wird und trotzdem besser schützt. Ein Schmied mit dieser Fähigkeit kann eine Rüstung für einen Kampf um 1 RSP erhöhen, sofern er die Fähigkeit besitzt diese auch herzustellen. Das bedeutet aber auch, dass dieser Punkt wieder weg ist, sobald der RSP abgeschlagen wurde. Es braucht eine halbe Stunde, um eine Rüstung zu verbessern (maximal um 1 RSP). Helme, Arm- und Beinschienen können nicht verbessert werden.

Schilde

Der Umgang mit Buckler, Rundschild, Turm- und Großschild. Je größer und schwerer ein Schild ist, umso mehr hält er aus. Ein Schild hält maximal 15 Treffer aus. Pro abgefangenem Schlag verliert der Schild einen Punkt, Zweihandwaffen reduzieren um 2 Punkte.

Als Richtlinie gilt: Großschild (richtiges Holz als Kern) max. 15 Punkte – Normales Schild (richtiges Holz als Kern) max. 10 – Buckler (richtiges Holz als Kern) max. 6.

Der Schildkämpfer sollte sich entscheiden, aus welchem Material, Holz oder Metall, der Schild intime besteht. Holzschilde werden mit dem Talent *Holzschilde reparieren* geflickt und Metallschilde mit dem Talent *Schmieden*.

Mit Schilden ist es auch möglich, direkte Kampfzauber (außer *Blitz*) zu blocken. Bei Holzschilden vernichtet der Feuerball das Doppelte seiner Stufe an Schildpunkten, der Blitz richtet immer noch normale Treffer an. Metallschilde verlieren durch den Feuerball pro Schaden einen Punkt. Blitze können nicht mit Metallschilden abgewehrt werden und der Schaden geht direkt auf den Träger über. Für andere Zauber mit Wurfkomponenten bietet der Schild für den Zaubernenden eine größere Trefferzone.

Schilde müssen so gebaut werden, dass sie am Rand gepolstert sind. Mit einem Schild darf nicht aktiv in einen Kampf eingegriffen werden.

Schlösser knacken (1 bis 5)

Eine Tür gilt als „verschlossen“, wenn das Schloss auf „zu“ gestellt ist und die Tür zu ist.

Mit diesem Talent kann man nur Schlösser der gleichen oder niedrigeren Stufe knacken. Es gibt Schlösser verschiedenartiger Schwierigkeitsgrade, die von 1 bis 5 gestaffelt sind.

1 = das verrostete Vorhängeschloss einer uralten Gruft, Türschloss eines Bauernhauses

2 = Türschloss eines mittelständigen Hauses, Truhenverriegelung

3 = einfaches Zwergenschloss/Torschloss einer Stadt, Schloss einer Gefängniszelle

4 = Goldtruhenschloss/Schatzkiste, Geldtruhe/Schloss eines Schlossermeisters

5 = die Königlichen Schatzkammern, Schloss eines zwergischen Schlossermeisters

Das Talent ist also in 5 Stufen unterteilt. Jede baut auf die vorherige auf.

Alle Intime-Schlösser bestehen aus Holz- bzw. Pappgehäusen, mit einem kleinen Loch darin. In ihrem Inneren befinden sich Zettel, die man beim „Knacken“ eines Schlosses mit einem „Dietrich“ durch das Loch herausfischen muss.

Es gibt folgende Zettel:

Schlossstufe: Hat man die gleiche oder eine höhere Stufe, so ist das Schloss geöffnet.

ERIS Glück: Egal welche Stufe das Schloss hat, es springt auf.

Dietrich verklemmt: Der Dietrich klemmt 6 Minuten im Schloss. Pro Stufe im Schlösserknacken verkürzt sich die Zeit, in der man am Dietrich ruckelt um 1 Minute.

Dietrich abgebrochen: Sollte die Talentstufe höher oder gleich der angegebenen Zahl sein, bricht der Dietrich nicht ab. Der Dietrich ist zerstört. Ansonsten keine weiteren Nachteile.

Niete: Einfach nicht geschafft.

Falle oder Zauber: Es kann sich aber auch eine Falle im Schloss verstecken. Die Stufe der Falle und ihre Wirkung sind auf dem Papier vermerkt. Hat man das erste Mal einen solchen Zettel herausgefischt, hat man drei Möglichkeiten. Erstens, man kann das Schloss einfach in Ruhe lassen. Zweitens man geht das Risiko ein, diesen Zettel ein zweites Mal zu erwischen und damit die Falle endgültig auszulösen, sprich ihre volle Wirkung hinzunehmen. Drittens, der Schlossöffner, der das Talent *Fallen entschärfen* in der entsprechenden Stufe besitzt, macht sich daran, die Falle zu entschärfen. Der Fallenzettel wird nach erfolgreichem Entschärfen herausgenommen.

Ansonsten gilt: Hat man einen Zettel herausgefischt und seine Information gelesen, wird er wieder zusammengeknüllt in das Schloss geworfen. Ein Spieler darf jedoch, solange er sich am Schloss zu schaffen macht, Anzahl an Zetteln in Höhe der Talentstufe in der Hand behalten.

Schmieden 1

Waffen und Schilde werden durch Kämpfe abgenutzt. Jede Waffe braucht nach 10 Kämpfen eine Reparatur. Ohne Pflege bricht sie spätestens nach 10 Con-Tagen Einsatz. Jeder Spieler (bzw. SL, wenn nicht ordentlich darauf geachtet wird) entscheidet selbst, wann die Waffe entsprechend abgenutzt ist. Um die Scharnieren einer Waffe auszumergen, benötigt der Schmied 15 min. Mit dem Talent *Schmieden 1* können auch Metallschilde hergestellt bzw. repariert werden, pro Punkt ca. 3 Minuten.

Schmieden 2

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, Waffen durch eine spezielle Legierung zu verbessern oder selber herzustellen. Er hat damit das Wissen um die geheimen Verbindungen der Metalle und weiß sie zu schmelzen und in Form zu bringen. Verbesserte Waffen haben zwei Vorteile: Zum Einen (für den Krieger von Interesse) sind sie wesentlich stabiler und müssen daher erst nach der doppelten Anzahl an Kämpfen (ca. 20) repariert werden. Zum Anderen (für den Magier von Interesse) ist es möglich, solche Waffen leichter zu verzaubern (z.B. mit Artefakt herstellen). Die MP-Kosten bei solchen Waffen sind um 1 geringer. Der Schmied benötigt für saubere Arbeit an einer Waffe ca. 1 Stunde, je nach Größe der Waffe. Außerdem muss es sich natürlich um eine Metallwaffe handeln. Ein reiner Magierstab ohne Metall gehört definitiv nicht dazu.

Das Wissen um die Fähigkeit magisches Erz zu verarbeiten und zu schmieden ist verloren gegangen. Dieses kann jedoch vielleicht erspielt werden. Voraussetzung hierfür ist das Talent *Schmieden 2*.

Schusswaffen

Bögen oder Armbrüste gehören in diese Kategorie. Mit diesem Talent kann man jedoch auch mit einer Balliste umgehen.

Siegel fälschen

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Anwender jede Art von Siegel nachzugestalten. Ob es sich dabei um einen Ringabdruck zum Verschließen eines Pergamentes oder das Siegel eines Ausbildungsscheines handelt, ist egal. Durch die Handfertigkeit des Anwenders lässt sich auch die eine oder andere Stadtwache täuschen. Mit diesem Talent ist solch ein Betrug jedoch auch aufzudecken, sofern dem Kundigen das Original bekannt ist.

Spuren lesen

Der Spurensucher kennt sich mit Fährten aller Art aus. Er kann unterscheiden wie viele Wesen, welcher Art und vor welcher Zeit eine Spur hinterließen. Spurensuche auf festen

Straßen und innerhalb von Orten ist natürlich nicht möglich. Der Spurenleser sucht sich eine SL und lässt sich von dieser die gefundenen Spuren erklären. Die SL wird ihn die Spur entlang führen, da es ohne SL-Hilfe doch ein etwas zu schwer ausspielbares Talent wäre.

Stangenwaffen

Darunter fallen alle Stabwaffen, die mit beiden Händen geführt werden. Von der Hellebarde über den Speer bis zum Magierstab.

Stöcke

Jedermann kann mit einem Stock umgehen. Stöcke machen keine Wunden, sie schmerzen nur! Wird man zum dritten Mal von einem Stock getroffen, erleidet man einen Treffer.

Taschendieberei

Der Dieb besitzt einen Gegenstand von der Größe eines 20-Cent-Stückes. Dies ist sein persönliches Erkennungszeichen, welches auf dem Charakterblatt vermerkt wird. Diesen Gegenstand versucht er nun in den Beutel seines Opfers zu fignern. Ist ihm das gelungen, geht er zur SL. Diese überprüft den Beutel des Opfers nach dem Gegenstand und nimmt ihn dann an sich. Der Dieb bekommt später den Intime-Inhalt, bzw. Teile davon, von der SL.

Trankkunde (1 bis 10)

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Tinkturen analysieren 1

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Dieses Talent ermöglicht es dem Anwender mit Hilfe von Kräutern, Pipetten und seinem Wissen herauszubekommen, ob die analysierte Tinktur ein Gift, ein Trank oder eine Mixtur ist.

Tinkturen analysieren 2

Genaueres hierzu im Kapitel Tinkturen.

Der Anwender besitzt ein fundiertes Wissen über allerlei Tinkturen. Ob verzaubert oder pflanzlich hergestellt, mit diesem Talent erfährt er, um was für eine Tinktur es sich handelt und wie sie wirken wird. Natürlich soll auch das Analysieren gründlich ausgespielt werden.

Verhandlungsgeschick

Verhandlungsgeschick ist die Fähigkeit, auf eine "anscheinend feindlich gesinnte" Gruppe (einer anderen Rasse) zuzugehen, ohne von ihnen angegriffen zu werden. Damit ist gemeint, dass der Charakter das Wissen um diplomatisch beschwichtigende Gesten besitzt. Diese Fähigkeit zählt nur als weiße Flagge, solange der Charakter alleine und ohne gezogene Waffen auf die "anscheinend feindlich gesinnte" Gruppe zugeht. Verhandeln kann natürlich jeder, doch dieses Talent erhöht die Überlebenschance des Diplomaten drastisch.

Verteidigungsstab

Diese Waffe ist nur zum Verteidigen vor Angriffen. Mit einer solchen Waffe darf kein Angriff geführt werden.

Waffenloser Kampf (1 bis 5)

Das Talent *Waffenloser Kampf* entscheidet über den Ausgang eines Kampfes ohne Waffen. Derjenige, der die meisten Punkte darin hat gewinnt. Je größer der Unterschied, desto schneller ist der Kampf entschieden. Bei Gleichstand entscheidet das Los. Sobald ein

Kontrahent jedoch eine Waffe zieht ist es kein Waffenloser Kampf mehr. Zusätzlich zur Stufe in diesem Talent kommen noch folgende Bonuspunkte:

- Für jeden Lebenspunkt über 3 gibt es einen Bonuspunkt.
- Für drei oder mehr Nahkampfwaffentalente (Stöcke und Verteidigungstab gelten nicht), die der Charakter beherrscht, erhält er einen weiteren Bonuspunkt.

Beispiel: Ein Krieger mit guter Konstitution und dem Talent Waffenloser Kampf 2 hätte also eine effektive Kampfkraft von 4.

Waffenmeister

Um Waffenmeister werden zu können, muss man eine gewisse Erfahrung mitbringen (20 Contage) und einen Waffenmeister finden, der bereit ist, sein Wissen weiterzugeben. Dies ermöglicht seine Waffen und Rüstungen effektiver zu nutzen.

Waffenmeistertalente

Rüstungsgewöhnung: Mit Hilfe dieses Talentes verdoppelt man den Rüstungsschutz einer seiner getragenen Torsorüstungen.

Beispiel: Ein Waffenmeister, der einen Wattierten Waffenrock mit 1 RSP und darüber ein kurzes Kettenhemd (3 RSP) trägt, kann sich entscheiden, welche Rüstung er verdoppeln will.

Waffe aufstocken: Dieses Waffenmeistertalent erwirbt man für eine Waffenart (außer Dolche und Fernkampfwaffen). Die Waffe richtet in den Händen des Waffenmeisters einen Trefferpunkt mehr aus. Vor dem Kampf muss man dies dem Gegner mitteilen.

Schildkampf verbessern: Die Schildpunkte des Waffenmeisters werden verdoppelt, da der Waffenmeister in der Lage ist, die Schildtreffer geschickter abgleiten zu lassen als herkömmliche Kämpfer und somit der Schild weniger beansprucht wird.

Wissen um das Anfertigen von Spruchrollen

Das Wissen, eine Spruchrolle anzufertigen, ist seit eh und je ein Geheimnis. Der Anwender dieses Talentes ist befähigt eine Schriftrolle anzufertigen, die einen Zauberspruch freisetzt. Das Herstellen einer solchen Spruchrolle ist eine langwierige Angelegenheit (30 min). Da dieser Vorgang höchste Konzentration erfordert, bedeutet eine Unterbrechung das automatische Misslingen (alle Komponenten, Opfer etc. sind neu zu beschaffen). Es reicht schon, wenn derjenige nur kurz angesprochen wird und sich abwendet. Das Erschaffen einer solchen Spruchrolle kostet den Hersteller keine MPs. Dafür braucht er auf jeden Fall einen Opfergegenstand (keinen Menschen o. ä. - irgendetwas Kleines). Beim Anfertigen dieser Spruchrolle ist es egal, welche Stufe der auf die Spruchrolle zu bindende Zauber hat. Der Anwender muss ihn nur beherrschen. Solche Spruchrollen sind nach der Fertigstellung zu versiegeln. Sobald das Siegel zerbrochen wurde, muss die Spruchrolle angewendet werden (man hat 3 Minuten Zeit), danach ist die Magie wieder gelöst. Der Hersteller beschriftet die Spruchrolle mit dem darauf wirkenden Zauber, vermerkt ebenfalls die Frist von 3 Minuten und schreibt eine kurze Outtimeerklärung darunter.

Wissen des Medicus

Der Charakter hat das Wissen um Krankheiten, Vergiftungen und Wunden. Er kennt Symptome, Verläufe und die Wege der jeweiligen Heilung. Dieses Talent lässt ihn erkennen, was seinem Patienten fehlt und es eröffnet ihm den Weg zur hohen Medizin.

Wundfieberbekämpfung

Der Charakter kann eine Wunde von Krankheitskeimen befreien. Ebenso kann er ausgebrochenes Wundfieber bekämpfen (5 min).

Wundversorgung 1

Mit diesem Talent kann der Heiler einem tödlich Verletzten das Leben retten. Er kann durch einfachste Mittel (Verbinden, Abbinden, Kräuterpasten,...) und einer Minute Zeit die Blutungen stoppen, so dass der „sterbende“ Charakter nicht weiter bis Null zählen muss. Hat ein Heiler mit seiner Tätigkeit begonnen, kann der Sterbende mit dem Zählen sofort aufhören. Außerdem ist der Heiler in der Lage, dem verwundeten Charakter fehlende Lebenspunkte (LP) wie folgt zurückzugeben:

Er verbindet grundsätzlich alle Wunden. Für jeden LP, den er dem Verletzten zurückgeben will, beschäftigt er sich 15 Minuten mit der Wundversorgung. Anschließend beginnt die Regenerationsphase des Verletzten. Dieser muss 30 Minuten absolute Ruhe einhalten (Bettruhe), damit die Wunden sich soweit schließen, dass sie nicht wieder aufbrechen. Hat der Patient zu dem Zeitpunkt 0 LP, liegt er im Wachkoma. Nach der Bettruhe hat der Kranke den ersten behandelten LP zurück. Jetzt sind die Wunden so weit verheilt, dass sie nicht mehr aufbrechen. Alle weiteren 30 Minuten regeneriert er einen weiteren behandelten LP (Ruhephase). Der Behandelte kann sich wieder bewegen, aber er sollte die versorgten Wunden schonen. Kämpfen, Holz hacken, joggen oder andere kräftezehrenden Aktionen würden den Heilungsprozess unterbrechen. Das würde bedeuten, dass weitere fehlende LP nur auf natürliche Weise (1 LP in vier Stunden) regeneriert werden können.

Beispiel: Versorgung von 3LPs:

45 Minuten Behandlung (3 mal 15 Minuten)
+ 30 Minuten Bettruhe → 1 LP zurück
+ 60 Minuten Ruhephase (nach je 30 Minuten 1 LP zurück) → 2 LP
<hr/>
→ 135 Minuten Gesamtzeit, 3 LP Gesamtregeneration

WICHTIG: Lest außerdem das Kapitel Heilung!

Wundversorgung 2

Im Grunde unterscheidet sich diese Stufe von der Ersten nur darin, dass der Heilkundige pro zu behandelnden LP nur 10 Minuten für die Wundversorgung benötigt. Die anschließende Bettruhe für den Patienten verkürzt sich auf 20 Minuten. Danach bekommt er den ersten LP zurück. In der Ruhephase regeneriert der Patient alle weiteren behandelten LP nach je 20 Minuten.

Beispiel: Versorgung von 3LPs:

30 Minuten Behandlung (3 mal 10 Minuten)
+ 20 Minuten Bettruhe → 1 LP zurück
+ 40 Minuten Ruhephase (nach je 20 Minuten 1 LP zurück) → 2 LPs
<hr/>
→ 90 Minuten Gesamtzeit, 3 LP Gesamtregeneration

Wundversorgung 3

Diese Stufe verkürzt den Heilungsprozess erneut. Der Heilkundige benötigt pro zu behandelnden LP nur noch 5 Minuten für die Wundversorgung. Die anschließende Bettruhe für den Patienten verkürzt sich auf 10 Minuten. Danach bekommt er den ersten LP zurück. In der Ruhephase regeneriert der Patient alle weiteren behandelten LP, nach je 10 Minuten.

Beispiel: Versorgung von 3LPs:

15 Minuten Behandlung (3 mal 5 Minuten)
+ 10 Minuten Bettruhe → 1 LP zurück
+ 20 Minuten Ruhephase (nach je 10 Minuten 1 LP zurück) → 2 LPs
<hr/>
→ 45 Minuten Gesamtzeit, 3 LP Gesamtregeneration

Wurfaffen

Darunter fällt jede Waffe, die geworfen werden kann und darf.

Zauberbuch herstellen

Dieses Talent kann erst von Zauberern vom Wissensstand eines Meisters gelernt und benutzt werden. Ein Zauberbuch sammelt das Wissen eines Magiers und mehrt es. Wenn ein Magier mindestens 10 seiner Zauber in diesem Buch vermerkt hat, sammelt sich auch ein wenig dessen Kraft in den Seiten. Ein uraltes Geheimnis, welches nur vom Meister zum Schüler weitergegeben wird, beinhaltet das Wissen, ein solches Buch anzufertigen. Dieses Buch muss Intime geschrieben werden! Ist das Wissen des Meistermagiers in diesem Buch vermerkt, kann er es mit 3 permanenten MP versiegeln. Ab nun kann er, wenn er die Sprüche aus dem Buch rezitiert, pro Zauber einen MP sparen, bis zu einem Minimum von 0.

Zweihänder

Jedes Schwert, für das beide Hände benötigt werden, kann mit dieser Fähigkeit geführt werden. Darunter fallen auch Anderthalbhänder.

Zweihändiges Kämpfen

Dieses Talent ermöglicht das Führen von einer Waffe in jeder Hand. Natürlich muss die jeweilige Waffengattung beherrscht werden.

Das Kampfsystem

Die erste aller Regeln ist die Vorsicht.

Die Lebenspunkte

Jede Rasse ist bereits danach beurteilt, ob es sich eher um ein friedliches oder kriegerisches Volk handelt und ob diese Rasse kräftiger oder gebrechlicher gebaut ist. Dies schlägt sich in Form der Lebenspunkte nieder.

<u>Rasse</u>	<u>Lebenspunkte</u>
Menschen	3
Zwerge	4
Orks	4
Halblinge / Hobbits	2
Halbelfen	3
Au-, Waldelfen	2
Echsen	2
Katzen	3
Kender	3
Vulguren	3

Weiterhin wird unterschieden, ob es sich um einen Zauberer, einen anderen Magiekundigen oder um einen Krieger handelt.

- Zauberer haben einen Großteil ihrer Lebensspanne damit verbracht, ihren Geist zu trainieren und ihren Körper dementsprechend vernachlässigt.
- Hexen, Druiden und Schamanen haben ihren Körper über die Jahre strapaziert und dem Wetter ausgesetzt. Sie sind dadurch fitter, ihre Zauberfähigkeiten sind dafür lange nicht so ausgeprägt wie bei einem Zauberer.
- Kämpfer sind das genaue Gegenteil des Zauberers. Sie haben Tag für Tag ihren Körper geschunden und ihre Widerstandsfähigkeit gegen Schmerz und Verletzungen gestärkt. Dementsprechend steckt ein solcher Kämpfer einen Schlag mehr ein als jeder andere.

<u>Klasse</u>	<u>Lebenspunkte</u>
Zauberer	-1
Hexen, Druiden	+/- 0
Schamanen	+/- 0
Kämpfer	+1
Waldläufer	+/-0
Alle anderen	+/- 0

Der Kämpfer, Waldläufer oder Kampfmagier kann sich den Vorteil *Gute Konstitution* nehmen, der dem Charakter einen weiteren LP bringt (siehe Vorteile).

Durch den Nachteil *Schlechte Konstitution* hat ein Charakter einen LP weniger. Den drei oben genannten Charakterklassen ist es nicht erlaubt, diesen Nachteil zu wählen, da es ihrem Charakterbild entgegenwirken würde (siehe Nachteile).

Rüstung

Nur echte Rüstung zählt. Plastik etc. kann zu Hause bleiben!

Unterschieden wird nach Material und wie viel davon den Körper bedeckt. Dementsprechend ist der SL auch die Entscheidung überlassen, die jeweilige Rüstung des Charakters um einen Punkt auf- bzw. abzuwerten.

- 1 RSP Weiches Leder - alles was an einen wattierten Waffenrock rankommt - vielleicht noch eine schwere und wirklich dicke Robe (Einfache Kleidung gilt nicht als Rüstung!)
- 2 RSP Nietenversehene Lederkleidung (schweres Leder)- Knochen, Rinden etc. -Rüstung
- 3 RSP Kettenhemd (Oberarmlang, bis zum Bauch)
- 4 RSP Kettenhemd (Ärmel bis zum Unterarm oder Torso bis zu den Oberschenkeln)
- 5 RSP Kettenmantel (lange Ärmel und Torso bis zu den Oberschenkel)
- 5 RSP Plattenharnisch
- 1 RSP Helm
- 1 RSP Kettenhaube
- 1 RSP Arm- und Beinschienen aus dickem Leder (der 1 RSP gilt für je 2 Schienen)
- 1 RSP pro Arm- und Beinschiene aus Metall

Waffenschaden + Waffen

Jede Waffe (außer Stöcke) richtet einen Trefferpunkt an. Die Ausnahme sind Treffer eines Waffenmeisters, der das Waffenmeistertalent *Waffe aufstocken* erlernt hat, hier verdoppelt sich der Waffenschaden auf 2 Trefferpunkte. Ebenso verursachen Waffen eines im Berserkerrausch befindlichen Charakters 2 Trefferpunkte.

Hier sei der Unterschied zwischen Trefferpunkt (TP) und Schadenspunkt (SP) erklärt. Ein Trefferpunkt zieht dem Getroffenen nur einen LP ab, wenn dieser keine RSP mehr übrig hat. Ein Schadenspunkt zieht dem Charakter auch einen LP ab, wenn seine Rüstung noch RSP hat. Stöcke oder Knüppel machen alle 3 getroffenen Schläge einen Trefferpunkt. Schmerzen müssen ausgespielt werden.

Pfeile und Armbrustbolzen richten Schadenspunkte an, sofern der Getroffene keinen Plattenharnisch trägt. Dann richten die Projektile lediglich TP an.

Dem Charakter wird außerdem nahe gelegt, seine Waffen redlich zu pflegen. Spätestens nach 10 Kämpfen sollte ein Schmied die Klinge überholen. Die SL kann jederzeit bestimmen, dass eine Waffe bzw. ein Schild zerbricht.

Kampfablauf

Wenn ein Monster den ersten Schlag führt, wird es einmal laut rufen, wie viel Trefferpunkte es austellt, sofern es mehr als einen TP zufügt. Sollten mehrere Kämpfer an diesem Scharmützel teilnehmen, wird höchstwahrscheinlich eine SL anwesend sein, die genau das des Öfteren bekannt gibt. Es reicht, wenn sich die Charaktere darum kümmern, wie viele ihrer LP noch in ihnen selbst stecken, wie viel Rüstung sie noch schützt und dem Gegner auch kundtun, wann er das erste Blut sieht.

Der Getroffene sagt solange "Rüstung", bis alle RSP weg ist. Danach zählt er seine LP laut runter.

Wer macht doch mehr als einen Schaden?

- viele Nichtmenschen d.h. NSCs, die Monster darstellen
- ein Zauber (z. B. *Meisterstreich*) erhöht die Schlagkraft seines Opfers
- ein Berserker in seinem Rausch (2 Trefferpunkte pro Hand)
- ein Waffenmeister in seiner gewählten Waffengattung

Spielstopp im Kampf

Sobald irgendjemand „**STOPP!**“ ruft, da sich ein SC/NSC verletzt hat, ist der Kampf vorerst zu Ende. Jeder ist verpflichtet, das Spiel und mögliche Spieler, die diesen Ruf nicht gehört haben, zu unterbrechen. Die SL oder derjenige der das "**STOPP!**" ausgerufen hat, erweckt das Spiel auch wieder zum Leben. Er ruft "**Spiel weiter!**" und zählt laut von 5 auf 0 runter. Aus

Fairnessgründen sollte jeder Charakter darauf warten, bis sein Gegner wieder bereit ist zu kämpfen.

Patzer

Folgende Körpertreffer gelten als Patzer:

-Kopf und Hals

-Genitalbereich

Derjenige, der an solch einer Stelle getroffen wurde, sagt laut „Patzer“, worauf hin der Angreifer seine Waffe verliert. Er wirft sie mindestens 3 m von sich weg. Sollte eine Outtime-Verletzung entstanden sein, muss „**STOPP!**“ ausgerufen werden.

Handtreffer

gelten nicht als Patzer, aber auch nicht als Treffer.

Angriffszauber

Wird jemand während eines Kampfes von einem Softball oder einem ähnlichen magischen Geschoss getroffen, so war dies ein Feuerball, Energieblitz, Frostpfeil oder sonst etwas. Schaut in die Richtung, aus der der Ball kam, und ihr werdet einen Magier sehen, der so viele Finger hochhält wie ihr Treffer erleidet. Außerdem wird er euch zurufen, was euch genau passiert ist.

Waffenloser Kampf (siehe auch Talent *Waffenloser Kampf*)

Der Waffenlose Kampf darf nur durchgeführt werden, wenn keiner der beiden Streitenden eine Waffe führt. Sprich in einem Gemetzel darf man nicht in den Waffenlosen Kampf (IN-FIGHT) gehen. Am besten läuft es, wenn sich beide vor dem Kampf absprechen. Auch hier ist die oberste Regel die Vorsicht! Ansonsten gelten die Regeln des waffenlosen Kampfes (siehe Talente).

Tod

Tod

Es ist nicht möglich, weniger als 0 LP zu haben.

0 LP bedeuten aber nicht den augenblicklichen Tod. Sobald ein Charakter 0 LP hat, liegt er am Boden, ist "bewusstlos" und zählt von nun ab bis 300. Danach ist er tot.

Wird bei diesem das Talent *Erst Hilfe* angewendet, darf er das Zählen unterbrechen. Wenn der Ersthelfer wieder geht muss der Charakter weiterzählen. Das Zählen erfolgt im Sekundentakt. Sollte innerhalb dieses Zählens ein Heiler mit dem Talent *Erweiterte Erste Hilfe*, oder *Wundversorgung* sein Werk an ihm beginnen, ein Medicus zur Tat schreiten oder gar ein Elf einen Heilzauber auf ihn anwenden, so ist die arme Seele erst einmal gerettet, sonst ist er tot.

Wenn ein Körperteil abgeschnitten wird, muss das dem Opfer explizit vom Täter gesagt werden.

Sofortiger Tod

Einen besiegten Gegner (0 LP) kann man sofort ins Jenseits befördern, indem man einen finalen Hieb andeutet und mit dem Wort „Todesstoß“ ankündigt, danach ist er tot.

Einzige Intervention: Nur der Priester, der einem Totengott huldigt, hat die Möglichkeit, die gerade verstorbene Seele im Körper zu halten. Sollte der Kopf fehlen, ist dies nicht möglich. Daraufhin bittet er seinen Gott (SL) um diese Seele. Die SL kann dem gerade Verstorbenen 5 Minuten Zeit geben, in denen er gerettet werden kann. Der Spieler ist wieder auf 0 LP und zählt bis 300 (siehe oben), danach ist er tot.

Geister

Wenn ein Charakter stirbt, bleibt er noch eine Weile liegen, bis andere ihn ausreichend gefleddert und betrauert haben und alle anderen abgezogen sind. Danach wird er zum Geist, was er durch ein rot-weißes Band um den Kopf deutlich macht. Geister sind unsichtbar und immateriell. Ein Geist kann nichts greifen, keine Sprüche sprechen, und kann natürlich auch keine Waffen gebrauchen. Geister können nicht verwundet werden und sind immun gegen Zauber, abgesehen von denen, die sich speziell mit Geistern befassen. Der Geist darf ca. 30 Minuten unter den Lebenden bleiben, bis er endgültig ins Totenreich übergeht. Er hat die Möglichkeit den Tempel eines Gottes aufzusuchen (Zelt eines Priesters ist auch o.k.). Der Priester muss alleine sein und darf nicht in Gespräche vertieft sein. Dort bekommt er die Chance einen Priester anzusprechen. Ihm bleiben 10 Sätze und 20 „Ja“ und „Neins“, die er mit dem Priester wechseln darf. Danach sucht der Ex-Charakter das Orga-Zelt auf und bekommt dort einen neuen Charakter oder wird vom Spielleiter mit einer verantwortungsvollen NSC-Rolle bedacht. Weil man nie sicher sein kann, dass der Charakter überleben wird, sollte man sich zu Hause schon mal einen Zweitcharakter ausdenken, den man nach einem verfrühten Ableben darstellen möchte. Man sollte auch an eine zweite Gewandung denken oder man kann von anderen Spielern Sachen ausleihen.

Heilung

In diesem System wird den Heilern ein ganz besonderes Augenmerk geschenkt. Zauberer können definitiv NICHT schwuppdwupp gesund zaubern. Die einzige Form von Heilzauberei beherrschen wenige Elfen und kann etwas abgeschwächt auch von Hexen und Schamanen ausgeübt werden. Somit ist derjenige, der die Fähigkeit besitzt, Wunden zu versorgen, eine viel gefragte Frau bzw. Mann.

Siehe das Talent *Wundversorgung*!

Regeneration der Lebenspunkte (Natürliche Heilung)

Die Regeneration ist bei jeder SC-Rasse gleich. Ohne Versorgung regeneriert der SC 1 LP in 4 Stunden. Während dieser Zeit muss sich der Charakter im liegenden oder sitzenden Zustand befinden (Bettruhe!). Er muss bei der SL melden, dass er nicht behandelt wurde. Wer von einer Waffe eines Orks, Gefallenem Elfen oder anderem Monster verletzt bzw. von einem Monster gebissen wurde, kann an Wundfieber erkranken. Das bedeutet, dass keine Regeneration stattfindet (siehe Wundfieber).

Wundfieber

Nach einem Kampf wird ermittelt, ob die jeweiligen Verwundeten Wundfieber bekommen, dies ist in 50 % der Fälle so, außer eine Wunde wurde durch eine Waffe eines Orks, Gefallenem Elfen oder anderem Monster verursacht, dann erkrankt man automatisch an Wundfieber.

Wundfieber wird verhindert, indem man Wundsäuberungssalbe auf die Wunde streicht oder wenn der Wundheiler zusätzlich das Talent *Wundfieberbekämpfung* besitzt und es anwendet. Diese beiden Behandlungsmethoden, sollten innerhalb von 10 Minuten nach der Verletzung erfolgen, sonst erkrankt der Verwundete dennoch.

Wundfieber bedeutet, dass die Wunden 10 Minuten nachdem sie zugefügt wurden zu brennen beginnen und das Opfer schwere Fieber- und Schwächeanfälle bekommt. Von nun an verliert das Opfer jede Stunde einen LP und regeneriert nichts mehr.

Die einzige Möglichkeit, solch einem Todgeweihten zu helfen, sind die folgenden Talente:

Krankheitsbekämpfung 1

→ 20 min behandeln, 30 min langer Fieberschub, 1 Schaden, 30 min genesen des Punktes. Fällt das Opfer dadurch kurzzeitig auf 0 LP stirbt es nicht, sondern bleibt stabil und es ist dabei reglos und nicht ansprechbar.

Krankheitsbekämpfung 2

→ 15 min behandeln, 20 min langer Fieberschub, 1 Schaden, 20 min genesen in der Zeit wird der Schaden regeneriert.

Wundfieberbekämpfung

→ Durch das Talent *Wundfieberbekämpfung* kann der Verlauf des Fiebers gestoppt werden und der Patient erleidet keinerlei negative Auswirkungen. Die Behandlungszeit beträgt in diesem Fall 10 Minuten.

Wundversorgung

Bei der Behandlung durch einen Heiler oder Medicus mit dem Talent *Wundversorgung*, ist der Heiler oder Medicus dafür verantwortlich, seinen Patienten zu erklären, wie lange er die Wunde oder Verletzung noch auszuspielen hat (siehe Talent *Wundversorgung*). Kommt dieses Talent zur Anwendung, stoppt es augenblicklich die Blutung, d. h. der Spieler der 0 LP hat und schon zu zählen begonnen hat, kann damit aufhören, er ist gerettet.

Krankheiten

Es gibt 2 Krankheitsstufen:

Stufe 1: leichte, mittlere Erkrankungen (Kopfschmerzen, Bauchweh,...) und schwere Krankheiten (Fieber, Grippe,...)

Stufe 2: tödliche Krankheiten (Pocken, Pest,...)

Wundfieber ist ein Sonderfall (s. o.)

Vergiftungen

Ein Vergifteter erfährt dies durch den Vergifter selbst oder eine SL oder den Zettel einer Falle. Vergiftungen werden mit dem Talent *Giftheilkunde* wie folgt behandelt: Der Behandelnde erfährt vom Giftopfer welche Stufe (nur der Giftart) das Gift besitzt und ist nun in der Lage, ein Gegengift herzustellen. Auch hier wird gemurmelt. Die Zahl der weißen Kugeln liegt bei 5, ist jedoch der Wert in Giftkunde oder Trankkunde höher, legt dieser Wert die Anzahl der weißen Kugeln fest. Das Talent *Alchimie* ist hier nicht hilfreich, außer wenn ein alchemistisches Gegengift hergestellt wird.

Bis das Antidot hergestellt wurde, ist die Aufgabe des Giftheilkundigen sich darum zu kümmern, die Wirkung des Giftes zu verlangsamen. Diese Kenntnis beinhaltet das Talent ebenfalls.

Genaueres im Kapitel Tinkturen.

Priesterschaft und Paladine

Die folgenden Angaben sind direkt auf die Götter unserer Kampagne gemünzt. Es ist jedoch leicht möglich, dies auf andere Systeme zu konvertieren. Nähere Angaben zu unserer Götterwelt erfahren die Spieler auf den Internetseiten der Archipelwelt (www.archipelkampagne.de).

Der Geweihte

Die Laufbahn der Priesterschaft ist in allen Kirchen gleich. Die Voraussetzungen, um einen Geweihten zu spielen sind die Talente *Lesen & Schreiben 2* und *Geschichte & Heraldik*.

Zu Anfang des Spiels ist der junge Mensch, der sich für den Weg eines Gottes entschieden hat, ein Geweihter dieses Gottes. Es fehlt ihm zwar noch an Erfahrung, aber es hat schon einen bestimmten Grund, warum der Gott ihm die Gabe verliehen hat, ihn anrufen und um Hilfe bitten zu können. Ein solcher Diener seines Gottes hat in den jungen Jahren viel an Wissen aufzunehmen. Da er weiß, dass die Götter den Sterblichen Zeichen und Prophezeiungen geben, um sie vor den Gefahren des Bösen zu warnen, muss er diese zu deuten wissen. Die Götter werden denjenigen unter den Sterblichen zu ihrem irdischen Vertreter wählen, der ihre Ideale und Rechtsverständnisse lebt. So verwundert es nicht, dass die Geweihtenschaft meist wissbegierig und geradlinig auftritt. Nicht zu vergessen ist der Stand des Geistlichen in der Gesellschaft. Ein erwählter eines Gottes ist dessen Finger auf der Erde. So verwundert es nicht, dass den Geweihten früh klar wird oder durch ihren Mentor, einem Priester, klargemacht wird, welche Verantwortung sie tragen. Das Wort eines Geweihten hat höchstes Gewicht, schwer ist jedoch ihre Aufgabe: zugleich menschlich und nahe an den Göttern zu sein. Der Geweihte kann nur zum Priester werden, wenn er diesen Schritt schafft und für sich feststellt, dass weltliche und himmlische Dinge streng zu trennen sind. Es ist dem Geweihten möglich, einmal am Tag ein kleines Wunder zu erbeten (s. u.).

Der Priester

Wenn der Geweihte den Vorteil *Mut 1* aufweisen kann und er selbst der Meinung ist, dass er reif ist, Priester zu werden, bittet er die Priesterschaft um eine Weiheprüfung. Diese Prüfung entscheidet darüber, ob er in seinen Jahren jetzt den richtigen Weg eingeschlagen hat und auch, ob er bereit ist, komme was wolle, diesen weiter zu bestreiten. Gelingt ihm die Prüfung, wird er im Namen seines Gottes abermals geweiht und damit zum Priester. Die Aufgaben des Priesters, egal welcher Gottheit, sind von einem Geweihten natürlich auch auszuführen, sollte kein Priester zugegen sein: Betreuen des Volkes bei Geburt, Taufe, Begräbnis, etc. Weitere Pflichten der Priesterschaft sind die Gestaltung und Durchführung der Feiertage und Feste, das Halten einer Predigt pro Tag, Verbreiten und Vertreten des Glaubens und Vorgehen gegen Frevler, notfalls mit Hilfe der örtlichen Garde. Ein Priester kann den Boden auf dem er nächtigt weihen. Dadurch wird sein Zelt zu heiligem Boden.

