Die Regeln

von

Stefan Klocke

&

Detlef Rüther

Der Drachensturm – Die Regeln

Willkommen! Mögen die Götter mit dir sein…

An diesem Regelwerk haben viele verschiedene Menschen mitgewirkt. Es stellt die etwa 15-jährige Entwicklungsgeschichte eines Rollenspiels dar, das aus der Unzufriedenheit mit dem damals gespielten Regelwerk von Midgard® entsprang. Detlef Rüther und Stefan Klocke setzten sich hin (in einer meistens ziemlich schmuddligen Studentenbude) und entwickelten „Der Drachensturm". Erst hieß es nur UURS, doch Kay-Martin Hanschmann war der Meinung, dass zwei UU nicht ausreichen könnten. So wurde aus „Unser Ultimatives Rollenspiel-System" letztendlich „Unser Unglaublich Ultimatives Rollenspiel-System". Erst im Jahr 2004 bekam es seinen aktuellen Namen: „Der Drachensturm".

Die erste Version von „Der Drachensturm" war gegen 1992 fertig gestellt. Ohne es auch nur ein einziges Mal gespielt zu haben traten wir es in die digitale Tonne.

Unverdrossen machten wir uns an die Arbeit für eine zweite Version von „Der Drachensturm". Aus allen Rollenspielsystemen, die wir in die Finger bekamen, entnahmen wir interessante Anregungen und Ideen. Langsam entwickelte sich ein System, das in vielen Punkten an DSA® und Midgard® angelehnt war, aber dennoch eigene Vorstellungen von gutem Rollenspiel enthielt.

Ende 1994 war das Regelwerk so weit fertig, dass erste Proberunden gespielt werden konnten. Silvester 1994 fand eine lange und unvergessene „Der Drachensturm"-Session im Yps (Dortmunder Studentenkneipe) statt. Damals nannten wir es noch UUURS, doch trotz des Namens bestand das System seine Bewährungsprobe.

Nach und nach wuchs das System, Fehler wurden (und werden) ausgebügelt und immer mehr Menschen lernten das System kennen. Sogar im Internet fand es dank Tatjana von Heimburg, Simone Hülshorst und neuerdings auch Stefan Klocke eine Bleibe (siehe auch www.uuurs.de, www.larisweb.de und www.der-drachensturm.de).

Neuste Entwicklungen sind die völlige Umgestaltung der Magieregeln für Gildenmagier sowie die Heldenklasse des Trophäenjägers.

Um 1999 fielen einige „Der Drachensturm"-Gruppen auseinander… der Ernst des Lebens (sprich: Arbeiten) begann bei einigen. Dem System schadete dies allerdings wenig, denn dadurch entstanden „Der Drachensturm"-Gruppen in München, Wiesbaden, Essen, Bochum, Dortmund und Jülich-Koslar…

Im August 2010.

Der Drachensturm – Die Regeln

Inhaltsangabe des Regelwerkes:

1 EIGENSCHAFTEN ... 3

1.1 HAUPTEIGENSCHAFTEN: ... 3
1.2 WAHRNEHMUNGSFÄHIGKEITEN ... 4
1.3 BESONDERE EIGENSCHAFTEN ... 4
1.4 EIGENSCHAFTSPROBEN ... 5

2 LEBENSWICHTIGE WERTE ... 6

2.1 LEBENSENERGIE ... 6
2.2 AUSDAUER ... 6
2.3 RESISTENZEN ... 7
2.4 ERFAHRUNGSPUNKTE ... 7
2.5 SCHNELLIGKEIT ... 8
2.6 GÖTTLICHE GUNST ... 8

3 TALENTE ... 9

3.1 WAS SIND TALENTE? ... 9
3.2 DIE TALENTPROBE ... 9
3.3 BESCHREIBUNG DER TALENTE ... 10
3.4 STEIGERUNG VON TALENTEN ... 14
3.5 BERUFE ... 15

4 KAMPFSYSTEM ... 17

4.1 DER KAMPF IM ROLLENSPIEL ... 17
4.2 RELEVANTE KAMPFWERTE ... 17
4.3 KAMPFVERLAUF IM NAHKAMPF ... 19
4.4 KAMPFVERLAUF ZU PFERD ... 28
4.5 KAMPFVERLAUF IM FERNKAMPF ... 30
4.6 KAMPFAUSWIRKUNGEN ... 32
4.7 ERLERNEN UND VERBESSERN DER KAMPFFERTIGKEITEN ... 33
4.8 HERSTELLUNG UND REPARATUR VON WAFFEN, SCHILDEN UND RÜSTUNGEN ... 34
4.9 BESONDERE SCHÄDEN ... 36
4.10 BESCHREIBUNG BESONDERER WAFFEN, RÜSTUNGEN, GEGENSTÄNDE UND KAMPFTECHNIKEN ... 37

5 MAGIESYSTEM ... 39

5.1 DAS WESEN DER MAGIE ... 39
5.2 DIE MAGIE DER MAGIER, SCHMIEDE, HÄNDLER UND ALCHIMISTEN ... 40
5.3 DIE MAGIE DER ILLUSIONISTEN ... 71
5.4 DIE MAGIE DER DRUIDEN ... 73
5.5 DIE MAGIE DER HEXEN/HEXER ... 79
5.6 DIE MAGIE DER SCHAMANEN ... 86
5.7 DIE MAGIE DES THAUMATURGEN ... 94
5.8 DIE MAGIE DES STØCKNERS ... 97
5.9 DIE MAGIE DES NOMAGIKERS ... 109
5.10 DIE MAGIE DES ASTRALMEISTERS ... 113
5.11 DIE MAGIE DES BANNSÄNGERS / BARDEN ... 116
5.12 DIE MAGIE DER GÖTTER UND VERDERBER ... 118

6 KLASSEN ... 132

6.1 DIE EINTEILUNG DER HELDEN IN KLASSEN ... 132
6.2 NACHTRÄGLICHES ERLERNEN ODER WECHSELN DER KLASSE ... 132
6.3 NICHTMAGIER ... 132
6.4 MAGIEKUNDIGE ... 138
6.5 KLERIKER ... 145

7 MEISTERSCHAFTEN 148
7.1 WER BEKOMMT WELCHE MEISTERSCHAFT? 148
7.2 ERLERNEN EINER NEUEN MEISTERSCHAFT 148
7.3 ERLERNEN EINER MEISTERSCHAFT EINER FREMDEN KLASSE 148
7.4 BESCHREIBUNG ALLER MEISTERSCHAFTEN 148

Idee und Text: Stefan Klocke und Detlef Rüther
Regelwerk: Stefan Klocke und Detlef Rüther
Illustrationen: Dirk Sitte
Banner: Tatjana von Heimburg
Layout: Stefan Klocke

Das Copyright © sämtlicher Texte und Ideen liegt bei den Autoren. Vervielfältigung nur mit schriftlicher Genehmigung der Autoren.

Das Regelwerk und die Weltbeschreibung können im Internet unter: www.Der-Drachensturm.de kostenlos heruntergeladen werden.

Anregungen und Kritik an: uuurs@gmx.de

1 Eigenschaften

Kapitelübersicht:

1.1 Haupteigenschaften
1.2 Wahrnehmungsfähigkeiten
1.3 Besondere Eigenschaften
1.4 Eigenschaftsproben

Jeder Held ist durch Eigenschaften und Fähigkeiten gekennzeichnet, die seine Stärken und Schwächen charakterisieren. Diese Eigenschaften werden durch die Rasse modifiziert, siehe hierzu **Tabelle a1** im **Anhang A** (der Charaktererschaffung).
Es wird zwischen Haupteigenschaften und Wahrnehmungsfähigkeiten unterschieden:

1.1 Haupteigenschaften:

1.1.1 Körperkraft
1.1.2 Gewandtheit
1.1.3 Fingerfertigkeit
1.1.4 Konstitution
1.1.5 Reaktion
1.1.6 Klugheit
1.1.7 Wille
1.1.8 Konzentrationsfähigkeit
1.1.9 Charisma

Die Haupteigenschaften besitzen einen maximalen und einen aktuellen Wert, wobei der aktuelle Wert immer niedriger ist als der Maximalwert. Während der aktuelle Wert bei jedem Stufenanstieg verändert wird (siehe hierzu **Tabelle b3**), liegt der Maximalwert zumeist für ein ganzes Abenteurerleben fest. Die Werte liegen zumeist zwischen 1 bis 100, durch Rassenmodifikation können einzelne Werte über 100 steigen. Besonders gute bzw. sehr schlechte Haupteigenschaftswerte haben bestimmte Auswirkungen auf andere Werte (z.B. Kampfwerte etc.) des Charakters, siehe hierzu **Tabelle a3**.

1.1.1 Körperkraft (Kk)

Der Körperkraftwert zeigt an, wie stark der Charakter ist. Wie viel der Held zu tragen imstande ist, ist ebenfalls abhängig von der Körperkraft. Über einen kurzen Zeitraum (Zeitdauer und kAP-Verlust legt der SL fest) kann der Charakter sehr große Lasten tragen. Diese Last darf nicht höher sein als der Wert der Körperkraft mal 1.5 (in kg). Über längere Zeiträume kann er die Hälfte der oben genannten Last (Kk·0.75 in kg), aber mindestens 10 kg (außer bei Feen, sie können maximal einen Kilogramm heben) tragen. Dieser Wert stellt seine Tragfähigkeit dar.

1.1.2 Gewandtheit (Ge)

Der Gewandtheitswert zeigt an, wie gut ein Charakter seinen Körper koordinieren kann.

1.1.3 Fingerfertigkeit (Fi)

Der Fingerfertigkeitswert gibt an, wie gut der Held manuelle Fertigkeiten ausüben kann.
Bei einem Wert über 120 benötigt der Held eine Kampfrunde weniger, um eine Schusswaffe zum Schuss bereitzumachen.

1.1.4 Konstitution (Ko)

Der Wert für die Konstitution gibt an, wie widerstandsfähig der Körper des Helden gegen Erschöpfung, Krankheiten, Gifte und Verletzungen ist. Außerdem bestimmt die Höhe des Wertes die Länge des Zeitraumes, in dem der Held besonderen körperlichen Belastungen standhält.

1.1.5 Reaktion (Re)

Der Reaktionswert zeigt an, wie schnell sich der Charakter auf (unerwartete) Situationen einstellen kann und wie schnell er darauf reagiert. Er ist besonders im Kampf sehr wichtig. Denn der Reaktionswert ist ausschlaggebend, wer in einem Kampf den ersten Angriff führen darf. Besitzt ein Kämpfer einen Reaktionswert von mindestens 96, so hat er zwei Attacken innerhalb einer Kampfrunde frei. Dies gilt nur für den Einsatz von maximal einer Nahkampfwaffe (also nicht für beidhändigen Kampf).

1.1.6 Klugheit (Kl)

Der Klugheitswert umfasst die Fähigkeit, sich Wissen aneignen zu können, dieses Wissen zu verstehen und es im rechten Moment anwenden zu können.

1.1.7 Wille (Wi)

Der Wert für Wille drückt aus, wie leicht sich ein Charakter beeinflussen lässt, ob er seinen Wünschen und Zielen stur folgt, oder ob er gegenüber Argumenten aufgeschlossen ist. Zudem ist ein starker Wille ein Zeichen dafür, dass sich ein Charakter nicht leicht manipulieren lässt.

1.1.8 Konzentrationsfähigkeit (Kf)

Ob sich ein Charakter auf eine bestimmte Aufgabe konzentrieren kann, gibt der Wert der Konzentrationsfähigkeit an. Für sämtliche magische Handlungen spielt die Konzentrationsfähigkeit eine entscheidende Rolle.

1.1.9 Charisma (Ch)

Wie leicht ein Charakter ein anderes intelligentes Wesen durch seine Ausstrahlung beeinflussen kann, deutet der Wert des Charismas an. Ein hoher Charismawert ist wichtig für eine erfolgreiche Kommunikation.
In der Regel führt derjenige Charakter, der das höchste Charisma besitzt, die Heldengruppe an.

1.2 Wahrnehmungsfähigkeiten

1.2.1 Sehen
1.2.2 Hören
1.2.3 Riechen
1.2.4 Schmecken
1.2.5 Spüren
1.2.6 Wahrnehmung

Die Wahrnehmungsfähigkeiten können im Laufe eines Abenteurerlebens nicht auf natürlichem Wege verändert werden. Sie haben einen Mindestwert von 1 und können durch rassische Modifikation die 100 überschreiten.
Proben auf Wahrnehmungsfähigkeiten werden ebenso gehandhabt wie Eigenschaftsproben.

1.2.1 Sehen (Se)

Der Wert für das Sehen gibt die Stärke der visuellen Wahrnehmung an. Ein hohes Sehvermögen ist wichtig für Bogenschützen, Goldsucher und Alchimisten.
Werden keine speziellen rassischen Fähigkeiten eingesetzt, so ist der Sehen-Wert bei Dämmerung um 30 Punkte und bei Nacht um 50 Punkte vermindert.
Verliert der Held ein Auge, so halbiert sich der Sehen-Wert, erblindet er, so sinkt der Wert auf 0!

1.2.2 Hören (Hö)

Charaktere die gut hören können, sind in der Lage, auch leise Geräusche wahrzunehmen.
Einige wenige Rassen können die sogenannte Stecknadel fallen hören. Während des Schlafes ist der Hörenwert um 50 Punkte vermindert. Ein sehr hoher Wert ist somit bei nächtlichen Schrecksituationen sehr von Vorteil.

1.2.3 Riechen (Ri)

Verschiedene Gerüche wahrzunehmen und einzuordnen ist der Sinn dieser Eigenschaft.
Bei sehr intensiven Gerüchen (z.B. im Abort oder ähnlich appetitlichen Orten) ist keine Riechen-Probe erforderlich. Manche Gerüche nimmt man auch (zum eigenen Unglück) mit verstopfter Nase wahr.

1.2.4 Schmecken (Sm)

Dieser Wert gibt an, wie gut der Held verschiedene Substanzen am Geschmack erkennen kann. Die Schmeckenprobe entscheidet, ob der Geschmack dem Schmeckenden bekannt ist. Bei seltenen oder ungewöhnlichen Aromen ist zudem eine Kl-Probe erforderlich, um die Herkunft der Geschmacksprobe genau feststellen zu können.

1.2.5 Spüren (Sp)

Wie stark der Tastsinn eines Helden ausgeprägt ist, gibt der Wert für das Spüren an.
Trägt der Held Handschuhe, so sinkt der Spüren-Wert pro Punkt Rüstungsschutz der Handschuhe um 10 Punkte.
Um eine Fläche von einem Quadratmeter Wand, Boden oder Decke genau abzutasten, benötigt der Held etwa eine Minute. Eine Sp-Probe ist erforderlich alle 30 Minuten, in denen eine Fläche o.ä. abgetastet wird. Gelingt die Probe und sind in der Fläche Geheimtüren, versteckte Hebel usw. versteckt, so werden sie entdeckt.
Der Spannung halber sollte der SL die Sp-Probe verdeckt für den Spieler ausführen.

1.2.6 Wahrnehmung (Wa)

Die Wahrnehmung beinhaltet sämtliche Wahrnehmungsfähigkeiten und gibt einen Wert für ein allgemeines Gefühl, einer Art Gespür an, der keiner der anderen Wahrnehmungsfähigkeiten zugeordnet werden kann. Die Wahrnehmung wird folgendermaßen berechnet:

$$Wa = \frac{Se + Hö + Ri + Sm + Sp}{5}$$

(mathematisch runden).

Eine Wa-Probe ist z.B. dann erforderlich, wenn Helden heimlich verfolgt werden. Je nach Güte des Verfolgers wird die Wa-Probe modifiziert. Gelingt die Probe, die der SL heimlich für die Helden ablegen sollte, so fühlen sich die erfolgreichen Helden beobachtet.

1.3 Besondere Eigenschaften

Helden können besondere Eigenschaften besitzen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf ihn haben. Diese Eigenschaften werden in den **Tabellen a5.1/a5.2** beschrieben. Sie werden bei der Charaktererschaffung bestimmt. Die besonderen Eigenschaften werden nicht durch Werte charakterisiert, sondern sollen durch aktives Spiel dargestellt werden. Der SL kann unter Umständen Proben verlangen, deren Schwierigkeit er selbst festlegt.

1.4 Eigenschaftsproben

1.4.1 Modifizierte Eigenschaftsproben
1.4.2 Kombinierte Eigenschaftsproben
1.4.3 Proben durch den Spielleiter
1.4.4 Herausragende Aktion
1.4.5 Patzer

Eine Eigenschaftsprobe gilt als gelungen, wenn der Spieler beim Wurf des hundertseitigen Würfels (W%) eine Zahl würfelt, die nicht größer ist als sein aktueller Eigenschaftswert. Wann eine Eigenschaftsprobe vom Spieler verlangt wird, entscheidet der Spielleiter (SL).
Der SL sollte Eigenschaftsproben nur dann verlangen, wenn diese nicht durch eine Talentprobe ersetzt werden kann. Eine Eigenschaftsprobe ist ebenso überflüssig, wenn der Held die Sache, die durch die Probe herausgefunden werden soll, selbstverständlich ist (so ist eine Ri-Probe völlig überflüssig, wenn der Geruch so penetrant ist, dass er nicht „überrochen“ werden kann…)

1.4.1 Modifizierte Eigenschaftsproben

Bei Proben, die besonders schwierig oder besonders leicht sind, kann der SL eine Eigenschaftsprobe modifizieren, so dass auf den Wurf ein Wert addiert oder vom Wurf ein Wert subtrahiert wird.

1.4.2 Kombinierte Eigenschaftsproben

In besonderen Fällen werden kombinierte Eigenschaftsproben vom Spieler verlangt. So wird beispielsweise bei einer (Ge+Re)-Probe+10 sowohl eine Ge-Probe als auch eine Re-Probe verlangt, die beide um 10 Punkte erschwert werden, d.h. auf den Würfelwurf werden jeweils 10 Punkte aufaddiert. Damit die Probe gelingt, müssen beide Einzelproben bestanden sein.

1.4.3 Proben durch den Spielleiter

In vielen Situationen ist es zum Aufrechterhalten der Spannung enorm wichtig, dass der SL anstelle des Spielers eine Probe für ihn ablegt. Das Ergebnis sollte der SL in das Spiel einbauen und kein Wort über die Probe an sich verlieren.
Ein einfaches Beispiel verdeutlicht den Grund für die sogenannten SL-Proben: In einem düsteren Gang ist ein dünner Draht in Knöchelhöhe gespannt. Der SL macht für den vorausgehenden Helden eine Sp-Probe. Je nach Ergebnis hat er den Draht rechtzeitig bemerkt oder ist voll in ihn hinein gelaufen und hat dadurch die Aktion, die das Zerreißen des Drahtes auslöst, verursacht.

1.4.4 Herausragende Aktion

Wird bei einer Eigenschaftsprobe eine 1 bis 5 gewürfelt und ist der Eigenschaftswert mindestens so groß wie der gewürfelte Wert, so ist dem Helden eine herausragende Aktion gelungen. Die Auswirkungen im einzelnen werden situationsabhängig vom SL festgelegt.

1.4.5 Patzer

Wird bei einer Eigenschaftsprobe eine 96 bis 100 gewürfelt, so ist dem Helden ein kritischer Fehler unterlaufen. Die Auswirkungen im Einzelnen werden situationsabhängig vom SL festgelegt.
Ist der Wert der Eigenschaft jedoch größer als der gepatzte Wurf (z.B. hat ein Troll häufig eine Kk von über 100), so wird die Probe wiederholt. Der zweite Wert wird zum ersten Würfelwert hinzuaddiert. Liegt die Summe unter dem Eigenschaftswert, so ist die Probe gelungen, ansonsten misslungen. Bei einer Summe über 180 ist die Probe gepatzt.

2 Lebenswichtige Werte

Kapitelübersicht:

2.1 Lebensenergie
2.2 Ausdauer
2.3 Resistenzen
2.4 Erfahrungspunkte
2.5 Schnelligkeit
2.6 Göttliche Gunst

2.1 Lebensenergie

Jeder Charakter und jedes Lebewesen hat einen abstrakten Wert namens Lebensenergie (LE), der die Lebenskraft des Wesens ausdrückt. Wird ein Wesen (oder auch der Held) verletzt (s. **Kap. 4.3.4**), so werden Punkte von der Lebensenergie abgezogen.

Die Höhe der Lebensenergie hängt in direkter Weise von der Rasse und den beiden Eigenschaften „Körperkraft“ und „Konstitution“ ab. In **Tabelle a1** kann abgelesen werden, durch welche Zahlen man Kk und Ko teilen muss, um die Lebensenergie zu erhalten. Dieser Wert kann sich im Laufe eines Abenteurerlebens geringfügig verbessern, wenn Kk und Ko ansteigen.

Der durch Verwundungen entstandene Verlust an Lebensenergie kann regeneriert werden. Dazu muss die Ursache für den Verlust der Lebensenergie beseitigt sein, d.h., die Wunde muss versorgt, die Krankheit geheilt sein. Die zweite Voraussetzung ist, dass keine körperliche oder geistige Anstrengung den Körper belasten darf (Idealfall: Schlaf).

Pro Nacht (und zwar exakt um 0.00 Uhr) regeneriert ein Held pro Wunde einen Punkt seiner Lebensenergie, wobei hier rassenspezifische Besonderheiten berücksichtigt werden müssen. Eine andere Möglichkeit, Lebenspunkte zurückzubekommen, besteht in der Meditation (siehe **Talente/Tabelle d3**).

Die Lebensenergie eines jeden Lebewesens ist aufgeschlüsselt auf die einzelnen Körperteile. Bei Humanoiden werden folgende Anteile der Lebensenergie auf folgende Körperteile verteilt (s. auch **Tabelle c1**):

Anteil	*Körperteil*
100%	Brust
66%	linkes und rechtes Bein
50%	Bauch
33%	linker und rechter Arm
20%	Kopf

Sinkt die Lebensenergie eines der Körperteile auf oder unter Null, so ist es vorläufig funktionsunfähig. Erreicht einer der Lebensenergie-Werte für ein Körperteil einen Wert von –10 oder darunter, so ist es unwiederbringlich zerstört. Dies bedeutet im Falle der Brust, des Bauches und des Kopfes den sofortigen Tod. Betrifft es einen Arm oder ein Bein, so ist es abgetrennt, eine sofortige Versorgung der Blutung (durch Einsatz der Talente „Erste Hilfe“ oder besser „Heilkunde Wunden“, s. **Kap. 3.3.4**) ist notwendig. Durch den Blutverlust werden jede Kampfrunde genau so viele Lebenspunkte aus einem der benachbarten Körperteile abgezogen, wie der verletzte Körperteil unter –5 gesunken ist.

Sinkt die Lebensenergie der Brust, des Bauches oder des Kopfes auf oder unter Null, ist sie jedoch größer als –10, so wird der Held bewusstlos. Sobald die Lebensenergie des betroffenen Körperteils über Null gesteigert wurde, erwacht er aus seiner Bewusstlosigkeit. Im Fall einer solchen Bewusstlosigkeit muss beim Steigern der LE über Null eine Schockprobe beim Erwachen abgelegt werden.

2.2 Ausdauer

2.2.1 Körperliche Ausdauer
2.2.2 Geistige Ausdauer

Ausdauerpunkte sind in diesem Rollenspielsystem diejenigen Werte, die am häufigsten Verwendung finden. Die Ausdauer eines Helden ist in zwei Bereiche eingeteilt: körperliche Ausdauer (kA) für körperliche Beanspruchungen wie Kampf, schwere Arbeiten, Hunger und Durst usw. und geistige Ausdauer (gA) für geistige Belastungen wie Zauber, schwere Sachverhalte lernen, Schocks usw. Wie hoch jeweils der Verlust an Ausdauerpunkten ist, wird entweder vom SL bestimmt oder ist bei den einzelnen Punkten des Systems angegeben, siehe unter anderem das Kampf, Talent- und Magiesystem.

2.2.1 Körperliche Ausdauer

Die körperliche Ausdauer ist der entscheidende Wert für alle Arten von außergewöhnlichen körperlichen Belastungen. Sie sinkt z.B. innerhalb eines Kampfes oder während einer anstrengenden Kletterpartie. Sinkt die kA auf Null, so ist der Held körperlich erschöpft. Werden dann Proben (sowohl Talent- als auch Eigenschaftsproben) vom Helden verlangt, bei dem die körperliche Fitness oder die Konzentrationsfähigkeit eine wichtige Rolle spielt, so wird die Probe um 4 Punkte (bei W20) und um 20 Punkte (bei W%), also um 1/5 des Würfels erschwert. Die Schnelligkeit wird halbiert. Diese Auswirkungen enden, wenn sich der Held erholt hat, d.h., mindestens einen kAP zurückerlangt hat.

Regeneration

In jeder Nacht, in der mindestens 8 Stunden geschlafen und in der nicht gekämpft wurde, erlangt ein Held alle kAP zurück. Eine Unterbrechung des Schlafes für leichte Tätigkeiten (Wache schieben usw.) ist indes möglich. Wurde der Schlaf hingegen durch Kampf oder andere schwere Störungen unterbrochen oder dauerte er keine vollen 8 Stunden, so erhält der Held für jede Stunde Schlaf 2W20 kAP zurück. Ruhen sich die Helden am Tag aus, so

erhalten sie für jede Stunde Ruhe 2W10 kAP zurück.

Verlust durch körperliche Untätigkeit
Ein Held, der über längere Zeit seinen Körper nicht trainiert (indem er lernt oder nicht die Möglichkeit zum Training hat) kann einen Teil seiner kA verlieren. Der SL sollte ab 2 Wochen Untätigkeit die kA des Helden um mindestens 5 Punkte vermindern. Diese Punkte sind so lange permanent verloren, bis der Held eine Woche lang trainiert hat.

Steigern der körperlichen Ausdauer
Die körperliche Ausdauer wird, wie bei der Charaktererschaffung angegeben, in Abhängigkeit zur Rasse und Klasse ermittelt (s. **Tabelle a1** und **Tabelle a4**). Steigt ein Held eine Erfahrungsstufe höher, so wird die kA neu ausgewürfelt, indem er einen Würfel hinzu bekommt (s. **Anhang B3**). Sinken kann die kA hierdurch jedoch nicht, da ein schlechter Wurf verfällt.
Sollte ein Held bei der Charaktererschaffung oder beim Steigern schlecht gewürfelt haben und die kA neu auswürfeln wollen, so ist dies problemlos möglich. Er schreibt sich für die Dauer seiner Erfahrungsstufe·2 Tage an einer Kämpferschule o.ä. ein, um dort zu trainieren. Pro Tag muss er ungefähr 30-70 Silberstücke bezahlen, wobei Kost und Unterkunft extra gerechnet werden. Nach Abschluss des kA-Trainings darf er die körperliche Ausdauer neu auswürfeln, wieder in Abhängigkeit zu seiner Erfahrungsstufe.

2.2.2 Geistige Ausdauer

Die geistige Ausdauer ist ein Wert, der angibt, wie hoch die seelischen Belastungen sein dürfen, ohne dass der Charakter seelisch zusammenbricht. Sinken jemals im Laufe eines Abenteuers die geistigen Ausdauerpunkte (gAP) auf oder unter Null, so ist der Held geistig am Ende. Werden Proben (sowohl Talent- als auch Eigenschaftsproben) vom Helden verlangt, bei dem die geistige Fitness eine wichtige Rolle spielt, so wird die Probe um 4 Punkte (bei W20) und um 20 Punkte (bei W%), also um 1/5 erschwert. Diese Auswirkungen enden, wenn sich der Held erholt hat, d.h., mindestens einen gAP zurückerlangt hat.

Regeneration
Um seine gA zurückzuerlangen, muss der Held mindestens 8 Stunden durchschlafen, ohne dabei unterbrochen zu werden. Nachdem er ausgeruht hat, erhält er 1/3 seiner gAP zurück. Schläft er dann in der kommenden Nacht wiederum 8 Stunden, so ist seine gA vollständig regeneriert, es sei denn, er verbrauchte an diesem Tag erneut gAP. Wurde der Schlaf hingegen durch Kampf oder andere schwere Störungen unterbrochen oder dauerte er keine vollen 8 Stunden, so erhält der Held für jede Stunde Schlaf einen Punkt an geistiger Ausdauer zurück. Ruhen sich die Helden am Tag aus, so erhalten sie für jede Stunde Ruhe ebenfalls einen gAP zurück. Eine andere Möglichkeit besteht in der Anwendung des Talents „Meditation“ (siehe Talente und **Tabelle d3**).

Steigern der geistigen Ausdauer
Die geistige Ausdauer wird, wie bei der Charaktererschaffung angegeben, in Abhängigkeit zur Rasse und Klasse ermittelt (s. **Tabelle a1** und **Tabelle a4**). Steigt ein Held eine Erfahrungsstufe höher, so wird die gA neu ausgewürfelt, indem er einen Würfel hinzu bekommt (s. **Anhang B3**). Sinken kann die gA hierdurch jedoch nicht, da ein schlechter Wurf verfällt.
Sollte ein Held bei der Charaktererschaffung oder beim Steigern schlecht gewürfelt haben und die gA neu auswürfeln wollen, so ist dies, genau wie bei der körperlichen Ausdauer, problemlos möglich. Er schreibt sich für die Dauer seiner Erfahrungsstufe·3 Tage an einer Magiergilde, Meditationsschule o.ä. ein, um dort seine geistige Ausdauer zu trainieren. Pro Tag muss er ungefähr 50-100 Silberstücke bezahlen, wobei Kost und Unterkunft extra gerechnet werden. Nach Abschluss des gA-Trainings darf er die geistige Ausdauer neu auswürfeln, wieder in Abhängigkeit zu seiner Erfahrungsstufe.

2.3 Resistenzen

Resistenzen spielen bei körperlichen oder geistigen Belastungen eine wichtige Rolle. Bei großen körperlichen Belastungen spielt die **Tabelle d1** eine entscheidende Bedeutung. Unter eine hohe körperliche Belastungen fallen folgende Punkte: körperlicher Schock, Koma (hervorgerufen durch schwere körperliche Schäden), schwere Wunden, Vergiftungen, Krankheiten, Hitze, Kälte usw.

Bei großen geistigen/seelischen Belastungen spielt **Tabelle d2** eine entscheidende Bedeutung. Folgende Begebenheiten erfordern eine Resistenzprobe: geistiger Schock, Koma (hervorgerufen durch schwere geistige Schäden), magische Angriffe gegen den Geist/die Seele, Illusionsangriffe und panische Angstzustände.

2.4 Erfahrungspunkte

2.4.1 Talentproben
2.4.2 Kämpfe
2.4.3 Zauber
2.4.4 Besondere persönliche Erfahrungen
2.4.5 Rollengerechtes Verhalten
2.4.6 Gute Einfälle
2.4.7 Auswirkungen von Erfahrung auf das Rollenspiel

Die Erfahrung, die ein Held im Laufe seines Abenteuererlebens sammelt, werden durch Erfahrungspunkte (EP) versinnbildlicht. Hat der Held genügend Erfahrungspunkte gesammelt, so hat er nach Abschluss des Abenteuers eine neue Erfahrungsstufe erreicht. Die Menge der zu sammelnden EP hängt von Rasse und Klasse ab (siehe **Tabelle b1**

und **Tabelle b2**). Die Erfahrungspunkte werden vom SL für folgende Aktionen verteilt:

2.4.1 Talentproben

Der SL sollte entscheiden, wie viele EP er für eine (sinnvolle!) Talentprobe (s. **Kap. 3.2**) vergibt. Gelungene Proben sollten dabei etwas höher bewertet werden als misslungene. Dabei sollte der SL die Höhe der EP an der Bedeutung und der Schwierigkeit der Probe für den Charakter messen. Ein Dieb sollte für eine gelungene „Schlösser-öffnen"-Probe nicht so viele Punkte bekommen wie ein Heiler für die gleiche Probe, der mit diesem Talent sicherlich nicht so vertraut sein dürfte.

2.4.2 Kämpfe

Der SL sollte nach Stärke des Gegners die EP verteilen. Die am Kampf Beteiligten sollten vom SL individuell „belohnt" werden.

2.4.3 Zauber

Jede sinnvolle Zauberaktion sollte vom SL je nach Bedeutung für das Abenteuer und Schwierigkeit honoriert werden.

2.4.4 Besondere persönliche Erfahrungen

Für ganz besondere oder einmalige Erfahrungen, wie z.B. die Begegnung mit einem Gott, die Teilnahme an einem historischen Ereignis u.a. sollte der SL ebenfalls ein paar EP bereit halten.

2.4.5 Rollengerechtes Verhalten

Jeder Spieler sollte sich bemühen, seinem Helden einen individuellen Charakter zu verleihen. Dieser Charakter sollte in seinen Aktionen und seinem Verhalten deutlich werden. Je besser dem Spieler dieses gelingt, desto höher sollte die Belohnung des SL an Erfahrungspunkten ausfallen.

2.4.6 Gute Einfälle

Ideen, die zur Lösung des Abenteuers beitragen, sollten vom Spielleiter mit EP bedacht werden.

2.4.7 Auswirkungen von Erfahrung bzw. EP auf das Rollenspiel

Die Erfahrungspunkte, die ein Spieler im Laufe seines Abenteurerlebens sammelt, spiegeln nicht nur seinen persönlichen Erfahrungsschatz wider, sondern sie verdeutlichen auch den Bekanntheitsgrad, den der Held in seiner Lebensumgebung hat.
Ein Held mit 1.000 Erfahrungspunkten ist bei einigen Wirten bekannt, es gibt Gerüchte über ihn, doch es halten sich Wahrheit und Dichtung die Waage.
Bei 2.500 Erfahrungspunkten gibt es erste Lieder über die Heldentaten, außerdem wird der Held gelegentlich von Bewohnern und Arbeitern kleinerer Städte, wo der Held gewirkt hat, erkannt. Bei 5.000 Erfahrungspunkten ist der Held bereits zu einer lebenden Legende geworden, nun erkennen auch höherrangige Personen den Helden, in kleineren Städten und Dörfern wird der Besuch des Helden gefeiert (wobei das ein wenig von der Gesinnung des Helden abhängt…), in größeren Orten wird der Held schon einmal vom Bürgermeister oder Stadtvogt eingeladen.
Bei sagenhaften 10.000 Erfahrungspunkten ist der Held weit und breit bekannt, seine Taten werden besungen und selbst der König kommt nicht darum herum, den Helden an seinen Hof einzuladen.
Es hängt in der Regel von der Erfahrung, dem Bekanntheitsgrad und dem Ruf eines Helden ab, ob ein Lehrmeister bereit ist, ihn zu unterrichten. Bei den Talenten wird auf diese Situation genauer eingegangen (s. **Kap. 3.4**).

2.5 Schnelligkeit

Die Schnelligkeit (Sn) gibt an, wie viele Meter ein Held pro Kampfrunde (etwa 10 s) zurücklegen kann. Der im Charakterblatt des Spielers angegebene Wert ist der Optimalwert, d.h., dieser Wert wird nur unter optimalen Bedingungen erreicht (freie Fläche, keine Behinderung durch schwere oder sperrige Gegenstände usw.).
Eine mehr als 4.0 kg schwere Rüstung verringert den Wert der Schnelligkeit. Jedes Kilogramm, das über den 4.0 kg liegt, wird mit 0.5 multipliziert und stellt den Abzug der Schnelligkeit dar.

2.6 Göttliche Gunst

Die meisten Helden huldigen einem oder mehreren Göttern. Die Existenz der Götter ist unbestritten, denn immer wieder greifen sie in das Schicksal der Gläubigen ein. Ein Held, der sich seiner Gottheit besonders verdient gemacht hat, erhält vom SL „Göttliche Gunst" (gG). Durch den Einsatz „Göttlicher Gunst" kann der Spieler ein Eingreifen der Götter (hier: des Spielleiters) erbitten. Das Eingreifen hängt in erster Linie von der Art des Gottes ab. Daher sollte der SL im Einzelfall überlegen, welche Gunst ein Gott seinem Gläubigen gewähren würde. Folgende Beispiele gelten jedoch für alle Gottheiten:

- *ein Punkt gG:*
  - Wiederholung eines Würfelwurfes
  - Übermittlung einer geistigen Notiz (maximal 20 Wörter) an eine Mitspielerfigur
  - Heilen einer maximal 10 Punkte großen Wunde
- *zwei Punkte gG:*
  - Änderung eines Würfelergebnisses durch Drehen des Würfels um 180°
  - Übermittlung einer geistigen Notiz (maximal 50 Wörter) an eine Mitspielerfigur
  - Heilen einer kompletten Wunde
- *fünf Punkte gG:*
  - Wiedererwecken eines toten Lebewesens

Weitere Einsatzgebiete sollte der SL großzügig handhaben und dabei die Art des Gottes berücksichtigen.

3 Talente

Kapitelübersicht:
3.1 Was sind Talente?
3.2 Die Talentprobe
3.3 Beschreibung der Talente
3.4 Steigerung von Talenten
3.5 Berufe

3.1 Was sind Talente?

3.1.1 Anfangswert der Talentwerte
3.1.2 Beschränkungen von Talenten
3.1.3 Nachträgliches Erlernen von Talenten

Besondere Fertigkeiten des Helden werden durch Talente ausgedrückt, wobei jedes Talent von zwei Eigenschaften beeinflusst wird. Diese beiden Eigenschaften (1. Eigenschaft, 2. Eigenschaft) haben für die Talentprobe (siehe **Kapitel 3.2**) keine direkte Bedeutung.
Es gibt eine Reihe von Talenten, die für alle Helden aufgrund ihrer Herkunft selbstverständlich sind, wie z.B. das Klettern. Hinzu kommen Talente, die der Abenteurer in seinem Beruf oder seiner Klasse erlernt hat.
Der Maximalwert jedes Talentes beträgt 20.

3.1.1 Anfangswert der Talentwerte

Der Talent-Grundwert (TGw) beträgt:

$$TGw = \frac{1.\,Eigenschaft}{30} + \frac{2.\,Eigenschaft}{60}$$

(jeweils mathematisch runden).

Der Anfangswert des Talentwertes (Tw) für rassisch oder kulturell bedingte Talente beträgt:

$$Tw = TGw + W6.$$

Für Talente, die der Charakter aufgrund der Rasse (erlernte Talente), der Klasse oder des Berufs besitzt, beträgt der Anfangswert:

$$Tw = 2 \cdot TGw + W6.$$

Welche Talente der Held in seiner Ausbildung erlernt hat, kann in **Kapitel 6** bzw. **Anhang A3** nachgeschlagen werden. Im **Kapitel W-6** werden die rassisch bzw. kulturell bedingten Talente der einzelnen Rassen und Völker beschrieben.
Diejenigen Talente, die zum Erlernen generell einen Lehrmeister erfordern, haben den Anfangswert Null (z.B. Lesen und Schreiben, Fesseln, Hypnose usw.), alle übrigen haben den Anfangswert, der gleich dem TGw ist.

3.1.2 Beschränkungen von Talenten

Grundsätzlich sind alle Talente bei der Charaktererschaffung durch den Wert 10 beschränkt. Würfelt der Spieler einen Talentwert (Tw) aus, der größer als 10 ist, so verfallen die überzähligen Punkte und werden stattdessen als Lernpunkte gutgeschrieben. Für jeden überzähligen Punkt erhält der Spieler 5 Lernpunkte gutgeschrieben. Der Tw selbst ist in einem solchen Fall gleich 10. Um einen Tw von über 10 zu erreichen, benötigt der Held einen Lehrmeister, der ihm die notwendigen Kniffs und Tricks beibringt (s. **Kap. 3.4**).
Einige Talente setzen ein anderes Talent voraus (z.B. Tauchen setzt Schwimmen voraus). In einem solchen Fall darf der Talentwert (Tw) des abhängigen Talentes niemals größer sein als der des vorausgesetzten Talentes.
Es gibt zudem Talente, die unbedingt einen Lehrmeister voraussetzen (s. **Tabelle a9**; der Gsg steht bei Lehrmeistertalenten in runden Klammern!). Diese Talente benötigen für jeden Talentanstieg einen Lehrmeister.
Wiederum andere Talente sind von der persönlichen Begabung des Helden abhängig. Wenn ein Charakter dieses Talent besitzen will, so muss er innerhalb der in **Tabelle a9** angegebenen Wahrscheinlichkeit würfeln. Zum Beispiel Geisterbeschwörung: hier muss mit einem W% eine 1 - 5 gewürfelt werden.

3.2 Die Talentprobe

Eine Talentprobe kann jederzeit vom SL verlangt werden, wenn der Ausgang einer Handlung nicht von vornherein fest steht. Diese Probe kann vom SL selbstverständlich modifiziert werden (so kann ein SL für das Gelingen einer bestimmten Handlung einen „*guten Erfolg*“ oder auch nur einen „*einfachen Erfolg*“ verlangen). Eine Talentprobe läuft folgendermaßen ab: der Spieler würfelt mit dem W20, addiert dazu seinen Talentwert (Tw) und eventuelle Modifikationen durch den SL. Von der Summe hängt die Art des Erfolges der Talentprobe ab:

3.2.1 Kritischer Erfolg (W20 = 20)

Wurde eine 20 gewürfelt, so hat der Held eine beinahe schon unglaubliche Leistung vollbracht. Die Auswirkungen bestimmt der SL. Der Wert des Talentwertes (Tw) spielt für kritische Erfolge keine Rolle.

3.2.2 Herausragender Erfolg (W20 + Tw ≥ 30)

Liegt die Summe des Wurfes und des Talentwertes über 29, so hat der Held einen herausragenden Erfolg erzielt. Der SL sollte ein Gespür dafür entwickeln, welche Auswirkungen diese Aktion nun hat.

3.2.3 Guter Erfolg (W20 + Tw ≥ 25)

Das Ergebnis der Talentprobe muss größer oder gleich 25 sein. In solch einem Fall hat der Held eine gute Leistung erbracht und diese wiederum muss vom SL interpretiert werden.

3.2.4 Einfacher Erfolg (W20 + Tw ≥ 20)

Dies ist der normale Erfolg, der zum Erreichen eines bestimmten Ziels nötig ist. Ist eine gewünschte Aktion nicht mit Hilfe eines einfachen Erfolges zu bewerkstelligen, so kann der SL den Schwierigkeitsgrad einer Talentprobe verändern.

3.2.5 Misserfolg (15 ≤ W20 + Tw < 20)

Ein Misserfolg liegt vor, wenn der Spieler bei der Talentprobe ein Ergebnis von 15 bis 19 erreicht hat. Wie immer bestimmt der SL die Auswirkungen.

3.2.6 Schwerer Misserfolg (2 ≤ W20 + Tw < 15)

Bei einem Ergebnis einer Talentprobe zwischen 1 und 15 ist die beabsichtigte Aktion überhaupt nicht gelungen. In diesem Fall sollte das Misslingen ernstere Folgen für den Helden haben (Spielleiterentscheid).

3.2.7 Kritischer Misserfolg (W20 = 1)

Ein sogenannter Patzer oder kritischer Misserfolg liegt vor, wenn der Spieler bei der Talentprobe eine Eins gewürfelt hat. Das sollte nicht ohne ernste Folgen bleiben! Diese gewürfelte Eins macht jede Talentprobe unabhängig vom Talentwert (Tw) zunichte.

3.3 Beschreibung der Talente

3.3.1 Kampftalente:
3.3.2 Körperbeherrschung:
3.3.3 Wildnisleben:
3.3.4 Wissen:
3.3.5 Handel und Handwerk
3.3.6 Unterwelt
3.3.7 Darstellung und Kommunikation

Die meisten in **Tabelle a9** stehenden Talente sollen an dieser Stelle nicht im Detail beschrieben werden, da ihre Art und Funktion von vornherein klar sein dürfte. Diejenigen Talente, die unten aufgeführt sind, besitzen rollenspieltechnische Besonderheiten.

3.3.1 Kampftalente

Die genauen Auswirkungen der Kampftalente sind im Kampfsystem (siehe **Kapitel 4.3.8**) genau beschrieben.

3.3.2 Körperbeherrschung

- *Fallen*: Unter Fallen versteht man Techniken, die man bei einem Sturz einsetzt, um Verletzungen zu vermeiden, z.B. geschicktes Abrollen.
  Genauere Auswirkungen des Talentes „Fallen“ werden im Kampfsystem, **Kapitel 4.9.3** beschrieben.
- *Fitness*: Dieses Talent beeinflusst die Konstitution. Wird dieses Talent täglich eine Stunde trainiert, so steigt die Ko des Helden um den Talentwert. Bei jedem Stufenanstieg kann dieses Talent um einen Punkt gesteigert werden.
- *Geländelauf*: Dieses Talent muss in denjenigen Situationen eingesetzt werden, in denen keine ebene und hindernisfreie Laufstrecke zur Verfügung steht. Gelingt dem Helden die Talentprobe, so kann er mit seiner normalen Schnelligkeit laufen, ansonsten ist seine Schnelligkeit in einem solchen Gelände durch den SL modifiziert.
- *Klettern*: Dieses Talent erfordert einen hohen Einsatz an körperlicher Ausdauer. Der SL muss entscheiden, wie viele kAP der Held durch das Klettern verliert (mitgeführtes Gewicht incl. Eigengewicht beachten!).
- *Kraftakt*: Mit Hilfe einer gelungenen Kraftaktprobe ist der Held in der Lage, außergewöhnliche Kraftanstrengungen (Gitterstäbe verbiegen o.ä.) zu bewerkstelligen. Die Höhe des kAP-Verlustes legt der SL fest.
- *Krafttraining*: Dieses Talent beeinflusst die Körperkraft. Wird dieses Talent täglich eine Stunde trainiert, so steigt die Kk des Helden um den Talentwert. Bei jedem Stufenanstieg kann dieses Talent um einen Punkt gesteigert werden. Gelingt der Steigerungswurf nicht, so kann erst beim nächsten Stufenanstieg der nächste Steigerungsversuch gemacht werden.
- *Laufen*: Bei einer gelungenen Talentprobe Laufen erhöht sich die Schnelligkeit um den Talentwert „Laufen“.
- *Reiten*: Ab einem Talentwert von 3 sollte sich ein Reiter auf einem friedlichen und eingerittenen Pferd halten können. Für besondere Manöver auf dem Pferderücken sollte der SL jedoch Proben verlangen, die durch die Qualität des Pferdes durchaus modifiziert werden sollten. Wie ein Kampf zu Pferd vonstatten geht, wird in **Kapitel 4.4** beschrieben.
- *Schlangenmensch*: Dieses Talent beeinflusst die Gewandtheit. Wird dieses Talent täglich eine Stunde trainiert, so steigt die Ge des Helden um den Talentwert. Bei jedem Stufenanstieg kann dieses Talent um einen Punkt gesteigert werden.
- *Schwimmen*: Ebenso wie das Klettern erfordert das Schwimmen einen hohen Einsatz an körperlicher Ausdauer. Abhängig von der zurückzulegenden Schwimmstrecke und dem Gesamtgewicht des Helden muss der SL bestimmen, wie hoch der kAP-Verlust ist.
- *Tauchen*: Grundvoraussetzung ist, dass der Held Schwimmen kann. Den kAP-Verlust legt der SL ähnlich wie beim Schwimmen fest.
- *Vingariverwandlung*: Durch dieses Talent erhält der Vingari die Möglichkeit, sich zu einem von ihm gewünschten Zeitpunkt zu verwandeln. Die Verwandlung kostet 50 gAP und 100 kAP. Der Talentwert „Vingariverwandlung“ kann niemals über der Stufe des Helden liegen.
- *Winden*: Dieses Talent gibt an, wie gut sich ein Held durch enge Spalten und kleine Durchlässe hindurch winden kann. Die Talentprobe sollte je nach Gelegenheit vom SL dergestalt modifiziert

werden, dass die körperliche Gestalt des Helden berücksichtigt wird.
- *Zechen*: Nach einem durchzechten Abend gelingt es einem Helden durch eine gelungene Zechenprobe, nüchtern zu agieren. Ansonsten legt der SL die Auswirkungen des Rausches fest.

3.3.3 Wildnisleben

Diese Talente bedürfen keiner weiteren Erklärung.

3.3.4 Wissen

- *Alchimie*: Wer dieses Talent beherrscht, kennt die Grundlagen und einige (1W6) alchimistische Rezepte (**s. Kap. W-10**). Weitere Rezepte kann er im Laufe seines Abenteurerlebens erwerben bzw. erlernen. Zur Ausübung der Alchimie benötigt er ein Alchimistenset bzw. ein alchimistisches Laboratorium, das er als frisch gebackener Held noch nicht besitzt, da er mit den Werkzeugen seines Meisters seine Ausbildung absolvierte.
- *Artefaktkunde*: Ein Held, der dieses Talent beherrscht, kennt einige gängige magische Artefakte. Je höher sein Talentwert ist, umso mehr weiß er über diese besonderen Gegenstände.
  Bei magischen Artefakten, die gut beschrieben sind oder heute noch hergestellt werden, versetzt dieses Talent einen gelehrten Helden in die Lage, bestimmte Schlüsselfragen über das magische Artefakt herauszufinden. So kann er nach einer gelungenen Probe (die der SL je nach Schlüsselfrage erschweren kann) bestimmte Schlüsselfragen über ein Artefakt herausfinden. Je nach Wirkung des Artefaktes steigt der Schwierigkeitsgrad der Schlüsselfrage an. Durch die Probe kann er höchstens die Schlüsselfrage herausfinden, die dem halben Artefaktkundewert entspricht (mit dem Artefaktkundewert 10 kann der Held also höchstens die Schlüsselfrage zur fünften Wirkung herausfinden).
  Durch diese Probe kann der Held aber nur die Schlüsselfrage herausfinden, nicht jedoch die eigentliche Schlüsselinformation.
- *Erste Hilfe*: Nach einer Situation, in der der Held durch eine Verwundung LE verloren hat, kann innerhalb fünf Minuten deren direkten Auswirkungen gemildert werden.
  Folgende Auswirkungen hat die Erste-Hilfe-Probe (Verbandmaterial – auch improvisiert – vorausgesetzt):
  - Patzer: Der Verletzte versinkt für 1W6 Tage in tiefe Bewusstlosigkeit und kann nur durch Magie bzw. ein Wunder aus ihr erweckt werden.
  - Schwerer Misserfolg: Der Verletzte versinkt für 1W6 Stunden in tiefe Bewusstlosigkeit und kann nur durch Magie bzw. ein Wunder aus ihr erweckt werden.
  - Misserfolg: Die Verletzung wurde verbunden und eine mögliche Blutung gestillt, ein Bruch mehr schlecht als recht geschient usw.
  - Einfacher Erfolg: Die Verletzung wurde gut verbunden und eine mögliche Blutung gestillt, ein Bruch ordentlich geschient usw. Der Verletzte bekommt 1W3+1 LE an der Wunde zurück.
  - Guter Erfolg: Die Verletzung wurde gut verbunden und eine mögliche Blutung gestillt, ein Bruch ordentlich geschient usw. Der Verletzte bekommt 1W3+2 LE an der Wunde zurück.
  - Herausragender Erfolg: Die Verletzung wurde sehr gut verbunden und eine mögliche Blutung gestillt, ein Bruch sehr ordentlich geschient usw. Der Verletzte bekommt 1W3+3 LE an der Wunde zurück.
  - Kritischer Erfolg: Die Verletzung wurde perfekt verbunden und eine mögliche Blutung gestillt, ein Bruch optimal geschient usw. Der Verletzte bekommt 2W3+3 LE an der Wunde zurück.

  Die Erste Hilfe dauert je nach Schwere und Art der Verletzung zwischen einer und fünf Minuten. Der Ersthelfer verliert die Punkte an gA, die er dem Verletzten an LE zurückgibt.
  Die Wunde gilt nach Anwendung dieses Talentes als behandelt und kann nicht erneut durch Erste Hilfe versorgt werden, sehr wohl jedoch mit der Fähigkeit „Heilkunde Wunden“ (s.u.).
  Mit Hilfe des Talentes „Erste Hilfe“ bzw. des Talentes „Heilkunde Wunden“ können benutzte Verbände fachmännisch gereinigt werden, wenn sauberes Wasser und Seife (bzw. eine entsprechende Substanz bzw. ein passender Zauber) zur Verfügung stehen. Das Reinigen eines Verbandes dauert fünf Minuten, das Trocknen dauert je nach Witterung mindestens 30 Minuten. Für jeden erfolgreich gereinigten Verband muss der Heilkundige eine Fi-Probe ablegen. Bei Nichtgelingen ist das Verbandszeug dauerhaft unbrauchbar.
- *Heilkunde (Gifte)*: Um pflanzliche Gifte behandeln zu können, benötigt der Heiler das Talent Giftkunde. Mit einer gelungenen Talentprobe erkennt der Heiler das Gift und damit die Heilmöglichkeiten. Besitzt er kein Gegengift, so kann er unter Umständen (Alchimie) dieses selber herstellen (siehe **Kap. W-11**). Gelingt die Probe nicht, hat das keine negativen Auswirkungen für den Vergifteten.
- *Heilkunde (Krankheiten)*: Mit einer gelungenen Talentprobe erkennt der Heiler die Krankheit und damit die Heilmöglichkeiten und eventuelle Ansteckungsgefahren (siehe **Kap. W-12**). Gelingt die Probe nicht, hat das keine negativen Auswirkungen für den Erkrankten.
- *Heilkunde (Psyche)*: Bei psychischen „Verletzungen“ (z.B. Schock, Angst, Verwirrtheit, magische Angriffe auf die Psyche etc.) hat der Heilkundige die Möglichkeit, den Betroffenen zu „heilen“. Schockproben werden somit hinfällig. Je nach Situation muss der SL entscheiden, welche Auswirkungen eine gelungene bzw. misslungene Talentprobe hat.