Der Hohepriester

Um den Stand eines Hohepriesters zu bekleiden, darf der Priester keinen Fehltritt auf seinem Weg gemacht haben. Der Hohe Rat ernennt einen Priester in diesen Stand, wenn er durch seine unumstößliche Überzeugung und seine gottgefälligen Taten aufgefallen ist. Jedoch kann auch ein Gott selbst den Priester zum Hohepriester erheben. Die Hohepriesterschaft kümmert sich um die Organisation der Kirche und um den Zusammenhalt des Kirchenbundes. Bei ihnen treffen alle Prophezeiungen und Legenden über das Böse ein, das es zu bekämpfen gilt. Hohepriester sind die Offiziere im Kampf gegen die Schreckenswesen der Höllen DISKORs.

Wunder der Priesterschaft

Wunder sind Ereignisse, die auf den direkten Eingriff eines Gottes zurückzuführen sind. Ein Geweihter / Priester / Hohepriester betet zu seinem Gott und bittet ihn darum einzugreifen und ihm zu helfen. Die Wunder in der unten folgenden Liste sind kleine Wunder. Kleine Wunder können vom Geweihten einmal pro Tag, vom Priester dreimal pro Tag und vom Hohepriester fünfmal pro Tag erbetet werden. Alles darüber Hinausgehende hängt vom Rollenspiel des Klerikers ab. Die SL kann also einem Geweihten auch zwei oder drei Wunder pro Tag zugestehen. Geweihte dürfen nur aus den Geweihtenwundern wählen. Priester aus Priester und Geweihtenwundern und Hohepriester dürfen aus allen Wundern wählen. Wunder sind keine Zauber und funktionieren auch nicht zwangsläufig. D.h., dass die SL jederzeit die Wirkung eines Wunders ohne Angabe von Gründen negieren kann, insbesondere, wenn das Wunder wie ein Zauber dargestellt wird.

Große Wunder sind Bitten an den Gott, die jenseits des normalen Rahmens liegen und spielweltweite Auswirkungen haben bzw. nach sich ziehen können. Je höher der Stand des Gottesjüngers und je besser das Rollenspiel ist, desto wahrscheinlicher wird einem Solchen 1 Großes Wunder im Leben erfüllt. Grundsätzlich gilt, dass große Wunder nicht aus dem Ärmel geschüttelt werden, sondern eine Zeit der Vorbereitung benötigen. Das bedeutet, dass dafür eine Spielleitung benötigt wird oder zu Rate gezogen werden muss.

Wunder von	GOR	PAXA	IGMA	ERIS	MORS
Geweihten	Eidsegen Elementsegen Schutzsegen Unheiliges erkennen				
	Handwerkssegen Rüstungssegen Waffenweihe Wahrheitssegen	Harmoniesegen Rauschsegen Speisesegen Wachstumssegen	Aurasegen Erkenntnissegen Schrifttumssegen Wahrheitssegen	Glückssegen Reisesegen Segensbotschaft Tranksegen	Grabsegen Harmoniesegen Totensegen Waffensegen
Priestern	Exorzismus Heimweihe Reliquie erschaffen				
	Rüstungsweihe Seelenweihe Tapferenweihe Wildnissegen	Freundschaftsseggen Friedenssegen Heilsegen Regenbogensegen	Arcanaweihe Artefaktsegen Kunstsegen Wissenssegen	Erkenntnissegen Freiheitssegen Pfortensegen Sternsegen	Abschiedssegen Bannsegen Ruhesegegen Seelenweihe
Hohe Priestern	Märtyrersegen				
	Schlachtweihe	Gemütsweihe	Siegelweihe	Schattenweihe	Bannweihe

Die Wunder im Einzelnen

Steht nach einer Wunderbezeichnung (SL), ist für dieses Wunder auf jeden Fall eine SL nötig, bei allen anderen Wundern sollte nach Möglichkeit einer SL Bescheid gegeben werden, damit sie das göttliche Eingreifen beschreiben kann.

Wunder der Geweihten

Alle FÜNFE

Eidsegen: Der Geweihte segnet einen Eid, meist ein Handel oder Schwur zwischen zwei Personen. Wird dieses Versprechen von einer dieser Personen gebrochen, wird er den Zorn des Gottes zu spüren bekommen. Ein Mal wird in seinem Gesicht erscheinen und ihn als Eidbrecher zeichnen. Ein jeder Gläubiger erkennt sofort, was dieses Zeichen bedeutet. So manchen Händler hat ein Eidbruch schon in den Ruin getrieben oder einem Adligen das

Lehen gekostet. Ein Eid gilt als gebrochen, wenn der Charakter nicht alles getan hat, um den Eid zu erfüllen. Das Mal verschwindet nach fünf Cons von allein.

Elementsegen: Segnet das der Gottheit heilige Element. Die Berührung mit diesem Element verursacht Schmerzen und Schaden bei Kreaturen der Finsternis. Große Mengen von gesegneten Elementen können eine Seele läutern. GOR kann Feuer segnen, PAXA Luft (meist jene, die der ein Geweihte selbst ausatmet, häufig in Form eines Kusses), IGMA die arkane Kraft (meist wird ein Zauber gesegnet), ERIS Wasser (auch bekannt als Weihwasser) und MORS Erde.

Schutzsegen: Der Geweihte erschafft um sich eine Zone des Schutzes vor niederen Kreaturen der Finsternis, wie beispielsweise wandelnde Leichen, Geister oder niedere Dämonen (SL-Entscheid). Die Zone ist meist 5x5 Schritt groß bzw. so groß wie ein normales Zelt.

Unheiliges erkennen: Allen Geweihten, Priestern und Hohepriestern ist gemein, dass sie mit der Hilfe ihres Gottes etwas Unheiliges aufspüren oder bemerken können, sei es jemanden, der seine Seele verkauft hat, ein Buch zur Dämonenbeschwörung oder eine unheilige Präsenz. Oft ist es jedoch so, dass die Gottheit dieses Rätsel vom Geweihten selbst gelöst haben will oder das Böse sich gegen dieses Stoßgebet schützen kann.

GOR

Handwerkssegen: Der gesegnete Handwerker benötigt nur noch die Hälfte der Zeit für seine Arbeit (z.B. Schmieden, Pfeile bauen etc.). Die Dauer der Wirkung legt die SL fest.

Rüstungssegen: Durch dieses Wunder wird die Rüstung wieder geflickt, das heißt, in einem Kampf kann es dadurch sein, dass die Rüstung des GOR-Geweihten 2 RSP „regeneriert“.

Wahrheitssegen: Mit Hilfe des Wahrheitssegens wird der Befragte gezwungen, die Wahrheit zu reden. Wie lange das Wunder anhält, entscheidet die SL. Das Wunder kann nur auf eine Person angewandt werden.

Waffenweihe: Damit wird der Schaden einer Waffe für den bevorstehenden Kampf um einen Trefferpunkt erhöht, sie gilt zugleich als gesegnet und verletzt Kreaturen der Finsternis.

PAXA

Harmoniesegen: Ein wütender, aggressiver oder ängstlicher Charakter lässt sich von dem Geweihten beruhigen und er findet sein inneres Gleichgewicht. Dies hilft auch bei Berserkerrausch, Angstzauber oder Zaubern, die auf die Aggression des Opfers wirken.

Rauschsegen: Der Gesegnete hat einen Rausch (je nach Situation), am Ende dieses Rausches sieht er das Leben aus einem anderen Blickwinkel. Schmerz, Last oder so manches Laster fällt von ihm ab. Einer der folgenden Nachteile wird für die nächsten zwei Phasen aufgehoben: *Angst vorm Medicus, Blutdurst, Gier, Intoleranz, Pessimistisch, Sadistisch, Todessehnsucht, Zwanghafte Neugier* oder ein anderer Nachteil, der die Psyche betrifft (nach Absprache mit der SL).

Speisesegen: Dieses Wunder reinigt jede Speise und jedes Getränk von Krankheitskeimen und pflanzlichen Giften. Dazu bewirkt dies noch, dass ein Verwundeter, der das Essen zu sich nimmt, 10 min schneller regeneriert. Dieses Wunder kann immer nur auf eine Portion für eine Person gesprochen werden. Eine Kreatur der Finsternis oder ein Wesen mit verkaufter Seele kann die Nahrung nicht verzehren und muss sich bei dem Versuch übergeben.

Wachstumssegen: Dieser Segen ist sehr beliebt, sorgt er doch dafür das überall im Land die Äcker üppig gedeihen, es unter dem Vieh keine Missgeburten gibt und dergleichen. Zuweilen wird er auch von Geweihten der PAXA verwendet, um ein einzelnes Kraut in kürzester Zeit wachsen zu lassen.

IGMA

Aurasegen: Damit wird der Geweihte feststellen können, ob etwas magisch ist, und wenn ja, wird ihm seine Göttin vielleicht offenbaren, welcher Zauber auf dem Gegenstand liegt und wie er zu aktivieren ist.

Erkenntnissegens(SL): Der Geweihte kann mit diesem Wunder eine Prophezeiung seiner Göttin erbeten. Die Worte werden rätselhaft sein, doch wird der Geweihte sie zu deuten wissen.

Schrifttumssegen: Dieser Segen ermöglicht es dem Geweihten oder einem Gläubigen, eine fremde Sprache zu lesen oder zu verstehen, er selbst kann aber nicht in dieser Sprache schreiben bzw. reden.

Wahrheitssegen: Mit Hilfe des Wahrheitssegens wird der Befragte gezwungen, die Wahrheit zu reden. Wie lange das Wunder anhält, entscheidet die SL. Das Wunder kann nur auf eine Person angewandt werden.

ERIS

Glückssegen: Der Geweihte bringt einem Spieler durch seine Anwesenheit Glück. Der Spieler erhält den Vorteil *Glück im Spiel*. Solange der Geweihte bei ihm steht und das Spiel andauert, wird das Glück ihn nicht verlassen.

Reisesege: Wer eine Reise unternimmt, setzt sich so manchen Unbilden aus. Dieser Segen gewährt ihm göttlichen Schutz vor so manchen Dingen. Der Gesegnete kann nicht durch Irrlichter oder andere bösen Wesen in die Irre geführt werden, er besitzt einen untrüglichen Orientierungssinn und hat eine grobe Idee von seinem Weg (Die SL gibt Hinweise). Es heißt auch, dass der Segen Mücken und dergleichen abhält, dies ist aber eine Frage, bei der sich der wahre Gläubige zeigt.

Segensbotschaft: Der Geweihte segnet einen Schlafenden, dieser kann nun aus seinem Traum in den Traum einer anderen fünfgöttergläubigen Person seiner Wahl wechseln und mit ihr reden.

Tranksegen: Wasser ist das Element der ERIS. Doch allzu oft wird das Element verunreinigt, auch durch Gifte. Dieser Segen neutralisiert alle Gifte im Getränk, egal welchen Ursprungs. Der gesegnete Trank wirkt belebend und weckt Lust auf Abenteuer. Eine Kreatur der Finsternis oder jemand, der seine Seele verkauft hat, kann den Trank nicht verzehren und muss sich bei dem Versuch übergeben.

MORS

Grabsegen: Wurde ein Grab gesegnet, ist es vor Grabräubern und Nekromanten geschützt. Der Begrabene wird seine Ruhe finden bzw. behalten und nicht als Untoter oder ruheloser Geist umher wandeln.

Harmoniesegen: Ein wütender, aggressiver oder ängstlicher Charakter lässt sich von dem Geweihten beruhigen und er findet sein inneres Gleichgewicht. Dies hilft auch bei Berserkerrausch, Angstzauber oder Zaubern die auf die Aggression des Opfers wirken.

Totensegen: Dem Geweihten ist es möglich, sich mit einem Verstorbenen zu unterhalten. Wie lange der Verstorbene schon tot ist, spielt keine Rolle.

Waffensegen: Eine gesegnete Waffe richtet gegen eine Kreatur der Finsternis, sei es ein Dämon, Untoter oder ein anderes unheiliges Wesen, 1 Schadenspunkt mehr an, während gewöhnliche Waffen gegen solche Wesen nichts ausrichten können.

Wunder der Priester

Alle FÜNFE

Exorzismus: Übernatürliche Wesenheiten können mit diesem Wunder von der Welt getilgt, aber auch Besessenen geholfen werden.

Heimweihe: Der Priester weiht einen Ort der gläubigen Gemeinschaft als Heim. Niemand, der Böses will, kann dieses Heim für die Dauer einer Phase betreten, egal um was es sich handelt.

Reliquie erschaffen: Dieses Wunder ermöglicht es dem Priester, heilige Reliquien zu erschaffen, dies können Orte oder Gegenstände sein, durchströmt von Wissen und Macht der Götter. Ein Priester kann eine Reliquie niemals für sich selbst erschaffen, sondern nur für einen selbstlosen Zweck. Die Erschaffung einer Reliquie ist ein Ritual, das auch einige Gläubige erfordert, die Zeugen dieses Wunders werden. Jede Reliquie, die erschaffen werden soll, kostet Erfahrungspunkte des Charakters. In nachfolgender Tabelle sind Beispielkosten und die Wirkung für die eingesetzten EP aufgeführt. Sie sollten als Richtwerte angesehen werden.

<u>Effekt</u>	<u>Kosten EP</u>
Grundlage: Geweihtenwunder Dauer: ein Jahr Reichweite: eine Person bzw. Objekt	2
Grundlage: Priesterwunder Dauer: ein Jahr Reichweite: eine Person bzw. Objekt	4
Grundlage: Hohepriesterwunder Dauer: ein Jahr Reichweite: eine Person bzw. Objekt	6
Wirkungsdauer erhöht sich um 1 Jahr	1 (max. 5)
Wirkungsdauer ist permanent	10
Die Reichweite erhöht sich um je 1 x 1 Meter	1 (max. 5)
Die Reichweite erhöht sich um 10 x 10 Meter	10 (max. 20)

Beispiele:

Das heilige Schwert des Sandor

(Eine Reliquie, die Sandor für seinen Gefährten Alrik erschaffen hat.)

Grundlage: Geweihtenwunder - Waffen segnen (2 EP)

Dauer: 1 Jahr (0 EP)

Gesamtkosten: 2 EP

Der MORSSänger der Irene in Naaban

(Der Zentrale MORSSänger von Naaban, geweiht von der Priesterin Irene im Alter von 97 Jahren im Jahre 97.8)

Grundlage: Geweihtenwunder - Grabsegen (2 EP)

Dauer: permanent (10 EP)

Reichweite 400 Quadratmeter (20 EP)

Gesamtkosten: 32 EP

Der Studiosiraum des Orlep in der Akademie Draconia

(Ein Raum, in dem die Studiosi der Akademie Draconia leichter lernen können, Gerüchten zufolge war die Grundlage dieses Raumes eine sehr großzügige Spende an die Kirche der IGMA durch den Herzog von Drachenstein.)

Grundlagen: Hohepriesterwunder - Arcanaweihe (6 EP)

Dauer: Permanent (10 EP)

Reichweite: 5 Quadratmeter (5 EP)

Gesamtkosten: 21 EP

Die Dämonenpforte Dorens

(Der Dämon ist nur für eine Phase beschworen worden und Doren hat seinen Durchgang versperrt, bis sich das Problem von alleine löst... oder er mit Verstärkung zurück kommt.)

Grundlage: Priesterwunder - Pfortensegen (4 EP)

Dauer: ein Jahr (0 EP)

Gesamtkosten: 4 EP

Der Seelenbeutel des Robags

(Ein Beutel, den der MORSGeweihte Tjalf bei sich trägt. Man sagt, dass er in den Finsterlanden wandelt und dort die Seelen der Gefallenen hineinsteckt.)

Grundlage: eigens ausgedachtes Wunder - ein Geweihter betet, damit Seelen in den Beutel gelangen, auf das er sie sicher aus den Finsterlanden bringen kann, nur ein wahrer Gläubiger kann die Seelen freilassen und sie zur Ruhe betten. (7 EP)

Dauer: 6 Jahre (5 EP)

Gesamtkosten: 12 EP

GOR

Rüstungsweihe: Der Priester kann eine komplette Rüstung um 5 Punkte verbessern. Dieser Bonus steht für den bevorstehenden Kampf zur Verfügung.

Seelenweihe: Einer Person wird für den bevorstehenden Kampf der Vorteil *Mut 2* zugesprochen.

Tapferenweihe: Einer Gruppe von bis zu 5 Personen wird für den bevorstehenden Kampf der Vorteil *Mut 1* zugesprochen.

Wildnisseggen: Der Gesegnete ist für eine Phase ein perfekter Kenner der Wildnis. Er erhält die Talente *Spurenlesen*, *Orientierungssinn*, *Feuer machen* und *Fesseln*.

PAXA

Freundschaftssegens: Dieser Segen webt ein unsichtbares Freundschaftsband zwischen zwei Personen, die sich freiwillig zueinander hingezogen fühlen. Eine lebenslange Freundschaft oder Beziehung (PAXAbund) verbindet sie. Sie geloben sich immer zur Seite zu stehen, und sich stets die Wahrheit zu sagen. Niemals würden sie sich gegenseitig verraten, selbst unter der schlimmsten Folter könnten sie bestehen. Ein Geweihter kann niemals selbst Ziel dieses Segens werden.

Friedenssegens: Dieser Segen erfüllt ein Gebiet mit PAXAs Glückseligkeit und Friedfertigkeit. Kämpfe oder andere aggressive Verhalten sind nicht möglich. Mindere Untote meiden diese Zone. Die Zone ist meist 5x5 Schritt groß bzw. so groß wie ein normales Zelt.

Heilsegens: Mit diesem Wunder kann der Priester einem Verwundeten seine gesamte Lebensenergie zurückgeben. Das Gebet sollte mindestens 5 Minuten pro LP dauern. Einen Charakter, der bereits auf dem Weg in MORS Hallen ist (bis 300 gezählt), kann PAXA nicht mehr retten.

Regenbogensegens: Der Segen lockt Kreaturen aus dem Reich der Feen zu dem Priester, die ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen, sichtbar oder unsichtbar.

IGMA

Arcanaweihe: Der Priester weiht einen Ort, an dem sich die arkanen Kräfte leichter entfalten können. Zauberkundige regenerieren um ein Viertel schneller. Rituale die IGMA-gefällig sind, also nichts mit finsternen Kreaturen und dergleichen zu tun haben, sind erleichtert.

Artefaktsegens: Mit diesem Wunder ist es möglich, einem Zauberer beim Zauber *Artefakt herstellen* unter die Arme zu greifen. Damit wird der Effekt des Artefaktes verbessert. Man sagt, so seien die legendären permanenten Artefakte entstanden (Wirkung nach Absprache mit der SL).

Kunstsegens: Dieses Wunder fördert die IGMA-gefälligen Künste, sei es Medizin, Trankkunde, Giftkunde, Alchemie, Lesen, Schreiben oder gar Zauberei. Der Gesegnete erhält für ein Talent nach Wahl des Priesters eine Stufenerhöhung um mindestens 2 bis 5. Die Dauer und Höhe des Effektes legt die SL fest. So manches Wunder- oder Kunstwerk ist durch diesen Segen erst möglich geworden.

Wissenssegens: Damit segnet der Priester einen Lehrenden und einen Lernenden, um ein Talent, Rezept oder Zauber schneller gelernt werden kann. Die neue Fertigkeit kostet den Lernenden 2 EPs weniger, aber immer mindestens einen. Das Wissen wird von dem Lehrenden auf den Lernenden durch den Segen übertragen. Der Geweihte kann selbst der Lehrer sein, niemals der Lernende.

ERIS

Erkenntnissegens(SL): Der Priester kann mit diesem Wunder eine Prophezeiung seiner Göttin erbeten. Die Worte werden rätselhaft sein, doch wird der Geweihte sie zu deuten wissen.

Freiheitssegens: Der Priester sorgt dafür, dass sich Ketten, Schlösser, Seile, Fesseln und Pforten für den Gesegneten öffnen und er körperlich frei ist. Ein Gefängnis Schloss wird gesprengt, die Ketten rosten oder Mäuse nagen die Seile durch. Das Wunder zerstört einen Teil dessen, was den Gläubigen an der Freiheit hindert. Das Wunder kann der Geweihte auch bei sich selbst anwenden.

Pfortensegen: Der Priester der ERIS kann durch dieses Wunder jede Pforte öffnen oder verschließen. Als Pforten zählen alle Durchgänge, durch die jemand gelangen kann (aber keine Truhen!). Eine magische Barriere zum Beispiel zählt auch als solch eine Pforte, aber auch ein Schutzsiegel, welches eine Kreatur im unteren Hof festhält.

Sternsegen: Der Priester der ERIS schaut in den Sternenhimmel und spricht ein Gebet zu seiner Herrin. Diese gibt ihm einen Hinweis, wo er einen Schatz oder ein Geheimnis finden kann.

MORS

Abschiedssegen: Damit kann der Priester die Seele eines frisch verstorbenen Charakters für weitere 5 Minuten in dessen Körper zurückholen, um ihn dann zu verbinden oder ihm die Möglichkeit zu geben, Abschied zu nehmen oder eine wichtige Botschaft zu übermitteln. Wenn der Charakter schon zu lange tot ist, lässt sich die Seele zwar noch in seinen Körper holen, doch eine Heilung ist dann nicht mehr möglich und der Charakter verstirbt ein zweites und letztes Mal.

Bannsegen: Mit diesem Wunder lässt sich jegliche Magie bannen, egal ob es sich um eine verzauberte Person oder um ein Artefakt handelt.

Ruhesege: Bis zu fünf Untote werden vom Priester vernichtet. Nach diesem Wunder brechen die Untoten zusammen.

Seelenweihe: Einer Person wird für den bevorstehenden Kampf der Vorteil *Mut 2* zugesprochen.

Wunder der Hohepriester

Alle FÜNFE

Märtyrerweihe: Diese Weihe bewirkt, dass sich eine mächtige böse Entität auf den „geweihten“ konzentriert und er diese mit seinen Worten und Taten in Schach halten kann. Der „Geweihete“ erhält *Mut 2*. Anders gesagt: DU KANNST HIER NICHT VORBEI!!!!

GOR

Schlachtweihe: Der Hohepriester des GOR ruft seinen Herren und seinen jüngsten Bruder MORS um Beistand an. In dieser Schlacht gehen alle gefallenen Seelen in MORS Hallen, solange nicht auf unheiligem Boden gekämpft wird oder eine Kreatur der Finsternis sich die Seele direkt auf dem Schlachtfeld holt. Die Waffen aller am Kampf Beteiligten verursachen normalen Schaden bei Kreaturen der Finsternis wie Dämonen, Geistern oder Untoten.

PAXA

Gemütsweihe: Der Gläubige wird in einem großen Ritual gesalbt und muss gemeinsam mit dem Hohepriester PAXA huldigen. Er verliert für immer (permanent) einen der folgenden Nachteile: *Angst vorm Medicus, Blutdurst, Gier, Intoleranz, Pessimistisch, Sadistisch, Todessehnsucht, Zwanghafte Neugier* oder einen anderen Nachteil, der die Psyche betrifft (Absprache mit der SL). Dieses Wunder kann auch Lykantrophie in der Anfangsphase heilen, also bevor der erste Vollmond war.

IGMA

Siegelweihe: Der Hohepriester der IGMa zeichnet ein Siegel auf den Boden, das Siegel zieht mächtige Kreaturen der Finsternis an. Das Siegel selbst symbolisiert ein Paradoxon, die

göttliche Güte, die für die Kreatur unerreichbar ist, aber nach der sie strebt. Kreaturen der Finsternis werden in dem göttlichen Siegel gefangen, weil sie das Paradoxon lösen wollen. Solange das Siegel nicht zerstört wird, ist die Kreatur gefangen. Ein Göttliches Siegel ist häufig die Grundlage für den Exorzismus und die Bannung von mächtigen Dämonen.

ERIS

Schattenweihe: Der Hohepriester weiht die Schatten in einem Gebiet von bis zu 20x20 Schritt für zwei Phasen. Die Schatten sind seine Augen und Ohren. Die Schatten werden ihm alles berichten, was er wissen will, wenn er danach fragt oder wenn ein Ereignis eintritt, welches er definiert, solange die Weihe anhält. Die Weihe wirkt nur dort, wo Schatten ist!

MORS

Bannweihe: Dieses Wunder bannt jegliche Magie aus einer Person oder einem Gegenstand. Für jeden Magiepunkt, den der Hohepriester bannen muss, dauert das Wunder fünf Minuten und der Gesegnete muss in Namen MORS gesalbt (im Falle einer Person) und mit Gebeten überhäuft werden. Einen Magus für immer seiner Magie zu berauben, kann also schon bis zu drei Stunden dauern. Danach besitzt das geweihte Objekt keinerlei Magie mehr und kann sie auch niemals wieder erhalten.

Der Paladin

Um sich auf den Weg eines Paladins machen zu können benötigt der Charakter mindestens den Vorteil *Mut 1*. Paladine sind Kämpfer für das Gute und Streiter wider das Böse. Es sind Kämpfer einer besonderen Art. Sie leben ihr Leben so gut sie können nach den Tugenden der Götter und sie führen ihr Leben für sie. Ein Krieger geht zu einem Priester seiner bevorzugten Gottheit, der ihn auf dem Weg zum Paladin begleitet. Der Priester entscheidet, ob er den Krieger auf dem Weg begleiten möchte und erhebt ihn mit einem Gebet zum Streiter der Tugenden. Ab diesem Zeitpunkt kann der Charakter keine weiteren Talente mehr lernen, außer den 5 Tugenden. Hat er alle Tugenden erfüllt, so wird ihn der Priester zum Paladin erheben.

Jede Tugend ermöglicht dem Streiter eine Sonderfertigkeit. Pro Tag darf der Streiter eine dieser Sonderfertigkeiten nutzen. Als Paladin erhöht sich die Sonderfertigkeit der Tugend seiner Gottheit. Der Paladin kann pro Tag drei Sonderfertigkeiten nutzen.

Der Weg eines Paladins ist von seinen Prinzipien und seiner leidenschaftlichen Hingabe zu seinem Glauben dominiert. Er lebt nicht um Kompromisse zu machen. Ihn interessiert der Kampf zwischen den Mächten und nicht die Politik von Landesfürsten. Die einzigen, denen er sich beugt, sind sein Glaube und die Richtlinien der Kirche und Priesterschaft.

Um die Tugenden zu erfüllen muss der Streiter sich wie folgt verhalten:

GOR – Tapferkeit: Der Streiter darf nicht zögern und muss in der ersten „sinnvollen“ Reihe stehen. Er soll die Schwachen schützen und als Letzter weichen, wenn man sich zurückziehen muss.

PAXA – Güte: Den Armen Unterstützung zukommen lassen. Einem Feind vergeben und ihm sein Leben lassen. Unterdrückung soll bekämpft werden.

IGMA – Wahrheit: Die Lüge ist das Gift DISKORS. Der Streiter darf nicht lügen.

ERIS – Hoffnung: Der Streiter soll die Hoffnung in sich tragen und den Menschen in seiner Umgebung diese geben. Mutlosigkeit und Unentschlossenheit dürfen nicht überhand nehmen.

MORS – Demut: Arroganz steht dem Streiter nicht. Demut vor den Göttern muss dem Streiter in Fleisch und Blut übergehen.

Jede Tugend kostet 4 EP.

<u>Tugend</u>	<u>Streiter (Sonderfertigkeit)</u>	<u>Paladin (Sonderfertigkeit)</u>
GOR – <i>Tapferkeit</i>	Erzwingt einen Zweikampf in den nicht eingegriffen werden kann.	Erzwingt in einem Scharmützel nur Zweikämpfe.
PAXA – <i>Güte</i>	Kann einem Charakter der am Verbluten ist einen LP zurückgeben.	Kann einem Charakter einen LP zurückgeben.
IGMA – <i>Wahrheit</i>	Nach einem Gespräch mit einer Person erhält der Streiter das Wissen, ob er in diesem Gespräch belogen wurde.	Der Paladin erfährt, welche Teile des Gespräches gelogen waren.
ERIS – <i>Hoffnung</i>	Kann 3 Personen für den nächsten Kampf <i>Mut 1</i> verleihen.	Kann 3 Personen für den nächsten Kampf <i>Mut 2</i> verleihen.
MORS – <i>Demut</i>	Nimmt einen Zauber von einer Person oder einem Gegenstand.	Nimmt einen Zauber von einer Person oder einem Gegenstand und verleiht bis zum nächsten Sonnenaufgang <i>Magieresistenz 3</i> .

Jeder Paladin kann seine eigene Waffe weihen.

Pflanzenkunde

Die *Pflanzenkunde* eröffnet dem Charakter die unten aufgelisteten Pflanzen zu erkennen, sie fachgerecht zu ernten und zu verarbeiten. Nur Charaktere mit dem Talent *Pflanzenkunde* erkennen diese Pflanzen und dürfen diese pflücken!

Gepflückte Pflanzen halten zwei Stunden ihre Kraft in sich und müssen innerhalb dieser Zeit getrocknet werden. Um aus einer Pflanze Trockenkraut herzustellen, hat jeder seine Methoden, allgemein gültig ist, dass es 30 Minuten dauert. Dann begibt man sich zur SL und lässt sich eine Bestätigung ausfüllen, gibt die Stoffblume ab und richtet das Trockenkraut her. Die Bescheinigung muss am oder im Gefäß des Trockenkrautes angebracht sein. Eine Portion entspricht um die 5 bis 10 Gramm und hält sich 1 reales Jahr. Mit dem Talent *Pflanzenkunde* kann das getrocknete Kraut bestimmt und die Haltbarkeit festgestellt werden. Jede Pflanze bringt 5 Portionen.

Weiterführend gibt es ein intimetaugliches Pflanzenbuch (Download unter www.archipelkampagne.de), welches genauere Beschreibungen der Eigenschaften der Pflanzen beinhaltet, sowie die aktuell bekannten Erkenntnisse der Pflanzenkundler und Alchemisten des Archipels.

Die Pflanzen

Die Stoffblumen, die diese Kräuter auf LARPs darstellen sind Eigentum des Veranstalters und sollen somit behutsam behandelt werden, das heißt, die Pflanzen verbleiben in dem Zustand, in dem sie gefunden werden!

Begriffserklärung:

Der Intimenname (Name des Krautes im Spiel.)

Trockenkraut: Das Gewürz, bzw. Kraut, dass die Intimepflanze im getrockneten Zustand symbolisiert.

Verwendung: Ob die Pflanze für Trankkunde und/oder Giftkunde gebraucht werden kann.

Beschreibung: Hier stehen die Besonderheiten, der Lebensraum und eine ungefähre Beschreibung der Pflanze.

Preis: Dieser Preis ist ein Richtwert für eine Portion frisch getrockneter Kräuter.

Aralyengewächs

Trockenkraut: Wachholderbeeren

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Die Aralye ist eine Kletterpflanze, die an Bäumen empor klettert und sich dort mit ihren Haftwurzeln festhält, um sich Nahrung aus den Bäumen zu holen, wie es etwa die Mistel mit ihren Saugwurzeln tut. Das Gewächs wird, wie es scheint, nie größer als 75cm. Im Wald breitet es sich selten auf dem Boden aus. Ihre Blätter sind ledrig, dunkelgrün und bis zu 3cm lang. Die orange-roten Beeren sind rund bis eiförmig und selten größer als 1cm, sie enthalten einen nussartigen Kern. Dieser hat abgekocht einen sehr bitteren Geschmack und die Beeren riechen etwas herb.

Von Aganter bis Novander blüht diese Pflanze. Das Aralyengewächs ist schwer zu finden, es wächst u.a. auf MORSackern oder lichten Laubwäldern, wo es seltener auf dem Waldboden zu finden ist. Sonst wächst die Aralye sehr häufig hoch auf Bäumen

Preis: 7 Sichel

Besenkraut

Trockenkraut: Zitronengraspulver

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Bei dieser Pflanze handelt es sich nicht um eine einfache Grasart, wie man denken mag. Das Besenkraut lässt sich nur schwer von anderen Gräsern unterscheiden. Einzig und allein die spitzen Blätter, die einen unscheinbaren Glanz aufweisen, sind mit dem Goldgras verwandt und es scheint genau die gleichen Eigenschaften wie das Goldgras zu besitzen. Besenkraut wird bis zu 60cm hoch und trägt keine Blüten oder Samenkapseln. Im Unterschied zum Goldgras wächst es nicht auf Rinderweiden. Außerdem ist es aufgrund seiner grünen Farbe um Einiges schwerer zu finden. Es ist, sagen erfahrene Kräuterkundige, als wäre Besenkraut die gleiche Pflanze wie Goldgras, nur dass es seinen Glanz verloren hat.

Preis: 15 Sichel

Blutkolben

Trockenkraut: Paprika edelsüß

Verwendung: Giftkunde

Beschreibung: Der nahe Verwandte des Dunkelkolbens ist der sehr giftige und seltenere Blutkolben. Er unterscheidet sich von ihm nur in der Farbe des Kolbens, der bei dieser Art blutrot ist. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass der Blutkolben von Avrel bis Novander zu finden ist.

Preis: 5 Kupfer

Dunkelkolben

Trockenkraut: Pfefferminz

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Wie sein großer Verwandter, der Schilfkolben, sucht der Dunkelkolben die Nähe von Wasser. Dabei ist es nicht wichtig, ob es das Ufer eines kleinen Bächleins im Wald oder eines Sees auf einer Wiese ist. Die eigentliche Pflanze ist von zehn bis zwanzig grasartigen Blättern umgeben. Sie weist am Ende von zwei bis fünf Stengeln, die ungefähr eine Elle lang sind, zwei bis sechs Zentimeter lange, fingerdicke, dunkelblaue Kolben auf. Meist sprießt diese Pflanze direkt aus dem Boden, doch es kann auch vorkommen, dass sie einem, bis zu einer halben Elle langen Stamm entspringt.

An Ufern findet man ihre Kolben meist erst nach dem Maia, doch dann bis in den Jonever hinein.

Preis: 3 Kupfer

Eisdorn

Trockenkraut: Ingwer

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Diese, bis zu achtzig Zentimeter große, Nesselart weist einen langen kahlen Stiel auf, der sich am oberen Ende in drei Zweige teilt. Am Ende jeden Seitenarms steht ein knapp fünfzehn Zentimeter langer, behaarter Blütenstock mit unzähligen weißen Blüten. Oberhalb der Gabelung, auf dem mittleren Hauptast zweigen zwei weitere Blütenstände ab. Allen drei Ständen ist gemein, dass sie von zwei kleinen Kelchblättern geziert werden. Die restlichen Blätter stehen einzeln und haben eine schmale, spitz zulaufende Form, deren Ränder leicht gezackt sind. Die gesamte Pflanze, auch der hölzerne Stängel, ist mit gut sichtbaren, weißen Nesseln bewachsen. Vor diesen schützt nur Leder oder dicker Stoff. Die Berührung mit den Nesseln kann an der betroffenen Stelle Verbrennungen hervorrufen, und nach einigen Stunden wird der unglückliche Pflücker von Fieberschüben, die sich mit Schüttelfrost abwechseln, gepeinigt. Die Nesselwirkung verfliegt, wenn die Pflanze aus der Erde gezogen wurde.

Der Eisdorn liebt nicht, wie seine beiden Verwandten die Einsamkeit, sehr oft sieht man ihn unter Brennnesseln stehen und nur sehr selten allein. Er stellt sonst keine Ansprüche, so findet man ihn im düsteren Wald, genauso wie an einem sonnigen Plätzchen in einem Palastgarten.

Diese Nessel lässt sich weder züchten noch aufziehen, da sie das ganze Jahr über blüht und nie Samen zu Tage bringt. Irgendwann verblüht der Eisdorn, es scheint, als würde er wie die Elfen entscheiden können, wann er sein Leben beendet.

Preis: 1 Kupfer

Eisenkrone

Trockenkraut: Zimtpulver

Verwendung: Gift- und Trankkunde

Beschreibung: Dieses unscheinbare Gewächs wird gut einen halben Meter hoch und scheint ganz ohne Blätter auszukommen. Der leicht gebogene Stamm weist eine rötlich braune Färbung auf. An ihm sitzen, eher willkürlich, hell- bis dunkelgrüne Blütenknospen. Diese sind etwa 2 bis 3cm im Durchmesser und in einer Anzahl von bis zu acht Stück am Stängel angeordnet. Die Blüten selbst sind gelblich. Die Knospen sind sehr empfindlich und sind sowohl für die Trank- und Giftkunde, als auch für die Alchemie interessant. Auf den Dornen der Pflanze hat man bereits tote, ausgetrocknete Vögel gefunden. Nicht selten liegen am Fuße der Pflanze Knochen.

Ob sich die gelben Blütenknospen komplett öffnen, konnte noch nicht beobachtet werden. Die ersten Blüten erscheinen Mitte Junanter und die Pflanze bleibt bis spät in den Novander stehen. Die Eisenkrone steht stets einzeln. Sie mag sowohl Laubwälder, als auch die Nähe von Gewässern, niemals jedoch wächst sie direkt am Wasser. Der Stängel ist zwar unscheinbar doch der Ort der Pflanze ist von ihr so gewählt, dass keine andere Pflanze sie im Umkreis von 3 Schritt verdeckt.

Preis: 12 Sichel

Finsterfeder

Trockenkraut: Schnittlauch

Verwendung: Giftkunde

Beschreibung: Der Wuchs dieser speziellen Grasart unterscheidet sich deutlich von seinem scheinbaren Verwandten dem Besenkraut. Die Finsterfeder trägt am Hauptstamm drei bis vier Grasbüschel, die jeweils aus fünf bis sechs hellgrünen, spitz zulaufenden Einzelgräsern bestehen. Sie kann bis zu 60cm hoch werden und ist damit kleiner, als das Besenkraut. Blüten sucht man bei ihr vergeblich.

Diese Pflanze kommt häufig in der Nähe anderer Pflanzen vor. Sind diese im Einflussbereich von 7 Schritt, so verdirbt die Finsterfeder diese Pflanzen. Wird sie aus dem Boden gezogen, befinden sich oft bis zu 7 Schritt lange, feine Wurzeln an der Pflanze. Etwa eine Stunde nach dem Entfernen ist der schlechte Einfluss auf die benachbarten Gewächse verschwunden, diese blühen wieder voll auf und kommen zu alter Kraft.

Die Pflanze passt sich wie einfaches Gras sämtlichen Witterungsumständen schnell an, ist aber mit hoher Wahrscheinlichkeit in direkter Nähe von farbenfrohen und für die Alchemie interessanten Pflanzen zu finden.

Preis: 5 Kupfer

Goldgras

Trockenkraut: Curry

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Das Goldgras ist eine sehr widerstandsfähige Grasart, deren einzelne Blätter bis zu einem halben Schritt lang werden können, aber höchstens eine Breite von einem halben Zentimeter aufweisen. Das untere Fünftel der Blätter ist grasgrün, während der Rest gelb wie Stroh ist. Der zweite Name dieser Grassorte ist Sonnengras, was auf seinen bevorzugten Platz zu wachsen hinweist: Nämlich auf sonnigen Wiesen, weit weg von Schattenspendern wie z.B. Bäumen. Ab und an wächst dieses Gras auch an der Südseite von Steinmauern oder Häusern,

da sich dort die Sonnenwärme am längsten hält. Das Goldgras findet man das ganze Jahr über. Dieses Gras verträgt keine große Feuchtigkeit. Seine Starre und Widerstandsfähigkeit machen sich Gifthersteller und Tränkebrauer zu Nutze.

Preis: 9 Sichel

Grünkolben

Trockenkraut: Kurkuma

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Dieses Gewächs scheint mit dem Dunkelkolben verwandt zu sein, da der einzige Unterschied in der Farbe der Blüten besteht. Man geht nach ersten, eigenen Versuchen davon aus, dass dieser Grünkolben alchemistisch den Dunkelkolben ersetzen kann.

Die gelb-goldenen Blüten dieser Pflanze sitzen in köpfchenförmigen Blütenständen zwischen grasartigen Blättern versteckt. Sie fühlen sich wollig und fellartig an. Auch hier wird die Pflanze zwischen 45cm bis 80cm hoch und trägt meistens fünf bis acht Blütenstängel. Die eigentliche Pflanze ist von zehn bis zwanzig grasartigen Blättern umgeben.

Der Grünkolben wächst von Avrel bis Decander in Feuchtgebieten, Uferböschungen und Wassergräben.

Preis: 2 Kupfer

Kaiserkrappe

Trockenkraut: Muskat

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Dieses Kraut steht für die pure Antimagie. Wenn magiebegabte Personen dem Kraut näher als einen Schritt kommen, verlieren sie das Bewusstsein. Es wird an die sechzig Zentimeter lang, und seine gelben, sechsblättrigen Blüten lassen es harmlos erscheinen. Die Blätter der Blume sind grasartig und umschließen die drei mal sieben Blüten unregelmäßig. Jeder magiekundige Pflanzenkundler sollte dieses Kraut nicht anfassen, es wird ihm einen Teil seiner Kraft rauben.

Wann und wo dieses Kraut hauptsächlich vorkommt ist nicht geklärt, so scheint es weder Erde, noch Wasser, oder Licht zu brauchen. Diese Pflanze wächst auf kahlem Fels, in der Wüste, im Sumpf und sogar in Höhlen und Gruften. Man weiß nur, dass es nicht an magischen Orten wächst, da es die Magie in sich aufsaugt.

Preis: 10 Kupfer

Koboldkraut

Trockenkraut: Oregano

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Wie auch die Schattennessel, gehört das Koboldkraut in die Familie der Nesseln. So kann auch dieses Kraut als Heil- oder Giftpflanze genutzt werden. Wie der Name schon sagt, hängt diese Pflanze mit den Kobolden zusammen, welche die Nähe von Bäumen suchen und sehr besitzergreifend und unberechenbar sind. Berührt man die Pflanze mit der bloßen Haut, verfärbt sich die Nase an der Spitze rot, dieses Phänomen hält meist ein bis zwei Stunden an. Auch dieser Pflanze sieht man die Nesseln nicht an, doch am Fruchtstand ist zu erkennen, dass sie zu den Nesseln zählt. Ihre runden ungefähr einen Millimeter durchmessenden Samen sitzen an dünnen, längeren, hellgrünen Fruchtständen und weisen eine hellblaue Farbe auf. Die Blätter sind dunkelgrün, länglich und spitz, im oberen Drittel leicht gezackt.

Der Lebensraum des Koboldkrautes liegt immer im Schatten alter Bäume, bevorzugt sind Laubbäume. Dieser "Einzelgänger" lässt sich von Marris bis in den goldenen Oktander aus der Erde ziehen.

Preis: 4 Sichel

Maiadolde oder PAXAraute

Trockenkraut: Petersilie

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Die Stängel der Paxaraute werden etwa 20cm lang und steigen gerade nach oben. Sie sind hellgrün und ändern nach oben hin ihre Farbe ins Hellblaue bis Hellviolette. Der karge, hellgrüne Blattbewuchs ist kurz gestielt. Blüten stehen meist zu sechst ringförmig um den Stiel angeordnet schräg nach oben und sind jeweils weniger als 2cm lang. Die hellblauen bis helllila Blüten sind im oberen Drittel der Pflanze eher spartanisch vorhanden. Das ungeschützte Berühren der Pflanze bewirkt einen tranceähnlichen Zustand, der bis zu einer Stunde anhalten kann. Derjenige ist während der Zeit durch seinen Rauschzustand von der Welt getrennt. Handschuhe verhindern dies. Eine halbe Stunde nach dem Pflücken verfliegt diese Wirkung. Die Betroffenen berichteten von einem entspannenden und friedlichen Gefühl während dieses Zustandes. Es wurde beobachtet, dass das häufigere Herbeiführen dieses Zustandes mittels der Maiadolde zu einer Abhängigkeit führt.

Das Vorkommen der Pflanze ist auf keine Region begrenzt, jedoch kommt sie im Heide-land, in Kahlschlägen im Wald und in trockenen, lichten Wäldern, sowie an Waldrändern häufiger vor. Man findet die Maiadolde auch oft neben kleinen Pfützen. Blütezeit ist von Februar bis Mitte August.

Preis: 1 Kupfer, 20 Kupfer für den Standort der Pflanze

Morgenstern

Trockenkraut: Anis

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Auch wenn die Samen- und Blütenstände aussehen, wie die gleichnamige Waffe, rührt der Name des Morgensterns eher daher, dass die Pflanze vor dem Morgen bei sternerklarer Nacht gepflückt werden sollte. Geschieht dem nicht so, wird ein übles Unheil über den Pflanzenkundigen kommen, denn der Morgenstern ist stark magisch und wird stets von irgendwelchen Wesenheiten bewacht. Genauer konnte noch nicht herausgefunden werden. Die Freie Arkane Akademie zu Rhaetikon nimmt an, dass in jeder dieser Pflanzen ein Kobold, eine Fee, ein Geist oder gar ein Daimon gefangen gehalten wird. Dieses Wesen wird bei richtigem Umgang mit der Pflanze in seine Sphäre zurückgebracht, sollte sie aber nicht zum richtigen Zeitpunkt gepflückt werden, gelangt das Wesen in unsere Welt.

Nun aber zum Aussehen und dem Lebensraum des Morgensterns. Grundsätzlich wächst er auf Bäumen, die ein besonderes Charisma aufweisen. Das Kraut ist an die vierzig bis sechzig Zentimeter lang und umschlingt mit seinem kräftigen Stiel einen zwei bis fünf Finger dicken Ast. Die Pflanze ist vollkommen grün, bis auf die feinen, blauen Blüten. Die Samen sind den Kletten gleich. Egal welche Tinktur mit diesem Kraut angefertigt wird, das Endprodukt ist magisch. So sind Personen mit einer starken Magieimmunität (Vorteil: *Magieresistenz 3*) auch immun gegen die Tinkturen. Diese Leute werden nie in den machtvollen Genuss einiger Heiltränke kommen, aber sie werden auch nicht in die Arme des Todes getrieben. Das Kraut ist das ganze Jahr über zu finden.

Preis: 5 Kupfer

Nachtschattengried

Trockenkraut: Estragon

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Der Nachtschattengried ist ein so genannter Immergrün, der keine Blüten trägt. Der Hauptstamm verästelt sich zu drei einzelnen Stämmen, an denen sich weitere kleine Zweige befinden, die in großer Zahl die recht dunkelgrünen Blätter tragen. Die Blätter selbst sind etwa 1cm bis 3cm lang und stehen dicht gedrängt an den Zweigen zusammen. Das Gewächs wird selten höher als 70cm.

Man geht davon aus, die Pflanze ganzjährig ernten zu können. Der Nachtschattengried kommt stets in weniger als 150 Schritt von menschlichen Behausungen vor.

Preis: 8 Sichel

Narrenkraut

Trockenkraut: Basilikum

Verwendung: Giftkunde

Beschreibung: Die Stängel des Narrenkrautes werden etwa 25cm lang und steigen gerade am Stängel auf, ähnlich wie bei der Maiadolde. Der aufrechte Stiel dieser Pflanze trägt gegenständig angeordnete, ganzrandige, dunkelgrüne Blätter. Unter dem Blütenstamm, der sich nur am Kopfende der Pflanze befindet, trägt dieses Gewächs kelchförmige Blätter, die um Einiges größer als bei der Maiadolde sind. Hiervon wachsen selten mehr als drei am Stängel. Die Blüten sind tiefviolett gefärbt und bilden eine kleine Traube. Das Berühren der frischen Pflanze bringt Übelkeit mit sich, die nach etwa einer Stunde verfliegt.

Beim Narrenkraut muss man sehr vorsichtig sein, denn es steht gerne in einer Gruppe von Maiadolden. Man kann es ganzjährig finden.

Preis: 15 Sichel

Nekkerngewächs

Trockenkraut: Thymian

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Die stark verästelten Stängel des Nekkern sind stielrund, einreihig und bilden ein lockeres Grün, dass sich am Hauptstamm zusammenfügt. Die Blätter sind hellgrün bis dunkelgrün und stehen ringförmig an den dünnen Stielen zusammen. Sie werden nicht größer als 0,5cm bis 1,5cm und wirken trotz ihrer Vielzahl eher unscheinbar.

Es handelt sich um eine Pflanze, die den Schatten sucht und gerne direkt auf der Nordseite an Bäumen steht. Zu finden von Maia bis Oktander.

Preis: 5 Sichel

Plaukrautgestüpp

Trockenkraut: Lavendel

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Die Hoade, wie das Plaukrautgestüpp im Volksmund auch genannt wird, ist ein ausdauernder Zwergstrauch, der durch seine Robustheit ein sehr hohes Alter erreichen kann. Die reich verästelten Stängel, die bis zu 15cm lang werden, liegen am Hauptstamm eng beieinander, die Zweige hingegen streben aufwärts. An ihnen sitzen die kleinen Blätter in einer Reihe. Sie sind dachziegelartig angeordnet. Die kleinen, hellblauen Blüten stehen locker und mehr oder weniger zahlreich in einseitig sich in sich wendenden Trauben.

Blütezeit ist Julanter bis Oktander in sehr lichten, trockenen Wäldern und Heiden. Sandiger Boden wird vom Plaukrautgestüpp bevorzugt. Meist steht es frei zwischen Heidekräutern.

Preis: 5 Sichel

Schattennessel

Trockenkraut: Majoran

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Diese Pflanze, die eng mit der Brennnessel verwandt ist, hat ein leichtes Gift in sich, das durch starkes kochen zu einem heilkräftigen Saft wird. Das Kraut wird zwischen fünfzehn und fünfundzwanzig Zentimeter hoch. Seine rundlichen und am Rand gezackten Blätter stehen gleichmäßig, zu dritt um den Stamm. An einer Pflanze befinden sich zwei bis drei solcher Blätterringe. Die obere Hälfte des grünen Krautes wird vom weißlich grünen, mit kleinen Dornen besetzten Blütenstand eingenommen. Die gesamte Pflanze ist mit Nesseln

besetzt, die ohne Lupe nicht zu sehen sind. Kommt die ungeschützte Haut mit der Pflanze in Berührung, erzeugt sie einen leichten Juckreiz, der nach wenigen Minuten verfliegt.

Die Schattennessel wächst vorzugsweise an schattigen Orten, dabei stellt sie wenig Anspruch an den Boden. So kann es vorkommen, dass man sie nicht nur in dunklen Wäldern findet, sondern auch an der Nordseite von Gebäuden, wo sie genug Schutz vor Sonne und Witterung bekommt. Finden und aus der Erde ziehen kann man dieses meist einzeln stehende Kraut von Ende März bis in den späten November hinein.

Preis: 2 Sichel

Schneekolben

Trockenkraut: Puderzucker

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Die weißen Blüten dieser Pflanze sitzen in köpfchenförmigen Blütenständen zwischen grasartigen Blättern versteckt. Sie fühlen sich wollig und fellartig an. Das ist in der Tat auch das auffälligste Merkmal an dieser Pflanze. Das Gewächs wird 45cm bis 80cm hoch und trägt meist zwischen fünf und acht Blütenstängel.

Die eigentliche Pflanze ist von zehn bis zwanzig grasartigen Blättern umgeben. Steht der Schneekolben zusammen mit einer anderen Pflanze aus der Familie der Kolben, ist dringend zur Vorsicht geraten. Es ist dann davon auszugehen, dass sich im Umkreis von 7 Schritt eine Finsterfeder befindet und den unbedarften Kräutersammler ins Verderben stürzt. Dieses sollte eine Stunde vorher entfernt werden, bevor man den Schneekolben pflückt.

Nur bei Nacht kann die Pflanze gepflückt werden, da sie sonst so alchemistisch ist wie reines Gras. Zu finden von März bis Anfang Februar. Wie der große Verwandte, der Schilfkolben sucht der Schneekolben die direkte Nähe von Wasser.

Preis: 1 Kupfer

Silberzunge

Trockenkraut: Lorbeer

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Die Stammpflanze wird etwa 50cm bis 75cm hoch, sie ist stark verästelt und aufrecht stehend. Die Blätter der Silberzunge ähneln jenen der Weide, sie sind weißsilbrig belegt und werden etwa 3cm bis 6cm lang. Sie stehen ringförmig an kleinen Stielen eng gedrängt am Hauptstamm zusammen.

Das Gerücht, die Silberzunge wachse oft auf Boden, der besondere Schätze in sich trägt, konnte nicht widerlegt werden. Es handelt sich zwar nicht bei jeder Pflanze um einen Indikator für "Interessantes" im Boden, dennoch hat sich das Graben bei einer von 7 Pflanzen gelohnt.

Auf weichem Boden, selten an Steinen oder auf Kiesboden blüht die Silberzunge von Februar bis Juli.

Preis: 6 Kupfer

Stachelast

Trockenkraut: Kümmel (ganz)

Verwendung: Trankkunde

Beschreibung: Der Stachelast kommt entweder hängend oder als kleiner, säulenförmiger Strauch ohne Zweige vor. Die etwa 1cm langen Blätter sind nadelförmig ausgebildet, starr und stehen spitz zu einander. Der einstänglige Stachelast ist hell- bis dunkelgrün gefärbt. Die gesamte Pflanze ist eher unscheinbar und wird stehend nicht höher als 40cm.

In der Nähe von Nadelbäumen ist der Stachelast ganzjährig zu finden. Meist einsam, als einzelner Stamm neben und im Schutz eines ausgewachsenen Nadelbaumes. Selten ist der

Stachelast auch in die Äste eines Nadelbaumes integriert, jedoch nie höher als 2 Schritt vom Boden entfernt.

Preis: 3 Kupfer

Staubknöterich

Trockenkraut: Salbei

Verwendung: Trank- und Giftkunde

Beschreibung: Die Stammpflanze wird etwa 20cm bis 50cm hoch, ist stark verästelt, aufrecht stehend und besitzt runde, dünne, zähe Stängel und Äste, an denen glattrandige, wulstige, abgerundete Blätter sitzen. Nicht nur die blasse, hellgrüne Farbe der Blätter lässt die Pflanze staubig oder gar etwas flaumig behaart aussehen. Eine leichte Schicht feinsten Blütenstaubes liegt auf den klebrigen Blättern. Blüten oder Fruchtkörper wurden am Staubknöterich noch nicht beobachtet.

Wächst ausschließlich an trockenen Orten. Wasser von oben zerstört die Pflanze und lässt sie nach wenigen Augenblicken eingehen. Sogar nach dem Pflücken ist der Kontakt zu Wasser das Aus für die Forschung an dieser Knöterichart.

Preis: 2 Kupfer

Tinkturen

Werte Pflanzenkundler, Giftheilkundler, Giftbrauer, Tränkehersteller, Alchimisten und Tinkturenanalysierer, hier findet sich alles was eure Herzen begehren. Hier sind alle Talente unter einen Hut gebracht und es werden Anregungen gegeben, wie man mit ihnen umgehen kann.

Der Einfachheit halber werden hergestellte Produkte:

- des Talents *Trankkunde*, als Tränke
- des Talents *Giftkunde*, als Gifte
- des Talents *Alchimie*, als Mixturen bezeichnet.

Werden alle drei zur gleichen Zeit angesprochen, nennt man sie Tinkturen.

Man sollte beachten, dass Tinkturen, die getrunken werden sollen, auch trinkbar und nicht real giftig sind! Es müssen die bei *Pflanzenkunde* erwähnten realen getrockneten Kräuter verwendet werden. Als Basis sollte Wasser oder ein alkoholisches Getränk genutzt werden, mögliche farbliche Unterstützung geben Lebensmittelfarben. Grundsätzlich gilt, dass auf dem Tinkturenzettel vermerkt werden muss, welche Inhaltsstoffe in ihm enthalten sind. Das ist wichtig für den Trinkenden, denn es gibt genügend Leute, die auf dies und das allergisch sind. Soll jemanden ein Trank oder Gift heimlich untergejubelt werden, dann geht zur SL und informiert Euch, ob der Betroffene Allergiker ist.

Ausrüstung

Zur Herstellung der Tinkturen sei gesagt, es muss eine angemessene Ausrüstung vorhanden sein. Ein Beispiel um das Verhältnis der Talente in "Kochgeschirr" auszudrücken: Man benötigt zum Trocknen von Pflanzen ein Feuer, um Tränke oder Gifte herzustellen sollte man zusätzlich Mörser und Stößel haben und einen Topf um alles zu erhitzen, vielleicht noch ein Sieb. Um Mixturen herzustellen sollten schon ein wenig alchimistisch anmutende Gerätschaften vorhanden sein. Destillierkolben, Waage, Erlenmeyerkolben,... Auf jeden Fall muss ein Gefäß für das Endprodukt bereit stehen.

Um überhaupt eine Tinktur herstellen zu können, benötigt man das entsprechende Rezept. Wenn man sich bei der Generierung für das Talent *Giftkunde* bzw. *Trankkunde* entschieden hat, erhält man das Rezept für ein Gift bzw. einen Trank der ersten Stufe. Weitere Rezepte können für EP gekauft werden (Kosten: Stufe des Rezeptes in EP). Da es nicht möglich ist, *Alchimie* von Anfang an zu lernen, darf man keine Rezepte für Mixturen wählen. Nach der Generierung müssen die Rezepte erspielt werden.

Im Spiel bekommt man Rezepte bei willigen Lehrmeistern oder man forscht selbst nach Tinkturen. Forschung ist immer gerne gesehen. Außerdem ist es möglich, schon bestehende Rezepte selbst zu erarbeiten und so seine Rezeptsammlung zu vergrößern. Die Rezepte müssen konkret ausgearbeitet sein, also einem gewissen Muster folgen. Es sollte nicht so sein, dass ein und dieselbe Tinktur auf zwei verschiedene Arten entsteht. Es gilt die Regel, dass man nur Tinkturen erfinden kann, die der gleichen Stufe des Talentess entsprechen! Ob man bei der Kreation eines neuen Rezeptes erfolgreich war, entscheidet die SL! Rezepte, die Intime erspielt werden, kosten keine weiteren EP!

Murmeln

Ist man mit dem Brauen der Tinktur fertig, wird festgestellt, ob sie gelungen ist. Dazu geht man zur SL und murmelt vor ihren Augen, da man sich sowieso die Bestätigung für die Tinktur holen muss, geht das gleich in Einem. Im Beutel befindet sich **eine** Niete, die sich farblich, aber nicht in der Form und Gewicht, vom Potential (Anzahl der guten Murmeln)

unterscheiden darf. Das Potential entspricht der Höhe des jeweiligen Talent. Durch das Talent *Alchimie* kann das Potential noch erhöht werden.

Man zieht eine Kugel aus dem Säckchen und legt sie wieder zurück. Je nachdem, wie hoch die Stufe der Tinktur ist, wiederholt man diesen Prozess. Sprich, bei einer Tinkturstufe von 4, wiederholt man diesen Prozess vier Mal. Taucht kein einziges Mal die Niete auf, ist die Tinktur gelungen. Je höher die Anzahl der gezogenen Nieten ist, desto schwächer wird die Wirkung der gebrauchten Tinktur. Zusätzlich können ungewollte Nebenwirkungen auftreten (SL-Willkür). Ist die Anzahl der gezogenen Nieten größer oder gleich der halben Tinkturstufe, hat die Tinktur auf jeden Fall keinerlei Wirkung.

Kennzeichnung

Nach dem Murmeln stellt die SL eine Bestätigung aus, die die Stufe und die Wirkung der Tinktur dokumentiert, sowie die realen Inhaltsstoffe auflistet. Wenn man lange Wartezeiten vermeiden möchte, kann man diesen Zettel schon vorbereiten, so dass die SL nur noch ihren Segen darunter setzen muss. Dieser Zettel wird am Gefäß der Tinktur angebracht.

Das Aussehen deszettels ist wichtig für das Talent *Tränke analysieren*. Er muss so befestigt und gefaltet werden, dass jemand mit dem Talent *Tränke analysieren I* ihn einmal aufklappt und dann sieht, ob es sich um einen Trank, ein Gift oder eine Mixtur handelt, aber nicht die Wirkung der Tinktur erkennen kann. Mit dem Talent *Tränke analysieren II* oder wenn man sich entschlossen hat die Tinktur zu trinken, öffnet man den Zettel ganz und erfährt alles über die Wirkung, Stufe und Inhaltsstoffe. Nochmals soll erwähnt sein, dass Bescheinigungen stets am oder im Gefäß des getrockneten Krautes oder der Tinktur aufbewahrt werden.

Wichtig!

Ist man im Besitz eines Intimekrautes in Trockenform, das seine Wirkung zwischen zwei Cons verlieren würde, weil die Haltbarkeit abgelaufen ist, hat man folgende Möglichkeiten:

- Man verkauft das Kraut direkt vor dem nächsten Con.
- Man braut einen Trank daraus, gemurmelt wird direkt vor dem nächsten Con.
- Man lässt sich einen Trank brauen und bezahlt teuer Geld dafür, ebenfalls direkt vor dem nächsten Con.

Trankkunde

Voraussetzung zum Erlernen dieses Talent ist das Talent *Pflanzenkunde*. *Trankkunde* befasst sich mit dem Herstellen von pflanzlichen Mitteln. Es lassen sich mit diesem Talent verschiedene Tränke, Pülverchen und Salben herstellen. *Trankkunde* gibt es in 10 verschiedenen Stufen und es kostet je Stufe 2 Erfahrungspunkte. Um einen Trank fertig zu stellen, benötigt man die Stufe des Trankrezeptes mal 10 in Minuten, man braucht zusätzlich das passende Trockenkraut und das Rezept. Ein Trank hält sich 6 Realmonate und verliert danach seine Wirkung.

Die angegebenen Preise sind **nur Richtwerte** für frisch gebrauchte Tränke.

Rezepte der Stufe 1

Name: Bewusstseinssalbe

Kräuter: Eine Portion Schattennessel oder Maiadolde

Wirkung: Diese Salbe wird dem Bewusstlosen unter die Nase gerieben, worauf dieser für 20 Sekunden bei vollem Bewusstsein ist und während dieser Zeit in der Lage ist zu reden.

Preis: 15 Sichel

Name: Juckpulver

Kräuter: Eine Portion Schattennessel

Wirkung: Dieses Pulver verbreitet einen Juckreiz an der Stelle, wo es mit der Haut in Berührung gekommen ist. Das Opfer beginnt sich unaufhörlich dort zu kratzen. Versucht das Opfer sich an der Stelle zu waschen, hat es den Erfolg, dass sich der Juckreiz mit dem Wasser ausbreitet. Nach fünf Minuten hört das Juckpulver auf zu wirken.

Preis: 5 Sichel

Name: Leichter Heiltrank

Kräuter: Eine Portion Schattennessel oder Maiadolde

Wirkung: Heilt eine Wunde in einer Stunde. Blutungen werden nicht gestoppt.

Preis: 2 Kupfer

Name: Niespulver

Kräuter: Eine Portion Schattennessel

Wirkung: Atmet das Opfer nur kleinste Teile dieses Pulvers ein, so entfaltet sich die Wirkung. Das Opfer bekommt einen starken Nies- und Hustenanfall, bis die Wirkung nach einer halben Minute verfliegt. Während dieser Zeit kann das Opfer nur niesen und husten, also keine andere Handlung durchführen.

Preis: 5 Sichel

Name: Regenerationssalbe

Kräuter: Eine Portion Schattennessel oder Maiadolde

Wirkung: Sie beschleunigt den Heilungsprozess. Jede Wunde, die damit bestrichen wird, regeneriert um 25% schneller.

Preis: 15 Sichel

Name: Wundsäuberungssalbe

Kräuter: Eine Portion Schattennessel oder Maiadolde

Wirkung: Diese Salbe verhindert das Auftreten des tödlichen Wundfiebers. Sie zieht alle Keime aus der Wunde. Der Heiler braucht nach dem Heilen der Wunde nicht befürchten, dass diese Krankheit auftritt.

Preis: 15 Sichel

Rezepte der Stufe 2

Name: Blutung stoppen

Kräuter: Eine Portion Dunkelkolben oder Grünkolben

Wirkung: Stoppt augenblicklich die Blutung eines Opfers. Ist ein Charakter am verbluten, spricht hat er 0 LP und ist schon am Zählen, darf er nach Einnahme des Trankes mit dem Zählen aufhören. Hilft auch bei Blutern.

Preis: 5 Kupfer

Name: Hitze und Kälte-trank

Kräuter: Eine Portion Eisdorn

Wirkung: Dieser Trank schützt den Nutznießer für eine halbe Stunde vor extremer Hitze bzw. Kälte. Es ergeben sich bei der Herstellung immer zwei Portionen: einmal Hitze- und einmal Kälteschutz. Die Wirkungen beider Tränke heben sich gegenseitig auf.

Preis: 2 Kupfer pro Portion

Name: Magieabflußtrank

Kräuter: Eine Portion Kaiserkrone

Wirkung: Der Magiebegabte verliert unmerklich sofort vier Magiepunkte.

Preis: 20 Kupfer

Name: Kendertrank

Kräuter: Eine Portion Koboldkraut

Wirkung: Das Opfer folgt der ersten Person, die es berührt für eine halbe Stunde lang überall hin. Es versucht dessen Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Kender sind gegen diesen Trank immun.

Preis: 4 Kupfer

Name: Medizin

Kräuter: Eine Portion Koboldkraut oder Stachelast

Wirkung: Heilt Krankheiten der Stufe 1.

Preis: 5 Kupfer

Name: Verbesserungstrank

Kräuter: Je eine Portion nach gewünschter Wirkung

Wirkung: Wenn man diesen Trank als Basis für eine andere Tinktur nimmt, erhöht sich die Chance, dass diese gelingt. Je nachdem, welches Kraut für die Zubereitung des Verbesserungstranks genommen wird, erhöht sich das Potential beim "Murmeln" um:

Schattennessel: 1

Koboldkraut: 2

Dunkelkolben: 3

Blutkolben: 4

Goldgras: 5

Eisdorn: 6

Morgenstern: 8

Kaiserkrone: 10

Die Wirkung zweier Verbesserungstränke addiert sich nicht. Es kommt dann nur das schwächere Kraut zum Tragen.

Preis:

Schattennessel: 1 Kupfer

Koboldkraut: 2 Kupfer

Dunkelkolben: 5 Kupfer

Blutkolben: 8 Kupfer

Goldgras: 9 Kupfer

Eisdorn: 10 Kupfer

Morgenstern: 12 Kupfer

Kaiserkrone: 15 Kupfer

Rezepte der Stufe 3

Name: Einfachheitsessenz

Kräuter: Eine Portionen Schneekolben

Wirkung: Alle Tränke und Gifte, die auf Basis dieser Essenz hergestellt werden sind beim Murmeln um eine Stufe erleichtert.

Preis: 5 Kupfer

Name: Eisenbalsam

Kräuter: Fünf Portionen Eisenkrone

Wirkung: Verschließt Risse und kleinere Löcher in Gegenständen aus Eisen. Bei Anwendung auf eine Plattenrüstung werden zwei Rüstungspunkte dauerhaft repariert. Die Wirkung ist nicht kumulativ.

Preis: 12 Kupfer

Name: Heiltrank

Kräuter: Zwei Portionen Dunkelkolben oder Grünkolben

Wirkung: Heilt eine Wunde in einer Stunde, Blutungen werden augenblicklich gestoppt, auch bei Blutern.

Preis: 10 Kupfer

Name: Widerstandstrank

Kräuter: Zwei Portionen Plaukrautgestüpp

Wirkung: Schützt eine Phase (ca. 12h) vor Ansteckung mit Krankheiten, sofern der Einnehmende noch nicht infiziert ist.

Preis: 5 Kupfer

Rezepte der Stufe 4

Name: Elsterglanz

Kräuter: Zwei Portionen Silberzunge

Wirkung: Metallische Gegenstände werden mit einer silbern glänzenden Schicht überzogen, diese bleibt etwa einen Tag erhalten. Bei kräftigem Reiben oder Putzen lässt sich die Schicht entfernen.

Preis: 20 Kupfer

Name: Leichtes Gegengift

Kräuter: Zwei Portionen Dunkelkolben oder Nachtschattengried

Wirkung: Gifte bis zur Stufe 3 werden neutralisiert. Dieser Trank kann auch vorbeugend genommen werden. Dann hält er sich für 15 Minuten im Körper.

Preis: 10 Kupfer

Name: Magierstop

Kräuter: Zwei Portionen Kaiserkappe

Wirkung: Der Magier ist für eine Stunde nicht fähig Zauber zu wirken.

Preis: 30 Kupfer

Name: Sprachentrank

Kräuter: Drei Portionen Koboldkraut

Wirkung: Dieser Trank ermöglicht es seinem Nutznießer für 5 Minuten eine fremde Sprache zu reden, zu lesen oder zu schreiben. Er muss die Sprache benennen können.

Preis: 5 Kupfer

Rezepte der Stufe 5

Name: Starke Medizin

Kräuter: Vier Portionen Dunkelkolben oder Stachelast

Wirkung: Heilt Krankheiten der Stufen 1 und 2

Preis: 20 Kupfer

Name: Kein-Weh-Trank

Kräuter: Zwei Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Das Opfer erhält den Vorteil *Schmerzunempfindlichkeit* für eine Stunde.

Preis: 7 Kupfer

Name: Liebestrank

Kräuter: Fünf Portionen Koboldkraut oder Maiadolde

Wirkung: Die Wirkung setzt nach 5 Minuten ein, sie gleicht der eines starken Aphrodisiakum. Der Charakter verspürt den starken Drang, sich mit jedem, der ihm unterkommt, seelisch und körperlich zu vereinen. Er würde dies aber niemals mit Gewalt erzwingen, eher mit Penetranz. Diese Wirkung hält eine viertel Stunde.

Preis: 10 Kupfer

Name: Magietrank

Kräuter: Fünf Portionen Morgenstern

Wirkung: Gibt innerhalb von 5 Minuten 5 Magiepunkte zurück.

Preis: 35 Kupfer

Name: Rindenhauttrank

Kräuter: Zwei Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Die Haut des Trinkenden verfestigt sich innerhalb einer Minute. Sie wird so stabil wie die eines Baumes. Während der nächsten 10 Minuten erhält der Charakter drei Rüstungsschutzpunkte dazu. Ist die Wirkungszeit abgelaufen, ist der Charakter die nächsten 5 Minuten nicht mehr in der Lage sich normal zu bewegen. Seine Bewegungen verlangsamen sich auf die Hälfte. Während dieser Zeit bekommt er nochmals fünf Rüstungsschutzpunkte hinzu.

Preis: 10 Kupfer

Name: Rostpulver

Kräuter: 6 Portionen Eisdorn

Wirkung: Dieses Pulver ist eine auf Eisen aggressiv wirkende Substanz. Es zerfrisst in Kürze eine Plattenrüstung, eine Klinge oder Türangeln. Kommt das Pulver mit einer Waffe, die zum größten Teil aus Eisen besteht, in ausreichender Menge in Berührung, ist diese innerhalb einer Minute zerstört. Eine Eisenrüstung verliert schlagartig 3 Rüstungsschutzpunkte. Schilde gehen nur kaputt, wenn das Schild überwiegend aus Eisen besteht. Ein mit Eisen verstärkter Holzschild wird von diesem Pulver verschont!

Preis: 15 Kupfer

Name: Starker Heiltrank

Kräuter: Fünf Portionen Dunkelkolben oder Grünkolben und fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Heilt eine Wunde in 10 Minuten (Bettruhe!). Blutungen werden augenblicklich gestoppt, auch bei Blutern.

Preis: 20 Kupfer

Name: Stärketrank

Kräuter: Fünf Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Nach zwei Minuten Metamorphose erhält der Konsument des Trankes für drei Minuten die Stärke eines Ogers, aber auch die Intelligenz. Seine Waffe macht jetzt einen Schadenspunkt mehr und er ist in der Lage, Türen ohne Probleme einzutreten, solange jemand da ist, der ihm sagt was zu tun ist. Im Waffenlosen Kampf erhält er 2 Bonuspunkte. Nach der

Wirkungszeit fühlt sich das Opfer für eine weitere Minute schwach und leicht benommen. Es ist jetzt nicht in der Lage zu gehen, geschweige denn eine Waffe zu halten.
Preis: 12 Kupfer

Rezepte der Stufe 6

Name: Silberstaubpulver

Kräuter: Vier Portionen Eisdorn und zwei Portionen Morgenstern

Wirkung: Diese Substanz kann dazu eingesetzt werden, Lykanthropen (Werwesen) abzuwehren. Der Kontakt mit diesem Pulver ist für Lykanthropen äußerst schmerzhaft. Kommt das Werwesen mit einer größeren Menge (eine Portion) in Kontakt, so erleidet es unter brennendem Schmerz zwei Wunden, die nie wieder verheilen. Ein Charakter, der über und über mit diesem Pulver bedeckt ist (zwei Portionen), genießt somit eine Immunität gegen Werwesen. Die Wirkung des Pulvers hält sich eine Stunde lang am Körper.

Preis: 30 Kupfer

Rezepte der Stufe 7

Name: Banntrunk

Kräuter: Eine Portionen Kaiserkappe

Wirkung: Bannt einen Beherrschungszauber bis zur 5. Stufe.

Preis: 20 Kupfer

Name: Leibgarde

Kräuter: Fünf Portionen Koboldkraut und 4 Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Das Opfer beschützt die erste Person, die es berührt mit seinem Leben. Das Opfer erhält einen Rüstungsschutzpunkt und folgt der "schutzbefohlenen" Person überall hin. Es greift nur an, wenn die zu bewachende Person angegriffen wird. Nach einer halben Stunde legt sich die Wirkung wieder.

Preis: 15 Kupfer

Rezepte der Stufe 8

Name: Gegengift

Kräuter: Fünf Portionen Eisdorn und zwei Portionen Dunkelkolben oder Nachtschattengried

Wirkung: Alle Gifte egal welcher Art und welcher Stufe, werden neutralisiert. Dieser Trank kann auch vorbeugend genommen werden. Dann hält er sich für 15 Minuten im Körper.

Preis: 20 Kupfer

Name: Starker Magietrank

Kräuter: Fünf Portionen Morgenstern

Wirkung: Gibt innerhalb von 5 Minuten 15 Magiepunkte zurück. Die maximale Anzahl an MP kann für diesen Zeitraum überschritten werden. Besitzt ein Charakter mehr MP als normalerweise möglich, fühlt er sich betrunken. Hat er nur 3 MP zu viel, fühlt er sich wie bei einem kleinen Hicks, hat er sogar 15 MP mehr als sein Maximum, hat er einen Vollrausch und kann keine klaren Gedanken mehr fassen, geschweige denn kontrolliert zaubern. Hat der Magiebegabte nach 30 Minuten noch überschüssige MP, dann muss er einer SL Bescheid geben.

Preis: 50 Kupfer

Name: Steinhauttrank

Kräuter: Fünf Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Die Haut des Trinkenden verfestigt sich innerhalb einer Minute. Sie wird so stabil wie die eines Steines. Während der nächsten 10 Minuten erhält der Charakter sechs Rüstungsschutzpunkte dazu. Ist die Wirkungszeit abgelaufen, ist der Charakter für die nächsten 5 Minuten nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen. Er wird zu einer "Statue". Während dieser Zeit bekommt er nochmals 10 Rüstungspunkte hinzu.

Preis: 20 Kupfer

Name: Verbesserter Stärketrank

Kräuter: Fünf Portionen Goldgras oder Besenkraut

Wirkung: Nach zwei Minuten Metamorphose erhält der Konsument des Trankes für drei Minuten die Stärke eines Ogers. Seine Waffe macht jetzt einen Schadenspunkt mehr und er ist in der Lage Türen ohne Probleme einzutreten. Beim Waffenlosen Kampf bekommt er 2 Bonuspunkte. Es gibt bei diesem Trank keine Nebenwirkungen.

Preis: 20 Kupfer

Name: Wahrheitstrank

Kräuter: Vier Portionen Koboldkraut und fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Durch die Einnahme dieser Substanz wird das Opfer in eine Art Hypnose versetzt. Dieser Bewusstseinszustand hält fünf Minuten an. Während dieser Zeit ist das Opfer apathisch und beantwortet alle Fragen wahrheitsgemäß, ob er möchte oder nicht.

Preis: 10 Kupfer

Rezepte der Stufe 9

Name: Ganzkörperheiltrank

Kräuter: Zwei Portionen Morgenstern, zwei Portionen Dunkelkolben, vier Portionen Schattennessel und drei Portionen Koboldkraut

Wirkung: Dieser Trank heilt den ganzen Körper des Trinkenden innerhalb einer Minute. Seine Lebensenergie ist wieder auf dem Maximum. Blutungen werden augenblicklich gestoppt, auch bei Blutern.

Preis: 30 Kupfer

Name: Rhaetikoner Goldwasser

Kräuter: Zwei Portionen Goldgras, zwei Portionen Eisdorn und eine Portion Dunkelkolben

Wirkung: Dieser Trank schützt drei ganze Tag lang vor allen Giften.

Preis: 200 Kupfer

Rezepte der Stufe 10

Name: Magieschreck

Kräuter: Fünf Portionen Kaiserkrone

Wirkung: Der Magier verliert all seine Magiepunkte bis zum nächsten Tag. Er fühlt sich für einige Sekunden wie vom Blitz getroffen und die nächsten 10 Minuten vollkommen schlapp.

Preis: 200 Kupfer

Giftkunde

Voraussetzung für das Talent *Giftkunde* ist das Talent *Pflanzenkunde*.