- *Heilkunde (Wunden)*: Mit Hilfe dieses Talentes ist es dem Heiler möglich, offene Wunden bzw. Knochenbrüche zu versorgen. Voraussetzung hierfür ist eine entsprechende Wundheilerausrüstung (sprich: saubere Verbände), die nach jeder größeren Wundheilung wieder aufgefüllt werden muss. Gelingt die Talentprobe (diese wird um 5 Punkte erleichtert, wenn eine Erste-Hilfe-Probe vorher gelungen war), so wird die Wunde fachmännisch behandelt. Der Verletzte erhält die Punkte an kA zurück, die er durch die Verletzung verloren hat. Zusätzlich erhält er 1W6 LE sofort zurück.
  Jeden folgenden Tag regeneriert er einen LE der Wunde zusätzlich, bis die Verletzung vollständig verheilt ist. Dieser zusätzliche Heilpunkt erhält der Behandelte aber nur, wenn am Morgen die Verbände gegen saubere gewechselt werden. Dazu ist jedoch keine Probe nötig.
  Misslingt die Probe, so erhält der Verletzte so lange täglich keinen LE zurück, bis die Wunde erfolgreich von einem besseren Wundheiler (d.h. Tw: „Heilkunde Wunden“ ist mindestens einen Punkt besser) behandelt wurde. Patzer haben keine schlimmeren Auswirkungen.
  Jede Wunde muss separat behandelt werden und wird bei Erfolg mit * und bei einem Misserfolg mit # gekennzeichnet. Haben sich bei einer Wunde drei # angesammelt, so treten die Folgen eines Wundbrandes auf (s. **Kap. W-12**), die Wunde kann nun nur noch durch Magie, besondere Heilsalben (s. **Kap. W-10.3** oder ein Wunder geheilt werden.
  Der Regelmechanismus zum „Reinigen von Verbänden“ ist bei der Talentbeschreibung zur „Ersten Hilfe“ (s.o.) zu finden.
- *Himmelskunde*: Mit Hilfe dieses Talentes kennt der Spieler die wichtigsten Sterne und kann somit seinen Standort ungefähr bestimmen. Zusätzlich mit Mathematik kann er seinen Standort genau bestimmen.
- *Hypnose*: Die Hypnose kann auf zweierlei Weise angewendet werden. Ist das intelligente Wesen, das hypnotisiert werden soll, mit der Hypnose einverstanden, so wird eine einfache Hypnoseprobe gefordert. Eine solche Hypnose ist dann sinnvoll, wenn der Hypnotisierte unter großen Schmerzen leidet. Beim Hypnotisierten entfällt dann die Schockprobe. Will der Held ein intelligenzbegabtes Lebewesen gegen seinen Willen hypnotisieren, so muss die Talentprobe um ein Zehntel des Willenswertes des Wesens erschwert werden. Gelingt die Hypnotisierungsprobe, so kann der Held dem Wesen eine sinnvolle Befehlsfolge (kein Selbstmord!) in sein Unterbewusstsein pflanzen, die durch ein bestimmtes Signal immer wieder ausgelöst wird. Durch ein zweites, vorher vom Hypnotiseur festgelegtes Signal kann die Wirkung der Hypnose wieder aufgehoben werden. Nachdem dieses Signal gegeben wurde, kann sich der Hypnotisierte an keine seiner Taten in dieser Zeit erinnern.
  Wird der Hypnotisierte während der Ausführung der Befehlsfolge schwer verletzt oder stark behindert, so endet die Hypnose und er muss eine Schockprobe ablegen.
  Die Befehlsfolge muss der Intelligenz und den Fähigkeiten des Wesens angemessen sein.
- *Kräuterkunde*: Vorraussetzung für Kräuterkunde ist, dass der Charakter auch Pflanzenkunde beherrscht. Beim Erlernen dieses Talentes erfährt der Charakter alles über eine bestimmte Anzahl (2 pro Talentwert) für ihn interessanter Kräuter (die sich der Spieler entweder selbst aussucht oder vom Spielleiter bestimmt werden) und ist in der Lage, nach diesen fachkundig zu suchen oder diese selbst anzubauen. Er kennt ihre Eigenschaften, die beispielsweise für die Heilkunde von Bedeutung sind. Er weiß, wie man Kräuter haltbar machen kann und wie man sie verwendet. Außerdem kann der Kräuterkundige Aufgüsse, Tees, Umschläge usw. herstellen. Für die Erstellung aufwendiger Salben und Elixiere benötigt er aber das Talent Alchimie.
- *Magiekunde*: Magiekunde beinhaltet das allgemeine Wissen über die Magie. Durch dieses Talent wird ein Charakter nicht befähigt zu zaubern, sondern er kann hierdurch erkennen, welche Art von Magie (Gildenmagie, Hexerei usw.) gewirkt wird oder wie erschöpfend der Zauber für den Magiekundigen war.
- *Mathematik*: Ein Held, der dieses Talent beherrscht, ist in der Lage, Formeln zu berechnen und kennt sich in unterschiedlichen Bereichen der höheren Mathematik aus.
- *Meditation*: Die Meditation gibt eine Möglichkeit, die geistige und körperliche Ausdauer in größerem Umfang zu regenerieren, wie es normal möglich ist. Ist die Meditation erfolgreich, erhält der Held die in der **Tabelle d3** angegeben Punkte für gA und kA. Wird der Held während der Meditation durch eine der Stufe entsprechenden Störungen unterbrochen (Dauer der Meditation: eine Meditationsstufe·10 Minuten), erleidet er die Nachteile, die unter dem jeweiligen Schaden aufgeführt werden.
- *Pflanzenkunde*: Das Talent Pflanzenkunde beschreibt das Wissen eines Charakters über die Pflanzenwelt. Das bedeutet, er kennt die Eigenschaften der Pflanzen im Allgemeinen, weiß zum Beispiel, ob eine Pflanze genießbar oder ungenießbar ist. Er weiß auch, wann und wo er diese Pflanze finden kann.
- *Trophäenkunde*: Stirbt ein Lebewesen oder wird es gewaltsam getötet, so enthält sein Leichnam möglicherweise eine oder mehrere Trophäen, die für manchen Adligen oder Reichen große Schätze darstellen. Das Talent Trophäenkunde umfasst das Wissen über alte Trophäen (von welchem Wesen die Trophäe stammt) und das Wissen über die Präparierung von frischen Trophäen zur Haltbarmachung.
  Außerdem kann der Wert einer Trophäe mit Hilfe dieses Talentes eingeschätzt werden, wobei be-

achtet werden muss, dass manche Trophäen nur bei bestimmten Rassen oder Personen einen Wert besitzen.
- *Rechnen*: Dieses Talent umfasst die Grundrechenarten.
- *Rüstungskunde*: Wendet ein Spieler dieses Talent auf eine fremde Rüstung an, so erkennt er deren Rüstungsqualität.
  Neben der allgemeinen Rüstungskunde gibt es spezielle Rüstungskunden, wie z.B. „Rüstungskunde (Lederrüstung)“. Bei einer gelungen Talentprobe einer speziellen Rüstungskunde erfährt der Held die Rüstungsqualität einer zur Rüstungskunde passenden Rüstung und kann beurteilen, ob die Rüstung (wie stark) beschädigt ist und wie sie repariert werden könnte.
- *Waffenkunde*: Wendet ein Spieler dieses Talent auf eine fremde Waffe (oder Schild) an, so erkennt er deren Waffenqualität.
  Neben der allgemeinen Waffenkunde gibt es spezielle Waffenkunden, wie z.B. „Waffenkunde (Bögen)“. Bei einer gelungen Talentprobe einer speziellen Waffenkunde erfährt der Held die Waffenqualität einer zur Waffenkunde passenden Waffe und kann beurteilen, ob die Waffe (wie stark) beschädigt ist und wie sie repariert werden könnte.

3.3.5 Handel und Handwerk

- *Lederverarbeitung*: Mit Hilfe dieses Talentes kann der Spieler Tierhäute zu Leder weiterverarbeiten und Lederwaren ausbessern. Um eine lederne Rüstung zu reparieren, muss der Spieler zuerst eine Talentprobe der zugehörigen speziellen Rüstungskunde erfolgreich bestehen, um die Beschädigung zu erkennen. Gelingt ihm danach eine Talentprobe „Lederverarbeitung“, so steigt die Rüstungsqualität (RQ) um einen Punkt (aber niemals über den Maximalwert). Misslingt die Probe, so sinkt die RQ um einen Punkt. Pro Beschädigung kann diese Probe nur einmal angewendet werden. Grundvoraussetzung für eine Probe aller drei Bearbeitungstalente (Lederverarbeitung, Holzbearbeitung und Schmieden) sind die richtigen Werkzeuge.
- *Holzbearbeitung*: Wie bei der Lederverarbeitung kann ein Spieler, der Holzbearbeitung beherrscht, Holzwaffen und Holzschilde reparieren. Auch sonstige Holzarbeiten kann er erledigen.
  Um eine beschädigte Waffe oder ein Schild zu reparieren, muss der Held wie bei dem Talent „Lederverarbeitung“ vorgehen, wobei zum Erkennen der Beschädigung eine spezielle Waffenkunde vonnöten ist.
- *Schmieden*: Dieses Talent umfasst die Reparatur von Metallwaffen und Metallrüstungen.
  Um eine beschädigte Metallwaffe, Metallschild oder Metallrüstung zu reparieren, muss der Held wie bei dem Talent „Lederverarbeitung“ vorgehen, wobei zum Erkennen der Beschädigung der Waffe eine spezielle Waffenkunde und für die Rüstung das Talent „Rüstungskunde“ vonnöten ist.
  Diese und sonstige Schmiedearbeiten (Beschlagen von Pferden usw.) kann der Held nur in einer Schmiede ausführen.
- *Feilschen*: Je besser die Probe gelingt, um so höher sollte der Rabatt ausfallen.
- *Schätzen*: Diese Probe macht grundsätzlich der SL. Je nach Ausgang der Probe teilt er dem Spieler mit, welchen Wert der Gegenstand hat.
- *Töpfern*: Hat der Held Wasser und Lehm zur Verfügung, so kann er wasserdichte Gefäße formen. Diese müssen vor der Benutzung allerdings noch gebrannt werden.

3.3.6 Unterwelt

- *Giftkunde*: Ein Held, der sich mit Giften gut auskennt, beherrscht die Giftkunde. Bedingung für dieses Talent ist bei pflanzlichen Giften die Pflanzenkunde, bei tierischen Giften Tierkunde und bei mineralischen Giften die Mineralogie. Der Wert der Giftkunde kann nicht höher steigen als der korrespondierende Talentwert. Verschiedene Gifte sind im **Kapitel W-11** beschrieben. Dem Helden bekannte Gifte sollte er ab einem Talentwert von 10 in seiner Nahrung automatisch erkennen.

3.3.7 Darstellung und Kommunikation

- *Abrichten*: Um ein in der Wildnis geborenes Tier an den Menschen zu gewöhnen, muss der Spieler eine Abrichten-Probe ablegen. Diese Probe wird durch die Art und das Alter des Tieres modifiziert. Vor dieser Probe muss das Tier über eine gewissen Zeitraum in menschlicher „Obhut“ gelebt haben.
- *Bekehren*: Der Spieler legt eine Bekehren-Probe ab, wenn er sein „Opfer“ von seinem Glauben überzeugen will. Gelingt diese Probe, so wird in Zukunft das „Opfer“ den Gott bzw. Kult verehren. Die Bekehren-Probe sollte durch die Klugheit und Gläubigkeit des zu Bekehrenden modifiziert werden.
- *Geisterbeschwörung*: Ein Geisterbeschwörer ruft einen Geist herbei, indem er nachts den Namen des Geistes ruft. Dabei muss sich der Geist in der Nähe befinden. Gelingt die Beschwörung, so erscheint der Geist aus dem Astralraum und dringt in den Geisterbeschwörer ein. Nun können Außenstehende den Geist befragen. Dieser ist gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten. Er spricht dabei aus dem Geisterbeschwörer heraus. Pro Minute verliert der Geisterbeschwörer 5 gAP. Sinkt seine geistige Ausdauer auf oder unter Null, so ist die Beschwörung zu Ende. Gelingt die Probe nicht, so ist es die Entscheidung des Geistes, ob er erscheint oder nicht. Er ist in diesem Falle aber nicht gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten und kann die Antwort auch verweigern. Er hat dabei auch die Möglichkeit, die Beschwörung jederzeit abzubrechen.

- *Körpersprache lesen*: Abhängig von der Probe sollte der SL entscheiden, welche Gemütsregungen der Spieler aus der Körpersprache des Beobachteten ablesen kann.
- *Lehren*: Helden mit diesem Talent sind in der Lage, als Lehrmeister zu fungieren. Sie können als einzige schwierige Talente weitergeben. Auch bei der Vermittlung anderer Talente sind sie effektiver.
- *Lippenlesen*: Um erfolgreich Lippen lesen zu können, darf das „Opfer" keinen Bart haben, muss gut sichtbar sein und seine Sprache muss dem Lesenden bekannt sein. Der SL sollte entscheiden, wie viel der Spieler versteht.
- *Musizieren*: Jedes vom Spieler erlerntes Musikinstrument hat seinen eigenen Talentwert. Der Schwierigkeitsgrad des Talentes ist abhängig vom Musikinstrument.
- *Rassenkenntnis*: Dieser Begriff steht stellvertretend für die Talente Amazonenkenntnis bis Zwergenkenntnis. Welche Rasse gemeint ist, hängt immer von der Rasse des Charakters ab. Werden alle Talente der Rassenkenntnis gemeint, so steht in der Regel „Alle Rassenkenntnisse" an den entsprechenden Stellen.
  Die Rassenkenntnisse können nur durch einen Lehrmeister gesteigert werden, wenn man nicht bei der Rasse lebt. Hält man sich im Lebensraum der Rasse auf, so kann sie durch Lernpunkte gesteigert werden. Als Mitglied der Rasse beträgt der Gsg 12; als Nichtangehöriger ist der Gsg gleich 20.
- *Sprache lesen / schreiben*: Es ist keinesfalls selbstverständlich, dass eine gesprochene Sprache vom Spieler auch gelesen und geschrieben werden kann. Deshalb hat jede Sprache neben dem Sprechen-Talentwert auch einen Schrifttalentwert. Bis auf Ausnahmefälle kann ein Spieler, der eine Sprache lesen kann, sie auch schreiben.
- *Sprache sprechen*: Jeder einzelnen Sprache wird ein eigener Talentwert „Sprechen" zugeordnet. Jeder Held erhält abhängig von seinem Geburtsland eine Muttersprache. Zusätzlich existieren auf Orota mehrere sehr weit verbreitete Sprachen, z.B. die Händlersprache und andere Linguae Francae (Einzahl: Lingua Franca). Seine Muttersprache erhält er als erlerntes Talent, seine Lingua Franca als soziales/rassisches Talent.
- *Stimmenimitation*: Der Held ist in der Lage, mit der Stimme einer anderen Person zu reden. Dessen Stimme muss er vorher allerdings einen längeren Zeitraum lang gehört haben. Ein Stimmenimitator kann nur dann erfolgreich sein, wenn ihm die Sprache, in der er spricht, vertraut ist. Die Stimmen von rassefremden Personen zu imitieren ist enorm schwierig und gelingt nur sehr erfahrenen Imitatoren.
- *Tierdressur*: Um einem Tier bestimmte Tricks beizubringen, muss der Spieler nach einer bestimmten Lern- bzw. Lehrdauer eine Probe ablegen. Diese Probe sollte vom SL modifiziert werden, abhängig von Tierart und den natürlichen Fähigkeiten des Tieres.
- *Verführungskunst*: Gelingt eine Probe beim anderen Geschlecht, so entscheidet der SL, wie weit die Verführung geht (eventuelle Reitenprobe?).

3.4 Steigerung von Talenten

3.4.1 Wann kann man ein Talent steigern?
3.4.2 Schwierigkeitsgrad
3.4.3 Lernpunkte
3.4.4 Steigerung durch Lernpunkte
3.4.5 Steigerung mit Hilfe eines Lehrmeisters
3.4.6 Alternatives System

3.4.1 Wann kann man ein Talent steigern?

Ob ein Talent gesteigert werden kann, hängt von mehreren Faktoren ab. Ist der Talentwert kleiner als 10, so benötigt der Spieler nur genügend Lernpunkte, um das Talent zu steigern (der Schwierigkeitsgrad eines Talentes gibt an, wie viele Lernpunkte benötigt werden, um es um einen Punkt zu steigern, s. **Kap. 3.4.2**). Eine solche Steigerung ist jederzeit innerhalb eines Abenteuers möglich, wenn der SL nichts dagegen einzuwenden hat.
Ist der Tw hingegen größer oder gleich 10, so reichen genügend Lernpunkte jedoch nicht mehr aus, um dieses Talent zu steigern. In diesem Fall muss der Held einen Lehrmeister aufsuchen, um das Talent zu steigern (s. **Kap. 3.4.5**). Eine solche Steigerung ist zeitaufwendig, daher in der Regel nicht während eines Abenteuers durchzuführen.

3.4.2 Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad gibt an, wie schwer es für einen Helden ist, ein Talent zu steigern. Jedes Talent für sich ist unterschiedlich schwer zu erlernen. Der Grundschwierigkeitsgrad (Gsg) jedes Talentes kann **Tabelle a9** entnommen werden, er liegt zwischen 10 (sehr leicht) und 25 (unglaublich schwer). Dieser Grundschwierigkeitsgrad wird durch die erste und zweite Eigenschaft der Helden modifiziert, da es einem Helden mit sehr guten Eigenschaftswerten leichter fallen sollte, ein Talent zu steigern, als jemand, der schlechtere Eigenschaftswerte sein eigen nennt.
Der Schwierigkeitsgrad wird folgendermaßen bestimmt:

$$Schwierigkeitsgrad = Gsg - \left(\frac{1.\,Eigenschaft}{30} + \frac{2.\,Eigenschaft}{60} \right),$$

mathematisch gerundet.

3.4.3 Lernpunkte

Wendet ein Spieler ein Talent sinnvoll an, so bekommt er unabhängig vom Erfolg der Probe einen Lernpunkt.

Diese Lernpunkte sollte der Spieler auf dem Charakterbogen in Form einer Strichliste aufschreiben, da sie für das Steigern der Talente benötigt werden.

3.4.4 Steigerung durch Lernpunkte

Grundvoraussetzung:
- *Tw < 10*
- *Talent erfordert keinen Lehrmeister*

Hat der Spieler genügend Lernpunkte für das zu steigernde Talent gesammelt, also mindestens so viele, wie der Schwierigkeitsgrad beträgt (s.o.), so kann er versuchen, das Talent zu steigern. Nach dem Steigerungsversuch zieht er die Zahl der benötigten Lernpunkte von seinem Lernpunktekonto ab, egal, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht.
Um ein Talent zu steigern, würfelt der Spieler eine Talentprobe gegen dieses Talent. Gelingt die Probe **nicht (!)**, so steigt der Talentwert um einen Punkt. Ein Talentwert über 20 ist nicht möglich.

3.4.5 Steigerung mit Hilfe eines Lehrmeisters

Grundvoraussetzungen:
- *Lehrmeister hat einen höheren Talentwert im zu steigernden Talent als der Lernende*
- *Tw: Lehren ist größer als der zu erlernende Tw*
- *Lernvoraussetzungen müssen stimmen*
- *Lehrmeister muss bereit sein zu unterrichten*

Zur ersten Voraussetzung: Um das Talent zu unterrichten, muss der Lehrmeister natürlich besser sein als der Schüler.
Zur zweiten Voraussetzung: Je höher der zu erlernende Talentwert ist, umso besser muss der Lehrmeister Lehren können. Diese Bedingung wird dadurch erfüllt, dass der Tw: Lehren des Lehrmeisters über dem Talentwert des zu erlernenden Talentes liegen muss.
Zur dritten Voraussetzung: Die richtigen Lernvoraussetzungen müssen gegeben sein. Ein Beispiel verdeutlicht dieses: um sich mit der Alchimie befassen zu können, müssen ein Labor, Chemikalien, Bücher etc. vorhanden sein.
Zur vierten Voraussetzung: Wichtig ist, dass der Lehrmeister bereit ist, den Lernenden zu unterrichten. In der **Tabelle b4** sind in der Spalte „Voraussetzung zum Lernen“ die Erfahrungsstufen (ST) angegeben, um einen bestimmten Tw erlernen zu können.
Sind alle Bedingungen zum Lernen beim Lehrmeister erfüllt, so kann in der **Tabelle b4** nachgeschlagen werden, wie teuer das Erlernen ist und wie lange es dauert.
Für die Kosten multipliziert der Spieler den Schwierigkeitsgrad (s. **Kap. 3.4.2**) mit dem Kostenfaktor, für die Lerndauer mit dem Dauerfaktor. Hatte der Held bereits Lernpunkte gesammelt, so kann er diese vom Schwierigkeitsgrad abziehen, wodurch sich Kosten und Lerndauer verringern. Dabei können jedoch Kosten und Lerndauer nicht auf oder unter Null sinken. Als Mindestlerndauer gilt der Dauerfaktor, als Grundkosten der Kostenfaktor.
Nach Ende der Lerndauer und Begleichen der Kosten verfallen alle Lernpunkte und der Spieler kann einen Steigerungsversuch vornehmen (siehe **Kapitel 3.4.4**).

3.4.6 Alternatives System

Ist den Spielern oder auch dem SL diese Prozedur zu aufwendig, so kann der SL am Ende eines Abenteuers den Spielern mitteilen, bei welchen Talenten sie einen Steigerungsversuch machen dürfen. Bei diesem Vorgehen werden die Lernpunkte völlig überflüssig, jedoch sind die Spieler ein wenig von der „Gnade“ des SL abhängig.
Es gilt jedoch auch hier die Grenze, dass ab einem Tw von 10 ein Lehrmeister erforderlich ist, wobei der SL diese Beschränkung je nach Art des Abenteuers modifizieren kann.

3.5 Berufe

Viele Abenteurer haben, bevor sie ihre Heimat verließen, einen Beruf erlernt, meistens den der Eltern. Daher ist wichtig, die soziale Herkunft und die Rasse zu beachten. Die Voraussetzungen für das Erlernen eines Berufes findet man in **Tabelle a8**. Hat der Charakter einen Beruf erlernt, so hat er natürlich auch die damit in Verbindung stehenden Talente erlernt. Welche Talente das sind, steht ebenfalls in **Tabelle a8**.

Beschreibung von Berufen:
Es folgt die Beschreibung einiger Berufe, die erklärungsbedürftig sind.
- *Apotheker*: Der Apotheker ist in der Lage, verschiedenste alchimistische Rezepte zuzubereiten, Kräuter zu erkennen und zu trocken. Um dieses zu bewerkstelligen braucht er ein kleines Labor (oder seine Apotheke) oder im Notfall ein Alchimistenset. Er ist in erster Linie ein Händler von Kräutern und Heilmitteln, die er auf Basaren oder als fahrender Händler an den Mann bzw. die Frau bringt.
- *Astronom*: Ein Astronom ist ein gebildeter Mensch, der Wissen über die Sterne sammelt und dieses Wissen auswertet.
- *Geisterbeschwörer*: Ein Geisterbeschwörer hat die Fähigkeit, nachts einen Geist zu rufen.
- *Gelehrter*: Ein Gelehrter kann jede von ihm gesprochene Sprache lesen und schreiben. Zusätzlich kann er eine weitere Sprache sprechen. Neben seinen normalen Talenten beherrscht er zwei Wissenstalente zusätzlich.
- *Grobschmied*: Dieser Schmied stellt in seiner Schmiede schwere Werkzeuge her (z.B. Pflüge) und beschlägt dort Pferde.
- *Kürschner*: Der Kürschner stellt aus Tierfellen Leder und Pelze her.
- *Kunstschmied*: Dieser Schmied stellt feinste Metallgegenstände her, z.B. Schmuck.

- *Schlosser*: Diese Berufsgruppe stellt Werkzeuge her und öffnet nebenbei Türen.
- *Waffenschmied*: Dieser Schmied stellt Waffen her und kann sie teilweise sogar reparieren.

4 Kampfsystem

Kapitelübersicht:

4.1 Der Kampf im Rollenspiel
4.2 Relevante Kampfwerte
4.3 Kampfverlauf im Nahkampf
4.4 Kampfverlauf zu Pferd
4.5 Kampfverlauf im Fernkampf
4.6 Kampfauswirkungen
4.7 Erlernen und Verbessern der Kampffertigkeiten
4.8 Herstellung und Reparatur von Waffen, Schilden und Rüstungen
4.9 Besondere Schäden
4.10 Beschreibung besonderer Waffen, Rüstungen, Gegenstände und Kampftechniken

4.1 Der Kampf im Rollenspiel

Wie in allen „ordentlichen“ Rollenspielen kommt es im Laufe eines Abenteuers zu mehr oder weniger gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen zwei oder mehreren Gegnern. Wie solch ein Kampf verlaufen soll, behandelt dieses Kapitel.

4.2 Relevante Kampfwerte

Jeder Charakter hat verschiedene Werte und Eigenschaften, die für den Kampf relevant sind. Diese Werte finden sich in der Regel auf der Rückseite des Charakterbogens. Diese Werte sind:

4.2.1 Attacke-, Parade- und Fernkampf-Grundwert (AGw, PGw, FGw)

Es gibt drei Grundwerte für alle Kampfhandlungen: den Attacke-Grundwert (AGw), der Parade-Grundwert (PGw) sowie den Fernkampf-Grundwert (FGw). Diese werden durch die Gewandtheit bzw. Fingerfertigkeit bestimmt (s. **Tabelle a3**).
Diese Werte geben die natürlichen Fähigkeiten eines Helden an, wie gut er im Kampf agieren kann. Dabei ist diese Agilität aufgeschlüsselt in die Fähigkeit, sich im Nahkampf mit dem Gegner zu messen (z.B. das klassische Duell) oder Fernwaffen einzusetzen (z.B. der klassische Bogenschuss).

4.2.2 Waffenfertigkeiten (AWf, PWf, FWf)

Die Waffenfertigkeiten einer Waffe (z.B. Langschwert, Degen oder Morgenstern usw.) geben an, wie gut ein Held mit dieser speziellen Waffe attackieren und parieren kann. Die Waffenfertigkeiten einer Waffe können im Laufe eines Abenteurerlebens steigen aber auch sinken.
Da man mit Schilden in der Regel nur pariert, besitzt es im Gegensatz zu Waffen nur einen Wert für die Parade-Waffenfertigkeit (PWf). Dieser Wert gibt an, wie gut ein Held mit solchen Schilden parieren kann.
Wurf- und Schusswaffen wird ein Wert zugeordnet, der sich Fernkampf-Waffenfertigkeit nennt. Dieser Wert gibt an, wie gut ein Held mit dieser Art von Fernwaffen umgehen kann.
Zu Beginn seiner Abenteurerlaufbahn bekommt ein Held abhängig von seiner Rasse und seiner Klasse Waffen, die er in seiner Jugend erlernt hat.
Die Anfangswerte der Attacke-Waffenfertigkeit (AWf), der Parade-Waffenfertigkeit (PWf) und der Fernkampf-Waffenfertigkeit (FWf) können den Waffentabellen (siehe **Tabellen c8 / c10 / c11**) entnommen werden.
Will ein Held mit einer Waffe kämpfen, die er nicht erlernt hat, so sind seine Waffenfertigkeiten niedriger als diejenigen, die in den oben genannten Tabellen angegeben sind (die Tabellenwerte gelten immer für erlernte Waffen). Die Waffenfertigkeiten für eine ungelernte Waffe sind um 3 Punkte niedriger, wenn der Held eine andere Waffe aus den Waffenbereich (s. **Kap. 4.8.2**) erlernt hat. Ein Malus von 6 Punkten gilt, wenn der Held keine ähnliche Waffe erlernt hat.
Diese Regelung gilt nicht bei Schilden, denn diese müssen alle von Grund auf erlernt werden. Es ist also nicht erleichtert, wenn man mit einem Rundschild umgehen kann und nun mit einem Turmschild kämpfen will.

4.2.3 Attackewert, Paradewert und Fernkampfwert (Aw, Pw, Fw)

Diese drei Werte geben an, wie gut ein Held in einer Kampfsituation attackieren, parieren bzw. werfen/schießen kann. Je höher die Werte sind, desto erfolgreicher kann der Held kämpfen.
Der Spieler ermittelt seinen Attacke-, Parade- und Fernkampfwert (Aw, Pw, Fw) für jede Waffe, die er einsetzen will, indem er seine Grundwerte (s. **Kap. 4.2.1**) und die Waffenfertigkeiten der verwendeten Waffe (s. **Kap. 4.2.2**) addiert, also:

$$\begin{aligned} Aw &= AGw + AWf, \\ Pw &= PGw + PWf, \\ Fw &= FGw + FWf. \end{aligned}$$

4.2.4 Trefferpunkte

Die Tefferpunkte (TP) einer Waffe beschreiben die Höhe des Schadens, die diese Waffe verursachen kann. Die TP jeder Waffe werden in den **Tabellen c8 / c10** angegeben.

4.2.5 Schadensbonus (SB)

Die Trefferpunkte einer Waffe werden durch den Schadensbonus (SB) erhöht. Zu beachten ist, dass ein Schadensbonus aufgrund einer sehr hohen Körperkraft bei Fernkampfwaffen keine Auswirkungen auf die TP hat. Ein Schadensbonus durch hohe Gewandtheit zählt aber auch bei Fernwaffen.
Der SB wird anhand **Tabelle a3** ermittelt.

4.2.6 Lebensenergie (LE)

Der zentrale Wert Lebensenergie (LE) ist in **Kapitel 2.1** ausführlich beschrieben. Er hängt entscheidend von Rasse, Konstitution und Körperkraft des Helden ab.

4.2.7 Rüstungsschutz (RS)

Besitzt der Held eine Rüstung, so sollte man zunächst die **Kapitel 4.8.5 und 4.8.6** lesen. Hier wird beschrieben, in welcher Form unterschiedliche Rüstungen Schutz vor Schaden bieten. Dieser Schadensschutz wird ausgedrückt in dem Wert des Rüstungsschutzes (RS), der angibt, wie viele Trefferpunkte (TP, s. **Kap. 4.2.4**) die Rüstung auffangen kann, ohne dass der Rüstungsträger verletzt wird.

4.3 Kampfverlauf im Nahkampf

Grundsätzlich wird ein Kampf in einzelne Abschnitte, nämlich Kampfrunden (KR), aufgeteilt. In einer Kampfrunde wird sich bewegt, angegriffen und verteidigt. Wie lange eine Kampfrunde dauert, kann nicht genau gesagt werden. Sie dauert bei einem Duell zwischen zwei Gegnern sicherlich weniger lange als bei einem taktischen Kampf gegen mehrere Gegner mit Gegnerwechsel.

4.3.1 Bewegungsphase und Kampfphase

Zu Beginn jeder Kampfrunde hat jedes am Kampf beteiligte Wesen die Möglichkeit, sich zu bewegen (unabhängig von seinem Reaktionswert), so lange es von weniger als vier Gegnern umzingelt ist (s. **Kap. 4.3.8.6**). Anschließend folgt die Kampfphase.
In der Bewegungsphase kann sich ein Held maximal so viele Meter bewegen, wie sein Schnelligkeitswert groß ist. Bewegt er sich nur ein Zehntel der maximalen Strecke, so kann er in derselben Kampfrunde noch parieren und angreifen. Bewegt er sich weiter von seinem Gegner fort als ein Zehntel seines Schnelligkeitswertes so gilt diese Bewegungsphase als eingeleitete Flucht (s. **Kap. 4.3.9.8**).
In der Kampfphase dürfen die Gegner endlich aufeinander eindreschen und sich ordentlich verhauen.
Die Trennung des Kampfverlaufes in eine Bewegungs- und Kampfphase entspricht sicherlich nicht einem realen Kampfverlauf. Hier finden Bewegung und Angriff/Verteidigung parallel statt. In sehr komplexen Kampfsituationen kann (und sollte) der SL diese Reihenfolge beliebig verändern.

Alternativregel:
In jeder Kampfrunde kann der Spieler genau eine Aktion durchführen (entweder Bewegung oder Nahkampf). Im Nahkampf kann sich ein Kämpfer maximal ein Zwanzigstel seines Schnelligkeitswertes in Metern bewegen, ohne dass die Regeln zur Flucht (s. **Kap. 4.3.9.8**) angewendet werden müssen.

4.3.2 Initiative und Reaktion

Die Initiative entscheidet, wer wen als Erster angreifen (bzw. bei Anwendung der Alternativregel agieren) darf. Zu diesem Zweck werden die Reaktionswerte (Re) der am Kampf Beteiligten verglichen, wenn diese offen aufeinander treffen (beachte den mögl. Überraschungseffekt!). Ist die erste Kampfrunde abgelaufen und alle Eventualitäten geklärt, so werden die reinen Reaktionswerte verglichen.

4.3.3 Angriff und Verteidigung im Kampfverlauf

Angreifer und Verteidiger würfeln gleichzeitig mit einem W20 und addieren dazu ihren Aw bzw. Pw. Diese beiden Werte werden miteinander verglichen. Liegt der Wert des Angreifers höher als der des Verteidigers, so hat er ihn an der Brust getroffen. Besondere Regeln gelten für gezielte Angriffe (siehe **Kap. 4.3.9.10**).
Hat der Angreifer bzw. der Verteidiger eine 20 mit dem W20 gewürfelt, so hat er glücklich getroffen bzw. herausragend pariert (siehe **Kap. 4.3.6**).
Bei einer Eins mit dem W20 hat der Kämpfer gepatzt, d.h., sein Schlag ist ihm überhaupt nicht gelungen. Die Auswirkungen werden in **Kap. 4.3.7** beschrieben.
Der Verteidiger hat nicht immer die Möglichkeit, die Schläge seines Gegners zu parieren.

4.3.3.1 Ausweichen

Mit jeder Waffe kann der Verteidiger genau einmal parieren; also mit einer Waffe einmal, mit zwei Waffen (wobei ein Schild als Waffe zählt) zweimal - mehr wird für einen Humanoiden schwierig.
Kommen mehr Schläge auf den Verteidiger zu oder hat er überhaupt keine Waffe, so kann er den Angriffen nur ausweichen, d.h. statt Pw + W20 bei der Parade hat er nur PGw + W20 (das ist weniger als Pw + W20, da gilt: Pw = PGw + PWf).
Doch auch das Ausweichen hat seine Grenzen: insgesamt kann der Verteidiger nur dreimal parieren/ausweichen, wobei der Spieler entscheiden kann welche Schläge er parieren und welchen er ausweichen will. Danach kann er nicht mehr ausweichen, aus der Sicht des Angreifers bedeutet dies einen Freischlag (s.u.). Immerhin steht dem Verteidiger noch sein PGw zu, schließlich bietet er sich dem Angreifer nicht als Opfer an. Also:

Parieren:	$Pw + W20 = PGw + PWf + W20$
Ausweichen:	$PGw + W20$
nicht Ausweichen (= Freischlag):	PGw

4.3.3.2 Freischlag

Immer wieder kommt es vor, dass ein Gegner keine Möglichkeit zur Gegenwehr hat (z.B. bei flüchtenden Widersachern (s. **Kap. 4.3.9.8**) oder wenn schon drei Angreifer verteidigt wurde). In solch einem Fall hat der Angreifer einen Freischlag (entweder in derselben Kampfrunde wenn er noch nicht attackiert hat oder in der nächsten Kampfrunde wenn ihm eine Re-Probe gelingt). Dazu würfelt er eine normale Attacke. Liegt das Ergebnis über dem PGw des Verteidigers, so hat er getroffen. Auch bei Freischlägen gelten die Modifikationen für gezielte Angriffe (s. **Kap. 4.3.9.10**).

4.3.4 Schaden

Hat der Angreifer getroffen, so erleidet der Verteidiger einen Schaden, d.h. es werden Punkte von der Lebensenergie (LE) abgezogen. Es gilt:

$$Schaden = TP + SB - RS.$$

Dabei werden die Trefferpunkte (TP) gemäß der Waffe des Angreifers ausgewürfelt, der Schadensbonus (SB) ist eine Eigenschaft des Angreifers und der Rüstungsschutz ein Merkmal der Rüstung des Verteidigers. Die Auswirkung verlorener Lebensenergie sind in **Kapitel 2.1** nachzulesen.
Natürlich kann ein Schaden nie negativ sein, auch wenn das bei entsprechend hohem RS rechnerisch ginge.
Verliert ein Körperteil durch einen einzelnen Treffer mehr als die Hälfte seiner LE, so ist eine Körperschockprobe nötig. Dabei handelt es sich um eine Ko-Probe, die in den **Tabellen d1 / c8** ausführlich erklärt wird.

4.3.5 Zurückstoßen (optionale Regel)

Die Wucht einer Waffe kann dem Gegner mehr als nur Schaden zufügen. Ein entsprechend kräftiger Schlag kann den Gegner zusätzlich rückwärts taumeln lassen. Wenn man an höhergelegene Kampforte denkt, kann die Stoßwirkung ein größeres Problem darstellen als der primäre Waffenschaden.
Eine Stoßwirkung wird ausschließlich von stumpfen Hieb-, Stangen- und entsprechenden natürlichen Waffen erzielt. Der Getroffene wird nur dann zurückgestoßen, falls die verursachten Trefferpunkte über einem Zehntel des Körpergewichtes liegen. Für je 3 weitere Treffpunkte, die ein Zehntel des Körpergewichtes übertreffen, wird das getroffene Ziel um einen weiteren Meter zurückgestoßen. Für die Stoßwirkung ist es unerheblich, ob das Opfer pariert hat oder nicht. Sollte einer Attacke erfolgreich ausgewichen werden, tritt natürlich keine Stoßwirkung ein.
(Beispiel: Der Halbling Bibo wird vom Ork Grimgork getroffen. Der Ork verursacht 14 TP bei dem 75 kg wiegenden Bibo. Bei 8 TP würde also noch keine Stoßwirkung eintreten. Bei 9 TP würde Bibo aber einen Meter zurückgestoßen. Bei 14 verursachten Trefferpunkten beträgt der Rückstoß daher 2 Meter. Bei 15 TP wäre Bibo hingegen 3 Meter zurückgetrieben worden.)
Der zurücktaumelnde Getroffene muss natürlich eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe ablegen, um nicht hinzufallen. Die Probe kann natürlich aufgrund des Erschöpfungsgrades (+15 bei Ausdauer 0), der Bodenbeschaffenheit und des bisher erlittenen Schadens (+2 für jeden Schadenspunkt) erschwert werden. Berittene müssen anstelle der Geschicklichkeitsprobe eine Reitenprobe ablegen.
Wird der Getroffene gegen ein festes und unnachgiebiges Objekt (verschlossene Türe, Wand, Baum usw.) gestoßen, verursacht jeder Meter Stoß 1W6 Trefferpunkte an einer zufällig festgestellten Trefferzone.
(Beispiel: Hätte Bibo direkt vor einer Wand gestanden, so würden in der ermittelten Körperzone, die unabhängig vom Primärschaden festgelegt wird, 2W6 Trefferpunkte verursacht.)
Wird der Getroffene gegen ein kleines Objekt (Kommode, Tisch, Stuhl usw.) oder eine Person gestoßen, so muss eine weitere Geschicklichkeitsprobe abgelegt werden. Die tangierte Person muss natürlich auch eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, um nicht hinzufallen. Für je drei volle Meter Rückstoß gegen kleine Objekte oder Personen, verursacht der Zusammenprall 1W6 Schaden an einer zufälligen Trefferzone.
Gegen einen Schlag kann man sich aber abstützen. Diese Absicht muss vor dem Angriff erklärt werden. Es darf sich dann nicht bewegt werden. Ein Ausweichen ist ebenfalls nicht mehr möglich. Während des Abstützens wird dann ein Zehntel des Körperkraftwertes und der Talentwert „totale Verteidigung“ addiert.
(Beispiel: Bibo hat Stärke 24 und einen Talentwert in „totaler Verteidigung“ von 8. Hätte er sich vor dem Schlag von Grimgork abgestützt, so wäre er nicht zurückgestoßen worden. Erst bei einem Schlag von 19 Trefferpunkten wäre er einen Meter zurückgeworfen worden.)

4.3.6 Glücklicher Treffer und herausragende Verteidigung

Hat der Angreifer eine 20 gewürfelt, so hat er einen glücklichen Treffer gelandet. Dieser kann vom Verteidiger nur dann pariert werden, wenn diesem eine herausragende Verteidigung gelingt. Eine herausragende Verteidigung ist dann erreicht, wenn der Verteidiger ebenfalls eine 20 würfelt. Egal wie gut der Angriff war, eine 20 des Verteidigers pariert jeden Angriff! **Tabelle c3** beschreibt die Auswirkungen eines glücklichen Treffers, **Tabelle c4** die der herausragenden Verteidigung. Ist die ausgewürfelte Auswirkung aus der Tabelle nicht sinnvoll, so muss die Auswirkung erneut ausgewürfelt werden, so lange, bis sie sinnvoll erscheint.

4.3.7 Attacke-, Parade- und Fernkampfpatzer

Würfelt der Angreifer oder der Verteidiger im Kampf eine Eins, so haben sie in ihrer Aktion gepatzt, ihr Schlag ist also ziemlich in die Hose gegangen. Die Auswirkungen dieser Patzer werden in **Tabelle c5** (Attackepatzer), **Tabelle c6** (Paradepatzer) und **Tabelle c7** (Fernkampfpatzer) beschrieben. Ist die ausgewürfelte Auswirkung aus der Tabelle nicht sinnvoll, so muss die Auswirkung erneut ausgewürfelt werden, so lange, bis sie sinnvoll erscheint.

4.3.8 Besondere Kämpfer und Kämpfe

Zu den „Besonderen Kämpfern“ gehören alle im Vergleich zu einem menschengroßen Humanoiden besonders große oder kleine Kämpfer, unheimlich reaktionsschnelle Helden und Linkshänder.
Besondere Kämpfe sind Gefechte gegen Untote und magische Wesen sowie die Situation der Umzingelung eines Kämpfers von vier oder mehr Gegnern.

Auch gilt ein Angriff von hinten als eine besondere Kampfsituation.

4.3.8.1 Kleine Kämpfer

→ *Kämpfer ist 50 cm kleiner als sein Gegner*
Erfüllt ein Kämpfer die oben genannte Grundvoraussetzung, so erhält er beim gezielten Angriff auf die Beine des Gegners keine Modifikation des Angriffswertes, will er hingegen den Kopf des Gegners gezielt angreifen, so verdoppelt sich die Modifikation des Aw (siehe **Tabelle c2**). Die Parade des Verteidigers ist wie in **Tabelle c2** modifiziert.

4.3.8.2 Große Kämpfer

→ *Kämpfer ist 50 cm größer als sein Gegner*
Erfüllt ein Kämpfer die oben genannte Grundvoraussetzung, so erhält er beim gezielten Angriff auf den Kopf des Gegners eine Modifikation von nur –2 auf den Angriffswert, will er hingegen die Beine des Gegners gezielt angreifen, so verdoppelt sich die Modifikation des Aw (siehe **Tabelle c2**). Die Parade des Verteidigers ist wie in **Tabelle c2** modifiziert.

4.3.8.3 Linkshänder gegen Rechtshänder

Greift der Linkshänder einen Rechtshänder an, so hat der Rechtshänder nur die Möglichkeit, nur mit seiner Angriffswaffe zu parieren. Dasselbe gilt für den Linkshänder, wenn der Rechtshänder angreift. Trotzdem hat der Linkshänder einen Vorteil, denn er besitzt, wie in der Charaktererschaffung (siehe **Tabelle a5**) erwähnt, einen Bonus von 2 Punkten auf alle Parade-Waffenfertigkeiten seiner Angriffswaffen, also der Waffen, die er in der linken Hand führt.

4.3.8.4 Reaktionsschneller Kämpfer

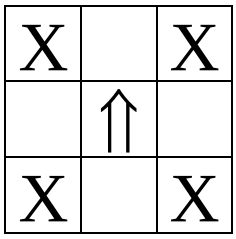
→ *Reaktion > 95*
Hat ein Held einen Reaktionswert größer als 95, so hat er in einer Kampfrunde zwei Attacken. Die erste führt er aus, wenn er gemäß seines Reaktionswertes an der Reihe ist, die zweite immer als Letzter im Kampfverlauf. Haben mehrere Personen einen Reaktionswert größer als 95, so wird deren zweite Attacke am Ende der Kampfrunde nach Höhe des Reaktionswertes ausgeführt.

4.3.8.5 Kampf gegen Untote

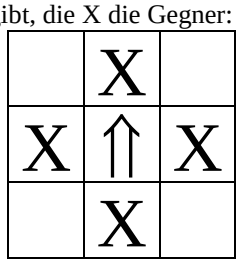
→ *Gegner gehört zu den Untoten (s.* **Kap. W-9.3***)*
Waffen aus Holz oder unedlen Metallen machen bei Untoten halben Schaden. Halbedle Metalle machen einfachen Schaden, edle Metalle doppelten und magische Metalle dreifachen Schaden. Voraussetzung hierbei ist, dass die Waffe zu mindestens 90% aus dem entsprechenden Metall (siehe **Kap. W-13, Weltbeschreibung**) besteht. Sinkt die „Lebensenergie“ einer untoten Kreatur auf Null, so ist sie besiegt.

4.3.8.6 Umzingelung

→ *Kämpfer ist von mindestens vier Gegnern umzingelt*
Ein Kämpfer gilt als umzingelt, wenn ihn vier Gegner gleichzeitig angreifen. Dabei gibt es folgende zwei Möglichkeiten, wobei der Pfeil den Kämpfer und dessen Blickrichtung angibt, die X die Gegner:



Hier dürfen zwei Gegner den Kämpfer von hinten attackieren.



Hier kann nur ein Gegner von hinten angreifen.

Bei der linken Kampfaufstellung hat der Kämpfer die Möglichkeit zu fliehen, wobei ihn bei der Flucht alle Gegner angreifen können. Um sich in diese Fluchtsituation zu begeben, muss der Spieler mindestens eine KR mit zwei Gegnern im Rücken kämpfen.
Die rechte Kampfaufstellung zeigt die gängige Situation während eines Kampfes mit Umzingelung. Nur ein Gegner kann hier von hinten angreifen.
Beim Rundumschlag können im linken Fall zwei und im rechten Fall drei Gegner attackiert werden.
Angreifer mit Stangenwaffen (Stg) können von den jeweils vier freien Feldern oben angreifen. Dabei werden jedoch die benachbarten Kämpfer (X) behindert, die dadurch einen Malus von jeweils vier Punkten auf Attacke- und Paradewert bekommen. Die Stangenwaffen-Angreifer bekommen einen Abzug von sechs Punkten auf ihren Attacke- und Paradewert und können nur Brust, Kopf oder Beine angreifen.
Der umzingelte Kämpfer kann sich in seiner Kampfrunde drehen und dadurch einen Stangenwaffen-Angreifer als sein Hauptziel wählen.
Mehr als acht Angreifer sollte der SL vermeiden!

4.3.8.7 Angriff von hinten in den Rücken

→ *Angreifer steht im Rücken des Gegners (s.o.)*
Von hinten kann ein Gegner unparierbar angegriffen werden (Freischlag, s. **Kap. 4.3.3.2**). Wenn mindestens zwei Angreifer den Gegner von vorne attackieren, kann der dritte sich von hinten anschleichen (Schleichen-Probe). Der Gegner bemerkt eine erfolgreiche Schleichen-Probe, wenn ihm eine Wa-Probe (um 50 erschwert) gelingt. Eine misslungene Schleichen-Probe wird automatisch bemerkt.
Wird der Gegner von drei Angreifern gleichzeitig attackiert, so hat der vierte automatisch einen Freischlag von hinten auf den Gegner.

4.3.8.8 Waffe in der schwachen Hand

→ *Angreifer attackiert mit Waffe, die er in seiner „schwachen Hand“ hält*

Greift ein Rechtshänder mit einer Waffe an, die er in seiner linken Hand hält (oder umgekehrt bei einem Linkshänder), so müssen der Aw um 6 Punkte und die Trefferpunkte um 4 Punkte vermindert werden. Der Pw muss um 6 Punkte vermindert werden, wenn der Kämpfer mit der Waffe in der „schwachen Hand“ verteidigen will. Der Abzug gilt natürlich nicht bei einem Schild oder einer spezielle Verteidigungswaffe, die er üblicherweise in der „schwachen Hand“ trägt.

(Beispiel: Der Krieger Graubart verletzt sich im Kampf seine rechte Hand, so dass er seine Axt nicht mehr halten kann. Er wechselt die Axt in die linke, seine „schwache“ Hand und kämpft weiter. Sein Aw und sein Pw sinken um jeweils 6 Punkte. Zudem macht er 4 Punkte weniger Schaden.)

4.3.9 Besondere Manöver

Der Spielercharakter (ebenso wie der NPC) hat die Möglichkeit, spezielle Kampftechniken und Tricks anzuwenden.

Regeltechnisch bedeutet das eine Kombination von verschiedenen Proben, die der Spieler (bzw. SL) ablegen muss. Zum Teil benötigt der Charakter dazu besondere Eigenschaften, Talente oder Waffen. Diese sind als Voraussetzungen (*V:*) angegeben. Außerdem werden die erforderlichen Proben (*P:*) genannt. Danach wird das Manöver ausführlich beschrieben.

4.3.9.1 Abrollen

V: Talent „Fallen“
P: Talentprobe

Normalerweise benötigt ein Held 2 Kampfrunden, um wieder aufzustehen (und er dabei nicht behindert wird). Helden mit dem Talent „Fallen“ können einen Sturz abfangen und in einer eleganten Abrollbewegung wieder auf die Füße kommen, unabhängig davon, ob sie dabei behindert werden.

Gelingt dem Gefallenen in der Kampfrunde des Sturzes eine einfache Fallen-Probe, so kommt er wieder auf die Beine und kann in der nächsten KR weiterkämpfen. Gelingt die Fallen-Probe als guter Erfolg, so kann er direkt in der KR des Sturzes weiterkämpfen.

4.3.9.2 Ausfall

V: Talent: „Ausfall“ + Schwert, Zweihandwaffe, Stangenwaffe oder Hiebwaffe
P: Talentprobe

Ein Ausfall, das heißt, das Zurücktreiben des Gegners mit der Waffe, kann innerhalb eines Kampfes vom Angreifer beliebig oft vorgenommen werden, solange seine kA dafür ausreicht. Jeder Angriff innerhalb eines Ausfalls kostet dem Angreifer den doppelten Wert an kA wie für einen normalen Angriff, da die körperliche Anstrengung besonders groß ist.

Sagt der Angreifer den Ausfall dem SL an, so muss er eine Talentprobe ablegen. Gelingt diese, so darf der Angreifer beliebig viele Attacken hintereinander ausführen, aber natürlich nur eine pro Kampfrunde. Diese Attacke-Folge wird durch eine nicht erfolgreiche Attacke des Angreifers oder zu geringe kA beendet. Geschieht dieses, so läuft der Kampf normal weiter. Während dieser Attacke-Folge kann der Gegner nur parieren, die Möglichkeit des Angriffs besteht nicht.

Pro erfolgreicher Attacke verliert der Gegner die normale Anzahl an Trefferpunkten und wird um die Länge der Angriffswaffe zurückgedrängt. Kündigt der Angreifer einen Ausfall an, aber es gelingt ihm die Talentprobe nicht, kann er in der nächsten KR nicht angreifen und nur ausweichen statt parieren.

4.3.9.3 Beidhändiger Kampf

V: Talent: „Beidhändiger Kampf“
P: Talentprobe + modifizierter Aw

Besitzt ein Kämpfer zwei Einhandwaffen, so kann er diese selbstverständlich auch gleichzeitig benutzen. Die Attackewerte der beiden Waffen werden ermittelt, indem der Talentwert „Beidhändiger Kampf“ auf beide Hände verteilt wird. Dabei darf pro Hand der AGw des Helden (s. **Kap. 4.2.1**) nicht überschritten werden. Zu diesen Werten wird dann die AWf der jeweiligen Waffe in der betreffenden Hand addiert. Für jede Hand ergibt sich somit ein individueller Aw.

Die Verteidigung mit zwei Waffen wird nicht verändert, hier wird zum PGw die PWf der zur Verteidigung genutzten Waffe addiert.

Um beidhändig zu kämpfen, muss der Kämpfer diese Absicht dem SL mitteilen und eine Talentprobe gegen das Talent „Beidhändiger Kampf“ bestehen. Gelingt die Probe, so kann er für den Rest des Kampfes gegen den gleichen Gegner beidhändig attackieren. Gelingt die Probe nicht, so hat er im Angriff kritisch gepatzt (s. **Tabelle c5**) und er muss die Folgen tragen. Zusätzlich verändert sich der Paradewert ebenfalls, der Kämpfer kann nämlich nur ausweichen. Will er in der nächsten Runde dann dennoch beidhändig kämpfen, so muss die Probe wiederholt werden.

4.3.9.4 Bodenkampf

V: ein Kämpfer am Boden
P: modifizierter Aw

Kämpfen beide Gegner am Boden, so gelten die Regeln des Ringkampfes (s. **Kap. 4.3.9.16**). Liegt einer auf dem Boden und der andere steht über ihm, so hat der am Boden liegende keine Möglichkeit, den Angreifer zu attackieren. Er kann den Schlägen nur ausweichen, würfelt bei einer Verteidigung also gegen seinen PGw. Der Stehende hingegen hat gegen den Liegenden so lange Attacken frei (natürlich jeweils nur eine pro KR), bis eine daneben

geht. Geschieht dieses, so hat der Liegende die Möglichkeit, aufzustehen. Zum Aufstehen ist keine Probe erforderlich.

4.3.9.5 Einhändiger Kampf mit Zweihandwaffen

V: Kk > 90; (Kk + Ge) > 150
P: modifizierter Aw
Erfüllt ein Kämpfer diese Grundvoraussetzungen, so darf er eine Zweihandwaffe mit einer Hand führen. Sein Attackewert (Aw) wird in diesem Fall um

$\frac{150-Kk}{10}$ (mathematisch runden)

Punkte vermindert. Beträgt bei einem Kämpfer die Kk mehr als 150 Punkte, z.B. bei einem Troll, so wird der Attackewert nicht verändert.
In der nun freien Hand darf er nun eine weitere Waffe oder ein Schild führen, in keinem Fall jedoch eine zweite Zweihandwaffe (wir wollen es ja nicht übertreiben!).

4.3.9.6 Entwaffnen

V: Talent: „Entwaffnen“
P: Talentprobe + modifizierter Aw + Fi-Probe
Bei diesem besonderen Manöver wird nochmals zwischen Zwei Arten des „Entwaffnens“ unterschieden:

1) Entwaffnen ohne Waffe
   Der Held versucht mit bloßen Händen oder einem entsprechenden Äquivalent dem Verteidiger seine Waffe zu entreißen. Dazu muss ihm ein gezielter Angriff gegen den Arm des Gegners mit der Hand (oder entsprechend…) gelingen. Gelingt diese Attacke, so verursacht sie keinen Schaden. Gelingt dem Helden anschließend die Talentprobe „Entwaffnen“, so versucht er dem Gegner die Waffe aus der Hand zu reißen. Dieses gelingt auch, wenn dem Verteidiger keine um den Talentwurf·2 erschwerte Fi-Probe gelingt. Nach einem erfolgreichen Entwaffnen besitzt der Angreifer nun die Waffe, erleidet aber bei Klingenwaffen den halben Schaden (ohne SB) an seiner Hand durch die Waffe.
   Gelingt dem Gegner jedoch die Fi-Probe oder misslingt der Talentwurf, so erleidet der Entwaffnende den vollen Waffenschaden (ohne SB) an seiner Hand.
2) Entwaffnen mit Waffe
   Der Held versucht mit seiner Waffe, den Gegner dessen Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu muss ihm ein gezielter Angriff gegen den Arm des Gegners gelingen. Gelingt diese Attacke, so verursacht er keinen Schaden, stattdessen muss er eine Talentprobe „Entwaffnen“ ablegen. Gelingt diese, so wird die Waffe des Gegners aus der Hand geprellt und fällt in 2W6 Metern Entfernung zu Boden.
   Gelingt die Talentprobe nicht, so zählt dieses als ein Attackepatzer (s. **Tabelle c5**).

4.3.9.7 Finten

V: Talent: „Finten“ + Schwert, Hiebwaffe, Stichwaffe oder Kampfstab
P: Talentprobe + Kl-Probe + Re-Probe
Anstelle einer Attacke kann der Angreifer eine Finte versuchen. Gelingt die Talentprobe, so ist die nächste Attacke um einen Punkt erleichtert, es wird jedoch kein Schaden erzielt. Der Verteidiger macht anstelle des Paradewurfes eine Klugheits- und Reaktionsprobe, die beide gelingen müssen. Würfelt er hierbei einen Patzer, so kann der nächste Angriff nicht pariert werden.
Es ist möglich, mehrere Finten hintereinander auszuführen. Dabei addieren sich die Attackeboni.
Nach einer gelungenen Finte hat der Verteidiger zwei Möglichkeiten, seinerseits die Fintenfolge zu durchbrechen. Zu diesem Zweck müssen ihm entweder Klugheits- und Reaktionsprobe oder ein kritischer Angriff nach der Finte gelingen.
Misslingt eine Finte oder wird die Fintenfolge vom Verteidiger durchbrochen, so geht der Kampf normal weiter, ohne negative Konsequenzen für den Fintenden.

4.3.9.8 Flucht

V: —
P: —
Die Flucht ist die allerletzte Möglichkeit zur Verteidigung. Flüchten kann der Held zu Beginn jeder Kampfrunde (bzw. in seiner Aktionsphase wenn das Alternativsystem (s. **Kap. 4.3.1**) verwendet wird) , außer er ist in seiner Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt (**s. Kap. 4.3.8.6 - Umzingelung**).
Beschließt der Spieler zu flüchten, wendet er seinen Gegnern den Rücken zu, so dass diese jeweils einen Freischlag haben. Mit Hilfe eines Schildangriffs (s. **Kap. 4.3.9.18**) bzw. glücklicher Umstände nach einer herausragenden Verteidigung kann eine Flucht vorbereitet werden. Wie schnell der Spieler flüchtet, ist abhängig von seinem Schnelligkeitswert (siehe **Kapitel 2.5**). Dieser Wert wird durch folgende Faktoren gemindert:

- Unwegsames Gelände bzw. Hindernisse können die Schnelligkeit vermindern. Der SL sollte den Wert festlegen, um den die Schnelligkeit vermindert wird. Besitzt der Held das Talent „Geländelauf“ und gelingt ihm die entsprechende Talentprobe, so wird der oben beschriebene Malus aufgehoben.
- Hält der Held sperrige Gegenstände (länger als 80 cm) in der Hand oder trägt er sie am Körper, so vermindern diese seine Schnelligkeit um Länge/10 Punkte. Der Spieler sollte in diesem Fall überlegen, ob er den betreffenden Gegenstand nicht von sich wirft.
- Pro kg mitgeführten Gewichts verliert der Held einen Punkt seiner Schnelligkeit.
  In jeder Kampfrunde, in der der Held flüchtet, verliert er

$\frac{Eigengewicht + Ausrüstung}{10}$ (mathematisch runden)

Punkte an kA.

4.3.9.9 Gegner auf Abstand halten/bringen

V: Waffe des Kämpfers mindestens einen Meter länger als die des Gegners + Reaktionswert des Kämpfers höher als die des Gegners
P: modifizierter Aw
Kündigt der Spieler dem SL an, dass er seinen Gegner auf Abstand halten will, so würfelt er eine um

$\frac{Ge}{20}$ (mathematisch runden)

Punkte erleichterte Attacke aus. Auch hier wird der Bonus wiederum mathematisch gerundet. Gelingt dem Spieler diese Attacke, so macht er keinen Schaden. Dafür hat der Gegner seinerseits keine Möglichkeit, den Angreifer in dieser Kampfrunde anzugreifen.

4.3.9.10 Gezielter Angriff

V: —
P: modifizierter Aw, modifizierter Pw
Die Lebensenergie eines jeden Lebewesens ist aufgeschlüsselt auf die einzelnen Körperteile. Bei den meisten Rassen werden die Anteile der Lebensenergie wie in **Tabelle c1** auf die verschiedenen Körperteile verteilt.
Wird kein anderes Ziel vom Spieler genannt, so greift er automatisch den Brustkorb an. Will der Spieler jedoch einen speziellen Körperteil (z.B. den Kopf) attackieren, so muss er seine Absicht dem Spielleiter mitteilen. Diese gezielte Attacke wird dann vom SL modifiziert (siehe **Tabelle c2**), das heißt, dass sowohl der Aw des Angreifers als auch der Pw des Verteidigers geändert wird.
So ist der Kopf des Gegners schwerer zu treffen als dessen Brust, zumal der Gegner diesen wichtigen Körperteil besonders stark schützt. Ein einziger gut gesetzter Treffer kann zur Bewusstlosigkeit oder zum Tod führen. Ebenso kann die Beweglichkeit des Gegners sehr stark eingeschränkt werden, wenn ein anderer Körperteil als die Brust verletzt wird.