Ein Gift setzt sich immer aus folgenden vier "Bausteinen" zusammen:

- Einsetzdauer
- Verabreichungsform
- Wirkungsdauer
- Giftart

Der Schwierigkeitsgrad ermittelt sich, indem man die Stufe der Giftart, der Einsetzdauer, der Verabreichungsform und die Stufe der Wirkungsdauer addiert. Für das Herstellen des Giftes benötigt man Schwierigkeitsgrad mal 7 Minuten, das entsprechende Kraut und das Rezept für die Giftart. Durch das Rezept wird nur die Art des Giftes festgelegt, wann es seine Wirkung freisetzen soll, wie es verabreicht wird und wie lange die Wirkung anhalten soll, kann dann der Giftkundige selbst entscheiden. Die Haltbarkeit eines Giftes liegt bei 6 Realmonaten. Um Gifte durch Zauber zu neutralisieren, mit *Giftheilkunde* oder mit einem Antidot zu behandeln, ist nur die Stufe der Giftart ausschlaggebend.

Beispiel: Ein Blindheitsgift (Stufe 4) mit einer Einsetzdauer von 2-6 Stunden (Stufe 1) und der Verabreichungsform Klingengift (Stufe 1) und einer Wirkungsdauer von einer halben Stunde (Stufe 2) ergibt insgesamt einen Schwierigkeitsgrad von 8

Die Einsetzdauer

Die Einsetzdauer sagt, wann ein Gift seine volle Wirkung entfaltet, der Giftmischer kann diesen Zeitpunkt in der unten angegebenen Zeitspanne festlegen. Die ersten Symptome treten nach der halben Einsetzdauer auf.

<u>Einsetzdauer</u>	<u>Stufe</u>
nach 15 bis 30 Minuten	0
Nach 2 bis 6 Stunden	1
Nach 5 bis 10 Minuten	2
Sofort	3

Die Verabreichungsform

Es gibt drei Formen der Verabreichung:

Einnahmegift: Diese Form muss vom Opfer geschluckt werden, pur oder verdünnt.

Klingengift: Diese Form wird über eine Wunde durch eine Waffe verabreicht. Das Gift bleibt so lange auf der Waffe, bis der Gegner einen Schaden von dieser Waffe einstecken musste. Hatte der Gegner noch Rüstungsschutzpunkte so verfliegt die Wirkung des Giftes nicht. Ein Klingengift auf einer Klinge bleibt 30 Minuten wirksam, wenn es nicht zum Einsatz kam.

Kontaktgift: Das Gift überträgt sich bei Hautberührung oder durch Einatmung.

<u>Verabreichungsform</u>	<u>Stufe</u>
Einnahmegift	0
Klingengift	1
Kontaktgift	2

Die Wirkungsdauer

Die Zeitspanne, die ein Gift wirkt. Nach diesem Zeitpunkt verflüchtigt sich die Wirkung langsam.

<u>Wirkungsdauer</u>	<u>Stufe</u>
Eine Minute	0
Zehn Minuten	1
Eine halbe Stunde	2

Die Giftart

Begriffserklärung:

Name: Name der Giftart.

Stufe: Stufe der Giftart (sie spielt eine Rolle um das Gift zu neutralisieren.)

Kraut: Kraut, das zur Herstellung benötigt wird.

Symptome: Die ersten Symptome treten nach der halben Einsetzdauer auf. Wirkt das Gift sofort, entfallen die Symptome ganz und die Wirkung setzt augenblicklich ein.

Wirkung: Die Wirkung des Giftes, die nach der Einsetzdauer beginnt.

Preis: Der Preis, berechnet sich aus Stufe des Giftes mal Kupfer, wobei der Preis variieren kann.

Name: Übelkeitgift

Stufe: 1

Kraut: Eine Portion Schattennessel oder Narrenkraut

Symptome: Dem Opfer ist übel.

Wirkung: Das Opfer übergibt sich in kurzen Abständen.

Name: Schwächegift

Stufe: 1

Kraut: Eine Portion Koboldkraut oder eine Portion Aralyengewächs

Symptome: Dem Opfer ist leicht übel und es wird von Unlust geplagt.

Wirkung: Das Opfer ist so schwach, dass es sich nicht ohne stützender Hilfe auf den Beinen halten kann.

Name: Schlafgift

Stufe: 2

Kraut: Eine Portion Blutkolben oder Finsterfeder

Symptome: Das Opfer ist müde und matt.

Wirkung: Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf, es kann wach gerüttelt werden, schläft jedoch nach sehr kurzer Zeit wieder ein.

Name: Lähmungsgift

Stufe: 3

Kraut: Zwei Portionen Blutkolben oder Aralyengewächs

Symptome: Für das Opfer ist jede Bewegung anstrengend.

Wirkung: Das Opfer kann sich nicht bewegen und außer Sprechen keine weiteren Aktionen ausführen.

Name: Schadensgift

Stufe: 3

Kraut: Eine Portion Eisdorn oder Eisenkrone

Symptome: Der Bereich des Körpers, der zuerst in Kontakt mit dem Gift kam beginnt zu schmerzen. Nach der Einsetzdauer bekommt das Opfer Magenkrämpfe.

Wirkung: Das Opfer erleidet einen Schadenspunkt (die Wirkungsdauer entfällt).

Name: Wahnsinnsgift

Stufe: 3

Kraut: Zwei Portionen Goldgras oder Narrenkraut

Symptome: Das Opfer hat starke Kopfschmerzen.

Wirkung: Das Opfer wird wahnsinnig. Es redet wirres Zeug, lacht ohne Grund und rennt ohne Ziel umher.

Name: Taubheitsgift

Stufe: 3

Kraut: Zwei Portionen Blutkolben oder Narrenkraut

Symptome: Das Opfer hört schlecht.

Wirkung: Das Opfer hört nichts mehr.

Name: Blindheitsgift

Stufe: 4

Kraut: Drei Portionen Blutkolben oder Narrenkraut

Symptome: Das Opfer sieht schlecht.

Wirkung: Das Opfer erblindet vollständig.

Name: Halluzinogen

Stufe: 4

Kraut: Drei Portionen Blutkolben oder Narrenkraut

Symptome: Zehn Minuten nach der Einnahme fühlt sich das Opfer glücklich und zufrieden. Es verspürt keinerlei Hass oder Angst (Immunität gegen Furchtzauber und ähnliches).

Wirkung: Das Opfer fühlt sich zehn Minuten nachdem die Symptome auftraten für weitere 10 Minuten stark und unverwundbar. Es darf zwei Wunden ignorieren, die am Ende der Wirkungsdauer voll zum Tragen kommen. Außerdem fühlt sich das Opfer unwiderstehlich. Diese Substanz ist sehr stark suchterregend und macht stark abhängig. Mehr darüber bei der SL.

Soviel sei verraten:

Zu 20% gewinnt das Opfer 2EP, zu 30% verliert es 1EP, zu 10% verliert es sogar 2EP, zu 10% passiert nichts und zu 30% ist das Opfer von der Substanz abhängig und benötigt ab sofort jeden Contag eine Dosis.

(→Einsetzdauer, Verabreichungsform und Wirkungsdauer sind festgelegt. Der Schwierigkeitsgrad beträgt somit 4.)

Name: Stummheitsgift

Stufe: 4

Kraut: Drei Portionen Blutkolben oder Finsterfeder

Symptome: Das Opfer kann sich nur noch schlecht verbal Äußern und keine Zauberformeln mehr aufsagen!

Wirkung: Das Opfer kann nicht mehr sprechen oder sich anderweitig oral äußern.

Name: Komagift

Stufe: 4

Kraut: Drei Portionen Blutkolben oder Aralyengewächs

Symptome: Das Opfer fühlt sich matt und jede Bewegung strengt es an.

Wirkung: Das Opfer fällt ins Koma. Bei einer Untersuchung ohne das Talent *Erweiterte Erste Hilfe* wird das Opfer für tot gehalten.

Name: Magiegift

Stufe: 4

Kraut: Eine Portion Kaiserkrone oder Eisenkrone

Symptome: Das magiebegabte Opfer zweifelt an seinen Kräften und vermeidet es zu zaubern.

Wirkung: Das Opfer verliert alle fünf Minuten einen Magiepunkt, außerdem verfällt es in eine tiefe Krise. Der Charakter möchte nie wieder zaubern. Dieses Gefühl verlässt ihn nach der Wirkungsdauer wieder. Die MP regenerieren nach der Wirkungsdauer wieder normal.

Name: Langsames Todesgift

Stufe: 5

Kraut: Vier Portionen Eisdorn oder Eisenkrone

Symptome: Starke Übelkeit überkommt das Opfer, es erbricht sich des Öfteren.

Wirkung: Das Opfer verliert einen Lebenspunkt und beginnt Blut zu spucken, das Opfer verliert jede Stunde einen weiteren Lebenspunkt, bis zu seinem Tode.

(→ Die Wirkungsdauer entfällt, als Verabreichungsform ist nur Einnahme möglich.)

Name: Todesgift

Stufe: 6

Kraut: Sechs Portionen Morgenstern oder Finsterfeder

Symptome: Das Opfer fühlt sich matt und jede Bewegung strengt es an.

Wirkung: Das Opfer stirbt.

(→ Die Wirkungsdauer bei dieser Giftart entfällt.)

Giftheilkunde

Voraussetzung für das Talent *Giftheilkunde* ist das Talent *Pflanzenkunde*.

Mit *Giftheilkunde* kann ein Charakter nicht nur Gegengifte herstellen, sondern auch feststellen, ob jemand vergiftet wurde und welche Pflanze für die Herstellung des Gegengiftes verwendet werden muss. Außerdem ist er in der Lage, das Einsetzen der Wirkung des Giftes einmalig um 10 Minuten hinauszuzögern. Dadurch fällt der Patient in einen Tiefschlaf (und zählt langsam bis 600) danach bricht wieder die volle Wirkung über das Opfer herein.

Gegengifte werden wie folgt hergestellt. Man benötigt das passende Kraut. Hierbei bekämpft man Feuer mit Feuer, das heißt, das Kraut, welches dem Gift zu Grunde liegt, heilt die Vergiftung. Ausnahme: Statt des Blutkolbens kann auch der Dunkelkolben oder Grünkolben genutzt werden, da diese Pflanzen stark miteinander verwandt sind.

Die Herstellung des Gegengiftes dauert fünf Minuten. Dieses wirkt nur gegen die entsprechende Giftart, es kann nicht prophylaktisch eingenommen werden und ist 6 Realmonate haltbar.

Ob das Brauen erfolgreich war, entscheidet das „Murmeln“. Die Zahl der weißen Kugeln liegt bei 5. Ist jedoch der Wert in *Giftkunde* oder *Trankkunde* höher, legt dieser Wert das Potential fest. Es wird nur einmal gezogen, wobei die Niete einen Misserfolg darstellt.

Speziell zum Halluzinogen: Um die Sucht des Halluzinogens zu unterbrechen, muss der Patient alle 12 Stunden eine Dosis Dunkelkolben oder Grünkolben verabreicht bekommen. Das Opfer darf während der Behandlung keine Tinkturen, geschweige denn alkoholische Getränke zu sich nehmen.

Nach der dritten Dosis Dunkelkolben oder Grünkolben ist der Patient vollständig geheilt.

Alchimie

Um das Talent *Alchimie* erlernen zu können, muss man insgesamt 10 Stufen in den Talenten *Trankkunde* und *Giftkunde* erlernt haben und einen Lehrmeister finden.

Die *Alchimie* befasst sich mit dem Herstellen von Mixturen aus chemischen Elementen, pflanzlichen Zusatzstoffen, Mineralien, und vielem mehr. *Alchimie* gibt es in 10 verschiedenen Stufen und jede Stufe kostet 1 EP. Um eine Mixtur fertig zu stellen, benötigt man Stufe des alchimistischen Rezeptes mal 10 Minuten. Man benötigt zusätzlich das Rezept und die passenden Zutaten. Eine Mixtur hält sich 6 reale Monate und verliert danach seine Wirkung. *Alchimie* kann man nicht von Beginn an lernen und Rezepte lassen sich auch nicht von Anfang an "kaufen". Rezepte bekommt man bei willigen Lehrmeistern, in Alchimieläden oder man forscht selbst nach Mixturen. Eigenkreationen müssen von der SL genehmigt werden.

Magisch begabte Alchimisten haben die Möglichkeit Magiepunkte in den Trank fließen zu lassen, dadurch wird die alchimistische Substanz magisch. Außerdem darf der magische Charakter für je 5 MP sein Potential um eins erhöhen.

Ein weiterer Vorteil des Alchimisten ist, dass er für jede zweite Stufe, die er im Talent *Alchimie* besitzt, seinem Potential in den Fähigkeiten *Giftkunde* und *Trankkunde* eine weitere Kugel hinzufügen darf.

Alchimistische Intime-Zutaten (Vorschläge): Schwefel, Gold, Silber, Edelsteinstaub, Salz, Drachenschuppen, Trolltränen, Golembrockchen, Orkenhaar, Elfenohren, Zwergenzähne, EidechSENSchwänze, Fliegenhoden, Froschschenkel, Einhornhaar, Morgentau, Eichenrinde, Regenwasser, reiner Alkohol, Kräuter, Rabenfedern, Wüstensand, Eiweiß eines Storcheneis, Giftzahn einer Kobra, geharzter Wein, Meteoreisen, Drachen-, Orken-, Elfenblut, Schnee vom Winterboldfest aus Naaban, Quellwasser, geraspelt Süßholz, Asche eines Scheiterhaufens ... Man sieht, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Es ist wohl selbstverständlich, dass bestimmte Zutaten durch ähnlich aussehende Gegenstände ersetzt werden müssen. Wir möchten nicht verantwortlich gemacht werden, wenn die Population mancher Tierarten auf Grund "unserer" Alchimisten rapide zurückgeht.

Rezeptvorschläge

Dies sind nur Vorschläge von uns. Auch hier werden Eigenkreationen gerne gesehen.

Mixturen die getrunken werden sollen, müssen genießbar und ungiftig sein!

Die hohe Alchimie ist bemüht, mit ihren Mixturen, Pülverchen oder Anderem, Zauber nachzuempfinden. Daher gibt es nur Rezepte bis zur siebten Stufe. Natürlich sind der Alchimie auch Grenzen gesetzt, denn es ist nicht möglich mit Hilfe einer Mixtur einen Dämon zu beschwören.

Begriffserklärung:

Name: Gängiger Name der Mixtur

Zutaten: Dienen nur als Vorschläge, werden Intime-Kräuter benötigt, werden diese explizit aufgezählt! Richtlinie: Die Anzahl der Zutaten entspricht der Stufe

Wirkung: Wie die Mixtur wirkt und Anwendungsbeispiele, steht (SL) am Ende der Wirkung, muss vor der Anwendung die SL geholt werden.

Wirkungsdauer: Wie lange die Wirkung der Mixtur anhält.

Ergebnis: Welche Konsistenz die Mixtur hat.

Beispiele:

- *Trank (Damit die Mixtur ihre Wirkung entfalten soll, muss das Opfer sie trinken. Denkt bitte daran, dass der Trank **NICHT GIFTIG** sein darf und eventuell Allergien auslösen kann.)*
 - *Wurfkomponente (In Klammern dahinter wird geschrieben, was geworfen wird. Dort wo die Mixtur auftrifft, entfaltet sie die Wirkung.)*
 - *Salbe (Damit die Mixtur ihre Wirkung freisetzt, muss sie aufgetragen werden.)*
- Werden zwei Ergebnisse angegeben, kann sich der Alchimist bei der Herstellung für eines entscheiden.

Mixturen der Stufe 1

Name: Blutstopp

Zutaten: Eichenrinde

Wirkung: Blutungen werden sofort gestoppt, außer bei Blutern.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe

Name: Einfache Wahrheit

Zutaten: Met

Wirkung: Das Opfer beantwortet drei Fragen wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“.

Wirkungsdauer: Bis drei Fragen gestellt und beantwortet wurden.

Ergebnis: Trank

Name: Feuermurmeln

Zutaten: Feuer

Wirkung: Das getroffene Opfer erleidet einen Trefferpunkt.

Wirkungsdauer: Bis der Ball geworfen wurde.

Ergebnis: Wurfkomponente (Softball)

Name: Freund

Zutaten: Met

Wirkung: Das Opfer wird der Freund des Alchimisten, handelt jedoch weiterhin nach seinem Kodex.

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Gegengift 1

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert ein Gift der Stufe 1.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Name: Giftindikator

Zutaten: Waldhonig

Wirkung: Damit stellt der Alchimist fest, ob etwas giftig oder jemand vergiftet ist.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Salbe

Name: Krankheitsindikator

Zutaten: KleeHonig

Wirkung: Damit stellt der Alchimist fest, ob das Opfer von einer Krankheit geplagt ist.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Salbe

Name: Leim

Zutaten: OchsenSpeichel

Wirkung: Ein Fuß des Opfers klebt am Boden fest.

Wirkungsdauer: 20 Sekunden

Ergebnis: Salbe

Name: Magieindikator

Zutaten: Rapshonig

Wirkung: Damit stellt der Alchimist fest, ob etwas magisch ist oder jemand von Magie durchdrungen ist.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Salbe

Name: Sanftpfote

Zutaten: Eine Eulenfeder

Wirkung: Werden die Schuhe mit der Mixtur bestrichen, hinterlässt man keine Spuren mehr.

Wirkungsdauer: Federt zehn Schritte ab.

Ergebnis: Salbe

Name: Schildschutz

Zutaten: Fünf Portionen Goldgras

Wirkung: Das Schild hält einmal den Spruch *Schildbrecher* oder die Mixtur Schildbrecher aus.

Wirkungsdauer: Eine Phase

Ergebnis: Salbe

Name: Schwefelhölzer

Zutaten: Schwefel

Wirkung: Der Alchimist stellt Schwefelhölzer her.

Wirkungsdauer: 20 Stück

Ergebnis: Streichhölzer (Sonderfall)

Name: Verstärker

Zutaten: Eine Fliege

Wirkung: Ein Trank oder ein Gift wird verstärkt. (SL-Entscheid)

Wirkungsdauer: Bis die Haltbarkeit des Trankes bzw. des Giftes abgelaufen ist.

Ergebnis: Trank

Name: Verwirrung

Zutaten: Drei Ameisen

Wirkung: Das Opfer ist nicht mehr ansprechbar und kann keine komplexen oder einfachen Handlungen mehr vollführen.

Wirkungsdauer: 3 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Witz

Zutaten: Fünf Portionen Koboldkraut

Wirkung: Das Opfer lacht lauthals los.

Wirkungsdauer: 1 Minute

Ergebnis: Trank

Name: Würg

Zutaten: Brechwurz

Wirkung: Das Opfer muss sich übergeben.

Wirkungsdauer: 15 Sekunden

Ergebnis: Trank

Mixturen der Stufe 2

Name: Berserkertrank

Zutaten: Teil eines GOR-Schreins, Orkenblut

Wirkung: Das Opfer schlägt auf jeden ein und macht keinen Unterschied zwischen Freund und Feind, es verschont nur Liegende.

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Ergebnis: Trank

Name: Durchblick

Zutaten: Fünf Portionen Koboldkraut, zwei Fischaugen

Wirkung: Das Opfer darf mit der SL einen Blick hinter eine Tür werfen.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Salbe

Name: Ersticken

Zutaten: Schlangenzunge, Mäuseschwanz

Wirkung: Das Opfer droht zu ersticken und bekommt kaum Luft.

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Ergebnis: Trank

Name: Gegengift 2

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert ein Gift bis zur Stufe 2.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Name: Krankheitskeim

Zutaten: Schweiß eines Kranken, einen Rattenschwanz

Wirkung: Das Opfer wird von einer beliebigen leichten Krankheit heimgesucht. (SL-Entscheid)

Wirkungsdauer: Einen halben Tag

Ergebnis: Trank

Name: Paralyse

Zutaten: Steinbrocken eines Golems, Wasser aus einem Tümpel

Wirkung: Das Opfer ist bewegungsunfähig.

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Schildbrecher
Zutaten: Schwefelsäure, Wachs
Wirkung: Das getroffene Schild zerbricht.
Wirkungsdauer: permanent
Ergebnis: Wurfkomponente (eine Hand voll Reis)

Name: Tanzwut
Zutaten: Haare eines Tanzbären, Met
Wirkung: Das Opfer beginnt ungehemmt und ungebremst zu tanzen.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Ergebnis: Trank

Name: Wundsalbe
Zutaten: Fünf Portionen Dunkelkolben, ein Gänseblümchen
Wirkung: Eine Wunde schließt sich augenblicklich und das Opfer regeneriert sofort einen Lebenspunkt.
Wirkungsdauer: permanent
Ergebnis: Trank, Salbe

Name: Zungenblei
Zutaten: Schildkrötenei, Blut
Wirkung: Das Opfer kann nur noch lallen und keine verständlichen Worte bilden.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Ergebnis: Trank

Name: Zuversichtstrank
Zutaten: Met, Zucker
Wirkung: Das Opfer erhält den Vorteil *Mut 1*.
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Ergebnis: Trank

Name: Zweifache Wahrheit
Zutaten: Met, Bier
Wirkung: Das Opfer beantwortet drei Fragen wahrheitsgemäß in ganzen Sätzen
Wirkungsdauer: Bis drei Fragen gestellt und beantwortet wurden.
Ergebnis: Trank

Mixturen der Stufe 3

Name: Blitz
Zutaten: Schwefel, fünf Portionen Morgenstern (Kraut), Holzkohlenstaub
Wirkung: Diese Waffe verursacht beim getroffenen Opfer sofort einen Schadenspunkt. Der Blitz ist wegen des Morgensterns magisch!
Wirkungsdauer: Bis der Ball irgendwo auftrifft.
Ergebnis: Wurfkomponente (gelber Softball mit Schweif)

Name: Feuerball
Zutaten: Feuer, Schwefel, Watte vom Pappelsamen
Wirkung: Das getroffene Opfer erleidet zwei Trefferpunkte.
Wirkungsdauer: Bis der Ball geworfen wurde.
Ergebnis: Wurfkomponente (Softball)

Name: Gedankenschleier

Zutaten: Kalisalz, Goldstaub, Räucherstäbchen

Wirkung: Das Opfer ist vor Hellsichtzaubern bis zur Stufe 3 geschützt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Ergebnis: Trank, Salbe auf die Schläfen aufgetragen

Name: Gegengift 3

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert ein Gift bis zur Stufe 3

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Name: Magiespeicher

Zutaten: Elfenhaar, fünf Portionen Koboldkraut, Wasser von einer Quelle

Wirkung: Der Trank kann zusammen mit dem Zauber *Magie übertragen* Magiepunkte aufnehmen und speichern. Maximal fasst der Trank 7 Punkte, jedoch kann nur der Zauberer die Punkte aufnehmen, der sie auch gespeichert hat.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank

Name: Rauschen

Zutaten: Kalisalz, Silberstaub, Räucherstäbchen

Wirkung: Das Opfer ist vor Verständigungszaubern bis zur Stufe 3 geschützt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Ergebnis: Trank, Salbe auf die Schläfen aufgetragen

Name: Rindentrank

Zutaten: Fünf Portionen Goldgras, Steinsalz, Eichenrinde

Wirkung: Das Opfer bekommt einen Rüstungsschutzpunkt mehr.

Wirkungsdauer: 1 Stunde oder bis zum ersten Treffer

Ergebnis: Trank

Name: Schlaftrank

Zutaten: Rotwein, Rabenfeder, Morgentau

Wirkung: Das Opfer schläft ein und lässt sich durch nichts wecken.

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Ergebnis: Trank

Mixturen der Stufe 4

Name: Alptraum

Zutaten: Schnaps, Eingeweide einer Echse, fünf Portionen Blutkolben, Ameisen

Wirkung: Das Opfer schläft sehr schlecht und wird von einem Alptraum heimgesucht. Es regeneriert keine Lebenspunkte. (SL)

Wirkungsdauer: Eine Nacht

Ergebnis: Trank

Name: Gedankentier

Zutaten: Wasser eines Baches, Feder einer Taube, Haare eines Dachses, Erde von einem Fuchsbau

Wirkung: Das Opfer glaubt wahlweise eine Kuh, ein Schwein, ein Hund oder ein Esel zu sein und verhält sich dementsprechend.

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Gegengift 4

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert ein Gift bis zur Stufe 4.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (Wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Name: Himmelsblitz

Zutaten: Softball (gelb mit Schweif), Schwefel, Glühende Kohle, fünf Portionen Morgenstern (Kraut)

Wirkung: Diese Waffe verursacht beim getroffenen Opfer sofort zwei Schadenspunkte. Der Blitz ist wegen des Morgensterns magisch!

Wirkungsdauer: Bis der Ball irgendwo auftrifft.

Ergebnis: Wurfkomponente (gelber Softball mit Schweif)

Name: Koboldportal

Zutaten: Feenhaare, reiner Alkohol, fünf Portionen Koboldkraut, Salz

Wirkung: Es kann durch eine abgeschlossene Tür geschritten werden. Zuvor muss diese mit dem Pülverchen oder mit der Salbe eingerieben werden. (SL)

Wirkungsdauer: 5 Sekunden

Ergebnis: Salbe

Name: Krafttrank

Zutaten: Trollspucke, Bärenhaare, Eichenlaub, Met

Wirkung: Das Opfer bekommt die Kraft eines Ogers. Damit kann man Türen eintreten, einen Trefferpunkt mehr mit der Waffe anrichten, etc.

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Marionette

Zutaten: Hundehaare, Eidechschwanz, Goldstaub, eine Waldbeere

Wirkung: Das Opfer tut, was ihm der Alchimist befiehlt.

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Muttrank

Zutaten: Berserkerpucke, Stierhaare, Bärenblut, fünf Portionen Goldgras

Wirkung: Das Opfer bekommt den Vorteil *Mut* 2.

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Schlafmittel

Zutaten: Rotwein, Rabenfeder, Morgentau, fünf Portionen Blutkolben

Wirkung: Das Opfer fällt in einen mindestens dreistündigen Schlaf, aus dem es voll regeneriert wieder erwacht. Es kann nicht geweckt werden. Diese Mixtur hält die Wirkung von Giften und Krankheiten für drei Stunden auf.

Wirkungsdauer: 3 Stunden

Ergebnis: Trank

Mixturen der Stufe 5

Name: Gegengift 5

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert ein Gift bis zur Stufe 5.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Name: Feuerkugel

Zutaten: Feuer, Schwefel, Magnesium, Holzkohle, Lampenöl

Wirkung: Das getroffene Opfer erleidet drei Trefferpunkte.

Wirkungsdauer: Bis der Ball geworfen wurde.

Ergebnis: Wurfkomponente (Softball)

Name: Statue

Zutaten: Fünf Portionen Goldgras, Wasser eines Wasserfalls, drei Buchenblätter, drei Hühnerfedern, drei kleine Steine

Wirkung: Das Opfer wird zur Statue.

Wirkungsdauer: 2 Minuten

Ergebnis: Trank

Name: Steintrank

Zutaten: Fünf Portionen Goldgras, Steinsalz, Eichenrinde, Minotaurenblut, ein Stein

Wirkung: Das Opfer bekommt zwei Rüstungsschutzpunkte mehr.

Wirkungsdauer: Pro Treffer geht ein Punkt verloren, der sich nicht regeneriert. Maximal drei Stunden.

Ergebnis: Trank

Mixturen der Stufe 6

Name: Energieblitz

Zutaten: Softball (gelb mit Schweif), Schwefel, glühende Kohle, fünf Portionen Morgenstern (Kraut), Trollspucke, ein faustgroßer Stein

Wirkung: Diese Waffe verursacht beim getroffenen Opfer sofort drei Schadenspunkte. Der Blitz ist wegen des Morgensterns magisch!

Wirkungsdauer: Bis der Ball irgendwo auftrifft

Ergebnis: Wurfkomponente (gelber Softball mit Schweif)

Name: Gegengift 6

Zutaten: Fünf Portionen Schattennessel

Wirkung: Neutralisiert jedes Gift.

Wirkungsdauer: sofort

Ergebnis: Trank, Salbe (wirkt dann aber nur bei Klingen- und Kontaktgiften)

Mixturen der Stufe 7

Name: Eisentrunk

Zutaten: Fünf Portionen Goldgras, Steinsalz, Eichenrinde, Minotaurenblut, ein Stein, Bärenzahn, ein Kettenglied von einem Kettenhemd

Wirkung: Das Opfer bekommt drei Rüstungsschutzpunkte mehr.

Wirkungsdauer: Pro Treffer geht ein Punkt verloren, der sich nicht regeneriert. Maximal bis zum nächsten Sonnenuntergang.

Ergebnis: Trank

Tinkturen analysieren

Eine Tinktur wird durch gutes Rollenspiel analysiert. Damit reicht es nicht, wenn der Analytiker die Tinktur nimmt, anschaut und daran riecht. Er sollte eine Pipette nehmen, etwas abfüllen, mit einem Indikator vermischen und jetzt vielleicht vorsichtig daran riechen, etwas auf die Haut träufeln und vorsichtig daran nippen... Es gibt viele Möglichkeiten, die Zeit sinnvoll und schön zu gestalten, so dass es für den Zuschauer etwas Interessantes und Einmaliges wird.

Bei diesem Talent braucht man nicht zu murmeln, es gelingt also immer, eine Tinktur zu analysieren.

Tinkturen analysieren I

Voraussetzung für das Talent *Tinkturen analysieren I* ist das Talent *Pflanzenkunde*. Dieses Talent ermöglicht es dem Anwender, mit Hilfe von Indikatoren, Pipetten und seinem Wissen herauszubekommen, ob die analysierte Tinktur (Pulverchen, Salbe), ein Gift, ein Trank oder eine Mixtur ist. Hierfür benötigt der Analytiker 2 Minuten.

Tinkturen analysieren II

Voraussetzung für das Talent *Tinkturen analysieren II* ist das Talent *Pflanzenkunde* und das Talent *Tinkturen analysieren I*.

Der Anwender besitzt ein fundiertes Wissen über allerlei Tinkturen und weiß, ob sie auf magischem Wege oder rein pflanzlich hergestellt wurden. Nach ausgiebiger Analyse einer Tinktur (5 min) offenbart sich dem Analytiker, um welche Tinktur es sich handelt und wie sie genau wirken wird.

Magiebegabte Charaktere

Ein Spieler kann unter folgenden magiebegabten Charakteren wählen:

- Der klassische Zauberer, der seine arkanen Kräfte in einer Akademie zu nutzen gelernt hat und für den die Zauberei eine Wissenschaft darstellt.
- Die Hexe, die mit ihrer weiblichen Intuition und ihrer Impulsivität oft aus dem Bauch heraus zaubert. Sie versteht es sowohl Menschen um den Finger zu wickeln, als auch die Beschwörung von finsternen Mächten. Natürlich beherrscht sie auch das Fluchen.
- Der geheimnisvolle Druiden hat sich voll und ganz der Beherrschung des menschlichen Geistes verschrieben und ist darin ein wahrer Meister. Er ist, wie die Hexe auch, der Natur sehr verbunden und sieht sich selbst als Hüter des Waldes.
- Der Schamane, der Wandler zwischen den Welten, pflegt den Kontakt zu den Ahnengeistern und kann mit deren Hilfe die Geschehnisse der Welt verändern.
- Der Waldelf wächst mit der magischen Fähigkeit auf. Er benutzt die Magie mit einer Selbstverständlichkeit, wie wir Menschen unsere Beine zum Gehen. Er wohnt und wächst im Wald auf, abgeschieden von jeglicher menschlichen Behausung.
- Der Auelf unterscheidet sich nicht groß von seinem Verwandten im Wald, zumindest was die Nutzung der magischen Fähigkeiten betrifft. Er sucht eher den Kontakt zu den Menschen. Und so verwundert es nicht, dass nicht selten aus einer Auelf - Menschbeziehung ein Spross heranwächst, ein so genannter Halbelf.
- Der Halbelf muss seine arkane Kraft schulen, doch nutzt er die Magie ebenfalls mit einer gewissen Selbstverständlichkeit.
- Die Echsen sind wohl die geheimnisvollsten magiebegabten Kreaturen. Niemand weiß, ob jede der Echsen Magie wirken kann, oder wo sie einzuordnen sind. Sie werden stets ein Mysterium für uns Menschen bleiben.
- Ein Magara Tor der Vulguren, der seine Kraft aus den Himmelssteinen den so genannten Zerulusaxi zieht. Er ist der Wahrer der Magie und diese wird zum Wohle des Rudels eingesetzt.
- Der Magiedilettant, ist ein magiebegabter Charakter, der nie eine ordentliche Ausbildung genossen hat.

Der Zauberer

Der Zauberer ist ein sehr angesehener und gebildeter Mann, der eine mindestens zehnjährige Ausbildung genossen hat. Er hat in dieser Zeit gelernt, die Magie zu formen und zu begreifen, sich gepflegt auszudrücken und sich sicher in gehobenen Schichten zu bewegen. Man kann sagen, dass ein Zauberer seine Kunst besser beherrscht als ein Elf, der mit der Magie aufgewachsen ist. Ein Zauberer drückt seine hohe Stellung in der Gesellschaft und seine Selbstsicherheit durch seine Ausstattung aus. Eine mit magischen Symbolen bestickte Robe, ein spitzer, oft breitrempiger Hut und natürlich der Magierstab. Ein Zauberer vermeidet es Rüstung zu tragen, außer er gehört dem Gebiet der Kampf magie an, dann wird er sich auch in einem wattierten Waffenrock und im Kampfgetümmel wohl fühlen.

Charaktererschaffung

Zu Beginn der Magierlaufbahn kann man sich entscheiden, welchem Spezialgebiet man sich verschreiben möchte. So hat man die Auswahl zwischen folgenden Gebieten:

- Be- und Entschwörung
- Beeinflussung

- Kampf
- oder zwei Spezialgebiete aus Antimagie, Hellsicht, Schutz oder Verständigung

Eine Spezialisierung ist nicht notwendig, bietet auf dem Spezialgebiet aber einen gewissen Vorteil. So kann man auf seinem Gebiet von Anfang an Sprüche der 2. Stufe lernen. Erlernt man einen Spruch des Spezialgebietes von einem anderen magiekundigen Nichtzauberer, so kostet dieser Spruch statt dem Dreifachen nur das Doppelte an Erfahrungspunkten.

Ab wann man Sprüche welcher Stufe lernen kann, entnimmt man folgender Tabelle:

<u>Titel</u>	<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>	<u>Sprüche des Spezialgebietes bis zur</u>
Adept	10 – 14	1. Stufe	2. Stufe
Adept	15 – 19	2. Stufe	3. Stufe
Magier	20 – 22	3. Stufe	4. Stufe
Magier	23 – 25	4. Stufe	5. Stufe
Meister	26 – 29	5. Stufe	6. Stufe
Meister	30 – 34	6. Stufe	7. Stufe
Erzmagier	35 – 40	7. Stufe	7. Stufe

Der Zauberer beginnt seine Laufbahn mit 15 Erfahrungspunkten (EP) und 10 Magiepunkten (MP). Jeden zweiten Tag bekommt er einen MP dazu, bis zu einem Maximum von 40 MP.

Hat ein Adept 20 Contage überlebt, besitzt er 20 MP. Das bedeutet, er darf Sprüche bis zur 3. Stufe und in seinem Spezialgebiet sogar Sprüche bis zur 4. Stufe lernen. Ab diesem Zeitpunkt hat er auch die Möglichkeit, seine Prüfung zum Magier abzulegen. Diese Prüfungen finden immer Intime statt und werden von einem Zauberer mit höherem Titel abgenommen.

Zauberer gibt es nur bei folgenden Rassen: Menschen, Auelfen und Halbelfen. Die Auelf- und die Halbelfmagier dürfen ihre Sprüche bei der Charaktergenerierung auch aus dem Startrepertoire ihrer Rasse wählen, mit der Stufeneinschränkung für Zauberer.

Der Magierstab

Der Magierstab ist der treue Begleiter des Zauberers. Hat ein Zauberer keinen geweihten Stab, kosten ihn alle Zauber das Doppelte an MP. Die so genannten Stabweihen bringen viele Vorteile mit sich und sind für den Zauberer eine sehr persönliche Sache. Sie dauern nie weniger als eine Stunde und es ist immer eine SL zugegen. Alle drei Weihen bauen aufeinander auf. Das Wissen um die erste Weihe erhält der Adept beim Verlassen der Akademie. Sobald er den Titel Magier innehat, wird ihm das Wissen der zweiten Weihe offenbart. Das Geheimnis der dritten Weihe erfährt der Zauberer bei seiner Meisterprüfung.

Erste Weihe:

In der ersten Weihe verbindet der Adept seinen Stab so fest mit sich, dass er mit dem Talent *Meditation* und einem aufgewendeten MP feststellen kann, wo sich der Stab derzeit befindet. Bei dieser Weihe lässt der Adept zwei permanente MP, sozusagen einen Teil von sich selbst, in den Stab fließen, dadurch wird der Magierstab zu einer permanent magischen Waffe. Sobald er nun seinen Stab beim Zaubern in den Händen hält, kosten ihn die Sprüche nicht mehr das Doppelte an MP.

Zweite Weihe:

Der Magier formt bei der zweiten Weihe die bereits innewohnenden 2 MP zu einem Netz, in das er jederzeit einen beliebigen eigenen Zauber legen kann. Dieser Zauber hält sich solange im Stab, bis er aktiviert wurde. Um einen eigenen Spruch darin zu binden, spricht er die Formel auf den Stab und bezahlt die entsprechenden MP. Um den Spruch zu aktivieren

spricht der Magier die Formel laut und deutlich. Ohne nun die MP zu bezahlen, wird die Wirkung des Zaubers entfaltet. Durch die persönliche Bindung ist es nicht möglich, dass jemand anderes einen Spruch auf den Stab legt.

Dritte Weihe:

In der dritten und letzten Weihe des Stabes lässt der Meister einen weiteren permanenten MP in den Stab einfließen. Dadurch wird der Stab zu einer mächtigen Verbindung zwischen dem Zauberer und dem Astralraum. Zaubert der Meister nun mit dem Stab in der Hand, kosten ihn alle Sprüche einen MP weniger. Das heißt auch, dass er beliebig oft Sprüche der 1. Stufe anwenden kann.

Die Magierkugel

Ein weiteres Symbol der Zauberer ist die Magierkugel. Eine ca. 7 bis 20 cm durchmessende Kugel aus Kristall, Stein oder einem anderen edlen Stoff. Dem Zauberer ist es auch hier möglich bis zu drei Weihen zu vollziehen. Das Wissen um die Kugelweihen wird von den Akademien behütet und nur Zauberern mit bestimmten Titeln zugänglich gemacht. So erfährt man frühestens als Magier die Geheimnisse der ersten Weihe, als Meister die der Zweiten und nur Erzmagiern wird die dritte Weihe offenbart. Die Weihen dauern immer länger als eine halbe Stunde, sie bauen aufeinander auf und eine SL muss bei der Weihe anwesend sein, um diese anschließend zu bestätigen.