4.3.9.11 Kampftaktik

V: Talent „Kampftaktik“ + Re > 59
P: Talentprobe
Ein Kämpfer, der dieses hochkomplexe und extrem schwierig zu erlernende Talent beherrscht, ist in der Lage, einen Kampf zu „lesen“ und dementsprechend zu handeln. Um eine veränderte Kampftaktik innerhalb einer Kampfrunde einsetzen zu können, muss der Kämpfer sehr reaktionsschnell sein, d.h. sein Reaktionswert muss mindestens 60 betragen.
Wendet ein Kämpfer das Talent „Kampftaktik“ vor einer eigenen Aktion innerhalb einer Kampfrunde (KR) an, so kann er entweder Punkte seines Attacke-Grundwertes (AGw) auf seinen Parade-Grundwert (PGw) umlegen oder umgekehrt. Dadurch kann ein Kämpfer flexibler im Kampf agieren. Die Anzahl der Punkte, die der Kämpfer von AGw nach PGw bzw. von PGw nach AGw transferiert, ist durch seinen Talentwert „Kampftaktik“ limitiert. Er kann maximal seinen halben Talentwert (mathematisch runden) an Punkten transferieren. Pro KR ist maximal eine Talentprobe möglich. Für jede KR, in der der Kämpfer das Talent einsetzen will, ist eine Talentprobe erforderlich.
Gelingt die Probe nicht, so verliert der Kämpfer für die KR je einen Punkt AGw und PGw. Patzt der Kämpfer, so sinken AGw und PGw um vier Punkte für diese KR. Bei einem herausragenden Erfolg wird für die folgenden Kampfrunden kein erneuter Talentwurf mehr fällig.

4.3.9.12 Kritischer Angriff

V: Klasse: Assassine (Talent: „Kritischer Angriff“)
P: Talentprobe + modifizierter Aw und Pw
Dieses, von den Experten des lautlosen Tötens bevorzugte, sehr schwer zu erlernende Talent verhilft dem Assassinen im Kampf dazu, gezielt Schwachpunkte des menschlichen bzw. tierischen Körpers zu attackieren. Er kündigt seine Absicht dem SL vor seiner Kampfrunde an und versucht, einen Körperteil seiner Wahl gezielt anzugreifen. Gelingt ihm der gezielte Angriff, so macht er eine Talentprobe „Kritischer Angriff“. Gelingt ihm diese Probe, so hat er eine Schwachstelle des Gegners getroffen. Die Auswirkungen seines Treffers werden in **Tabelle c8** ermittelt. Gelingt ihm die Probe nicht, so erzielt er überhaupt keinen Schaden, verliert aber kA. Patzte er sogar, so macht er keinen Schaden und kann in der folgenden Runde weder angreifen, noch aktiv parieren, sondern nur ausweichen.

4.3.9.13 Meucheln

V: Talent: „Meucheln“ + Kämpfer überrascht Gegner von hinten mit leichter Klingenwaffe (< 0,55 kg)
P: Talentprobe
Gelingt es einem Kämpfer, seinen humanoiden Gegner, der keine Vollrüstung trägt, von hinten zu überraschen (je nach Situation durch den SL zu modifizierende Schleichen-Probe erforderlich) , so steht ihm die Möglichkeit offen, ihn zu meucheln. Dazu macht der Spieler eine Talentprobe „Meucheln“. Gelingt diese Probe, so geht sein Gegner den Weg allen Orotischen. Gelingt die Probe nicht, so trägt der Gegner keinen Schaden davon und kann sich nun dem Angreifer in der nächsten Kampfrunde zuwenden.

4.3.9.14 Niederschlagen mit Waffe

V: Talent: „Niederschlagen“ + stumpfe Hiebwaffen oder stumpfe improvisierte Waffe
P: Talentprobe + modifizierter Aw
Soll der Gegner nicht getötet werden, z.B. wenn er wichtige Informationen besitzt, so kann der Angrei-

fer versuchen, den Gegner mit einer stumpfen Waffe niederzuschlagen. Dieses muss der Angreifer dem Meister mitteilen.
Gelingt dem Angreifer eine gezielte Attacke gegen den Kopf des Gegners, so muss er danach eine Talentprobe Niederschlagen erfolgreich ablegen. Gelingt auch dieses, so ist der Gegner für W6 Kampfrunden bewusstlos. Dabei erleidet er einen Schaden von W6 kA und W6 Trefferpunkten. Ist die Talentprobe nicht gelungen, so erleidet der Gegner den normalen Schaden durch den Angriff.

4.3.9.15 Niederschlagen ohne Waffe

V: Talent: „Niederschlagen“ + Hand/Kralle ist erlernte Waffe
P: Talentprobe + modifizierter Aw
Soll der Gegner nicht getötet werden, z.B. wenn er wichtige Informationen besitzt, so kann der Angreifer versuchen, den Gegner mit der Handkante niederzuschlagen. Dieses muss der Angreifer dem Meister mitteilen.
Gelingt dem Angreifer ein gezielter Handkantenschlag (um dieses durchführen zu können, muss der Held die „Waffe“ Hand/Kralle erlernt haben) gegen den Kopf des Gegners, so muss er danach eine Talentprobe Niederschlagen erfolgreich ablegen. Gelingt auch dieses, so ist der Gegner für W6 Kampfrunden bewusstlos. Dabei erleidet er einen Schaden von W6 kA und W6-2 Trefferpunkten. Ist die Talentprobe nicht gelungen, so erleidet der Gegner den normalen Schaden durch den Angriff.

4.3.9.16 Ringkampf

V: Talent: „Ringkampf“; keine Waffen
P: modifizierte Talentprobe
Befinden sich beide Kämpfer am Boden und tragen keine Waffen in den Händen oder analogen Körperteilen, so kann der Angreifer zum Ringkampf übergehen.
Den ersten Angriff hat der Kämpfer, der seinen Gegner zu Boden gebracht hat. Ist dies unklar, zählt der höhere Reaktionswert.
Der Angriff besteht aus einer modifizierten Talentprobe. Als Bonus erhält der Kämpfer ein Zehntel seiner Körperkraft, als Malus sein Kampfgewicht, also:

$$Ringen\ (Angriff) = \begin{array}{l} Tw(Ringkampf) \\ +\frac{Kk}{10} \\ -Kampfgewicht \\ +W20. \end{array}$$

Die Verteidigung besteht ebenfalls aus einer modifizierten Talentprobe. Als Bonus erhält der Kämpfer ein Zehntel seines Körpergewichts, als Malus sein Kampfgewicht. Als zusätzlichen Bonus erhält er zwei Punkte, wenn er mit nacktem Oberkörper kämpft und ihn mit Öl eingerieben hat:

$$Ringen\ (Verteid.) = \begin{array}{l} Tw(Ringkampf) \\ +\frac{Körpergewicht}{10} \\ -Kampfgewicht \\ (+Ölbonus) \\ +W20. \end{array}$$

Die Ergebnisse des Angreifers und des Verteidigers werden miteinander verglichen. Der höhere Wert ist erfolgreich. Bei Gleichstand hat der Verteidiger erfolgreich gekämpft.
Ein Schaden wird nicht ermittelt.
In einer Kampfrunde hat der Angreifer maximal drei Attacken, die auch direkt hintereinander ausgeführt werden. Nach einem erfolgreichen Ringkampfangriff hat der Angreifer folgende Möglichkeiten:

1) einen weiteren Ringkampfangriff
   Gelingen dem Angreifer drei Angriffe hintereinander, ist der Verteidiger wehrlos. Der Angreifer kann ihn also fesseln (falls Seil vorhanden), foltern, beliebig viel Schaden zufügen (Knochen brechen) oder töten (erwürgen).
2) eine Attacke mit der Faust/Biss
   Dabei gibt es bei einem gezielten Angriff keinen Malus für den Angreifer. Mit diesem Schlag endet die Angriffsfolge und der Gegner startet seinen Ringkampfangriff.
3) Aufstehen
   Der erfolgreiche Angreifer hat die Möglichkeit aufzustehen. Mit einer gelungenen Re-Probe kann auch der Verteidiger aufstehen.

Nach einem nicht erfolgreichen Ringkampfangriff startet der Gegner seinen Ringkampfangriff. Andere Optionen stehen ihm erst offen, wenn ihm ein Ringkampfangriff gelungen ist.
Das Ziehen einer Waffe im Ringkampf ist grundsätzlich nicht möglich.

4.3.9.17 Rundumschlag

V: Talent: „Rundumschlag“; Waffe hat entweder eine Mindestlänge von 120 cm oder eine Mindestmasse von 6 kg
P: Talentprobe
Kündigt der Kämpfer einen Rundumschlag gegen mehrere Gegner an, so würfelt er zu jedem Beginn einer Kampfrunde gegen sein Talent „Rundumschlag“. Gelingt diese Probe, so darf er gegen alle gegen ihn kämpfende Gegner einen normalen Angriff in dieser Kampfrunde führen. Gelingt ihm die Talentprobe nicht, so kann er in dieser Kampfrunde nur noch parieren, ein Angriff steht ihm nicht mehr zu. Würfelt der Kämpfer bei seiner Talentprobe eine Eins, so wird ihm die Waffe aus seiner Hand geprellt und fällt in 2W6 Metern zu Boden.

4.3.9.18 Schildangriff

V: Talent „Schildangriff"; Schild wiegt mindestens 2.0 kg
P: Talentprobe
Mit Hilfe des Schildangriffs kann der Kämpfer seinen Gegner anstelle eines normalen Angriffs um die Hälfte des Schildgewichts in Metern zurückdrängen, wenn die Talentprobe gelungen ist. Hatte der Zurückgestoßene noch keine Möglichkeit anzugreifen, da sein Reaktionswert zu niedrig war, so kann er erst in der nächsten Kampfrunde angreifen, nachdem er sich seinem Gegner in der Bewegungsphase (bzw. in seiner Aktion) wieder zugewandt hat.
Man sieht also, dass der Schildangriff für reaktionsschnelle Kämpfer besonders geeignet ist. Wird der Schildangriff zur Vorbereitung zur Flucht (siehe **Kapitel 4.3.9.8**) eingesetzt, so hat der Gegner keinen unparierbaren Angriff frei. Jeder Schildangriff kostet das Gewicht des Schildes an kAP. Ein Nichtgelingen der Talentprobe hat keine weiteren Auswirkungen.

4.3.9.19 Totale Verteidigung

V: Talent: „Totale Verteidigung"
P: Talentprobe + modifizierter Pw
In jeder Kampfrunde hat ein Kämpfer die Möglichkeit, auf seinen Angriff zu verzichten und sich voll auf seine Verteidigung zu konzentrieren. Diese Aktion muss der Kämpfer, bevor er angreifen würde, dem SL mitteilen und eine Talentprobe ablegen. Gelingt diese, so darf er ab diesem Zeitpunkt in dieser Kampfrunde zu seinem Pw den halben Wert seines Talentes „Totale Verteidigung" hinzu addieren. Der Verlust an kA durch die totale Verteidigung ist gleich dem Verlust bei einer normalen Verteidigung. Eine misslungene Talentprobe hat nur zur Folge, dass nicht attackiert werden kann.

4.3.10 Waffenloser Kampf

Im waffenlosen Kampf gelten die Waffenfertigkeiten des Bisses, der Faust/Kralle, des Fußes, des Schwanzes bzw. des Rüssels. Ebenso wie beim Kampf mit einer Waffe, wird der Aw/Pw auf die oben beschriebene Art (siehe **Kap. 4.2.3**) ermittelt.
Der Spieler muss zu Beginn des Kampfes dem Meister kundtun, auf welche Art und Weise er den Gegner attackieren und wie er parieren will. Er kann den Gegner mit Schlägen, Tritten oder Würfen (Ringkampf) angreifen. Welche Auswirkungen ein erfolgreicher Angriff auf den Gegner hat, wird in den folgenden Unterpunkten erläutert. In diesem Zusammenhang wird ebenfalls geklärt, was bei einem nicht erfolgreichen Angriff passiert, ob der waffenlose Kämpfer z.B. durch die Parade Schaden nimmt.

4.3.10.1 Biss

Gerade Szoths setzen gern ihr ausdrucksstarkes Gebiss ein und hinterlassen beim Gegner teilweise furchtbare Wunden. Gelingt der normale Angriff (s. **Tab. c11**), so erleidet der Gegner den vollen Bissschaden. Kann der Gegner mit einem Schild oder einer stumpfen Waffe parieren, so erleidet er keinen Schaden, der Beißende auch nicht. Wird der Bis mit einer scharfen Waffe abgewehrt, so erleidet der Beißende die halben Trefferpunkte der Verteidigungswaffe am Kopf (Rüstungen reduzieren die Trefferpunkte), wobei der SB des Verteidigers nicht zählt.
Der Beißende hat die Möglichkeit, Angriffe mit einer Waffe abzuwehren oder auszuweichen.

4.3.10.2 Faust/Kralle

Im Angriff kann die Faust bzw. Kralle normal als Angriffswaffe eingesetzt werden (s. **Tabelle c11**).
Wird die Faust/Kralle durch einen Schild/durch eine stumpfe Waffe abgewehrt, so erleidet der Schläger nur seinen eigenen Schadensbonus als Trefferpunkte. Wird hingegen der Angriff durch eine scharfe Waffe pariert, so erleidet der Angreifer zusätzlich zum eigenen SB die halben Trefferpunkte der Verteidigungswaffe an der Schlaghand/-kralle an Schaden. Rüstungen reduzieren diese Selbstverstümmlung.
Wird die Hand/Arm/Kralle zur Parade eingesetzt und gelingt diese aufgrund der PWf der Faust/Kralle, so nimmt der Arm nicht den vollen Schaden, sondern nur die Hälfte der Trefferpunkte der Angriffswaffe (wobei der RS am Arm natürlich zählt).

4.3.10.3 Fuß

Ungezielte Fußtritte gehen gegen ein vom Angreifer bestimmtes Bein des Gegners (nicht wie sonst gegen die Brust). Dabei hat der Angreifer keine Modifikationen, im Gegensatz zum Angegriffenen (s. **Tabelle c2**).
Gezielte Angriffe gegen andere Körperteile haben Modifikationen (s. **Tabelle c2**). Diese können (und sollten) vom SL je nach Größe oder Standort des Gegners modifiziert werden.
Gelingt ein Fußtritt gegen die Beine des Gegners, so muss dieser eine Ge- oder Kk-Probe ablegen, um stehen zu bleiben. Diese Probe ist durch den Trittschaden·5 erschwert (jedoch niemals erleichtert).
Greift der Angreifer mit dem Fuß an, so kann er in dieser KR nicht mehr mit einer anderen Waffe angreifen, wohl aber mit einer Waffe oder Schild parieren. Für Bewegungskünstler mit einer Gewandtheit von über 95 gilt diese Einschränkung nicht.
Wird der Fußtritt mit einer stumpfen Waffe oder einem Schild pariert, so nimmt der Angreifer keinen Schaden, bei scharfen Waffen jedoch tritt er in die Waffe und erhält die halben Trefferpunkte der

Verteidigungswaffe als Schaden, wobei Rüstungen schützen.

4.3.10.4 Schwanz

Einige Szoths beherrschen zusätzlich zum normalen Angriff, der als erstes in der Kampfrunde durchgeführt wird, die Kunst des Schwanzangriffs (s. **Tab. c11**).
Liegt der Reaktionswert über 80, so kann der Szoth am Ende derselben Kampfrunde zusätzlich mit seinem Schwanz attackieren. Dieser Angriff kann nur gegen hinter den Szoth platzierte Gegner durchgeführt werden.
Wird der Schwanzangriff mit stumpfen Waffen/Schilden pariert, so nimmt der Szoth keinen Schaden. Scharfe Verteidigungswaffen verursachen halbe Trefferpunkte Schaden, wobei eine Rüstung den Schwanz vor diesen Schäden bewahren kann.
In der Kampfrunde, in der ein Szoth ausschließlich mit seinem Schwanz angreift, kann er ganz normal mit Waffen/Schilden parieren. Führt er jedoch zwei Angriffe durch (Waffe + Schwanz), so kann er höchstens dreimal ausweichen.

4.3.10.5 Rüssel

Pedrusianer setzen im äußersten Notfall ihren Rüssel als Angriffswaffe ein, da dieser äußerst verletzlich ist. Gelingt der Angriff, so hinterlässt die Frässcheibe grässliche Wunden beim Gegner. Bei Nichtgelingen durch eine erfolgreiche Schildparade fräst der Rüssel in den Schild, der den Schaden abhält. Alle 5 Punkte Fräs-Schaden sinkt die SQ um einen Punkt. Wird der Rüssel mit einer stumpfen hölzernen Waffe abgewehrt, so besteht eine 50%-ige Chance, dass der Pedrusianer ins Holz fräst und die Waffe beschädigt (wie beim Schild sinkt alle 5 Punkte Fräs-Schaden die WQ um einen Punkt).
Stumpfe metallene Waffen nehmen keinen Schaden (dabei sollte der SL bei teils Holz-, teils Metallwaffen entscheiden, ob diese beschädigt wird).
Scharfe Waffen richten bei einer erfolgreichen Parade zu 50% volle Trefferpunkte Schaden an, zu 50% nur den halben Schaden.
Während eines Angriffs mit dem Rüssel kann der Pedrusianer mit einer beliebigen Waffe/Schild parieren.

4.3.10.6 Zu Boden werfen

Zu Beginn seines Angriffs erklärt der Angreifer, dass er seinen Gegner zu Boden werfen will. Dazu greift er ihn mit beiden Händen und hakt sich mit dem Fuß ein.
Regeltechnisch bedeutet das, dass der Attackierende zwei Hand- und einen Fußangriff innerhalb einer KR (entgegen anders lautender Regeln) durchführen muss, die der Parierende abwehren kann. Diese Angriffe verursachen keinen Schaden. Sind mindestens zwei Angriffe erfolgreich, so muss der Verteidiger entweder eine Ge- oder eine Kk-Probe machen, um stehen zu bleiben. Die Probe ist um 25 Punkte bei zwei erfolgreichen Angriffen und um 75 Punkte bei drei erfolgreichen Angriffen erschwert. Gelingt die Probe des Verteidigers nicht, so geht er zu Boden und verliert alle Waffen aus den Händen.
Geht der Gegner nicht zu Boden, so kann der zu Boden Werfende in dieser Kampfrunde nur mit einem Abzug von 5 Punkten ausweichen.

4.4 Kampfverlauf zu Pferd

4.4.1 Nahkampf und Fernkampf zu Pferd
4.4.2 Kampf gegen Fußleute
4.4.3 Sturmangriff
4.4.4 Niederreiten/Niedertrampeln
4.4.5 Aktion Fernkampf zu Pferd

4.4.1 Nahkampf und Fernkampf zu Pferd

V: Talent: „Nahkampf/Fernkampf zu Pferd“
P: modifizierte Talentprobe
Zu Beginn eines Kampfes müssen alle auf einem Pferd sitzende Kämpfer eine Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“ bzw. „Fernkampf zu Pferd“ ablegen, die durch die Erfahrung des Pferdes im Kampfe modifiziert wird. Dabei ergibt ein unerfahrenes Pferd einen Malus von 8, ein zugerittenes keinen Malus; bei einem erfahrenen Streitross wird die Talentprobe um 6 Punkte erleichtert (s. **Kap. W-9.1.6**).

4.4.1.1 Nahkampf zu Pferd:

Gelingt die „Nahkampf zu Pferd“-Probe, so muss für den aktuellen Gegner keine neue Probe gemacht werden. Bei Wechsel des Gegners oder bei speziellen Aktionen ist die Probe erneut fällig.
Gelingt die Probe nicht, so kann der Reiter in dieser Kampfrunde nicht angreifen. Würfelt er eine Eins, so stürzt er vom Pferd, würfelt er eine 20, so braucht er für den Rest dieses Kampfes keine Talentproben „Nahkampf zu Pferd“ mehr ablegen.

4.4.1.2 Fernkampf zu Pferd

Eine Talentprobe „Fernkampf zu Pferd“ muss nur dann abgelegt werden, wenn der Fernkämpfer auf dem Pferd reitet. Auf einem stehenden Pferd ist die Probe unnötig. Die Gesamttrefferschwierigkeit (s. **Kap. 4.5.4**) wird aufgrund der Schnelligkeit (Reitgeschwindigkeit) des Reiters um

$\frac{Sn}{5}$ (mathematisch runden)

erhöht.
Gelingt die „Fernkampf zu Pferd“-Probe, so muss für den aktuellen Gegner keine neue Probe gemacht werden. Bei Wechsel des Gegners oder bei speziellen Aktionen ist die Probe erneut fällig.
Gelingt die Probe nicht, so kann der Reiter in dieser Kampfrunde nicht angreifen. Würfelt er eine Eins, so stürzt er vom Pferd, würfelt er eine 20, so braucht er für den Rest dieses Kampfes keine Talentproben „Fernkampf zu Pferd“ mehr ablegen.

4.4.1.3 Sturz vom Pferd

Ein Sturz vom Pferd wird wie ein Sturz aus 2 m Höhe behandelt (s. **Kap. 4.9.3**). Je nach Geschwindigkeit und Erfahrung des Pferdes (Fußtritte) kann der SL den Schaden variieren. Nur bei einer gelungenen Fallen-Probe kann der Gestürzte maximal eine Waffe/Schild festhalten.
Ein Streitross wird sofort zu seinem Reiter zurückkehren, so dass dieser innerhalb von zwei Kampfrunden wieder im Sattel sitzen kann.
Alle anderen Pferde rennen davon (je mehr Kampfgetümmel desto weiter).

4.4.1.4 Stürzendes Pferd

Das Pferd erleidet 3W6 Schaden. Werden dabei mindestens zwei Sechsen gewürfelt, bedeutet dies, dass ein Bein gebrochen ist. Der Reiter erleidet einen Sturzschaden, der einem Sturz aus 3 m Höhe entspricht. Zusätzlich kann er keine seiner Waffen/Schilde festhalten.
Ein gestürztes Pferd benötigt eine Kampfrunde um wieder aufzustehen. Bei einem gebrochenen Bein steht das Pferd nicht mehr auf und kann nur noch geschlachtet werden (nur ein Wunder hilft da noch weiter).

4.4.2 Kampf gegen Fußleute

V: Reiter kämpft gegen Nichtreitenden
P: modifizierter Aw und Pw
Wie im **Kapitel 4.3.8.2** (Große Kämpfer) erhält der Reiter eine Modifikation von nur noch –2 auf den gezielten Angriff auf den Kopf des Gegners.
Der Gegner des Reitenden hat keinen Malus auf den gezielten Angriff des ihm zugewandten Beines des Reiters; zudem er die Möglichkeit, den Reitenden aus dem Sattel zu ziehen. Dieses geschieht, indem er das besondere Manöver „Zu Boden werfen“ anwendet (s. **Kap. 4.3.10.6**). In diesem Fall hat der zu Boden ziehende Kämpfer allerdings keine Möglichkeit, seinen Fuß einzusetzen und der Verteidiger muss eine Ge-Probe ablegen.

4.4.3 Sturmangriff

V: Erfahrenes Pferd + keine Stich- bzw. Fernkampfwaffe (außer Kriegslanze) + 2 KR Zeit
P: Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“
Um einen Sturmangriff machen zu können, muss sich der Reiter mindestens zwei Kampfrunden Zeit nehmen, um Schwung holen zu können. In dieser Zeit muss in jeder Kampfrunde eine Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“ erfolgreich abgelegt werden, sonst wird die Aktion abgebrochen. Der Weg, den das Pferd hierbei zurücklegt, muss frei sein von Hindernissen, die höher als 50 cm sind. Anschließend hat er eine um zwei Punkte erschwerte Attacke, wobei zu den normalen Trefferpunkten die Anzahl der Kampfrunden, die der Reiter Schwung geholt hat, in W6 addiert werden. Benutzt der Reiter eine Kriegslanze so wird der Gesamtschaden verdoppelt. Der Gegner hat selbstverständlich die Möglichkeit, diesen Angriff normal zu parieren und danach selbst anzugreifen.
Als Alternative kann er mit einer gelungenen Re-Probe ausweichen und muss sich dann aber erst dem Gegner zuwenden.

4.4.4 Niederreiten/Niedertrampeln

V: Erfahrenes Pferd + 2 KR Zeit
P: Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“

Um einen Gegner nieder zu reiten, muss sich der Reiter mindestens zwei Kampfrunden Zeit nehmen, um Schwung holen zu können. In dieser Zeit muss in jeder Kampfrunde eine Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“ erfolgreich abgelegt werden, sonst wird die Aktion abgebrochen. Der Weg, den das Pferd hierbei zurücklegt, muss frei sein von Hindernissen, die höher als 50 cm sind. Um einen Fußläufer letztendlich nieder zu reiten oder niederzutrampeln, macht der Spieler eine doppelte Talentprobe „Nahkampf zu Pferd“.

Gelingen ihm beide Proben, so ist sein Angriff erfolgreich. Der Schaden durch diesen Angriff beträgt 2W10 Trefferpunkte. Es wird mit dem W20 bestimmt, welcher Körperteil des Gegners getroffen wurde (siehe **Tabelle c1**). Der Gegner hat nur die Möglichkeit, mit Hilfe einer gelungenen Re-Probe auszuweichen.

Misslingt eine der abschließenden Talentproben, so scheut das Pferd. Gelingt dem Reiter eine Reitenprobe, wird die Aktion lediglich abgebrochen. Gelingt die Probe nicht, stürzt der Reiter vom Pferd (s. **Kap. 4.4.1.3**).

Misslingen beide Proben, stürzt das Pferd (s. **Kap. 4.4.1.4**).

4.5 Kampfverlauf im Fernkampf

4.5.1 Einsatz von Schuss-/Wurfwaffen
4.5.2 Vorbereitungen zum Schuss/Wurf
4.5.3 Bewegung des Zieles
4.5.4 Ausweichen von Fernwaffen
4.5.5 Pfeilarten

4.5.1 Einsatz von Schuss-/Wurfwaffen

Zu den Schusswaffen gehören alle Waffen, mit deren Hilfe ein Projektil abgefeuert werden, z.B. Schleuder, Blasrohr, Bogen, Armbrust usw. Mit Wurfwaffen werden diejenigen Waffen bezeichnet, die mit Hilfe einer Schleuderbewegung auf den Gegner geworfen werden und selbst das Wurfgeschoss darstellen, z.B. Wurfmesser, Wurfstern, Wurfspeer usw. Um eine Fernkampfwaffe einsetzen zu können, benötigt der Schütze/Werfer Zeit, um die Waffe vorzubereiten (Waffe ziehen, Geschoss einlegen) und um zu zielen.

4.5.2 Vorbereitungen zum Schuss/Wurf

Jede Fernkampfaktion setzt sich aus zwei Vorbereitungsschritten zusammen:

4.5.2.1 Waffe zum Einsatz vorbereiten

- Schusswaffen: Das Einlegen eines Projektils dauert zwei Kampfrunden. Zum Einlegen gehören die Schritte: Projektil nehmen, in die Waffe legen und Waffe zum Schuss bereit machen (Sehne spannen usw.) Zum Spannen eines Bogen ist eine Körperkraft von über 40 erforderlich, das Spannen einer Armbrust verlangt eine Körperkraft von über 70. Besonders gute Schützen können die Dauer von zwei Kampfrunden auf eine KR reduzieren. Voraussetzung ist ein Fernkampfwert von über 19 oder eine Fernkampfwaffenfertigkeit (FWf) von mindestens 8.
- Wurfwaffen: Das Ziehen einer Wurfwaffe aus dem Gürtel dauert eine Kampfrunde. Ist die Wurfwaffe bereits zum Kampf vorbereitet (z.B. Einsatz von speziellen Handgelenksschienen, aus denen das Wurfmesser direkt in die Hand rutscht oder werden mehrere aufgefächerte Messer in der anderen Hand zum Wurf bereit gehalten), so dauert das Ziehen keine Kampfrunde. Besonders gute Werfer benötigen keine Zeit zum Waffenziehen, wenn sie einen Fernkampfwert von über 19 oder eine Fernkampfwaffenfertigkeit (FWf) von mindestens 8 haben.

4.5.2.2 Zielen und Schießen/Werfen

Diese Aktion dauert immer eine Kampfrunde. Der Fernkämpfer kann die Zielphase jedoch auf maximal vier Kampfrunden ausdehnen, um seine Trefferchancen zu erhöhen. Pro zusätzlicher Kampfrunde, in der er ungestört zielen kann, erhält er einen Bonus von zwei Punkten auf seinen Fernkampfwert (maximal kann also ein Bonus von +6 erreicht werden).

4.5.3 Fernkampfwert

Der Fernkampfwert (Fw) wird ermittelt, indem der Schütze seinen FGw zur FWf der Fernkampfwaffe addiert.

4.5.4 Der Schuss/Wurf

Die folgende Vorgehensweise gilt für alle Arten des Fernkampfes: also sowohl für Schusswaffen, für Wurfwaffen als auch für improvisierte Wurfgeschosse.
Die Schwierigkeit, ein Ziel zu treffen, hängt von drei Faktoren ab: Größe des Ziels, Entfernung zum Schützen und Bewegung des Ziels.
Der Wert der jeweiligen Trefferschwierigkeit bezüglich Größe und Entfernung kann in Abhängigkeit zur Waffe der **Tabelle c9.1** entnommen werden. Die Trefferschwierigkeit, die sich aufgrund der Bewegung des Zieles ergibt, wird in **Kapitel 4.5.5** beschrieben. Diese beiden Trefferschwierigkeiten werden addiert und bilden die Gesamttrefferschwierigkeit.
Um ein Ziel zu treffen würfelt der Held den W20 und addiert dazu den Fernkampfwert (+ Boni durch genaues Zielen, s. **Kap. 4.5.2.2**) der eingesetzten Waffe. Liegt die Summe über der Gesamttrefferschwierigkeit, so wurde das anvisierte Ziel getroffen.
Hat der Schütze bzw. Werfer das Ziel hingegen nicht getroffen, so entscheidet der SL über mögliche Konsequenzen.
Für den Spieler des Schützen/Werfers empfiehlt es sich, zunächst die Gesamttrefferschwierigkeit auszurechnen, um so aussichtslose Aktionen zu vermeiden.
Bei einer gewürfelten 20 hat der Schütze immer getroffen, bei einer 1 hingegen gepatzt (s. Fernkampfpatzer: **Tabelle c7**). Es gilt also:

$$Fw + W20 > Gesamttrefferschwierigkeit$$
$$==> Treffer$$

4.5.5 Bewegung des Zieles

Sich bewegende Ziele werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Nicht bewegtes Ziel (Bsp.: Stein, Leiche)
- Langsames Ziel (Bsp.: gehende Person)
- Schnelles Ziel (Bsp.: Reiter, sich verteidigende Person)
- Sehr schnelles Ziel (Bsp.: fliegender Vogel, Auge eines sich bewegenden Menschen, sich verteidigende Person mit Schild)

Personen, die sich im Kampf befinden oder die wissen, dass auf sie geschossen wird, sind grundsätzlich schnelle Ziele. Benutzen sie zusätzlich ein Schild oder gelingt ihnen eine Re-Probe (s.u.,

Kap. 4.5.6), so bilden sie ein sehr schnelles Ziel. In Streitfällen entscheidet wie immer der SL.
Tabelle c10 gilt für nicht bewegte Ziele. Ist das Ziel jedoch bewegt, so wird der Tabellenwert pro Bewegungskategorie (s.o.) um 6 Punkte erhöht.
Weitere Erhöhungen kann der SL für die verschiedensten Umstände (unebenes Gelände, Wald, Umzingelung etc.) verlangen.

4.5.6 Ausweichen von Fernwaffen

Einer Fernwaffe kann niemals direkt ausgewichen werden. Wenn das Ziel sieht, dass es beschossen wird, kann es versuchen, den Schuss/Wurf zu erschweren. Zu diesem Zweck muss das Ziel eine Reaktionsprobe bestehen. Gelingt der Wurf (der je nach Fernwaffe vom SL modifiziert werden kann), so gilt der Beschossene als sehr schnelles Ziel und erschwert den Schuss/Wurf des Angreifers entsprechend.

4.5.7 Pfeilarten

Blutpfeile: Schaden: +Gift Fw: –2
Die Blutpfeile besitzen Spitzen aus hohlen Vogelknochen, die mit Vogelsehnen am Holzschaft befestigt sind. Die Knochenspitze kann mit einem Gift gefüllt und die Öffnung mit einem Wachspfropfen verschlossen werden. Beim Aufprall und Eindringen in das Opfer zerplatzt die Knochenspitze und setzt das Gift frei. Natürlich ist ein verschossener Pfeil unbrauchbar.
Kosten (10 Stück): 70 Silberstücke

Brandpfeile: Schaden: +Feuer Fw: –5
Bei den småländischen Brandpfeilen bestehen die Spitzen aus einem Knäuel in Pech getauchter Stoffstreifen, die fest um den Holzschaft gewickelt sind. Es dauert etwa drei KR, bis ein Pfeil entflammt ist und während des Fluges nicht mehr verlischt, für jede KR weniger Zeit steigt die Chance, dass der Pfeil ausgeht, um 40%. Die maximale Flugweite für Brandpfeile beträgt 60 Meter.
Brandpfeile sind nach Benutzung unbrauchbar.
Kosten (10 Stück): 30 Silberstücke

Elfenpfeile: Schaden: –4 Fw: +0
Elfen sind bekannt für ihre Liebe zu allem Lebendigen, aber auch für ihre unglaublichen Fertigkeiten im Umgang mit Pfeil und Bogen. Elfen setzen im Kampf bevorzugt den so genannten Elfenpfeil ein, der eine Spitze aus einem flachen Stück Metall besitzt, die von Rillen und Löchern übersät ist. Wird ein Gegner am Kopf getroffen, so muss er eine Ko-Probe ablegen, um nicht bewusstlos zu werden. Andere Körperteile werden durch einen Treffer (ebenfalls Ko-Probe) für 3 KR betäubt, der SL bestimmt genauere Auswirkungen.
Nach jedem Schuss besteht eine 25%-ige Chance, dass der Pfeil zerbrochen ist.
Kosten (10 Stück): 140 Silberstücke

Gespaltene Pfeile: Schaden: +4 Fw: –1
Diese Pfeile setzen die szothischen Bogenschützen bevorzugt ein, um den Gegner besonders stark zu verletzen. Sie sind aus dem sehr harten Holz des Sumpfwürgers geschnitzt, wobei die Spitze doppelt gespalten ist. Beim Eindringen in den Körper des Opfers spaltet sich der Pfeil weiter auf und verursacht starke Verletzungen. Gegen diese Pfeile wirken Rüstungen besonders gut (der RS verdoppelt sich). Die Pfeile liegen erstaunlich gut in der Luft, was allen nichtszothischen Pfeilmachern ein echtes Wunder ist. Woran das liegt, ist nur eingeweihten Szoths bekannt. Gespaltene Pfeile sind nach Benutzung unbrauchbar.
Kosten (10 Stück): 150 Silberstücke

Jagdpfeile: Schaden: +0 Fw: +0
Ein Jagdpfeil besitzt eine durch Feuer gehärtete Holzspitze und einen relativ kurzen Schaft, der am Ende mit zwei gegenüberstehenden Federnhälften besetzt ist. Er lässt sich problemlos aus dem Opfer herausziehen (Fi-Probe). Nur bei einem Patzer ist der Pfeil zerstört.
Kosten (10 Stück): 5 Silberstücke

Klingenpfeile: Schaden: +1 Fw: –3
Diese Pfeile gibt es in vielen Variationen. Am bekanntesten sind diejenigen, die eine halbmondförmige Klinge als Spitze besitzen, wobei der Halbmond in Flugrichtung geöffnet ist. Wird mit solch einem Pfeil ein Seil getroffen, so wird es mit einer 80%-igen Chance durchtrennt, wobei der SL diese Chance je nach Seil variieren kann und sollte.
Wird ein Gegner getroffen, so kann der Pfeil mit einer um 20 Punkte erschwerten Fi-Probe unversehrt aus dem Körper des Getroffenen entfernt und erneut benutzt werden.
Kosten (10 Stück): 250 Silberstücke

Kriegspfeile: Schaden: +1 Fw: –1
Diese sehr langen Pfeile für Langbögen besitzen eine metallische oder steinerne Spitze, die mit Bändern am Holzschaft befestigt ist. Sie verursachen große Verletzungen und lassen sich nur mit einer gelungenen Fi-Probe aus dem Opfer ziehen, wobei die Fi-Probe um 30 Punkte erschwert ist.
Kosten (10 Stück): 40 Silberstücke

Sägezahnpfeile: Schaden: s.u. Fw: –2
Wie der Name schon sagt, ist die Spitze dieser Pfeile gearbeitet wie ein Sägezahn, nicht selten besteht die Spitze sogar aus dem Sägezahn eines Raubfisches.
Die Pfeilspitze besitzt viele Widerhaken, die beim Eindringen in das Opfer nur normalen Schaden bewirken, jedoch beim Entfernen durch Herausziehen 1W6 zusätzlichen Schaden verursachen.
Ein Sägezahnpfeil ist grundsätzlich nach Benutzung unbrauchbar.
Kosten (10 Stück): 170 Silberstücke

4.6 Kampfauswirkungen

4.6.1 Verletzungen
4.6.2 Erschöpfung
4.6.3 Verschleiß von Waffen, Schilden und Rüstungen

Jeder Kampf hat folgende Auswirkungen, die berücksichtigt werden müssen. Dabei gibt der Titel die Auswirkung und die Klammer die regeltechnische Umsetzung an.

4.6.1 Verletzungen (Verlust an LE)

Wie dem Gegner Verletzungen beigebracht werden, ist in den vorherigen Kapiteln ausführlich erklärt. Die Konsequenzen des LE-Verlustes sind in **Kapitel 2.1** dargestellt (lesen…, noch besser: auswendig lernen!)

4.6.2 Erschöpfung (Verlust an kA)

Jede Kampfhandlung hat Auswirkungen auf die körperliche Ausdauer des Kämpfenden. Jede Attacke und Parade zehrt an der kA. Die kAP (körperlichen Ausdauerpunkte) sind in **Kap. 2.2.1** erklärt. Für den Kampf gelten dabei folgende Regeln:
In jeder Kampfrunde verliert der Kämpfende einen kAP pro Kilogramm Gewicht seiner in Kampf benutzten Waffen und Rüstungen (dies entspricht dem Kampfgewicht). Das Gewicht wird aufaddiert und anschließend mathematisch gerundet. Erst nach Beendigung des Kampfes verliert der Kämpfer die errechneten kAP. Liegt er dann auf oder unter Null, so hat ihn der Kampf völlig erschöpft (siehe **Kap. 2.2.1**).
Hat der Angreifer getroffen, d.h., sein Wurf liegt über dem des Verteidigers, so verliert der Parierende die Trefferpunkte sowohl an kAP als auch LE.

4.6.3 Verschleiß von Waffen, Schilden und Rüstung (Verlust an WQ/RQ)

Jeder im Kampf eingesetzte Gegenstand (seien es Nah- oder Fernkampfwaffen, Rüstungen oder Schilde) besitzt eine spezielle Qualität, die je nach Typ WQ (= Waffen-/Schildqualität) oder RQ (= Rüstungsqualität) genannt wird. Wie diese Qualitäten im Einzelnen zustande kommen, steht in den **Kapiteln 4.8.3 und 4.8.5**.

4.6.3.1 Verlust von Waffenqualität

Gelingt einem Angreifer ein besonders guter Schlag (d.h. mindestens ein Würfel beim Schadenswurf zeigt die maximale Augenzahl, z.B. die 6 auf dem W6), so besteht die Gefahr, dass die Angriffswaffe Schaden nimmt. Dazu würfelt der Spieler mit dem W%. Ist das Ergebnis größer als die WQ der eingesetzten Waffe, sinkt diese um einen Punkt.
Die gleicht Probe ist erforderlich, wenn eine Waffe in einem Kampf länger als 5 KR eingesetzt wurde.
Die Waffenqualität kann ebenso bei besonderen Situationen im Kampf (Attacke- und Paradepatzer, kritische Attacke und herausragende Verteidigung) verändert werden, siehe **Tabellen c3-c6**.
Eine beschädigte Waffe kann wieder repariert werden, siehe **Kap. 3.3.5**.

4.6.3.2 Verlust von Schildqualität

Eine Probe gegen die Schildqualität (mit dem W% unter der SQ würfeln, s. auch **Kap. 4.6.3.1**) ist erforderlich, wenn ein Schild in einem Kampf länger als 5 KR aktiv als Verteidigungswaffe eingesetzt wurde.
Die Schildqualität kann ebenso bei besonderen Situationen im Kampf (Paradepatzer, herausragende Verteidigung) verändert werden, siehe **Tabellen c3 / c6**.
Ein beschädigter Schild kann wieder repariert werden, siehe **Kap. 3.3.5**.

4.6.3.3 Verlust von Rüstungsqualität

Wird die Rüstung bzw. der Rüstungsteil (bei einem Beintreffer z.B. die Beinschiene) von einem Schlag getroffen, der mehr als 10 Trefferpunkte verursacht, so muss gegen die Rüstungsqualität gewürfelt werden (mit dem W% unter der RQ bleiben) Gelingt der Wurf nicht, sinkt die RQ um einen Punkt. Die Rüstungsqualität kann ebenso bei besonderen Situationen im Kampf (Attacke- und Paradepatzer, kritische Attacke und hervorragende Verteidigung) verändert werden, siehe **Tabellen c3 / c4 / c6**. Ist eine Rüstung beschädigt worden, so muss der RS erneut berechnet werden (s. **Kap. 4.8.6**).
Ähnlich wie Schilde und Waffen können Rüstungen repariert und somit die Rüstungsqualität wieder hergestellt werden (s. **Kap. 3.3.5**)

4.6.3.4 Einsatz von magischen Waffen, Schilden, Rüstungen

Auch magische im Kampf einsetzbare Artefakte können beschädigt werden. Würde bei einem normalen Gegenstand die Qualität sinken, so wird bei einem Artefakt gegen die AbW (s. **Kap. W-15.3**) gewürfelt, da die Magie die Struktur des Artefaktes schützt. Brennt das Artefakt dabei aus, so verliert es diesen magischen Schutz und die normale strukturelle Qualität (WQ, RQ) zählt ab diesem Zeitpunkt. Sinkt diese dann auf Null, so ist das Artefakt komplett zerstört. Direkt nach dem Ausbrennen des Artefaktes kann es in einigen Fällen von Alchimisten wieder neu aufgeladen werden. Dabei muss der Alchimist den ehemals im Artefakt gebannten Zauber kennen und mit Hilfe einer Kristallverzauberung an das Artefakt binden.

4.7 Erlernen und Verbessern der Kampffertigkeiten

4.7.1 Schwierigkeitsgrade bei Waffen
4.7.2 Verbessern der Kampfgrundwerte
4.7.3 Erlernen von Kampftalenten
4.7.4 Verbessern von Kampftalenten
4.7.5 Erlernen von Waffenfertigkeiten
4.7.6 Verbessern von Waffenfertigkeiten

Zu den Kampffertigkeiten zählen alle für den Kampf relevanten Kampfwerte, also AGw, PGw und FGw sowie AWf, PWf, FWf. Außerdem dürfen die speziellen Kampftalente wie z.B. Finten etc. nicht vergessen werden.

4.7.1 Schwierigkeitsgrade bei Waffen

Alle Waffen und Schilde sind unterschiedlich schwer zu handhaben und somit zu erlernen. Der Schwierigkeitsgrad-Attacke (SgA) zeigt die Schwierigkeit zu attackieren, der Schwierigkeitsgrad-Parade (SgP) die Schwierigkeit zu parieren und der Schwierigkeitsgrad-Fernkampf (SgF) die Schwierigkeit Fernwaffen einzusetzen an. Die beiden Werte können den Kampftabellen (s. **Tabellen c9 / c11 /c12**) entnommen werden.

4.7.2 Verbessern der Kampfgrundwerte (AGw, PGw, FGw)

Die Kampfgrundwerte können nur sehr eingeschränkt gezielt verbessert werden, da sie sich direkt aus den Haupteigenschaftswerten (s. **Kap. 1.1**) ableiten. Die **Tabelle a3** enthält die genauen Zusammenhänge.
Bei jeder Veränderung der Haupteigenschaftswerte muss der Spieler überprüfen, ob sich AGw, PGw oder der FGw verändert haben.

4.7.3 Erlernen von Kampftalenten

Da die Kampftalente zu den regulären Talenten zählt, geht das Erlernen so vonstatten, wie es **Kapitel 3.4** beschreibt.

4.7.4 Verbessern von Kampftalenten

Auch das Verbessern von Kampftalenten funktioniert analog zu den übrigen Talenten, siehe **Kap. 3.4**.

4.7.5 Erlernen von Waffenfertigkeiten (AWf, PWf, FWf)

Durch seine Klasse und Rasse hat der Charakter bereits zu Beginn seiner Heldenlaufbahn eine Anzahl erlernter Waffen und Schilde. Möchte er weitere hinzulernen, so muss er sich an einen Lehrmeister wenden.
Die Kosten und Lerndauer legt der SL in Abhängigkeit zum Schwierigkeitsgrad der einzelnen Waffen und Schilde fest.

Um beispielsweise einen normalen Dolch von völlig unerlernt auf erlernt zu steigern, ist mindestens ein fünfwöchiges, intensives Training von einem erfahrenen Lehrmeister erforderlich. Dieser Zeitraum sollte in Abhängigkeit zur Schwierigkeit der Waffe erhöht oder vermindert werden. Der SL hat hier wie immer völlig freie Hand.
Die Kosten für das Erlernen eines Dolches betragen ohne Unterkunft und Essen ca. 100 Goldstücke. Auch hier hat der SL Recht.

4.7.6 Verbessern von Waffenfertigkeiten (AWf, PWf, FWf)

Um die Waffenfertigkeiten von Waffen und Schilden zu steigern kann der Spieler auf zweierlei Weise vorgehen:

4.7.6.1 Verbesserung durch Lernpunkte

Grundvoraussetzung:
- *AWf, PWf, FWf < 10*

Hat der Spieler genügend Lernpunkte für das zu steigernde Talent gesammelt, also mindestens so viele, wie der Schwierigkeitsgrad beträgt (s.o.) und ist die Waffenfertigkeit noch niedriger als 10, so kann er versuchen, das Talent zu steigern. Nach dem Steigerungsversuch zieht er die Zahl der benötigten Lernpunkte von seinem Lernpunktekonto ab, egal, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht.
Um ein Talent zu steigern, würfelt der Spieler eine Talentprobe gegen dieses Talent. Gelingt die Probe **nicht (!)**, so steigt der Talentwert um einen Punkt. Ein Talentwert über 20 ist nicht möglich.

4.7.6.2 Verbesserung mit Hilfe eines Lehrmeisters

Grundvoraussetzungen:
- *Lehrmeister hat eine höhere Waffenfertigkeit als der Lernende*
- *Tw: Lehren ist größer als die zu erlernende Waffenfertigkeit*
- *Lernvoraussetzungen müssen stimmen*
- *Lehrmeister muss bereit sein zu unterrichten*

Eine weitere Möglichkeit, Waffen und Schilde zu erlernen bzw. Lernpunkte für Angriff und Verteidigung zu sammeln besteht darin, zu einer Waffengilde bzw. zu einem Lehrmeister zu gehen und dort durch Training Erfahrung zu sammeln und damit Lernpunkte zu erlangen. Abhängig vom neuen Wert der Waffenfertigkeit muss der Spieler für jeden Lernpunkt in etwa so viel Geld bezahlen, wie die folgende Berechnung zeigt:
Der zu erlernende Wert der Waffenfertigkeit wird quadriert. Dieser Wert muss dann in Silberstücken für jeden Lernpunkt aufgebracht werden.
Der Lehrmeister muss selbstverständlich bessere Werte in den Waffenfertigkeiten haben als der Lernende.
Pro Tag intensiven Trainings kann ein Held maximal zwei Lernpunkte für Attacke und Parade mit Hilfe eines Lehrmeisters sammeln.

4.8 Herstellung und Reparatur von Waffen, Schilden und Rüstungen

4.8.1 Herstellungsqualität
4.8.2 Waffen- und Schildtypen
4.8.3 Waffenqualität und Materialwert Waffen
4.8.4 Rüstungstypen
4.8.5 Rüstungsqualität und Materialwert Rüstungen
4.8.6 Rüstungsschutz
4.8.7 Behinderung durch die Rüstung
4.8.8 Beschreibung besonderer Waffen
4.8.9 Reparatur von Kampfausrüstung

Zumindest der SL sollte sich dieses Kapitel durchlesen, um zu verhindern, dass seine Helden mit Wunderwaffen durch die Gegend ziehen.

4.8.1 Herstellungsqualität (Hq)

In den **Tabellen c9, c11, c12, c14** wird eine maximale Herstellungsqualität (Hq) einer Waffe, eines Schildes bzw. einer Rüstung angegeben. Diese sollte im Normalfall nicht überschritten werden können, außer die Waffe stammt von einem hervorragenden Zwergen-, Nephiden- bzw. Zyklopenschmied. Einige häufig hergestellte Waffen und Rüstungen haben in der Regel eine höhere Hq, da den Schmieden die Herstellung (und somit die damit verbundenen Fehler) bekannt ist. Selten hergestellte Waffen und Rüstungen haben dagegen eine niedrige Hq, da die meisten Schmiede bei ihrer Herstellung Fehler begehen.
Wird eine Waffe, ein Schild oder eine Rüstung neu erstanden, so bestimmt der SL die Herstellungsqualität (ein Wert zwischen 1 und 40). Die Herstellungsqualität ist umso höher, je leichter der Gegenstand und je besser der Schmied oder Rüstungsbauer sein Handwerk versteht.

4.8.2 Waffen- und Schildtypen

Die unterschiedlichen Arten von Waffen sind in folgende Sparten unterteilt: Stichwaffen, stumpfe und scharfe Hiebwaffen, Schwerter, und Kettenwaffen. Es gibt aber auch noch Waffen, die sich nicht in diese Kategorien einordnen lassen (z.B.: Peitsche, Lasso). Einen besonderen Typus stellen die Stangenwaffen (Stg) dar. Sie sind in die anderen Kategorien eingeordnet, können wie z.B. der Dreizack auch als Stichwaffe benutzt werden. Gleichzeitig kann man diese Waffe aber auch als Kampfstab verwenden. Innerhalb dieser Waffentypen lassen sich die Waffen durch ihr Gewicht, Länge, Trefferpunkte, Schwierigkeitsgrad und Material unterscheiden (siehe **Waffentabellen c11**). Es muss angemerkt werden, dass alle Waffen, die eine Klinge besitzen, später als Klingenwaffen angesprochen werden. Waffen, die mit zwei Händen geführt werden, nennt man Zweihandwaffen (Zwh).

Die Schilde unterscheidet man durch ihre Größe und damit durch den Bereich des Kämpfers, den sie schützen.

4.8.3 Waffenqualität (WQ) und Materialwert Waffen (MwW)

Die Qualität einer Waffe bzw. eines Schildes (= Waffenqualität; WQ) ist bestimmt durch das verwendete Material und durch die Qualität ihrer Verarbeitung beim Herstellungsprozess.
Beim Neukauf einer Waffe oder eines Schildes wird die Hq (s. **Kap. 4.8.1**) mit dem Materialwert der Waffe (MwW, siehe **Tabelle c15**) einmalig multipliziert. Das Produkt ergibt dann die Waffenqualität (WQ).
Sinkt innerhalb eines Kampfes die Waffenqualität auf oder unter Null, so zerbricht der Gegenstand. Er kann von einem Waffenschmied repariert werden, wobei nach Reparatur der Waffe bzw. des Schildes die Herstellungsqualität erneut durch den SL bestimmt wird und vom Können des Schmieds abhängen sollte. Die neue WQ kann allerdings niemals über der alten WQ liegen.
Es gilt also:

$$WQ = Hq \cdot MwW.$$

Die WQ gilt sowohl für Waffen (Fern- und Nahkampfwaffen) und für Schilde.

4.8.4 Rüstungstypen

Rüstungen sind in folgende Sparten unterteilt: Nichtmetallrüstungen (z.B. Lederrüstung, Waffenrock u.ä.) und Metallrüstungen (z.B. Kettenhemd, Schuppenpanzer usw.). Innerhalb dieser Rüstungstypen lassen sich die Rüstungen durch ihr Gewicht, Behinderung und Rüstungsschutz unterscheiden (siehe **Rüstungstabellen c14**).

4.8.5 Rüstungsqualität (RQ) und Materialwert Rüstungen (MwR)

Die Qualität einer Rüstung ist bestimmt durch das verwendete Material und durch die Qualität ihrer Verarbeitung beim Herstellungsprozess.
Wird eine Rüstung neu erstanden, so wird die Hq (s. **Kap. 4.8.1**) mit dem Materialwert der Rüstung (MwR, siehe **Tabelle c16**) einmalig multipliziert. Das Produkt ergibt dann die Rüstungsqualität (RQ).
Sinkt innerhalb eines Kampfes die Rüstungsqualität auf oder unter Null, so ist die Rüstung zerstört. Sie kann von einem Rüstungsbauer repariert werden, wobei nach ihrer Reparatur die Herstellungsqualität erneut durch den SL bestimmt wird und vom Können des Rüstungsbauers abhängen sollte. Die neue RQ kann allerdings niemals höher als die alte RQ liegen.
Es gilt also für die Rüstungsqualität:

$$RQ = Hq \cdot MwR.$$

4.8.6 Rüstungsschutz

Wie gut eine Rüstung den Körper schützt, ist in erster Linie abhängig von ihrer Qualität (s.o.). Der Rüstungsschutz (RS) einer neuen Rüstung beträgt

$$RS = \frac{RQ}{5} \text{ (mathematisch runden).}$$

Wird eine Rüstung im Laufe eines Kampfes beschädigt, so muss danach der RS erneut nach obiger Formel errechnet werden.
Wie man **Tabelle c14** entnehmen kann, schützt jede Rüstung unterschiedliche Körperteile. Daher können Rüstungen miteinander kombiniert werden, wobei keine Rüstungen übereinander getragen werden dürfen (Ausnahme: normale Kleidung unter Metallrüstungen, dann hat die Kleidung aber keinen Anteil am Gesamtrüstungsschutz).

4.8.7 Behinderung durch die Rüstung

Besonders schwere Rüstungen – in erster Linie Metallrüstungen – behindern einen Kämpfer im Kampf. Wie groß die Behinderungen durch die Rüstung sind, muss in **Tabelle c14** nachgeschlagen werden. Die Behinderungen von mehreren Rüstungen und Rüstungsteilen werden aufaddiert. Werden Eigenschaftswerte modifiziert, so haben diese Änderungen keine wie in **Tabelle a3** beschriebenen Veränderungen von AGw, PGw, FGw usw. zur Folge. Diese werden explizit in **Tabelle c14** angegeben.

4.8.8 Beschreibung besonderer Waffen

Hier ist noch nicht viel geschehen, weil es kaum außergewöhnliche, beschreibungswürdige Waffen gibt!

4.8.9 Reparatur von Waffen, Schilden und Rüstungen

Beschädigte oder zerstörte Waffen, Schilde und Rüstungen können vom Fachmann wieder repariert werden (vgl. dazu die **Kap. 4.8.3 und 4.8.5**).
Möchte der Held seine Kampfausrüstung selbst reparieren, helfen die Talente: Schmieden, Waffenkunde und Lederverarbeitung (s. **Kap. 3.3**).

4.9 Besondere Schäden

Dieses Kapitel steht etwas außerhalb der Reihenfolge, da die hier genannten Schäden auch außerhalb eines Kampfes auftreten können.

4.9.1 Schaden durch Feuer

Je nach Material besteht bei einem Treffer mit einer brennenden Waffe eine mindestens 15%-ige Chance, dass dieses Material zu brennen beginnt. Ungeschützte Körperteile nehmen pro zwei Sekunden, während denen Kontakt mit der Flamme besteht, einen Schaden von drei LE. Haare, die länger als eine Sekunde mit offenem Feuer in Berührung kommen, werden versengt, dieses macht ja nach Länge der Haare bis zu drei LE Schaden.
Dieses sind nur ungefähre Richtwerte. Je nach Temperatur und Ausmaß der Flamme kann der SL Schaden und Auswirkungen modifizieren.

4.9.2 Illusionärer Schaden

In einem Kampf gegen illusionäre Gegner kann ein Held durchaus Schaden nehmen. Jeder Lebenspunkt, der in solch einem Kampf verloren geht, wird gesondert aufgeschrieben. Sinkt die Lebensenergie eines Körperteils auf oder unter Null, so wird er für den Kämpfer unbrauchbar, im Falle des Kopfes, der Brust oder des Bauches wird er bewusstlos. In solch einem Fall erwacht er nach spätestens 10 Minuten.
Es kann durch einen Schwall Wasser über den Kopf nachgeholfen werden, wodurch er früher aus der Bewusstlosigkeit gerissen wird.
Nach einem Kampf mit einer Illusionsgestalt werden die verlorenen LE in kAP umgewandelt und abgezogen. Die kAP, die sowieso schon im Kampf verloren wurden, sind weiterhin weg und müssen erst durch Schlaf wiederhergestellt werden.