Erste Weihe:

In der ersten Weihe knüpft der Magier ein Band mit der Kugel. Es entsteht dieselbe Bindung und derselbe Effekt, wie bei der ersten Stabweihe. Die Kugel darf nicht als Waffe benutzt werden. Diese Weihe kostet den Magier einen permanenten MP.

Zweite Weihe:

Hat die Magierkugel die zweite Weihe empfangen, kann sie einmal pro Phase (s. u.) aktiviert werden. Nach der Aktivierung entsteht ein undurchdringlicher Schild gegen Untote (Skelette, Zombies, Vampire, Geister...), jedoch nicht gegen Werwesen und Dämonen. Dieser Schild hat einen Radius von eineinhalb Metern und hält sich eine halbe Stunde lang.

Dritte Weihe:

Bei der dritten Weihe lässt der Erzmagier einen weiteren permanenten MP in die Kugel fließen, dadurch eröffnet ihm die Kugel einen Blick durch Raum und Zeit. So kann er einmal pro Tag (von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang) in die nähere Zukunft, oder an einen Ort in der Gegenwart blicken.

Die Hexe

Die Hexe wächst oft abgeschieden auf. Dort lernt sie von ihrer „Mutter“, meistens ist es nicht die Leibliche, den Umgang mit der Magie. Diese gibt ihr die Fähigkeit mit auf den Weg, ihre Kraft intuitiv zu nutzen. Intuition und Spontanität sind der Hexe in die Wiege gelegt, genauso wie die Liebe zur Natur und die Gnadenlosigkeit des Waldes. Um eine alte und weise Hexe zu zitieren: „Der Wald hat mich vieles gelehrt, vom Leben, der Liebe und dem Tod. Von Gnade weiß er nichts.“ Hexen werden meist für allerlei Übel beschuldigt, so verwundert es nicht, dass sie überall verfolgt werden. Das ist mit ein Grund dafür, weshalb Hexen sich untereinander als Schwestern bezeichnen und somit ihre Verbundenheit zueinander ausdrücken. Man sagt, Hexen erkennen sich gegenseitig. Ob an diesem Glauben etwas dran

ist, wissen nur die Hexen selbst, denn dieses Geheimnis würde eine Hexe niemals verraten. Es erstaunt nicht, dass manche Hexen ihrem Ruf alle Ehre machen. Viele Hexen sind jedoch nette Frauen, welche als Kräuterweiblein, Reisigmütterchen oder Hebammen den Dörflern das Leben erleichtern. Dadurch drücken sie auch ihre Abneigung gegenüber dem Adel aus, denn dem einfachen Herren helfen sie lieber als dem Hohen. Eine Rangordnung wie bei den Magiern kennen die Hexen nicht, man zollt den älteren Schwestern einfach Respekt. Bei den alljährlichen Hexentreffen lehren sie sich gegenseitig Zauber und Flüche und tauschen Neuigkeiten aus.

Diese Art der Magie steht nur Frauen offen.

Charaktererschaffung

Die Hexe startet mit 15 EP, mit denen sie sich Talente und Hexensprüche bis zur 2. Stufe aussuchen darf. Außerdem darf sie einen Fluch der 1. Stufe wählen. Zu Beginn hat die Hexe 6 MP und jeden dritten Tag erhält sie einen weiteren dazu, bis zu einem Maximum von 30 MP. Die Anzahl der MP spiegelt auch ihre Erfahrung wieder, so kann sie erst ab einer bestimmten Menge höher stufige Sprüche lernen. Siehe hierzu die Tabelle:

<u>Magiepunkte</u>	<u>Zauber bis zur</u>	<u>Flüche bis zur</u>
6 – 9	2. Stufe	1. Stufe
10 – 14	3. Stufe	1. Stufe
15 – 19	4. Stufe	2. Stufe
20 – 24	5. Stufe	2. Stufe
25 – 29	6. Stufe	3. Stufe
30	7. Stufe	3. Stufe

Der Hexenfokus

Um effektiv zaubern zu können, benötigt die Hexe einen Hexenfokus. Trägt sie diesen persönlichen Gegenstand während des Zauberns nicht am Körper, so kostet sie jeder Spruch das Doppelte an MP. Dieser Hexenfokus ist häufig ein Erbstück ihrer Mutter. Es handelt sich meistens um ein auffälliges Schmuckstück (ein Ring, ein Amulett, eine Kette,...), in dem ein Zauber gespeichert werden kann. Der Zauber darf die Stufe 2 nicht überschreiten, muss ein Hexenzauber sein, und hält sich so lange im Fokus, bis er ausgelöst wird. Dann kann die Hexe einen neuen Spruch auf den Fokus legen. Dies kostet sie die normalen MP. Beim Auslösen muss die Formel rezitiert werden. Dieser Zauber muss von einer SL bestätigt sein.

Die Hexenflüche

Es gibt drei verschiedene Stufen von Hexenflüchen, die je nach Erfahrung der Hexe gelernt werden können. Dazu muss die Hexe natürlich eine Lehrmeisterin finden, die bereit ist, einen Fluch weiter zu geben. Das Lernen eines Fluches kostet die Stufe des Hexenfluches in EP. Die MP, die aufgewendet werden müssen, um einen Fluch zu wirken, sind bei den Flüchen gesondert aufgelistet.

Um ein Opfer zu verfluchen, muss es nicht in der Nähe der Hexe sein, das Opfer sollte sich aber auf dem Con befinden. Die Hexe braucht den Namen des Opfers, um es zu verfluchen. Sie sollte des Öfteren den Namen des Fluches und den Namen des Opfers sagen. Ein Fluch sollte stets 15 Minuten pro Stufe dauern und kann von der Hexe individuell gestaltet werden. Funktioniert der Fluch nicht, verliert die Hexe einen MP.

Flüche können aber auch wie ein normaler Zauber benutzt und dem Opfer ins Gesicht geschleudert werden, kosten dann aber das Doppelte an MP. Der Name des Opfers muss der Hexe auch hierbei bekannt sein, sie ruft dann den Namen und den Fluch.

Um einem Opfer einen Fluch permanent anzuhexen, benötigt die Hexe außer dem Namen noch einen Gegenstand des Opfers. Die aufgewendeten MP verdreifachen sich dabei. Die Zeit, die sie mindestens aufwenden muss, beträgt 25 Minuten pro Stufe.

Wenn die Hexe den Namen des Opfers nicht kennt, werden die Kosten nochmals verdoppelt. Alle Faktoren sind kumulativ.

Um Hexenflüche zu brechen bzw. sich davor zu schützen gibt es folgende Möglichkeiten:

Hexenflüche der Stufe 1 kann man mit *Beeinflussung aufheben* 3 oder *Magie zerstören* 5 brechen. Mit dem Zauber *Seelenschutz* 3 oder dem Vorteil *Magieresistenz* 3 ist man davor geschützt.

Hexenflüche der Stufe 2 kann man mit *Beeinflussung aufheben* 5 oder *Magie zerstören* 7 brechen. Mit dem Zauber *Seelenschutz* 5 ist man davor geschützt.

Hexenflüche der Stufe 3 kann man mit *Beeinflussung aufheben* 7 brechen. Mit dem Zauber *Seelenschutz* 7 ist man davor geschützt.

Um permanente Flüche zu brechen, muss der Fluchbrecher die dreifachen MP für seinen Zauber aufbringen.

Hexenflüche der Stufe 1:

Warzengesicht

Dem Opfer sprießen 7 dicke Warzen im Gesicht.

Wirkungsdauer: Bis zum zweiten Sonnenuntergang

Kosten: 1 MP

Faules Essen

Dem Opfer schmeckt weder Essen noch Trinken. Alles hat einen fauligen Geschmack. Bier schmeckt schal und abgestanden, Brot scheint hart und gammelig zu sein.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenuntergang

Kosten: 1 MP

Hexenschuss

Das Opfer leidet unter Rückenschmerzen, die von einem Medicus oder durch einen Heiler nicht geheilt werden können. Schwere körperliche Arbeit und Kämpfen ist dem Opfer nicht möglich.

Wirkungsdauer: Eine Phase

Kosten: 2 MP

Pech

Das Opfer kann keine vernünftige Handlung mehr durchführen. Alles was es anfängt geht schief. Das Trinken aus dem Becher endet damit, dass der Inhalt irgendwo landet, nur nicht im Mund, mit dem Essen ist es ebenso, füttern ist allerdings erlaubt. Das Opfer kann keine gerade Strecke gehen, ohne über seine eigenen Füße zu stolpern und es sollte auf keinen Fall versuchen zu kämpfen.

Wirkungsdauer: Eine Phase

Kosten: 2 MP

Hexenflüche der Stufe 2

Feuerangst

Das Opfer nähert sich offenem Feuer (Kerzen, Fackeln,...) nicht mehr als 7 Meter. Kommt dem Opfer ein offenes Feuer zu nahe, flieht es in panischer Angst aus dem Gefahrenbereich. Laternen sind dem Opfer nicht geheuer und es hält auch von ihnen einen sicheren Abstand von 2 Metern.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Kosten: 3 MP

Misstrauen

Das Opfer begegnet jedem Menschen mit Misstrauen, sogar seine besten Freunde könnten ihm etwas anhaben. Deshalb sucht das Opfer während der Wirkungsdauer menschenarme Gegenden auf. Das Opfer hat die Vorstellung, dass in jedem Menschen etwas Böses steckt, das hinter ihm her ist.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Kosten: 3 MP

Blindheit

Das Opfer verliert sein vollständiges Augenlicht. Dazu wird dem Opfer von der SL ein schwarzes, leicht durchsichtiges Baumwolltuch vor die Augen gebunden.

Wirkungsdauer: Eine Phase

Kosten: 4 MP

Verfolgungswahn

Das Opfer leidet unter sehr starkem Verfolgungswahn. Es kann sich nur noch mit dem Rücken zur Wand bewegen, es glaubt, dass jeder, der ihm begegnet, ihn töten möchte oder hinter einer Verschwörung steckt. Selbst in einem Raum, in dem er sich alleine befindet, glaubt er beobachtet zu werden.

Wirkungsdauer: Eine Phase

Kosten: 4 MP

Hexenflüche der 3. Stufe

Stummheit

Das Opfer kann keinen Laut mehr von sich geben.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Kosten: 5 MP

Gesicht des Todes

Das Gesicht des Opfers wird weiß, es bilden sich tiefschwarze Augenringe und seine Lippen färben sich schwarz. Dem Opfer tropft beständig Blut aus dem Mund und es verbreitet einen üblen Geruch nach Aas und Verwesung. Jemand, der dem Opfer während der Wirkungsdauer ins Gesicht sieht und nicht mindestens *Mut 1* besitzt, wird vor dem Opfer fliehen. Auch sonst wird man sich nicht gerne mit dem Opfer beschäftigen.

Wirkungsdauer: Bis zum zweiten Sonnenaufgang

Kosten: 5 MP

Opfer

Das Opfer wird zum gefundenen Fressen für NSCs. Selbst der friedlichste wird dem Opfer aggressiv entgegentreten. NSCs, die von vornherein eine aggressive Haltung haben, werden

das Opfer erst schlagen und dann fragen. Kämpft das Opfer in einer Gruppe gegen NSCs, werden diese ihn als Hauptangriffsziel sehen.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Kosten: 6 MP

Tod

Am ersten Tag des Fluches fühlt sich das Opfer matt und elend. Es erleidet bei Sonnenuntergang einen Punkt Schaden und regeneriert über Nacht nichts. Am zweiten Tag ist das Opfer sehr schwach auf den Beinen und erleidet bei Sonnenuntergang einen weiteren Punkt Schaden, der durch normalen Schlaf nicht regeneriert werden kann. Am dritten Tag kann sich das Opfer nicht mehr aus eigener Kraft bewegen und erleidet ab dann nach jeder Phase einen zusätzlichen Schadenspunkt, bis zum Sonnenuntergang des sechsten Tages. Wenn das Opfer zu diesem Zeitpunkt noch lebt, setzt die natürliche Regeneration wieder ein.

Wirkungsdauer: Bis das Opfer gestorben ist, maximal aber sechs Tage

Kosten: 6 MP

Der Druid

Die Druiden sind die Ehemänner der Hexen, heißt es im Volksmund. Dieses Gerücht kommt nicht von ungefähr, denn Druiden leben ebenfalls zurückgezogen in den Wäldern und kommen nur manchmal in die Dörfer, um den Armen zu helfen. Dass Druiden nur Männer sind, unterstützt das Gerücht noch. Wie die Hexen, so treffen sich auch die Druiden einmal im Jahr zu einem großen Treffen, an dem vielerlei Wissen ausgetauscht wird. Es sind besondere Orte, an denen ein solcher Druidenzirkel abgehalten wird.

Ihr Zusammenhalt ist nicht so stark, wie bei den Hexen, das liegt sicher daran, dass Druiden nicht verfolgt werden und auch rechte Eigenbrötler sind. Auch der Ansporn Magie zu wirken, ist ein völlig anderer. So will der Druid mit der Macht der Natur, die ihm gegeben ist, die Macht des menschlichen Geistes beherrschen, denn diese Gabe ist ihm nur mit Hilfe der Magie möglich.

Charaktererschaffung

Der Druid beginnt seinen Lebensweg mit 15 EP und dem Wissen um seine Dolchweihe. Außerdem darf er Druidensprüche bis zur zweiten Stufe lernen. Er besitzt zu Beginn sechs MP und bekommt alle drei Contage einen dazu, bis zu einem Maximum von 30 MP. Die Menge der MP spiegelt die Erfahrung des Druiden wieder, so kann er nach geraumer Zeit Sprüche höherer Stufe lernen, siehe anschließende Tabelle.

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
6 – 9	2. Stufe
10 – 14	3. Stufe
15 – 19	4. Stufe
20 – 24	5. Stufe
25 – 29	6. Stufe
30	7. Stufe

Der Druidendolch

Ohne seinen geweihten Druidendolch kann der Druide keine Rituale durchführen und alle Zaubersprüche die er wirkt, kosten ihn das Doppelte. Der Dolch des Druiden ist so etwas wie der Magierstab des Zauberers. Bei der Weihe gräbt der Druide seinen Dolch in die Erde und stimmt ein meditierendes Brummen an. Nach einer halben Stunde lässt er einen permanenten MP in den Dolch fließen. Dann ist die Weihe vollzogen. Dem Spieler ist es natürlich freigestellt, das Ritual anders zu gestalten. Der Dolch dient dem Druiden jetzt als Medium zu den Pflanzen oder Geistern, er kann somit ohne Aufwand eines MP mit anwesenden Geistern oder Pflanzen sprechen. Durch das Talent *Meditation* und dem Kraftaufwand von einem MP kann er seinen Dolch lokalisieren. Ebenfalls ist der Dolch nun in der Lage, neue Fähigkeiten in sich aufzunehmen. Der geweihte Dolch zählt als permanent magische Waffe.

Die Dolchfähigkeiten

Dolchfähigkeiten können von jedem Druiden jederzeit erlernt werden, vorausgesetzt, sie finden einen Lehrmeister. Allen Dolchfertigkeiten ist gemein, dass sie nur mit dem geweihten Dolch und einer Puppe, also einer Nachbildung (Tonfigur, Strohpuppe,...) und einem persönlichen Gegenstand des Opfers (Blut, Haare, Fingernägel... natürlich keine echten!) gewirkt werden können, außer es ist ausdrücklich erwähnt, dass keine Komponenten benötigt werden.

Begriffserklärung:

Wirkungsdauer: Wie lange der Effekt beim Opfer anhält

Haltbarkeit: Wie lange man die Puppe gebrauchen kann, bis die Magie in ihr verfliegt

Kosten: Die Anzahl der Magiepunkte, die der Druide aufwenden muss um die Puppe zu aktivieren

Lernkosten: Die Menge an EP, die der Druide aufwenden muss, um die Dolchfähigkeit zu lernen

Herr über das Opfer

Damit kann der Druide einem Opfer aus der Entfernung, einmal pro Tag einen beliebigen druidischen Beeinflussungszauber aus seinem Repertoire bis zur dritten Stufe anhexen.

Wirkungsdauer: Die doppelte Wirkungsdauer des Beeinflussungsspruches

Haltbarkeit: 3 Tage

Kosten: Wie der jeweilige Spruch + 2 MP für die magische Brücke

Lernkosten: 1 EP

Kraft der Erde

Der Druide ist in der Lage über den geweihten Dolch ein bis zwei Lebenspunkte aus der Erde zu ziehen. Diese Lebenspunkte verteilen sich sofort in seinem Körper und es schließt sich eine Wunde innerhalb von 15 Minuten. Verbluten ist währenddessen ausgeschlossen. Der Druide kann nicht mehr als drei Lebenspunkte insgesamt haben.

Keine weiteren Komponenten.

Wirkungsdauer: Permanent, bis wieder Schaden zugefügt wird

Kosten: 2 MP pro Lebenspunkt

Lernkosten: 3 EP

Macht über das Opfer

Damit kann der Druide einem Opfer aus der Entfernung einen Befehl geben, der vom Opfer auf alle Fälle ausgeführt wird, auch wenn der Befehl gegen dessen Moralvorstellungen geht, oder dessen Leben gefährden könnte.

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Haltbarkeit: Einmalig

Kosten: 4 MP

Lernkosten: 3 EP

Schmerzen

Der Druide kann einem anderen Lebewesen aus der Entfernung sehr schmerzhaft Schaden zufügen, sprich, das Opfer verliert alle drei Minuten einen Lebenspunkt.

Wirkungsdauer: Permanent, bis zur Heilung oder Regeneration

Haltbarkeit: Einmalig

Kosten: 7 MP pro Lebenspunkt. Maximal 4 Lebenspunkte

Lernkosten: 7 EP

Weisheit der Erde

Der Druide kann die Erde dreimal pro Tag nach dem richtigen Weg fragen. Er legt hierzu seinen geweihten Dolch auf die Erde und spricht: „In welcher Richtung liegt... (z.B. das Grab des Riesen)?“ Die Dolchspitze weist dann in die Richtung. Es ist damit nicht möglich Personen oder Gegenstände zu lokalisieren. Keine weiteren Komponenten.

Wirkungsdauer: Sofort

Kosten: 1 MP

Lernkosten: 1 EP

Der Schamane

Der Schamane ist eine Art „Priester“ eines Naturvolkes, da er in der Lage ist, mit den Geistern der Natur und den Seelen der Ahnen Kontakt aufzunehmen und sie um Hilfe zu bitten. Hierzu benötigt er einen beseelten Fokus, der im Spiel hergestellt werden muss. Der Schamane kennt kleine und große Rituale. Die großen Rituale werden weiter unten beschrieben, die kleinen Rituale stellen die Zauber aus dem Zauberbuch dar. Egal ob der Schamane einen Feuerball wirft oder seine Hühnerknochen befragt, in beiden Fällen handelt es sich um ein kleines Ritual und um die Bitte an einen Geist. Ein Schamane ist nicht in der Lage Zaubersprüche von anderen Magierrichtungen zu lernen, sein Lehrmeister muss immer ein anderer Schamane sein, ob tot oder lebendig. Es ist natürlich für andere Charaktere auch nicht möglich vom Schamanen zu lernen. Ausnahme: Zauberer mit dem Vorteil *Magietalent*.

Charaktererschaffung

Bei der Charaktergenerierung stehen dem Schamanen 15 EP zu, mit denen er Schamanenzauber bis zur zweiten Stufe und Talente erlernen darf. Er beginnt mit 4 MP und bekommt alle fünf Tage einen dazu, bis zu einem Maximum von 15 MP. Wie auch bei den anderen Charakteren richtet sich das Erlernen neuer Zaubersprüche nach seiner Erfahrung, d.h. nach seinen MP (siehe Tabelle):

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
4 – 6	2. Stufe
7 – 8	3. Stufe

9 – 10	4. Stufe
11 – 12	5. Stufe
13 – 14	6. Stufe
15	7. Stufe

Der Schamanenfokus

Um große Rituale überhaupt durchführen zu können, benötigt der Schamane einen Fokus, der von einem Geist beseelt ist. Kleine Rituale kosten ihn sonst das Doppelte an MP.

Jeder Gegenstand, der größer ist als ein Hühnerei, kann vom Schamanen zu einem Fokus gemacht werden. Je nach Vorliebe kann der Fokus ein Amulett aus Federn, ein Knochen oder eine Waffe sein, was auch immer. Allgemein ist zu den Ritualen zu sagen, dass jeder Schamane bei der Durchführung seiner Phantasie freien Lauf lassen kann. Bei jedem großen Ritual muss eine SL zugegen sein, um zu sagen, ob die Geister den Schamanen erhört haben. Das hängt davon ab, ob das Ritual überzeugend dargestellt wurde. Wie bei den Zaubern sind die Wirkung, das Mindestmaß an Zeit (Zauberdauer), die Kosten und die Lernkosten der großen Rituale vorgeschrieben, die Komponenten und die Gestik nicht. Damit hat jeder Schamane freie Hand, wie viel er tanzen, singen, trommeln oder meditieren will, und welche Opfer (Feuer, Rauch, Met, Kräuterpaste,...) er den Geistern bringt, um sie gnädig zu stimmen. Die großen Rituale können, wie die Zauberei auch, von Geistern alter Schamanen oder von lebenden Schamanen gelernt werden.

Um den Fokus herzustellen, befragt der Schamane die Geister, ob er würdig ist. Erweist er sich nach gut einer halben Stunde Zeremoniell als fähig, wird ein Geist in den bereitgelegten Gegenstand einfahren. Der Fokus ist nun fertig und wird den Schamanen sein Leben lang begleiten. Dadurch, dass ein Geist in den Fokus gefahren ist, hat sich zwischen dem Schamanen und dem beseelten Gegenstand eine enge Verbindung geknüpft. Jetzt ist der Schamane in der Lage, durch das Talent *Meditation* und einem aufgewendeten MP festzustellen, wo sich sein Fokus befindet. Auch kann er nun mit Hilfe seines Fokus mit Geistern kommunizieren, natürlich auch mit dem Geist, der seinem Fokus inne wohnt. Ist der Fokus eine Waffe, gilt sie als permanent magisch.

Außerdem hat der Schamane nun jederzeit die Möglichkeit, einen Geist zu rufen, der ihm einen Gefallen erfüllen kann oder eine Frage beantwortet. Hierbei kann es sich auch um einen bestimmten Geist handeln, also auch um einen verstorbenen Schamanen, der ihm einen Zauber beibringen könnte. Der Geist lässt sich nicht zwingen und verschwindet, wann er will. Um den Geist zu beschwören, benötigt der Schamane mindestens 15 Minuten und er muss einen MP aufwenden.

Die großen Rituale

Heilung

Der Schamane kann mit diesem Ritual einem anderen Lebewesen, nicht sich selbst, ein bis drei Lebenspunkte zurückgeben. Verbluten ist während des Rituals ausgeschlossen.

Zauberdauer: 10 Minuten pro Lebenspunkt

Kosten: 3 MP pro Lebenspunkt

Lernkosten: 1 EP

Exorzismus

Der Schamane kann alle Dämonen und Geister austreiben. Er muss wissen, dass dieses Wesen in der Nähe schon einmal aufgetaucht ist (sich auf dem Con befindet) und muss es beschreiben können. Dieses Wesen wird von dem Ritual angelockt und exorziert. Es gibt drei

Stufen des Rituals. Stufe 1 verbannt alle Arten von Geistern, Stufe 2 treibt alle Dämonen aus und Stufe 3 vertreibt sogar einen mächtigen Dämonen oder Erzdämonen. Bei Stufe 2 und 3 ist das Risiko für den Schamanen nicht abzuschätzen, doch findet er selten dabei den Tod.

Zauberdauer: 15 Minuten pro Stufe

Kosten: Stufe mal Stufe in MP

Lernkosten: 3 EP

Tote erwecken

Mit diesem mächtigen Ritual kann der Schamane bis zu zehn Tote in mächtige Skelette und Zombies verwandeln. Diese Wesen bleiben bis zum nächsten Sonnenaufgang unter der Kontrolle des Schamanen, dann zerfallen sie zu Staub.

Zauberdauer: 10 Minuten für einen Untoten +2 für jeden weiteren

Kosten: 1 MP pro 2 Untote, der Schamane kann für einen weiteren MP einem Untoten 3 Lebenspunkte mehr geben. Ein Untoter hat so viele Lebenspunkte, wie es seiner Rasse entspricht.

Lernkosten: 3 EP

Kraft von zehn Geistern

Der Schamane kann mit diesem Ritual eine mächtige, magische Waffe erschaffen. Diese Waffe richtet zwei Trefferpunkte an und lässt sich nur von ihm führen. Die Kraft der Waffe geht nach drei Stunden verloren. Der Schamane kann dieses Ritual nur einmal pro Tag anwenden.

Zauberdauer: 30 Minuten

Kosten: 5 MP

Lernkosten: 2 EP

Geistertrunk

Mit diesem Ritual erhält der Schamane die Fähigkeit *Trankkunde* oder *Giftkunde*. Die Höhe der eingesetzten MP entspricht der Stufe des Talent. Hat er das entsprechende Talent selbst, werden die Stufen addiert. Dadurch kann der Wert auch über zehn steigen. Er benötigt zum Brauen kein Rezept, jedoch die passenden Zutaten. Das Talent *Alchimie* lässt sich dadurch nicht erhöhen.

Zauberdauer: 20 Minuten

Kosten: 1 MP pro Stufe

Lernkosten: 1 EP

Freies Ritual

Der Schamane kann all seine Zauber, die er selbst beherrscht, als großes Ritual durchführen und diese in seinem Fokus speichern. Mit dem Ritual ist es ihm möglich, den jeweiligen Spruch auf die nächst höhere Stufe zu heben. Erhöht er den Zauber nicht, kostet ihn das Ritual einen MP.

Zauberdauer: 7 Minuten pro MP

Kosten: Stufendifferenz mal 2 MP, mindestens 1 MP

Lernkosten: 3 EP

Beispiel: Zauber Stummheit: Der Schamane beherrscht den Spruch auf Stufe 1, die nächst höhere Stufe ist Stufe 5. Das bedeutet er muss 8 MP aufbringen, um den Zauber erhöht in seinem Fokus zu speichern.

Der Waldelf

Waldelfen sind in ihrer Art ursprünglich. Der Baum, der Fels und der Bewohner des Baches sind ihre Umgebung, ihr Bruder, ihre Schwester. Ihre Sippe ist ihre Familie und der sie umgebende Wald ihr stetig Heim und Schutz. Er für sie und sie für ihn. Ein Kreislauf einfachsten Lebens und völliger Harmonie, Symbionten der Natur. Ihre Seelen sind rein und unbefleckt. Sie sind unsterblich. Sie wissen, wann ihre Zeit zu gehen ist. Ihr Leben ist ein Treiben im ewigen Strom. Menschen sind für sie oft nicht viel besser, als jene noch widerwärtigeren Wesen, die Orks. Den Menschen lässt man noch die Möglichkeit zur Flucht und wenn es nur die Hoffnung ist, die den Waldelfen sagt: „Vielleicht kommen sie ja nicht wieder...“ Waldelfen stehen den Menschen nicht freundlich gegenüber. Sie sehen in ihnen das, was die Menschen nicht mehr an sich bemerken, die Gier, den Neid, den Zorn, den Hass... Gefühle von denen sich die Kurzlebigen leiten lassen, welche die Waldelfen nie besaßen und stets verachten. Doch wissen sie auch, dass der Konflikt, eine Entscheidung treffen zu müssen, die ihnen nicht gefällt, nicht auf Dauer zu ihrem Lebenswandel gehört.

Charaktererschaffung

Der Waldelf tritt mit 15 EP in das Leben ein, er darf sich zusätzlich zu seinen Talenten auch Zauber der Herkunft Waldelf bis zur dritten Stufe aussuchen. Er besitzt zu Beginn 20 MP und erhält alle vier Tage einen weiteren dazu, bis zu einem Maximum von 35 MP. Das Erlernen neuer Sprüche hängt auch beim Waldelfen von seinen MP ab.

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
20 – 23	3. Stufe
24 – 27	4. Stufe
28 – 30	5. Stufe
31 – 34	6. Stufe
35	7. Stufe

Der Auelf

Die Auelfen sind das Volk der Elfen, das durch das Zusammenleben mit den Menschen geprägt ist. Sie sind im Volksmund als die typische Elfen bekannt, und in ihrer Art dem Menschen näher, als ihre Brüder die Waldelfen. Das Volk der Auelfen hat sich ein wenig (dies soll, explizit erwähnt, auch wirklich nur ein wenig bedeuten) von seiner ursprünglichen Art zu leben entfernt. Dieses Volk geht den alten Weg und nimmt gleichzeitig, durch das Zusammenleben mit den Menschen, einen Teil deren Art des Denkens mit auf. In ihrer Weise zu leben bleiben sie Elfen, doch haben sie sich von dem Weg der stetigen Harmonie der Umgebung getrennt (im Gegensatz zu den Waldelfen). Der Mensch ist ihr Nachbar. Sie kennen ihn und wachsen seit zwei bis drei Elfengenerationen mit ihm auf. Und sie haben gelernt, die „Kurzlebigen“ mit all ihren Fehlern zu akzeptieren, anstatt sie dafür zu verurteilen.

Charaktererschaffung

Der Auelf beginnt mit 15 EP und darf sich bei der Charaktergenerierung Zaubersprüche, der Herkunft Auelf, bis zur dritten Stufe aussuchen. Er startet mit 15 MP und erhält alle vier Tage

einen dazu, bis zu einem Maximum von 30 MP. Das Lernen neuer Sprüche staffelt sich wie folgt.

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
15 – 18	3. Stufe
19 – 22	4. Stufe
23 – 25	5. Stufe
26 – 29	6. Stufe
30	7. Stufe

Der Halbelf

Halbelfen entstehen hauptsächlich aus der Verbindung einer auelfischen Mutter und einem menschlichen Vater. Das Leben eines Elfen, aber auch das eines Menschen, ist dem Halbelfen fremd. Er ist und bleibt meist ein Wanderer zwischen den Welten, eben der typische Abenteurer. Ein Halbelf kann in seinem Leben bis zu sieben verschiedene Zauber erlernen. Ein Zauber verschiedener Stufe gilt in diesem Fall nur als ein Zauber.

Charaktererschaffung

Mit 15 EP beginnt der Halbelf sein Leben. Er darf bei Beginn seiner Abenteurerlaufbahn Zauber für Halbelfen bis zur zweiten Stufe lernen. Er besitzt zu Beginn 5 MP und er erhält alle fünf Tage einen dazu, bis zu einem Maximum von 20 MP. Wie auch bei allen anderen, hängt das Lernen neuer Sprüche von seinem Magiepool ab.

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
5 – 7	2. Stufe
8 – 10	3. Stufe
11 – 13	4. Stufe
14 – 16	5. Stufe
17 – 19	6. Stufe
20	7. Stufe

Die Echse

Wie das Leben des Waldelfen, so ist auch das der Echse ursprünglich, doch ist sie in ihrer Art und Weise dem Menschen noch ablehnender gegenüber. Vielmehr ist nicht über die Echsen zu berichten, wie gesagt, ein geheimnisvolles Volk.

Charaktererschaffung

Die Echse beginnt mit 15 EP, sie darf sich Zauber bis zur vierten Stufe aussuchen. Ihr Magievorrat beginnt bei 25 und endet bei einem Maximum von 50 MP. Sie bekommt alle zwei Tage einen MP dazu. Ab wie vielen MP Sprüche höherer Stufe gelernt werden können, steht in der folgenden Tabelle.

<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
25 – 34	4. Stufe
35 – 44	5. Stufe

45 – 49	6. Stufe
50	7. Stufe

Der Magara Tor

Die Vulguren nennen ihre Zauberkundigen Magara Tori. Ein Magara Tor wirkt seine Magie durch einen Zerulusaxum. Dies ist ein Blaustein (blauer Granit), der vom Himmel fällt. Der Magara Tor hat gelernt, seine Kraft in ihm zu mehren und diesen Stein für seine Magie zu nutzen. Die Magie der Vulguren ist geprägt von defensiven Sprüchen. Fremd sind dem Magara Tor Beschwörungen oder das Erschaffen von untotem oder künstlichem Leben.

Charaktererschaffung

Der Magara Tor darf sich bei der Charaktergenerierung Zaubersprüche, der Herkunft „Vulgure“, bis zur dritten Stufe aussuchen. Er startet mit 6 MP und erhält alle vier Tage einen dazu, bis zu einem Maximum von 20 MP. Das Lernen neuer Sprüche staffelt sich wie folgt.

<u>Zirkel der Magie</u>	<u>Magiepunkte</u>	<u>Sprüche bis zur</u>
001	6 – 8	3. Stufe
002	9 – 11	4. Stufe
003	12 – 14	5. Stufe
004	15 – 17	6. Stufe
005	18 – 20	7. Stufe

Der Zerulusaxum

Der Zerulusaxum ist ein Himmelsstein, den man mit Magie aufladen kann. Die tatsächliche Größe spielt dabei eine Rolle. Steine bis zur Größe von einem Tischtennisball speichern 2 Magiepunkte, bis Faustgröße 5 und darüber hinaus bis zu 10 MP. Ein Magara Tor lernt je nach seiner Erfahrung (Zirkel) verschiedene Techniken, solche Steine besser und effektiver zu nutzen. Hat ein Magara Tor keinen Stein mit der ersten Zirkeltechnik, so kostet ihn jeder Spruch das Doppelte.

001 Zirkeltechnik

Der Magara Tor lässt seine Kraft in den Stein fließen. Er zeichnet sein persönliches Zeichen auf den Stein und lässt einen permanenten Magiepunkt einfließen. Dadurch ist der Stein an ihn gebunden und bereit für die weiteren Zirkeltechniken. Der Magara Tor darf mehrere solcher Steine besitzen. Pro Phase kann er MP in den Stein einfließen lassen und diese jederzeit für jeden seiner Zauber verbrauchen. Die MP halten solange, bis sie gebraucht werden. Die gespeicherten MP sind nur von ihm zu nutzen.

002 Zirkeltechnik

Durch die zweite Technik verdoppelt sich die Speicherkapazität des Zerulusaxum.

003 Zirkeltechnik

Durch die dritte Technik wird der Stein effektiver. Für jeden MP der in den Stein fließt werden zwei gespeichert. Der Speicher kann dadurch nicht überladen werden.

004 Zirkeltechnik

Für jeden Spruch, den der Magara Tor aus dem Vorrat des Zerulusaxum wirkt, bezahlt er einen MP weniger, aber immer mindestens einen.

005 Zirkeltechnik

Die Spiegeltechnik ermöglicht dem Magara Tor einen Stein der gleichen Größe mit den fünf Zirkeltechniken zu erschaffen ohne einen permanenten MP zu erstellen.

Diese Technik ermöglicht ihm auch einen Stein für einen anderen Magiekundigen zu erschaffen. Dieser Nutznießer muss dann jedoch den Stein mit einem permanenten MP und seinem persönlichen Zeichen an sich binden. Auf solch einem Stein liegen dann jedoch nur die Zirkeltechniken 001 bis 003.

Der Barde

Der Barde ist an sich kein magischer Charakter, doch könnte es passieren, dass er die Fähigkeit erlernt, mit seinen Liedern seine Zuhörer nicht nur in seinen Bann zu ziehen, sondern auch zu verzaubern. Das Talent *Mystische Klänge* kann nur im Spiel erlernt werden und steht dem Charakter nicht von Anfang an zur Verfügung. Außerdem setzt es die Talente *Lesen und Schreiben 2* und *Geschichte & Heraldik* voraus. Dieses Talent steht nur Elfen, Halbelfen und magieunbegabten Menschen offen.

Es ist in drei Stufen unterteilt, wobei die Stufenhöhe die Anzahl der mystischen Lieder angibt, die der Barde pro Tag spielen kann (von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang). Pro Stufe muss der Barde 4 EP ausgeben, um dieses Talent in den jeweiligen Stufen zu erlernen.

Wie das Talent selbst, können auch Bardenlieder nur im Spiel erlernt werden.

Die Bardenlieder

Die nachfolgenden Bardenlieder sind allesamt Vorschläge, Texte und Wirkungen können vom Barden auch selbst erdacht werden. Die Wirkung des jeweiligen Liedes sollte im Text beinhaltet sein. Fertige Vorschläge müssen, bevor sie magisch wirksam werden, von der SL bescheinigt werden. Ansonsten gilt für alle Lieder, die Blickkontakt mit einem Opfer benötigen, dass sie ihre Wirkung erst entfalten, wenn das Lied beendet ist. Die andere Kategorie an Liedern ist die, die wirken, solange sie gespielt werden. Ihre Wirkung setzt ein, sobald die erste Strophe vollendet ist. Dann unterbricht der Barde kurz sein Spiel, um den Zuhörern die Wirkung zu erläutern. Anschließend setzt er sein Lied fort.

Betörung

*„Es fährt durch dich ein süßer Schmerz
voll Sehnsucht und voll Zärtlichkeit,
für mich alleine schlägt dein Herz,
denn du bist mein für unsre schönste Zeit.“*

Reichweite: zärtliche Berührung und direkter Augenkontakt

Dauer: Eine Phase

Wirkung: Der Bezauberte verliebt sich in den Barden und wird ihm fortan mit dem Leben schützen und stets zur Seite sein. Allerdings zwingt die Bezauberung ihn nicht, ihm unsinnig erscheinende Aufgaben zu erfüllen oder gar Auftragsmorde zu begehen. Ist aber die Gesundheit oder gar das Leben des Barden in Gefahr, wird er ohne zu zögern handeln, jedoch nicht gegen seine eigene Überzeugung. Die Betörung gilt als ein Beeinflussungszauber der 2. Stufe.

Gesang des Sanftmutes

*„Ruhe kehre in dein Herz ein,
Friede möge Dich bekehren.
Sanft und freundlich sollst du sein,
Harmonie und Sanftmut dich belehren.
Lege deine Waffen nieder,
hör auf meine friedlich Lieder.“*

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Dauer: Solange der Barde ohne Unterbrechung singt.

Wirkung: Sobald der Barde angegriffen wird, kann er mit diesem Lied beginnen und den Angreifer aufhalten. Sein Angreifer wird, solange der Barde singt, dem Barden nichts antun. Wirkt nicht gegen Untoten, Werwesen und Dämonen. Der Gesang des Sanftmutes gilt als Beeinflussungszauber der 3. Stufe.

Glaube mir!

*„So wahr der Hahn am Morgen kräht,
So wahr der Krug zum Brunnen geht,
So wahr die Sonne am Himmel steht,
So wahr ist auch mein Wort zu dir -
deshalb Vertrau und Glaube mir!“*

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Dauer: Eine Phase

Wirkung: Der Bezauberte glaubt dem, vom Barden anschließend geschilderten Sachverhalt bedingungslos, ohne den Wunsch, die Aussagen des Barden zu prüfen. Die Wirkung verfliegt, wenn eine andere Person das Opfer auf die Lüge mit einem Beweis aufmerksam macht. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 4. Stufe.

Lied der Wahrheit

*„Tief blicke ich in deinen Geist,
Nichts kann er mir verwehren.
Sag' mir alles was du weißt -
mir und dem Lied zu Ehren!“*

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Dauer: Augenblicklich

Wirkung: Der Bezauberte muss dem Barden eine gereimte Frage wahrheitsgemäß beantworten. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 2. Stufe.

Lied des Vergessens

*„Nichts gehört und nichts gesehen,
Die Erinnerung nur Schatten ist,
Das was war, ist nicht geschehen.
Du vergisst!“*

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Dauer: Augenblicklich

Wirkung: Das Lied löscht ein Ereignis, oder eine Person aus dem Erinnerungsvermögen des Bezauberten. Das Ereignis sollte nicht länger als 10 Min. gedauert haben und max. 1 Stunde her sein. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 5. Stufe.

Marsch des Mutes

*„Nur kühn voran, ihr wack'ren Mannen,
im Namen GORs, ihr werdet's wagen.“*

*Mein Lied, das wird die Furcht verbannen
lässt eure Herzen wilder schlagen!“*

Reichweite: 5 Meter

Dauer: Solange der Barde ohne Unterbrechung singt.

Wirkung: Fünf Personen, die der Barde benennt und die während der ersten Strophe nicht weiter als fünf Meter von ihm entfernt sind, erhalten den Vorteil *Mut 1*. Verlassen sie den Radius, fällt der Mut von ihnen ab, treten sie aber erneut wieder ein, kommt der Mut zurück. Wird der Zauber bei einer Person gebrochen, ist die Wirkung des Liedes für diese Person verklungen. Erst wenn der Barde das Lied erneut anstimmt, kann diese Person wieder vom Mut beseelt werden. Die Vorteile *Magieresistenz 2 und 3* machen Personen dagegen immun. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 2. Stufe.

Schlaflied

*„Dunkel fällt die Nacht herein,
die Augen sind schon müd' und schwer,
Tief im Schlafe sollst du sein,
wenn ich mit meinem Lied aufhör'!“*

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Dauer: Augenblicklich

Wirkung: Kaum, dass das Lied verklungen ist, fällt das Opfer in einen tiefen Schlaf, aus dem es erst wieder erwacht, wenn es wachgerüttelt wird oder mindestens einen Trefferpunkt hinnimmt. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 3. Stufe.

Tanzmusik

*„Dideldum und Dideldei,
jetzt bring' ich Euch das Tanzen bei.
Hoch die Arme, hoch das Bein,
gar lustig kann das Tanzen sein.“*

Reichweite: 10 Meter

Voraussetzung: In der Umgebung des Barden darf nicht gekämpft werden

Dauer: Solange der Barde singt, höchstens aber 15 Minuten

Wirkung: Sobald der Barde das erste Mal den Text des Liedes gesungen und anschließend die Wirkung verkündet hat, setzt diese bei all jenen ein, die nicht weiter als 10 Meter vom Barden entfernt sind. Alle Betroffenen müssen jetzt ausgelassen das Tanzbein schwingen - und wer tanzt, denkt nicht mehr ans kämpfen. Allerdings können sich die Bezauberten tanzend aus dem Einflussbereich des Barden entfernen. Die Wirkung setzt erneut ein, sobald sie den Tanzkreis wieder betreten. Wird der Zauber von ihnen genommen oder betritt man den Tanzkreis nachdem der Barde das erste Mal das Lied gesungen hat, hat die Tanzmusik keine Wirkung. Dieses Lied gilt als Beeinflussungszauber der 5. Stufe.

Untotenbann

*„Geschöpfe des DISKOR,
Kreaturen der Nacht-
Bis hier und nicht weiter,
hier beginnt meine Macht!“*

Reichweite: Selbst

Voraussetzung: das Talent *Mut 1*

Dauer: Solange der Barde ohne Unterbrechung singt

Wirkung: Solange der Barde singt, greifen keine niederen Untoten den Barden an. Das gilt allerdings nicht für denjenigen, der im Windschatten des Barden läuft.

Der Magiedilettant

Der Magiedilettant ist von IGMA gesegnet und besitzt die Möglichkeit, Zauber zu wirken. In seiner Kindheit wurde er jedoch nie von einem Zauberer entdeckt oder von einem Druiden für würdig empfunden, es könnte auch sein, dass seine Eltern die Gabe geheim gehalten hatten oder dass der Dilettant bis jetzt selbst noch nichts von seiner Veranlagung weiß und manche Dinge einfach wie von Zauberhand beherrscht.

Trägt ein Magiedilettant eine Metallwaffe größer als einen Dolch in der Hand oder trägt er eine Metallrüstung, verliert er sofort alle MP und regeneriert erst nach einer Phase normal.

Charaktererschaffung

Der Charakter hat von Beginn an 6 Magiepunkte, die Anzahl steigt während seiner Laufbahn jedoch nicht an, und er beherrscht Zauber bis zur zweiten Stufe, die man als praktisch und dilettantisch bezeichnen kann. Siehe hierzu die Liste im Anhang. Magiedilettanten können niemals höhere Zauber als Stufe 2 lernen.

Magiepunkte (MP)

Die unterschiedlichen Charaktere zaubern mit MP, woher sie diesen Vorrat bekommen ist eine Ansichtssache, die wir hier nicht klären wollen. Hier werden nur die Regeln dafür erklärt.

Es gibt für jeden Charakter zwei Arten von MP, zum einen die, die er zum Zaubern zur Verfügung hat und zum anderen diejenigen, die er permanent investiert hat. Die Summe aus beiden Arten darf das Maximum der MP der jeweiligen Rasse bzw. Klasse nicht überschreiten und legt die maximale Stufe für das Erlernen neuer Zauber fest (siehe jeweilige Tabellen).

MP regenerieren sich vollständig über Nacht, d. h. nach einem mindestens 5-stündigen Schlaf, bei kürzeren Schlafphasen entsprechend weniger.

Eine weitere Möglichkeit, den Magiepunktevorrat wieder aufzufüllen, bietet der Vorteil *Magieregeneration*. Hierbei regeneriert der Magiebegabte täglich pro Stunde einen MP, bis er max. ein Viertel seiner zur Verfügung stehenden MP wiedererlangt hat (es wird mathematisch gerundet).

Eine weitere Möglichkeit bietet das Talent *Meditation*. Pro Tag kann der Meditierende bis zu fünf MP zurückgewinnen. Dazu muss er pro MP, den er wieder haben möchte, 10 Minuten meditieren.

Weitere Möglichkeiten bieten einige Zaubersprüche und Tinkturen. Allen ist gemein, dass das Maximum an den zur Verfügung stehenden MP nicht überschritten werden darf. Ausnahmen bestätigen die Regel.

Ein ebenfalls erwähnenswertes Thema ist die magiepunkteverschlingende Wirkung von Eisen. Trägt ein Magiebegabter eine eiserne Rüstung am Leib oder eine Eisenwaffe von mindestens 40 cm Länge in seiner Hand, so verliert er Magiepunkte.

Pro Rüstungsschutzpunkt verliert der Magiebegabte für jede angefangene Stunde einen Magiepunkt, pro gezogener Waffe 2 Magiepunkte pro angefangener Stunde. Das Zaubern selbst fällt ebenfalls schwerer, der Magiebegabte muss zu seinen Zauberkosten die dreifachen Rüstungsschutzpunkte seiner Eisenrüstung als MP zusätzlich aufbringen.

Regeneration von Magiepunkten durch *Meditation*, *Magieregeneration* oder durch Schlaf, ist in Eisen grundsätzlich nicht möglich.

Lernen von Zaubersprüchen

Um einen neuen Zauber erlernen zu können, müssen zwei Bedingungen erfüllt sein. Zuerst muss der Lernende genügend Erfahrung für den jeweiligen Spruch besitzen, sprich eine gewisse Anzahl von MP haben (siehe die Tabellen bei den einzelnen Charakteren) und natürlich genügend freie EP. Als Zweites wird jemand benötigt, der bereit ist, seine Sprüche weiterzugeben.

Bei den Zaubern gibt es einige Dinge zu beachten. Da nicht jeder von jedem lernen kann, ist dies eine ziemlich komplizierte Angelegenheit. Grundsätzlich gilt aber, dass der Lernende so viele Erfahrungspunkte ausgeben muss, wie der Lehrende für sich aufgewendet hat, außer bei einigen Ausnahmen.

Allgemeine Regeln:

1. Einen in verschiedene Stufen gestaffelten Zauber muss ein Magiebegabter Stufe für Stufe erlernen.
2. Jeder Zauber kostet mindestens einen Erfahrungspunkt.
3. Pro aufgewendetem EP muss sich der Lernende eine Stunde intensiv mit dem zu lernenden Stoff auseinandersetzen.
4. Ein Magiebegabter, der einen Zauber beherrscht, der in verschiedene Stufen unterteilt ist, kann diesen zur nächsten Stufe weiterentwickeln, sofern der Stufenunterschied nicht mehr als eine Stufe beträgt. Zauber ihrer eigenen Rasse bzw. Klasse, bei Zaubern nur Zauber ihres Spezialgebietes, können sie auch weiterentwickeln, wenn der Stufenunterschied bis zu zwei Stufen beträgt. Das Weiterentwickeln kostet einen EP mehr. Für die übernächste Stufe wird wieder ein Lehrmeister benötigt.
5. Lernt ein Magiebegabter von einem anderen Magiebegabten fremder Magierichtung, muss er das Dreifache an EP ausgeben.
Ausnahme: Lernt ein Zauberer von einem magiekundigen Nichtzauberer einen Spruch aus seinem Spezialgebiet, kostet ihn diese Erfahrung nur das Doppelte.
6. Der Vorteil *Magietalent* verringert die Kosten an Erfahrungspunkten um eins, doch niemals auf null. Dieser Bonus kann natürlich nicht weitergegeben werden.
7. Die Talente *Lehren* und *Lehren eines Fachgebietes* verringern die Lernkosten des Schülers abermals um einen bzw. um zwei Punkte, dieser Vorteil kann ebenfalls nicht weitergegeben werden.
8. Von einer Hexe können nur Frauen lernen und umgekehrt.
9. Von Schamanen kann kein Magiebegabter anderer Herkunft lernen. Schamanen können nur von Magiebegabten anderer Herkunft lernen, wenn diese die Talente *Lehren* und *Lehren eines Fachgebietes* beherrschen.
10. Die einzelnen Besonderheiten, wie Stabweihen, Dolchweihen, etc. können nur von der jeweils selben Charakterklasse gelernt werden.
11. Das Lernen von einem Thesenpapier ist nur Zaubernern gestattet und kostet einen Erfahrungspunkt mehr.
12. Bardenlieder können nur von Barden gelernt und gelehrt werden.

Beispiel:

Der Lehrmeister Farodiel, seines Zeichens Beherrschungsmagier, lehrt dem Auelfen Tauträne den Spruch Durch Türen schreiten (dieser kostet normalerweise 4 EP). Da der Elf vom Magier lernt kostet ihn der Spruch 12 EP. Da Farodiel aber ein Lehrmeister des Fachgebietes „Allgemeine Zauber“ ist, darf sich Tauträne zwei Punkte sparen. Ihn kostet dieser Spruch jetzt nur noch 10 EP. Tauträne wird diesen Spruch seiner auelfischen

Schwester beibringen, die dafür jetzt nicht 10, sondern wieder 12 EP aufbringen muss. Würde nun ein Zauberer von Tauträne den Spruch Durch Türen schreiten lernen wollen, müsste er schon 36 EP aufbringen.

Würde ein Magier mit dem Vorteil Magietalent den Spruch von Farodiel lernen, müsste er nur einen EP aufbringen. Dies ergibt sich wie folgt: Von den normalen Kosten von vier EP werden dank Farodiels Talent Lehren des Fachgebietes „Allgemeine Zauberei“ zwei Punkte und dank der schnellen Auffassungsgabe (Magietalent) des Lernenden ein weiterer Punkt abgezogen, also: $4 - 2 - 1 = 1$.

Lehrt dieser Magier den Spruch einer anderen Maga, müsste diese nicht einen sondern vier EP zahlen. Sie kann nicht von der Genialität des Lehrmeisters Farodiel oder der schnellen Auffassungsgabe ihres Lehrers profitieren.

Farodiel will nun noch seinen Spruch Furcht der 1. auf die 3. Stufe heben. Den Schritt von der ersten Stufe auf die Dritte kann er sich in drei Stunden Selbststudium beibringen. Die fünfte Stufe muss ihm wieder beigebracht werden, usw.

Der Zauber Stummheit kann nicht selbst erhöht werden, da der Schritt von der ersten in die nächste Stufe, nämlich in die fünfte, zu groß ist.

Zauberbuch

Begriffserklärung:

Name: Der Name des Zaubers.

Steht hinter dem Namen ein (A), so muss der Zauber aufrechterhalten werden, d. h. der Zaubernde muss seine Konzentration während der Wirkungsdauer auf den gesprochenen Spruch aufrechterhalten. Sobald der Zaubernde einen neuen Spruch wirkt oder verletzt wird, endet die Wirkung des Zaubers.

Stufe: Entspricht den Magiepunkten, die zum Zaubern des jeweiligen Spruches aufgewendet werden müssen. Die Stufen gehen von 1 bis 7. Es können in besonderen Situationen aber auch mehr MP beim Wirken eines Zaubers fließen (SL-Willkür).

Herkunft:

Die Herkunft des Zaubers klärt auf, welcher Charakter bei seiner Erschaffung auf diesen Spruch Zugriff hat.

M:	Zauberer
H:	Hexe
D:	Druide
S:	Schamane
W:	Waldelf
A:	Auelf
He:	Halbelf
Dr:	Gefallener Elf
V:	Magara Tor (Vulguren)
E:	Echse

Wirkung: Auswirkung des Zaubers. Ein (S) gibt an, dass der Vorteil *Magieresistenz* bzw. der Zauber *Seelenschutz*, beides der jeweiligen Stufe oder höher, Schutz vor dem Zauber bietet. Siehe hierzu auch die Liste im Anschluss.

Komponenten: Gegenstände, die zum Wirken des Zaubers benötigt werden. Alle Komponenten sind Intimegegenstände, außer Softbälle, Feuerzeuge, Taschenlampen, Konfetti, Trillerpfeife und Fernglas, diese können nicht gediebt werden.

Gestik: Vorgeschriebene Zaubergeste, die mindestens einmal während der Zauberdauer getätigt werden muss.

Zauberdauer: Während dieser Zeit muss sich der Zaubernde auf den Spruch konzentrieren. In dieser Zeitspanne müssen Formel, Gestik und Komponente gebraucht werden. Die Zauberdauer soll als Minimum gesehen werden. Wird der Zaubernde während des Spruchwirkens abgelenkt oder von einer Waffe getroffen, gilt der Zauber als abgebrochen.

Wirkungsdauer: Maximale Dauer der Wirkung. Außer bei permanenten Zaubern kann der Sprucheffekt vom Zaubernden vorzeitig aufgehoben werden. Zauber, die mit dem Spruch *Permanent* permanent gemacht werden können, sind mit einem (P) gekennzeichnet.

Phase: Eine Phase dauert bis zum nächsten Sonnenaufgang bzw. Sonnenuntergang.

Tag: Ein Tag dauert bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Reichweite: Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Wenn der Spruch wirkt, kann sich der Zaubernde beliebig weit entfernen.

Lernkosten: Einmaliger Aufwand an Erfahrungspunkten. Ist ein Zauber in mehreren Stufen gestaffelt, sind die Kosten durch ein + getrennt (z.B. Artefakt zerstören, 1+1+2+3 heißt: Stufe 1 kostet 1 EP, Stufe 3 kostet zusätzlich 1 EP, Stufe 5 kostet weitere 2 EP. Um die siebte Stufe zu erlernen, muss man erst die erste, dann die dritte und dann die fünfte Stufe gelernt haben, d.h. insgesamt 4 EP ausgegeben haben, um nun weitere 3 EP zu investieren).

Die Formel:

Eine Formel

- ist Pflicht für jeden Zauber und Zaubernden.
- muss für das Opfer als solche zu erkennen sein. Ist sie das nicht, gilt der Spruch als misslungen.
- soll von jedem Spieler für seinen Charakter selbst entworfen werden. Wir möchten niemanden vorschreiben, mit welchen Worten sein Zauberkundiger die Sprüche wirkt.
- sollte zum wirkenden Zauberspruch passen und ihn möglichst beschreiben.
- sollte in deutscher Sprache verfasst sein, damit die Opfer besser auf den Spruch reagieren können.
- sollte möglichst in Reimform gehalten sein.
- kann vor, während oder nach der Gestik gesprochen werden.
- muss für jede Zauberstufe weiterentwickelt werden.

Wenn die Zauberhandlung abgeschlossen ist, muss der Zaubernde den Namen und die Stufe des gesprochenen Zaubers verständlich aussprechen.

Bei Beeinflussungszaubern ist zu beachten:

Das Opfer eines Beeinflussungszaubers kann sich nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht an eine Beherrschung erinnern, aber an das, was er getan und währenddessen erlebt hat. Es erinnert sich an alles ganz klar, was bis zu einer Minute vor Eintritt der Wirkungsdauer geschehen ist, an die Minute vor der Wirkungsdauer kann es sich nur verschwommen erinnern. Beherrscht das Opfer den Spruch selbst, wird es nach der Wirkungsdauer vermuten können, dass es unter einer Beeinflussung stand.

Bei Kampfzaubern ist zu beachten:

Hat man einen direkten Kampfzauber geschleudert, ruft man laut den Effekt!

z. B.: Feuerball Stufe 1: „Feuerball 1-Treffer!“

Blitz Stufe 2: „Blitz 2-Schaden!“

Schilde und Magie:

Die einzigen Zauber, die mit Schilden abgewehrt werden können, sind die direkten Kampfzauber *Feuerball* und *Blitz*. Bei Holzschilden vernichtet der *Feuerball* das Doppelte seiner Stufe an Schildpunkten, der *Blitz* richtet immer noch normale Treffer an. Metallschilde verlieren durch den *Feuerball* pro Schaden einen Punkt. Blitze können nicht mit Metallschilden abgewehrt werden und der Schaden geht direkt auf den Träger über.

Für andere Zauber mit Wurfkomponenten bietet der Schild für den Zaubernden eine größere Trefferzone.

Allgemeine Zauber

Artefakt herstellen

Stufe	1, 3, 5, 7
Herkunft	M, Dr, V
Wirkung	<p><u>Stufe 1:</u> Der Zaubernde erschafft einen Knickfokus, ein Stück Holz, dass mit arkanen Symbolen verziert wird. In dieses Artefakt dürfen nur Zauber bis zur 2. Stufe gebunden werden.</p> <p><u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde erschafft ein Artefakt mit einer Ladung, dieses muss ein besonderer und passender Gegenstand sein. (z.B. ein Schmuckstück). Der darauf gebundene Zauber darf die 4. Stufe nicht überschreiten.</p> <p><u>Stufe 5:</u> Der Zaubernde erschafft ein Artefakt mit drei Ladungen (auch verschiedene Zauber). Gegenstand siehe Stufe 3. Der gebundene Zauber darf kein Spruch der Stufe 7 sein.</p> <p><u>Stufe 7:</u> Der Zaubernde erschafft ein permanentes Artefakt, welches einmal pro Phase aktiviert werden kann. Bei der Erschaffung wird ein MP permanent investiert.</p>
Komponenten	Ein passender Gegenstand und das Wissen um den Zauber und dessen Komponenten, der darauf gelegt werden soll.
Gestik	<p>Knickfoki sind zu schnitzen.</p> <p>Die anderen Artefakte sollen mit viel Phantasie bezaubert werden und somit die anwesende SL überzeugen.</p>
Zauberdauer	5 min bei Knickfoki, beliebig bei den anderen Artefakten.
Wirkungsdauer	Siehe Wirkung.
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 2 + 2 + 3

Anmerkung: Um ein Artefakt zu aktivieren, muss man die entsprechende Formel aussprechen, sowie die Komponenten benutzen. Jedem Artefakt muss eine Outtime-Information beiliegen, wie es zu aktivieren ist und über die genaue Wirkung des Spruches und seine Komponenten, mit der Bestätigung einer SL. Eine Person darf nie mehr als drei Artefakte auf einmal besitzen, sollte dies doch passieren ist die nächste SL zu informieren. Zauberfoki (Magierstab, Drudendolch, etc.) zählen als Artefakte.

Cchchchchlup

Stufe	5
Herkunft	E
Wirkung	Ein humanoides Lebewesen wird vom Erdboden verschluckt.
Komponenten	Keine
Gestik	Der Zauberkundige kniet sich hin und schlägt mit der Faust auf den Erdboden und deutet anschließend auf das Opfer.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	7 m
Lernkosten	7

Durch Türen schreiten

Stufe	3
Herkunft	M, A, He

Wirkung	Der Zaubernde kann einmal durch eine Tür schreiten. Vorher die S L informieren.
Komponenten	Kreide
Gestik	Malt ein magisches Symbol auf die Tür (mindestens Handteller groß).
Zauberdauer	15 sec.
Wirkungsdauer	5 sec.
Reichweite	1 m
Lernkosten	3

Elfengang (A)

Stufe	1
Herkunft	A, W, V
Wirkung	Der Elf hinterlässt auch für den besten Spurenleser keine Fährte mehr, ebenso sinkt er im unwegsamen Gelände wie z.B. Sumpf oder Treibsand nicht ein. Hinterlässt der Spieler Spuren, die auch ohne Spurenlesen entdeckt werden können, so sind diese sichtbar.
Komponenten	Keine
Gestik	Der Zaubernde streicht sich über die Sohle beider Füße/Schuhe
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	15 min
Reichweite	auch auf jemanden anderen anwendbar
Lernkosten	1

Gegenstand ignorieren

Stufe	2, 4
Herkunft	M, V
Wirkung	Der bezauberte Gegenstand wird nach dem ersten hinsehen uninteressant für den Betrachter. Der Gegenstand darf nicht größer als ein Eimer sein. Durch den Zauber <i>Magie Spüren</i> ist der Gegenstand zu entdecken. <u>Stufe 2:</u> Der Gegenstand darf nicht bewegt werden. <u>Stufe 4:</u> Der Gegenstand kann bewegt werden.
Komponenten	Breites grünes Band
Gestik	Der Zaubernde bindet das Band um den Gegenstand.
Zauberdauer	30 sec
Wirkungsdauer	<u>Stufe 2:</u> Eine Stunde <u>Stufe 4:</u> Eine Phase (P)
Reichweite	-
Lernkosten	2 + 2

Geschmack vortäuschen

Stufe	1
Herkunft	M
Wirkung (S)	Täuscht dem Opfer einen beliebigen anderen Geschmack vor.
Komponenten	Ein Bissen bzw. Schluck eines genießbaren Stückes Nahrung bzw. Getränks.
Gestik	Der Magier leckt sich die Lippen und gibt dem Opfer die Komponente.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Bis das Opfer die Komponente geschluckt hat.
Reichweite	-

Lernkosten	1
------------	---

Gesunder Schlaf

Stufe	4
Herkunft	W, V
Wirkung	Das (willige) Opfer fällt in einen mindestens 2 stündigen Schlaf, aus dem er voll regeneriert erwacht. Hilft nicht bei Krankheiten und Vergiftungen.
Komponenten	Schlaflied oder Mantra
Gestik	Der Zaubernde singt oder spielt auf einem Instrument das Schlaflied.
Zauberdauer	3 min
Wirkungsdauer	Permanent, das Opfer kann wieder verwundet werden.
Reichweite	2 m
Lernkosten	4

Gift neutralisieren

Stufe	1 bis 7
Herkunft	Alle
Wirkung	Neutralisiert die Wirkung eines Giftes der gleichen oder einer kleineren Stufe.
Komponenten	Trinkbares
Gestik	Der Zaubernde flößt dem Opfer das Getränk ein.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Permanent, das Opfer kann wieder vergiftet werden.
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Hexenheilung

Stufe	1
Herkunft	H, S, W, A, V
Wirkung	Das Opfer des Zaubers wird am Verbluten gehindert und Krankheiten der Stufe 1 werden geheilt.
Komponenten	Wasser und Tuch
Gestik	Der Zaubernde tupft dem Opfer mit einem feuchten Tuch die Stirn.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	-
Reichweite	-
Lernkosten	1

Kleine Illusion

Stufe	1
Herkunft	Alle
Wirkung	Der Zaubernde erschafft eine kleine Illusion, die ein Opfer fühlen und sehen kann. Die Illusion darf nicht größer als ein Straußenei sein.
Komponenten	Einen ähnlich geformten Gegenstand (z.B. Stein statt Goldstück, Stock statt Schlüssel..).
Gestik	Der Zaubernde überreicht dem Opfer die Komponente mit einem Grinsen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Eine Phase (P)

Reichweite	-
Lernkosten	1

Körper auflösen (A)

Stufe	4
Herkunft	D, S
Wirkung	Der Körper des Zaubernenden verwandelt sich in magischen Nebel, er kann sich nur gebückt und langsam fortbewegen, d.h. er setzt einen Fuß an die Spitze des anderen. In dieser Gestalt kann er keine festen Wände oder magische Barrieren durchschreiten, jedoch durch kleinste Schlupflöcher (auch Schlüssellöcher, etc.) gehen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern oder kämpfen und ist nur durch Magie und magische Waffen verwundbar. Die Nebelgestalt ist für jedermann sichtbar.
Komponenten	Großes, graues, durchsichtiges Tuch und Räucherstäbchen
Gestik	Der Zaubernde entzündet ein Räucherstäbchen, lässt dieses abbrennen und wirft dann das Tuch über sich.
Zauberdauer	7 min
Wirkungsdauer	10 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	4

Kraft

Stufe	4
Herkunft	M, S
Wirkung	Das Opfer bekommt die Stärke eines Ogers und kann damit Türen aus den Angeln reißen, es verursacht einen Trefferpunkt mehr und es bekommt zwei Bonuspunkte auf das Talent <i>Waffenloser Kampf</i> .
Komponenten	Rotwein
Gestik	Das Opfer trinkt von dem Wein.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	5 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	4

Krankheit anhexen

Stufe	2, 4
Herkunft	H, D, V
Wirkung (S)	<u>Stufe 2:</u> Der Zaubernde hext dem Opfer eine Krankheit der Stufe 1 an <u>Stufe 4:</u> Der Zaubernde hext dem Opfer Wundfieber an
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde niest in die Richtung des Opfers
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Die Krankheit verläuft arttypisch und kann auf herkömmlichem Wege oder durch die Zauber <i>Magie aufheben</i> und <i>Hexenheilung</i> geheilt werden.
Reichweite	2 m
Lernkosten	2 + 2

Lähmen

Stufe	4, 6
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer ist bewegungsunfähig.
Komponenten	Grüner Softball
Gestik	Stufe 4: Der Zaubernde wirft den Ball auf das Opfer. Stufe 6: Der Zaubernde deutet auf das Opfer.
Zauberdauer	Stufe 4: 15 sec Stufe 6: 5 sec
Wirkungsdauer	5 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	5 + 2

Letzter Wille

Stufe	7
Herkunft	D
Wirkung	Der Druiden zeigt auf bis zu drei Opfer und hat seine derzeitigen Lebenspunkte und die Hälfte seiner Magiepunkte zur Verfügung, um diese als Trefferpunkte zu verteilen, die die Opfer sofort erleiden. Der Druiden stirbt nach dem Zauber.
Komponenten	Erde und die SL
Gestik	Der Druiden streut die Erde vor sich auf den Boden, deutet auf die Opfer und tötet sich mit seinem Dolch.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	7 m
Lernkosten	7

Licht

Stufe	1
Herkunft	M, W, A, He, V
Wirkung	Der Zaubernde darf eine kleine Taschenlampe beliebig oft benutzen.
Komponenten	Kleine Taschenlampe
Gestik	Taschenlampe anschalten.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Eine Phase
Reichweite	-
Lernkosten	1

Lügenzauber (A)

Stufe	1
Herkunft	M, H, D, W, A, Dr, He
Wirkung (S)	Das Opfer glaubt die Lügen des Zaubernden. Nach der Wirkungsdauer wird es sich fragen, wie es nur so blöd sein konnte diese Lügen zu glauben.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde bildet eine hohle Faust und hält diese vor den Mund, wenn er eine Lüge von sich gibt.
Zauberdauer	5 sec

Wirkungsdauer	15 min
Reichweite	-
Lernkosten	1

Magische Barriere

Stufe	2
Herkunft	Alle
Wirkung	Erschafft eine 3 m lange, 10 cm breite und 3 m hohe Wand aus purer Magie, die absolut nichts durchlässt. Dämonen und Geister werden ebenfalls aufgehalten.
Komponenten	Mehl
Gestik	Der Zaubernde schüttet das Mehl in einer geraden, 3 Meter langen Linie auf den Boden.
Zauberdauer	7 sec.
Wirkungsdauer	20 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	2

Magisches Gefängnis

Stufe	3
Herkunft	Alle
Wirkung	Hält Personen, Untote und Werwesen gefangen, aber keine Dämonen und Geister.
Komponenten	Eine 15 Meter lange Schnur die an den Enden zusammengebunden ist.
Gestik	Der Zaubernde schreitet um das Opfer und spricht nach der ersten Runde die Formel. Anschließend legt er die Schnur um das bereits gefangene Opfer. Die zweite Variante dieses Spruches ermöglicht es dem Zaubernden, die Schnur über ein Opfer zu werfen, das in diesen Schnurkreis gefangen gehalten wird.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	20 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	3

Permanent

Stufe	5 (+ 1 MP permanent investieren!)
Herkunft	M, V
Wirkung	Macht die Wirkung eines Zaubers permanent. Zauber, die permanent gemacht werden können, sind unter Wirkungsdauer mit einem (P) gekennzeichnet.
Komponenten	Gewirkter Zauber und ein Haar eines Einhorns (muss erspielt werden).
Gestik	Der Magier verbrennt das Haar während der Wirkungsdauer des zu permanent machenden Zaubers.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	7 m
Lernkosten	5

Schlösser öffnen

Stufe	2 bis 6
Herkunft	M, A, He, Dr
Wirkung	Öffnet Schlösser der Stufen 1 bis 5. Ein Schloss der 1 Stufe, wird mit dem Zauber der 2. Stufe geöffnet, eines der Stufe 2 mit dem Zauber der Stufe 3, usw.
Komponenten	Kreide
Gestik	Der Zaubernde malt ein magisches Symbol an das Schloss.
Zauberdauer	1 min pro Stufe des Zaubers
Wirkungsdauer	Permanent, bis das Schloss wieder zugesperrt wird.
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1

Schlösser verriegeln

Stufe	1 bis 5
Herkunft	M, A, He, Dr
Wirkung	Verriegelt ein Schloss der Stufen 1 bis 5. Der Zauber der Stufe 1 verriegelt Schlösser der Stufe 1, der Stufe 2 Zauber verriegelt Schlösser der Stufe 2, usw.
Komponenten	Kreide
Gestik	Der Zaubernde malt ein magisches Symbol auf das Schloss.
Zauberdauer	10 sec pro Stufe des Schlosses
Wirkungsdauer	Permanent, bis das Schloss aufgeschlossen oder aufgezaubert wird.
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1

Seelenraub

Stufe	5
Herkunft	M, H, D, S, Dr
Wirkung (S)	Der Zaubernde stiehlt dem Opfer 2 Erfahrungspunkte permanent, diese werden dem Zaubernden nicht gutgeschrieben. Dadurch verliert das Opfer eine Fähigkeit oder einen Zauber, die/der von der SL festgelegt wird. Freie EP werden nicht geraubt.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde schaut dem Opfer in die Augen und sagt „Vergiss es“.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	2 m
Lernkosten	7

Stummheit (A)

Stufe	1, 5
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	<u>Stufe 1:</u> Das Opfer kann keinen Laut mehr von sich geben. <u>Stufe 5:</u> Siehe Stufe 1, kann jedoch gleichzeitig auf maximal 5 Personen gesprochen werden.
Komponenten	-
Gestik	Laut auf den Fingern pfeifen und auf die Opfer deuten, so dass es die Opfer

	sehen.
Zauberdauer	7 sec
Wirkungsdauer	1 min (P)
Reichweite	7 m
Lernkosten	1 + 4

Übelkeit

Stufe	1
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer muss sich übergeben. Es kann sich aus einem Gefahrenbereich entfernen, um sich seinen Kotzkrämpfen hinzugeben. Wird es angegriffen, kann es sich verteidigen oder ausweichen, aber selbst nicht angreifen. Der Überlebensinstinkt ist stärker als dieser Zauber.
Komponenten	Keine
Gestik	Zauberkundiger steckt sich den Finger in den Rachen.
Zauberdauer	1 sec
Wirkungsdauer	1 min
Reichweite	7 m
Lernkosten	1

Unsterblichkeit

Stufe	7 (+ 1 permanenten Magiepunkt)
Herkunft	M
Wirkung	Das Opfer kann nicht sterben. Bei 0 LP fällt es in einen komaähnlichen Schlaf und regeneriert normal. Wenn der Körper zerstückelt oder verbrannt wird, endet das Leben und die Seele fährt in den Unteren Hof.
Komponenten	Gut gemaltes Portrait des Opfers
Gestik	Bild malen und Magie einfließen lassen.
Zauberdauer	Bis das Portrait gut getroffen ist, sprich die SL den dargestellten SC erkennt.
Wirkungsdauer	Bis das Bild zerstört wird. Der Magier verliert schlagartig alle LP und stirbt binnen 150 Sekunden. Sollte er in der Zeit gerettet werden verliert er einen LP permanent.
Reichweite	Das Opfer muss Portrait sitzen, der Magier kann sich auch selbst malen.
Lernkosten	5

Verstärkung von pflanzlichen Tränken

Stufe	1
Herkunft	H, D, W, A, V, He
Wirkung	Ein Trank (hergestellt mit der Fähigkeit <i>Trankkunde</i>) wird verstärkt (SL-Entscheid).
Komponenten	Ein Reiskorn und der Trank
Gestik	Der Zaubernde gibt das Reiskorn in den Trank
Zauberdauer	5 min
Wirkungsdauer	Bis der Trank getrunken wird oder verdirbt
Reichweite	-
Lernkosten	1

Versteinern

Stufe	5
Herkunft	M, V
Wirkung (S)	Das Opfer wird zur Steinstatue und kann durch nichts verletzt werden und auch nicht bewegt werden.
Komponenten	Einen faustgroßen Stein
Gestik	Der Zaubernde hält den Stein in die Luft, legt ihn schnell auf den Boden und deutet auf das Opfer.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Eine Stunde (P)
Reichweite	5 m
Lernkosten	5

Wunde heilen

Stufe	2
Herkunft	W
Wirkung	Das Opfer bekommt einen Lebenspunkt zurück und die bezauberte Wunde schließt sich. Wirkt nur, wenn das Opfer einen Schadenspunkt durch eine offene Wunde bekommen hat!
Komponenten	Creme oder Salbe
Gestik	Der Waldelf bestreicht die Haut mit der Komponente an der betroffenen Wunde.
Zauberdauer	15 min, während des Zauberns kann das Opfer nicht verbluten.
Wirkungsdauer	Permanent, das Opfer kann wieder verwundet werden.
Reichweite	-
Lernkosten	2

Wunde verschieben (A)

Stufe	2
Herkunft	M, H, D, S, Dr, V
Wirkung	Der Zaubernde verschiebt eine Wunde (und den verlorenen Lebenspunkt) von einer Person auf eine andere lebende Person. Der Zaubernde kann eine der Personen sein. Die Wunde erscheint an derselben Stelle.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde berührt zuerst den Verwundeten und anschließend den Empfänger, ist er dabei zu langsam, überträgt sich die Wunde auf ihn selbst.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	5 sec
Reichweite	-
Lernkosten	2

Antimagie

Artefakt zerstören

Stufe	1, 3, 5, 7
Herkunft	M, S
Wirkung	Zerstört ein Artefakt bis zur gleichen Stufe. Bei Stufe 7 wird ein Magiepunkt permanent investiert.

Komponenten	Mohn
Gestik	Mohnkörner über das Artefakt streuen
Zauberdauer	Stufe des Zaubers mal drei Minuten
Wirkungsdauer	Permanent, bis zu neuer Verzauberung
Reichweite	1 m
Lernkosten	1 + 1 + 2 + 3

Beeinflussung aufheben

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, H, D, S, V
Wirkung	Löst Beeinflussungszauber der gleichen oder kleineren Stufe auf. Man fühlt sich, als wäre die Wirkungsdauer des Beeinflussungszaubers abgelaufen. Das Opfer spürt also kein Verlangen mehr, dem magischen Drang nachzugehen.
Komponenten	Magierstab bzw. Hexengeschenk bzw. Druidendolch bzw. Schamanenfokus
Gestik	Berührung am Kopf (vorsichtig).
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Permanent, bis zu neuer Verzauberung
Reichweite	Berührung
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Hellsicht stören

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, H, D, W, A, He, Dr
Wirkung	Lässt einen gerade wirkenden oder entstehenden Hellsichtzauber misslingen.
Komponenten	-
Gestik	Mit Handrücken über die Stirn streichen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	2 Meter pro Stufe
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Magie zerstören

Stufe	3, 4, 5, 6, 7
Herkunft	Alle
Wirkung	Hebt alle Zaubersprüche auf, die um mindestens zwei Stufen kleiner sind als die Stufe des gewirkten Magie zerstören. Bei permanenten Sprüchen ist die Stufe um 3 kleiner. <i>Beispiel: Stufe 4 hebt also alle Zauber der Stufe 1 und 2 auf oder einen permanenten Spruch der Stufe 1.</i>
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde konzentriert sich auf den zu zerstörenden Spruch.
Zauberdauer	Stufe in Minuten
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	1 m
Lernkosten	4 + 1 + 1 + 1 + 1

Magie verhüllen (A)

Stufe	1
-------	---

Herkunft	M
Wirkung	Schützt Gegenstand oder Person vor den Zaubern <i>Magie entdecken</i> und <i>Magie analysieren 1</i> .
Komponenten	Grünes Tuch (mindestens 20 cm x 20 cm).
Gestik	Während der Zauberdauer das Tuch über den Gegenstand oder die Person legen.
Zauberdauer	5 sec.
Wirkungsdauer	1 Phase
Reichweite	1 m
Lernkosten	1

Verständigung stören

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, H, D, W, A, He, Dr
Wirkung	Lässt einen gerade wirkenden oder entstehenden Verständigungszauber der gleichen oder kleineren Stufe misslingen.
Komponenten	-
Gestik	Mit den Händen die Ohren zuhalten.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	2 Meter pro Stufe
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Be- und Entschwörungszauber

Berserker (A)

Stufe	2
Herkunft	M, S
Wirkung (S)	Das Opfer schlägt in blinder Wut auf jeden ein und macht keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Es schlägt aber nicht auf Liegende ein.
Komponenten	Name eines Dämons (muss erspielt werden).
Gestik	Der Zaubernde deutet auf das Opfer und ruft den Namen eines Dämons.
Zauberdauer	7 sec
Wirkungsdauer	30 sec
Reichweite	10 m
Lernkosten	3

Beschwören von Kräutern

Stufe	2
Herkunft	H, D, S, W, A, V
Wirkung	Der Zaubernde beschwört eine beliebige Pflanze herauf.
Komponenten	Den Samen einer Pflanze
Gestik	Der Zaubernde vergräbt den Samen, malt ein Hexagramm in den Boden und beschreibt die Stelle der SL, die nach dieser Beschreibung das Kraut pflanzt.
Zauberdauer	2 min
Wirkungsdauer	Das Kraut beginnt nach einer Stunde zu wachsen.