4.9.3 Schaden durch Stürze

Der Schaden, den ein Sturz verursacht, ist abhängig von der Sturzhöhe. Der Schaden kann mit Hilfe einer gelungenen Talentprobe „Fallen“ vermindert werden.
Je Meter Sturzhöhe verliert der Gestürzte 1W6+Sturzhöhe LE, wobei der betroffene Körperteil für jeden Meter anhand der **Tabelle c1** ermittelt wird. Rüstungen dämpfen natürlich den Schaden.
Gelingt dem Stürzenden eine Talentprobe „Fallen“, so machen Stürze bis zu einer Höhe von 5 m keinen Schaden, für jeden Meter darüber wird der Schaden durch 1W6+(Sturzhöhe–5) LE ermittelt. Solch ein abgefangener Sturz verletzt nur die Beine, wobei das betroffene Bein per Zufall (W6, gerade = links, ungerade = rechts) ermittelt wird.
Beispiel: Anka rutscht beim Klettern ab und fällt eine 7 Meter hohe Felswand hinab. Sie schafft ihre Fallen-Probe und kann sich abrollen. Sie nimmt für den 6. Meter 1W6+1 Schaden am Kopf (sie hat auf der Tabelle c1 eine 20 gewürfelt) und für den 7. Meter 1W6+2 Schaden an der Brust.

4.10 Beschreibung besonderer Waffen, Rüstungen, Gegenstände und Kampftechniken

Einige Klassen, Rassen und Völker haben im Laufe ihrer Entwicklung verschiedenste Ausrüstungsgegenstände (z.B. Waffen, Rüstungen usw.) oder Kampftechniken entwickelt:

4.10.1 Spielzeuge für den Assassinen

Kletterhaken

Der von den Assassinen verwendete Kletterhaken ist eine beliebte Allzweckwaffe und besteht aus einem 5 Meter langen Seil mit Eisenring an einem Ende und einer Klingenwaffe mit Widerhaken aus Metall am anderen Ende. Mit dem Messer kann der Assassine angreifen, mit dem Haken einen Schwertstreich abblocken. An dem Seil geschleudert verursacht diese Waffe nicht unerheblichen Schaden oder eignet sich bei einer Attacke auf die Beine dazu den Feind anschließend von den Füßen zu reißen. Gelingt eine Attacke auf die Beine muss dem Getroffenen eine um 30 erschwerte Ge-Probe gelingen, um stehen zu bleiben. Diese Probe ist durch den erlittenen Schaden·5 erschwert (jedoch niemals erleichtert). Der SL sollte die Probe modifizieren, wenn z.B. ein sehr viel schwererer Gegner zu Fall gebracht werden soll.
Ferner kann die Waffe auch als Wurfanker benutzt werden um Mauern etc. zu erklimmen.

Hand- und Fußkrallen

Dieses Klettergerät besteht aus einem Eisenring, der um den Handrücken führt, mit Leder gepolstert und am Handgelenk fixiert und an der Innenseite mit starken Eisendornen versehen ist. Dieses Utensil wird nicht nur zum Klettern benutzt, sondern stellt auch eine gefährliche Waffe dar. Das Gegenstück zur Handkralle ist die Fußkralle. Dabei wird unter dem Fuß ein ähnliches Gerät wie an der Hand angebracht. Ein Tritt zieht so schlimmere Verletzungen nach sich, und das Klettern ist weitaus leichter.
Das Klettern unter Zuhilfenahme von Hand- und Fußkrallen wird bei Holzuntergrund o.ä. nicht aber bei Steinuntergrund um je 2 Punkte (d.h. insgesamt max. 4 Punkte) beim Talent Klettern bzw. Fassadenkletterei erleichtert. Schnelles Laufen ist mit Fußkrallen allerdings nicht möglich.

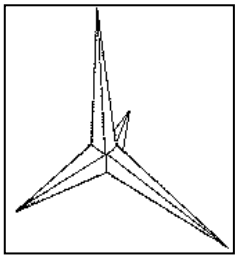
Blendpulver

Blendpulver wird zur Ablenkung in die Augen des Gegners geworfen. Diese Aktion wird anstatt der Attacke mit der Waffe in der rechten Hand mit der linken durchgeführt. In Eierschalen oder Nussschalen bewahrt der Assassine ein Pulver auf, das aus Chemikalien, Asche, Sand, Eisenspänen, Pfeffer oder Nesselhaaren besteht und vor dem Einsatz leicht in der linken Hand zerdrückt werden kann. Es nimmt dem Feind kurzfristig die Sicht und ermöglicht dem Assassinen so das Entkommen. Da der Gegner in der Regel nicht damit rechnet, das ihm Gefahr aus der nicht waffenführenden Hand droht, hat der Assassine den Überraschungseffekt auf seiner Seite, was sich in den niedrigen Attackewerten widerspiegelt.
Natürlich eignet sich auch schlicht eine Handvoll Sand. Für den Überraschungseffekt ist es natürlich unerlässlich, dass der Gegner den Assassinen nicht gerade beim Aufheben des Sandes beobachtet. Andernfalls ist die Probe zu erschweren.

Alchimistische Blendbombe

Die alchimistische Blendbombe besteht aus einer Zusammensetzung von mehreren Stoffen, die in Verbindung eine explosionsartige Reaktion hervorrufen. Die beiden Hauptsubstanzen werden in einem Behälter aufbewahrt und sind durch eine dünne Schicht voneinander getrennt. Wird diese Schicht durch Aufprall des Behälters auf dem Boden zerstört, kommt es sofort zur Reaktion. Die Alchimisten haben mit dieser Kunstarbeit Firaks Blendung nachempfunden. Genau wie bei diesem Zauber wird ein greller Lichtstrahl erzeugt, durch den die Opfer für 3 KR geblendet werden. In aller Regel verkaufen Alchimisten derlei nicht offen sondern über Mittelsmänner über Umwege an die Bruderschaft, so dass der Assassine solche Gimmicks nur dort für viel Geld beziehen kann.

Fußangel



Wenn ein Assassine verfolgt wird, so streut er eine Handvoll dieser eisernen Metalldornen auf den Boden. Das brillante an dieser Waffe ist, dass egal wie man sie wirft, immer ein Dorn nach oben ragt. Dieses Hilfsmittel eignet sich besonders, wenn der Gegner lediglich Sandalen trägt oder gerade aus dem Schlaf geschreckt sich barfuß auf die Verfolgung des Assassinen begibt. Getrocknete Kastanien erfüllen den gleichen Zweck wie die Fußangel, sind aber leichter zu bekommen. Außerdem erwecken sie keinen Verdacht, weil in bäuerlichen Gebieten diese Pflanze ganz alltäglich ist.
Wenn die Fußangeln in der Hektik der Verfolgung nicht bemerkt werden besteht eine 90%-ige Chance deren nähere Bekanntschaft zu machen. Werden sie bemerkt und der Verfolger versucht dennoch den Assassinen einzuholen, besteht immerhin noch eine 40%-ige Chance in die Fußangeln zu treten. Wer-

den die Fußangeln zunächst beiseite geräumt, so bleibt dem Assassinen genug Zeit zum Entschwinden.
Fußangeln machen 1W4 Schaden und Kastanien 1W4/2 Schaden. Auch wenn eine gute Schuhsohle gegen direkten Schaden schützen sollte, so behindern einige in der Sohle steckende Fußangeln doch die Verfolgung ganz erheblich. Zudem könnten sie sich beim Laufen doch nach einigen Schritten durch das Gewicht des Verfolgers durch die Sohle drücken.

Dolchscheide
Scheinbar normale Gegenstände haben bei Assassinen nicht selten noch weitere Zusatzfunktionen. So sind z.B. im Griff eines Dolches oftmals Gifte, Heilmittel oder Chemikalien verborgen. Die Dolchscheide kann als Blasrohr oder Atemrohr unter Wasser benutzt werden.

Türhaken
Um Türen vor dem Öffnen zu sichern, kann man diese Haken in Boden und Tür rammen. So kann man dem Feind den Weg sperren und sich den Rücken freihalten.

Seile
Assassinen verwenden häufig ein Seil aus Frauenhaaren, weil dieses leicht und sehr reißfest ist (10 m 1.0 kg bzw. 20 m 2.0 kg).

Improvisierte Waffen
Assassinen sind Meister darin Dinge des Alltags als Waffe zu gebrauchen. Dabei kommt es i.d.R. nicht darauf den Gegner ernsthaft zu verletzen sondern ihn durch Schmerz oder andere Ablenkung so zu verwirren und zu irritieren, dass eine gefahrloser Rückzug möglich ist. Hier sollte der Spieler seine Phantasie walten lassen. Als Beispiele seien genannt:

Alltagsgegenstand	*Verwendung*
Geschirr, Flaschen, Teller, etc.	Als Wurfgeschosse
Kleidung	Kann dem Gegner - um den Kopf gewickelt - die Sicht nehmen.
Suppe, heiße Getränke	z.B. heißer Tee in das Gesicht - die Augen

Drogen
• Anti-Durst-Pille: Die Assassinen kennen eine Pille, die das Durstgefühl für einige Tage verhindern kann. So kann er weite Strecken laufen, ohne nach Wasserquellen Ausschau halten zu müssen.
• Schmerzresistenz: Der Assassine besiegt mit dieser Droge den Schmerz, er erleidet zwar den Schaden bei einer Verletzung oder Folter, jedoch hat der damit verbundene Schmerz keine Auswirkung auf ihn. Er kann also noch klar denken und sprechen, gegebenen falls auch unter der Folter lügen oder gar nicht antworten.

Säuren
• Gegen organische Stoffe: Diese Säure greift nur organische Stoffe und ist aus diesem Grund gut dazu geeignet um Metallwaffen noch gefährlicher zu machen. Hat der Assassine den Gegner getroffen, aber seine Nichtmetallrüstung hat einen Schaden verhindert, so hat der Gegner nun ein Problem. Die Säure ist auf die Rüstung gelangt und frisst sich durch das Leder, so dass es ratsam wäre sich kurzfristig von der Rüstung zu trennen, um keinen Schaden zu erleiden.
• Gegen Metalle: Diese Säure greift auch Metalle an und macht sie somit ungemein nützlich um auch widerspenstige Schlösser zu öffnen.

4.10.2 Kampftechniken des Schnitters

Im Laufe ihrer Geschichte perfektionierten die Schnitter Ilysias den Umgang mit der Sense immer mehr. Sie entwickelten spezielle Sensenschläge, Paradeschläge und Stangenparaden, die unter den Schnittern und anderen Kundigen „Sensenschnitte“ genannt werden. Da diese Schnitte sehr gefährlich sind und ein intensives Training erfordern, können die Schnitter nur nach und nach alle Schnitte erlernen.

Jeder Schnitt wird wie eine besondere Sense gehandhabt: mit eigenen Waffenfertigkeiten und Auswirkungen. Insgesamt wurden im Laufe der Zeit elf Schnitte entwickelt – die einen zum Parieren, die anderen zum Angreifen und noch andere zum Erzielen größtmöglichen Schadens. Im Anhang, **Tabelle c13** werden die einzelnen Sensenschnitte mit den zugehörigen Werten dargestellt. Manche Schläge sind an Bedingungen geknüpft. Daher muss der Schnitter eine bestimmte Reihenfolge beim Erlernen der Sensenschnitte einhalten.

Vorgehensweise beim Lernen:
Die ersten beiden Schnitte lernen die Schüler in der Grundausbildung. Danach folgen für Stufe 2 der Schnitt 3; bei Stufe 4 Schnitt 4 usw.; alle zwei Stufen kann der Schnitter einen neuen Schlag erlernen.
Die Fortbildung kann nur im Tal erfolgen: bei den Sensenmeistern und nach erfolgreicher Prüfung im Spätsommer bei der Schnittmeisterin Gaura. Das Erlernen eines neuen Schlages dauert so viele Wochen, wie die Lernstufe beträgt (s. **Tabelle c13**).
- Angriffsschläge: Nach Abschluss der Lernphase müssen bei einem Angriffsschlag zwei von drei Angriffen mit dem neuen Schlag gegen die Schnittmeisterin Gaura gelingen. Sie ist in der Lage, perfekt zu parieren und pariert je nach Schlag mit einem Paradewert von Lernphase + 10. Gelingen zu wenige Angriffe, so wertet Gaura die Prüfung als durchgefallen. Erst in der nächsten Woche (maximal einem Monat lang) kann die Prüfung wiederholt werden.
- Paradeschläge: Bei Paradeschlägen attackiert bzw. beschießt Gaura den Prüfling, der parieren muss. Gelingen zwei von drei Paraden, so hat er bestanden. Gaura attackiert mit einem Attackewert/Fernkampfwert von Lernphase + 14.

5 Magiesystem

Kapitelübersicht:

5.1 Das Wesen der Magie
5.2 Die Magie der Magier, Schmiede, Händler und Alchimisten
5.2.2 Magiebereiche und Magiefertigkeiten
5.2.3 Die Zauberspruchspezialisierung
5.2.4 Die Spruchprobe
5.2.5 Die Gildenzauber
5.3 Die Magie der Illusionisten
5.4 Die Magie der Druiden
5.5 Die Magie der Hexen/Hexer
5.6 Die Magie der Schamanen
5.7 Die Magie der Thaumaturgen
5.8 Die Magie des Støckners
5.9 Die Magie des Nomagikers
5.10 Die Magie des Astralmeisters
5.11 Die Magie der Bannsänger/Barden
5.12 Die Magie der Götter und Verderber

5.1 Das Wesen der Magie

Die Quelle der Magie ist die Materie. Die Magie ist dabei eine Art Strahlung, die von der Materie ausgeht. Dieser Vergleich drängt sich auf, da unterschiedliche Materialien ihre Magie in unterschiedlichen Frequenzen aussenden. Hierbei kommt es auf die molekulare Zusammensetzung an. Die magische Strahlung ist jedoch nur im seltensten Fall reinen Ursprungs. Die verschiedenen Strahlungen beeinflussen sich oft gegenseitig und so kommt es zu Frequenzverschiebungen.
Die Stärke der Strahlung hängt entscheidend von der Struktur der Materie ab. So strahlen kristalline Strukturen besonders stark, während flüssige Materialien eher isolierend wirken. Metallische Strukturen absorbieren magische Strahlen sogar.
Der Magieanwender muss nun diese magischen Strahlen empfangen, sie umwandeln und wieder aussenden. Um die Strahlen empfangen zu können, muss der Magieanwender sich auf ein bestimmtes Frequenzspektrum konzentrieren. Dieses Spektrum kann je nach Rasse und Individuum verschieden groß sein. Die meisten Anwender spezialisieren sich auf ein bestimmtes Spektrum, das sie ihr ganzes Leben beibehalten. Dies findet ihren Grund darin, dass der Empfang von magischen Strahlen sehr große Konzentration verlangt und es dabei hinderlich ist, in einem Frequenzintervall zu arbeiten, das man nicht gewohnt ist.
Will man nun die empfangene Strahlung umwandeln, um sie als Zauber wieder auszusenden, so bedarf es wiederum großer Konzentration. Hierbei ist anzumerken, dass die Strahlung augenblicklich umgewandelt werden muss, damit sie nicht verloren geht, denn es gibt für den Magieanwender keine Möglichkeit, die Strahlung zu speichern. So muss der Empfang, die Umwandlung und das Aussenden ein Vorgang sein, der durch nichts unterbrochen werden darf und der höchste Anforderungen an die Konzentration und geistige Ausdauer des Magieanwenders stellt.

5.1.1 Auswirkungen auf das Spiel

Die Entfernung der Quelle
Aufgrund der weiten Entfernung ist das Spektrum der Strahlung von Planeten oder Sternen auf dem eher kurzen Abschnitt vom Eintreten in die Atmosphäre bis zur Oberfläche nicht wesentlich zu beeinflussen. Deshalb sind diese magischen Strahlungen sehr stabil und damit für den Magieanwender zuverlässige Quellen, auf die er sich gut abstimmen kann. Hierbei ist zu bemerken, dass je weiter der Herkunftsort der magischen Quelle entfernt ist, desto stabiler ist das Spektrum und desto geringer ist die Stärke der Strahlung. Bei der Stärke der Strahlung ist allerdings auch die Masse von entscheidender Bedeutung.

Die magieabsorbierende Eigenschaft von Metallen
Die Eigenschaft von Metallen, magische Strahlungen zu absorbieren, macht sie in Grenzen geeignet, um aus ihnen magische Gegenstände herzustellen. Hierbei hängt die Stärke der Absorption von der Reinheit und Art der Metalle ab. Das Problem beim Herstellen von magischen Artefakten aus Metallen besteht darin, die absorbierte Magie wieder freizusetzen. Aus diesem Grunde ist die Absorption für den Magieanwender zumeist ein Hindernis.
Dadurch dass alle Metalle, die er bei sich trägt, Magie absorbieren, kann er seine Magie nur erschwert empfangen, umwandeln und aussenden. Dies bedeutet, dass für jedes volle Kilogramm eines reinen Metalls, das der Magieanwender mit sich führt, er die doppelte Menge an gAP braucht, um einen Zauber wirken zu können. Handelt es sich bei den Metallen um Legierungen, so kann er mehr Gewicht mitnehmen, bei Edelmetallen entsprechend weniger.

Die zauberspeichernde Eigenschaft von Kristallen
Kristalle haben die Eigenschaft, Zauber in sich zu speichern. Je größer und „edler“ der Kristall ist, umso mehr Zauber kann er innerhalb seiner Kristallstruktur speichern. Solche Zauber können von allen intelligenzbegabten Wesen aus dem Kristallgitter befreit werden, wodurch der Zauber seine Wirkung entfaltet. In der Regel kann ein Kristall nur einen Zauber ein- oder mehrere Mal speichern. Nur der Lapis Magica ist dazu in der Lage, auch verschiedene Zauber zu speichern.
Will ein Magier einen Zauber, der in einer Kristallstruktur gespeichert ist, auslösen, so geschieht dies, wenn er den Zauber in die Hand nimmt und die geforderte Geste oder das benötigte Wort ausführt bzw. ausspricht. Einem nichtzauberkundigen Helden muss dazu eine Kf-Probe gelingen, um den Zauber aus dem Kristall zu lösen.

5.2 Die Magie der Magier, Schmiede, Händler und Alchimisten

5.2.1 Gildenmagier
5.2.2 Magiebereiche
5.2.3 Magiefertigkeiten (MF) der Magier
5.2.4 Zauberspezialisierungen der Halbmagier
5.2.5 Die Spruchstufe
5.2.6 Die Spruchprobe
5.2.7 Kosten der Magie
5.2.8 Magieresistenzproben
5.2.9 Erlernen von Gildenzaubern
5.2.10 Die Gildenzauber
5.2.11 Hilfsmittel des Magiers

5.2.1 Gildenmagier

Über ganz Orota sind die Gilden der Magier, Halbmagier (dazu zählen die Händler, Schmiede und Alchimisten) und Illusionisten verteilt. Die Magier und Halbmagier verwenden zur Ausübung ihrer Magie festgelegte Gildenzauber, die im Folgenden beschrieben werden. Illusionisten haben ihre eigene Magie, diese wird in **Kap. 5.3** beschrieben.

5.2.1.1 Magier

Magier haben sich voll und ganz der Erforschung der Magie verschrieben. Dabei kümmern sie sich in erster Linie um Gildenmagie, die Magie der Druiden, Hexen oder anderen Magieanwender interessiert die meisten von ihnen nicht. Jeder Magier gehört einer bestimmten Magiergilde an, die sich häufig auf ein Teilgebiet der Magie spezialisiert hat. Die größten und bedeutendsten Magiergilden werden im **Kap. W-7** beschrieben. Magier, die im Laufe von Abenteuern magische Schätze oder magische Sprüche entdecken, teilen diese mit ihrer Gilde, damit ihr Ruhm wächst und andere Magier Nutzen daraus ziehen können.

5.2.1.2 Halbmagier: Händler, Schmiede und Alchimisten

Bei den Halbmagiern handelt es sich in der Regel um Angehörige einer anderen Berufskaste, die aber Magie benutzen, um in ihrem Beruf besondere Tätigkeiten ausüben zu können. So gibt es viele Händler, die Magie anwenden, um magische Gegenstände erkennen zu können. Des Weiteren stellen einige begabte Schmiede mit Hilfe der Magie Waffen her, die besondere magische Fähigkeiten besitzen. Auch die Alchimisten benutzen Gildenmagie, um magische Gegenstände, Pülverchen und Tränke herstellen. Ebenso wie die Magier gehören die Halbmagier bestimmten Gilden an, in denen sie ausgebildet wurden. Sie sind den Rest ihres Lebens dazu verpflichtet, diese Gilde finanziell zu unterstützen.

5.2.2 Magiebereiche

Die ersten Magier, die das Wesen der Magie erforschten, haben erkannt, dass sich alle Zauber aufgrund ihrer deutlichen Wesenverschiedenheit in zehn Teilgebiete der Magie einteilen lassen. Innerhalb eines Teilgebietes sind die Zaubersprüche sich ähnlich. Diese Teilgebiete nennt man „Magiebereiche".

Folgende Magiebereiche existieren *(in Klammern sind die Eigenschaften angegeben, die zur Ermittlung der Magiefertigkeiten (MF) verwendet werden)***:**

• *Beherrschungsmagie (Kf/Wi)*
Um andere Wesen in ihrem Handeln und Tun zu beeinflussen benutzt der Magier Zauberer aus dem Gebiet „Beherrschungsmagie".

• *Bewegungsmagie(Kf/Ge)*
Zauber, die Gegenstände bzw. Wesen von einem Ort zum anderen transportieren.

• *Blutmagie(Kf/Ko)*
Bei dieser Form der verbotenen Magie wird zum Erzielen einer bestimmten magischen Wirkung die Lebensessenz eines intelligenzbegabten Lebewesens – sein Blut – eingesetzt. Die Zauber der Blutmagie sind überaus mächtig und werden von kaum einer Magiergilde gelehrt.

• *Hellsichtmagie(Kf/Wa)*
Jeder Zauber, der dazu dient, die Sinneswahrnehmungen zu erweitern.

• *Illusionsmagie(Kf/Kl)*
Diese Zauber dienen dazu, Beobachter in ihrer Wahrnehmung zu täuschen.

• *Kampfzauber(Kf/Kk)*
Alle Zaubersprüche, die in offensiven wie defensiven Kampfverhalten Verwendung finden.

• *Kommunikationsmagie(Kf/Kf)*
Die Kommunikationsmagie verbessert oder ermöglicht die Verständigung.

• *Metamagie(Kf/Kl)*
Zur Metamagie gehören alle Zauber, die andere Zauber bzw. magische Handlungen beeinflussen.

• *Nekromantie(Kf/Wi)*
Die Nekromantie fasst alle Zauber zusammen, die sich auf die direkte Beeinflussung und Beschwörung von übernatürlichen Wesen aller Art beziehen.

• *Verwandlung (Kf/Fi)*
Zauber dieses Magiebereiches dienen dazu, Materie (belebt oder unbelebt) zu verändern.

5.2.3 Magiefertigkeiten (MF) der Magier

Die Magier erlernen während ihrer Ausbildung in der Gilde Zaubersprüche verschiedener Magiebereiche unterschiedlich gut. In welchen Magiebereichen sich ein Magier auskennt, hängt von seiner Ausbildung und Gildenzugehörigkeit ab. Ein Magier kann somit bis zu zehn Magiefertigkeiten erlernen, beherrscht in der Regel aber nur wenige.

5.2.3.1 Startwert der MF bei der Charaktererschaffung

Sehr wenige Gilden bilden ihre Magier in allen zehn Magiefertigkeiten aus. Welche Bereiche von welcher Gilde gelehrt werden, kann im **Kap. W-7** (Weltbeschreibung Orota: Magiergilden) nachgeschlagen werden. Zu Beginn jeder Gildenbeschreibung ist hervorgehoben, welche MF bei welcher Gilde in welchem Umfang gelehrt werden.

Folgende Lernstufen (bei frisch aus der Gilde kommenden Magiern) gibt es:

- spezialisiert: (TGw · 2 + W6); sie werden wie erlernte Talente behandelt;
- gelehrt: (TGw + W6); sie werden wie soziale/rassische Talente behandelt und
- nicht gelehrt: (TGw); sie werden wie nicht erlernte Talente behandelt.

Magier, die in keiner Gilde ihre Magiefertigkeiten erlernt haben, besitzen 1W3 „gelehrte“ MF und ansonsten nur „nicht gelehrte“ MF. Alle übrigen Magier entnehmen der Gildenbeschreibung ihrer Gilde die Informationen zu den Lernstufen der Magiefertigkeiten (s. **Kap. W-7**).

Wie die Magiefertigkeiten (analog zu den Talenten) bei der Charaktererschaffung ermittelt werden, kann **Kap. 3.1.1** entnommen werden. Die dazu notwendigen 1. und 2. Eigenschaftswerte sind der Auflistung in **Kap 5.2.2** (s.o.) zu entnehmen.

5.2.3.2 Steigern der MF

Der GSG (Grundschwierigkeitsgrad) der MF liegt in jedem Bereich bei 21. Die MF werden analog zu den Talenten gesteigert.

5.2.4 Zauberspezialisierung der Halbmagier

Der Halbmagier erlernt nicht wie der Magier die einzelnen Magiefertigkeiten, sondern spezialisiert sich auf bestimmte Zaubersprüche, jedoch niemals auf Sprüche der Blutmagie. Die so genannten Spruchfertigkeiten (Spruchfertigkeitsstufe = SFS) werden wie „soziale/rassische“ Talente (TGw + W6) ermittelt. Die dazu notwendigen Eigenschaftswerte entsprechen dem des jeweiligen Magiebereiches, zu dem ein Spruch gehört. Diese Werte sind der Auflistung in **Kap. 5.2.2** zu entnehmen. Der GSG (Grundschwierigkeitsgrad) liegt für jeden Zauber bei 10+SpS des Zaubers (bei flexibler SpS (s. **Kap. 5.2.5.2**) wird die maximal erlernte SpS des Zaubers genommen).

- *Händler*:
  Zu Beginn seiner Abenteurerlaufbahn kennt der Händler einen Zauber aus dem Fundus der Magiersprüche. Im weiteren Verlauf kann er dann vier weitere Zauber erlernen. Die gängigen Magierzauber findet der Händler in **Tabelle f2**.
- *Schmied:*
  Ebenso wie der Händler beherrscht der Schmied bei Beginn der Abenteuerlaufbahn einen für ihn typischen Zauber. Er kann bis zu fünf Sprüche im weiteren Verlauf dazulernen.
- *Alchimist:*
  Ebenso wie Händler und Schmied erlernt der Alchimist einen für ihn typischen Zauber.
  Dabei wählt der Elementarist andere Zauber aus als der Vitalist. Die Zauber des *Elementaristen* wirken nur auf anorganische Gegenstände oder Dinge, die Zauber des *Vitalisten* hingegen wirken nur auf ehemals lebendige Stoffe oder Dinge.
  Der Alchimist kann im weiteren Verlauf bis zu vier Zauber dazu lernen.

5.2.5 Die Spruchstufe (SpS)

Gildenzauberer haben ihre Zauber je nach Schwierigkeit in „Stufen“ eingeteilt. Zauber der Stufe 1 sind sehr leicht, diejenigen der Stufe 7 sind die kompliziertesten und am schwersten zu erlernenden Zauber.

5.2.5.1 Sprüche mit fester Spruchstufe

Die meisten Zaubersprüche besitzen eine festgelegte Spruchstufe, die nur durch besondere Aktionen (z.B. Anwenden einer Meisterschaft (Magier: **Kap. 7.4.10**), Verwenden eines Fokus’ **Kap. 5.2.11** usw.) verändert werden können. Je höher die Spruchstufe ist, umso schwerer fällt es dem Gildenmagier diesen Zauber zu wirken (s. **Kap. 5.2.6**).

5.2.5.2 Sprüche mit flexibler Spruchstufe

Einige wenige Zaubersprüche besitzen eine flexible Spruchstufe, zu erkennen an der Angabe Spruchstufe 1 – 7 in den Tabellen bzw. Spruchbeschreibungen. Bei diesen Zaubern bestimmt der Gildenmagier selbst, bis zu welcher Spruchstufe er den Zauber erlernt und anwenden kann. Beim Wirken des Zaubers kann der Magier nun flexibel festlegen, wie schwer bzw. mächtig der Zauber sein soll, er gibt also selbst die Spruchstufe bei jedem Wirken an. Er darf aber niemals seine maximal erlernte Spruchstufe überschreiten.

Bsp.: Der Magier Nephontius prägte sich einst den Zauber „**Gebietsentzauberung**“ ins Gedächtnis ein. Pro Spruchstufe kostet er 50 gAP. Da Nephontius zum Zeitpunkt des Einübens nur 167 gAP hatte, erlernte er diesen Zauber nur bis zur Stufe 3. Auf seinen Reisen musste Nephontius ein magisches Schloss öffnen. Er entschied es zu entzaubern. Das Schloss war nur relativ schwach, so beschloss er, die Gebietsentzauberung auf SpS 2 zu zaubern, um gAP zu sparen. Der Zauber gelang. Das Schloss war schwächer als die Gebietsentzauberung und verlor seine magische Wirkung.

5.2.6 Die Spruchprobe (Aussprechen eines Zaubers) und Zauberschwierigkeit (Zs)

Damit der Magier oder Halbmagier einen Zauber überhaupt erfolgreich anwenden kann, muss er folgende Bedingungen erfüllen:

- er muss den Zauber kennen (d.h. der Zauber wurde zuvor einmal gelernt),
- er muss die für den Zauber benötigten Gesten, Handlungen oder Riten ausführen oder Worte sprechen können und
- er muss in der Lage sein, sich auf den Zauber konzentrieren zu können (d.h. der SL entscheidet je nach Situation, ob der Magier überhaupt in der Lage ist, sich auf das Ausführen des Zaubers zu konzentrieren, beispielsweise während eines Kampfes oder inmitten eines heftigen Schneesturmes).

Folgende Proben muss der Spieler durchführen, damit sein Charakter den Zauber ausführen kann:

Magier: Um einen Zauber anzuwenden, legt der Magier eine Magiefertigkeitsprobe des für den anzuwendenden Spruch relevanten Magiebereiches ab. Diese Probe funktioniert genauso wie eine Talentprobe. Allerdings muss er nicht gegen den Erfolgswert 20 würfeln, damit der Zauber gelungen ist, sondern gegen die Zauberschwierigkeit (Zs). Sie ist von der Spruchstufe des Zaubers abhängig. Die Zauberschwierigkeit für SpS-1-Zauber beträgt 20, die Zs für SpS-2-Zauber 21, für SpS-3-Zauber 22 usw.

$$Zs = 19 + SpS$$

Der Spieler würfelt also mit dem W20 und addiert zu diesem Wurf seine passende MF (in Abhängigkeit des Zauberspruchs). Das Ergebnis ist der Wert des Zauberwurfes. Ist der Zauberwurf mindestens so groß wie die Zauberschwierigkeit, so ist der Zauber gelungen. Beispiel: Der Magier Nephontius zaubert den Spruch „**Crosos Schlafzauber**“ (SpS 2, Magiebereich Beherrschung). Nephontius' MF-Beherrschung beträgt 11. Mit dem W20 würfelt der Spieler eine 13. Der Zauberwurf beträgt somit 11 + 13 = 24. Die Zauberschwierigkeit liegt bei 21, da „Crosos Schlafzauber“ ein SpS-2-Zauber ist. Somit ist der Zauber gelungen.

Halbmagier: Der Halbmagier dagegen hat sich ja auf bestimmte Sprüche spezialisiert und legt die für den jeweiligen Spruch notwendige Zaubertalentprobe ab. Der Spieler würfelt mit dem W20 und addiert zu diesem Wurf den Wert der SFS. Das Ergebnis wird Zauberwurf genannt. Ist der Zauberwurf mindestens so groß wie die Zauberschwierigkeit (s.o.), so gilt dieser Zauber als gelungen.

Die folgenden Auswirkungen gelten sowohl für Magier als auch für Halbmagier:

- *Erfolgreiche Probe:*
  Probe größer oder gleich der Zs:
  Bei einer erfolgreich abgelegten Probe gilt der Zauber als gelungen, solange sich der Zauberer auf den Spruch konzentrieren konnte. Liegt eine Situation vor, die die Konzentration des Zauberers stören kann (zum Beispiel während eines Kampfes oder inmitten eines heftigen Schneesturms), wird der Spielleiter eine Kf-Probe verlangen, die je nach Situation modifiziert wird. Die Modifikation bestimmt der Spielleiter.
- *Kritischer Erfolg*
  (W20=20)
  Der Zauber ist in jedem Fall gelungen. Außerdem kann der Spieler eine Auswirkung auswählen, die der kritische Erfolg haben soll:
  a) Der Zauber kostet nur die Hälfte der geistigen Ausdauerpunkte.
  b) Die Wirkungsdauer des Zaubers ist verdoppelt (falls möglich).
  c) Die Auswirkung des Zaubers ist verdoppelt (falls möglich).
- *Kritischer Misserfolg*
  (W20=1)
  Bei einem kritischen Misserfolg kann der Zauberer die magischen Energien nicht fokussieren und sie werden unkontrolliert freigesetzt. Welche Auswirkungen so ein Patzer hat, legt ein Wurf mit dem W% fest (s. **Tabelle f1**).

5.2.6.1 Sprechen und Ausführen mehrerer Zauber gleichzeitig bzw. Unterbrechung der Konzentration

Will ein Zauberer mehrere Zauber gleichzeitig aktiv halten oder wird seine Konzentration auf einen bereits gesprochenen Zauber gestört, so ist dies gerade bei komplizierten Zaubern mit großen Problemen verbunden. Solch eine übermäßige Konzentrationsleistung führt in den meisten Fällen dazu, dass der aktive Zauber gebrochen wird. Generell muss sich der Zauberer nämlich auf die Aufrechterhaltung eines Zaubers (unterschwellig) konzentrieren.
Diese Konzentration kann er nur mit Mühe halten, wenn er einen zweiten Zauber während der Wirkungsdauer des bereits gesprochenen Zaubers ausführen will.
Will der Magier oder Halbmagier dennoch weitere Zauber ausüben, so muss er bei der Initiierung jedes weiteren Zaubers zusätzlich zur Spruchprobe eine modifizierte Kf-Probe ablegen. Dazu werden die Spruchstufen der aktiven Zauber und des zu wirkenden Zaubers miteinander addiert, mit vier multipliziert und die Kf-Probe um diesen Wert erschwert.
Zauber, deren Wirkung permanent ist, unterliegen nicht dieser Problematik. Ähnlich ist es mit Zaubern, die schlagartig eine Wirkung entfalten, die dann eine bestimmte Zeit lang anhält (z.B. **Firaks Blendung**). Hier sind die Auswirkungen natürlich unabhängig davon, ob der Magier den Zauber weiter aufrechterhält. In Streitfällen entscheidet wie immer der SL.
Es gibt verschiedene Artefakte, die den Zauberer darin unterstützen, mehrere Zauber direkt hintereinander zu wirken (s. **Kap. W-15**).

5.2.6.2 Feststellen, ob ein Zauber gelungen ist

Bei vielen Zaubern kann der Magier direkt sehen, ob der Zauber gelungen ist (z.B. bei einem **Magischen Geschoss**). Bei Zaubern, die mehr als 49 gAP kosten, kann ein Zauberer anhand der Erschöpfung spüren, ob der Zauber gelungen ist oder nicht. Es gibt jedoch auch einige Zauber, die „innerlich" wirken, z.B. **Manders Wahrheitszauber**. Bei diesen Zaubern muss der Magier aufpassen, denn bei einem misslungenen Zauber kann der Bezauberte durchaus so tun, als sei er verzaubert und den Zauberer zu täuschen versuchen. Bei solchen Zaubern sollte der SL die Probe verdeckt würfeln.

5.2.7 Kosten der Magie

Ein Zauber verlangt einen hohen Aufwand an geistiger Ausdauer, die dem Zauberer verloren geht, wenn er Magie wirkt. Dieser Aufwand an geistiger Energie wird als gAP-Kosten bezeichnet und ist bei jedem Zauber angegeben. Gelingt es dem Zauberer nicht, den Zauber auszuführen, so verliert er immerhin noch die Hälfte der gAP-Kosten des misslungenen Zauberversuchs (abrunden).

5.2.8 Magieresistenzproben

Grundsätzlich hat das Opfer eines Zaubers oder einer Illusion die Möglichkeit, sich gegen die Auswirkungen dieser astralen Handlung zur Wehr zu setzen.

- **Wehren gegen die Auswirkungen eines Magierillusionszaubers:**
  Ein Opfer eines Illusionszaubers, der von einem Magier oder Halbmagier gewirkt wurde, kann mit Hilfe einer Klugheitsprobe Sprüche aus dem Bereich der Illusionsmagie durchschauen, wenn er glaubt, dass eine Illusion vorliegt. Erst in diesem Fall macht er eine Klugheitsprobe. Diese Probe wird um die Differenz des Zauberwurfes zur Zauberschwierigkeit mal 10 erschwert.
  Gelingt die Probe, so wurde der Illusionszauber erfolgreich durchschaut.
- **Wehren gegen die Auswirkungen eines Beherrschungs-, Kommunikations- oder Verwandlungszaubers:**
  Ein Opfer eines der oben genannten Zauber kann sich mit Hilfe einer gelungenen Willensprobe gegen die Auswirkung des Zaubers wehren. Diese Probe wird um die Differenz des Zauberwurfes zur Zauberschwierigkeit mal 10 erschwert.
  Gelingt die Probe so wirkt der Zauber nicht auf sein Opfer.

5.2.9 Erlernen von Gildenzaubern

Magier: Die Zaubersprüche erlernt der Magier in der Regel innerhalb der Gilden. In diesen befinden sich zumeist große Bibliotheken. Sucht ein wissbegieriger Magier Zugang zu einer dieser Bibliotheken, so ist es von Vorteil, Mitglied der Gilde zu sein oder über ein besonders großes Barververmögen zu verfügen. Innerhalb einer Bibliothek hat er die Möglichkeit, dort die Bücher zu lesen und dadurch die in ihnen beschriebenen Zauber zu erlernen. Bücher oder Schriftrollen, die besonders mächtige Zauber enthalten, sind in Spezialbereichen untergebracht, wo sie nur wenigen Auserwählten zugänglich gemacht werden.
Die Sprüche sind häufig sehr kompliziert und die Ausführungen sehr umfangreich. Das Erlernen eines einfachen Spruches dauert daher schon mindestens eine Woche. Da die Kosten für den Aufenthalt innerhalb der Bibliothek jeden Tag Geld kostet, lernen dort nur die wenigsten Magier. Die meisten nutzen die Zeit, um so viele Zaubersprüche wie möglich abzuschreiben. So entstehen die im Laufe der Zeit immer größer werdenden Zauberbücher, auch *Grimoires* (s. **Kap. 5.2.11**) genannt. Die Grimoires berühmter Magier werden auch gerne zu überaus verlocken Preisen von den Gilden aufgekauft.
Das Erlernen von Zaubersprüchen durch lehrende Magier ist sehr schwierig, wenn diese keine ausführlichen Aufzeichnungen bei sich haben. Der lehrende Magier muss im Talent „Lehren" einen Wert von mindestens 12 besitzen.
Besitzt der Zauberer komplette Aufzeichnungen über den zu lernenden Zauber (die Aufzeichnungen eines Grimoires reichen in der Regeln nicht aus, da die meisten Magier ihre Aufzeichnungen verschlüsseln), so kann das Einprägen der Strukturen des Spruches beginnen.

- *Erlernen von Zaubern mit fester Spruchstufe:*
  Um einen Zauber zu erlernen, der eine feste Spruchstufe besitzt, muss der Magier mindestens die SpS in Wochen den Zauber studieren. Pro Tag muss er mindestens 8 Stunden Lerndauer aufbringen, die nicht gestört werden dürfen. Während dieser Lernzeit benötigt der Magier Pergament und Tinte (pro Lernwoche 5 Blatt Pergament und ein Fässchen Tinte). Am Ende jeder Lernwoche legt der Magier eine Klugheits-Probe ab, die bestimmt, ob er den in der Woche erlernten Teil des Zaubers verstanden hat.
  Gelingt die Kl-Probe, so hatte diese Lernwoche Erfolg und die nächste beginnt. Gelingt die Probe nicht, so muss sie wiederholt werden. Zum Abschluss muss der Zauberer den zu erlernenden Zauber einmal ausführen (Spruchprobe). Gelingt ihm auch dieses, so beherrscht er nun diesen Spruch. Sollte sie nicht gelingen, so war die ganze Lernerei umsonst und er muss von vorne anfangen.
- *Erlernen von Zaubern mit flexibler Spruchstufe*
  Einige Zauber besitzen keine feste Spruchstufe, sondern sie ist flexibel gehalten (Bsp: Al Haruns Rüstungsverbesserung). Beim Erlernen eines solchen Zaubers legt der lernende Magier die maximale Spruchstufe fest, bis zu der er den Zauber bei erfolgreichem Lernen wirken kann. Der Lernvorgang verläuft ansonsten analog zum Erlernen von Sprüchen mit fester Spruchstufe (s.o.).
  Beispiel: Nephontius will den Zauber „Al Haruns Rüstungsverbesserung" erlernen. Er beschließt, dass es reicht, wenn er den Zauber bis zur SpS 3 be-

herrscht. So lernt er drei Wochen lang. Die Klugheitsproben gelingen, ebenso die abschließende Spruchprobe. In Zukunft kann er den Zauber wirken, allerdings mit einer maximalen Spruchstufe von 3.

Will ein Magier einen flexiblen Zauber besser erlernen, so holt er die fehlenden Lernwochen für die fehlenden Spruchstufen nach. Gelingt anschließend die Spruchprobe, so beherrscht er die neue Spruchstufe, wenn nicht, hat sich die SpS des Zaubers nicht erhöht.

Will der Lernende einen Zauber von einem Lehrmeister erlernen, so muss dieser gut lehren können (s.o.). Er benötigt die gleiche Zeit wie beim Lernen aus Büchern, jedoch sind die Kl-Proben um den verdoppelten Lehren-Wert des Lehrers erleichtert. Die abschließende Spruchprobe muss gelingen, ansonsten geht auch hier das Lernen wieder von vorne los…

Halbmagier: Das Erlernen spezialisierter Zauber verläuft im Großen und Ganzen ähnlich wie bei den Magiern. Der Halbmagier muss den Zauber in irgendeiner Form vorliegen haben (Spruchrolle, ausführliches Grimoire, lehrende Person). Pro Spruchstufe muss der Halbmagier eine Woche lang lernen und am Ende jeder Woche eine Kl-Probe ablegen. Gelingt diese Probe, so verlief diese Woche erfolgreich. Wenn nicht, so muss dieser Abschnitt des Zaubers erneut gelernt werden. Pro Woche benötigt der Halbmagier ein Fässchen Tinte und drei Blatt Pergament. Sind alle Lernwochen erfolgreich abgeschlossen worden, so legt der Halbmagier eine Klugheits- und eine Konzentrationsfähigkeitsprobe ab. Gelingen beide Proben, so gilt dieser Zauber als erlernt; die Spruchfertigkeit wird wie ein „soziales/rassisches“ Talent (TGw + W6) ermittelt. Die zugehörigen Eigenschaften (1. und 2. Eigenschaft) sind diejenigen des Magiebereiches (s. **Kap. 5.2.2**). Gelingt eine der beiden o.g. Proben nicht, so muss der Halbmagier eine Woche neu lernen, um seinen Fehler zu finden und seine Unterlagen zu verbessern. Anschließend wird nur die nicht gelungene Probe wiederholt. Sind beide Proben misslungen, so muss der Lernprozess komplett wiederholt werden. Die Fehler sind zu gravierend, als dass er Halbmagier mit seinen Unterlagen Erfolg haben könnte.

5.2.10 Die Gildenzauber

Diese Zauber, deren Namen und Schreibweise von „echten“ Magiern selbstverständlich auswendig gekonnt werden müssen, sind in kompakter Form in **Tabelle f2** niedergelegt.

Das Wirken dieser Zauber ist eine Wissenschaft für sich, das Anzapfen von magischen Kraftlinien, das Verknüpfen von diesen zu komplexen Mustern usw. kann kein Magier alles im Kopf behalten. Daher trägt jeder Magier seine Zauber in sein Grimoire (= Zauberbuch) ein, wobei fast alle Zauberer ihre Aufzeichnungen verschlüsseln.

Es gibt fünf Arten von Gildenzaubern: Blutmagie sowie Gesten-, Ritus-, Spruch- und mentale Zauber. Ist der Zauberer ein Meister auf seinem Gebiet, so kann er mit Hilfe der Meisterschaft „Zauberwandlung“ (s. **Kap. 7.4.10**) aus Gesten- und Spruchzaubern mentale Zauber machen.

5.2.10.1 Blutmagie

Blutmagie ist immer ein Rituszauber. Der Magier benötigt zum Zaubern das Blut eines intelligenzbegabten Wesens. Je nach Zauber verliert der Blutende permanent Lebensenergie, die nicht wieder regeneriert werden kann. Ob der Blutende sein Blut freiwillig oder unter Gewalt gibt, spielt für den Zauber keine Rolle.

5.2.10.2 Gestenzauber

Diese Zauber werden durch bestimmte Gesten ausgelöst. Daher muss der Magier seine Hände frei haben, um sie wirken zu können. Das Wirken eines Gestenzaubers dauert in der Regel eine KR.

5.2.10.3 Rituszauber

Manche Zauber setzen einen mehr oder minder komplexen Aufbau vor dem eigentlichen Zaubern voraus, den so genannten Ritus. Dazu zählen das Verbrennen bestimmter Substanzen, das Zeichnen von Pentagrammen und Heptagrammen usw.

Wie lange es dauert, um einen Rituszauber auszuführen, hängt natürlich davon ab, ob alle benötigten Materialien zum Zaubern vorhanden sind. Die Zauberdauer (in Kampfrunden) gilt für den Fall, dass alles bereit liegt. Während des Zauberns darf der Magier nicht gestört werden. Mit einer gelungenen Wi-Probe kann er versuchen, die Störungen zu ignorieren.

5.2.10.4 Spruchzauber

Stumme Zauberer haben mit diesen Zaubern echte Probleme. Alle übrigen Zauberer sprechen (es reicht nicht zu flüstern) den Zauber aus, konzentrieren sich auf die Wirkung und hoffen, dass der Zauber gelingt. Das Aussprechen von Spruchzaubern dauert in der Regel eine Kampfrunde.

5.2.10.5 Mentaler Zauber

Diese Zauber werden komplett im Kopf des Zauberers ausgeführt. Es ist von Außen keinerlei Zauberhandlung zu erkennen. Bewusstlose Magieanwender können diese Zauber natürlich nicht wirken.

Hinweis zu den Zauberangaben

Art: Art des Zaubers (s.o.)
SpS: Spruchstufe
Zd: Zauberdauer (Anzahl der Kampfrunden, die es dauert, den Zauber auszuführen)

Sprüche der Beherrschungsmagie:

Al Haruns Rüstungsverbesserung
Art: Geste *SpS: 1–7* *Zd: 2 KR*
Al Harun, der Erfinder verschiedener Rüstungszauber, erschuf diesen Zauber, um Behinderungen von einer Rüstung zu nehmen. Während seiner Meisterschaft in diesem Zauber war es ihm möglich, einen Krieger, der einen Plattenpanzer trug, von allen seinen Behinderungen durch seine Rüstung zu befreien. Der Krieger konnte also mit dem Plattenpanzer so kämpfen, dass er keinerlei Behinderungen verspürte.
Pro Spruchstufe werden 10 Punkte an Behinderung (z.B. Reaktion, Gewandtheit usw.) der Rüstung aufgehoben. Der Zauber wirkt während eines Kampfes und kostet pro SpS 12 gAP.

Anna Allokams Liebreiz
Art: Ritus *SpS: 1–7* *Zd: 15 KR*
Die Legenden beschreiben die Magierin Anna Allokam als sehr willensstarke und resolute Frau, die eine der besten ihres Faches war. Sie lehrte in der Magiergilde zu Ostenbruck, einer kleinen Enklave im magiefeindlichen Norden Kulligs. Dort kam es immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen den Inquisitoren Predanors, die von Ilgisfurt auszogen, die Magier Ostenbrucks zu vertreiben. Doch immer, wenn sie vor den Toren des Ortes standen, trat Anna Allokam heraus und lud den Anführer der Inquisitoren ein, mit ihr einen Tee oder ähnliches zu trinken. Nach einem solchen Gespräch hatte der Inquisitor keinerlei Interesse mehr, das Dorf und die Magiergilde zu stürmen und zog (mit einem leicht entrückten Gesichtsausdruck) von dannen.
Folgendermaßen funktioniert der Zauber: Um eine Person in ihrer Meinung umzustimmen muss dem Zaubernden der Zauber gelingen, wobei die Spruchstufe frei gewählt werden kann. Der Verzauberte kann sich gegen die Verzauberung mit einer Wi-Probe wehren, wobei diese durch die Spruchstufe·10 erschwert wird. Misslingt die Wi-Probe, so ist der Verzauberte dem „Liebreiz“ erlegen und hat alle seine Vorsätze für die nächsten Tage (Anzahl der Tage entsprechen der Spruchstufe) vergessen. Der Zauber kostet pro Spruchstufe 15 gAP.

Crosos Lähmung
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Zauber versetzt ein Lebewesen in eine magische Starre. Diese Starre durchbricht es nur, wenn ihm eine Wi-Probe (jede Minute eine Probe möglich) gelingt oder wenn ihm Schmerz zugefügt wird. Die Zauberdauer beträgt 10 Minuten. Der Zauber kostet dem Magier 16 gAP, dieser kann die Starre durch weiteren Einsatz von 16 gAP um jeweils 10 Minuten verlängern.

Crosos Schlafzauber
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Der Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf. Aus dem Schlaf wacht es nur vorzeitig auf, wenn großer Lärm in der Nähe ist oder ihm Schmerz zugefügt wird. Die Zauberdauer beträgt 10 Minuten. Der Zauber kostet dem Magier 8 gAP, dieser kann den Schlaf durch weiteren Einsatz von 8 gAP um jeweils 10 Minuten verlängern.

Crosos Weckruf
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Berührt der Magier einen durch Magie Gelähmten, Bewusstlosen oder Schlafenden und spricht diesen Zauber aus, so erwacht das Ziel mit einer 50%-igen Wahrscheinlichkeit, wobei der Magier diese Wahrscheinlichkeit durch zusätzlichen Einsatz von einem gAP pro Prozentpunkt erhöhen kann.
Der Zauber kostet in seiner Grundwirkung 25 gAP.

Dents Philosophenglück
Art: Spruch *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Dem Opfer wird durch den Magier eine Frage nach dem Sinn des Lebens eingegeben. Diese Frage beschäftigt das Opfer dann so sehr, dass es pro KR einen Punkt seiner geistigen Ausdauer verliert. Der Magier setzt 21 gAP ein. Pro KR kann der Spieler eine Probe mit dem W% ablegen. Würfelt er dabei eine „42“, so hat er die Lösung des Problems und der Zauber endet. Die Wirkung des Spruchs endet ebenfalls, wenn die gA des Opfers auf Null sinkt.

Egozenz' Konfusion
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Der Bezauberte vergisst, wer seine Freunde und wer seine Feinde sind. Je nach Temperament wird sich das Opfer aus dem Kampf zurückziehen. Wenn er aber angreift, so wird sein Gegner zufällig ermittelt. Mit diesem Gegner kämpft er bis zur Entscheidung. Siegt er, so kann er sich erneut aus dem Kampf zurückziehen oder einen nächsten Gegner wählen. Er wird sich aber in jedem Fall verteidigen. Der Zauber kostet pro KR 15 gAP.

Elfenblick
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Dieser von den Elfen übernommene Zauber bewirkt, dass dem Opfer eine Freundschaft zum Magier aufgezwungen wird. In dieser Zeit würde das Opfer auch sein Leben für den Magier riskieren, sich allerdings nicht opfern. Um den Zauber anzuwenden blickt der Magier dem Opfer in die Augen. Gelingt dem Opfer eine modifizierte Willensprobe (erschwert um ein Viertel des Kf-Wertes des Magiers), so ist das Opfer besonders zornig auf den Magier. Alle sechs Stunden Wirkungsdauer muss der Magier 15 gAP einsetzen. Da für das Opfer die Zeit, die es verzaubert war, nicht existiert, agiert es nach Ablauf der Zauberdauer so, wie es vor der Verzauberung auch gehandelt hätte.

Escadors Gedächtnisklau
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 6 KR*
Der Magier raubt seinem Opfer für eine festgelegte Zeit alle seine Erinnerungen. Pro Stunde Zauberdauer muss der Magier 10 gAP einsetzen.

Gergumals Höllenpein
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Dem Opfer werden durch diesen Zauber imaginäre Schmerzen zugefügt. Misslingt dem Opfer eine

Willensprobe, so stürzt es schmerzgepeinigt zu Boden und ist für 1W6 KR zu keiner Handlung fähig. Der Magier setzt für diesen Zauber 15 gAP ein.

Grünbarts Beherrschung von Tieren
Art: Spruch SpS: 2 Zd: 1 KR
Mit diesem Spruch kann der Zauberer den Tieren seinen Willen in Form von einfachen Befehlen auferlegen. Die Tiere werden dabei keine Dinge tun, die ihren Instinkten und ihrer Intelligenz widersprechen. Pro Befehl kostet der Zauber 8 gAP.

Helderdals Bremsklotz
Art: Geste SpS: 3 Zd: 1 KR
Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers die Bewegungen eines Opfers in Sichtweite verlangsamen. Er agiert von nun an mit halber Geschwindigkeit. Im Kampf bedeutet dies, dass seine Attacke- und Verteidigungswerte sowie der Schaden halbiert werden. Der Spruch dauert 1W6 Kampfrunden, er kostet 30 gAP.

Kalimars Besänftigungszauber
Art: Geste SpS: 3 Zd: 1 KR
Dieser Zauber besänftigt ein anderes aggressives Wesen, bis es erneut gereizt wird (z.B. Angriff gegen seinen Kumpel) oder die Zauberdauer nachlässt. In dieser Zeit kann es normal agieren, hat jedoch keine Wut mehr gegen den Magier. Der Spruch kostet 15 gAP. Er hält 5 Minuten an.

Lady Bogreds Starker Arm
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Lady Bogred war eine junge, aufstrebende Magierin, die in der Gilde zu *Luinmeach* ihre Ausbildung absolvierte. Während dieser Zeit war sie die einzige Frau unter den Magiern und musste sich allerlei Schmähungen gefallen lassen und so manche Unsittlichkeit abwehren. Aus diesem Grunde entwickelte sie diesen Zauber, der die Körperkraft des rechten Arms um SpS · 8 Punkte erhöht. Mit einem solchen **Starken Arm** (der Zauber hält 10 Minuten an und kostet pro SpS 16 gAP) schlug sie mehrere Magier in die Flucht, die sie wieder einmal dumm anmachen wollten (wie das die Art der hochnäsigen Magier Luinmeachs ist). Zum Glück waren die Magier lernfähig und ließen sie nach einigen blutigen Nasen dann auch zufrieden.
Etwa 15 Jahre später wurde Lady Bogred die erste weibliche Erzkanzlerin der Gilde zu Luinmeach. Seit dieser Zeit wird die Gilde auch die „Weibliche Gilde“ genannt.

Manders Wahrheitszauber
Art: Spruch SpS: 5 Zd: 1 KR
Das Opfer wird durch diesen Zauber gezwungen, auf Fragen des Magiers zu antworten und dabei nach bestem Wissen die Wahrheit zu sagen. Der Zauber ist auf eine Stunde beschränkt und kostet dem Magier 20 gAP. Gelingt dem Opfer eine modifizierte Willensprobe, so hat der Zauber keine Wirkung, wobei der Magier nicht weiß, ob der Zauber wirkt oder nicht.

Mayans Befehl
Art: Spruch SpS: 3 Zd: 1 KR
Mit diesem Zauber kann der Anwender ein beliebiges Befehlswort gegen eine Person ausstoßen – z.B. Halt, Flieh, Lauf, Fall, Still – das von der betroffenen Person befolgt werden muss. Der Zauberkundige muss laut und deutlich sprechen, zudem muss er eine Sprache verwenden, die das Opfer verstehen kann. Gegen den Befehl kann sich das Opfer mit Hilfe einer Wi-Probe wehren. Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt eine Minute, die Kosten liegen bei 18 gAP.

Mayans Geas-Zauber
Art: Ritus SpS: 7 Zd: 30 KR
Mayan hatte während seiner Lehrzeit in der Magiergilde zu Visdom immer wieder mit Studenten zu tun, die seine Geduld aufs Äußerste strapazierten. Einer dieser Studenten nervte in mit endlosen Fragen und Debatten zur Moral und Ethik von Beherrschungszaubern. Da dieses Thema den guten Mayan überhaupt nicht interessierte, überlegte er sich einen Ausweg aus dieser immer peinlicher werdenden Situation.
Einige Wochen intensiver Forschung vergingen, bis Mayan seinen Geas-Zauber vollendet hatte:
Ein Geas ist eine magische Verpflichtung, einen bestimmten Befehl auszuführen, ähnlich einem hypnotischen Befehl. Handelt der Bezauberte gegen diesen Befehl, so verliert er pro Tag 10 Punkte seiner Konstitution bis zu seinem Minimum (0) und stirbt schließlich. Nimmt er den Auftrag wieder auf, so regeneriert er die Konstitution mit der gleichen Geschwindigkeit.
Neben dieser kleinen Sicherungsmaßnahme verleiht das Geas dem Verzauberten ungeahnte Kräfte, damit er den Auftrag überhaupt ausführen kann. Die Vergünstigungen gelten so lange, wie der Bezauberte den Auftrag weiter verfolgt:
- es hält den Bezauberten so lange lebendig, bis er das Geas an eine andere Person weitergeben kann (Berührung);
- es steigert die Willenskraft um 15 Punkte;
- der Bezauberte ist immun gegen jeden anderen ihn negativ beeinflussenden Beherrschungszauber und
- AGw und PGw des Bezauberten steigen um je zwei Punkte.