Reichweite	-
Lernkosten	2

Dämonen beschwören

Stufe	6
Herkunft	M, H
Wirkung	Ruft einen bekannten Dämon herbei, der vielleicht einen Auftrag erfüllt.
Komponenten	Mehl, Kerzen, Räucherstäbchen, Opfer, ...
Gestik	Heptagramm aus Mehl,... Je größer das Zauberspektakel, desto größer der Erfolg. Lasst euch was einfallen!
Zauberdauer	Nach eigenem Gutdünken. Dämonen brauchen Zeit, VIEL Zeit, GANZ viel Zeit...
Wirkungsdauer	Bis der Dämon verschwindet.
Reichweite	Im Zentrum des Heptagramms erscheint der Dämon, maximal sieben Schritt vom Zaubernenden entfernt.
Lernkosten	6

Elementar beschwören

Stufe	4
Herkunft	M, D
Wirkung	Ein Elementarwesen erscheint und erfüllt vielleicht einen Auftrag.
Komponenten	Feuer, Erde, Wasser, Luft oder Magie in ausreichender Menge.
Gestik	Kleines Ritual phantasievoll darstellen.
Zauberdauer	30 min
Wirkungsdauer	Bis das Elementarwesen verschwindet oder der Auftrag erfüllt ist.
Reichweite	-
Lernkosten	4

Exorzismus

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, H, D
Wirkung	Das auszutreibende Wesen wird durch den Exorzismus angelockt und bei fehlerloser Ausführung des Zaubers verbannt. Stufe 1 entspricht einem harmlosen Geist, ab Stufe 3 einem minderen Dämonen und Stufe sieben entspricht einem mächtigen Dämon.
Komponenten	Mehl, Feuer (Kerze, Fackeln, etc.), Opfer, usw. (viel hilft viel)
Gestik	Mehlkreis und phantasievolle Ausgestaltung des Exorzismus (je Spektakulärer desto weniger nimmt der Dämon vom Exorzisten Notiz).
Zauberdauer	Stufe mal 10 Minuten
Wirkungsdauer	Permanent, außer er, sie, es kommt wieder.
Reichweite	Exorzist muss nicht in der Nähe des Wesens sein (ca. Stufe mal 20 Meter).
Lernkosten	1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 2 + 3

Feuerfinger

Stufe	1
Herkunft	Alle
Wirkung	Zaubernder darf ein Feuerzeug benutzen.
Komponenten	Feuerzeug (Wer hätte das gedacht?).

Gestik	Der Zaubernde entzündet das Feuerzeug.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 Tag (Der Zaubernde darf das Feuerzeug beliebig oft benutzen)
Reichweite	-
Lernkosten	1

Geister rufen

Stufe	3
Herkunft	D, V
Wirkung	Ruft einen Geist herbei, mit dem ein Gespräch geführt und dem ein Auftrag aufgezwungen werden kann.
Komponenten	Mehl, Rauchwerk
Gestik	Pentagramm aus Mehl auf den Boden malen, räuchern,... (Wie immer: phantasievoll)
Zauberdauer	30 min
Wirkungsdauer	Bis der Auftrag erfüllt ist oder der Geist verschwindet.
Reichweite	-
Lernkosten	3

Golem erschaffen

Stufe	5
Herkunft	M
Wirkung	Erschafft ein mächtiges Wesen aus Holz, Lehm oder Stein, das vom Magier kontrolliert wird.
Komponenten	Einen Freund, der einen Golem spielen will bzw. einen NSC mit Absprache der SL. Holz, Lehm oder Steine.
Gestik	Legt eine menschengroße Figur aus Holz, Lehm oder Steinen. Seid kreativ.
Zauberdauer	2 Stunden
Wirkungsdauer	Bis der Golem zerstört wird.
Reichweite	-
Lernkosten	4

Kontrolle über Untote

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, S
Wirkung	Der Zaubernde bringt pro Stufe zwei freie Untote unter seine Kontrolle.
Komponenten	Asche von Scheiterhaufen
Gestik	Der Magier legt die Asche auf seine Handfläche und pustet sie zu Boden.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	1 Phase
Reichweite	10 m
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Kugel der Dunkelheit

Stufe	1, 3, 5
Herkunft	Dr
Wirkung	<u>Stufe 1:</u> Es bildet sich eine stationäre Kugel mit dem Radius von 5 m um den gefallen Elf, in dem außer gefallene Elfen alle die Augen geschlossen

	haben. Selbst magische Lichtquellen haben keine Wirkung. <u>Stufe 3:</u> Siehe Stufe 1, nur bewegt sich die Kugel mit dem gefallen Elf mit. <u>Stufe 5:</u> Siehe Stufe 3, der Radius der Kugel beträgt 15 m.
Komponenten	Eine bzw. zwei schwarze Kugeln
Gestik	Bei Stufe 1 legt der gefallene Elf die Kugel dorthin, wo er steht. Bei den beiden höheren Stufen streckt er 1 bzw. 2 schwarze Kugeln hoch in die Luft.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	5 min
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 2 + 2

Leben verkürzen

Stufe	7
Herkunft	M, H, S
Wirkung	Das Opfer verliert 20 Tage seines Lebens. Es wird 20 Contage älter, ohne EP zu erhalten. Der Zauber wirkt sich auch auf die MP aus. Das Opfer bekommt den Nachteil <i>Schlechte Konstitution</i> .
Komponenten	Persönlicher Gegenstand des Opfers, Mehl und ein Feuer
Gestik	Der Zaubernde zeichnet ein Heptagramm mit Mehl, in dessen Mitte ein Feuer brennt, dann ruft er die Mächte der Finsternis an und verbrennt den Gegenstand. (SL-Anwesenheit)
Zauberdauer	30 min
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	Unendlich
Lernkosten	7

Orakel

Stufe	1
Herkunft	H, D, S
Wirkung	Der Zaubernde darf eine Frage an die SL stellen.
Komponenten	Karten, Knochen, irgendetwas, das man zum Prophezeien braucht (mit Geschenken reden die Geister eher).
Gestik	Lasst euch was einfallen.
Zauberdauer	10 min
Wirkungsdauer	-
Reichweite	-
Lernkosten	1

Schatten beschwören

Stufe	3
Herkunft	M
Wirkung	Der Zaubernde erweckt seinen Schatten zum Leben.
Komponenten	Ein freier NSC (richtige Sternkonstellation).
Gestik	Der Zaubernde berührt seinen Schatten.
Zauberdauer	3 min
Wirkungsdauer	30 min
Reichweite	Der Schatten kann sich max. 5 Meter vom Magier entfernen.

Lernkosten	4
------------	---

Anmerkung: Der Schatten kann kämpfen und Gegenstände bewegen, wie sein menschliches Vorbild. Er ist nur durch Magie und magische oder geweihte Waffen verwundbar. Natürlich ist er immun gegen Beeinflussung. Er kann nicht zaubern. Der Schatten hat 3 LP. „Stirbt“ der Schatten verliert der Zauberer zwei weitere MP.

Todesmahl

Stufe	5
Herkunft	M, S, V
Wirkung	Das Opfer durchschreitet drei Stadien. Im Ersten verliert das Opfer einen Lebenspunkt und um die Augen bilden sich schwarze Ringe. Das Opfer fühlt sich geschwächt. Im zweiten Stadium verliert es bei einem Schwächeanfall einen weiteren Lebenspunkt und die Schwärze breitet sich über das gesamte Gesicht aus. Das Opfer kann nur noch Röcheln von sich geben. Im letzten Stadium verliert es die restlichen Lebenspunkte. Alle verlorenen Lebenspunkte können auf keine Weise geheilt werden. Dem Opfer kann nur ein Priester helfen. Sinkt während der Wirkungsdauer die Lebensenergie auf null, verlässt die Seele den Körper und ein Diener DISKORs fährt in den Leib.
Komponenten	Geschenk und Jungfrau
Gestik	Der Zaubernde macht ein Geschenk an die dunklen Mächte und opfert eine Jungfrau. Je mehr Spektakel er macht, desto sicherer ist es für den Zauberkundigen.
Zauberdauer	30 min
Wirkungsdauer	Die Wirkungsdauer endet mit dem Tod des Opfers oder durch das Wirken eines Priesters.
Reichweite	Das Opfer muss sich auf dem Con befinden.
Lernkosten	9

Tote erwecken

Stufe	1
Herkunft	M, S
Wirkung	Macht aus einer Leiche einen Untoten, der dem Magier ergeben ist. Der Untote hat so viele Lebenspunkte, wie es seiner Rasse entspricht. Pro weiteren investierten Magiepunkt kann der Zaubernde dem Untoten einen weiteren Lebenspunkt geben.
Komponenten	Asche von einem Scheiterhaufen und eine Leiche
Gestik	Asche über den Körper des Leichnams streuen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 Tag
Reichweite	1 m
Lernkosten	1

Beeinflussungszauber

Abstand (A)

Stufe	2, 5
Herkunft	Alle

Wirkung (S)	Stufe 2: Das Opfer kann sich dem Zaubernden bis auf drei Meter nicht nähern. Stufe 5: siehe Stufe 2, jedoch kann der Zaubernde bis zu 7 Personen auf Abstand halten.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde streckt seine Handfläche dem Opfer entgegen, bei Stufe 5 nimmt er beide Hände.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 min
Reichweite	3 m
Lernkosten	2 + 4

Alptraum

Stufe	4
Herkunft	M, H, D, S, V
Wirkung (S)	Das Opfer schläft schlecht, regeneriert nicht und verliert einen Lebenspunkt.
Komponenten	Pergament, den Namen des Opfers und Mehl
Gestik	Das Pergament wird mit dem Namen des Opfers versehen und in der Nähe (ca. 20m) der Schlafstätte in einen mindestens 10 cm durchmessenden Mehlkreis gelegt.
Zauberdauer	2 min
Wirkungsdauer	Bis das Pergament verbrannt wird
Reichweite	Der Mehlkreis darf höchstens 20 m von der Schlafstätte des Opfers entfernt sein.
Lernkosten	4

Befehl

Stufe	4
Herkunft	M, H, D, S, Dr
Wirkung (S)	Das Opfer ist dem Zaubernden völlig ergeben, führt den ersten gegebenen Befehl, ohne Berücksichtigung der eigenen Moralvorstellungen aus und nimmt den eigenen Tod in Kauf. Dieser Spruch wirkt nicht bei Tieren (siehe Tierherrschaft).
Komponenten	Ein persönlicher Gegenstand des Opfers
Gestik	Der Zaubernde übergibt den Gegenstand dem Opfer
Zauberdauer	20 sec
Wirkungsdauer	Bis der Befehl ausgeführt ist, maximal 90min (P)
Reichweite	1 m
Lernkosten	4

Beruhigen (A)

Stufe	1
Herkunft	H, D, W, A, He, V
Wirkung (S)	Besänftigt ein menschliches oder tierisches Opfer. Wirkt auch gegen den Zauber <i>Hass 1</i> . Nach der Wirkungsdauer kann das Opfer wieder wütend werden oder von seinem Hass rhetorisch befreit sein.
Komponenten	Feder
Gestik	Der Zaubernde macht beschwichtigende Gesten mit der Feder und schließt

	die Augen.
Zauberdauer	3 sec
Wirkungsdauer	5 min (P)
Reichweite	5 m
Lernkosten	1

Binden

Stufe	3
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer muss in Sichtweite des vom Zaubernden benannten Gegenstandes oder Ortes bleiben, das heißt, das Opfer muss jederzeit zu dem Ort sehen können.
Komponenten	- (gegebenenfalls einen Gegenstand)
Gestik	Der Zaubernde deutet auf das Opfer, dann auf den Gegenstand bzw. auf den Boden und ruft die Formel.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	1 Stunde
Reichweite	Zwischen Opfer und Gegenstand 20 m
Lernkosten	3

Erinnerung verfällt

Stufe	1, 3, 5
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer glaubt, für die angegebene Dauer einen Blackout zu haben. <u>Stufe 1:</u> Die letzte Handlung bis max. 2min wird vom Opfer vergessen. <u>Stufe3:</u> Die letzten 5min werden gelöscht. <u>Stufe 5:</u> Wie Stufe 3 nur 10 Minuten.
Komponenten	-
Gestik	Kreisende Bewegung mit dem Finger vor dem Gesicht des Opfers.
Zauberdauer	3 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	2 m
Lernkosten	1 + 1 + 1

Ersticken (A)

Stufe	3
Herkunft	M, H, D
Wirkung (S)	Das Opfer droht zu ersticken und kann keine Handlungen vollführen. Nach der Wirkungsdauer bekommt das Opfer 1 Schadenspunkt.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde greift sich selbst an den Hals und deutet auf das Opfer.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 min
Reichweite	5 m
Lernkosten	3

Falsches Wissen einpflanzen

Stufe	4
-------	---

Herkunft	M, D
Wirkung (S)	Der Zaubernde versieht das Opfer mit einer künstlichen Erinnerung, die seine wirkliche Erinnerung überdeckt.
Komponenten	-
Gestik	Berührung mit dem Handballen an der Stirn während der gesamten Zauberdauer. Darauf spricht er die Formel und beginnt jede Minute Erinnerung, die die alte Erinnerung überdecken soll, zu erzählen.
Zauberdauer	1 min bis 1 Stunde
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	-
Lernkosten	6

Freundschaft (A)

Stufe	1
Herkunft	M, H, D, W, A, He
Wirkung (S)	Das Opfer behandelt den Zaubernden wie seinen Freund. Es handelt weiterhin nach seinen moralischen Grundsätzen.
Komponenten	Wohlschmeckendes Getränk
Gestik	Der Zaubernde bietet das Getränk an, das Opfer muss es nicht annehmen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	5 min (P)
Reichweite	2 m
Lernkosten	1

Furcht

Stufe	1, 3, 5, 7
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	<u>Stufe 1:</u> Das Opfer empfindet Angst vor dem Zaubernden und fühlt sich ihm unterlegen. <u>Stufe 3:</u> Das Opfer meidet den Zaubernden und geht ihm aus dem Weg. <u>Stufe 5:</u> Das Opfer rennt panikartig vom Zaubernden weg. <u>Stufe 7:</u> Bis zu 7 Opfern kann gleichzeitig die Wirkungen der Stufe 5 auferlegt werden.
Komponenten	Konfetti
Gestik	Konfettis werfen
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Stufe in Minuten
Reichweite	7 Meter
Lernkosten	1 + 1 + 2 + 2

Furcht vor Symbolen

Stufe	2
Herkunft	M, H, D, S, Dr
Wirkung (S)	Der Zauber bewirkt beim Opfer eine temporäre Furcht vor einer Farbe, einem Gegenstand oder einem Symbol.
Komponenten	Ein Tuch in entsprechender Farbe oder ein Papyrus mit darauf gezeichnetem Symbol oder einen Gegenstand.
Gestik	Der Zaubernde hält dem Opfer die Komponente vor das Gesicht und spricht

	die Formel.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	5 min (P)
Reichweite	3 m
Lernkosten	1

Gedankenbuch durchblättern (A)

Stufe	4
Herkunft	M, D
Wirkung (S)	Der Zaubernde dringt in den Geist des Opfers ein, dort hat er die Möglichkeit am Wissen des Opfers teil zu haben. Der Zaubernde erfährt vom Opfer die genaue und wahrheitsgemäße Antwort auf eine beliebige Frage.
Komponenten	Das Opfer muss sich in der Gewalt des Zaubernden befinden oder seine Zustimmung geben
Gestik	Berührt das Opfer am Kopf
Zauberdauer	7 sec
Wirkungsdauer	Bis die Frage beantwortet ist und das Opfer nichts mehr zu dieser Frage sagen kann
Reichweite	-
Lernkosten	4

Großes Verlangen

Stufe	3
Herkunft	H, D, V
Wirkung (S)	Nach dem Ausspruch der Formel ist das Opfer vom Wunsch besessen, den vom Zaubernden genannten Gegenstand in den Händen zu halten.
Komponenten	Erde
Gestik	Erde in den Händen zerreiben und Richtung Boden wegblasen.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Bis das Opfer den Gegenstand in den Händen hält, max. 1 Stunde (P)
Reichweite	5 m
Lernkosten	2

Hass

Stufe	1, 3, 5, 7
Herkunft	M, H, D, S, Dr
Wirkung (S)	<u>Stufe 1:</u> Das Opfer empfindet Groll gegen eine vom Zaubernden bestimmte Person. <u>Stufe 3:</u> Das Opfer reagiert auf die Zielperson aggressiv und lässt sich provozieren. <u>Stufe 5:</u> Das Opfer provoziert die bestimmte Person mit gezogener Waffe. <u>Stufe 7:</u> Das Opfer will nichts lieber als die Zielperson grausam hinrichten.
Komponenten	Persönlicher Gegenstand der Zielperson, die das Opfer hassen soll
Gestik	Gegenstand dem Opfer entgegenhalten und den Namen der Zielperson schreien.
Zauberdauer	7 sec
Wirkungsdauer	1 Std.
Reichweite	2 m

Lernkosten	1 + 1 + 2 + 4
------------	---------------

Koboldleim

Stufe	1
Herkunft	M, He
Wirkung (S)	Ein Fuß des getroffenen Opfers ist am Boden wie festgeklebt.
Komponenten	Senfkörner
Gestik	Der Zaubernde wirft die Senfkörner auf die Beine des Opfers.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	20 sec (P)
Reichweite	5 m
Lernkosten	1

Lachkrampf

Stufe	1
Herkunft	M, He
Wirkung (S)	Das Opfer beginnt lauthals zu lachen.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde grinst das Opfer breit an und schlägt sich auf den Oberschenkel.
Zauberdauer	2 sec
Wirkungsdauer	1 min
Reichweite	7 m
Lernkosten	1

Schlaf

Stufe	1, 2, 3
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer muss sich in ruhigem Zustand befinden, d. h. stehen, sitzen oder liegen. <u>Stufe 1:</u> Das Opfer nickt für 20 Sekunden ein <u>Stufe 2:</u> Das Opfer fällt in 5 minütigen Schlaf <u>Stufe 3:</u> Das Opfer schläft 20 Minuten
Komponenten	Sand
Gestik	Der Zaubernde lässt den Sand von seiner Hand auf den Boden rieseln.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Das Opfer kann jederzeit wachgerüttelt werden, schläft aber wieder ein, wenn die Wirkung noch nicht nachgelassen hat.
Reichweite	7 m
Lernkosten	1 + 1 + 1

Suggestion

Stufe	4
Herkunft	M, D, S, V
Wirkung (S)	Das Opfer glaubt das genannte Tier zu sein und ahmt dieses nach.
Komponenten	Teil des Tieres
Gestik	Der Zaubernde deutet auf das Opfer und lässt die Komponente fallen. Er sagt laut den Namen des Tieres und macht den Tierlaut nach.

Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	30 min (P)
Reichweite	7 m
Lernkosten	4

Tanzzwang (A)

Stufe	2, 7
Herkunft	D
Wirkung (S)	Stufe 2: Das Opfer muss Tanzen (umherspringen, drehen, usw.). Stufe 7: Siehe Stufe 1, kann jedoch gleichzeitig auf maximal 7 Personen gesprochen werden.
Komponenten	-
Gestik	Der Druiden tanzt die ganze Zauberdauer, singt dabei die Formel und deutet anschließend auf die Opfer.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	5 min
Reichweite	7 m
Lernkosten	1 + 4

Tierherrschaft (A)

Stufe	2, 4, 6
Herkunft	D, S, V
Wirkung (S)	Der Zaubernde gewinnt die vollständige Kontrolle über ein Getier. Stufe 2: Normale Tiere wie z.B. Bär, Wolf, Hund, Katze, Maus,... Stufe 4: Intelligente Tierwesen wie z.B. Katzenmenschen, Vulguren, Trollocks,... Stufe 6: Dualwesen d. h. jede Art von Werwesen.
Komponenten	Zwei ellenlange Stöcke
Gestik	Der Zaubernde schlägt die Stöcke gegeneinander und ahmt den Tierlaut nach.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	15 min (P)
Reichweite	10m
Lernkosten	1 + 2 + 2

Verwirrung

Stufe	2
Herkunft	M, H, D
Wirkung (S)	Das Opfer ist nicht mehr ansprechbar und kann keine komplexen oder einfachen Handlungen mehr vollführen. Es ist total Mülle-Mülle.
Komponenten	Beeren
Gestik	Der Zaubernde wirft seinem Opfer die Beeren an den Oberkörper.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	3 min (P)
Reichweite	3 m
Lernkosten	2

Voodoo

Stufe	4
-------	---

Herkunft	D, S
Wirkung (S)	Das Opfer erleidet eine Wunde pro Tag oder wird Opfer eines, dem Zaubern den bekannten, Beeinflussungszaubers.
Komponenten	Ton oder Stroh, Namen des Opfers und Blut oder eine Haarlocke des Opfers
Gestik	Der Zaubern de formt aus Ton oder Stroh eine Puppe. Er fügt der Puppe das Blut oder die Haarlocke hinzu und nennt den Namen des Opfers dreizehn mal.
Zauberdauer	20 min
Wirkungsdauer	7 Tage
Reichweite	Das Opfer muss sich auf dem Con befinden
Lernkosten	4

Wahrheitszauber

Stufe	1, 3
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer darf nicht schweigen. <u>Stufe 1:</u> Das Opfer beantwortet eine Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein. <u>Stufe 3:</u> Das Opfer muss zwei Fragen wahrheitsgemäß in ganzen Sätzen beantworten.
Komponenten	Hautcreme
Gestik	Der Zaubern de macht dem Opfer einen Punkt Hautcreme auf die Stirn. (vorsichtig)
Zauberdauer	9 sec.
Wirkungsdauer	Bis die Fragen beantwortet wurden.
Reichweite	1 m
Lernkosten	1 + 2

Hellsichtzauber

Durch Türen sehen (A)

Stufe	2
Herkunft	M, V, He
Wirkung	Der Zaubern de darf mit der SL einen Blick hinter die Tür werfen.
Komponenten	SL und Kreide
Gestik	Der Zaubern de legt seine flache Hand mit gespreizten Fingern auf die Tür und malt mit der Kreide die Umrisse nach.
Zauberdauer	30 sec
Wirkungsdauer	20 sec
Reichweite	-
Lernkosten	2

Eigenschaften lesen

Stufe	4
Herkunft	M, D, V
Wirkung (S)	Der Zaubern de erfährt einige Talente, Vor- und/oder Nachteile des Opfers (SL-Willkür).
Komponenten	Haarlocke, Blut oder Fingernagel des Opfers

Gestik	Konzentriert sich auf die Komponente.
Zauberdauer	10 min
Wirkungsdauer	-
Reichweite	1 m
Lernkosten	5

Elfenblick

Stufe	1
Herkunft	W, A, He, Dr
Wirkung	Der Elf darf jederzeit bis zum nächsten Sonnenaufgang ein kleines Fernglas benutzen.
Komponenten	Fernglas (wer hätte das gedacht?)
Gestik	Der Elf hält das Fernglas vor die Augen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 Tag (das Fernglas darf jederzeit benutzt werden)
Reichweite	-
Lernkosten	1

Emotion spüren

Stufe	1
Herkunft	H, W, V
Wirkung (S)	Der Zaubernde erkennt die derzeitigen Emotionen des Opfers, z. B. Hass, Furcht, Wohlwollen, Unbehagen, usw.
Komponenten	Keine
Gestik	Der Zaubernde berührt das Opfer.
Zauberdauer	2 sec
Wirkungsdauer	1 sec
Reichweite	-
Lernkosten	1

Gegenstand finden (A)

Stufe	2
Herkunft	S, D, V
Wirkung	Der Zaubernde kann einen persönlichen Gegenstand orten. Er spürt in welcher Richtung sich der Gegenstand befindet und die ungefähre Entfernung.
Komponenten	SL
Gestik	Konzentriert sich bewegungslos auf den Gegenstand.
Zauberdauer	10 min
Wirkungsdauer	2 sec
Reichweite	3 km
Lernkosten	2

Gift spüren

Stufe	1, 3
Herkunft	Alle
Wirkung	<u>Stufe 1:</u> Der Zaubernde spürt Gift. Phiole müssen dazu geöffnet werden! <u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde spürt im Wirkungsradius Gift auf.

	Wie wir alle wissen ist Alkohol kein Gift☺!
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde konzentriert sich auf einen Gegenstand/oder eine Person, bzw. auf seine Umgebung.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	5 sec
Reichweite	<u>Stufe 1:</u> 1 m <u>Stufe 3:</u> 5 m Radius
Lernkosten	1 + 2

Krankheit erkennen

Stufe	1
Herkunft	H, D, S, W, A, He, V
Wirkung	Der Zaubernde erkennt die Art der Erkrankung des Opfers.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde berührt das Opfer.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Bis das Opfer dem Zaubernden gesagt hat, welche Krankheit es hat.
Reichweite	-
Lernkosten	1

Magie analysieren (A)

Stufe	2 , 4
Herkunft	M, V
Wirkung	<u>Stufe 2:</u> Der Magier sieht um welche Art von Zauber es sich handelt. <u>Stufe 4:</u> Der Magier erkennt die magischen Fäden des Spruches, seine Stufe und seine Wirkung.
Komponenten	Keine
Gestik	Der Magier hält sich die Zeigefinger an die Schläfen.
Zauberdauer	30 sec
Wirkungsdauer	<u>Stufe 2:</u> 10 sec <u>Stufe 4:</u> bis der Magier seine Konzentration unterbricht bzw. unterbrochen wird.
Reichweite	1 m
Lernkosten	1 + 2

Magie spüren (A)

Stufe	1, 3
Herkunft	Alle
Wirkung	<u>Stufe 1:</u> Der Zaubernde spürt nur die Präsenz von Magie und nicht die Stärke, z.B. eines Gegenstandes oder einer Person. <u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde spürt im Wirkungsradius jegliche Magie auf.
Komponenten	Keine
Gestik	Der Zaubernde hält die offene Hand in die entsprechende Richtung, und bei Stufe 3 dreht er sich dabei einmal um die eigene Achse.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	2 sec
Reichweite	<u>Stufe 1:</u> 2 m

	Stufe 3: 3 m Radius um den Magier
Lernkosten	1 + 2

Natur verrät die Spur (A)

Stufe	1
Herkunft	H, D, S, W, A, V, He
Wirkung	Der Zaubernde kann aus seiner Umgebung (Wildnis) schwach die Fährten erkennen und ihnen folgen.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde berührt den Boden mit beiden Händen
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	30 min
Reichweite	-
Lernkosten	1

Person finden (A)

Stufe	2
Herkunft	S, W, A, Dr, V
Wirkung	Der Zaubernde erfährt, wo sich die Person zurzeit aufhält.
Komponenten	Name der gesuchten Person
Gestik	Konzentriert sich auf die Person.
Zauberdauer	5 min
Wirkungsdauer	2 sec
Reichweite	3 km
Lernkosten	2

Schrift entziffern (A)

Stufe	1
Herkunft	M
Wirkung	Der Zaubernde kann ein Schriftstück welches in fremder Sprache verfasst wurde entziffern.
Komponenten	Das zu entziffernde Schriftstück
Gestik	Er berührt jedes Wort des Schriftstücks.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	Bis das Schriftstück vollständig gelesen ist.
Reichweite	-
Lernkosten	1

Kampfzauber

Bewegungen verlangsamen

Stufe	3
Herkunft	A, W, Dr
Wirkung (S)	Der Gegner muss sämtliche Handlungen in halber Geschwindigkeit ausführen, d.h. Waffen führen, fliehen usw. sind davon ebenso betroffen.
Komponenten	Reis
Gestik	Der Elf bewirft das Opfer mit Reis (Vorsicht!).

Zauberdauer	5 sec.
Wirkungsdauer	Ein Kampf bzw. max. 5 min
Reichweite	5 m
Lernkosten	2

Blindheit

Stufe	2
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer muss für die Wirkungsdauer die Augen schließen.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde deutet mit seinem linken Zeigefinger auf das Opfer.
Zauberdauer	2 sec
Wirkungsdauer	5 sec (P)
Reichweite	5 m
Lernkosten	2

Blitz

Stufe	2, 4, 6
Herkunft	Alle
Wirkung	<u>Stufe 2:</u> Das getroffene Opfer verliert sofort einen Lebenspunkt. <u>Stufe 4:</u> Das getroffene Opfer verliert sofort zwei Lebenspunkte. <u>Stufe 6:</u> Das getroffene Opfer verliert sofort drei Lebenspunkte. Magische Rüstung schützt, wird aber beschädigt.
Komponenten	Gelber Softball mit Schweif (Lametta, Band,...)
Gestik	Der Zaubernde wirft den Ball auf das Opfer.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	-
Lernkosten	4 + 2 + 2

Entwaffnen

Stufe	3
Herkunft	Alle
Wirkung	Das Opfer muss sofort seine Waffe fallen lassen.
Komponenten	Einen beliebigen Gegenstand (größer als ein Hühnerei)
Gestik	Der Zaubernde lässt die Komponente fallen und deutet auf das Opfer.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	1 sec, das Opfer kann die Waffe wieder aufheben.
Reichweite	10 m
Lernkosten	3

Feuerball

Stufe	1, 3, 5
Herkunft	M, D, S
Wirkung	<u>Stufe 1:</u> Das getroffene Opfer erleidet einen Trefferpunkt. <u>Stufe 3:</u> Das getroffene Opfer erleidet zwei Trefferpunkte. <u>Stufe 5:</u> Das getroffene Opfer erleidet drei Trefferpunkte.
Komponenten	Roter Softball

Gestik	Der Zaubernde wirft den Softball auf das Opfer und muss es treffen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Der Ball muss sofort geworfen werden.
Reichweite	-
Lernkosten	2 + 2 + 2

Frost (A)

Stufe	2
Herkunft	M, S, V
Wirkung	Das Opfer verliert einen Lebenspunkt, Echten verlieren sogar zwei Lebenspunkte und werden bewegungsunfähig.
Komponenten	Blauer Softball
Gestik	Der Zaubernde wirft den Softball auf das Opfer und muss es treffen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Die Frostkugel hält 30 sec in der Hand oder bis der Ball ein Hindernis trifft.
Reichweite	-
Lernkosten	2

Meisterstreich (A)

Stufe	2
Herkunft	S, W, A, Dr
Wirkung	Die Waffe des Opfers verursacht einen Schadenspunkt mehr.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde streicht über die Waffe des Opfers oder seine eigene und zählt während der Wirkungsdauer laut im Sekundentakt von 20 auf null runter.
Zauberdauer	20 sec
Wirkungsdauer	Ist der Zaubernde bei null angekommen, endet der Zauber.
Reichweite	-
Lernkosten	3

Mut

Stufe	4
Herkunft	M, H, S, V
Wirkung (S)	Das Opfer bekommt die Fähigkeit <i>Mut 2</i> .
Komponenten	Rote Farbe/Schminke
Gestik	Der Zaubernde malt dem Opfer oder sich selbst ein rotes Kreuz auf die Stirn.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	15 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	4

Schildbrecher

Stufe	1, 3, 5
Herkunft	M, S, Dr
Wirkung	Das getroffene Schild bekommt bei: <u>Stufe 1</u> : einen Schaden von 5 Punkten, <u>Stufe 3</u> : einen Schaden von 10 und bei <u>Stufe 5</u> : ist jeder Schild zerstört.

Komponenten	Reis
Gestik	Der Zaubernde wirft den Reis auf das Schild.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	5 m
Lernkosten	2

Schmerzen (A)

Stufe	5
Herkunft	M, D, Dr
Wirkung (S)	Das Opfer erleidet unglaubliche Schmerzen, so dass es sich nur auf dem Boden winden kann. Es läuft ihm Blut aus dem Mund und es verliert alle 2 Minuten einen LP.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde deutet auf das Opfer, spricht die Formel, schließt die Augen und macht eine Faust. Dann zählt er bis 120, danach verliert sein Opfer einen LP. Wenn der Zaubernde es wünscht, kann er abermals bis 120 zählen, worauf das Opfer wieder einen LP verliert, usw. So verharrt der Zaubernde, bis er den Spruch aufgibt.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Siehe oben, max. bis das Opfer 0 Lebenspunkte hat
Reichweite	7 m
Lernkosten	7

Seelenruhe

Stufe	2
Herkunft	Alle
Wirkung (S)	Das Opfer bekommt die Fähigkeit Mut 1.
Komponenten	Rote Farbe/Schminke
Gestik	Der Zaubernde malt dem Opfer oder sich selbst einen senkrechten roten Strich auf die Stirn.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	15 min (P)
Reichweite	-
Lernkosten	2

Tilt

Stufe	3, 5, 7
Herkunft	M
Wirkung	<u>Stufe 3:</u> Entzieht dem Opfer sofort einen Lebenspunkt. <u>Stufe 5:</u> Entzieht dem Opfer sofort zwei Lebenspunkte. <u>Stufe 7:</u> Entzieht dem Opfer sofort drei Lebenspunkte.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde deutet mit der linken Faust auf das Opfer und brüllt die Formel.
Zauberdauer	Stufe des Zaubers in Sekunden
Wirkungsdauer	-
Reichweite	5 m

Lernkosten	5 + 3 + 2
------------	-----------

Untote vernichten

Stufe	3
Herkunft	M, S
Wirkung	Die Waffe des Zaubernden richtet bei einem Untoten (keinem Vampir) beim ersten Treffer 6 Trefferpunkte an.
Komponenten	Waffe
Gestik	Der Zaubernde kniet sich hin und streicht über seine Waffe.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Bis ein Untoter getroffen ist, maximal eine Phase.
Reichweite	-
Lernkosten	3

Windstoß

Stufe	1, 3, 5
Herkunft	M, H, D, S, W, A, Dr
Wirkung	Stufe 1: Das Opfer wird 10 m zurückgeschleudert und fällt dann zu Boden. Es nützt nichts, sich hinter einem Schild abzuknien. Befindet sich 2 m hinter dem Opfer ein massives Hindernis, so erleidet es einen Trefferpunkt. Stufe 3: Siehe Stufe 1, jedoch trifft es 3 Personen gleichzeitig. Stufe 5: Siehe Stufe 1, jedoch trifft es 7 Personen.
Komponenten	Fächer
Gestik	Der Zauberkundige wedelt mit dem Fächer und deutet auf das/die Opfer.
Zauberdauer	3 sec
Wirkungsdauer	Sofort
Reichweite	7 m
Lernkosten	1 + 2 + 2

Schutzzauber

Friedenszone (A)

Stufe	4
Herkunft	W, A
Wirkung (S)	Der Zaubernde erschafft eine Zone mit 10 m Radius um den Elf, in dem keiner einem anderen Schaden zufügen kann, es herrscht eine Zone des Friedens. Untote und Dämonen halten sich da leider nicht dran.
Komponenten	Instrument
Gestik	Der Elf spielt auf dem Instrument, keine Formel nötig.
Zauberdauer	1 sec
Wirkungsdauer	1 Stunde oder bis das Spiel unterbrochen wird.
Reichweite	10 m
Lernkosten	2

Magiesicherung

Stufe	1 bis 5
Herkunft	M

Wirkung	Sichert einen Zauberspruch, d.h. es muss erst dieser Spruch aufgehoben werden, bevor der, durch diesen Spruch geschützte, Zauber aufgehoben werden kann.
Komponenten	Ein Haar und Feuer
Gestik	Der Zaubernde verbrennt das Haar.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Wie der zu schützende Spruch. (P)
Reichweite	1 m
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1

Magische Rüstung

Stufe	3, 4, 5
Herkunft	M, S, W, A, Dr, He
Wirkung	<u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde erhält einen Punkt magische Rüstung. <u>Stufe 4:</u> Der Zaubernde erhält zwei Punkte magische Rüstung. <u>Stufe 5:</u> Der Zaubernde erhält drei Punkte magische Rüstung. Die Magische Rüstung wird bei Treffern zuerst beschädigt, dann erst die „reale“ Rüstung. Die Magische Rüstung schützt auch vor den Kampfzaubern <i>Feuerball</i> und <i>Blitz</i> . Außerdem ist sie ein wirksamer Schutz gegen <i>Pömpfen</i> und <i>Meucheln</i> , jeder Versuch zieht einen Punkt der Magischen Rüstung ab.
Komponenten	Schminke
Gestik	Der Zaubernde malt sich oder dem Opfer einen Punkt pro magischen Rüstungspunkt auf die Stirn, der Zauber kann nicht gestaffelt werden.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Pro Treffer geht ein Punkt verloren, der sich nicht regeneriert. Maximal eine Phase.
Reichweite	-
Lernkosten	3 + 1 + 1

Magiespiegel (A)

Stufe	3 bis 7
Herkunft	M
Wirkung	Spiegelt Zauber der 1. bis 5. Stufe, die auf den Magier gerichtet sind. Antimagie wird nicht gespiegelt. <i>Feuerball</i> und <i>Blitz</i> dürfen gefangen und müssen sofort zurückgeworfen werden, wenn nicht gefangen wird, ist der Kampfzauber verpufft.
Komponenten	Kleiner gerahmter Handspiegel (Vorsicht!).
Gestik	Spiegelfläche entgegenhalten.
Zauberdauer	2 sec.
Wirkungsdauer	30 sec
Reichweite	-
Lernkosten	2 + 1 + 1 + 1 + 1

Pergamentschutz

Stufe	1
Herkunft	M
Wirkung	Das geschützte Pergament verbrennt bei unbefugtem Öffnen
Komponenten	Streichholz, Reibefläche und Kerze