Äußerlich ist der Geas-Träger durch den grünen Smaragd, der aus seiner Stirn herausragt, zu erkennen.
Die Anwendung des Zaubers kostet dem Magier 235 gAP sowie den Smaragden. Pro Karat des Smaragdes hält die Wirkung des Geas drei Monate an.
Nun aber zurück zu Mayan und seinem speziellen Studenten: Mayan legte ein Geas auf ihn, während der Student während eines Saufgelages ziemlich benebelt war. Es gelang Mayan, das Geas auszusprechen, wobei er einen 8-karätigen Saphir zur Bestimmung der Wirkungsdauer einsetzte. Mayan gab dem Studenten den Auftrag, nach der Moral und der Ethik der Beherrschungsmagie zu suchen.

So machte sich der Student auf dem Weg und ward nie mehr in den Hörsälen der Gilde zu Visdom gesehen. Mayan war ziemlich stolz auf sich und vermachte den Zauber der Gilde, welche die Originalhandschrift Mayans hoch in Ehren hält.

Retlops Exorzismus
Art: Ritus *SpS: 1–7* *Zd: 10 KR*
Durch diesen Zauber wird der Magier befähigt, eine Person von einer Besessenheit durch ein *übernatürliches Wesen* zu befreien. Dieses ist jedoch nur dann möglich, solange das übernatürliche Wesen sich nicht körperlich in der Person festgesetzt hat. Je nach Stärke des zu exorzierenden Wesens verändern sich auch die Erfolgschancen des Magiers und demzufolge auch die SpS dieses Zaubers. Der SL legt je nach Mächtigkeit des *übernatürlichen Wesens* die SpS fest, die für einen erfolgreichen Exorzismus mindestens nötig ist. Der Zauber kostet so viele gAP wie das auszutreibende Wesen besitzt. Sind genügend gAP vorhanden, so gelingt der Exorzismus in jedem Fall.

Swiwcofs magischer Tiefschlaf
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber versetzt ein damit einverstandenes „Opfer“ für eine Stunde in einen Tiefschlaf, aus dem es nicht geweckt werden kann. Es regeneriert in dieser Zeit die Hälfte seiner gA und kA. Der Spruch kostet dem Magier 12 gAP.

Swiwcofs Traum
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 25 KR*
Der Magier sendet einer ihm bekannten Person, die nicht weiter als ein Kilometer entfernt sein darf, einen Traum. Ob dieser Traum eine Botschaft enthält, ob er angenehmer oder furchterregender Natur ist, bestimmt der Magier. Es ist allerdings nicht sicher, dass der Träumende sich später an die Inhalte des Traums erinnern kann. Die Kosten für den Zauber betragen 16 gAP.

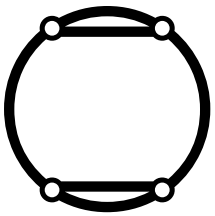
Szrohnthnahks Antidepressivum
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Zauberspruch kann der Magier einen anderen auf magische Weise das Selbstvertrauen stärken. Eventuelle depressive oder Angstzustände werden dadurch gelindert oder aufgehoben (je nach Stärke des Zustandes). Dadurch steigen die gAP des „Opfers“ um maximal 2W20 Punkte, wenn die Minderung der gA durch diesen Zustand hervorgerufen wurde. Der Zauber kostet dem Magier 20 Punkte seiner gA. Er dauert einen vollen Tag (24 h) an und lässt sich nur einmal in der Woche auf ein und dieselbe Person anwenden.

Weiche, Leben!
Art: Spruch *SpS: 1–7* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauberspruch drängt lebendige Wesen in einem Halbkreis in Blickrichtung vor dem Zaubernden fort. Der Radius des Halbkreises ist abhängig von der Spruchstufe und beträgt SpS in Metern. Der Zauber kostet dem Magier SpS mal 7 gAP. Die Barriere bleibt drei Kampfrunden lang bestehen und verbleibt an Ort und Stelle, auch wenn der Zaubernde sich bewegen sollte.

Xanthors böses Starren
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Der Magier muss bei diesem Spruch dem Opfer in die Augen schauen können. Es löst bei diesem Hassgefühle gegen irgendeine beliebige Person im Umkreis von 5 m aus. Die Zauberdauer beträgt eine Stunde. Der Zauber kostet dem Magier 10 gAP. Nach Ablauf des Zaubers hat das Opfer keine Erinnerungen mehr an die vergangene Stunde.

Xanthors große Panik
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Der Verzauberte gerät ohne sichtbaren Grund in Panik und flieht. Er verliert 2W20 gAP. Der Magier muss sich dazu im Umkreis von 5 m zum Opfer befinden. Gelingt dem Opfer eine modifizierte Willensprobe, so hat der Zauber keine Auswirkung. Die Zauberdauer beträgt 10 Minuten, der Zauber kostet 20 gAP.

Xanthors kleiner Auftrag
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Eine denkende Person, die mit diesem Zauber belegt wird (dabei muss deren Haut berührt werden), erhält einen einfachen Auftrag. Dieser wird auf dem schnellsten und direktesten Weg ausgeführt, solange das Leben der Person nicht gefährdet wird. Gegen diese Beeinflussung kann sich der Bezauberte zu Beginn des Zaubers sowie alle weiteren fünf Minuten mit einer gelungenen Wi-Probe wehren. Der Inhalt des Auftrages ist nach dessen Beendigung bzw. dessen Abbruch dem Verzauberten bewusst. Der Zauber kostet dem Magier 12 gAP.



Sprüche der Bewegungsmagie:

Astralsprung
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 16 KR*
Wendet der Magier diesen Zauber an, so kann er seine Seele vom Körper lösen und in den Astralraum hinüber wechseln. Der Körper ist völlig hilflos und nur noch eine Hülle ohne Geist. Im Astralraum kann sich die Seele frei bewegen und durch Gegenstände hindurch fließen (siehe **Kapitel W-4**). Die Seele des Magiers kann beliebig lange im Astralraum bleiben. Stirbt sein Körper (beispielsweise an Nahrungsmangel), so kann der Magier nicht mehr in die irdische Sphäre zurück wechseln und er wird zu einem Geist. Will der Magier in seinem noch lebenden Körper zurück wechseln, so kann er dieses von einem beliebigen Ort des Astralraumes tun. Pro Kilometer Abstand zwischen Körper und Seele steigt die Chance um einen Prozentpunkt, dass das Zurückflippen nicht funktioniert und der Körper durch den Schock stirbt.
Im Astralraum kann die Seele des Magiers frei agieren. Da es in ihm keine feste Materie gibt, kann er sich nur mit Hilfe von Magie gegen feindlich gesinnte Wesen wehren.
Der Astralsprung kostet dem Magier 25 gAP.

Beschleunigte Telekinese
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Bevor dieser Zauber eingesetzt wird, muss der Zauber „Telekinese“ angewendet worden sein. Der Zauberer beschleunigt damit den Gegenstand. Er legt dabei die Geschwindigkeit fest, wobei er pro m/s 10 gAP einsetzen muss.

Die Blockade des Kartof
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber wirkt ähnlich wie „Stors Bannkreis“. Das Opfer ist in einem Umkreis von 3 m gefangen und kann keine Zauberhandlungen ausführen. Ebenso kann kein anderer den Kreis betreten, versucht er dieses, so läuft er gegen eine unsichtbare Barriere. Der Magier muss sein Opfer sehen aus maximal 10 m Entfernung und setzt pro Minute Zauberdauer 10 gAP ein.

Die schwebende Scheibe des Klingsor
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 8 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Anwender eine unsichtbare schwebende Scheibe mit einem Durchmesser von einem Meter. Sie kann ein Gewicht von maximal 100 kg tragen, wobei der Anwender das Gewicht durch den Einsatz von 5 gAP je 10 kg nach oben erhöhen kann. Die Scheibe schwebt in einer Höhe von einem Meter in drei Meter Entfernung hinter dem Anwender her. Der muss alle 10 Minuten eine Kf-Probe ablegen, um die Scheibe auf Kurs zu halten. Die Kosten für den Zauber betragen in seiner Grundkonfiguration 30 gAP, die Scheibe bleibt dann eine Stunde lang stabil. Jede weitere Stunde muss der Magier erneut 30 gAP einsetzen.

Eelinas Finger
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber erlaubt es dem Anwender, etwas zu berühren ohne es wirklich anzufassen. Durch diese Berührung können beispielsweise Fallen oder magische Aktionen ausgelöst werden, auch das leichte Klopfen einer Schulter ist durch diesen Zauber möglich. Kräfte kann der Zauberer nicht auf diesem Wege ausüben, er erfährt jedoch, welche Oberflächenbeschaffenheit die berührte Fläche hat. Der zu berührende Punkt darf nicht weiter als 20 m entfernt sein, die Dauer der Berührung beträgt 10 Sekunden. Insgesamt kostet der Zauber 7 gAP.

Elfenblitz
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Magier kann mit diesem Zauber sich oder einen Gefährten, der sich in unmittelbarer Nähe aufhält, beschleunigen. Das bedeutet, dass der Verzauberte doppelt so schnell agieren kann. Im Kampf bedeutet dies, dass er zweimal angreifen kann (zu Beginn und Ende einer Kampfrunde). Außerdem verdoppelt sich seine Schnelligkeit. Die Wirkung des Spruches hält 5 min. an und kostet dem Verzauberten sämtliche kAP. Der Magier muss für diesen Zauber 15 gAP einsetzen.

Gegenstandherbeirufung
Art: Ritus *SpS: 1* *Zd: 5 KR*
Der Zauber schafft eine Verbindung zwischen einem Gegenstand und einem intelligenten Wesen, wobei der Zauber an den Gegenstand gebunden wird. Das Wesen kann nun diesen Gegenstand durch eine gelungene Kf-Probe augenblicklich herbeirufen. Der Zauber kostet 15 gAP.
Insbesondere wenn die Gefahr besteht, einen wichtigen Gegenstand zu verlieren, ist dieser Zauber sinnvoll. Im Kampf braucht ein Krieger seine Waffe nicht aufzuheben, denn sie fliegt ihm, wenn dieser Zauber auf sie angewandt wurde, während einer Kampfrunde automatisch in die gewünschte Hand. Dies muss allerdings innerhalb von einer Stunde nach Aussprechen des Zaubers geschehen und der Gegenstand darf nicht mehr als zehn Meter entfernt sein. Hindernissen weicht der Gegenstand dabei aus. Ist der Weg völlig versperrt, ist dies nicht möglich.

Jurigios Kurzstreckenteleportation
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Magier kann mit diesem Spruch sich oder eine andere von ihm gewählte, für ihn deutlich sichtbare Person, an einen neuen Standort teleportiert. Diese Stelle darf keine fünf Meter weit von ihm entfernt sein und muss für ihn einzusehen sein. Der Zauber kostet 24 gAP.

Mareks kontrollierte Bewegung im entmaterialisierten Zustand
Art: Spruch *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Zauber kann sich ein Magier, der sich zuvor entmaterialisiert hat, kontrolliert bewegen. Der Zauber kostet pro Sekunde 12 gAP.

Meab Em Pus Teleportationsruf

Art: Spruch *SpS: 7* *Zd: 1 KR*
Der Zauber ermöglicht es einem mächtigen Magier, eine Person, die er mindestens vom Sehen her kennen muss, zu sich hin zu teleportieren, egal, an welchem Ort sie sich aufhält. Die zu teleportierende Person kann sich nach einer gelungenen Re-Probe mit einer Wi-Probe dagegen wehren.
Die Kosten für diesen sehr mächtigen Zauber, den selbst die Magierfürsten Visdoms nur selten beherrschen, betragen 120 gAP je 100 km Teleportationsstrecke.

Nekators Teleportationskreis
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 18 KR*
Der Magier definiert einen Kreis von 1 m Durchmesser. Zu diesem Kreis kann er sich nun 6 Stunden lang nach Aussprechen des Zaubers aus einer maximalen Entfernung von einem Kilometer mit Hilfe einer Kf-Probe zurückteleportieren. Er darf allerdings in der dazwischen liegenden Zeit keinen anderen Zauber ausgesprochen haben. Der Zauber kostet 20 gAP.

Perents magischer Dietrich
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Der Zauber öffnet mechanische Schlösser. Das Öffnen von magisch verschlossenen Dingen ist mit „Perents magischen Dietrich“ nicht möglich. Die Kosten an gAP hängen von der Kompliziertheit des Schlosses ab und liegen in der Regel zwischen 2 und 10 gAP.

Perents magisches Schloss
Art: Ritus *SpS: 1–7* *Zd: 2 KR*
Dieser Zauber verschließt mechanische Schlösser auf magische Weise. Dazu spricht der Magier den Zauber auf den zu dem Schloss passenden Schlüssel und schließt damit das Schloss sowohl magisch als auch mechanisch ab. Nur mit einem Antizauber bzw. mit dem verzauberten Schlüssel ist das Schloss zu öffnen. Der Zauber kostet pro Tag 5 gAP. Der Magier legt zusätzlich fest, welche Spruchstufe der Zauber haben soll (bei einer Gebietsentzauberung muss dann diese SpS mindestens erreicht werden). Pro Stufe höher als eins erhöhen sich die Kosten um jeweils 5 gAP.

Stors Bannkreis
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Das Opfer dieses Zaubers kann sich nur noch innerhalb eines Kreises von 3 m Durchmesser völlig frei bewegen, z.B. Zaubern, aus dem Kreis herausschießen usw. Andere können diesen Kreis ohne Einschränkung betreten und wieder verlassen. Der Magier muss bei diesem Zauber das Opfer sehen und darf maximal 10 m entfernt stehen. Pro Minute Zauberdauer setzt der Magier 5 gAP ein.

Telekinese
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers können Gegenstände von einem sichtbaren Ort zum anderen Ort mit der Kraft des Geistes bewegt werden. Pro 50 g Gewicht mal Dauer in Sekunden muss der Magier einen gAP einsetzen. Der Gegenstand wird dabei mit einer Geschwindigkeit von ½ m/s fortbewegt.

Teleportation
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 3 KR*
Mit diesem Spruch kann der Magier sich zusammen mit anderen von einem Ort zum anderen bewegen. Dies geschieht, indem er sich am Ausgangsort entmaterialisiert und am Zielort rematerialisiert. Der Magier sollte den Zielort kennen, da sonst die Möglichkeit besteht, dass der Magier sich in fester Materie rematerialisiert. Personen, die der Magier mitteleportieren möchte, müssen sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden. Pro Person und 1 km kostet der Zauber 8 gAP.

Sprüche der Blutmagie:

Bluthund

Art: Blut *SpS: 2* *Zd: 20 KR*

Mit Hilfe dieses Zaubers beschwört der Magier einen erbarmungslosen Bluthund, der ein Opfer so lange verfolgt, bis es gefunden wurde. Jeder noch so schwachen Spur eilt der Bluthund nach, wobei davon ausgegangen wird, dass er astralen Spuren folgt. Der Magier benötigt wenigstens einen Tropfen Blut des zu verfolgenden Opfers, das Blut eines ausgewachsenen Hundes sowie Blut eines intelligenzbegabten Wesens, das dadurch permanent 3 LE verliert. Das Blut wird vermengt und der Zauber gewirkt (gAP-Kosten: 120 gAP). Im Beschwörungskreis bildet sich nun das völlig aus Blut bestehende Abbild des ausgewachsenen Hundes, der das Blut geopfert hat. Der Bluthund folgt jedem Befehl seines Meisters (des Magiers), wenn es um das Suchen des Opfers geht (Tempo der Suche u.ä.). Kann das Opfer aus irgendwelchen Gründen unmöglich gefunden werden (der SL entscheidet), so folgt der Bluthund der Spur bis zum letztmöglichen Ort.

Blutfontäne

Art: Blut *SpS: 6* *Zd: 2 KR*

Der Magier tötet ein intelligenzbegabtes Wesen so, dass Blut sichtbar wird. Dieses Blut spritzt fontänengleich aus dem Körper des Getöteten und trifft alles und jeden im Umkreis von 10 m. Nur mit entsprechend großem Schutz kann man dem Blutregen entgehen. Gelangt auch nur ein Tropen Blut auf die Haut oder ins Haar, so wird der Getroffene sofort bewusstlos und bekommt eine riesige Wunde an der Brust, die seine gesamte noch vorhandene Lebensenergie kostet. Der Zauber kostet dem Magier 75 gAP.

Blutrüstung

Art: Blut *SpS: 4* *Zd: 15 KR*

Dieser permanente Zauber sorgt dafür, dass sich die Haut des Zauberzieles verhärtet und einen Rüstungsschutz von 3 Punkten erhält. Fi, Ge und Re sinken jedoch für immer um jeweils 5 Punkte. Der Zauber kostet dem Träger der Blutrüstung, der sein Blut zur Verfügung stellt, permanent 3 LE. 35 gAP muss der Magier für diesen Zauber aufwenden.

Blutsbrüderschaft

Art: Blut *SpS: 3* *Zd: 60 KR*

Viele Magier beherrschen diesen Zauber der Blutmagie, obwohl sie Blutmagie generell verabscheuen. Eine Blutsbrüderschaft wird zwischen dem Magier und beliebig vielen anderen intelligenzbegabten Wesen geschlossen. In einem umfangreichen Ritual gibt jedes der Blutsbrüder dem Magier Blut (permanent 2 LE Verlust). Diese Blutgabe kann nicht erzwungen werden. Zum Ende des Rituals gibt der Magier sein Blut hinzu (permanent 4 LE Verlust). Gelingt das Ritual, das bei Misslingen bis zu drei Mal mit dem gegebenen Blut wiederholt werden kann, so baut sich unter den Blutsbrüdern eine mentale Brücke auf. Folgende Auswirkungen hat die Blutsbrüderschaft auf alle am Ritual beteiligten:

a) Extreme Gemütszustände können von den Blutsbrüdern bis zu einer Entfernung von 100 km wahrgenommen werden.
b) Die Richtung des Aufenthaltsortes jedes Blutsbruders können bei einer gelungenen Kf-Probe gespürt werden.
c) Blutsbrüder können sich Lebensenergie spenden. Tropft ein Blutsbruder eigenes Blut in eine Wunde eines verletzten Blutsbruders, so heilt diese Wunde. Pro zwei LE Spende heilt der Verletzte ein LE.
d) Der Blutsbrüderschaft schließende Magier kann geistige Ausdauer von seinen Blutsbrüdern abzapfen. Dazu muss er den Blutsbruder berühren, um nach einer gelungenen Kf-Probe maximal 20 gAP zu transferieren. Natürlich muss der gAP-spendende Blutsbruder gAP übrig haben.

Bluttransfusion

Art: Blut *SpS: 7* *Zd: 30 KR*

Die Bluttransfusion ist einer der mächtigsten Magierzauber auf Orota. Er kann ein Wesen, das weniger als eine Stunde lang tot ist, wieder ins Leben zurück rufen. Derjenige, der sein Blut zur Verfügung stellt, verliert permanent 1W6 LE, die nicht wieder regeneriert werden können. Der Tote wird bei erfolgreicher Zauberanwendung ohne eine einzige Wunde mit voller Ausdauer wieder zum Leben erweckt. Er hat alle Erinnerungen bis zum Moment seines Todes, jedoch keine aus dem Totenreich. 200 gAP muss der Magier für diesen Zauber aufwenden.

Ψ

Sprüche der Hellsichtmagie:

Adlerauge
Art: Spruch SpS: 2 Zd: 1 KR
Die Anwendung dieses Zaubers verbessert die Eigenschaft „Sehen“ um 20 Punkte. Der Magier muss für diesen Spruch 4 gAP einsetzen. Der Zauber hält eine Stunde an.

Bilibos Fallenblick
Art: Spruch SpS: 1 Zd: 1 KR
Mechanische Fallen kann der Zauberer bei Anwendung dieses Spruches entdecken, sofern die Fallen nicht durch irgendwelche Gegenstände (z.B. Teppiche) verborgen sind. Die Wirkung der Falle erkennt man jedoch nicht. Für 10 gAP kann der Zauberer 10 Sekunden lang seine Umgebung nach Fallen absuchen.

Bilibos Geheimtürenblick
Art: Spruch SpS: 1 Zd: 1 KR
Auf natürliche Art und Weise getarnte Geheimtüren kann der Zauberer bei Anwendung dieses Spruches entdecken, sofern die Geheimtüren nicht durch irgendwelche größeren Gegenstände (z.B. Teppiche) komplett verdeckt sind. Den Öffnungsmechanismus der Geheimtür erkennt man jedoch nicht. Für 8 gAP kann der Zauberer 10 Sekunden lang seine Umgebung nach Geheimtüren absuchen.

Gaznoks Gedankenblick
Art: Mental SpS: 4 Zd: 1 KR
Gaznok, der berühmte Weise aus dem Tschar, hat diesen Zauber während seiner Wanderjahre als Zirkusartist und Wahrsager geschaffen, um die Gedanken des Gegenübers zu einem genau definierten Zeitpunkt zu lesen. Das Opfer dieses Zaubers (der Magiekundige muss ihm in die Augen schauen) kann sich mit einer gelungenen Wi-Probe gegen die Wirkung des Gedankenblicks verschließen. Während 20 Sekunden können die Gedanken beim Zaubererfolg gelesen werden. Die Gedanken liest der Zauberer sowohl als Sprachfetzen als auch in Bildern. Der SL sollte entscheiden, was der Zauberer erkennen bzw. verstehen kann.
Für je 10 gAP kann die Dauer um 10 Sekunden verlängert werden. Die Grundkosten betragen 18 gAP.

Hernands Astralblick
Art: Geste SpS: 3 Zd: 1 KR
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen Blick in den Astralraum werfen, ohne komplett in ihn hinüber zu wechseln. Dabei nimmt der Magier in einem Umkreis von 5 m alle Auren wahr. Insgesamt hat der Magier 10 s Zeit, um sich im Astralraum umzuschauen. Der Zauber kostet ihm 10 gAP einsetzen.

Kasiphs Alarm
Art: Ritus SpS: 1 Zd: 4 KR
Der Magier definiert ein Feld von 5 m^2. Wird diese Fläche durch ein zusätzliches Gewicht belastet, indem z.B. ein Lebewesen darüber läuft, so wird dies von dem Magier wahrgenommen, auch wenn dieser sich mittlerweile an einem entfernten Ort befindet. Der Zauber kostet 20 gAP und hält sechs Stunden an.

Kasiphs Siegel
Art: Spruch SpS: 1 Zd: 1 KR
Kasiph schuf diesen Zauber, um mit seiner Hilfe Gegenstände zu sichern. Zu diesem Zweck spricht der Magier den Zauber über einen Gegenstand bzw. einen genau einzugrenzenden Ort (z.B. eine Schublade oder ein Wandversteck). Wird der Gegenstand bzw. der Ort berührt bzw. gestört, so empfängt der Zauberer ein Signal, egal an welchem Ort er sich befindet.
Die Dauer des Zaubers beträgt eine Woche, seine Kosten belaufen sich auf 15 gAP.

Lebensspur
Art: Spruch SpS: 5 Zd: 1 KR
Dieser von den Elfen übernommene Zauber bewirkt, dass der Zaubernde innerhalb eines Umkreises von 30 m Lebewesen (keine Pflanzen) ab einer Größe von 20 cm erspürt. Er kann dabei die Position und Größe des Wesens ungefähr bestimmen. Der Magier muss 20 gAP für diesen Zauber einsetzen, wobei der Spruch eine Minute lang andauert.

Luchsohr
Art: Spruch SpS: 2 Zd: 1 KR
Die Anwendung dieses Spruches verbessert die Eigenschaft „Hören“ um 20 Punkte. Der Zauberer muss für diesen Zauber 4 gAP einsetzen. Dieser Spruch hält eine Stunde an.

Modilanis Personenfinder
Art: Ritus SpS: 4 Zd: 8 KR
Kennt der Magier diesen Zauber, so ist er in der Lage, den Aufenthaltsort einer bestimmten Person zu ermitteln. Dazu benötigt er einen Gegenstand, mit dem die Person über längere Zeit engen Kontakt hatte (Locke, Kleidungsstück usw.). Der Zauber wirkt nur, wenn sich die Person nicht weiter als 100 km entfernt befindet. Er kostet dem Magier 30 gAP.

Perents Wandblick
Art: Geste SpS: 2 Zd: 1 KR
Mit diesem Spruch kann der Magier durch einen Gegenstand hindurch blicken. Pro 20 cm Dicke muss der Magier einen gAP einsetzen.

Schauen entfernter Orte
Art: Ritus SpS: 5 Zd: 4 KR
Der Spruch dient dazu, Orte zu sehen und zu betrachten, ohne dass der Magier dabei sich in der Nähe dieses Ortes aufhalten muss. Die Lage des Ortes muss dabei dem Magier bekannt sein. Pro Kilometer Entfernung kostet der Zauber 15 gAP.

Soridos Empathie
Art: Mental SpS: 5 Zd: 1 KR
Dieser Zauber legt dem Magier die Gefühle (z.B. Unsicherheit, Unruhe, Zufriedenheit, Angst, Hass usw.) des Gegenübers offen. Er kostet 15 gAP.

Stormgards Landkarte
Art: Geste SpS: 4–7 Zd: 2 KR
Anwendbar ist dieser Zauber nur unter freiem Himmel. Vor dem Zaubernden entsteht eine

2 m × 2 m große Landkarte desjenigen Gebietes, welches sich der Magier gerade vorstellt. Eingetragen in der Karte sind größere Wege (d.h. mit Karren befahrbar oder per Pferd zu benutzen), der Standort des Zauberers und größere Orte (über 500 Einwohner) bzw. Orte und Lokationen, die dem Magier bekannt sind. Besondere Landmarken wie Berge, Flüsse oder größere Wälder können auf der Karte ebenfalls entdeckt werden. Insgesamt hängt der Detailreichtum der Karte von der Spruchstufe ab. SpS 4 zeigt nur die einfachsten Informationen, SpS 7 eine recht genaue Karte.
Der Zauber kostet 40 gAP, je SpS über 4 erhöhen sich die Kosten um 15 gAP. Die Karte bleibt für die Dauer von 5 Minuten sichtbar, dann verblasst sie langsam. Den genauen Detailreichtum legt der SL fest.

Trulions Echsensicht
Art: Spruch *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, in völliger Dunkelheit Bewegungen und Wärme zu sehen (Infrarotsicht). Der Spruch kostet dem Magier 24 gAP und er hält eine Stunde an.

Trulions Sehen im Nebel
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, auch in normalen und magischen Rauch- und Nebelfeldern sehen zu können.
Setzt der Anwender als Basis für 10 Minuten 18 gAP ein, so kann der diese Dauer für den Einsatz von 5 gAP für jede weitere Minute verlängern.

Trulions Zwergensicht
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Für einen Zeitraum von einer Stunde ermöglicht dieser Zauber das Sehen in völliger Dunkelheit. Der Magier muss für diesen Zauber 12 gAP einbringen. Er hält eine Stunde an.

Wolfsnase
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber verbessert die Eigenschaft „Riechen“ um 20 Punkte. Der Magier muss für diesen Spruch 4 gAP aufbringen. Dieser Zauber hält eine Stunde an.

Sprüche der Illusionsmagie:

Anos Augentrug
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Dieser Zauber erschafft eine nicht bewegte Illusion für das Auge des Betrachters bzw. der Betrachter. Der Magier legt für die Illusion die SpS fest. Da die Illusion nur in den Gehirnen der Beobachter erschaffen wird, muss der Magier festlegen, wie viele Betrachter durch die Illusion genarrt werden sollen. Pro Betrachter und Spruchstufe muss der Magier zwei gAP einsetzen. Die Illusion hält maximal 10 min an. Der Betrachter erkennt durch eine gelungene Klugheits- und Sehenprobe die Art der Illusion und durchschaut sie. Diese Proben werden durch die Spruchstufe modifiziert: pro SpS > 1 wird die Probe um 10 Punkte erschwert.

Anos Bewegte Illusion
Art: Geste SpS: 5 Zd: 1 KR
Durch diesen Zauber können sämtliche Illusionen von Ano in Bewegung versetzt werden. Pro Betrachtenden, der durch die Bewegung genarrt werden soll, muss der Magier zwei gAP einsetzen. Die Schnelligkeit der Bewegung ist beliebig, die Dauer ist abhängig von der Illusion.

Anos Geräuschillusion
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Durch diesen Spruch wird eine Illusion für das Ohr des Zuhörers geschaffen. Der Hörende erkennt durch eine gelungene Klugheits- und Hörenprobe, dass es sich um eine Illusion handelt. Diese Proben werden durch die Spruchstufe modifiziert: pro SpS > 1 wird die Probe um 10 Punkte erschwert. Kosten und Dauer: siehe „**Anos Augentrug**“.

Anos Geruchs- und Geschmackstäuschung
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Der Geruchs- und Geschmackssinn wird durch diesen Zauber getäuscht. Der Riechende bzw. Schmeckende erkennt durch eine gelungene Klugheits- und Riechen- bzw. Schmeckenprobe, dass es sich um eine Illusion handelt. Diese Proben werden durch die Spruchstufe modifiziert: pro SpS > 1 wird die Probe um 10 Punkte erschwert. Alles andere: siehe „**Anos Augentrug**“.

Anos Täuschung der Tastsinne
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Dieser Zauber erschafft eine Illusion für die Tastsinne des Untersuchenden. Der Fühlende erkennt durch eine gelungene Klugheits- und Spürenprobe, dass es sich um eine Illusion handelt. Diese Proben werden durch die Spruchstufe modifiziert: pro SpS > 1 wird die Probe um 10 Punkte erschwert. Kosten und Dauer: siehe „**Anos Augentrug**“.

Die Spiegelung des Gut van Dutts
Art: Ritus SpS: 4 Zd: 2 KR
Der Zauberer erschafft mit Hilfe dieses Zaubers eine oder mehrere Illusionen von seiner eigenen Gestalt. Er bestimmt den Erscheinungsort dieser Illusionen (in seinem Sichtbereich). Diese bewegen sich fortan simultan zu seinen Handlungen. Pro Illusion und Minute Dauer des Zaubers muss der Magier 30 gAP einsetzen. Dem Betrachtenden muss sowohl eine Klugheits- wie auch eine Sehenprobe bestehen, um die Illusion zu durchschauen.

Ennos illusorische Lähmung
Art: Geste SpS: 1–7 Zd: 1 KR
Mittels dieses Zaubers legt der Anwender die Illusion einer Lähmung über sein Opfer, das bei einer misslungenen Wi-Probe tatsächlich zusammenbricht und zu keiner Regung mehr fähig ist.
Der Zauberer legt selbst die Reichweite fest, sie beträgt Spruchstufe in Meter. Ebenfalls von der SpS abhängig sind die Kosten und Wirkungsdauer des Zaubers:
Kosten: SpS · 10 gAP.
Dauer: SpS · 10 Sekunden.

Ettis Krids falsche Falle
Art: Geste SpS: 3 Zd: 1 KR
Ettis Krid war der Lehrmeister der letzten drei sabedorischen Könige. Während deren Ausbildung bereitete er die künftigen Könige auf alle möglichen und unmöglichen Situationen vor. Diese Situationen schuf er durch seine Illusionszauber. Einer davon ist die „**Falsche Falle**“. Er erschafft an einer vom Zauberer gewünschten Stelle den Anschein einer komplizierten Falle, die beim Suchen auch in jedem Fall gefunden wird, aber aus irgendeinem Grund nicht ganz durchschaubar ist. Daher kann die Falle auch nicht entschärft werden. Da die Falle eine Illusion ist, hat sie natürlich auch keinen Effekt.
Kosten: 10 gAP + 2 gAP für jede weitere Minute
Dauer: 10 Minuten, kann verlängert werden

Ettis Krids falsche Spur
Art: Ritus SpS: 4 Zd: 4 KR
Mit diesem Zauber lockte Ettis seine Zöglinge auf falsche Spuren, um ihre Ausdauer zu testen. Er bestimmt die Form, Größe, Anzahl und Art der Spuren und die Richtung, in der sie verlaufen sollen. Nach 2 km verblassen die Spuren allmählich und verschwinden nach 3 km gänzlich. Die Kosten dieser Illusion betragen 30 gAP, die Spuren bleiben einen Tag lang sichtbar.

Garboks Feuerwand
Art: Spruch SpS: 2 Zd: 1 KR
Der Magiebegabte lässt an einem von ihm einsehbaren Ort eine illusionäre Feuerwand entstehen. Diese besitzt eine Breite von drei Metern, eine Höhe von zwei Metern und eine Tiefe von einem Meter, falls es der Platz zulässt. Beim Laufen durch die Feuerwand erleidet man illusionären Feuerschaden (siehe **Kap. 4.9.2**). Pro Stunde Aufrechterhaltung kostet der Zauber 20 gAP.

Garboks Illusionsbestie
Art: Ritus SpS: 7 Zd: 2 KR
Der Zauber täuscht die Anwesenheit eines vom Magier ausgesuchten Ungeheuers vor, das auch kämpfen kann. Der Magier muss entweder einem solchen Ungeheuer schon einmal begegnet sein, oder er muss es aus seinen eigenen tierkundlichen

Forschungen genau kennen. Der Zauber ist in seiner Ausführung identisch mit „**Garboks Illusionskrieger**“. Die Kampfwerte des Monsters entnimmt der SL den entsprechenden Tabellen. Die Illusion verbraucht pro Kampfrunde und pro zu täuschende Person 7 gAP.

Garboks Illusionskrieger
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 2 KR*
Der Zauber täuscht die Anwesenheit eines Kriegers vor, der auch in der Lage ist, in einen Kampf einzugreifen. Durchschaut der Gegner die Täuschung nicht, so gibt es einen normalen Kampf. Verliert der Gegner Lebensenergie, so verliert er sie nicht wirklich, allerdings verliert er körperlich Ausdauer. Ist seine Lebensenergie vermeintlich auf Null gesunken, so verliert er das Bewusstsein (s. **Kap. 4.9.2**).
Der Illusionskrieger, der ebenfalls Schaden erleiden kann und an Ausdauer verliert, besitzt den Umständen angepasste Waffen (die sind erlernt…) und Rüstungen. Er hat folgende Kampfwerte:
AGw: 8, PGw: 10, SB: 4, LE: 40 und kA: 150.
Der Illusionskrieger darf sich nicht aus der Sichtweite des Magiers bewegen. Dieser darf, solange er die Illusion aufrechterhält, keine anderen Zauber ausführen. Die Illusion verbraucht pro Kampfrunde und pro zu täuschende Person 5 gAP.

Garboks Pfeilhagel
Art: Spruch *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Auf einem vom Zauberer bestimmten Ort geht ein Schwarm von 20 illusionären Pfeilen nieder. Diese Pfeile machen illusionären Schaden (siehe „**Garboks Illusionskrieger**“). Pro zu täuschende Person kostet dieser Zauber 25 gAP.

Lyranthias Illusion der Unsichtbarkeit
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Hiermit verwandelt sich der Zauberer in ein unscheinbares Objekt. Wird dieses Objekt betrachtet, so erkennt der Beobachtende nach einer erfolgreichen Klugheitsprobe die Illusion. Die Kosten betragen pro Minute Zauberdauer 15 gAP. Der Magier kann sich während der Illusion bewegen, sollte aber darauf achten, dass er sich nicht schneller bewegt, als es dem Objekt möglich ist.

Maihebs Illusion
Art: Geste *SpS: 1–7* *Zd: 1 KR*
Dieser Illusionszauber bewirkt, dass Gegenstände sich für die Betrachter in etwa gleich große Gegenstände verwandeln. Bei dem Gegenstand kann die Form, Geruch und die Farbe verändert werden. Die Zauberdauer beträgt eine Stunde. Wie bei Anos Illusionszaubern legt der Magier die Stufe des Spruches fest. Durch eine modifizierte Klugheitsprobe kann die Illusion durchschaut werden. Die Anwendung des Zaubers kostet dem Magier pro SpS 8 gAP.

Molins Skelett
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Zauber bewirkt, dass der Verzauberte aussieht wie sein eigenes Skelett. Die Kosten betragen pro Minute 18 gAP.

Sofres Maskerade
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Zauberer gibt sich mit Hilfe dieses Spruches das Aussehen einer anderen Person. Diese muss einen ähnlichen Körperbau besitzen. Die Kosten betragen pro Minute Dauer 20 gAP.

Sofres Stimmenimitator
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Nach Anwendung des Spruches redet der Magier mit einer fremden, von ihm gewählten Stimme. Es ist allerdings nur möglich humanoide Stimmen zu imitieren. Der Zauber kostet 15 gAP pro Minute.

Vargantes Fernillusion
Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 10 KR*
Mit diesem Zauber kann ein Magier eine Illusion an einem fernen Ort erscheinen lassen. Die Voraussetzung hierfür ist, dass der Magier diesen Ort kennt. Der Zauber kostet pro km Entfernung und min Dauer 18 gAP. Anschließend kann der Magier mit einem beliebigen Zauberspruch die Illusion erzeugen.

Vargantes Geländeillusion
Art: Ritus *SpS: 1–7* *Zd: 30 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magiekundige die Illusion einer Landschaft mit dem Radius SpS · 10 Meter hervorrufen. Das illusorische Bild darf nur Dinge natürlichen Ursprunges enthalten, also nicht bearbeitet oder durch intelligente Wesen verändert sein. Jeder, der den Radius der Illusion betritt, wird von der Illusion betroffen, außer es gelingt ihm bei Verdacht eine Kl- und eine Se-Probe, wobei die Proben jeweils um die SpS · 10 erschwert werden. Verlässt man den Radius, so endet die Illusion. Die äußerst mächtige Geländeillusion narrt sowohl Augen, Ohren als auch Tastsinne! Sie kostet dem Zauberer 60 + 10·SpS an gAP, die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.

Sprüche der Kampfmagie:

Al Haruns Eisenhaut

Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*

Dieser Zauber bewirkt, dass die Haut des Verzauberten gehärtet wird, dabei allerdings auch einen Teil seiner Flexibilität einbüßt. Der Rüstungsschutz der Haut steigt um 4 Punkte, die Gewandtheit des Verzauberten sinkt jedoch für die Dauer des Zaubers um 25 Punkte. Die Haut nimmt zudem einen leicht metallischen Schimmer an. Die Wirkung dieses Zaubers hält 15 Kampfrunden an, er kostet 25 gAP. Jede weitere Kampfrunde kostet dem Magier 5 gAP.

Al Haruns Steinschild

Art: Geste *SpS: 5* *Zd: 1 KR*

Dieser Zauber erschafft einen steinernen Schild, der in einem Meter Abstand vor dem Zauberer oder einem von ihm bestimmten Ziel schwebt. Der Schild reagiert auf alle Angriffe automatisch und blockiert einen, wenn der Verteidiger mit einem W20 ein mindestens genauso hohes Ergebnis erzielt wie der Angreifer mit seinem W20 (Aw des Angreifers und Pw des Zauberers werden sozusagen gleichgesetzt, nur die W20-Würfe entscheiden). Überbietet der W20 des Verteidigers den W20 des Angreifers um 5 Punkte, so verliert die Waffe des Angreifers 1W% an Waffenqualität (sie zerbricht in der Regel also…). Sobald der Schild 5 Angriffe erfolgreich abgewehrt hat, zerbricht er.
Der Zauber wirkt einen Kampf lang (sofern der Schild nicht vorher zerbricht), die Kosten betragen 45 gAP.

Berolams Kriegsschrei

Art: Spruch *SpS: 4* *Zd: 1 KR*

Berolam war schon zu Lebzeiten einer der bekanntesten und erfolgreichsten Kriegszauberer, denn überall, wo er hinkam, war er bei Verbrechern gefürchtet und bei den Armen und Wehrlosen beliebt. Die Ursache für diese Ehrfurcht bzw. Liebe zu ihm lag im sehr unorthodoxen Umgang mit Kampfmagie, die der Zauberer einsetzte. Er hatte sich in jungen Jahren geschworen, niemals Blut zu vergießen, obwohl er sich doch für die Armen und Schwachen einsetzen wollte. Also forschte er lang und intensiv und erfand mehrere Defensiv-Kampfzauber zum Ausschalten der Gegner. Einer von diesen ist sein **Kampfschrei**. Setzt ein Zauberer diesen Zauber während eines Kampfes ein, so werden alle, denen eine Hö-Probe gelingt (diese wird z.B. dadurch erschwert, wenn sich jemand die Ohren in Erwartung, was da kommen mag, zuhält) von den Auswirkungen des Zaubers getroffen (selig sind die Schwerhörigen…). Jedes Opfer dieses Zaubers hält sich für 2 KR reflexartig die Ohren zu, was mehrere Auswirkungen haben kann: entweder es lässt die in beiden Händen gehaltenen Gegenstände fallen oder es verletzt sich mit eben diesen Gegenständen am Kopf (wobei der SL eventuelle Abzüge auf die Trefferpunkte berücksichtigen sollte, denn welcher Hirni steckt sich seinen Dolch schon direkt ins Ohr?)
Der Zauber kostet dem Zauberkundigen 27 gAP.

Berolams reißender Hosengurt

Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*

Dieser Zauber stammt auch aus den Lehrbüchern des friedlichen Kampfzauberers Berolam. Wendet ihn der Zauberer an, während er mit einer Hand das Opfer berührt, so beginnt dessen Hose (oder das irgendwie geartete Äquivalent) zu rutschen, was dazu führt, dass AGw und PGw um jeweils zwei Punkte und die Gewandtheit um 20 Punkte sinken. Die Wirkung dieses Zaubers hält 5 KR an. Während dieser Zeit besteht pro KR die 10%-ige Chance, dass die Beinkleider komplett hinunter rutschen. Die daraus resultierenden Folgen sollte der SL festlegen (hä, hä!). Wehrt sich ein Held gegen dieses Rutschen, indem er seine Beinkleider mit einer Hand hoch hält, so kann er diese nicht mehr im Kampf einsetzen (logisch), zudem sinkt sein PGw nochmals um einen Punkt.
Dieser den Feind eher demoralisierende Zauber kostet 21 gAP.

Berolams unsichtbare Kleider

Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 2 KR*

Hier folgt zum Abschluss noch ein dritter Zauber aus dem Grimoire Berolams. Es handelt sich um einen Zauber, der nur während eines Kampfes funktioniert. Warum das so ist, hat bisher noch kein Magiekundiger herausfinden können, sehr zum Leidwesen derselben. Berührt ein Zauberer sein Opfer, nachdem er den Zauber initiiert hat, so lösen sich dessen Kleider (egal ob Rüstung, Fell oder sonstiges) scheinbar in Wohlgefallen auf und das Opfer erscheint allen übrigen am Kampf Beteiligten und sich selbst als nackt (obwohl die Kleidungsstücke immer noch zu spüren und physikalisch an Ort und Stelle sind). Welche Auswirkungen dieses hat, sollte rollenspielerisch ausgespielt werden. Der SL sollte jedoch darauf achten, dass betroffene Personen aus Kulturen, die ein Schamgefühl vermitteln, nicht allzu cool auf diese Situation reagieren. Die übrigen sollten je nach Rasse, Geschlecht und Aussehen des Betroffenen darauf reagieren, das sei jedem Spieler jedoch selbst überlassen.
Die Wirkung des Zaubers hält für 7 KR an, die Zauberkosten betragen 35 gAP.

Firaks Blendung

Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*

Dieser Zauber erzeugt einen grellen Lichtstrahl, durch den das Opfer für 3 KR geblendet wird. Der Spruch kostet 8 gAP.

Firaks Brandbombe

Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 2 KR*

Wirft der Zauberer einen mindestens einkarätigen Rubin, auf den er zuvor diesen Zauber gesprochen hat, fort, so entsteht an der Stelle, an welcher der Stein auftrifft, eine brennende Fläche von 2m×2m. Jeder, der darin steht, erleidet einen Feuerschaden (s. Kap. 4.9.1) von 6 LE an den Beinen. Bei Durchspringen oder Durchrennen der Brandfläche besteht eine 10%-ige Chance, dass ein Feuerschaden von 3 LE (an den Beinen) erlitten wird.

Der Brand hält Karat des Rubins in KR an, der Zauber kostet 30 gAP.

Firaks Feuerball
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 2 KR*
Der Zauber erschafft einen Feuerball an einer vom Magier festgelegten Stelle, die nicht weiter als 10 m entfernt sein darf. An dieser Stelle macht die Explosion des Feuerballs einen durch Rüstung reduzierten Schaden von 4W10. Pro Meter Entfernung nimmt der Schaden um 1W10 ab. Dieser Zauber kostet dem Magier 30 gAP.

Firaks Flammenschwert
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Eine kalte bläuliche Flamme umzüngelt die scharfe Metallwaffe des Magiers für 5 Minuten. Verursacht der Schlag mit der Waffe eine Wunde, so bewirken die Flammen nachträglich einen zusätzlichen Schaden von W6+3. Der Zauber kostet pro Kampfrunde 8 gAP.

Firaks Kugelblitz
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Durch diesen Zauber erzeugt der Magier einen grellen Lichtblitz, durch den alle hinsehenden für 5 KR geblendet werden. Der Spruch kostet 20 gAP.

Gezieltes magisches Geschoss
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Dieser Spruch hat die gleichen Auswirkungen und Bedingungen wie das normale „Magische Geschoss“, außer dass bei diesem Zauber der Schaden gezielt einem Körperteil zugefügt wird. Er kostet dem Magier 24 gAP.

Hävticks Flammenangriff
Art: Geste *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Aus der Hand des Magiers lösen sich bei Anwendung dieses Zaubers unzählige Flammenzungen, für jeden Gegner in Sichtweite eine. Die Flammenzungen treffen automatisch und verursachen einen Schaden von 2W6+5 Punkten im Brustbereich. Trägt das Opfer eine Rüstung, so wird der Schaden durch den RS vermindert. Metallrüstungen haben dabei einen verdoppelten RS. Pro Gegner muss der Magier 12 gAP einsetzen.

Jurigios magischer Schild
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Zaubernde bildet mit diesem Spruch einen vollkommenen Schutzschild um eine von ihm gewählte Person. Die Person darf nicht weiter als 5 m entfernt sein. Der Schutzschild wehrt nur mechanische Gegenstände ab, vor Zaubersprüchen ist die Person dadurch nicht geschützt. Der Zauber dauert eine KR und kostet 12 gAP.

Ka Tumsaws sicheres Auge
Art: Geste *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Dieser Spruch stellt eine magische Verbindung zwischen dem Geschoss und dem Ziel her. Der Magier muss sich hierbei in unmittelbarer Nähe des Geschosses befinden und das Ziel sehen. Wird das Geschoss abgefeuert, so trifft es das Ziel mit absoluter Sicherheit, auch wenn sich das Ziel bewegt. Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite des Geschosses befinden. Spätestens zwei KR nach Sprechen des Zaubers muss das Geschoss abgefeuert werden. Der Zauber kostet dem Magier 50 gAP.

Magisches Geschoss
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Spruch „Magisches Geschoss“ bewirkt, dass das Opfer des Zaubers durch einen magischen Energiepfeil getroffen wird. Dieser macht 2W6 Trefferpunkte Schaden des Brustbereiches. Trägt das Opfer eine Rüstung, so wird der Schaden durch den RS vermindert. Metallrüstungen haben dabei einen verdoppelten RS. Die Kosten für den Magier betragen 8 gAP.

Myrrdhins Geistesblitz
Art: Spruch *SpS: 6* *Zd: 1 KR*
Der Zauber ermöglicht dem Anwender den Ausstoß purer geistiger Energie, die sich kreisförmig um ihn herum ausdehnt. Jeder im Wirkungskreis von 7 m um den Zauberer herum befindliche Freund oder Feind erleidet einen Schaden am Kopf von 1W3, zudem verliert er 20 Punkte an geistiger Ausdauer. Helme schützen nicht. Der Zauberkundige muss zur Aktivierung dieses Zaubers enorme geistige Energien aufwenden, nämlich 65 gAP.

Rostrunts Knochenschwäche
Art: Geste *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Der Zauber des Schwarzmagiers Rostrunt, der sein Unwesen in Nialuin trieb, ist heute den meisten Offensivmagiern Orotas bekannt. Er bewirkt, dass ein Lebewesen, welches berührt werden muss, ein Drittel seiner Lebensenergie an allen Körperteilen einbüßt (wobei keine behandelbaren Wunden entstehen!). Der Schaden wird durch den normalen Heilvorgang aufgehoben. Der Magiekundige muss für diesen Zauber 45 gAP einsetzen, die Wirkung tritt sofort ein…

Säkavis Metallhitze
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Kopf bzw. die Klinge einer Metallwaffe, die der Magier berührt, wird glühend heiß. Sie macht dadurch einen höheren Schaden von 5 Trefferpunkten. Wird die Waffe pariert, so verliert sie 1W10 Punkte an Waffenqualität. Der Einsatz dieses Zaubers kostet dem Magier pro Kampfrunde 7 gAP.

Uzaks Astralblitz
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Bei diesem Zauber handelt es sich um einen Astralzauber. Er kann im Astralraum angewendet werden. Der Magier muss sich zu diesem Zweck im Astralraum aufhalten. Er kann diesen Zauber nicht gezielt auf Körperteile von Astralwesen anwenden, sondern nur allgemein das Zentrum des Wesens anpeilen. Welchen Körperteil er trifft, wird dann mit Hilfe von **Tabelle c1** ermittelt. Das Astralwesen wird dann von einem Blitz aus purer Energie getroffen und nimmt einen Schaden von 2W6 Lebenspunkten. Der Zauber kostet dem Magier 12 gAP.

Xanthors Todeswolke

Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 4 KR*

Durch diesen Zauber kann der Magier eine Wolke giftig grünen Gases bilden (maximal 10 m von seiner Position entfernt), wobei jeder, der in ihren Wirkungsbereich gerät, je KR einen Schaden von 2W6 (Brust) erleidet. Die giftige Wolke breitet sich einen Meter pro KR in alle Richtungen aus, solange der Magier den Zauber aufrechterhält. Der Rettungswurf (Ko-Probe) eines Betroffenen muss, wenn er gelingt, in jeder Runde wiederholt werden. Sollte er nicht gelingen, so gelten die Rettungswürfe für die folgende Runde als gescheitert. Misslingt einer der Rettungswürfe, so bricht das betroffene Wesen zusammen und erleidet in den verbleibenden Runden automatisch vollen Schaden. Die Giftwolke wird vom Wind nicht beeinträchtigt. Das gilt auch für ihre Ausdehnung.

Die Dauer des Zaubers beträgt eine Kampfrunde, für jede weitere KR, in der der Magier den Zauber aufrechterhalten will, muss er 25 gAP einsetzen. Die Grundkosten des Zaubers betragen 55 gAP.

Θ

Sprüche der Kommunikationsmagie:

Balisewitschs Verständigung mit dem Unbelebten
Art: Spruch SpS: 3 Zd: 1 KR
Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, eine Frage an einen unbelebten Gegenstand zu stellen, die dieser dann mit Ja oder Nein beantwortet. Der Spruch kostet 30 gAP und hat keine Nebenwirkungen.

Balisewitschs Verständigung mit Pflanzen
Art: Spruch SpS: 3 Zd: 1 KR
Eine Frage an eine Pflanze zu stellen ist Sinn und Zweck dieses Zaubers. Diese kann die Pflanze dann mit Ja oder Nein beantwortet. Kosten: 20 gAP.

Balisewitschs Verständigung mit Tieren
Art: Spruch SpS: 3 Zd: 1 KR
Dieser Zauber versetzt den Zauberer in die Lage, eine Frage an ein Tier zu stellen, die dieses dann mit Ja oder Nein beantwortet kann. Voraussetzung dafür ist, dass das Tier bereit ist zu antworten. Der Spruch kostet 10 gAP.

Ethephalos' Gespräch mit Tieren
Art: Mental SpS: 4 Zd: 1 KR
Mit diesem Zauber vermag der Magier mit einem Tier zu sprechen. Dies ist nur dann möglich, wenn dieses Tier zu einer Unterhaltung bereit ist. Beim Ablauf des Gespräches ist die Intelligenz des Tieres nicht zu überfordern. Das Tier muss sich innerhalb eines Umkreises von 50 m befinden. Jedes Wort, das der Magier übermittelt, kostet drei gAP, jedes, das er empfängt, kostet ihm sechs gAP.

Ethephalos' magisches Gespräch
Art: Mental SpS: 3 Zd: 1 KR
Mit einer beliebigen Person, deren Aufenthaltsort dem Magier bekannt ist, kann er ein stummes Gespräch führen. Die Person muss sich in einem Umkreis von 50 m befinden. Jedes Wort, das der Magier übermittelt kostet zwei gAP, jedes, das er empfängt, kostet ihm vier gAP.

Ethephalos' stumme Botschaft
Art: Mental SpS: 2 Zd: 1 KR
Der Magier sendet eine magische Botschaft an eine bestimmte Person, deren Aufenthaltsort ihm bekannt ist. Diese Person darf nicht weiter als ein Kilometer entfernt sein. Nur sie kann die Botschaft empfangen. Die Länge der Botschaft darf 10 Worte nicht überschreiten. Der Zauber kostet 12 gAP.

Modilanis Hilferuf
Art: Mental SpS: 5 Zd: 1 KR
Über eine maximale Entfernung von 100 km kann der Magier eine magische Verbindung zu einer Person aufbauen, deren Aufenthaltsort ihm nicht bekannt sein muss. Während dieser Verbindung hat er die Möglichkeit, drei Worte zu übermitteln. Der Zauber kostet 21 gAP.

Stormgards Lauschangriff
Art: Spruch SpS: 2 Zd: 1 KR
Wendet ein Zauberer diesen Spruch an, so kann er Gespräche auch innerhalb eines großen Stimmenwirrwarrs (z.B. in einer gut besuchten Kneipe) so deutlich vernehmen und verstehen (falls er die Sprache spricht…), als säße er direkt neben den Sprechenden. Die Reichweite dieses Zaubers beträgt 20 Meter, für jede Minute, während der gelauscht werden soll, muss der Magier 12 gAP einsetzen. Während dieser Zeit muss er sich auf seinen Zauber (und somit aufs Zuhören) konzentrieren.

Stormgards Lesen von Fremdsprachen
Art: Spruch SpS: 4 Zd: 1 KR
Durch diesen Zauber kann der Magier eine ihm unbekannte geschriebene Sprache für den Einsatz von 10 gAP (+ Gsg) je 30 Wörter lesen und inhaltlich verstehen. Die gAP-Kosten werden durch den „Grundschwierigkeitsgrad *Lesen / Schreiben*" der Sprache (s. **Tabelle d5**) erhöht. Dies bedeutet, dass das Verstehen eines orkischen Textes (Gsg = 6) für jeweils 30 Wörter 16 gAP kostet.

Stormgards Schreiben von Fremdsprachen
Art: Spruch SpS: 4 Zd: 1 KR
Durch diesen Zauber kann der Magier eine ihm unbekannte Sprache für den Einsatz von 10 gAP (+ Gsg) je 30 Wörter schreiben. Die gAP-Kosten werden durch den „Grundschwierigkeitsgrad *Lesen / Schreiben*" der Sprache (s. **Tabelle d5**) erhöht. Dies bedeutet, dass das Schreiben eines orkischen Textes (Gsg = 6) für jeweils 30 Wörter 16 gAP kostet.

Stormgards Verstehen von Fremdsprachen
Art: Spruch SpS: 4 Zd: 1 KR
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine ihm unbekannte gesprochene Sprache für den Einsatz von 10 gAP (+ Gsg) pro Minute verstehen. Diese gAP-Kosten werden durch den „Grundschwierigkeitsgrad *Sprechen*" der Sprache (s. **Tabelle d5**) erhöht. Dies bedeutet, dass das Verstehen der Sprache Fenya (die Sprache der Feen mit Gsg = 18 für Nichtfeen) pro Minute 28 gAP kostet.

Zuharads astrale Botschaft
Art: Mental SpS: 3 Zd: 1 KR
Befindet sich die Seele des Magiers im Astralraum, so kann er eine Botschaft an eine Person in der irdischen Sphäre senden. Er muss sich zu diesem Zweck in unmittelbarer Entfernung der Aura dieser Person befinden. Nun kann der Magier seine Botschaft sprechen. Das Ziel hört diese Botschaft als körperlose Stimme. Pro Wort der Botschaft muss der Magier 5 gAP einsetzen.

Zuharads astrales Lesen
Art: Mental SpS: 2 Zd: 1 KR
Zuharad, der sich vor allem der Erforschung der astralen Sphären Orotas verdient gemacht hat, entwickelte bereits in jungen Jahren diesen äußerst nützlichen Zauber. Wendet ein Magier diesen Zauber an, während er sich (bzw. dessen Geist) in Astralraum befindet, so kann er Geschriebenes (welches bekanntlich im Astralraum keine Aura besitzt und daher nicht zu lesen ist) lesen.
Sämtliche Schriftzeichen, die in der orotischen Sphäre offen sichtbar sind, erhalten im Astralraum

nach Ausführen des Zauberrituals eine gelblich schimmernde astrale Aura, welche dann im Astralraum gut zu sehen ist.
Kosten: je 10 Sekunden 5 gAP
Dauer: siehe Kosten

Zzashi´dhaì Ibn Alhus' Todesschrei
Art: Spruch SpS: 1 Zd: 1 KR
Dies war der letzte Zauber des leicht irren Zzashi´dhaì, denn er hat ihn im Moment seines Todes angewendet. Alle Magier im Umkreis von 1000 km spürten, dass er starb und sahen vor ihrem inneren Auge den Todeskampf. Der Zauber kostet 77 gAP.