Gestik	Der Zaubernde befestigt das Streichholz und die Reibefläche mit dem Wachs der Kerze am Pergament. Er legt ein Schlüsselwort fest, das beim Brechen des Siegels ausgesprochen werden muss, sonst muss das Pergament verbrannt werden.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	-
Lernkosten	1

Seelenschutz

Stufe	1 bis 7
Herkunft	M, H, D, S, A, Dr, V
Wirkung	Schützt vor Zaubern der gleichen oder kleineren Stufen, die bei der Wirkung mit einem (S) gekennzeichnet sind, nicht jedoch vor den mystischen Klängen eines Barden.
Komponenten	Kohle, Kreide, o. ä. und Mehl und Wasser
Gestik	Einen Mehlkreis ziehen, im Mittelpunkt meditieren und am Ende der Zauberdauer die Kreide bzw. Kohle befeuchten und einen Kreis mit römischer Ziffer (Stufe des Zaubers) auf den Körper malen (vorzugsweise Schminke benutzen).
Zauberdauer	Stufe mal 4 Minuten
Wirkungsdauer	Eine Phase
Reichweite	Zaubernder selbst oder eine andere Person, die statt dem Zaubernenden im Kreis meditiert.
Lernkosten	1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Schild verstärken

Stufe	1
Herkunft	M, S, Dr
Wirkung	Schützt ein Schild einmal vor dem Zauber Schildbrecher
Komponenten	Reis
Gestik	Der Zaubernde bestreut das Schild mit Reis
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	Eine Phase oder bis einmal der Zauber Schildbrecher auf das Schild gewirkt wurde. (P)
Reichweite	-
Lernkosten	1

Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft

Stufe	5
Herkunft	Alle
Wirkung	Das Gefäß schützt den Träger vollständig vor dem ihm innewohnenden Element
Komponenten	Einen Teil des Elementes, vor dem man sich schützen möchte und ein Gefäß
Gestik	Der Zaubernde ruft das Element sieben Mal an und füllt es in ein Gefäß, welches dem Opfer übergeben wird bzw. beim Zaubernenden verbleibt. (Vorsicht bei Feuer!)
Zauberdauer	10 min

Wirkungsdauer	Eine Phase oder bis das Gefäß geleert wird. (P bis das Gefäß geleert wird)
Reichweite	-
Lernkosten	5

Schutz vor Magie (A)

Stufe	3, 5
Herkunft	M, S, W, A, Dr
Wirkung	<u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde erschafft um sich einen Schutzkugel, durch die Zauber und Artefakte nicht eindringen können (Radius max. 1,5 Meter). <u>Stufe 5:</u> Wie bei Stufe 3, zusätzlich können selbst magische Wesen nicht in diese Kugel eindringen, das gilt auch für magiebegabte Charaktere.
Komponenten	<u>Stufe 3:</u> blauer Softball an einer 1,5 m langen Schnur. <u>Stufe 5:</u> gelber Softball an einer 1,5 m langen Schnur.
Gestik	Softball über dem Kopf rotieren lassen.
Zauberdauer	3 sec
Wirkungsdauer	Solange der Softball rotiert, maximal 5 min.
Reichweite	-
Lernkosten	3 + 3

Schutz vor Untoten (A)

Stufe	1, 5
Herkunft	M, S
Wirkung	Der Zaubernde ist gegen Angriffe von Untoten geschützt, wenn er das verzauberte Pergament vor sich hält. Die Untoten weichen vor ihm zurück. <u>Stufe 1:</u> für einfache Untote, bei <u>Stufe 5:</u> ist man vor Vampiren und höheren Untoten sicher.
Komponenten	Pergament
Gestik	Der Zaubernde malt eine Rune auf ein Pergament und hält dieses mit beiden Händen vor die Brust. Bei Stufe 5 malt er zwei Runen darauf.
Zauberdauer	10 min
Wirkungsdauer	Eine Phase
Reichweite	-
Lernkosten	1 + 4

Verständigungszauber

Hexenblick

Stufe	1
Herkunft	H
Wirkung	Die Hexe erfährt von der SL, ob das Opfer ebenfalls eine Hexe ist.
Komponenten	-
Gestik	Die Hexe blickt dem Opfer tief in die Augen und macht ihr ein Kompliment.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	2 m
Lernkosten	1

Hilferuf

Stufe	1
Herkunft	W, A, He, Dr
Wirkung	Der Zaubernde darf einmal in eine Trillerpfeife blasen (nicht in geschlossenen Räumen).
Komponenten	Eine Trillerpfeife
Gestik	Der Zaubernde bläst in die Pfeife.
Zauberdauer	2 sec
Wirkungsdauer	-
Reichweite	-
Lernkosten	1

Leben entziehen

Stufe	3, 5, 6, 7
Herkunft	M
Wirkung	<u>Stufe 3:</u> Der Zaubernde entzieht dem Opfer einen Lebenspunkt und darf sich diesen gutschreiben, das Maximum darf nicht überschritten werden. <u>Stufe 5:</u> Wirkung siehe Stufe 3, das Maximum darf überschritten werden. <u>Stufe 6:</u> Wirkung siehe Stufe 5, der Zaubernde entzieht 2 Lebenspunkte. <u>Stufe 7:</u> Wirkung siehe Stufe 5, der Zaubernde entzieht 3 Lebenspunkte. Man kann dem Opfer nicht mehr Lebenspunkte stehlen, als es zu diesem Zeitpunkt besitzt.
Komponenten	Blut eines Priesters
Gestik	Der Zaubernde schmiert seine Hand mit dem Blut ein und drückt sie dem Opfer anschließend ins Gesicht (Vorsicht!).
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Das Opfer regeneriert die verlorenen Lebenspunkte normal, hat es nach dem Zauber null Lebenspunkte ist es nach 5 Minuten Tod. Der Zaubernde verliert die überschüssigen (nicht die gestohlenen) Lebenspunkte nach dem zweiten Sonnenaufgang.
Reichweite	-
Lernkosten	5 + 2 + 1+ 1

Leben schenken

Stufe	2
Herkunft	W
Wirkung	Der Elf schenkt einen seiner Lebenspunkte an das Opfer, dadurch kann die Lebenspunktanzahl nicht über das normale Maximum hinausgehen. Ist das Opfer verwundet, muss die Wunde noch versorgt werden. Krankheiten und Gifte werden durch den Spruch nicht gestoppt. Der Elf fühlt sich nach dem Zauber matt und schwach. Der verlorene Lebenspunkt regeneriert sich auf normale Weise.
Komponenten	-
Gestik	Der Elf legt die Hände auf den Kopf und das Herz des Opfers.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Permanent
Reichweite	-
Lernkosten	2

Magie stehlen

Stufe	2
Herkunft	M, D, S, V
Wirkung	Das Opfer verliert 5 Magiepunkte die dem Zaubernden gut geschrieben werden. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seine maximalen Magiepunkte nicht überschreiten und das Opfer kann nicht mehr verlieren als es hat.
Komponenten	Tropfen Blut des Opfers (kein Echtes! Rote Schminke,...)
Gestik	Der Zaubernde malt mit dem Blut dem Opfer einen Punkt auf die Stirn.
Zauberdauer	30 sec
Wirkungsdauer	Permanent, bis sie verbraucht werden. Das Opfer verliert die Punkte nicht permanent.
Reichweite	-
Lernkosten	4

Magie übertragen

Stufe	1
Herkunft	M, W, A, Dr, V
Wirkung	Der Zaubernde überträgt an das Opfer beliebig viele seiner Magiepunkte. Das Opfer kann nicht überladen werden und der Zaubernde nicht mehr geben als er hat.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde berührt das Opfer.
Zauberdauer	10 sec
Wirkungsdauer	Permanent, die Zauberpunkte regenerieren auf normalem Weg.
Reichweite	-
Lernkosten	1

Mit Gegenständen reden (A)

Stufe	1
Herkunft	M, He
Wirkung	Der Zaubernde erfährt eine Antwort auf eine mit Ja oder Nein zu beantwortende, gereimte Frage, die der Gegenstand auch „verstehen“ muss, von dem jeweiligen Gegenstand.
Komponenten	Eine gereimte Frage und eine SL
Gestik	Der Zaubernde berührt den Gegenstand.
Zauberdauer	1 min
Wirkungsdauer	20 sec
Reichweite	-
Lernkosten	1

Mit Pflanzen sprechen (A)

Stufe	1
Herkunft	H, D, S, W, A
Wirkung	Kann sich mit Pflanzen unterhalten.
Komponenten	Wasser
Gestik	Der Zaubernde muss die Pflanze gießen.
Zauberdauer	5 sec.

Wirkungsdauer	Ein Gespräch
Reichweite	1 m
Lernkosten	1

Mit Tieren sprechen (A)

Stufe	1
Herkunft	H, D, S, W, A, V
Wirkung	Der Zaubernde kann sich mit dem Tier unterhalten.
Komponenten	-
Gestik	Der Zaubernde nimmt die Haltung des Tieres ein.
Zauberdauer	5 sec.
Wirkungsdauer	Ein Gespräch
Reichweite	5 m
Lernkosten	1

Mit Toten reden (A)

Stufe	2, 4
Herkunft	M, S, V
Wirkung	Stufe 2: Der Zaubernde kann dem Toten drei Fragen stellen, die der Tote nach Belieben beantworten kann. Stufe 4: Der Zaubernde kann sich mit dem Toten ganz normal unterhalten.
Komponenten	Einen Toten und einen magischen Gegenstand.
Gestik	Der Zaubernde berührt den Toten mit dem Gegenstand.
Zauberdauer	Stufe in Minuten
Wirkungsdauer	3 min
Reichweite	-
Lernkosten	2 + 2

Anmerkung: Dieser Spruch kann nicht mit dem Zauber *Wahrheit* kombiniert werden.

Tausend Zungen (A)

Stufe	1
Herkunft	Alle
Wirkung	Der Zaubernde kann die Muttersprache seines Gegenübers verstehen und sprechen, aber nicht lesen. Gilt nicht für etwaige Geheimsprachen.
Komponenten	Weißer Feder
Gestik	Die Feder auf den Boden fallen lassen.
Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	Bis der Gegenüber das Gespräch beendet, maximal 15 min. (P)
Reichweite	2 m
Lernkosten	1

Traumbotschaft (A)

Stufe	3
Herkunft	Alle
Wirkung	Der Zaubernde sendet eine Botschaft an das Opfer, max. 21 Wörter
Komponenten	Name des Opfers, SL
Gestik	Der Zaubernde redet die Botschaft langsam und deutlich vor sich hin und wiederholt jedes Wort dreimal (SL)

Zauberdauer	5 sec
Wirkungsdauer	3 min
Reichweite	-
Lernkosten	3

Der Sprüchekanon des Zauberers

Allgemeine Zauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Artefakt herstellen 1	1	Magische Barriere	2
Artefakt herstellen 2	3	Magisches Gefängnis	3
Artefakt herstellen 3	5	Permanent	5
Artefakt herstellen 4	7	Schlösser öffnen 1	2
Durch Türen schreiten	3	Schlösser öffnen 2	3
Gegenstand ignorieren 1	2	Schlösser öffnen 3	4
Gegenstand ignorieren 2	4	Schlösser öffnen 4	5
Geschmack vortäuschen	1	Schlösser öffnen 5	6
Gift neutralisieren 1	1	Schlösser verriegeln 1	1
Gift neutralisieren 2	2	Schlösser verriegeln 2	2
Gift neutralisieren 3	3	Schlösser verriegeln 3	3
Gift neutralisieren 4	4	Schlösser verriegeln 4	4
Gift neutralisieren 5	5	Schlösser verriegeln 5	5
Gift neutralisieren 6	6	Seelenraub	5
Gift neutralisieren 7	7	Stummheit 1	1
Kleine Illusion	1	Stummheit 2	5
Kraft	4	Übelkeit	1
Lähmen 1	4	Unsterblichkeit	7
Lähmen 2	6	Versteinern	5
Licht	1	Wunde verschieben	2
Lügenzauber	1		

Antimagie

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Artefakt zerstören 1	1	Hellsicht stören 6	6
Artefakt zerstören 2	3	Hellsicht stören 7	7
Artefakt zerstören 3	5	Magie zerstören 1	3
Artefakt zerstören 4	7	Magie zerstören 2	4
Beeinflussung aufheben 1	1	Magie zerstören 3	5
Beeinflussung aufheben 2	2	Magie zerstören 4	6
Beeinflussung aufheben 3	3	Magie zerstören 5	7
Beeinflussung aufheben 4	4	Magie verhüllen	1
Beeinflussung aufheben 5	5	Verständigung stören 1	1
Beeinflussung aufheben 6	6	Verständigung stören 2	2
Beeinflussung aufheben 7	7	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 1	1	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 2	2	Verständigung stören 5	5
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 6	6
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 7	7
Hellsicht stören 5	5		

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Berserker	2	Kontrolle über Untote 1	1
Dämon beschwören	6	Kontrolle über Untote 2	2
Elementar beschwören	4	Kontrolle über Untote 3	3
Exorzismus 1	1	Kontrolle über Untote 4	4
Exorzismus 2	2	Kontrolle über Untote 5	5
Exorzismus 3	3	Kontrolle über Untote 6	6
Exorzismus 4	4	Kontrolle über Untote 7	7
Exorzismus 5	5	Leben verkürzen	7
Exorzismus 6	6	Schatten beschwören	3
Exorzismus 7	7	Todesmahl	5
Feuerfinger	1	Tote erwecken	1
Golem erschaffen	5		

Beeinflussungsmagie

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht vor Symbolen	2
Abstand 2	5	Gedankenbuch durchblättern	4
Alptraum	4	Hass 1	1
Befehl	4	Hass 2	3
Binden	3	Hass 3	5
Erinnerung verfällt 1	1	Hass 4	7
Erinnerung verfällt 2	3	Koboldleim	1
Erinnerung verfällt 3	5	Lachkrampf	1
Ersticken	3	Schlaf 1	1
Falsches Wissen einpflanzen	4	Schlaf 2	2
Freundschaft	1	Schlaf 3	3
Furcht 1	1	Suggestion	4
Furcht 2	3	Verwirrung	1
Furcht 3	5	Wahrheitszauber 1	1
Furcht 4	7	Wahrheitszauber 2	3

Hellsichtzauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Durch Türen sehen	2	Magie analysieren 2	4
Eigenschaften lesen	4	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Schrift entziffern	1
Magie analysieren 1	2		

Kampfzauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Schildbrecher 2	3
Blitz 1	2	Schildbrecher 3	5
Blitz 2	4	Schmerzen	5
Blitz 3	6	Seelenruhe	2
Entwaffnen	3	Tilt 1	3
Feuerball 1	1	Tilt 2	5
Feuerball 2	3	Tilt 3	7

Feuerball 3	5	Untote vernichten	3
Frost	2	Windstoß 1	1
Mut	4	Windstoß 2	3
Schildbrecher 1	1	Windstoß 3	5

Schutzzauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Magiesicherung 1	1	Seelenschutz 1	1
Magiesicherung 2	2	Seelenschutz 2	2
Magiesicherung 3	3	Seelenschutz 3	3
Magiesicherung 4	4	Seelenschutz 4	4
Magiesicherung 5	5	Seelenschutz 5	5
Magische Rüstung 1	3	Seelenschutz 6	6
Magische Rüstung 2	4	Seelenschutz 7	7
Magische Rüstung 3	5	Schild verstärken	1
Magiespiegel 1	3	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5
Magiespiegel 2	4	Schutz vor Magie 1	3
Magiespiegel 3	5	Schutz vor Magie 2	5
Magiespiegel 4	6	Schutz vor Untoten 1	1
Magiespiegel 5	7	Schutz vor Untoten 2	5
Pergamentschutz	1		

Verständigungszauber

<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruchname</u>	<u>Stufe</u>
Leben entziehen 1	3	Mit Gegenständen reden	1
Leben entziehen 2	5	Mit Toten reden 1	2
Leben entziehen 3	6	Mit Toten reden 2	4
Leben entziehen 4	7	Tausend Zungen	1
Magie stehlen	2	Traumbotschaft	3
Magie übertragen	1		

Hexenzauber

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Gift neutralisieren 1	1	Lähmen 1	4
Gift neutralisieren 2	2	Lähmen 2	6
Gift neutralisieren 3	3	Lügenzauber	1
Gift neutralisieren 4	4	Magische Barriere	2
Gift neutralisieren 5	5	Magisches Gefängnis	3
Gift neutralisieren 6	6	Seelenraub	5
Gift neutralisieren 7	7	Stummheit 1	1
Hexenheilung	1	Stummheit 2	5
Kleine Illusion	1	Übelkeit	1
Krankheit anhexen 1	2	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Krankheit anhexen 2	4	Wunde verschieben	2

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beeinflussung aufheben 1	1	Hellsicht stören 7	7
Beeinflussung aufheben 2	2	Magie zerstören 1	3
Beeinflussung aufheben 3	3	Magie zerstören 2	4
Beeinflussung aufheben 4	4	Magie zerstören 3	5
Beeinflussung aufheben 5	5	Magie zerstören 4	6
Beeinflussung aufheben 6	6	Magie zerstören 5	7
Beeinflussung aufheben 7	7	Verständigung stören 1	1
Hellsicht stören 1	1	Verständigung stören 2	2
Hellsicht stören 2	2	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 5	5
Hellsicht stören 5	5	Verständigung stören 6	6
Hellsicht stören 6	6	Verständigung stören 7	7

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Exorzismus 5	5
Dämon beschwören	6	Exorzismus 6	6
Exorzismus 1	1	Exorzismus 7	7
Exorzismus 2	2	Feuerfinger	1
Exorzismus 3	3	Leben verkürzen	7
Exorzismus 4	4	Orakel	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht 4	7
Abstand 2	5	Furcht vor Symbolen	2
Alptraum	4	Großes Verlangen	3
Befehl	4	Hass 1	1

Beruhigen	1	Hass 2	3
Binden	3	Hass 3	5
Erinnerung verfällt 1	1	Hass 4	7
Erinnerung verfällt 2	3	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 3	5	Schlaf 2	2
Ersticken	3	Schlaf 3	3
Freundschaft	1	Verwirrung	1
Furcht 1	1	Wahrheitszauber 1	1
Furcht 2	3	Wahrheitszauber 2	3
Furcht 3	5		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Emotion spüren	1	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Natur verrät die Spur	1
Krankheit erkennen	1		

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Mut	4
Blitz 1	2	Seelenruhe	2
Blitz 2	4	Windstoß 1	1
Blitz 3	6	Windstoß 2	3
Entwaffnen	3	Windstoß 3	5

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Seelenschutz 1	1	Seelenschutz 5	5
Seelenschutz 2	2	Seelenschutz 6	6
Seelenschutz 3	3	Seelenschutz 7	7
Seelenschutz 4	4	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hexenblick	1	Tausend Zungen	1
Mit Pflanzen sprechen	1	Traumbotschaft	3
Mit Tieren sprechen	1		

Geheimnisse der Druiden

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Gift neutralisieren 1	1	Lähmen 2	6
Gift neutralisieren 2	2	Letzter Wille	7
Gift neutralisieren 3	3	Lügenzauber	1
Gift neutralisieren 4	4	Magische Barriere	2
Gift neutralisieren 5	5	Magisches Gefängnis	3
Gift neutralisieren 6	6	Seelenraub	5
Gift neutralisieren 7	7	Stummheit 1	1
Kleine Illusion	1	Stummheit 2	5
Körper auflösen	4	Übelkeit	1
Krankheit anhexen 1	2	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Krankheit anhexen 2	4	Wunde verschieben	2
Lähmen 1	4		

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beeinflussung aufheben 1	1	Hellsicht stören 7	7
Beeinflussung aufheben 2	2	Magie zerstören 1	3
Beeinflussung aufheben 3	3	Magie zerstören 2	4
Beeinflussung aufheben 4	4	Magie zerstören 3	5
Beeinflussung aufheben 5	5	Magie zerstören 4	6
Beeinflussung aufheben 6	6	Magie zerstören 5	7
Beeinflussung aufheben 7	7	Verständigung stören 1	1
Hellsicht stören 1	1	Verständigung stören 2	2
Hellsicht stören 2	2	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 5	5
Hellsicht stören 5	5	Verständigung stören 6	6
Hellsicht stören 6	6	Verständigung stören 7	7

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Exorzismus 5	5
Elementar beschwören	4	Exorzismus 6	6
Exorzismus 1	1	Exorzismus 7	7
Exorzismus 2	2	Feuerfinger	1
Exorzismus 3	3	Geister rufen	3
Exorzismus 4	4	Orakel	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Großes Verlangen	3
Abstand 2	5	Hass 1	1
Alptraum	4	Hass 2	3

Befehl	4	Hass 3	5
Beruhigen	1	Hass 4	7
Binden	3	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 2	2
Erinnerung verfällt 2	3	Schlaf 3	3
Erinnerung verfällt 3	5	Suggestion	4
Ersticken	3	Tanzzwang 1	2
Falsches Wissen einpflanzen	4	Tanzzwang 2	7
Freundschaft	1	Tierherrschaft 1	2
Furcht 1	1	Tierherrschaft 2	4
Furcht 2	3	Tierherrschaft 3	6
Furcht 3	5	Verwirrung	1
Furcht 4	7	Voodoo	4
Furcht vor Symbolen	2	Wahrheitszauber 1	1
Gedankenbuch durchblättern	4	Wahrheitszauber 2	3

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Eigenschaften lesen	4	Krankheit erkennen	1
Gegenstand finden	2	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Natur verrät die Spur	1

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Feuerball 3	5
Blitz 1	2	Schmerzen	5
Blitz 2	4	Seelenruhe	2
Blitz 3	6	Windstoß 1	1
Entwaffnen	3	Windstoß 2	3
Feuerball 1	1	Windstoß 3	5
Feuerball 2	3		

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Seelenschutz 1	1	Seelenschutz 5	5
Seelenschutz 2	2	Seelenschutz 6	6
Seelenschutz 3	3	Seelenschutz 7	7
Seelenschutz 4	4	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Magie stehlen	2	Tausend Zungen	1
Mit Pflanzen sprechen	1	Traumbotschaft	3
Mit Tieren sprechen	1		

Kleine Schamanenrituale

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Gift neutralisieren 1	1	Kraft	4
Gift neutralisieren 2	2	Lähmen 1	4
Gift neutralisieren 3	3	Lähmen 2	6
Gift neutralisieren 4	4	Magische Barriere	2
Gift neutralisieren 5	5	Magisches Gefängnis	3
Gift neutralisieren 6	6	Seelenraub	5
Gift neutralisieren 7	7	Stummheit 1	1
Hexenheilung	1	Stummheit 2	5
Kleine Illusion	1	Übelkeit	1
Körper auflösen	4	Wunde verschieben	2

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Artefakt zerstören 1	1	Beeinflussung aufheben 5	5
Artefakt zerstören 2	3	Beeinflussung aufheben 6	6
Artefakt zerstören 3	5	Beeinflussung aufheben 7	7
Artefakt zerstören 4	7	Magie zerstören 1	3
Beeinflussung aufheben 1	1	Magie zerstören 2	4
Beeinflussung aufheben 2	2	Magie zerstören 3	5
Beeinflussung aufheben 3	3	Magie zerstören 4	6
Beeinflussung aufheben 4	4	Magie zerstören 5	7

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Berserker	2	Kontrolle über Untote 5	5
Beschwören von Kräutern	2	Kontrolle über Untote 6	6
Feuerfinger	1	Kontrolle über Untote 7	7
Kontrolle über Untote 1	1	Leben verkürzen	7
Kontrolle über Untote 2	2	Orakel	1
Kontrolle über Untote 3	3	Todesmahl	5
Kontrolle über Untote 4	4	Tote erwecken	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Hass 2	3
Abstand 2	5	Hass 3	5
Alptraum	4	Hass 4	7
Befehl	4	Schlaf 1	1
Binden	3	Schlaf 2	2
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 3	3
Erinnerung verfällt 2	3	Suggestion	4
Erinnerung verfällt 3	5	Tierherrschaft 1	2
Furcht 1	1	Tierherrschaft 2	4

Furcht 2	3	Tierherrschaft 3	6
Furcht 3	5	Voodoo	4
Furcht 4	7	Wahrheitszauber 1	1
Furcht vor Symbolen	2	Wahrheitszauber 2	3
Hass 1	1		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Gegenstand finden	2	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Natur verrät die Spur	1
Krankheit erkennen	1	Person finden	2

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Mut	4
Blitz 1	2	Schildbrecher 1	1
Blitz 2	4	Schildbrecher 2	3
Blitz 3	6	Schildbrecher 3	5
Entwaffnen	3	Seelenruhe	2
Feuerball 1	1	Untote vernichten	3
Feuerball 2	3	Windstoß 1	1
Feuerball 3	5	Windstoß 2	3
Frost	2	Windstoß 3	5
Meisterstreich	2		

Schutzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Magische Rüstung 1	3	Seelenschutz 6	6
Magische Rüstung 2	4	Seelenschutz 7	7
Magische Rüstung 3	5	Schild verstärken	1
Seelenschutz 1	1	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5
Seelenschutz 2	2	Schutz vor Magie 1	3
Seelenschutz 3	3	Schutz vor Magie 2	5
Seelenschutz 4	4	Schutz vor Untoten 1	1
Seelenschutz 5	5	Schutz vor Untoten 2	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Magie stehen	2	Mit Toten reden 2	4
Mit Pflanzen sprechen	1	Tausend Zungen	1
Mit Tieren sprechen	1	Traumbotschaft	3
Mit Toten reden 1	2		

Die Zauber der Waldelfen

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Elfengang	1	Lähmen 1	4
Gesunder Schlaf	4	Lähmen 2	6
Gift neutralisieren 1	1	Licht	1
Gift neutralisieren 2	2	Lügenzauber	1
Gift neutralisieren 3	3	Magische Barriere	2
Gift neutralisieren 4	4	Magisches Gefängnis	3
Gift neutralisieren 5	5	Stummheit 1	1
Gift neutralisieren 6	6	Stummheit 2	5
Gift neutralisieren 7	7	Übelkeit	1
Hexenheilung	1	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Kleine Illusion	1	Wunde heilen	2

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hellsicht stören 1	1	Magie zerstören 4	6
Hellsicht stören 2	2	Magie zerstören 5	7
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 1	1
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 2	2
Hellsicht stören 5	5	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 6	6	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 7	7	Verständigung stören 5	5
Magie zerstören 1	3	Verständigung stören 6	6
Magie zerstören 2	4	Verständigung stören 7	7
Magie zerstören 3	5		

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Feuerfinger	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht 2	3
Abstand 2	5	Furcht 3	5
Beruhigen	1	Furcht 4	7
Binden	3	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 2	2
Erinnerung verfällt 2	3	Schlaf 3	3
Erinnerung verfällt 3	5	Wahrheitszauber 1	1
Freundschaft	1	Wahrheitszauber 2	3
Furcht 1	1		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Elfenblick	1	Magie spüren 1	1
Emotion spüren	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 1	1	Natur verrät die Spur	1
Gift spüren 2	3	Person finden	2
Krankheit erkennen	1		

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Bewegung verlangsamen	3	Meisterstreich	2
Blindheit	2	Seelenruhe	2
Blitz 1	2	Windstoß 1	1
Blitz 2	4	Windstoß 2	3
Blitz 3	6	Windstoß 3	5
Entwaffnen	3		

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Friedenszone	4	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5
Magische Rüstung 1	3	Schutz vor Magie 1	3
Magische Rüstung 2	4	Schutz vor Magie 2	5
Magische Rüstung 3	5		

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hilferuf	1	Mit Tieren sprechen	1
Leben schenken	2	Tausend Zungen	1
Magie übertragen	1	Traumbotschaft	3
Mit Pflanzen sprechen	1		

Die Auelfenzauber

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Durch Türen schreiten	3	Magisches Gefängnis	3
Elfengang	1	Schlösser öffnen 1	2
Gift neutralisieren 1	1	Schlösser öffnen 2	3
Gift neutralisieren 2	2	Schlösser öffnen 3	4
Gift neutralisieren 3	3	Schlösser öffnen 4	5
Gift neutralisieren 4	4	Schlösser öffnen 5	6
Gift neutralisieren 5	5	Schlösser verriegeln 1	1
Gift neutralisieren 6	6	Schlösser verriegeln 2	2
Gift neutralisieren 7	7	Schlösser verriegeln 3	3
Hexenheilung	1	Schlösser verriegeln 4	4
Kleine Illusion	1	Schlösser verriegeln 5	5
Lähmen 1	4	Stummheit 1	1
Lähmen 2	6	Stummheit 2	5
Licht	1	Übelkeit	1
Lügenzauber	1	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Magische Barriere	2		

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hellsicht stören 1	1	Magie zerstören 4	6
Hellsicht stören 2	2	Magie zerstören 5	7
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 1	1
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 2	2
Hellsicht stören 5	5	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 6	6	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 7	7	Verständigung stören 5	5
Magie zerstören 1	3	Verständigung stören 6	6
Magie zerstören 2	4	Verständigung stören 7	7
Magie zerstören 3	5		

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Feuerfinger	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht 2	3
Abstand 2	5	Furcht 3	5
Beruhigen	1	Furcht 4	7
Binden	3	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 2	2
Erinnerung verfällt 2	3	Schlaf 3	3
Erinnerung verfällt 3	5	Wahrheitszauber 1	1

Freundschaft	1	Wahrheitszauber 2	3
Furcht 1	1		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Elfenblick	1	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Natur verrät die Spur	1
Krankheit erkennen	1	Person finden	2

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Bewegung verlangsamen	3	Meisterstreich	2
Blindheit	2	Seelenruhe	2
Blitz 1	2	Windstoß 1	1
Blitz 2	4	Windstoß 2	3
Blitz 3	6	Windstoß 3	5
Entwaffnen	3		

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Friedenszone	4	Seelenschutz 4	4
Magische Rüstung 1	3	Seelenschutz 5	5
Magische Rüstung 2	4	Seelenschutz 6	6
Magische Rüstung 3	5	Seelenschutz 7	7
Seelenschutz 1	1	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5
Seelenschutz 2	2	Schutz vor Magie 1	3
Seelenschutz 3	3	Schutz vor Magie 2	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hilferuf	1	Mit Tieren sprechen	1
Magie übertragen	1	Tausend Zungen	1
Mit Pflanzen sprechen	1	Traumbotschaft	3

Zauber der Halbelfen

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Gift neutralisieren 3	3	Schlösser öffnen 2	3
Gift neutralisieren 4	4	Schlösser öffnen 3	4
Gift neutralisieren 5	5	Schlösser öffnen 4	5
Gift neutralisieren 6	6	Schlösser öffnen 5	6
Gift neutralisieren 7	7	Schlösser verriegeln 1	1
Kleine Illusion	1	Schlösser verriegeln 2	2
Lähmen 1	4	Schlösser verriegeln 3	3
Lähmen 2	6	Schlösser verriegeln 4	4
Licht	1	Schlösser verriegeln 5	5
Lügenzauber	1	Stummheit 1	1
Magische Barriere	2	Stummheit 2	5
Magisches Gefängnis	3	Übelkeit	1
Schlösser öffnen 1	2	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hellsicht stören 1	1	Magie zerstören 4	6
Hellsicht stören 2	2	Magie zerstören 5	7
Hellsicht stören 3	3	Verständigung stören 1	1
Hellsicht stören 4	4	Verständigung stören 2	2
Hellsicht stören 5	5	Verständigung stören 3	3
Hellsicht stören 6	6	Verständigung stören 4	4
Hellsicht stören 7	7	Verständigung stören 5	5
Magie zerstören 1	3	Verständigung stören 6	6
Magie zerstören 2	4	Verständigung stören 7	7
Magie zerstören 3	5		

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Feuerfinger	1

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht 3	5
Abstand 2	5	Furcht 4	7
Beruhigen	1	Koboldleim	1
Binden	3	Lachkrampf	1
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 2	3	Schlaf 2	2
Erinnerung verfällt 3	5	Schlaf 3	3
Freundschaft	1	Wahrheitszauber 1	1
Furcht 1	1	Wahrheitszauber 2	3
Furcht 2	3		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Durch Türen sehen	2	Krankheit erkennen	1
Elfenblick	1	Magie spüren 1	1
Gift spüren 1	1	Magie spüren 2	3
Gift spüren 2	3	Natur verrät die Spur	1

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Blitz 3	6
Blitz 1	2	Entwaffnen	3
Blitz 2	4	Seelenruhe	2

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Magische Rüstung 1	3	Magische Rüstung 3	5
Magische Rüstung 2	4	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Hilferuf	1	Tausend Zungen	1
Mit Gegenständen reden	1	Traumbotschaft	3

Die Magara Tor

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Artefakt herstellen 1	1	Kleine Illusion	1
Artefakt herstellen 2	3	Krankheit anhexen 1	2
Artefakt herstellen 3	5	Krankheit anhexen 2	4
Artefakt herstellen 4	7	Lähmen 1	4
Gegenstand ignorieren 1	2	Lähmen 2	6
Gegenstand ignorieren 2	4	Licht	1
Gesunder Schlaf	4	Magische Barriere	2
Gift neutralisieren 1	1	Magisches Gefängnis	3
Gift neutralisieren 2	2	Permanent	5
Gift neutralisieren 3	3	Stummheit 1	1
Gift neutralisieren 4	4	Stummheit 2	5
Gift neutralisieren 5	5	Übelkeit	1
Gift neutralisieren 6	6	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Gift neutralisieren 7	7	Versteinern	5
Hexenheilung	1	Wunde verschieben	2

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beeinflussung aufheben 1	1	Beeinflussung aufheben 7	7
Beeinflussung aufheben 2	2	Magie zerstören 1	3
Beeinflussung aufheben 3	3	Magie zerstören 2	4
Beeinflussung aufheben 4	4	Magie zerstören 3	5
Beeinflussung aufheben 5	5	Magie zerstören 4	6
Beeinflussung aufheben 6	6	Magie zerstören 5	7

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Geister rufen	3
Feuerfinger	1	Todesmahl	5

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Furcht 4	7
Abstand 2	5	Großes Verlangen	3
Alptraum	4	Schlaf 1	1
Beruhigen	1	Schlaf 2	2
Binden	3	Schlaf 3	3
Erinnerung verfällt 1	1	Suggestion	4
Erinnerung verfällt 2	3	Tierherrschaft 1	2
Erinnerung verfällt 3	5	Tierherrschaft 2	4
Furcht 1	1	Tierherrschaft 3	6
Furcht 2	3	Wahrheitszauber 1	1
Furcht 3	5	Wahrheitszauber 2	3

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Durch Türen sehen	2	Magie analysieren 1	2
Eigenschaften lesen	4	Magie analysieren 2	4
Emotion spüren	1	Magie spüren 1	1
Gegenstand finden	2	Magie spüren 2	3
Gift spüren 1	1	Natur verrät die Spur	1
Gift spüren 2	3	Person finden	2
Krankheit erkennen	1		

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Entwaffnen	3
Blitz 1	2	Frost	2
Blitz 2	4	Mut	4
Blitz 3	6	Seelenruhe	2

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Seelenschutz 1	1	Seelenschutz 5	5
Seelenschutz 2	2	Seelenschutz 6	6
Seelenschutz 3	3	Seelenschutz 7	7
Seelenschutz 4	4	Schutz vor Feuer, Erde, Wasser, Luft	5

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Magie stehlen	2	Mit Toten reden 2	4
Magie übertragen	1	Tausend Zungen	1
Mit Tieren sprechen	1	Traumbotschaft	3
Mit Toten reden 1	2		

Dilettantenwissen

Allgemeine Zauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Artefakt herstellen 1	1	Schlösser öffnen 1	2
Gegenstand ignorieren 1	2	Schlösser verriegeln 1	1
Geschmack vortäuschen	1	Schlösser verriegeln 2	2
Gift neutralisieren 1	1	Stummheit 1	1
Gift neutralisieren 2	2	Übelkeit	1
Kleine Illusion	1	Verstärkung von pflanzl. Tränken	1
Licht	1	Wunde verschieben	2
Lügenzauber	1		

Antimagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beeinflussung aufheben 1	1	Magie verhüllen	1
Beeinflussung aufheben 2	2		

Be- und Entschwörungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Beschwören von Kräutern	2	Feuerfinger	1
Exorzismus 1	1	Orakel	1
Exorzismus 2	2		

Beeinflussungsmagie

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Abstand 1	2	Lachkrampf	1
Beruhigen	1	Schlaf 1	1
Erinnerung verfällt 1	1	Schlaf 2	2
Freundschaft	1	Tierherrschaft 1	2
Furcht 1	1	Verwirrung	1
Hass 1	1	Wahrheitszauber 1	1
Koboldleim	1		

Hellsichtzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Durch Türen sehen	2	Magie analysieren 1	2
Emotion spüren	1	Magie spüren 1	1
Gegenstand finden	2	Natur verrät die Spur	1
Gift spüren 1	1	Schrift entziffern	1
Krankheit erkennen	1		

Kampfzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Blindheit	2	Seelenruhe	2
Schildbrecher 1	1	Windstoß 1	1

Schutzzauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Seelenschutz 1	1	Seelenschutz 2	2

Verständigungszauber

<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>	<u>Spruch</u>	<u>Stufe</u>
Mit Gegenständen reden	1	Tausend Zungen	1
Mit Toten reden 1	2		

Magieresistenz bzw. Seelenschutz

<u>Stufe 1</u>	<u>Stufe 4</u>
Beruhigen	Alptraum
Emotion spüren	Befehl
Erinnerung verfällt 1	Eigenschaften lesen
Freundschaft	Falsches Wissen einpflanzen
Furcht 1	Friedenszone
Geschmack vortäuschen	Gedankenbuch durchblättern
Hass 1	Krankheit anhexen 2
Koboldleim	Lähmen 1
Lachkrampf	Mut
Lügenzauber	Suggestion
Schlaf 1	Tierherrschaft 2
Stummheit 1	Voodoo
Übelkeit	
Verwirrung	<u>Stufe 5</u>
Wahrheitszauber 1	Abstand 2
	Erinnerung verfällt 3
<u>Stufe 2</u>	Furcht 3
Abstand 1	Hass 3
Berserker	Schmerzen
Blindheit	Seelenraub
Furcht vor Symbolen	Stummheit 2
Krankheit anhexen 1	Versteinern
Schlaf 2	
Seelenruhe	<u>Stufe 6</u>
Tanzzwang 1	Lähmen 2
Tierherrschaft 1	Tierherrschaft 3
<u>Stufe 3</u>	<u>Stufe 7</u>
Bewegung verlangsamen	Furcht 4
Binden	Hass 4
Erinnerung verfällt 2	Tanzzwang 2
Ersticken	
Furcht 2	
Großes Verlangen	
Hass 2	
Schlaf 3	
Wahrheitszauber 2	