◊

Sprüche der Metamagie:

Chrostis Kristallverzauberung
Art: Ritus *SpS: SpS+1 (s.u.)* *Zd: 24 KR*
Ein Magier kann durch diesen Zauber eine bestimmte Anzahl von identischen Zaubern an einen kristallinen Gegenstand oder einen einzigen Zauber an eine spezielle Schriftrolle binden. Dieses benötigt pro Spruch die normal anfallenden Spruchkosten und zusätzlich 15 gAP pro Spruch. Die Spruchstufe der Kristallverzauberung entspricht der des zu bindenden Zaubers + 1.
Um einen Zauber an eine Schriftrolle zu binden, benötigt der Magier eine spezielle Tinte, die unter anderem aus einem Lösungsmittel und einem darin gelösten „*Nachtschwarzen Amethyst*“ besteht. Nach Beschriftung des Papiers kristallisiert der Kristall wieder aus. Nun kann der Magier die Spruchrolle genau einmal mit einem Zauber belegen.
Der Schriftrolle wird in der Regel ein Schlüsselwort zugeordnet, nach dessen Aussprechen der Zauber ausgelöst wird. Bei Kristallen können entweder Schlüsselwörter oder Schlüsselhandlungen den Zauber aktivieren.
Die Anzahl der gleichen Zauber, die ein Zauberer an einen Kristall binden kann, hängt ab von der Art des Kristalls (siehe **Kap. W-14**). Diese Zahl wird mit dem Gewicht des Kristalls in Karat multipliziert und ergibt somit die Gesamtanzahl der möglichen „abspeicherbaren“ Zauber.
Ein besonderer Kristall ist der Lapis Magica. Er ist der einzige Edelstein, der in der Lage ist, beliebig viele unterschiedliche Zauber an sich zu binden (natürlich abhängig von der Masse des Steins).
Ein durch diesen Spruch an einen Gegenstand gebundener Zauber wird durch Freigabe der Schlüsselinformation und der Konzentration auf den Zauber ausgelöst. Dazu sind Magier ohne jede Hilfe in der Lage, eine Kf-Probe ist nicht notwendig. Nichtmagier müssen eine Kf-Probe erfolgreich bestehen.
Nachdem alle Zauber des Kristalls verbraucht sind (auch wenn er nie voll aufgeladen war!), zerfällt er zu Staub. Eine verzauberte Schriftrolle wird in diesem Fall unleserlich.
Ein Kristall, dessen volle Speicherkapazität noch nicht voll ausgeschöpft ist, kann immer wieder mit dem gleichen Zauber aufgeladen werden.

Gildeons Antimagie
Art: Spruch *SpS: 1–7* *Zd: 1 KR*
Das Aussprechen dieses Zaubers bewirkt, dass innerhalb eines Umkreises von 5 m eine Stunde lang keine weiteren Zauber gewirkt werden können. Es sei denn, diese gegnerischen Zauber besitzen höhere Spruchstufen als „**Gildeons Antimagie**“. Ist dies der Fall, so ist das Sprechen des gegnerischen Zaubers erfolgreich (normale Proben), „**Gildeons Antimagie**“ bleibt jedoch unverändert bestehen, bis die Wirkungsdauer des Spruches überschritten wird. Der Zauber kostet 25 gAP pro SpS, die durch den Zauberer festgelegt wird.

Gildeons Gebietsentzauberung
Art: Ritus *SpS: 1–7* *Zd: 3 KR*
Spricht ein Magier diesen Zauber aus, so kann er in einem Umkreis von 5 m jegliche Magie, sei es permanente oder auch an Gegenstände gebundene Magie, aufheben. Es werden dabei gleichzeitig alle Sprüche aufgelöst, die eine gleiche oder niedrigere Spruchstufe besitzen, als die frei wählbare SpS von Gildeons Gebietsentzauberung, die vom Magier festgelegt wird. Es werden auch Zauber aufgehoben, die vorher nicht entdeckt worden sind. Der Zauber kostet pro SpS 50 gAP.

Gildeons Magiedetektor
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Wird dieser Spruch angewendet, so erkennt der Magier in seinem Sichtfeld (bis maximal 5 m) alle magischen Gegenstände und Wesen. Der Spruch kostet dem Magier 10 gAP. Die Wirkung des Zaubers hält eine Sekunde an.

Gildeons Schutz vor Magie
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 6 KR*
Dieser Zauber schafft um das Ziel herum eine magieabsorbierende Aura, die dafür sorgt, dass alle auf dieses Ziel gerichteten Zauber sich von den Kosten verdoppeln und die Spruchstufe um eins erschwert wird. Gelingt dann solch ein Zauber nicht, so verliert der Zauber allerdings nur die normalen Zauberkosten. Der „**Schutz vor Magie**“ hält eine Stunde an und kostet dem Magier satte 25 gAP.

Gildeons Zauberauflösung
Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 18 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der magiekundige Held einen vorher entdeckten, permanent wirkenden Zauber auflösen. Damit dies gelingt, muss er im Vergleich zum Magier, der den aufzulösenden Zauber ausgesprochen hat, die fünffache Menge an gAP in die Auflösung investieren. Durch diesen Zauber ist es allerdings nicht möglich, Zaubersprüche aufzulösen, die an einen Gegenstand gebunden sind.

Händlers Magiegespür
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Wendet ein Händler diesen Spruch an, so erkennt er in seinem Sichtfeld (bis maximal 1 m) alle magischen Gegenstände. Der Spruch kostet ihm 5 gAP. Die Wirkung des Zaubers hält eine Sekunde an.

Iluaks Kristallsalze
Art: Ritus *SpS: SpS (s.u.)* *Zd: 8 KR*
Iluak, seines Zeichens Mitglied der Weißen Gilde in Glimmerbo, erfand während seiner Vorbereitung auf ein Zauberduell mit einem Magier der Roten Gilde die sogenannten Kristallsalze. Zu diesem Zweck benötigt der Alchimist einen Edelstein, der groß genug ist, um mindestens einen Zauber zu speichern (s. **Kap. W-14**). Diesen Kristall belegt der Zauberer mit einem Spruch, den er selbst beherrscht oder dessen Kraftlinien er kennt (z.B. aus einem Buch der magischen Kraftlinien). Dafür setzt er die für den Spruch die erforderlichen gAP ein. Dazu kommen für die eigentliche Verzauberung des

Kristalls zehn weitere gAP. Die Spruchstufe der Kristallsalzverzauberung entspricht der des Zaubers.
Ist dieser Prozess erfolgreich verlaufen, so ist der Kristall verzaubert und muss nur noch pulverisiert werden, was je nach Kristall mehr oder weniger schwer fällt (s. Bemerkungen der Tabelle in **W-14**). Durch die Pulverisierung hat der Zauberer ein so genanntes Kristallsalz hergestellt. Wird ein Opfer oder ein bestimmter Ort mit dem Kristallsalz bestreut (dabei sollte ein Großteil des Salzes das Opfer oder dessen Kleidung bzw. den Ort treffen), so kann die Wirkung des Zaubers, der im Salz gebunden ist, aus einer maximalen Entfernung von 100 m durch den Zauberer ausgelöst werden. Dazu muss diesem eine Kf-Probe gelingen.
Je nach Heftigkeit der Bewegungen des Opfers oder Stärke des Windes etc. verteilt sich das Kristallsalz in der Umgebung, so dass die Konzentration nicht mehr für den Zauber ausreicht. Der SL sollte darauf unbedingt achten und nicht zulassen, dass der Zauber mehrere Tage nach Ausbringen des Salzes immer noch tadellos funktioniert. Ist das Salz hingegen vor der Zerteilung geschützt, so kann der Zauber auch noch Jahre später ausgelöst werden.

Jahn van Bawuls Kristallanalyse
Art: Ritus *SpS: –* *Zd: 60 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Magier einen verzauberten Kristall untersuchen und unter Umständen die benötigten Schlüsselinformationen herausfinden, die zur Auslösung nötig sind. Dabei hängt es vom im Kristall gespeicherten Zauber ab, wie schwer dieser Vorgang ist. Je nach dessen Spruchstufe muss der Magier pro Stufe 15 gAP aufwenden. Gelingt dem Magier dann noch eine um die SpS · 5 erschwerte Kf-Probe, so kann er in den Kristallstrukturen die Schlüsselinformation ablesen. Welcher Zauber jedoch im Kristall gespeichert ist, findet er mit Hilfe dieses Zaubers nicht heraus.

Magisches Artefakt herstellen
Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 33 KR*
Magische Artefakte sind Gegenstände, die ständig Zauber wirken. Die Wirkungsdauer ist von zweierlei Faktoren abhängig:
Je nachdem, wie viel geistige Energie der Zauberer in den Spruch fließen lässt, den er auf das Artefakt legt, erhöht sich die Wirkungsdauer. Zu diesem Zweck wird Wirkungsdauer des Zielspruchs ermittelt und je nach Einsatz an gAP ein Vielfaches der normalen Dauer bestimmt.
(Beispiel: Der Zauber Firaks Flammenschwert kostet 8 gAP pro KR. Dieser Zauber soll in ein Schwert fest gebunden werden. Der Zauberer setzt beim Binden z.B. 80 gAP ein, wodurch der Zauber bei jedem Auslösen mindestens 10 KR (80 gAP durch 8gAP pro KR = 10 KR) anhält.)
Ein weiter wichtiger Faktor für die Wirkungsdauer des Zaubers ist die Qualität des Metalls, aus dem das Artefakt hergestellt wurde. Jedes Gewichtsprozent Mithrill erhöht die Dauer um ein Jahr. Der SL sollte darauf achten, dass auch sehr edle Metalle die Wirkungsdauer erhöhen, siehe **Kap. W-13**.
Die geistige Konzentration, die ein Magier für diesen Zauber benötigt, ist so enorm, dass es nur wenige gibt, die ohne Hilfe von Kollegen ein Artefakt herstellen können. Magische Artefakte können ausschließlich aus Metallen hergestellt werden, weil nur sie in der Lage sind, Magie zu absorbieren. Um einen Zauber zeitlich unbegrenzt wirken zu lassen, muss das zu verzaubernde Artefakt aus mindestens 90% des magischen Metalls Mithrill bestehen. Viele Magier kombinieren mit dem magischen Artefakt einen Edelstein, der dann die magischen Energien speichert, wodurch mehrfach hintereinander geistige Energien in ein Artefakt fließen können.
Der Zauberspruch „**Magisches Artefakt herstellen**“ selbst kostet 50 gAP.

Natans Befreiung von einem Zauber
Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 12 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der magiekundige Held die Wirkung eines Zaubers brechen, wobei die Wirkung des Zaubers nicht permanent sein darf. Damit dies gelingt, muss er im Vergleich zum Magier, der den aufzulösenden Zauber ausgesprochen hat, die dreifache Menge an gAP in die Auflösung investieren. Durch diesen Zauber ist es allerdings nicht möglich, Zaubersprüche aufzulösen, die an einen Gegenstand gebunden sind.

Natans Hauch des Bösen
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Wendet der mächtige Meistermagier diesen Zauber an, so verändern sich seine Augen dergestalt, dass sie böse Auren erkennen können. Solche Auren umgeben Personen mit einer wahrhaft bösen Gesinnung (z.B. Kultisten oder Massenmörder) oder auch verfluchte Gegenstände. Fallen oder ähnliche Dinge besitzen keine böse Aura.
Da dieses ein überaus mächtiger Zauber ist, kostet er auch satte 12 gAP, seine Wirkung hält 10 Sekunden an.

Rebus Bestimmung der Herkunft der Magie
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 3 KR*
Mit diesem Spruch kann der Magier feststellen, welcher Herkunft die bereits entdeckte Magie entstammt. Um diesen Zauber anwenden zu können, muss er sich in unmittelbarer Nähe des Wirkungsbereiches des zu untersuchenden Zaubers bzw. Gegenstands befinden. Der Magier muss für den Spruch 8 gAP einsetzen.

Rebus gezielte Zauberzertrümmerung
Art: Ritus *SpS: SpS (s.u.)* *Zd: 20 KR*
Hat der Magier zuvor mit „**Rebus Bestimmung der Herkunft der Magie**“ einen Gildenzauberspruch analysiert, so kann er diesen nun mit Hilfe dieses Spruches aufheben. Er kann die Informationen über den aufzulösenden Zauber natürlich auch anders ermittelt haben. Kennt der Zauberer sowohl den Zauberbereich als auch die Spruchstufe des Zielzaubers, so kostet die Aufhebung des Spruches das Doppelte an gAP wie das Aussprechen des

aufzuhebenden Zaubers. Kennt der Magier nur eines von beiden, dann kostet es das Dreifache. Kennt der Magier gar den genauen Zauberspruch, so muss er nur dieselbe Kraft aufwenden, um den Spruch zu beseitigen, wie der Zauberer, der den Zielzauber ausgesprochen hat. Es ist durch diesen Zauber möglich, sowohl Zaubersprüche, die an einen Gegenstand gebunden sind, zu lösen, als auch magische Artefakte zu entzaubern. Die jeweiligen Gegenstände müssen sich hierbei in unmittelbarer Nähe des Magiers befinden.
Die Spruchstufe der Zauberzertrümmerung ist so hoch wie die Spruchstufe des zu zertrümmernden Zaubers.

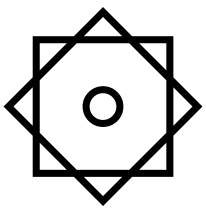
Rebus Magieanalyse
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 6 KR*
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier drei Teilaspekte eines zuvor entdeckten Zaubers der Gildenmagie analysieren:

- Bestimmung des Magiebereiches
  Den Magiebereiches eines Zaubers zu bestimmen kostet dem Magier 8 gAP. Der verzauberte Gegenstand muss sich in unmittelbarer Nähe des Zauberers befinden.
- Bestimmung der Spruchstufe
  Siehe „Bestimmung des Magiebereiches“.
- Bestimmung des Zauberspruches
  Der Magier kann nur Zaubersprüche bestimmen, von denen er zumindest schon einmal gehört hat (Magiekunde-Probe entscheidet darüber, der SL kann natürlich die Probe modifizieren). Dabei muss er wissen oder ahnen, aus welchem Magiebereich und von welcher Spruchstufe der Zauber ist. Irrte der Magier bei der Bestimmung des Magiebereiches bzw. der Spruchstufe, so bestimmt der SL die Folgen des Zaubers.

Zauberkraftvereinigung
Art: Ritus *SpS: s.u.* *Zd: 2 KR*
Manche Zauber benötigen eine so große Zauberkraft, dass nur wenige Magier die geistige Ausdauer besitzen, den Zauber auszuführen. Damit auch weniger ausdauernde Zauberer solche Sprüche bewältigen können, haben sie die Möglichkeit, mit der Hilfe dieses Spruches ihre Kräfte zu verbinden.
Dazu muss der leitende Zauberer den Spruch Zauberkraftvereinigung aussprechen. Kennt wenigstens einer der anwesenden Zauberer die theoretischen Grundlagen des zu sprechenden Zielzaubers (das ist der Zauber, der durch die „**Zauberkraftvereinigung**“ gewirkt werden soll), so kann er gewirkt werden. Alle Zauberer legen nun die Spruchprobe dieses Zaubers (mit der entsprechenden SpS) ab. Misslingt einem Zauberer seine Probe, so ist der Zielzauberspruch nicht automatisch gescheitert, sondern er kann keine geistige Ausdauer für diesen Zauber zur Verfügung stellen. Entscheidend für das Gelingen ist, dass die Zauberer, die ihre Probe bestanden haben, insgesamt genügend geistige Ausdauer aufbringen. Wie viel gAP in den Zielzauber investiert werden soll, kann jeder beteiligte Zauberer für sich entscheiden.
Das alleinige Mitwirken am Zauberspruch „**Zauberkraftvereinigung**“ kostet allerdings für jeden Zauberer 5 gAP.
Die Zauberer, die ihre Zauberkraft mit Hilfe dieses Spruches vereinigen wollen, sollten im Idealfall alle derselben Gilde angehören, da die Quelle ihrer Zauberkraft dann identisch ist. Die SpS des Zaubers „**Zauberkraftvereinigung**“ ist gleich der Anzahl der Gilden, denen die Magier angehören.

Zauberschutz
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 8 KR*
Damit ein Zauberspruch nicht so leicht aufgelöst werden kann, benutzt man diesen Zauber. Verbindet man ihn mit dem zu schützenden Zauber, so erhöht sich die SpS dieses Spruches um einen Punkt je 50 eingesetzter gAP. Dieser Zauber dient vor allem dazu, magische Artefakte vor Entzauberung zu schützen.

Zottelbarts Erkennen von Metallen
Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 6 KR*
Der Zauber wurde ursprünglich von Zwergenschmieden entwickelt, um seltene Metalle aufzuspüren. Es werden aber auch minderwertige Metalle entdeckt.
Leider funktioniert der Zauber bei Gold nicht. Dazu müsste man den Gegenstand schon berühren. Die Zwerge waren an dem Erkennen von Gold wohl aufgrund ihrer ausgezeichneten Nase nicht interessiert.
Der Zauberer zeigt an, auf welche Metalle der **Tabelle W-12** er sich konzentriert. Für jedes Metall müssen 8 gAP aufgewendet werden. Befindet sich das betreffende Metall in der Umgebung von 10 Metern, so kann nur der Zauberer alle Vorkommen der ausgewählten Metalle in einem für das Metall sanften, charakteristischen Glühen wahrnehmen. Der Zauber erkennt auch versteckte Gegenstände aus diesem Metall, sofern sie nicht hinter mehr als einem Meter Stein, Erde oder Holz verborgen sind.
Durch den Einsatz von 15 gAP kann zusätzlich 1 m Stein, Holz oder Erde durchdrungen werden. Liegt das Vorkommen hinter einer Stein-, Holz- oder Erdwand, die der Zauberspruch durchdringen kann, erscheint das Glühen an der für den Zauberer nächstgelegenen Stelle ihrer Oberfläche. Der Anwender ist sich während der gesamten Wirkungsdauer von 15 Minuten der Gegenwart der Metalle bewusst.



Sprüche der Nekromantie:

Blimforts Schutzkreis

Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*

In einem Umkreis von fünf Metern kann kein Untoter eindringen. Pro Minute kostet der Zauberspruch 10 gAP.

Einfache Elementarbeschwörung der Gilde des Feuers zu Nimoke

Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 3 KR*

Dieser Anfängerzauber der Elementaristengilde von Nimoke erschafft aus dem vom Magier ausgewählten Element (Feuer, Erde, Luft, Wasser) ein Elementarwesen. Das Element muss dazu in unmittelbarer Nähe des Zauberers vorhanden sein. Die Menge bzw. Größe des Elements spielt für den zu erschaffenen Elementar keine Rolle. Das Elementarwesen hat eine Größe von 2 m und annähernd humanoide Gestalt. Es gehorcht für die nächsten 10 Minuten jedem Befehl des Zauberers. Im Abhängigkeit des Elementes hat das Elementarwesen verschiedenartige Fähigkeiten (so kann ein Wasserelementar z.B. unter einer Tür hindurch in den dahinter liegenden Raum kriechen, ein Feuerelementar kann brennbare Stoffe entzünden, ein Wasserelementar könnte Brände löschen und ein Erdelementar könnte schwere Lasten tragen). Kein Elementarwesen ist in der Lage, Worte zu sprechen oder zu schreiben, dazu reicht ihre Intelligenz, die der einer klugen Ratte entspricht, nicht aus. Der SL hat bei den Fähigkeiten des Elementarwesens wie immer das letzte Wort. Die Elementarwesen haben folgende Kampfwerte:

- Feuerelementar: Aw: 12, Pw: 13, RS: 0, LE: 30, TP: 1W6+2 (+ Feuerschaden)
- Erdelementar: Aw: 8, Pw: 9, RS: 8, LE: 30, TP: 2W6+6
- Luftelementar: Aw: 16, Pw: 18, RS: 0, LE: 30, TP: 1W6–2
- Wasserelementar: Aw: 11, Pw: 12, RS: 2, LE: 30, TP: 2W6+2

Alle Elementare lassen sich nur mit Hilfe von magischen Waffen beschädigen und stellen daher ernst zu nehmende Gegner dar.
Der Spruch verbraucht 48 gAP.

Große Elementarbeschwörung der Gilde des Feuers zu Nimoke

Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 12 KR*

Dieses Meisterwerk der Gilde des Feuers erschafft aus dem vom Magier ausgewählten Element (Feuer, Erde, Luft, Wasser) ein mächtiges Elementarwesen. Das Element muss dazu in unmittelbarer Nähe des Zauberers vorhanden sein. Die Menge bzw. Größe des Elements spielt für den zu erschaffenen Elementar keine Rolle. Das Elementarwesen hat eine Größe von 5 m und annähernd humanoide Gestalt. Es gehorcht für die nächsten 2 Minuten jedem Befehl des Zauberers. Im Abhängigkeit des Elementes hat das Elementarwesen verschiedenartige Fähigkeiten (s. o.). Die Großen Elementarwesen sind in der Lage, Worte zu sprechen oder zu schreiben, dazu reicht ihre Intelligenz (Kl: 50) problemlos aus. Der SL hat bei den Fähigkeiten der Elementarwesen wie immer das letzte Wort. Die Großen Elementarwesen haben folgende Kampfwerte:

- Großer Feuerelementar: Aw: 10, Pw: 11, RS: 0, LE: 60, TP: 2W6+4 (+ Feuerschaden), pro KR ein Extraangriff mit Feueratem (Aw: 10, TP: 1W6+2 (+ Feuerschaden))
- Großer Erdelementar: Aw: 6, Pw: 7, RS: 14, LE: 60, TP: 3W6+8, pro KR ein Extraangriff, indem er Sand dem Gegner ins Gesicht schleudert (bei Treffer ist der Gegner 5 KR geblendet), der Angriff zählt als gezielter Angriff gegen den Kopf des Gegners
- Großer Luftelementar: Aw: 14, Pw: 16, RS: 0, LE: 60, TP: 2W6, pro KR ein Extraangriff, der bei Erfolg den Gegner nach hinten auf den Boden schleudert
- Großer Wasserelementar: Aw: 9, Pw: 11, RS: 6, LE: 60, TP: 3W6+4, pro KR ein Extraangriff mit einem sehr starken Wasserstrahl (Aw: 8, TP: 2W6+4)

Alle Großen Elementare lassen sich nur mit Hilfe von magischen Waffen beschädigen und stellen daher sehr ernst zu nehmende Gegner dar.
Der Spruch verbraucht 78 gAP.

Kalims Geisterbefragung

Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 6 KR*

Gelingt dieser Zauber, so kann ein Geist, der sich in einem Umkreis von zehn Metern im Astralraum befindet, ausgefragt werden. Dieser muss nach bestem Wissen korrekt antworten. Pro Minute verbraucht der Zauber 15 gAP.

Kalims Geisterbeschwörung

Art: Ritus *SpS: 3–7* *Zd: 60 KR*

Kalim, der Meistermagus der Traumdeutergilde von Su'scha, schuf diesen Zauber, um einen namentlich bekannten Geist aus dem Astralraum zu rufen und ihm zu befehlen. Gelingt der Zauber, der vom Geist durch eine erfolgreiche Wi-Probe blockiert werden kann, so steht er unter der Kontrolle des Magiers. Pro Tag der Kontrolle muss ein Zauberkundiger 25 gAP einsetzten, wobei sich der Geist, ist er einmal beschworen, nicht gegen einen längeren Aufenthalt in der Sphäre der Lebenden wehren kann. Die Wi-Probe des Geistes kann der Magier erschweren, indem er eine hohe Spruchstufe wählt. Pro SpS über drei wird die Wi-Probe um 10 Punkte erschwert. Der Zauber kostet auf Stufe 3 40 gAP, jede weitere Stufe erhöht die Kosten um 15 Punkte.

Larboraks finstere Beschwörung

Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 2 KR*

Diese üble finstere Magie wurde durch Larborak ermöglicht, der sich auf Beschwörungen spezialisiert hatte. Die „**Finstere Beschwörung**" erschafft ein formloses Monstrum aus undurchdringlichem Rauch. Sein Verhalten ist äußerst aggressiv und kann nicht gelenkt werden, nur gegen den Zaubernden wendet es sich nicht. Es hat neun Tentakel, die

jeweils 5 m lang sind. Jeder Tentakel besitzt 3W6 LE, einen Aw von 11, einen Pw von 7 und verursacht bei einem Treffer 1W6+3 Schadenspunkte, wobei Rüstungen aus Leder diesen Schaden nicht verringern können, metallische Rüstungen jedoch doppelt wirken. Jeder Tentakel hat pro KR einen Angriff, wobei maximal drei gleichzeitig einen gemeinsamen Gegner angreifen können. Das Monstrum bewegt sich auf zwei Tentakeln mit einer Schnelligkeit von 5 fort. Wenn die Wirkungsdauer von 10 KR beendet oder wenn alle Tentakel vernichtet sind, verschwindet das Monstrum.
Die Tentakel selbst können nur durch Edelmetallwaffen oder magische Waffen oder durch Magie verletzt werden, wobei normaler Schaden gemacht wird. Die Beschwörung kostet dem Zauberer 150 gAP.

Larboraks niedere Beschwörung
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 24 KR*
Durch diesen Zauber kann der Anwender ein *übernatürliches Wesen* herbei beschwören, welches unter dem Einfluss des Zauberers steht. Durch den Astralraum wird das nächste übernatürliche Wesen an den Ort der Beschwörung gebannt. Es hat die Möglichkeit, sich gegen die Beschwörung mittels Magie oder durch eine gelungene Wi-Probe zu wehren. Bei einem Erfolg ist die Beschwörung fehlgeschlagen. Für die Dauer von 60 Sekunden kontrolliert der Zauberer das Wesen, jede weitere 60 Sekunden, gegen das sich das Wesen erneut wehren kann, kosten 35 gAP, die Beschwörung an sich kostet dem Magiekundigen 50 gAP.

Peritels Befragung eines Toten
Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 180 KR*
Der Magier beschwört die Seele eines von ihm gewählten Verstorbenen. Dieser steht zehn Minuten lang unter dem Zwang, jede Frage richtig zu beantworten. Der Spruch verbraucht 70 gAP.

Peritels Kontakt mit der Totenwelt
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 60 KR*
Es wird versucht, Kontakt zu einem bestimmten Verstorbenen aufzunehmen. Die Seele ist jedoch nur dann bereit, zu einem maximal fünfminütigen Gespräch, wenn es einen auch für ihn wichtigen Grund gibt oder eine Person, die ihm nahe stand, an der Beschwörung teilnimmt. Der Verstorbene kann das Gespräch jederzeit abbrechen, schließlich ist das künstliche Zurückholen in die Welt der Lebenden für ihn eine Qual. Die Beschwörung kostet 30 gAP.

Peritels Moment des Todes
Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 6 KR*
Wenn der Magier diesen Zauber auf eine Leiche anwendet, so erfährt er, was die verstorbene Person im Moment ihres Todes erlebt hat. Der Spruch kostet 18 gAP.

Skelett beleben
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 4 KR*
Findet der Magier ein intaktes Skelett bzw. Skeletteile, die sich zu einem funktionierenden Skelett kombinieren ließen, so kann er dieses mit Hilfe dieses Spruches beleben. Dazu zeichnet er mit einer speziellen Fettkreide einen Beschwörungskreis um das Skelett bzw. um die Knochen, die sich zu einem Skelett verbinden sollen. Die Kosten für diesen Zauber betragen beliebig viele, aber mindestens 10 gAP. Diese eingesetzten gAP/5 erhält das Skelett dann als Lebensenergie. Wird das Skelett durch äußere Einwirkung beschädigt, so sinkt dessen LE, bei Null LE fällt es auseinander. Das belebte Skelett beginnt, nach spätestens 10 Minuten auf alles Lebendige loszugehen, sollte es nicht vom Magier kontrolliert werden.

Skelett kontrollieren
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 2 KR*
Ein belebtes Skelett befindet sich nach Anwenden dieses Zaubers ganz unter der Kontrolle des Magiers. Er kann das Skelett nun durch einfache geistige Befehle lenken. Die Kontrolle über das Skelett kostet 2 gAP pro Stunde. Beendet der Zauberer die Kontrolle, so bleibt das Skelett belebt und greift alle lebendigen Wesen an.

Untote erspüren
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Magier erspürt jeden Untoten innerhalb eines Umkreises von zehn Metern. Die Spruchkosten betragen 8 gAP.

Urwesen erspüren
Art: Spruch *SpS: 7* *Zd: 1 KR*
Der Magier erspürt jedes Urwesen innerhalb eines Umkreises von einem Kilometer. Die Spruchkosten betragen 34 gAP.

Zzashi´dhaì Ibn Alhus' Totentanz
Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 6 KR*
Der irre Zzashi´dhaì fand es irre komisch, Skelette (die zuvor nicht belebt worden sein müssen) tanzen zu lassen. Dazu dient dieser Zauber. Je Skelett setzt der Magier 25 gAP ein, die dann für 5 Minuten einen Reigen tanzen.

Sprüche der Verwandlung:

Al Djabbars Wasseratmung
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Zauber kann der Magier für 30 Minuten unter Wasser atmen. Er kostet 25 gAP.

Al Djabbars Wasserweg
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 6 KR*
Al Djabbar, der begnadete Magier aus der Oase *Ogieñ*, hatte sich bekanntlich völlig der Erforschung des Segen spendenden Nasses seiner Oase verschrieben. Sein Traum war es, selbst Wasser aus Sand zu schaffen, doch er erreichte dieses Ziel nie. Zum Glück sind einige seiner Zauber, mit denen er die beiden Teiche der Oase untersuchte, erhalten geblieben. Beim Wasserweg handelt es sich um einen Zauber, der einen Tunnel von zwei Meter Höhe und einem Meter Breite unterhalb der Wasseroberfläche erschafft, wobei der Zauberer die Richtung des Tunnels selbst bestimmen kann. Der Tunnel kostet pro Meter Länge 12 gAP, jeder Tunnelabschnitt von einem Meter Länge hält eine Minute lang, dann bricht er ein. Ein- und Ausgang des Tunnels werden ebenfalls zu den Wassermassen hin verschlossen, er kann also nicht geflutet werden.

Alhosos Körperstarre
Art: Spruch *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Um ein Lebewesen in eine vollkommene Starre zu versetzen verwendet ein Zauberer diesen Spruch. Dabei muss sich das Opfer in unmittelbarer Nähe befinden. Die Dauer der Starre beträgt eine Stunde. Für diesen Spruch muss der Magier pro Meter Größe des Opfers 15 gAP aufwenden.

Alhosos Todesstarre
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 10 KR*
Dieser Zauber des begnadeten Magiers *Alhoso con Isento* versetzt den Anwender in einen Zustand, der von dem des Todes kaum zu unterscheiden ist. Er bekommt vom Geschehen um sich herum kaum etwas mit, kann jedoch Helldunkel unterscheiden und spürt Berührungen. Schmerz verliert seine Intensität, Gifte werden in ihrem Wirken gehemmt, jedoch nicht zerstört. Den Zauber kann der Magiekundige nur auf sich selbst anwenden, er bestimmt auch, wie lange die Wirkung anhalten soll, maximal zwei Tage. Kosten des Zaubers: 40 gAP.

Äustfrohsys Leim
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Ein beliebiger Gegenstand kann mit diesem Zauber fest mit seinem Untergrund verbunden werden, so dass er mit mechanischer Kraft nicht mehr bewegt werden kann. Dauer: eine Stunde, Kosten: 18 gAP.

Bentlins Reinigung
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke von allen Verunreinigungen. Ein zu reinigendes Kilogramm kostet 8 gAP. Die Reinigung ist permanent.

Die Körperentschlackung der Paluksea
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Dieser Spruch wandelt Gifte innerhalb eines Körpers in Wasser um. Pro Stufe des Giftes kostet der Zauber 10 gAP. Die Wirkung tritt sofort ein.

Dölz Dampfhammer
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Dabei handelt es sich um einen insbesondere für Schmiede nützlichen Zauber, der letztlich auf die fast unbeschreibliche Dummheit eines Adepten namens Dölz zurückzuführen ist. Dieser war derart von jedem Verstand verlassen, dass nur kräftigste Schläge auf den Kopf sein Denkvermögen steigern konnten. Als dies dann kaum noch Wirkung zeigte wurde folgender Zauber entwickelt.
Die Trefferpunkte einer Faust, eines Trittes, einer Ketten- oder einer Hiebwaffe werden um drei Punkte für eine Stunde erhöht.
Gegen den Dampfhammer schützen metallische Rüstungen nur mit ihrem halben Rüstschutz. Wegen der enormen Wucht, die der Zauber entfaltet, wird der Getroffene im Falle eines Stoßes einen Meter zusätzlich nach hinten geschleudert.
Diese Wucht wirkt sich aber auch vorteilhaft auf das Schmieden eines Gegenstandes aus, so dass der Schmiedenwert für die Wirkungsdauer um zwei Punkte erhöht wird. Jedoch wird bei Treffern auf den Kopf die Klugheit des Getroffenen für 30 Minuten um 2W20 erhöht.

Dostanjeks Bewahrungszauber
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 15 KR*
Wendet ein Magiekundiger diesen Zauber auf einen brüchigen oder alten Gegenstand an, so wird dieser so konserviert, dass man ihn benutzen kann, ohne ihn weiter zu beschädigen. Die Wirkung des Zaubers hält sieben Stunden an, er kostet 17 gAP.

Elfenspur
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber bewirkt, dass der Verzauberte in der nächsten Stunde keine Fußabdrücke und sonstigen Spuren hinterlässt. Der Zauber kostet 12 gAP. Der Zauber kann auch auf Nichthumanoide angewendet werden.

Entmaterialisierung
Art: Geste *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Durch diesen Zauber hat der Magier die Möglichkeit, sich für eine bestimmte Zeit zu entmaterialisieren. Dadurch ist er in der Lage, durch feste Materie zu wandeln. Rematerialisiert der Magier sich nach Ablauf des Zaubers innerhalb von fester Materie, so entscheidet der SL über die Folgen. Während der Zauberdauer ist er als Schemen sichtbar, zudem hat die Schwerkraft keinen Einfluss mehr auf ihn. Eine Sekunde Entmaterialisierung kostet dem Magier 18 gAP.

Ergets vergrößerte Ausdauer
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Das Aussprechen dieses Zaubers erhöht die körperliche Ausdauer der verzauberten Person um 2 kAP

für jeden eingesetzten gAP. Die Wirkung dieses Zaubers hält zwei Minuten an.

Feranosias Eiswand
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber erschafft eine 30 cm dicke Wand aus Eis, die maximal 3 m hoch und 3 m breit sein kann. Sie kann nur in der Senkrechten mit einem Neigungswinkel von höchstens 30° errichtet werden. Ist sie nicht an mindestens drei Stellen verankert, so bricht sie in sich zusammen.
Die Kosten für diesen Zauber belaufen sich auf 35 gAP, die Eiswand hat, je nach Außentemperatur, etwa eine Stunde lang bestand (bei 20°C). Vom Wasser, das beim Schmelzen frei wird, kann kein Nutzen gewonnen werden, es handelt sich um extrem verunreinigtes Wasser.

Feranosias Eisenwand
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber erschafft eine 3 cm dicke Wand aus Eisen, die maximal 3 m hoch und 3 m breit sein kann. Sie kann nur in der Senkrechten mit einem Neigungswinkel von höchstens 30° errichtet werden. Ist sie nicht an mindestens drei Stellen verankert, so kippt sie um. Die Eisenwand schirmt Zauber, die durch sie hindurch gewirkt werden sollen, zu 30% ab.
Die Kosten für diesen Zauber belaufen sich auf 55 gAP. Nach einer Stunde fällt die Wand in sich zusammen, übrig bleibt feiner Eisenrost.

Feranosias Materialwandlung
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 28 KR*
Mit diesem Spruch kann der Magier einen Gegenstand, der vollständig aus einem Material besteht, für 5 Minuten in ein anderes, nicht magisches Material verwandeln. Das Material darf nicht um mehr als 3 Stufen gesteigert bzw. vermindert werden (s. **Tabellen c15/c16**). Der Magier muss sich in unmittelbarer Nähe des Gegenstandes aufhalten. Dieser Spruch kostet 16 gAP.

Ferros Rostbehandlung
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 16 KR*
Ein junger Nephidenschmied ärgerte sich oftmals, dass sich die Waffen und Artefakte, die er fand, in einem beklagenswerten Zustand befanden. Daher entwickelte er eine Methode, die ihm die mühsame Pflege der gefundenen Gegenstände erleichtern sollte.
So ist es durch diesen Zauber möglich innerhalb einer Stunde, die einer Intensitätsstufe entspricht, einen durchgerosteten Eisengegenstand wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen. Bei einem durchgerosteten Stahlgegenstand würde die Rostbehandlung zwei Stunden dauern und einen Zauber der zweiten Intensitätsstufe erfordern. Welche Intensitätsstufe für den jeweiligen Gegenstand notwendig ist, ergibt sich aus den **Tabellen c15 und c16**.
Der Zauber wirkt aber auch umgekehrt, so dass man einen Gegenstand aus Zwergenstahl innerhalb von drei Stunden durchrosten lassen kann. Setzt der Zauberer die erforderliche Intensitätsstufe für die Rostbehandlung nicht ein, so tritt kein Effekt an dem behandelten Gegenstand ein. Man sollte also wissen, welches Material man behandeln möchte.

Firaks brennender Gegenstand
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Ein nicht brennbarer Gegenstand oder ein bestimmter Teil eines Gegenstandes wird mit einen Feuer umgeben. Jeder, der dieses Feuer berührt, nimmt pro Sekunde W6-2 LE Schaden. Der Gegenstand darf dabei maximal eine Oberfläche von 3 m^2 besitzen. Der Zauber hält eine Stunde an und benötigt 18 gAP.

Firaks Feuerfalle
Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 12 KR*
Dieser Sicherungszauber kann auf alle Orte und Gegenstände gelegt werden, die sich öffnen lassen. Nichteingeweihte, die versuchen, den Gegenstand bzw. Ort zu öffnen, lösen die Falle aus und es entsteht ein Feuerball, der einen Schaden von 4W10 macht. Pro Meter Entfernung nimmt der Schaden um 1W10 ab. Dieser Zauber kostet dem Zauberkundigen 45 gAP, zusätzlich muss er in einen Kristall eingeschlossen werden, der am oder im Schloss eingelassen wird (der Kristall muss mindestens einen Zauber speichern können!).

Firaks Feuerfunke
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Magier erschafft mit diesem Zauber einen Funken, der brennbare Stoffe entzündet. Der Ort, an dem der Funke entstehen soll, muss sich im Umkreis von 3 m befinden. Dieser Zauber kostet dem Magier 8 gAP.

Firaks Feuerschutz
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Zaubernde kann mit diesem Spruch sich und andere vor Feuer schützen. Dabei wird die Haut feuerfest. Die anderen Personen müssen sich dabei in unmittelbarer Nähe befinden. Geschützte Personen nehmen 5 Minuten keinen Schaden durch die Flammen. Die Kosten betragen p.P. 20 gAP.

Fulgorns Feuerverstärker
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Diesen Zauber entwickelte der Magier Fulgorn aus Glimmerbo auf Anraten seines nephidischen Assistenten Ferro. Dieser konnte seiner geschätzten Schmiedearbeit aufgrund der niedrigen Temperaturen in den menschlichen Essen nur unzureichend nachkommen.
Pro eingesetzte Intensitätsstufe erhöht sich die Temperatur eines magischen oder natürlichen Feuers um 100 °C für eine Stunde. Wird ein Feuer um 500 °C zusätzlich erhitzt, so verdoppelt sich seine Intensität. Je volle 200 °C der Feuerverstärkung wird ein Feuerschaden um einen Trefferpunkt erhöht. Die erste Intensitätsstufe kostet 1 gAP, die zweite 2 gAP zusätzlich, die dritte 4 gAP zusätzlich usw.
(Beispiel: Der Magier Mykerinos aus der grünen Gilde verstärkt seinen Feuerball um 400 °C. Neben den Kosten für den Feuerball kostet ihn dieses Vor-

haben 15 (1+2+4+8) gAP. Dafür verursacht der Feuerball nun einen Schaden von 4W10+2 Trefferpunkten.)

Fultus Schlangenkörper
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Magiekundige seinem Körper so krümmen und biegen, als hätte er keinen Knochen im Leib. Dadurch kann er sich durch Lücken zwängen, die ansonsten für jemanden wie ihn unüberwindlich wären. Der Zauber kostet 24 gAP, die Wirkung hält vier Minuten an.

Fultus Tiergestalt
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 6 KR*
Dieser Zauber bewirkt, dass sich der Magier für 10 Minuten in ein nichtmagisches Tier mit all seinen Fähigkeiten verwandelt. Dabei behält er seine Intelligenz, kann aber seine üblichen „menschlichen“ Fähigkeiten nicht anwenden. Die Größe des Tieres bestimmt die Kosten: pro Meter muss der Magier 15 gAP einsetzen. Um sich zurückzuverwandeln muss der Magier eine Willenskraft-Probe bestehen. Gelingt die Probe nicht, so kann er sie alle 10 Minuten wiederholen, dabei wird die Probe jeweils um 5 Punkte erschwert. Ist die Wahrscheinlichkeit sich zu verwandeln auf Null gesunken, so wird die Verwandlung permanent und er verliert alle menschlichen Werte.

Fultus Tierschrumpfung
Art: Ritus *SpS: 5* *Zd: 5 KR*
Diesen Zauber kann ein Magier auf jedes unintelligente natürliche Tier anwenden, welches bei Berührung auf die Hälfte seiner normalen Größe schrumpft, Dabei sinken die LE, die TP sowie die Sn auf die Hälfte der ursprünglichen Werte. Für die Dauer von 10 Minuten behält der Zauber seine Wirkung, dem Magier kostet diese Wirkung allerdings auch einen recht hohen Betrag seiner geistigen Ausdauer, nämlich 33 Punkte.

Füxycs Helligkeit
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Um seine Umgebung im Umkreis von vier Metern zu beleuchten wendet der Magier diesen Zauber an. Dabei wird eine Helligkeit wie von einer Kerze erschaffen. Der Magier setzt 6 gAP ein. Die Dauer des Zaubers beträgt zehn Minuten.

Füxycs Lichtermeer
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Wendet ein Magiekundiger diesen Zauber an, so erschafft er ein 10×10 m großes Feld wild durcheinanderwirbelnder Lichter in allen möglichen Farbe und Intensitäten. Innerhalb dieses Feldes ist ein normales Sehen unter keinen Umständen mehr möglich, da sich kein Auge an diese Zustände gewöhnen kann. Die Kosten des Zaubers betragen 16 gAP, er hält drei Minuten an.

Füxycs Lichtgestalt
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Sobald ein Magier diesen Zauber anwendet, wird er von einer wunderschönen, irisierenden Aura umgeben, der jeden hinschauenden Betrachter für eine KR in seinen Bann zieht, so dass er zu keiner Regung fähig ist (sollte ihm die Wi-Probe misslingen). Wird der Zauberer angegriffen, so löst sich die Aura auf.
Kosten: 12 gAP
Dauer: 5 KR

Grünbarts Nebel
Art: Spruch *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Im Umkreis von 10 m erschafft der Magier eine undurchsichtige Nebelbank. Die Sichtweite beträgt 100 cm. Die Anwendung des Zaubers kostet 30 gAP. Die Nebelbank bleibt 5 Minuten bestehen, danach wird sie durch natürliche Luftströmungen zerrissen.

Grünbarts Regenguß
Art: Spruch *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Zauber erschafft der Magier einen starken Regenguß, der im Umkreis von einem Kilometer auf die Erde fällt. 5 Minuten Regen kosten 16 gAP.

Grünbarts Sturm
Art: Spruch *SpS: 5* *Zd: 1 KR*
Der Zauberer kann mit diesem Zauber einen starken Windstoß erzeugen, der in eine bestimmte Richtung weht, die der Magier festlegt. Die Stärke des Windstoßes ist so groß, dass Humanoide umgeweht werden bzw. nur unter größten Mühen stehen können. Die Dauer des Sturmes hängt vom gAP-Einsatz des Zauberers ab: 5 Minuten Sturm kosten 12 gAP. Auf den Zaubernden selbst hat der Sturm keine Wirkung.

Grünbarts Sturmbanner
Art: Spruch *SpS: 6* *Zd: 1 KR*
Durch diesen Spruch wird ein Sturm beruhigt, bis dessen Stärke einem böigen Wind entspricht, der keine Zerstörungskräfte mehr besitzt. Kosten: 50 gAP.

Kalims Erschaffung eines Golems
Art: Ritus *SpS: 7* *Zd: 18 KR*
Neben seinen nekromantischen Studien zur Geisterbeschwörung schuf der Meistermagus Kalim, tätig bei der Traumdeutergilde in Su’scha, auch Golems. Diese belebten Statuen setze er als Wachen und Arbeiter in der Gilde ein.
Die Golems (s. auch **Kap. W-9.5.11**) bestehen aus anorganischem Material, haben humanoide Gestalt und werden durch einen gefangenen Geist kontrolliert. Zur Erschaffung eines Golems muss der Magier also zuerst die zu belebende Statue erschaffen und einen Geist beschwören und über ihn gebieten (s. **Kalims Geisterbeschwörung**). Dann bannt er mit Hilfe des Zaubers „**Kalims Erschaffung eines Golems**“ den Geist in die Statue, die dadurch belebt wird. Solange der Magier den Geist des Golems kontrolliert, besitzt er auch die absolute Kontrolle über den Golem. Der Golem besitzt Wissen und Fähigkeiten des ihn steuernden Geistes, ist jedoch extrem langsam und hat keine Möglichkeit, sich zu

artikulieren. Auch ist er nicht in der Lage, Magie zu wirken.
Der Zauber kostet dem Magier 100 gAP.

Liúfômès Härte
Art: Geste *SpS: 6* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Spruch kann der Zauberer 1000 cm^3 flüssiges Material steinhart werden lassen. Nach 10 Minuten verflüssigt sich das Material wieder schlagartig. Dieser Zauber kostet 20 gAP.

Liúfômès Leichtigkeit
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Verringert der Zauberer das Gewicht eines, sich in unmittelbarer Nähe befindlichen Gegenstandes um die Hälfte, so verbraucht er 10 gAP. Wendet er diesen Zauber mehrfach auf diesen Gegenstand an, so erhöht sich pro Anwendung die Spruchstufe um einen Punkt. Das alte Gewicht stellt sich nach einer Stunde wieder her.

Liúfômès Schmelze
Art: Geste *SpS: 6* *Zd: 1 KR*
Mit diesem Zauber kann der Magier 1000 cm^3 festes Material so weich werden lassen wie Wachs. Dieses ist dann frei formbar. Nach 10 Minuten verfestigt sich das Material wieder schlagartig in der neu geschaffenen Form. Kosten: 20 gAP.

Liúfômès Schwere
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Der Magier erhöht das Gewicht eines Gegenstandes seiner Wahl. Dieser muss sich in seiner unmittelbareren Nähe befinden. Pro Verdoppelung des Gewichts erhöht sich die SpS um eins und die aufzuwendenden gAP um 15. Die Zauberdauer beträgt eine Stunde.

Mauerzertrümmerung
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 10 KR*
Dieser Zauber dient dazu, beliebig dicke Mauern einzureißen. Pro Kubikmeter Mauerwerk, das pulverisiert werden soll, setzt der Magier 30 gAP ein. Je nach Zustand und Stabilität erhöht oder vermindert sich der gAP-Aufwand. Der SL hat wie immer das letzte Wort.

Nafets Ekcolks Stille
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Wünscht der Magier absolute Stille um sich herum so wendet er diesen Zauber an. Sämtliche Geräusche verstummen. Pro einen Meter Umkreis muss der Zauberer sechs gAP einsetzen. Die Dauer beträgt 5 Minuten.

Niripsas magische Kur
Art: Spruch *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Magier kann mit diesem Spruch die Auswirkungen und Symptome einer Krankheit verzögern. Dieses kostet den Magier pro Tag und Stufe der Krankheit 5 gAP. Die Krankheit wird durch diesen Spruch nicht geheilt, sondern nur verzögert, damit eine spätere Behandlung durch einen Medikus ermöglicht wird.

Palukseas magische Wundsalbe
Art: Ritus *SpS: 2* *Zd: 2 KR*
Wunden aller Art können durch diesen Zauber behandelt und unter Umständen sogar geheilt werden. Je ein Lebenspunkt wird durch den Einsatz von 3 gAP regeneriert.

Pflanzenverwandlung
Art: Ritus *SpS: 2–4* *Zd: 12 KR*
Der Magier kann Aussehen und Wuchs einer Pflanze nach seinem Willen ändern. Je größer die Änderung ist, desto mehr gA muss er einsetzen. Änderungen von einem Meter Größe entsprechen SpS 2, bis zu 10 m Größe SpS 3 und bis maximal 30 m Größe SpS 4. Mehr ist nicht möglich. Je SpS muss er mindestens 10 gAP einsetzen. Der SL sollte je nach gewünschter Auswirkung die genauen gAP-Kosten festlegen.

Quawis Fäulnis
Art: Spruch *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Der Zauberer beschleunigt den Fäulnisprozess einer in unmittelbarer Nähe befindlichen Nahrung. Nach einer Stunde ist diese Nahrung nicht mehr verzehrbar. Der Zauber kostet 8 gAP.

Quawis Pflanzenverdorrung
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Einer Pflanze wird die Möglichkeit entzogen, Feuchtigkeit aufzunehmen. Je nach Art der Pflanze dauert der Vertrocknungsprozess unterschiedlich lange. Der Zauber kostet pro Meter Pflanze 14 gAP.

Resamos Waffenzertrümmerung
Art: Geste *SpS: 4* *Zd: 1 KR*
Der Zauberer konzentriert auf die gegnerische Waffe und lässt sie zerbersten. Die gAP-Kosten hängen von Materialwert der Waffe ab. Bei magischen Waffen wird der MwW mit 50, bei nichtmagischen Waffen mit 30 multipliziert und in gAP eingesetzt. Durch den erfolgreichen Zauber wird ein Kilogramm der Waffe zerstört, beginnend bei der Spitze.

Schmiedes scharfe Schneide
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Bei diesem Zauber handelt es sich um einen Lieblingszauber der meisten erfolgreichen Schmiede. Für die Dauer einer Stunde kann er die Klinge einer beliebigen scharfen Waffe magisch schärfen und dadurch ihre Trefferpunkte erhöhen. Es verdoppelt sich der ganzzahlige Bonus der Trefferpunkte. Bsp.: Beim Schwert (TP: 1W6+4) wird aus der +4 durch diesen Zauber eine +8. Der Zauber kostet dem Zauberer 30 gAP, wobei er die Waffe bei der Verzauberung berühren muss.

Schmiedes Unzerbrechlichkeit
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Wendet ein Zauberer diesen Zauber auf eine beliebige Waffe an, so kann sie für die Dauer von 10 Minuten nicht zerbrechen. Er kostet 15 gAP.

Wenabaris' Sauklaue
Art: Geste *SpS: 1* *Zd: 1 KR*
Dieser Zauber kann nur auf geschriebenen Text angewendet werden. Geschieht dieses, so wird der

Text für die Dauer einer Woche völlig unleserlich, selbst der Magier kann diesen Text nicht mehr entziffern. Während der Zauberdauer kann der Zauber nur dadurch wieder leserlich gemacht werden, indem man **Wenabaris' Sauklaue** durch einen anderen Zauber (z.B. **Gebietsentzauberung**) deaktiviert. Der Zauber kostet 5 gAP, das Schriftstück muss der Zaubernde in der Hand halten bzw. berühren.

Wenabaris' Unsichtbarkeitszauber
Art: Geste *SpS: 3* *Zd: 1 KR*
Der Magier kann mit diesem Zauber seinen Körper völlig unsichtbar machen, jedoch nicht seine Kleidung usw. Der Spruch wirkt 10 Minuten und kostet 17 gAP.

Woorgs Alterungszauber
Art: Ritus *SpS: 3* *Zd: 8 KR*
Wendet der Magier diesen Spruch an, so altert der gewählte Gegenstand augenblicklich. Der Verarbeitungswert des Gegenstandes sinkt um die Hälfte an gAP, die der Magier für diesen Spruch aufwendet. Altern können nur die Gegenstände, die auch einen natürlichen Alterungsprozess besitzen.

Woorgs Entmaterialisierung
Art: Ritus *SpS: 4* *Zd: 12 KR*
Der Magier entmaterialisiert mit diesem Spruch einen Gegenstand oder ein Lebewesen für eine bestimmte Zeit. Während dieser Zeit sind Lebewesen als Schemen sichtbar und leblose Gegenstände unsichtbar. Pro kg und Minute kostet der Zauber 4 gAP.

Woorgs ewige Entmaterialisierung
Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 16 KR*
Diesen Zauber kann der Magier auf jeden beliebigen Gegenstand anwenden, der sich in unmittelbarer Nähe befindet. Dabei wird der Gegenstand körperlos und kann nicht wieder verfestigt werden. Die Kosten für diesen netten Spruch betragen 77 gAP.

Woorgs Rostfinger
Art: Geste *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Dieser Spruch setzt einen beschleunigten Rostprozess in Gang, der den eisernen Gegenstand innerhalb einer Stunde durchrostet. Der Gegenstand muss sich in unmittelbarer Nähe des Magiers befinden. Der Zauber kostet dem Magier 8 gAP.

Woorgs Verfall des Körpers
Art: Ritus *SpS: 6* *Zd: 5 KR*
Dieser Zauber setzt einen raschen Verfall des Körpers des Opfers in gang, das sich in unmittelbarer Nähe aufhalten muss. Solange kein Gegenzauber aktiviert wurde verliert das Opfer jede Woche 5 Punkte an Kk, Ge und Ko. Sinkt die Konstitution unter Null, so stirbt das Opfer. Kosten: 50 gAP.

Zlempirs Dunkelheit
Art: Spruch *SpS: 2* *Zd: 1 KR*
Wünscht der Magier absolute Dunkelheit um sich herum so wendet er diesen Zauber an. Sämtliche Lichtquellen verlieren ihre Wirkung. Pro einen Meter Umkreis muss der Zauberer vier gAP einsetzen. Die Dauer beträgt 10 Minuten.

5.2.11 Hilfsmittel des Magiers

- **Fokusse**
  Bei den Zauberfokussen handelt es sich um geschliffene Kristalle, welche magische Energien bündeln können und somit das Zaubern erleichtern (s. **Kap. W-15.6**).

- **Grimoire**
  Das Grimoire eines Magiers ist sein Zauberbuch – sein größter Schatz. Die meisten Magier verschlüsseln den Inhalt oder sichern ihn mittels Schutzzaubern. Im Grimoire notiert sich der Magier den Zaubervorgang, Hinweise, Tipps und Anmerkungen zu den Zaubern, die er beherrscht.
  - *Verlust des Grimoires:*
    Ein Magier ohne Grimoire kann weiterhin zaubern – wenn auch unter erschwerten Bedingungen. Ohne Grimoire ist jede Spruchprobe um fünf Punkte erschwert. Das Neuerstellen des Grimoires ist ein langwieriger und aufwändiger Prozess. In seiner Gilde findet er alle Hilfsmittel, die dazu notwendig sind. Pro Zauber, der im Grimoire verzeichnet war, wendet der Magier eine Woche Zeit auf, um ihn wieder aufzuschreiben. Die Kosten in einer Gilde betragen pro Zauber 25 Goldstücke. Magiern ohne Gilde fehlen diese Hilfsmittel, wodurch sich die Wiederherstellungsdauer pro Zauber auf drei Wochen und die Kosten auf 75 Goldstücke je Zauber erhöhen.

- **Magierhandschuhe, Magierhüte und Magierroben**
  Diese Hilfsmittel des Magiers sind gleichsam sein Statussymbol und lassen seine Gildenzugehörigkeit erkennen (einen Magier der Gildae Coboldicus in Isento erkennt man z.B. an eingewebten Goldfäden, die ein labyrinthartiges Muster bilden).
  Der Magier kann den Zauberhut und seine Handschuhe mit Magieabsorptionsplättchen versehen (s. **Kap. W-15.5**), wodurch diese Gegenständen zu magischen Artefakten werden.

- **Zauberstab**
  Nach Abschluss des Studiums an seiner Gilde erhält ein Magier zusammen mit seinem Grimoire (s. **Kap. 5.2.11**) einen gildentypischen Zauberstab (die genauen Eigenschaften und Fähigkeiten des Stabs sind der Gildenbeschreibung in der Weltbeschreibung zu entnehmen, s. **Kap. W-7**). Dieser besteht aus einem möglichst harten Holzstab, an dessen Oberfläche und Spitze ein oder mehrere Kristalle befestigt sind. Der Stab ist etwa ellenlang und besitzt die Dicke eines Besenstiels. Zum Kampf ist ein Zauberstab nicht zu gebrauchen, dazu ist er einfach zu kurz. Nur in absoluten Notfällen verteidigt sich ein Magier mit seinem Zauberstab, wobei dann bei einem Treffer gegen den Stab eine 10%-ige Chance besteht, dass einer der Stabkristalle getroffen wurde und beschädigt oder sogar zerstört wird.
  Ein Stabkristall kann 4 (bei sehr harten Kristallen auch 8, z.B. Diamant oder Lapis Magica) Trefferpunkte einstecken, dann zerbricht er oder er verliert seine magische Struktur.
  Jeder Stabkristall kann von der Gilde oder mit Hilfe des Zauberspruchs „Kristallverzauberung“ mit einem Zauberspruch magisch aufgeladen werden. Durch eine einfache Kf-Probe kann der Zauber ausgelöst werden. Da sich die Magien mehrerer Stabkristalle stören, wird diese Kf-Probe je nach Anzahl der Kristalle um 5 Punkte pro zusätzlichen Kristall erschwert.
  Beispiel: Der Magier Nephontius hat einen Zauberstab aus Eichenholz, an dessen Spitze ein Saphir und an den Seiten ein Diamant und ein Smaragd eingelassen sind. Im Saphir ist der Zauber „Dölz Dampfhammer“ gebunden, im Diamant der Zauber „Lady Bogreds starker Arm“ und im Smaragd „Händlers Magiegespür“. Er will den letztgenannten Zauber wirken. Die Kf-Probe ist um 10 Punkte erschwert, da der Stab drei geladene Kristalle enthält (ein Kristall: keine Erschwernis, zwei Kristalle 5 Punkte Erschwernis, drei Kristalle 10 Punkte usw…).
  - *Verlust des Zauberstabes:*
    Ein Magier ohne Zauberstab kann weiterhin ohne Nachteile zaubern. Da der Stab aber speziell auf den Magier geeicht wurde, ist sein Verlust ein herber Schlag für den Magier. In seiner Gilde kann er einen neuen Zauberstab kaufen bzw. bekommen. Kosten und Aufwand legt der SL fest.

5.2.12 Hilfsmittel des Alchimisten

- **Alchimielabor / Alchimistenset**
  Jeder Alchimist, der einigermaßen bei Verstand ist, stellt sich während seiner Ausbildung an seiner Gilde oder bei seinem Lehrmeister ein erstes Alchimistenset zusammen. Dieses Set besteht aus den wichtigsten Laborgeräten: Glasfläschchen, Tiegel, Reibschale, Pistill, Zangen, Dreibein, Ölbrenner usw. Es hat die Stufe 2.

  Stufen des Alchimistensets / des Alchimielabors
  Die Qualität der Ausstattung eines Alchimistensets bzw. eines Alchimielabors wird in Stufen angegeben. Je höher diese Stufe ist, desto besser ist das Set bzw. das Labor. Diese Stufen finden sich ebenfalls bei den Rezepten wieder (s **Kap. W-10**). Damit ein Alchimist ein Rezept erfolgreich anwenden kann, muss die Stufe seiner alchimistischen Ausstattung mindestens die Stufe haben, die im Rezept angegebenen ist. Ist seine Ausstattung zu schlecht, so muss er z.B. in einer Gilde das nötige Equipment ausleihen.
  Die höchste Stufe eines Alchimistensets ist 4, ein perfekt eingerichtetes Alchimielabor hat die Stufe 9.

5.3 Die Magie der Illusionisten

5.3.1 Illusionstypen
5.3.2 Die Illusionsprobe
5.3.3 Die Kosten der Illusion
5.3.4 Durchschauen der Illusion
5.3.5 Hilfsmittel des Illusionisten

5.3.1 Die Illusionstypen

Die Illusionisten besitzen keine Zaubersprüche. Ihre Form der Magie spielt sich komplett im Kopf ab, da sie, um eine Illusion zu wirken, erst eine Vorstellung der Illusion im Kopf aufbauen und anschließend ein Bild dieser Vorstellung an einen von ihnen gewählten Ort projizieren.
Ausgebildete Illusionisten sind in der Lage, fünf verschiedene Illusionstypen zu wirken:

- *Optische* Illusionen: diese wirken auf das Auge des Betrachters.
- *Akustische* Illusionen: diese wirken auf das Ohr des Hörenden.
- *Aromatische* Illusionen: diese wirken auf den Geschmackssinn des Schmeckenden.
- *Olfaktorische* Illusionen: diese wirken auf den Geruchssinn des Riechenden.
- *Taktile* Illusionen: diese wirken auf den Spürsinn des Fühlenden.

Diese fünf Illusionstypen werden auch die Illusionsfähigkeiten genannt, die spieltechnisch ähnlich gehandhabt werden wie normale Talente:

Illusionsfähigkeit	*1./2. Eigenschaft*	*Gsg.*
Optische Illusion	Kl / Se	10
Akustische Illusion	Kl / Hö	12
Aromatische Illusion	Kl / Sm	15
Olfaktorische Illusion	Kl / Ri	15
Taktile Illusion	Kl / Sp	14

Der Illusionist hat während seiner Ausbildung alle Illusionsfähigkeiten erlernt. Ähnlich wie bei den Talenten (siehe **Kap. 3**) bekommt ein Illusionist für jede Anwendung einer Illusionsfähigkeit Lernpunkte. Das Steigern einer Illusionsfähigkeit erfolgt äquivalent zum Steigern eines Talentes (siehe **Kap. 3.4**).

5.3.2 Die Illusionsprobe (Wirken einer Illusion)

Um die Illusion wirken zu können, muss der Illusionist überhaupt in der Lage sein, sich darauf zu konzentrieren. Das Wirken der Illusion ist eine rein kognitive Angelegenheit, der Illusionist muss also keine Handlungen oder Gesten durchführen oder Worte aussprechen.
Will der Illusionist eine Illusion wirken, so beschreibt der Spieler dem SL die genauen Eigenschaften der Illusion (will er z.B. eine Illusion eines Drachen wirken, so muss er das Aussehen eines Drachen kennen). Der Spieler legt fest, wie genau und wie detailliert sie sein soll. So existieren Detailstufen für die einzelnen Illusionsfähigkeiten. Diese Detailstufen reichen von 0 (wenig detailliert) bis 20 (sehr detailliert).
Die folgende Tabelle beschreibt einige der Wirkungen, welche eine Erhöhung der Detailstufe auf die Qualität der Illusion hat. Von der Höhe der Detailstufe hängt es ab, ob der von der Illusion betroffene die Illusion als eine solche erkennen kann oder nicht.

Detailstufe	*Wirkung auf die Illusion*
0	unscharfe Umrisse, undeutliche Geräusche, unidentifizierbarer Geruch/Geschmack, geringer Widerstand beim Berühren
5	deutliche Umrisse/Farben, verständliche Geräusche, einzelner Geruch/Geschmack zu erkennen, Umriss deutlich zu spüren
20	Farben, Formen, Geruch, Geschmack usw. absolut realitätsnah

Illusionen, die bewegt sind, erhalten durch die Bewegung eine höhere Detailstufe. Der Spieler legt die Schnelligkeit (Sn) der Illusion fest. Dadurch steigt die Detailstufe jeder Illusionsfähigkeit um

$$\frac{Sn}{10} \text{ (mathematisch runden)}$$

Punkte an.
Um nun eine Illusion zu wirken bestimmt der Spieler als erstes die Detailstufen der einzelnen Typen der Illusion (Optik, Akustik usw.). Anschließend folgen die Proben auf die einzelnen verwendeten Illusionsfähigkeiten, die jeweils um die zugehörige Detailstufe erschwert wird (die Probe entspricht also einer erschwerten Talentprobe, s. **Kap 3.2**. Für jede Probe erhält der Held natürlich einen Lernpunkt, egal ob die Probe gelungen ist oder nicht. Gelingen alle Illusionsfähigkeitsproben nicht, so kommt keine Illusion zustande, gelingen nur einige Proben nicht, so zeigen diese keine Wirkung.
Nach den Illusionsfähigkeitsproben legt der Spieler für jeweils 30 Sekunden, in denen die Illusion aufrechterhalten werden soll, eine Kf-Probe ab. Gelingt die Probe, so formt sich die Illusion bzw. besteht sie weiterhin.

5.3.3 Kosten der Illusion

Die Kosten einer Illusion setzen sich aus der Summe der Einzelkosten für die einzelnen Illusionsfähigkeitsproben zusammen. Jede Probe allein kostet 10 gAP, für jede Detailstufe kommen 2 gAP hinzu.

Gelingt die Probe nicht, so werden die Kosten halbiert.

5.3.4 Durchschauen einer Illusion

Um eine Illusion zu erkennen, muss der durch die Illusion genarrte einen begründeten Verdacht hegen. Dann kann er die Illusion durch unterschiedliche Vorgehensweisen durchschauen.
Jede Illusion kann mit Hilfe einer Kl-Probe durchschaut werden. Diese Probe wird jedoch durch die niedrigste Detailstufe erschwert und zwar um Detailstufe mal vier Punkte.
Der Genarrte kann auch ganz gezielt eine Illusion erkennen, indem er nämlich eine Wahrnehmungseigenschaft zum Überprüfen einsetzt. Zu diesem Zweck führt er eine entsprechende Wahrnehmungseigenschaftsprobe (bei optischen Illusionen also z.B. eine Se-Probe) durch, die durch die entsprechende Detailstufe mal 2 Punkte erschwert wird.
Beim Gelingen einer solchen Probe wird die Illusion als solche erkannt.
Beispiel: Der Illusionist Lheg`Rhin erschafft die Illusion einer Goldmünze, die in Wirklichkeit ein Knopf ist. Dazu wendet er eine optische Illusion mit der Detailstufe 10 an und eine taktile Illusion der Detailstufe 8. Beide Proben gelingen. Der Händler, dem er die falsche Münze andrehen will, schöpft Verdacht und vermutet eine Illusion. Dessen Kl-Probe wird um die niedrigere Detailstufe (hier 8) mal vier Punkte (also 8·4=32 Punkte) erschwert.
Der Händler bringt die Münze zu einem Goldschmied und erzählt ihm davon. Dieser untersucht die falsche Münze, indem er darauf beißt (Sp-Probe). Diese Probe wird um die Detailstufe der taktilen Illusion mal zwei Punkte erschwert (also um 2·8=16 Punkte).

5.3.5 Hilfsmittel des Illusionisten

Ähnlich wie der Magier seinen Zauberstab oder andere das Wirken der Magie erleichternde Gegenstände bei sich trägt, besitzt auch der Illusionist Hilfsmittel, die das Ausüben seiner Zauberkunst vereinfachen.
Die bekanntesten Hilfsmittel der Illusionisten sind die „Ringe des Illusionisten“. Dieses Set aus Fingerringen besteht aus fünf Einzelringen aus Gold, von denen jeder einen anderen Edelstein trägt. So unterstützen die einzelnen Steine folgende Illusionsfähigkeiten:

Edelsteine	*Illusionsfähigkeit*
Diamant	Optische Illusion
Rubin	Akustische Illusion
Saphir	Aromatische Illusion
Smaragd	Olfaktorische Illusion
Opal und Perle	Taktile Illusion

Damit die „Ringe des Illusionisten“ ihre Wirkung entfalten, werden sie von Elementaristen ganz speziell auf den Illusionisten geeicht, der die Ringe später tragen soll. Der erhält dann durch die einzelnen Ringe einen Bonus von einem Punkt pro Karat auf seine Illusionsfähigkeiten.
Im Falle des Todes eines Illusionisten verlieren die Ringe ihre Bindung und sie können neu geeicht werden.

Andere Illusionistenhilfsmittel sind Amulette, in denen die oben genannten Steine verarbeitet sind oder auch Ketten. Wichtig ist in jedem Fall, dass der Illusionist direkten Körperkontakt zu den Steinen hat, damit er ihre Kraft nutzen kann.

5.4 Die Magie der Druiden

5.3.1 Die Ausbildung des Druiden
5.3.2 Erlernen neuer magischer Handlungen
5.3.3 Die magischen Handlungen des Druiden
5.3.4 Der magische Katalysator
5.3.5 Die Abwehr von Druidenhandlungen

5.4.1 Die Ausbildung des Druiden

Nachdem ein Druidenlehrling seine Abschlussprüfung erfolgreich beenden konnte, besitzt er

$\frac{Kl-50}{5}$ (hier wird aufgerundet!)

Zauberhandlungen, von denen er jeweils zwei Portionen des dazugehörigen Katalysators sein Eigen nennt. Zu den erlernten Handlungen gehören nur diejenigen, deren gAP-Verlust nicht höher als 5 ist. Ausnahme ist der Zauber „Blitze schleudern“, den er nicht als Lehrling erlernen kann.
Der Spieler kann sich aus **Tabelle f3** diese Handlungen sowie Katalysatoren aussuchen.

5.4.2 Erlernen neuer magischer Handlungen

Jederzeit ist es dem Druiden möglich, eine neue Handlung zu erlernen. Dafür muss er eine *Tanrolle* (druidisch: Spruchrolle; es befindet sich immer ein Katalysator in der Tanrolle), ein Buch oder einen Lehrmeister haben, durch den die Handlung beschrieben und erklärt wird.
Es ist wichtig, dass druidische Bücher und Tanrollen äußerst selten sind und als große Kostbarkeiten gelten. Wird eine Handlung von einer Tanrolle gelernt, so zerfällt sie danach mit dem Katalysator zu Staub. Diese Tanrollen können auch von Zauberern, die keine Druiden sind, gelesen und einmal ausgesprochen werden, wobei die Rolle danach selbstverständlich ebenfalls zu Staub zerfällt.
Druidenbücher hingegen können nur von Druiden entziffert werden, allen anderen Zauberern bliebt die Geheimschrift der Druiden ein Rätsel. Damit ein Druide ein Buch lesen kann, müssen ihm pro magischer Handlung eine Kl-Probe und eine Kf-Probe gelingen. Gelingt eine oder beide nicht, so kann er diesen Versuch wiederholen, nachdem entweder Kl oder Kf gestiegen ist.
Um eine neue magische Handlung zu erlernen, muss der Druide die Tanrolle bzw. das Buch, in dem die unbekannte Handlung beschrieben wird, zuerst entziffern. Tanrollen stellen kein Problem dar, bei Büchern werden eine Kl- und eine Kf-Probe verlangt. Ist die Handlung entschlüsselt, so zieht sich der Druide für einen Tag an einen ruhigen Platz zurück, um die Handlung auswendig zu lernen und die Kraftlinien des Katalysators kennen zu lernen. Lernt der Druide die Handlung aus einem Buch, so muss er sich den Katalysator besorgen, um sie zu erlernen.
Gelingt dem Druiden eine normale Ausführung der magischen Handlung (in diesem Fall mit einer einfachen Kf-Probe) am Ende des Tages, so beherrscht er nun die Handlung, der Katalysator zerfällt zu Staub, ebenso wie die Tanrolle, wenn auf ihr die Handlung beschrieben war. Auf jeden Fall ist der Druide am Ende des Tages geistig völlig erschöpft. Gelingt dem Druiden die Ausführung der Handlung nicht, so besteht erst eine Möglichkeit, die Handlung zu erlernen, nachdem entweder Kl oder Kf gestiegen ist. Auch bei einer nicht erfolgreichen Handlung zerfällt die Tanrolle zu Staub, nicht jedoch ein Druidenbuch.

Der Druide betreibt keine wissenschaftliche Magie, sondern er entdeckt die Magie dadurch, dass er die Natur beobachtet und daraufhin seine Schlüsse zieht. Deshalb bestehen die Handlungen der Druiden nicht im Aufsagen von Sprüchen, sondern er braucht für jede Handlung einen geeigneten Katalysator, meistens irgendeinen Gegenstand direkt aus der Natur. Aus diesem Katalysator zieht der Druide seine magische Kraft, woraufhin der Katalysator zu Staub zerfällt. Druidenzauber, welche die Druiden als „Handlungen“ bezeichnen, gelingen (fast) immer (s. **Kap. 5.4.5**), wenn der Katalysator der richtige ist.

5.4.3 Magische Handlungen des Druiden

Besitzt der Druide den für die Handlung benötigten Katalysator und genügend geistige Ausdauer (gA), so gelingt die Handlung immer, ohne dass der Druide einen Prüfwurf machen muss. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass ein Magier bzw. ein anderer Druide einen Gegenzauber macht (s. **Kap. 5.4.5**).
Die nun folgenden Handlungen sind die Bekanntesten unter den Druiden. Neue Handlungen können in Absprache mit dem SL vom Spieler selbstverständlich eingebracht werden.

Beherrschung von Pflanzen:
Besitzt der Druide eine Blüte genau derjenigen Pflanze, die er beherrschen will, so gelingt der Zauber. Wie weit die Beherrschung gehen kann, ist stark situationsabhängig. So können Pflanzen natürlich nicht herumwandern und Aufträge erfüllen. Möglich wäre aber mit Hilfe dieser Handlung, eine Fleisch fressende Pflanze daran zu hindern, jemanden zu verspeisen. Auch kann der Druide eine Pflanze dazu bringen, schneller oder langsamer zu wachsen, in eine bestimmte Richtung zu wachsen usw. Dieser Zauber kostet pro 5 Minuten 30 gAP.
Blüte der zu bezaubernden Pflanze

Beherrschung von Tieren:
Besitzt der Druide ein Haar, eine Feder oder eine Schuppe speziell des Tieres, das er beherrschen will, so gelingt die Handlung. Er kann dem Tier Aufträge erteilen, abhängig von der Intelligenz des Tieres. Selbstmorde oder andere Befehle, die den Trieben des Tieres zu sehr widersprechen, lösen auf der Stelle den Bann. Pro 5 Minuten Aufrechterhalten des Banns muss der Druide 50 gAP einsetzen.
Haar/Feder/Schuppe des zu bezaubernden Tieres

Blättersturm:
Durch diesen Spruch, der nur im Wald angewendet werden kann, wirbelt der Druide große Mengen Laub auf und kann diesen gegen seine Gegner in einer Entfernung von bis zu 10 Metern lenken. Die Gegner werden dadurch in ihrer Kampfkraft behindert und haben dadurch in jeder Kampfrunde die Möglichkeit, entweder nur zu parieren oder nur anzugreifen. Beides ist ihnen nicht möglich. Innerhalb eines Kegels von 4 Metern um den Druiden hat der Sturm keine Wirkung. Die Handlung kostet pro Kampfrunde zwei gAP.
Laub beliebiger Bäume

Blitze schleudern:
Der Druide schleudert so lange Blitze auf das Ziel, bis ihm eine Fi-Probe misslungen ist. Mit jedem Blitz erschwert sich die Probe auf Fingerfertigkeit um 10 Punkte. Wird der Gegner getroffen, so verliert er (Stufe des Druiden · W4) Lebenspunkte, die nicht von einer Rüstung absorbiert werden können. Pro Blitz muss der Druide seine Stufe in gAP einsetzen.
Herz eines Zitteraales

Chamäleonhaut:
Dem Druiden ist es mit Hilfe dieser Handlung möglich, sich seiner Umgebung anzupassen und mit ihr optisch zu verschmelzen. Er kann nur dann entdeckt werden, wenn sehr genau nach ihm gesucht wird oder wenn er ertastet wird. Pro 5 Minuten Aufrechterhalten verbraucht der Druide 5 gAP.
Haut eines Chamäleons

Druidenholz:
Mit dieser Handlung lässt der Druide die Kräfte der Erde wieder in totes Holz fließen. So kann er den aus Holz gefertigten Gegenstand (z.B. eine Tür) beleben (d.h., dem Gegenstand sprießen Blätter usw.) und die Wachstumsgeschwindigkeit kontrollieren. Der Druide muss das Holz berühren. Die Handlung kostet 12 gAP.
Samen des bestimmten Holzes

Erntesegen:
Schleudert der Druide die Handvoll Mist auf einen Acker, der frisch gepflügt ist, so trägt dieser Acker bei der nächsten Ernte doppelte Frucht wie normal. Diese Handlung kostet pro 10 m^2 einen Punkt seiner geistigen Ausdauer. Alle 10 m^2 muss eine weitere Handvoll Mist auf den Acker geschleudert werden.
Handvoll Mist

Explosion:
Indem der Druide die Kerne des Granatapfels auf die Gegner schleudert, entstehen dort kleine Explosionen, deren Wirkung 2W6 Schadenspunkte (kA und LE) beträgt. Die Reichweite beträgt 2 m, pro Explosion und Apfelkern muss der Druide 5 gAP einsetzen.
Kerne des Granatapfels

Flammenkreis:
Der Druide umgibt sich mit einer kalten Flammenwand, die von Kältezaubern nicht durchdrungen werden kann. Ebenso können Untote diese Aura nicht durchdringen. Pro 5 Minuten Aufrechterhalten der Flammenwand muss der Druide 2 gAP einsetzen.
Augen eines Feuersalamanders

Fernblick:
Besitzt der Druide ein Adlerauge, so kann er für eine Minute bei klarer Sicht bis zu einem Kilometer weit sehen. Gegenstände in der Größe eines Apfels können klar und deutlich erkannt werden. Er benötigt 8 gAP.
Auge eines Adlers

Fesseln:
Der Druide wirft eine Wurzel der Kubis-Ranke zwischen die Beine des Opfers. Die Pflanze wächst in enormem Tempo am Körper des Opfers hoch und fesselt diesen. Durch eine 10%ige Reaktionsprobe kann er der Ranke aus dem Weg springen. Ist das Opfer gefesselt, so kann es sich mit einer 10%igen Körperkraft-Probe befreien. Für diese Aktion braucht er jedoch zwei Kampfrunden. Die Kosten für diesen Zauber betragen 6 gAP.
Wurzel einer Kubis-Ranke

Fressgier:
Wirft der Druide das Kuckucksei gegen ein vernunftbegabtes Wesen, so wird dieses von einem unbändigen Hunger erfasst, der daraufhin sein gesamtes Denken und Handeln bestimmt. Die Handlung hält 10 Minuten an und kostet 8 gAP.
Kuckucksei

Gestalt wandeln:
Der Druide kauert sich auf dem Boden zusammen und wirft den Katalysator hoch über den Kopf. Nun muss sich der Druide vorstellen, welche Gestalt er annehmen will. Fällt der Katalysator wieder zu Boden, so ist die Verwandlung abgeschlossen. Auffällige Ausrüstungsgegenstände machen diese Verwandlung nicht mit. Auch besitzt der Druide nicht alle Fähigkeiten, die diese Gestalt im Normalfall besitzt, so kann der Druide in Gestalt eines Adlers nicht fliegen, er hat aber sehr wohl den scharfen Blick eines Adlers. Die Handlung kostet 22 gAP und hält (Stufe·5) Minuten an
Verpuppter Schmetterling

Hauch des Sommers:
Der Druide erhöht die Umgebungstemperatur im Umkreis von 15 Metern schlagartig um 30 Grad Celsius. Nach 10 Minuten sinkt die Temperatur langsam durch Austausch mit der Umgebungsluft wieder ab. Diese Handlung kostet dem Druiden 5 gAP.
Eckzahn eines Zerberus

Hauch des Winters:
Der Druide senkt die Umgebungstemperatur im Umkreis von 15 Metern schlagartig um 30 Grad Celsius. Nach 10 Minuten steigt die Temperatur langsam durch Austausch mit der Umgebungsluft wieder an. Diese Handlung kostet dem Druiden 5 gAP.
Eckzahn eines Schneewolfes

Hitzeschutz:
Der Druide erleidet für 5 Minuten keinen Schaden durch große Hitze bis maximal 150 Grad Celsius. Magische Hitzezauber richten nur den halben Schaden an. Diese Handlung kostet dem Druiden 10 gAP.
Haut eines Feuersalamanders

Hören von Fernem:
Entweder kann der Druide durch eine Wand oder Tür mit einer maximalen Dicke von einem Meter in den Raum dahinter hören (bis zu fünf Minuten Dauer) oder er hinterlässt das Luchsohr an einem ihm bekannten Ort und kann bis maximal zwei Stunden später für 10 Minuten alle Geräusche an diesem Ort hören, egal wo sich der Druide zu dem Zeitpunkt befindet. Diese Handlung kostet ihm 25 gAP.
Ohr eines Luchses

Illusionen erkennen:
Durch diese Handlung durchschaut der Druide alle Illusionen innerhalb eines Kreises, den er mit Hilfe der Sporen gestreut hat. Die Handlung kostet dem Druiden 5 gAP, die Wirkungsdauer beträgt 6 Kampfrunden.
Sporen des Fliegenpilzes

Insektenschwarm:
Der Druide ist mit dieser Handlung in der Lage, einen Insektenschwarm zu beschwören und zu lenken. Die Reichweite seines Einflusses auf die Insekten beträgt 50 Meter. Die Handlung kostet dem Druiden 20 Punkte seiner geistigen Ausdauer. Die Wirkungsdauer der Handlung liegt bei 10 Minuten, jede weitere Minute kostet dem Druiden einen gAP.
Königin des Insektenvolkes

Jucken:
Mit dieser Handlung erschafft der Druide ein Feld aus feinem Juckpulver um sich herum. Alle Wesen, die sich im Umkreis von 4 Metern um ihn herum aufhalten, bekommen starke Hustenanfälle, zusätzlich reißen sie sich die Rüstung vom Leib und kratzen sich am gesamten Körper. Die Wirkung hält 5 Kampfrunden dann, dann ist das Juckpulver zu Boden gesunken. In dieser Zeit sind die Betroffenen zu keinen sinnvollen Handlungen fähig. Die Handlung kostet dem Druiden 15 gAP.
Frucht der Wildrose

Kälteschutz:
Der Druide erleidet für 5 Minuten keinen Schaden durch große Kälte bis maximal -100 Grad Celsius. Magische Kältezauber richten nur den halben Schaden an. Diese Handlung kostet dem Druiden 10 gAP.
Fell eines Schneehasen

Kleber:
Schmiert der Druide Honig zwischen zwei glatte oder passgenaue Gegenstände, so sind diese für einen Tag untrennbar miteinander verbunden. Der Druide verliert dabei 12 gAP.
10g Bienenhonig

Kommunikation mit Pflanzen:
Besitzt der Druide eine Blüte der Pflanzengattung, mit der er kommunizieren will, so gelingt die Handlung. Die Handlung kostet 50 gAP.
Blüte der Pflanzenart

Kommunikation mit Tieren:
Besitzt der Druide entweder ein Haar, eine Feder oder eine Schuppe der Tierart, mit dem er kommunizieren will, so gelingt die Handlung. Wie sinnvoll die Kommunikation ist, ist abhängig von der Intelligenz des Tieres. Der SL sollte entscheiden, wie anstrengend die Handlung ist, wie viele gAP also der Druide verliert. Grundsätzlich sollte gelten. dass es leichter ist, mit intelligenteren Tieren zu kommunizieren als mit beinahe geistlosen. Minimum sind jedoch 25 gAP
Haar/Feder/Schuppe der Tierart

Kräutersegen:
Mit diesem Spruch ist es dem Druiden möglich, die Wirkung von Heilkräutern zu vervierfachen. Dabei zerfällt eine Kräuterdosis als Katalysator zu Staub, bei einer zweiten Dosis, die er für diese Handlung ebenfalls besitzen muss, vervierfacht sich die Wirkung. Besitzt der Druide keine zweite Dosis des Heilkrautes, so hat die Handlung keine Wirkung, außer, dass der Katalysator zu Staub zerfällt. Die Handlung kostet dem Druiden 11 gAP.
Getrocknete Kräuter

Lebewesen erspüren:
Mit diesem Spruch kann der Druide die Lebensaura jedes über 10 cm großen Lebewesens im Umkreis von 30 Metern wahrnehmen. Er empfängt eine vage Vorstellung von der Größe des Lebewesens, nicht aber von seiner Gestalt. Diese Handlung wirkt nicht, wenn sich massive Gegenstände zwischen Druide und Lebewesen befinden (z.B. eine Wand). Die Handlung kostet 5 gAP, die Wirkungsdauer beträgt 10 Sekunden.
Kopf einer Fledermaus

Lichtkreis:
Der Druide kann einen Lichtkreis um sich erschaffen, der die Umgebung im Umkreis von 15 Metern erhellt. Die Handlung hält 10 Minuten an und kostet 2 gAP.
Glühwürmchen

Mahlzeit:
Ein Druide ist mit Hilfe von kümmerlichen Pflanzenresten in der Lage, ein wohlschmeckendes vegetarisches Menü für vier Personen herzurichten. Er benötigt dafür 10 Minuten Vorbereitung und 28 gAP.
Verschiedene Pflanzenreste

Nahrung erkennen:
Nimmt der Druiden einen Teil der ihm unbekannten Nahrung (Beeren, Früchte, Wurzeln usw.) in die Hand und bläst dann darauf, so erkennt er, ob sie genießbar ist oder nicht. Die Handlung kostet ihm pro Nahrungsmittel zwei gAP. Dabei zerfällt ein Nahrungsstück (evtl. 100 g der Nahrung) zu Staub.
Zu untersuchende Nahrung

Ruf des Einhorns:
Der Druide muss sich an einen abgelegenen Ort begeben und dort das Haar des Einhorns in die linke Hand legen und mit der rechten darauf schlagen. Innerhalb von 5 Minuten taucht der Besitzer des Haares (natürlich das Einhorn) auf, das dem Druiden einen Tag lang als Reittier dient. Um es zu reiten, braucht der Druide keinerlei Reitkenntnisse zu besitzen, das Einhorn verhält sich wie ein erfahrenes Schlachtross. Die Handlung kostet dem Druiden 50 gAP.
Haar aus dem Schweif eines Einhorns

Schattenkämpfer:
Der Druide vermag von Wesen, die er selbst aus nächster Nähe hat kämpfen sehen, schattenhafte, undurchdringlichem schwarzen Rauch gleichende Abbilder zu schaffen und zu lenken. Diese Schattenkämpfer können dem Gegner keinen Schaden zufügen, allerdings werden sie grundsätzlich in den Kampf mit einbezogen und gelten für die Gegner als real. Der Druide kann (Stufe/2) Schattenkämpfer insgesamt schaffen. Pro Kämpfer zerfällt eine Blüte des wilden Thymians, pro Kampfrunde und Kämpfer werden zwei gAP verbraucht. Wird der Druide massiv in seiner Konzentration gestört, so lösen sich die Kämpfer in Rauch auf. Pro Tag kann diese Handlung nur einmal eingesetzt werden.
Wilder Thymian

Schild:
Der Druide ist in der Lage, mit diesem Zauber einen mechanischen Schutzschild um sich und jeden einzelnen Helden der Gruppe zu legen, wenn dieser nicht weiter als drei Meter vom Druiden entfernt steht. Der Schild vermindert alle Treffer um zwei Schadenspunkte. Diese Handlung hält 10 Kampfrunden an und kostet dem Druiden 15 gAP, jede weitere Kampfrunde kostet dem Druiden drei gAP.
Zerriebener Panzer einer Sumpfschildkröte

Schlangenbann:
Hält der Druide den Kopf der Kobra seinem intelligenzbegabten Opfer vor das Gesicht, so erstarrt das Opfer zur Bewegungslosigkeit, es ist paralysiert. Diese Paralyse kann beliebig lange aufrechterhalten werden, pro 5 Minuten kostet die Handlung 10 gAP.
Kopf einer Kobra

Schmerz lindern:
Starke Kopf- oder Magenschmerzen, sowie durch leichte Verletzungen oder Krankheiten hervorgerufene Schmerzen kann der Druide mit Hilfe dieser Handlung mildern. Dabei legt er die Weidenrinde auf den schmerzenden Körperteil und setzt dabei 5 gAP ein. Der Schmerz vergeht innerhalb von 10 Kampfrunden, die Wirkung hält einen halben Tag an.
Weidenrinde

Schmücken:
Mit jeder Blüte, mit der der Druide über die Brust des Gefährten fährt, erhöht sich dessen Charisma für eine Stunde um 20 Punkte. Das Aussehen verbessert sich um zwei Stellen in **Tabelle a7**. Pro Blüte kostet die Handlung 10 gAP.
Blüte einer Rose

Seil:
Wendet der Druide diesen Zauber an, so verlängert sich das Stück Liane pro eingesetzten Punkt an geistiger Ausdauer um einen Meter. Das so entstandene Seil hält Gewichte bis 250 kg aus, es behält seine Länge für 30 Minuten.
Stück einer Liane

Spinnennetz:
Mit Hilfe dieser Handlung kann der Druide einen oder mehrere Gegner in einem großen Spinnennetz fangen. Die Reichweite des Netzes beträgt 5 Meter, das Netz selbst ist dreimal drei Meter groß. Es kann nur mit metallenen Waffen, die pro Schlag einen Punkt ihres Verarbeitungswertes verlieren, zerstört werden. Gerät ein Gegner ins Netz, so ist er solange bewegungsunfähig, bis er sich aus dem Netz befreien kann. Dazu muss er das Netz entweder zerstören oder ihm gelingen eine Kk-, eine Ge- und eine Kl-Probe direkt hintereinander. Die Erschaffung des Netzes kostet 35 gAP, das Aufrechterhalten kostet pro 5 Minuten 5 gAP.
Tarantel

Sprung:
Führt der Druide diese Handlung aus, so ist er in der Lage, bis zu 15 Meter weit und sechs Meter hoch zu springen. Die Handlung kostet 14 gAP.
Grashüpfer

Spuren verwischen:
Wischt der Druide mit dem Ast über seine und andere Spuren hinter sich, so verschwinden sie spurlos, nicht einmal der beste Fährtenleser ist in der Lage, sie zu erkennen. Die Handlung kostet 13 gAP pro 5 Minuten, in denen die Spuren unsichtbar bleiben sollen.
Ast einer Eberesche

Stärken:
Mit jeder Kralle, mit der der Druide über die Brust des Gefährten fährt, erhöht sich dessen Körperkraftwert für eine Stunde um 20 Punkte. Pro Kralle kostet die Handlung 7 gAP.
Krallen eines Grizzley-Bären

Sumpf:
Der Druide ist mit dieser Handlung in der Lage, ein Sumpffeld der Größe 7·7 Meter in einer Entfernung von bis zu 10 Metern zu erschaffen. Alle Lebewesen, die sich in diesem Gebiet aufhalten, müssen nacheinander eine Ge- und eine Re-Probe ablegen, um nicht einzusinken. Gelingt eine (oder beide) dieser Proben nicht, so kann sich das Opfer aus eigener Kraft nicht mehr befreien und sinkt bis zur Brust ein. Die Handlung kostet dem Druiden 49 gAP, das Sumpffeld bleibt 5 Minuten lang bestehen, dann verfestigt sich der Boden schlagartig.
Zerpulverte Sumpfdotterblume

Rindenhaut:
Der Druide erhält eine harte, borkige Haut, die zwar seine Bewegungen beeinträchtigt (Ge –W20, Fi –

W20, Schnelligkeit –W6), dafür aber den ganzen Körper wie ein Schuppenpanzer mit Rüstungsschutz 6 schützt. Zusätzlich schützt dieser Panzer vor kritischen Treffern, es werden nur die normalen Trefferpunkte gezählt. Sämtliche normalen Treffer werden um sechs Punkte reduziert. Pro Kampfrunde kostet die Handlung 3 gAP.
Eichenrinde

Rundumsicht:
Mit Hilfe dieses Zaubers sieht der Druide für zehn Minuten gleichzeitig in alle Richtungen. Damit er durch diese ungewohnte Bilderflut nicht irritiert wird, muss er sich sehr stark konzentrieren und kann keine schweren, körperlichen Aktivitäten (Kämpfen usw.) durchführen. Er verbraucht dabei 20 gAP.
Eintagsfliege

Über Eis und Schnee gehen:
Der Druide kann sich sicher über alle Arten von Eis- und Schneeflächen bewegen. Er überquert Tiefschnee, ohne einzusinken, behält auf Eisschollen das Gleichgewicht und bricht nicht in hauchdünnes Eis ein. Zu diesem Zweck wirft der Druide die Bärenkrallen vor sich auf seinen Weg und setzt pro 5 Minuten 6 gAP ein.
Krallen eines Eisbären

Über Wasser wandeln:
Wendet der Druide diesen Zauber an, so ist er für 5 Minuten in der Lage, über Wasser oder ähnliche ungefährliche Flüssigkeiten zu laufen. Allerdings darf der Druide maximal 100 kg auf die Waage bringen (natürlich inklusive Kleidung usw.) Diese Handlung kostet 15 gAP.
Wasserläufer

Unter Wasser atmen:
Solange der Druide einen lebendigen Fisch in der Hand hält, ist er in der Lage, wie ein Fisch unter Wasser zu atmen, nicht mehr jedoch an Land. Erst wenn der Fisch losgelassen wird, kann der Druide wieder normal atmen. Die Handlung kostet pro Minute zwei Punkte seiner geistigen Ausdauer.
Beliebiger lebendiger Fisch

Verführen:
Beißt die Person, die von Druiden verführt werden soll, freiwillig in den Liebesapfel und führt der Druide dabei die magische Handlung aus, so ist die Person völlig in seinen Bann gezogen und in den Druiden verliebt. Die Handlung ist natürlich nur dann erfolgreich, wenn das Geschlecht der zu verzaubernden Person nicht gleich dem Geschlecht des Druiden ist (oder doch?!). Die Wirkung der Handlung hält einen Tag an, danach hat die verzauberte Person alles vergessen, was an diesem Tag passiert ist. 25 gAP muss der Druide für diese Handlung einsetzen.
Liebesapfel

Vergiften:
Der Druide kann einen bis zu 10 Meter entfernten Gegner mit dem Gift der schwarzen Mamba vergiften. Das Gift wirkt innerhalb einer Minute und ist innerhalb von 15 Minuten tödlich. Das Gift lähmt den Körper, danach die Atmung. Es kann von mit einem dafür geeigneten Heilzauber neutralisiert werden. Die Handlung kostet dem Druiden 25 Punkte seiner geistigen Ausdauer.
Kopf der schwarzen Mamba

Verlangsamen:
Diese Handlung wirkt auf einen Gegner in einer Entfernung von bis zu 10 Metern. Der Gegner verliert 30 Punkte seines Reaktionswertes, sowie jeweils 15 Punkte der Gewandtheit und Fingerfertigkeit. Im Kampf ist er nur alle zwei Kampfrunden in der Lage, zu attackieren oder zu parieren. Die Handlung hält 10 Kampfrunden an und kostet dem Druiden 8 Punkte seiner geistigen Ausdauer, pro zusätzlicher Kampfrunde 3 gAP.
Schnecke

Verständigung stören:
Lässt der Druide die Schwanzfeder einer Harpyie zu Boden segeln, so werden in dieser Zeit alle auf mentaler Ebene geführten Gespräche durch ein nervenzerfetzendes Kreischen unterbrochen. Das Gespräch kann erst nach einer Pause von 10 Minuten wiederaufgenommen werden. Die Reichweite dieser Handlung beträgt 50 Meter, er kostet dem Druiden 20 Punkte seiner geistigen Ausdauer.
Schwanzfedern einer Harpyie

Versteinern:
Erblicken die Opfer die Schlange vom Haupt einer Meduse, so erstarren sie augenblicklich zu Stein. Dieser Vorgang ist nur durch eine sehr mächtige Heilmagie umzukehren. Die Reichweite dieser Handlung beträgt 25 Meter, sie kostet dem Druiden 75 gAP. Der Druide darf im Augenblick des Zaubers ebenfalls nicht die Schlange anschauen, sonst widerfährt auch ihm das Schicksal, das er eigentlich seinen Opfern zugedacht hatte.
Schlange vom Haupt einer Meduse

Weitsprung:
Der Druide zerreibt einen frischen Froschschenkel zwischen seinen Fußspitzen und erringt dadurch die Fähigkeit, eine Minute lang Sprünge bis zu 2 Meter hoch und 10 Meter lang auszuführen. Für diesen Zauber benötigt der Druide 10 gAP.
Froschschenkel

5.4.4 Der magische Katalysator

Zu allen magischen Druidenhandlungen muss gesagt werden, dass die angegebenen Katalysatoren sowohl in frischer als auch in pulverisierter Form vorliegen dürfen. Ausnahmen bilden die Handlungen „Schild“ und „Sumpf“, bei denen die Katalysatoren ausdrücklich nur in Pulverform benutzt werden können.
Um aus einem frischen Katalysator zu pulverisieren, muss der Druide einen Mörser mit Stößel sowie ausreichend Natronkalk mit sich führen.
Entscheidend für den Erfolg der Druidenhandlung ist die Güte des Katalysators. Um es spieltechnisch möglichst einfach handhaben zu können, werden alle Katalysatoren in Güteklassen von Null bis Zehn eingeteilt. Der Wert Null bedeutet, dass der Katalysator in einem sehr schlechten Zustand ist, der Wert Zehn gibt an, dass der Katalysator noch sehr frisch ist und herausragend präpariert wurde. Wie in **Kap. 5.4.3** erwähnt, gelingt die magische Handlung des Druiden immer, vorausgesetzt, der passende Katalysator liegt vor. Dieses Gelingen ist unabhängig von der Qualität des Katalysators. Die Möglichkeit, sich gegen die Auswirkungen einer Druidenhandlung zu wehren, hängt jedoch sehr stark von der Qualität des Katalysators ab (s. **Kap. 5.4.5**).

Pulverisieren eines Katalysators

„Der Druide lege den frischen Katalysator in einen Behälter, der groß genug ist. Dann fülle er den Rest des Behälters mit Natronkalk auf, um dem Katalysator sämtliche Flüssigkeit zu entziehen. Je nach Größe mag dieser Vorgang bis zu einer Woche dauern. Danach möge er immer wieder Teile des Katalysators im Mörser pulverisieren, bis er komplett in Pulverform vorliege.“
Dieser Prozess ist vor allen Dingen für solche Katalysatoren angeraten, die leicht verfaulen oder schimmeln können. Zu diesen Katalysatoren zählt zum Beispiel das *Zitteraalherz* bei der Handlung **„Blitze schleudern“**. Das Pulverisieren verlangt eine Fi- und Kf-Probe vom Druiden. Die Proben bestimmen die Qualität des Katalysators:

Qualität eines Katalysators

Um die Qualität des Katalysators zu bestimmen, legt der SL die Qualität fest, sollte er gefunden, gekauft oder sonst wie erlangt werden. Durch das Pulverisieren sinkt die Ursprungsqualität jeweils um einen Punkt je 5 Punkte, die der Druide bei der Fi- und Kf-Probe über seinem aktuellen Wert liegt. Sinkt hierbei die Qualität unter Null, so ist der Katalysator unbrauchbar.

5.4.5 Die Abwehr von Druidenhandlungen

Da die Druiden sehr naturverbundene Wesen sind und ihre Handlungen den Kräften des Bodens zuschreiben, sind sie nicht in der Lage, eine magische Handlung durchzuführen, wenn sie keinen Kontakt mit der Erde haben.
Weiterhin ist eine magische Handlung aufzuheben, wenn im Moment der Benutzung des Katalysators in einer Entfernung von 10 m der gleiche Katalysator vernichtet wird. In diesem Moment heben sich die Kräfte der beiden Katalysatoren auf, die magische Handlung des Druiden ist dadurch gescheitert.
Diese Informationen sind nur den höchsten Magiern, den Gildenältesten und natürlich den meisten Druiden selbst bekannt.
Ein von einer Druidenhandlung betroffenes Opfer kann sich gegen die Auswirkungen nur in den seltensten Fällen wehren, da nicht der Wille oder die Konzentrationsfähigkeit des Druiden die Qualität und Mächtigkeit der Handlung bestimmen, sondern die Güte des Katalysators.
Gelingt dem Opfer eine Wi-Probe, die um die Qualität des Katalysators mal 10 Punkte erschwert ist, so wehrt es sich erfolgreich.

5.5 Die Magie der Hexen/Hexer

5.4.1 Magie der Hexe/des Hexers
5.4.2 Flüche
5.4.3 Widerstandswürfe
5.4.4 Die Kristallkugel

5.5.1 Magie der Hexe/des Hexers

Die gesamte Hex-Magie ist in sechs große Bereiche eingeteilt, die den sechs, in der Hex-Magie bekannten Elementen zugeordnet sind. Diese Elemente sind Luft, Erde, Wasser, Feuer, Leben, Tod. Zu jedem dieser Elemente existieren sechs Flüche, die Schwierigkeit und Komplexität dieser Flüche steigt innerhalb der Elemente und ebenso innerhalb der Reihe der Elemente. So sind die Flüche des Elementes Luft die am leichtesten zu erlernenden, jedoch lernen die wenigsten Hexen bzw. Hexer zu Lebzeiten Flüche des Elementes Tod. Mit jedem Stufenanstieg kann die Hexe zwei neue Flüche lernen, die Reihenfolge innerhalb der Elemente ist jedoch festgelegt.
In ihrer Ausbildung erfährt die angehende Hexe nur etwas über die Magie der Luft. Sie erfährt, wie die magischen Kraftlinien, die in allen Elementen zu finden sind, für ihre Zwecke nutzbar gemacht werden können.
Steigt die Hexe eine Erfahrungsstufe höher, so muss sie ihre Lehrmeisterin oder eine andere höherstufige Hexe aufsuchen, damit sie die neuen Flüche lernen kann.
Um nun die magischen Kraftlinien anzapfen zu können, braucht jede Hexe einen Katalysator in Form eines „lebendigen“ Wesens. Diese Wesen, die „Gefährten“, stehen charakteristisch für die Elemente, so stehen Vögel für das Element Luft (z.B. eine Krähe), auf dem Boden lebende Tiere für das Element Erde (z.B. eine Katze), im Wasser lebende Tiere für das Element Wasser (z.B. eine Wasserspinne oder eine Kröte), Feuersalamander für das Element Feuer, ein liebender Mensch für das Element Leben und ein untotes Wesen für das Element Tod. Die Gefährten müssen zusammen mit der Hexe leben, damit sich eine geistige Bande aufbauen kann (so weit das überhaupt möglich ist).
Es ist von daher nicht verwunderlich, dass die gemeine Bevölkerung panische Angst vor schwarz gewandeten Gestalten hat, die mit einem Kleinzoo und einem Zombie durch die Gegend streifen.

5.5.2 Flüche

Besitzt die Hexe genügend geistige Ausdauer, um den gewünschten Fluch auszusprechen, so wendet sie sich ihrem Gefährten zu, um mit dessen Hilfe den Fluch aufzubauen.
Zu Beginn des Fluches macht die Hexe eine Kf-Probe, die teilweise modifiziert wird.
Bei einer 1 auf W% ist der Fluch hervorragend gelungen, die Hexe verliert nur noch die Hälfte an gAP oder die Wirkungsdauer verdoppelt sich usw., was genau geschieht, entscheidet der SL.
Bei einer 100 auf W% ist der Fluch kritisch misslungen. Die Auswirkungen legt der SL fest, nur sollte die Hexe niemals durch einen kritischen Fluchfehler zu Tode kommen.

Luftflüche:

Ritt auf dem Besen
Mit Hilfe dieses Fluches ist es der Hexe möglich, auf ihrem Besen durch die Luft zu reiten.
Um diesen Fluch auszuführen, klemmt sich die Hexe den Besen zwischen die Beine und springt in die Höhe. Gelingt der Hexe eine Kf-Probe, so bleibt der Besen dann schwebend stehen und kann nun von der Hexe in die gewünschte Richtung gelenkt werden. Jeder Kilometer, der zurückgelegt wird, kostet der Hexe 3 gAP. Wird sie in ihrer Konzentration sehr stark beeinflusst, so muss ihr wiederum eine Kf-Probe gelingen, ansonsten endet der Fluch und sie schwebt langsam zu Boden.
Bei extremen Witterungsbedingungen sollte der SL über eventuelle Kf-Proben sowie Reitenproben entscheiden.
Eine zweite Form des „Ritt auf dem Besen“ ist die Wiederbeschaffung des Besens. Wurde der Besen von der Hexe getrennt, so kann sie mit Hilfe dieses Fluches den Besen zu sich zurückkehren lassen. Zu Diesem Zweck konzentriert sie sich auf ihren Besen (Kf-Probe) und danach auf ihren derzeitigen Ort (erneute Kf-Probe). Gelingen beide Proben und befinden sich keine unüberwindlichen Hindernisse zwischen der Hexe und ihrem Besen, so fliegt dieser zu ihr zurück. Der Fluch kostet der Hexe pro km Flug des Besens 6 gAP.

Windraub
Wenn eine Hexe diesen Fluch ausspricht, entzieht sie allen in ihrem Sichtbereich fliegenden Wesen die Luft unter ihren Flügeln. Diese stürzen danach unweigerlich zu Boden, den Schaden ermittelt der SL. Der Fluch verlangt eine Kf-Probe+6 sowie pro fliegendes Wesen 6 gAP.

Sturmwind
Die Hexe bildet mit ihren Händen einen Trichter und bläst kräftig in die Richtung, in die der Sturmwind wehen soll. Der Sturm ist stark genug, um kleine Bäume zu entwurzeln großflächige Schiffssegel zu zerfetzen und baufällige kleine Gebäude zum Einsturz zu bringen. Wesen, die in die Windzone geraten, müssen zu Beginn jeder KR eine Re-Probe sowie eine Ge-Probe ablegen. Gelingen die Würfe, so kommen sie 6 m in Richtung auf den Ursprung des Sturms voran (eine zusätzliche seitliche Bewegung ist möglich). Misslingt mindestens eine der Proben, so wird der Betreffende 1W6+1 m in Windrichtung fort getragen. Er stürzt zu Boden und verliert 1W10+RS LE von einem seiner Körperteile sowie den oben ermittelten Schaden+1W20 an kAP. Der Körperteil wird mit Hilfe von **Tabelle c1** ermittelt. Zusätzlich kann er keine seiner Waffen festhalten. Befindet sich je-

mand im Wirkungsbereich des Sturmwindes, aber nicht mehr als 3 m vom Rand entfernt, während dieser gerade entsteht, so kann er sich rechtzeitig seitwärts aus der Sturmzone entfernen, wenn er dies will und eine Re-Probe besteht.
Die Hexe muss sich ständig auf den Spruch konzentrieren, wenn die Wirkung nicht vorzeitig enden soll. Der Fluch kostet ihr 10 gAP und er hält 2 Minuten an.

Atemnot
Die Hexe fixiert einen Gegner, um ihm die Luft zum Atmen zu rauben. Zu diesem Zweck formt sie ihre Hände zu einer Hohlkugel, aus der sie die Luft heraussaugt. Die Hexe kann diesen Vorgang Ko·2 s lang durchhalten. In dieser Zeit bekommt sowohl ihr Opfer als auch sie selbst keine Luft zum Atmen. Wird ihr Opfer von dieser Aktion überrascht, so kann es sich nicht gegen den Fluch wehren. Es verliert alle 30 s 1W6 LE und 1W20 kAP und gerät in Panik, kann also keine seiner Handlungen fortsetzen. Konnte das Opfer hingegen die Vorbereitung der Hexe beobachten, so kann es durch eine Wi-Probe+20 dem Fluch entgehen. Gelingt ihm die Probe nicht, so verliert es pro Minute den oben beschriebenen Schaden.

Windmeisterschaft
Die Hexe verändert im Wirkungsbereich die herrschenden Windverhältnisse. Sie kann dabei die Windstärke um die Hälfte ihrer eigenen Erfahrungsstufe steigern bzw. senken und die Windrichtung um bis zu 90 Grad ändern. Der Fluch kann nur unter freiem Himmel angewandt werden. Welche Auswirkungen im Einzelnen dieser Fluch hat, muss dem SL überlassen bleiben, da sie sicherlich situationsabhängig sind.

Wirbelwind
Dieser Fluch kann nur unter freiem Himmel vollbracht werden. Die Hexe dreht sich schnell um sich selbst. Dabei entsteht ein kleiner Wirbelwind in dessen windstillem Auge sich die Hexe befindet. Das Auge durchmisst am Boden 3m, während der Wind in einer Zone zwischen 3m und 12m Entfernung zur Hexe und bis in eine Höhe von 24m tobt. Der Wirbelwind kann mittlere Bäume entwurzeln, eine Dschungelwand zerfetzen und kleinere Gebäude zum Einsturz bringen. Wesen, die in die Windzone geraten, müssen zu Beginn jeder KR eine Re-Probe+30 sowie eine Ge-Probe+30 ablegen. Gelingen die Würfe, so kommen sie 3 m in Richtung auf den Ursprung des Sturms voran (eine zusätzliche seitliche Bewegung ist möglich). Misslingt mindestens eine der Proben, so wird der Betreffende 1W10+3 m in Windrichtung fort getragen. Er stürzt zu Boden und verliert 1W20+RS LE von einem seiner Körperteile sowie den oben ermittelten Schaden+2W20 an kAP. Der Körperteil wird mit Hilfe von **Tabelle c1** ermittelt. Zusätzlich kann er keine seiner Waffen festhalten. Befindet sich jemand im Wirkungsbereich des Wirbelwindes, während dieser gerade entsteht, so kann er sich rechtzeitig seitwärts aus der Sturmzone entfernen, wenn er dies will und eine Re-Probe+30 besteht.
Die Hexe muss sich ständig auf den Spruch konzentrieren, wenn die Wirkung nicht vorzeitig enden soll. Der Wirbelwind bewegt sich mit der Hexe, wenn diese nicht schneller als ¼ ihrer Schnelligkeit pro KR zurücklegt.

Erdflüche

Felsblock
Die Hexe nimmt ein Steinchen in die Hand und haucht es dreimal an. Dann wirft sie es etwa 5m von sich. An der Stelle, wo der Kiesel den Boden trifft, bildet sich aus ihm ein 3·3·3 m großer Felsblock mit einem Gewicht von 66 Tonnen. Der SL muss entscheiden, welche Auswirkungen dieses Gewicht auf den Boden hat. In der Regel sollten Fußböden mit darunter liegenden Räumen einstürzen. Dieser Felsblock ist mit normalen Mitteln nicht fortzubewegen. Dazu wären schon einige Drachen nötig, um dieses zu bewerkstelligen.
Wird der Kiesel gegen einen Gegner geschleudert, so prallt er vom Gegner immer mindestens 3 m ab, um ihn nicht zu verletzen.

Erdenritt
Die Hexe erzeugt eine Welle im Boden, die sie und alle Wesen und Gegenstände in 1 m Umkreis ähnlich wie einen Wellenreiter transportiert. Die Welle bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 12 m/s in die von der Hexe bestimmten Richtung. Auf der Welle reitende Personen können vorzeitig abspringen, müssen aber eine Ge-Probe machen, bei dessen Misslingen sie hinfallen und 1W10 kAP verlieren.
Die Welle erstreckt sich von der Hexe aus nach beiden Seiten um jeweils 12 m quer zur Bewegungsrichtung. Wird ein Wesen von den Wellenausläufern getroffen, so muss es eine Re-Probe machen. Misslingt die Probe, so stürzt es und verliert 1W20 kAP.

Erdbeben
Die Hexe stampft rhythmisch auf den Boden und bringt die Erde zum Beben. Sie muss hierbei auf natürlichem Erdboden oder Fels stehen. Im Wirkungsbereich können sich alle Wesen mit Ausnahme der Hexe nur mit einem Viertel ihrer Schnelligkeit fortbewegen und müssen in jeder Kampfrunde sowohl eine Ge-Probe als auch eine Re-Probe machen. Misslingt mindestens einer der Würfe, so fällt der Betreffende hin und verliert 1W10 Punkte seiner kAP.
Das vergleichsweise schwache Beben verursacht normalerweise keinen Schaden an Gebäuden, es sei denn, der SL entscheidet, dass die betreffende Struktur besonders instabil oder baufällig ist. Im Innern von Gebäuden können Gegenstände von Regalen oder Tischen rutschen.

Gesteinswandel
Mit Hilfe dieses Fluches ist eine Hexe in der Lage, normales Felsgestein in Edelsteine und umgekehrt zu verwandeln. Zu diesem Zweck nimmt sie den

Kiesel zwischen die Hände und reibt und drückt sie gegeneinander. Nach 60 s Reiben hält sie in ihren Händen nicht mehr den Kieselstein sondern einen Edelstein ihrer Wahl. Ebenso ist der umgekehrte Vorgang mit echten Edelsteinen möglich.

Brückenschlag
Die Hexe kann mit Hilfe dieses Fluches bis zu 300 m breite Schluchten oder Flüsse mit einer massiven, 6m breiten Felsbrücke überspannen. Diese so geschaffene Brücke hält Gewichte bis zu 24 Tonnen aus, ohne zusammenzubrechen. Damit dieser Fluch gelingt, stellt sich die Hexe an den Rand der Schlucht bzw. ans Ufer des Flusses und wirft eine Handvoll Steine vor sich. Es bildet sich ein Rundbogen aus Stein, der bis an die andere Seite reicht.

Versteinern
Gelingt es der Hexe, das Opfer mit ihrer Kristallkugel zu berühren, und misslingt dem Opfer der Widerstandswurf, so wird es, und alles was es am Leib trägt, zu Stein. Das Material ist allerdings so porös, dass das Gewicht des Verwandelten sich nur verdoppelt. Die Versteinerung kann nur von erfahrenen Magiern mit Gegenzaubern aufgehoben werden. Bei der Rückverwandlung fällt das Opfer durch die extreme körperliche Beanspruchung in Koma, siehe **Tabelle d2**.

3. Wasserflüche

Wassermeisterschaft
Der Fluch erzeugt im Meer oder in einem See eine magische Strömung. Sie erhöht die Geschwindigkeit eines Bootes oder Schiffes, an dessen Bord sich die Hexe befindet, um 9 m/s. Die Hexe kann die Strömung stattdessen auch einsetzen, um ein anderes, in Sichtweite befindliches Wasserfahrzeug oder ein schwimmendes Wesen zu behindern. Dessen Geschwindigkeit sinkt dann um 9 m/s.

Nebel
Dieser Fluch kann nur in der freien Natur angewandt werden. Die Hexe erzeugt in einem Umkreis von 66 m eine 3 m hohe Nebelbank. Die Sichtweite innerhalb dieser Nebelbank beträgt etwa 3 m. Bewegt sich die Hexe mit einer maximalen Schnelligkeit von 2, so wandert die Nebelbank mit ihr. Erhöht die Hexe ihre Geschwindigkeit darüber hinaus, muss sie pro Schnelligkeitspunkt über 2 eine Kf-Probe ablegen. Gelingt ihr eine dieser Proben nicht, so endet der Fluch und die Nebelbank löst sich wie eine natürliche Nebelbank langsam auf. Innerhalb der Nebelbank sind Geräusche stark verzerrt und scheinen, aus anderen Richtungen zu kommen, als in Wirklichkeit. Ebenfalls kann eine Person, die weiter als 3 m entfernt steht, nur mit einer gelungenen Se-Probe+(10 pro Meter) entdeckt werden.

Wasserwandlung
Die Hexe kann bis zu 10 Kubikmeter Wasser in Eis oder Eis in Wasser verwandeln. Das verzauberte Volumen muss in jeder Richtung mindestens 1 cm dick sein. Die Hexe kann zum Beispiel einen 1.000 qm großen Teich mit einer 1 cm dicken Eisschicht bedecken oder über einen 100 m breiten, spiegelglatten See eine gerade noch tragfähige Eisbrücke von 1 m Breite und 10 cm Dicke erschaffen. Strömung und Wellengang zerbrechen zu schmale und zu dünne Eisschichten. Im Einzelfall entscheidet der SL.

Wasserstrahl
Von der ausgestreckten Hand der Hexe geht unter hohem Druck ein Wasserstrahl aus. Er löscht mit 50% ein 1 m breites Stück einer Feuerwand und andere magische und natürliche Feuer von vergleichbarer Größe, wenn er die ganze Wirkungsdauer über auf eine Stelle gerichtet wird. Insgesamt erzeugt der Fluch etwa 100 l Wasser. Die Hexe muss sich ständig auf den Wasserstrahl konzentrieren, wenn die Wirkung des Spruches nicht vorzeitig enden soll.
Die Hexe kann den Wasserstrahl auch gegen feindliche Wesen innerhalb der Reichweite richten. Für diesen hat sie einen Attackewert von FGw+5. Der Strahl trifft den Gegner wie eine schwere Keule und richtet 2W6 Schaden an. Gelingt es dem Gegner nicht, auszuweichen, so wird er zusätzlich 1W6 m nach hinten getrieben. Er stürzt anschließend zu Boden, wenn ihm nicht eine Ge-Probe gelingt.

Hagel
Der Fluch kann nur unter freiem Himmel ausgeführt werden. Im Wirkungsbereich geht dichter Hagel aus faustgroßen Eisstücken nieder. Die Hexe muss sich ständig auf den Hagel konzentrieren, wenn er nicht vorzeitig enden soll. Jede Spielfigur im Wirkungsbereich wird einmal pro Kampfrunde mit Aw: 15 angegriffen. Die Spielfigur kann dem Hagel nur ausweichen. Bei einem Treffer erleidet sie durch Hagelkörner 1W10 Schaden, wobei der Körperteil mit Hilfe von **Tabelle c1** ermittelt wird. Rüstung verringert vom Hagel verursachte LE-Verluste. Mit einem großen Schild oder einen ähnlichen Schutzdach erhält ein Abenteurer einem Bonus von +4 auf seinem Pw.

Vereisen
Misslingt der Resistenzwurf des Opfers, so friert es und alles, was es am Leib trägt, augenblicklich zu Eis. Die Vereisung kann nur durch entsprechende Gegenzauber aufgelöst werden, das eingefrorene Wesen erleidet dabei keinen Schaden. Der Fluch wirkt nicht gegen Untote und nicht gegen Geistwesen sowie Dämonen und sonstige magische Wesen. Das Opfer dieses Fluches darf zusätzlich nicht größer als ein Pferd oder ein Oger sein.

4. Feuerflüche

Feuerschutz
Die Hexe kann sich mit diesem Fluch eine feuerfeste Hülle schaffen, die Temperaturen bis zu 6.666°Celsius aushält. In dieser Hülle kann sie problemlos atmen, wobei auch dichter Qualm oder nicht mehr vorhandener Sauerstoff die Atmung nicht beeinträchtigt. Nach Ende der Wirkungsdauer lässt der Fluch schlagartig nach.

Feuermeisterschaft
Die Hexe kann einem kleinen Funken innerhalb weniger Augenblicke zu einem größeren Feuer wachsen lassen, das den Wirkungsbereich bedeckt, ohne Brennstoff zu benötigen. Leicht entzündliches Material (trockenes Holz, Pergament, Öl usw.) fängt Feuer und brennt auch nach Ende der Spruchwirkung weiter. Da die Flammen nur etwa kniehoch sind, erleiden Personen, die den Wirkungsbereich durchqueren oder sich darin aufhalten, den normalen Schaden durch Feuer (s. **Kap. 4.9.1**) an den Beinen. Entsteht das Feuer am Aufenthaltsbereich einer Kreatur, so kann sie aus dem betroffenen Bereich hinausspringen, ohne Schaden zu nehmen, wenn ihr eine Talentprobe „Springen“ gelingt.
Umgekehrt kann die Hexe mit Feuermeisterschaft auch alle normalen Feuer im Wirkungsbereich augenblicklich löschen. Ausgenommen sind nur magische Flammen und extrem heiße Feuerquellen (Lava, Zauberöl usw.).

Flammenkreis
Die Hexe erschafft um sich herum einem Flammenkreis aus 6 m hohem, kaltem, blauen Feuer im Mindestabstand von 3 m. Wird dieser Flammenkreis von irgendeinem anderen Wesen berührt, sei es direkt oder indirekt mit einer Waffe, so verliert es pro Sekunde, die es den Flammenkreis berührt, 2W6+6 Schadenspunkte, untote Wesen erhalten doppelten Schaden. Geschosse können diesen Flammenkreis ohne Probleme durchdringen, allerdings ist die Position der Hexe von außen nicht zu erkennen, der SL sollte deshalb die Schießprobe erschweren.
Die Hexe kann den Abstand des Kreises auf 9 m erweitern und andere Wesen in ihn mit einbeziehen. Zu diesem Zweck erschafft die Hexe eine Lücke im Flammenkreis, durch die das Wesen eintreten kann. Dabei muss die Hexe eine Kf-Probe+30 ablegen, damit sich die Lücke nicht frühzeitig schließt. Sollte dieses geschehen, so verliert das eintretende Wesen 2W6+6 LE sowie kAP. Der SL muss entscheiden, ob sich das Wesen nun im Kreis, auf der Kreislinie oder außerhalb des Kreises befindet.

Hexenfeuer
Der Spruch erzeugt ein kaltes, blaues Feuer, dem die Hexe für die Wirkungsdauer eine feste Form gibt: Geschoss (Pfeil, Stern) oder Strahl. Mit einem Geschoss kann sie Fernkampfangriffe mit einem Fernkampfwert von FGw+Kf/6 führen. Der Strahl hingegen flackert in ihrer Hand, und sie kann mit ihm Rundumschläge gegen bis zu 3 Gegner führen. Die AWf des Strahls beträgt +6, zum Parieren kann die Hexe nur ausweichen. Das Hexenfeuer richtet 2W6+6 Schaden an, der von keiner Rüstung, keinem Schild und keiner Verteidigungswaffe aufgehalten werden kann. Wunden durch Hexenfeuer müssen sofort behandelt werden, sonst verursachen sie pro Stunde erneut 2W6+6 Schaden.

Feuerregen
Der Spruch kann nur unter freiem Himmel ausgeführt werden. Im Wirkungsbereich, einem Kreis von 60 m Durchmesser mit bis zu 100 m von der Hexe entferntem Zentrum, geht ein Regen aus heißen, etwa kopfgroßen Flammen nieder. Die Hexe muss sich ständig auf den Feuerregen konzentrieren, wenn er nicht vorzeitig enden soll. Jedes Wesen im Wirkungsbereich wird einmal pro Kampfrunde mit Aw+15 angegriffen. Das Wesen kann den Flammen nur ausweichen. Bei einem Treffer erleidet sie durch die Flammen 2W10 Schaden, wobei der Körperteil mit Hilfe von **Tabelle c1** ermittelt wird, konnte das Wesen den Flammen ausweichen, so verliert es durch die Hitze und dem Qualm 2W10 kAP. Eine Rüstung verringert die von den Flammen verursachten LE-Verluste. Mit einem großen Schild oder einen ähnlichen Schutzdach erhält ein Abenteurer einem Bonus von +4 auf seinem Pw.

Explosion
Die Hexe wirft ihre Kristallkugel maximal Kk/3 m von sich fort. An der Stelle, an der die Kugel aufprallt, findet eine gewaltige Explosion statt, die im Umkreis von 3 m einen Schaden von 6W10 Punkten verursacht. Jeden weiteren Meter nimmt der Schaden um 1W10 Punkte ab. Durch diese Explosion wird die Kristallkugel der Hexe zerstört, sie muss sich eine neue herstellen (s. u.). Ebenfalls werden im Zentrum der Explosion bis zu 2 m dicke Mauern, Bäume, Türen usw. zerstört. Sonstige Auswirkungen muss der SL bestimmen.

5. Lebensflüche

Heilen
Soll einem Verletzten oder einem Erkrankten, der LE verloren hat, Lebensenergie zurückgegeben werden, so kann die Hexe mit Hilfe dieses Fluches die Person heilen. Pro LE, die ein Gefährte der Hexe oder sie selbst bereitstellt, erhält der Verletzte 2 LE zurück. Zusätzlich muss die Hexe für jeden bereitgestellten Lebenspunkt 3 kAP einsetzen. Gelingt die Kf-Probe zu Beginn des Fluches nicht, so sind die bereitgestellten LE dennoch verloren. Die bereitgestellten LE können auf normalem Wege regeneriert werden.

Erkennen von Leben
Mit Hilfe dieses Fluches ist die Hexe in der Lage, alle mindestens katzengroßen, lebendigen Wesen im Umkreis von 30 m in ihrer Kristallkugel zu sehen. Ein Abbild der Landschaft wird miniaturisiert in ihrer Kristallkugel dargestellt. Alle Lebewesen werden innerhalb der Kugel sichtbar. Die Wesen in der Kristallkugel sind mit einer farbigen Aura umgeben, die Aufschluss darüber gibt, in welcher Stimmung sich das Wesen befindet:
- *Rottöne* bedeuten Unruhe, Zorn, Aggressivität
- *Grüntöne* bedeuten Gelassenheit, Zufriedenheit, Freundlichkeit
- *Blautöne* zeigen Wesen mit aktiven magischen Zaubern an

• *Gelbtöne* stehen für vernunftlose Wesen, z.B. Tiere

Die Farbtöne können gemischt auftreten, wobei der SL den genauen Farbton und die entsprechende Bedeutung festlegt. Da die Wesen in der Kristallkugel stark verkleinert dargestellt werden, kann niemals genau abgeschätzt werden, um was für ein Wesen es sich handelt, so können zum Beispiel Oger nicht von Menschen unterschieden werden. Wird die Hexe bei ihrem Blick in die Kugel gestört, so endet der Fluch auf der Stelle.

Grüne Hand

Nach Vollendung des Fluches färbt sich die Hand der Hexe oder die Hand ihres Gefährten grün. Wenn mit dieser Hand eine lebende Pflanze berührt wird, so wird ihr Wachstum um den Faktor 100.000 beschleunigt. Die Größenzunahme von 3 Monaten wird so innerhalb von 60 s erreicht. Das Wachstum endet, wenn die Wirkung des Spruches vergeht oder wenn die Pflanze ausgewachsen ist. Die Hexe bzw. ihr Gefährte kann mehrere Pflanzen berühren, solange die Wirkung des Fluches anhält und seine Hand noch grün ist. Der Spruch des Fluches kann nur auf Pflanzen angewandt werden, die am Ort der Hexe von Natur aus vorkommen und die genügend Platz für ihre sich ausbreitenden Wurzeln haben. Die durch die Grüne Hand geförderten Pflanzen wachsen normal weiter, es sei denn, sie haben das Ende ihrer Wachstumszeit erreicht. Früchte und sonstige durch den Fluch gewonnenen Gegenstände sind nicht von normal gewachsenen zu unterscheiden.

Gefährtengang

Die Hexe ist mit diesem Fluch in der Lage, sich in eines ihrer Gefährtentiere zu verwandeln. Sie erhält alle körperlichen Eigenschaften des Tieres, insbesondere dessen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten. Sie besitzt aber weiterhin ihre eigenen geistigen und magischen Fähigkeiten, und an der Zahl ihrer LE und kAP ändert sich nichts. Die Rückverwandlung dauert 60 s und kann jederzeit durch einen Willensakt (Wi-Probe) der Hexe eingeleitet werden. Gelingt die Wi-Probe nicht, so besteht eine 6%-ige Chance, dass sich die Hexe nicht mehr in ein menschliches Wesen zurückverwandeln kann. Alle 60 min ist ein erneuter Rückverwandlungsversuch möglich.

Liebesfluch

Der Verzauberte betrachtet die Hexe als Vorbild, als beste Freundin oder als Geliebte. Er ist ihr in einem Ausmaß hörig, wie es nur Verliebte oder fanatische Gefolgsleute sein können. Das Opfer des Liebesfluchs zeigt eine gewisse Einseitigkeit des Sinnens und Trachtens, die seine Kreativität und Initiative mindert und ihn auch unüberlegt handeln lässt. Die Bezauberung prägt sein Verhalten auch dann, wenn es der Hexe gerade nicht gefällt.

Um einen Liebesfluch zu weben, muss die Hexe umfangreiche Vorbereitungen treffen und auf günstige Umstände warten. Ob das Opfer dem Fluch erliegt, entscheidet in jedem Fall ein Resistenzwurf. Die Bezauberung hält solange an, bis der Verzauberte durch einen Gegenzauber befreit wird oder bis Locke bzw. Geschenk (s. unten) zerstört werden. Eine verzauberte Person kann sich nicht selbst befreien und auch keinen Dritten über den Fluch informieren oder ihm um Hilfe bitten. Behandelt die Hexe den Verzauberten besonders schlecht, verleitet sie ihn zu lebensgefährlichen Handlungen oder gibt sie ihm Anlass zur Eifersucht, so steht ihm ein Resistenzwurf –33 zu, bei Erfolg kann er sich selbst aus der Bezauberung lösen.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, einen Liebesfluch zu weben:

- Zu einem günstigen Zeitpunkt (Vollmond, Valpurgisnacht usw.) mischt die Hexe aus verschiedenen Kräutern, die sie mit *Kräuterkunde* selbst gesammelt oder bei einer anderen Hexe bzw. Kräuterfrau für 6 GS gekauft hat, einen Liebestrank. Dieser muss dem Opfer innerhalb von 3 Tagen verabreicht werden. Es muss das Getränk aus freiem Willen zu sich nehmen, braucht aber nicht über dessen magische Natur informiert zu sein. Nach Einnahme des Trankes verliebt sich das Opfer in das erste Wesen gleicher Art und anderen Geschlechts, das es zu Gesicht bekommt.
- Zu einem günstigen Zeitpunkt verflucht die Hexe eine Locke des Opfers, die sie selbst geschnitten oder vom Opfer geschenkt bekommen hat. Solange die Hexe die Locke trägt, ist das Opfer ihr hörig. Die Locke kann weitergereicht werden, doch steht dann dem Verzauberten ein Resistenzwurf zu, der entscheidet, ob die Bindung sich überträgt oder der Fluch seine Wirkung verliert.
- Zu einem günstigen Zeitpunkt verflucht die Hexe ein wertvolles und passendes Geschenk, das zu einem späteren günstigen Zeitpunkt überreicht werden muss. Nimmt das Opfer das Geschenk an und misslingt sein Resistenzwurf, so ist es dem Überbringer hörig.

Macht über Lebewesen

Mit Hilfe dieses Fluches ist es einer Hexe möglich, Lebewesen mit magischen Verpflichtungen bzw. Verboten zu belegen. Beispiele wären der Zwang, einen Gegenstand herbeizuschaffen oder ein Fabeltier zu töten, bzw. das Verbot, Schweinefleisch zu essen oder einen bestimmten Ort zu betreten. Die Verpflichtung muss sich mit maximal 3·6 Worten ausdrücken lassen. Eine Hexe kann nur dann einem Wesen eine magische Verpflichtung auferlegen, wenn es einwilligt oder wenn ihr Grad den Grad ihres Opfers um mindestens 6 Punkte übertrifft. Im zweiten Fall kostet ihr der Fluch alle gAP, mindestens aber 12, und dem Opfer steht ein Widerstandswurf zu. Die Hexe darf die Einwilligung des Opfers auch durch Täuschung erschleichen.

Eine magische Verpflichtung stärkt die Willenskraft des Verzauberten. Psychische Zauber wie z.B. Liebeszauber usw., die ihn von der Erfüllung seines Auftrages abhalten oder ihn zur Verletzung des Verbotes zwingen, müssen nicht nur seinen eigenen Willen überwinden, sondern auch im Fluchduell

gegen die kontrollierende Hexe, die für die magische Verpflichtung verantwortlich ist, bestehen. Auf alle Fälle verlieren alle diese Flüche nach spätestens 3 Tagen ihre Wirkung.
Handelt ein Verzauberter gegen seine magische Verpflichtung, so fühlt er sich unwohl. Nach 6 Tagen beginnt er, einen Punkt Konstitution pro Tag zu verlieren, bis er bei Erreichen von Konstitution 0 stirbt. Konzentriert er sich wieder auf seine Aufgabe, so beendet dieses den Konstitutionsschwund. Bereits erlittene Verluste gewinnt der Verzauberte aber erst dann zurück, wenn er seinen Auftrag erfüllt hat.
Die Verletzung eines als magische Verpflichtung auferlegten Verbotes kann dem Opfer auch Unglück statt langsamen Siechtums bringen. Dem SL bleibt in diesem Fall überlassen, den Unglücklichen von einer Katastrophe in die nächste zu schicken, bis er schließlich umkommt.
Die Wirkung einer magischen Verpflichtung endet mit der Erfüllung des Auftrags. Ein so gestelltes Verbot wirkt lebenslang, wenn es nicht vorher durch Magie aufgehoben wird. Ein kritischer Fehler bei der Kf-Probe (gewürfelte 100) im Fluchduell kostet der Hexe und dem unter der magischen Verpflichtung Stehenden auf Dauer je 1W6 Punkte Konstitution. Die Folgen, die der Verstoß gegen eine magische Verpflichtung bereits nach sich gezogen hat, können nicht durch einfache Zaubersprüche, sondern nur durch außergewöhnliche, an direktes Eingreifen einer Gottheit heranreichende Ereignisse aufgehoben werden.

6. Todesflüche

Bannen des Todes
Die Hexe gewinnt ihre Jugend zurück, indem sie einen anderen Menschen, der sich völlig in ihrer Gewalt befindet, altern lässt. Dem Opfer, das während des Rituals um 30 Jahre altert, steht kein Resistenzwurf zu. Die Hexe behält für 10 Jahre Aussehen und körperliche Fähigkeiten eines 35jährigen, wenn ihr ein W%-Wurf unter 80 gelingt. Misslingt dieser Wurf oder ist der Hexe schon bei der Kf-Probe ein kritischer Fehler unterlaufen, so kann sie den Spruch nicht noch einmal anwenden. Die Hexe unterliegt dann einem beschleunigten Alterungsprozess, der sie innerhalb von W% Minuten ihr wahres Alter erreichen lässt. Sie kann dabei an Altersschwäche sterben oder sogar zu Staub zerfallen.
Eine Hexe kann Bannen des Todes bis zu sechsmal auf sich anwenden, jedes Mal sinkt die Chance um 12%. Gelingt ihr zum sechsten Mal die Anwendung des Spruches, so wird sie zu einer Todlosen (vgl. **Kap. W-9.3.6**).

Totentanz
Die Hexe kann für 30 gAP aus einem noch weitgehend intakten Leichnam eines Wirbeltiers oder eines von Wirbeltieren abstammenden Intelligenzwesens einen Zombie bzw. für 24 gAP aus dessen Knochen ein wandelndes Skelett erschaffen. Die Spieldaten dieser Untoten findet man im Bestiarium. Sie kämpfen bedingungslos für ihre Erschafferin, doch können sie nur sehr einfache Befehle ausführen. Die Hexe kann sie zum Beispiel in einem Raum als Wachen postieren und ihnen Verhaltensmaßregeln geben, die sich mit 2·6 Worten ausdrücken lassen.

Pestklaue
Das Fluchritual verwandelt die Hand der Hexe in eine pestbeulenübersäte Krallenhand. Gelingt ihr die Berührung eines Lebewesens, so wird es mit unnatürlicher Geschwindigkeit von einer magischen, nicht ansteckenden Pest befallen. Es ist kein Resistenzwurf erlaubt. Das Opfer verliert sofort 1W10 LE und die Hälfte seiner derzeitigen kAP. 10 min später verliert es weitere 2W10 LE, wenn die Krankheit nicht zwischenzeitlich auf magische Weise zum Stillstand gebracht worden ist. Nach 1W6 Tagen stirbt das Opfer, wenn es nicht vorher geheilt worden ist.

Todesfluch
Der Fluch zerfetzt unter lautem Kreischen das Zellgewebe, die Substanz eines Wesens. Er wirkt gegen alle Kreaturen und Pflanzen und auch gegen magische Geschöpfe, deren Stoff einst zu einem lebenden Wesen gehörte, z.B. gegen Untote. Immaterielle Wesen ohne LE (z.B. Geisterwesen) und Wesen, die wie Golems aus belebter, anorganischer Materie bestehen, sind immun gegen den Todesfluch. Je 3 gAP, welche die Hexe aufwendet, verliert das Opfer 1 LE und 1 kAP, wenn der Widerstandswurf misslingt. Sinken die LE eines Körperteils eines Wesens durch diesen Fluch auf –6 oder weniger, so ist dieser Körperteil praktisch verdampft worden und es kann nicht mehr wiederhergestellt werden.

Macht über Leben
Wendet die Hexe diesen Fluch an, so fängt ihre Hand rot zu glühen an. Sie verliert alle gAP und kAP bis auf einen, muss aber mindestens 9 gAP aufbringen können. Richtet sie innerhalb der nächsten 2 min ihre Hand auf ein Opfer in Reichweite, so reißt sich dessen Herz aus dem Körper los und fliegt in die Hand der Hexe, wenn der Resistenzwurf misslingt. Kleidung und Rüstung wird durch die Gewalt des Fluches gesprengt. Gelingt der Widerstandswurf eines Opfers, so endet der Fluch frühzeitig.
Dieser Fluch wird zu Recht gefürchtet, da selbst eine Wiederbelebung das Opfer nicht mehr retten kann, wenn die Hexe mit dem Herzen fliehen kann. Er wird aber meist nur in im äußersten Notfall zur Selbstverteidigung eingesetzt, da die Hexe anschließend fast wehrlos ist.

Wiederbelebung
Mit Hilfe dieses Fluches ist die Hexe in der Lage, tote Lebewesen wiederzuerwecken, wenn der Körper komplett und noch nicht länger als 6 Stunden tot ist. Mit einer 66%-igen Chance erwacht der Körper wieder zum Leben und hat insgesamt einen LE, kAP und gAP sind gleich Null. Besitzt der Körper noch schwere Wunden, so müssen diese sofort anschließend behandelt werden, die LE des

Wiederbelebten müssen auf mindestens die Hälfte angehoben werden. Die Hexe kann diesen Fluch nur ausführen, wenn sie selbst im Vollbesitz all ihrer Kräfte ist, also LE, kAP und gAP müssen ihr Maximum haben. Sie verliert durch diesen Fluch alle gAP und kAP und die Hälfte ihrer LE.

5.5.3 Widerstandswürfe gegen Flüche

Bei einigen Flüchen der Hexe ist es dem Opfer möglich, den Fluch zu brechen. Ein Widerstandswurf läuft folgendermaßen ab:
Der Spieler der Hexe notiert seinen erfolgreichen W%-Wurf (Kf-Probe zum Sprechen des Fluches). Nun muss das Opfer eine Wi-Probe bestehen. Vom Prüfwurf darf es den oben ermittelten Wert abziehen (also eine erleichterte Probe). Hat es die erste Hürde genommen, so folgt die abschließende Probe:
Das Opfer macht erneut eine Wi-Probe, doch dieses Mal wird der Wurf erschwert. Zum Prüfwurf muss das Opfer die Kf-Probemodifikation des Fluches hinzuzählen. Nur wenn diese zweite Probe ebenfalls gelingt, hat das Opfer den Fluch abgewehrt.

5.5.4 Die Kristallkugel

Wurde die Kristallkugel der Hexe durch Zauber zerstört, so kann sie innerhalb von 66 Stunden eine neue herstellen. Der Herstellungsprozess sieht dabei folgendermaßen aus:
Innerhalb einer runden Schale aus einem Gemisch aus 6 Teilen Gold, Silber, Platin, Kupfer, Blei und Chrom füllt sie ein Gemisch aus 6 g Schwefel, 6 ml Quecksilber, 6 g Phosphor, 6 g Natrium, 6 g Magnesium und 66 ml Wasser aus einer der geheimen Hexenquellen. Dieses Gemisch lässt sie 33 Stunden köcheln, wobei sie für das Feuer 66 6 cm dicke und 66 cm lange Eibenholzscheite benötigt. Nun lässt sie das Gemisch 6 Stunden lang abkühlen. Innerhalb des Gemisches hängt sie nun an ihrem eigenen Haar einen 6-karätigen Diamanten. Nach den verbleibenden 27 Stunden hat sich um den Diamanten herum die neue Kristallkugel gebildet. Hoffentlich.

5.6 Die Magie der Schamanen

5.5.1 Magie der Schamanen
5.5.2 Die Rituale

5.6.1 Magie der Schamanen

Die Schamanen erhalten ihre magischen Fähigkeiten durch ihr Totemtier. Da die Totemtiere einen unbegrenzten Magievorrat besitzen (ähnlich wie die Götter und Verderber), kann es nicht vorkommen, dass ein Ritual aufgrund des Totemtiers misslingt.
Jeder Schamane erlernt während seiner Ausbildung insgesamt (1W4+1) Rituale, die eng mit seinem Totemtier verbunden oder die allen Schamanen gemeinsam sind. Steigt der Schamane eine Stufe an, so wird er in einem Traum von seinem Totemtier besucht, wobei dieses ihm ein neues Ritual beibringt. Es ist ebenfalls möglich, von anderen Schamanen des gleichen Totemtiers neue Rituale zu erlernen, da ein Totem je nach kultureller Stufe des Schamanen unterschiedliche Rituale bevorzugt.

5.6.2 Die Rituale

Die Rituale der Schamanen unterscheiden sich in rein *geistige* und *körperliche* Rituale. Rein geistige Rituale können vom Schamanen ohne große Vorbereitungen ausgeführt werden, indem er sich nämlich auf die Wirkung des Rituals konzentriert und einige Sekunden lang meditiert. Die Meditation gelingt mit einer einfachen Meditationsprobe, um die Wirkung des Rituals auszulösen ist eine je nach Ritual modifizierte Kf-Probe vonnöten.
Um ein körperliches Ritual auszuführen, zeichnet der Schamane einen Kreidekreis auf den Boden und setzt sich dort hinein (wirkt das Ritual auch auf andere Personen oder Tiere, so müssen sich diese ebenfalls im Kreis aufhalten). Dann entzündet er Schamanenkräuter (s. **Kap. W-10.2**) und berauscht sich an deren Rauch. Nun öffnet sich sein Geist, um die Magie des Totems in sich fließen zu lassen. Nach einer gelungenen Meditationsprobe ist er eins mit dem Totem und lässt die Magie fließen. Diesen Magiefluss muss der Schamane mit einer Kf-Probe (je nach Ritual auch modifiziert) steuern.
Gelingt die für das Ritual benötigte Kf-Probe nicht, so erwacht der Schamane aus seiner Meditation und das Ritual ist gescheitert. Misslungene Rituale können beliebig oft wiederholt werden, jedoch sollte der Schamane zwischen den Versuchen mindestens fünf Minuten verstreichen lassen. Direkt hintereinander ausgeführte Versuche belasten den Geist enorm und verursachen einen Verlust von 10 gAP.
Der Schamane hat die Möglichkeit, geistige Rituale als körperliche Rituale auszuführen, dabei halbieren sich die Kosten an geistiger Ausdauer. Der umgekehrte Vorgang ist ebenfalls möglich: in diesem Fall verdoppeln sich die gAP-Kosten, die Meditationsprobe muss allerdings zusätzlich um 10 Punkte erschwert werden.

Allen Schamanen gemeinsame Rituale:

Astralblick
Dieses geistige Ritual ermöglicht dem Schamanen, einen kurzen Blick in den Astralraum zu werfen, ohne dass sein Geist seinen Körper verlässt. Im Astralraum sieht er so weit, wie sein Blick in der Realität reicht. Der Astralblick kostet dem Schamanen 5 gAP.

Astralgang
Wendet der Schamane dieses körperliche Ritual an, so kann er seine Seele vom Körper lösen und in den Astralraum hinüberwechseln. Der Körper ist völlig hilflos und nur noch eine Hülle ohne Geist. Im Astralraum kann sich die Seele frei bewegen und durch Gegenstände hindurchfließen (siehe **Kapitel W-4**). Die Seele des Schamanen kann beliebig lange im Astralraum bleiben. Stirbt sein Körper (beispielsweise an Nahrungsmangel), so kann der Schamane nicht mehr in die irdische Sphäre zurückwechseln und er wird zu einem Geist. Will der Schamane in seinem noch lebenden Körper zurückwechseln, so kann er dieses von einem beliebigen Ort des Astralraumes tun.
Im Astralraum kann die Seele des Schamanen frei agieren. Da es in ihm keine feste Materie gibt, kann er sich nur mit Hilfe von Magie gegen feindlich gesinnte Wesen wehren.
Der Astralgang kostet dem Schamanen 15 gAP.

Astralsuche
Hält sich die Seele eines Schamanen im Astralraum auf, so kann er mit Hilfe dieses geistigen Rituals direkten Kontakt mit seinem Totemtier aufnehmen, ohne danach suchen zu müssen. Dieses Ritual funktioniert immer, der Schamane braucht keinerlei Proben abzulegen. Es kostet dem Schamanen 10 gAP.

Totemsprache
Wendet ein Schamane dieses geistige Ritual erfolgreich an (Kf-Probe um 5 Punkte erschwert), so bekommt er für 10 Minuten die Fähigkeit, sich mit einem seinem Totem entsprechenden Tier zu reden, wobei er sowohl die Tiersprache verstehen und selbst sprechen kann. Die Informationen, die er dadurch gewinnen kann, sollte der SL in Abhängigkeit von der Intelligenz und der Lebensweise des Tieres abhängig machen.
Das Ritual kostet dem Schamanen 15 gAP.

Borgen
Dieses körperliche Ritual dient dazu, den Geist eines Totemtiers zu borgen. Das Totemtier muss sich in unmittelbarer Nähe des Schamanen aufhalten. Gelingt die um 20 Punkte erschwerte Kf-Probe, so übernimmt er den Körper des Tiers und kann dessen Wahrnehmungen empfangen. Er kann den Körper beliebig steuern. Während der Zeit des Borgens kann der Schamane nicht handeln, sein Körper ist völlig erstarrt. Nach maximal einer Stunde muss sich der Schamane aus dem Körper des

Tiers zurückziehen. Dazu muss sich das Tier wieder in unmittelbarer Nähe, also innerhalb des Kreidekreises befinden. Ist dies nicht der Fall, so verliert der Schamane alle gAP und er bekommt einen geistigen Schock. Das Borgen kostet 35 gAP.

Diener des Windes
Dieses körperliche Ritual erschafft ein künstliches Wesen aus Luft, das keinerlei Körper oder Kraft besitzt. Von ihm werden keine Fallen ausgelöst, auch keine magischen.
Derjenige Schamane, der dieses ungewöhnliche Astralwesen beschwört (sofern ihm eine um 25 Punkte erschwerte Kf-Probe gelingt), kann mit ihm über sein Totem auf geistiger Ebene kommunizieren und für die Dauer einer Stunde komplexe Befehle erteilen. Das Wesen verfügt über die Sinneswahrnehmungen eines Menschen und kann sich mit einer Sn von 200 fortbewegen. In der orotischen Sphäre ist der Diener des Windes nicht zu erkennen, mit Hilfe magischer Sensoren oder im Astralraum wird seine Anwesenheit deutlich.
Das körperliche Ritual kostet dem Schamanen 50 gAP.

Totemverwandlung
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals verwandelt sich der Schamane für maximal eine Stunde (er selbst bestimmt die exakte Dauer der Verwandlung) in sein Totemtier mit all dessen Eigenschaften. Sämtliche Eigenschaftswerte usw. ändern sich, die genauen Werte des einzelnen Totemtiers können in den **Kapiteln W-9.1/9.2** im Bestiarium nachgeschlagen werden.
Da der Schamanen alle Eigenschaften des Totemtiers übernimmt, erhält er beispielsweise als Adler die Fähigkeit zu fliegen, ohne diese vorher erlernt zu haben. Er bestimmt über den Körper vollständig, er kann alle Dinge tun, die sein Totemtier auch von Natur aus kann. Dabei behält der Schamane volle geistige Kontrolle.
Kleidungsstücke oder sonstige Gegenstände machen die Verwandlung nicht mit, aus diesem Grund entledigen sich die meisten Schamanen ihrer Kleidung, da sonst jede Verwandlung ziemlich teuer sein könnte (vor allem bei Bärenschamanen).
Dieses Ritual kostet dem Schamanen 25 gAP, die Kf-Probe wird um 20 Punkte erschwert.

Rituale des Adlerschamanen

Adlerauge
Dieses körperliche Ritual verschafft dem Adlerschamanen die Fernsicht eines Adlers. Er kann bei Tageslicht alles bis zu einer Entfernung von zwei Kilometer erkennen (bei freier Sichtlinie), als ob nur ein Hundertstel der Strecke dazwischen läge. Das Ritual kostet 5 gAP, wobei die Wirkung zwei Stunden anhält.

Fliegen wie ein Adler
Bei diesem körperlichen Ritual erhält der Schamanen die Fähigkeit, am Tag für fünf Minuten zu fliegen wie ein Adler. Dabei kann der Schamane Flugrichtung und Flughöhe bestimmen, muss dabei aber, wie ein echter Adler, mit den Armen flattern. Er kann sich in der Luft mit einer Schnelligkeit von 100 fortbewegen. Der Schamane kann während dieses Rituals keine Gegenstände in den Händen halten, die größer sind als seine Faust. Ansonsten wird dieses Ritual weder durch Rüstungen oder Kleidungsstücke beeinträchtigt. Endet die Wirkungsdauer des Rituals, so schwebt der Adlerschamane langsam zu Boden. Für 20 gAP ist der Schamane in der Lage, für fünf Minuten zu fliegen wie ein Adler.

Stolz des Adlers
Dieses körperliche Ritual verändert das Erscheinungsbild des Adlerschamanen. Sein Auftreten wird von nun an durch eine königliche Grazie und einem bewundernswerten Stolz geprägt. Er wird für die meisten Humanoiden zu einer Art Respektsperson, schön und stolz. Alles in allem erhöht sich der Charismawert des Schamanen für die Dauer von einer Stunde auf 100, wobei die Wirkung auf alle Rassen gleich beeindruckend ist. Es kostet dem Adlerschamanen 25 gAP, diese Ausstrahlung zu erlangen.

Adlerkralle
Bei diesem körperlichen Ritual verändern sich die Hände des Schamanen und werden zu übergroßen Adlerkrallen. Der Schaden, den er mit diesen Krallen im waffenlosen Kampf (Faust) anrichtet, beträgt 3W6 pro Hand, die Wirkung des Rituals hält einen Kampf an. Die Kf-Probe wird um 20 Punkte erschwert, es kostet 18 gAP.

Adlerschrei
Bei diesem geistigen Ritual, das auch im Astralraum hervorragende Dienste tut, stößt der Adlerschamane einen extrem lauten Schrei aus, der alle Tiere verschreckt. Diese müssen, wenn sie sich in Hörweite befinden, eine Probe gegen ihren Willen bestehen. Gelingt diese, so flüchten sie nicht. Der Schamane hat die Möglichkeit, die Probe des Tiers zu erschweren. Für jeweils 5 gAP wird die Probe um zwei Punkte erschwert. Das Ritual kostet dem Schamanen grundsätzlich 15 gAP, seine Kf-Probe wird um 10 Punkte erschwert.

Adlerhorst
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Schamane einen beliebigen Platz in der Wildnis zu einem sicheren Lagerplatz machen, so dass kein feindlich gesonnenes Wesen in den Platz eindringen kann. Es müssen also keine Wachen aufgestellt werden, das Ritual schützt alle lagernden Mitglieder der Gruppe. Das Ritual hält die ganze Nacht an und kostet dem Schamanen 35 gAP. Die Kf-Probe wird um 25 Punkte erschwert.

Rituale des Alligatorschamanen

Erstarren
Verwendet der Alligatorschamane dieses geistige Ritual, so erstarrt sein Körper vollständig und er gibt kein Lebenszeichen mehr von sich. In der Haltung, in der sich der Schamane während der Ausführung des Rituals befand, erstarrt er, die Zeit der

Starre kann vom Schamanen beliebig festgelegt werden. Sämtlichen Sinneswahrnehmungen werden durch dieses Ritual nicht beeinträchtigt. Das Ritual kostet dem Schamanen 15 gAP.

Alligatorhaut
Dieses körperliche Ritual verschafft dem Alligatorschamanen eine Haut von der Dicke und dem Schutz einer wahren Alligatorhaut. Diese hat einen Rüstungsschutz von 5 und behindert den Schamanen nicht im Kampf. Für 20 gAP hält dieses Ritual einen ganzen Kampf an. Die Probe des Schamanen auf Konzentrationsfähigkeit wird um 20 Punkte erschwert.

Tauchen
Dieses geistige Ritual ermöglicht es einem Alligatorschamanen, für maximal einer Stunde unter Wasser zu bleiben, ohne zum Luftholen auftauchen zu müssen. Während dieser Zeit ist er voll bewegungsfähig und hat einen Talentwert Tauchen von 15. Seine Sicht unter Wasser ist genauso gut, wie bei Tageslicht an Land. Das Ritual erfordert vom Schamanen den Einsatz von 35 gAP, die Kf-Probe wird um 30 Punkte erschwert.

Schlag des Schwanzes
Dieses körperliche Ritual lässt dem Alligatorschamanen für die Dauer eines Kampfes einen imaginären Alligatorschwanz wachsen, den er im Kampf zusätzlich zum normalen Angriff einsetzen kann. Die AWf des Schwanzes beträgt 10, die PWf hat einen Wert von 8. Der Schwanz macht einen Schaden von 2W6. Wird der Schwanz auch zu Verteidigungszwecken verwendet, so nimmt er bei erfolgreicher Verteidigung die Hälfte des normalen Schadens, wobei ein RS von 5 subtrahiert werden muss. Der Schwanz hat insgesamt eine Lebensenergie von 13 Punkten. Dieses Ritual kostet dem Alligatorschamanen 30 gAP, die Kf-Probe wird um 40 Punkte erschwert.

Alligatorkraft
Dieses körperliche Ritual erhöht die Körperkraft aller im Ritualkreis befindlichen Personen um 2W20. Es kostet pro Person 15 gAP, die Wirkung des Rituals hält 30 Minuten an.

Alligatorbiss
Dieses körperliche Ritual verändert den waffenführende Arm des Schamanen in ein zähnestarrendes Alligatorgebiss, über das er während der Wirkungsdauer des Rituals volle Kontrolle besitzt. Der Arm bekommt einen RS von 5, die AWf und PWf entsprechen denen der Faust. Die Trefferpunkte betragen 3W6+3 wie bei einem lebendigen Alligator.
Das Ritual kostet 45 gAP, die Wirkung hält 5 Minuten an, die Kf-Probe wird um 40 Punkte erschwert.

Rituale des Bärenschamanen

Wundheilung
Dieses körperliche Ritual heilt eine beliebige Wunde (egal ob alt oder frisch) vollständig. Pro LE, den der Schamane zurückgibt, muss er zwei gAP einsetzen. Die Kf-Probe erschwert sich pro LE um 5 Punkte.

Vergiftung aufheben
Wie der Name des körperlichen Rituals sagt, kann ein Bärenschamane mit Hilfe dieses Rituals beliebige Vergiftungen aufheben. Pro Stufe des Giftes muss der Schamane 15 gAP einsetzen, ebenso erschwert sich pro Stufe die Kf-Probe um 10 Punkte.

Krankheit heilen
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Schamane beliebige Krankheiten heilen. Der SL entscheidet ja nach Schwere der Krankheit, wie hoch die gAP-Kosten (mindestens 15) und der Kf-Probenmodifikator ist.

Knochenbrüche heilen
Dieses körperliche Ritual hilft, Knochenbrüche zu heilen. Wie beim „Krankheit heilen“ legt der SL gAP-Kosten (mind. 20) und die Modifikation der Kf-Probe fest.

Schock aufheben
Der Schamane kann mit diesem körperlichen Ritual Schockzustände auf der Stelle beenden. Dazu muss er 15 gAP einsetzen.

Angstzustände beenden
Dieses körperliche Ritual beruhigt Wesen, die unter panischen Angstzuständen leiden. Der Schamane setzt zu diesem Zweck 25 gAP ein, die Kf-Probe wird um 25 Punkte erschwert.

Koma aufheben
Personen, die im Koma liegen, kann der Schamane mit diesem körperlichen Ritual erwecken. Dazu setzt er 35 gAP ein, die Kf-Probe wird um 50 Punkte erschwert.

Rituale des Büffelschamanen

Stark wie ein Büffel
Dieses körperliche Ritual erhöht die Körperkraft des Büffelschamanen um 75 Punkte für die Dauer von zwei Stunden. Es kostet ihm 30 gAP.

Ruf der Büffel
Durch dieses körperliche Ritual ist der Schamane in der Lage, alle im Umkreis von 10 km befindlichen Büffel, Rinder, Kühe, Ochsen usw. zu sich zu rufen. Dabei überwinden sie alle Arten von Hindernissen. Erreichen sie den Schamanen, so bilden sie einen Kreis um ihn herum und trampeln alles platt, was sich außerhalb des Kreidekreises aufhält bzw. befindet. Auf einen Wink des Schamanen hin stürmen alle Tiere in die Richtung los, in die der Schamane zeigt. Durch diese Stampede wird alles im Weg liegende zerstört (abhängig von der Zahl der Tiere). Die Stampede dauert drei Minuten, dann endet der Bann und die Tiere verstreuen sich. Das Ritual kostet 40 gAP, die Kf-Probe muss pro Tier um 2 Punkte erschwert werden.

Magischer Sinn
Durch dieses körperliche Ritual erkennt der Büffelschamane, welche Magie im Kreidekreis vorhanden ist. Bei magischen Gegenständen erkennt er Art, Wirkung und Dauer des Zaubers. Der SL muss

entscheiden, welche Informationen er dem Spieler gibt. Je besser die Kf-Probe, die um 25 Punkte erschwert wird, ausgefallen ist, umso genauer und ausführlicher sollten die Informationen sein. Das Ritual kostet pro Gegenstand im Kreidekreis 35 gAP.

Wittern von Gefahr
Besteht im Umkreis von 50 m eine deutliche Gefahr für das Leben des Schamanen, so wittert er sie nach Anwendung dieses geistigen Rituals. Dabei kann er Art und Größe der Gefahr je nach erfolgreicher Kf-Probe abschätzen. Wieder entscheidet der SL über die genauen Informationen, die der Spieler des Schamanen bekommt. Das Ritual kostet 45 gAP, die Kf-Probe wird um 10 Punkte erschwert und die Wirkung des Rituals hält 15 Minuten an.

Sehen der Zukunft
Dieses äußerst mächtige körperliche Ritual lässt den Büffelschamanen in die Zukunft sehen. Der SL sollte sich also genau überlegen, was er dem Spieler mitteilt. Die Informationen, die der Spieler durch dieses Ritual erhält, müssen jedoch nicht immer zutreffen, wir wollen dem SL die Möglichkeit geben, auch mal falsche Prophezeiungen zu machen. Bis zu einer Woche in die Zukunft reichen die seherischen Fähigkeiten des Büffelschamanen.
Das Ritual kostet 60 gAP und die Kf-Probe wird um 40 Punkte erschwert.

Rituale des Eidechsenschamanen

Körperteilregeneration
Dieses körperliche Ritual ermöglicht einem Eidechsenschamanen, abgetrennte oder zerstörte, nicht lebenswichtige Körperteile nachwachsen zu lassen. Innerhalb von einer Woche ist das Wachstum abgeschlossen, der Körperteil ist nicht von den alten zu unterscheiden. Während dieser Zeit muss der Schamane still liegen, er darf sich nicht bewegen. Das Ritual kostet mindestens 40 gAP, auf alle Fälle gehen alle gAP und kAP verloren. Die Kf-Probe für dieses Ritual wird um 50 Punkte erschwert.

Zunge
Durch dieses geistige Ritual kann der Eidechsenschamane eine imaginäre, etwa 3 m lange, extrem klebrige Zunge gegen seinen Gegner schleudern. Diese legt sich um den Gegner und fesselt ihn dadurch. Mit einer um 60 Punkte erschwerten Kk-Probe kann dieser sich aus der Umklammerung der Zunge befreien. Die Zunge verschwindet nach zwei Minuten und gibt sein Opfer frei. Das Ritual kostet dem Schamanen 40 gAP, zum erfolgreichen Schleudern der Zunge muss dem Eidechsenschamanen zusätzlich zur Kf-Probe eine Ge-Probe gelingen.

Unsichtbarkeit
Durch dieses körperliche Ritual wird der Eidechsenschamane für die Dauer von 15 Minuten völlig unsichtbar. Die Unsichtbarkeit kostet dem Schamanen 45 gAP, die Kf-Probe wird um 30 Punkte erschwert.

Sonnenbad
Wenn ein Eidechsenschamane dieses körperliche Ritual durchführen will, muss er sich unter freiem Himmel aufhalten und die Sonne muss scheinen. Nach Beendigung des Rituals haben sich alle Wunden um einen Punkt verringert, seine kAP sind auf Maximum angestiegen, ebenso wie sein Wert für die geistige Ausdauer. Wird er während dieses Rituals gestört, so verliert er alle gAP und kAP.

Amphibie
Ein Eidechsenschamane, der dieses körperliche Ritual anwendet, erlangt die Möglichkeit, unter und über Wasser zu atmen. Die Wirkungsdauer des Rituals beträgt eine Stunde, die Kosten sind gleich 15 gAP.

Rituale des Eulenschamanen

Eulenauge
Dieses körperliche Ritual verschafft dem Eulenschamanen die Nachtsicht einer Eule. Er kann bei Dunkelheit alles bis zu einer Entfernung von zweihundert Metern erkennen (bei freier Sichtlinie), als wäre heller Tag. Das Ritual kostet 5 gAP, wobei die Wirkung zwei Stunden anhält.

Hören wie eine Eule
In der Nacht verschafft dieses körperliche Ritual dem Eulenschamanen ein Gehör wie eine Eule. Sein Hörenwert steigt um 50 Punkte. Das Ritual kostet 15 gAP und seine Wirkung hält eine Stunde in der Nacht an.

Fliegen wie eine Eule
Bei diesem körperlichen Ritual erhält der Schamanen die Fähigkeit, in der Nacht für fünf Minuten zu fliegen wie eine Eule. Dabei kann der Eulenschamane Flugrichtung und Flughöhe bestimmen, muss dabei aber wie eine echte Eule mit den Armen flattern. Er kann sich in der Luft mit einer Schnelligkeit von 70 fortbewegen. Der Schamane kann während dieses Rituals keine Gegenstände in den Händen halten, die größer sind als seine Faust. Ansonsten wird dieses Ritual weder durch Rüstungen oder Kleidungsstücke beeinträchtigt. Endet die Wirkungsdauer des Rituals, so schwebt der Eulenschamane langsam zu Boden. Für 20 gAP ist der Schamane in der Lage, für fünf Minuten zu fliegen wie eine Eule.

Rundumblick
Dieses geistige Ritual verschafft dem Eulenschamanen die Fähigkeit, seinen Kopf um 180° nach hinten zu verdrehen. Es kostet 25 gAP, wobei die Wirkung zwei Stunden anhält. Die Kf-Probe wird um 20 Punkte erschwert.

Sonar
Das körperliche Ritual „Sonar“ sorgt dafür, dass der Schamane bei völliger Dunkelheit Bewegungen wahrnehmen kann. Diese Bewegungen müssen von Gegenständen stammen, die mindestens handgroß sind. Alle Bewegungen von kleineren Tieren oder Blättern werden durch das Ritual nicht erfasst. Der Schamane kann Richtung, Größe und Entfernung des Objektes angeben, das die Bewegung ausgelöst

hat. Dabei darf es nicht weiter entfernt sein als 100 m und nicht durch massive oder sehr dichte Gegenstände oder Pflanzen verdeckt sein. Es kostet dem Schamanen 25 gAP, hält 30 Minuten an und die Kf-Probe muss um 10 Punkte erschwert werden.

Rituale des Fledermausschamanen

Ruf der Fledermäuse
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Fledermausschamane eine Gruppe Fledermäuse herbeirufen. Es kommen sämtliche Fledermäuse der Umgebung zusammen, die dazu in der Lage sind. Der SL sollte je nach Örtlichkeit und Tageszeit (nachts mehr als tagsüber) die Zahl der Fledermäuse variieren. Der Schamane kann den Fledermäusen für die Dauer von 10 Minuten einfache Aufträge auftragen (Kämpfen, bestimmte Gegenstände holen usw.). Wird der Schamane bedroht, so versuchen die Fledermäuse ihn mit allen Mitteln zu beschützen. Das Ritual kostet 20 gAP, die Kf-Probe muss pro Fledermaus um einen Punkte erschwert werden.

Fliegen wie eine Fledermaus
Bei diesem körperlichen Ritual erhält der Schamanen die Fähigkeit, für fünf Minuten zu fliegen wie eine Fledermaus. Dabei kann der Fledermausschamane Flugrichtung und Flughöhe bestimmen, muss dabei aber wie eine echte Fledermaus mit den Armen flattern. Er kann sich in der Luft mit einer Schnelligkeit von 55 fortbewegen. Der Schamane kann während dieses Rituals keine Gegenstände in den Händen halten, die größer sind als seine Faust. Ansonsten wird dieses Ritual weder durch Rüstungen oder Kleidungsstücke beeinträchtigt. Endet die Wirkungsdauer des Rituals, so schwebt der Fledermausschamane langsam zu Boden. Für 20 gAP ist der Schamane in der Lage, für fünf Minuten zu fliegen wie eine Fledermaus.

Blutdurst
Dieses gefürchtete körperliche Ritual kann der Fledermausschamane auf jede Person in seinem Ritualkreis anwenden. Gelingt die um 10 Punkte je Person erschwerte Kf-Probe, so erwacht in den betroffenen Personen der Blutdurst. Was sich grausig anhört, ist auch für die meisten Bewohner Orotas abartig. Den Blutdürstigen überkommt der Drang, frisches Blut zu trinken. Dabei bevorzugen sie das Blut intelligenzbegabter Rassen, Tierblut tut es zur Not auch. Zum Glück kann dieser Drang relativ problemlos gesteuert werden (um 20 Punkte erleichterte Wi-Probe), so dass es selten zu Amokläufen kommt. Innerhalb von einer Minute kann der Blutdürstige soviel Blut aus seinem Opfer saugen, dass es einen LE verliert. Der Blutdürstige bekommt dafür an einer beliebigen Wunde einen LE zurück, wenn es sich um Tierblut handelt, 3 LE, wenn es sich um das Blut einer intelligenzbegabten Rasse handelt. Der Blutdurst hält fünf Minuten an und kostet dem Schamanen pro Person 15 gAP.

Echolot
Mit Hilfe dieses geistigen Rituals kann der Fledermausschamane auch bei tiefster Dunkelheit lebendige Wesen bis hin zur Größe einer Maus genau orten. Das Echolot bleibt 3 Minuten lang aktiv, eine einfache Kf-Probe ist dafür erforderlich. Der Verlust an gA für dieses Ritual beträgt 8 Punkte.

Fledermausschwingenmantel
Nach Anwendung dieses körperlichen Rituals wachsen dem Fledermausschamanen aus den Schulterblättern zwei große Fledermausschwingen. Sollte der Schamane Kleidung tragen, so wird diese, sofern aus Stoff oder Leder, zerrissen, Rüstungen aus Metall bleiben hingegen ganz, dabei verliert der Schamane jedoch 4W6 LE an seinem Rücken (entspricht der Brust) und das Ritual endet. Gelingt das Ritual jedoch (Kf-Probe+35), so bilden sich die oben erwähnten Schwingen. Legt der Schamane diese wie einen Mantel um seinen Körper, so ist er völlig immun gegen jede Art von magischer Energie (z.B. Feuerbälle, Beherrschungszauber usw.). Der Mantel behindert den Schamanen in seiner Reaktion (Re –30) und Gewandtheit (Ge –30), er kann aber seine Arme einsetzen (wie er das macht, ist und bleibt für alle Forscher ein Rätsel). Nach 10 Minuten und dem Einsatz von 38 gAP endet das Ritual.

Rituale des Hundeschamanen

Ruf der Hunde
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Hundeschamane ein Rudel Hunde herbeirufen, deren Leittier er dann automatisch darstellt. Es kommen sämtliche Hunde der Umgebung zusammen, die dazu in der Lage sind. Der SL sollte je nach Örtlichkeit die Zahl der Hunde variieren. Der Schamane kann den Hunden für die Dauer von 10 Minuten einfache Aufträge auftragen (Kämpfen, bestimmte Gegenstände holen usw.). Wird der Schamane bedroht, so versuchen die Hunde ihn mit allen Mitteln zu beschützen. Das Ritual kostet 20 gAP, die Kf-Probe muss pro Hund um 2 Punkte erschwert werden.

Magische Barriere
Dieses geistige Ritual umgibt den Schamanen mit einer magischen Barriere, die von magischen Gegenständen oder Zaubersprüchen nur mit großen Schwierigkeiten durchdrungen werden können. Auf göttliche Wunder hat die Barriere keinen Einfluss. Pro gAP, den der Schamane für dieses Ritual einsetzt, erhöht sich der Schutz der Barriere um 4%. Damit ein gegnerischer Zauber die Barriere durchdringt, muss der kontrollierende Zauberer eine Probe gegen den Barriereschutz ablegen. Ist sein Wurf mit dem W% höher als der Schutz, so konnte er sie durchdringen. Magische Gegenstände können die Barriere weder von innen noch von außen durchdringen. Die magische Barriere bildet eine Halbkugel um und über den Schamanen, mit einem Durchmesser von 5 Metern. Die Wirkung der Barriere hält 5 Minuten an, die gAP-Kosten hängen vom erwünschten Schutz ab.

Ritualstörung
Führt der Hundeschamane dieses geistige Ritual durch, so wird jedes in seiner Nähe durchgeführte Ritual behindert, da dem ausführenden Schamanen der Sprung in den Astralraum verwehrt wird. Die Dauer dieser Störung hält 10 Minuten an, es kostet 15 gAP.

Apportierung
Dieses geistige Ritual sorgt dafür, dass ein imaginärer Hund einen Gegenstand in Sichtweite des Hundeschamanen zu ihm apportiert. Der Hund hat eine Stärke von 100, mit dieser Stärke entreißt er festgehaltene Gegenstände dem Besitzer. Mit einer Schnelligkeit von 50 bringt der Geisthund den Gegenstand zum Schamanen. Das Ritual kostet dem Schamanen 35 gAP.

Geisterhund
Wie der Name schon sagt, erlaubt dieses körperliche Ritual dem Hundeschamanen, einen Geisthund herbeizubannen. Dieser Hund greift Gegner des Schamanen an, wobei er nur illusionären Schaden (s. **Kap. 4.9.2**) verursachen kann. Für eine Dauer von fünf Kampfrunden kämpft der Hund auf Seiten des Schamanen, aber nur, um diesen zu schützen. Der Hund kann keinen Schaden durch irgendwelche, auch nicht durch magische Waffen nehmen, wohl aber durch Magie. Die Werte des Geisthundes sind: LE: 10; Aw: 15; Schaden durch Biss: 2W+2. Die Beschwörung des Hundes kostet dem Schamanen 20 gAP, wobei er 5 Minuten bei dem Schamanen bleibt, insgesamt aber nur 5 KR kämpft, um danach zu verschwinden.

Tollwut
Dieses körperliche Ritual versetzt den Hundeschamanen für 10 KR in einem tollwutähnlichen Zustand, in dem sich der AGw des Schamanen verdoppelt, der PGw und der Klugheitswert hingegen halbiert. Will der Schamane den Kampf vorzeitig beenden, so muss ihm eine Klugheitsprobe gelingen. Gelingt diese nicht, so kämpft er weiter, und zwar gegen den nächststehenden Gegner. Alle zwei Kampfrunden steht ihm eine erneute Kl-Probe zu. Nach 10 KR ist der Schamane auf alle Fälle körperlich erschöpft, seine geistige Ausdauer hat sich halbiert. Das Ritual kostet dem Schamanen 15 gAP.

Rituale des Katzenschamanen

Katzenauge
Dieses körperliche Ritual verschafft dem Katzenschamanen die Nachtsicht einer Katze. Er kann bei fast vollständiger Dunkelheit alles erkennen, als ob eine Laterne in der Nähe brennen würde. Das Ritual kostet 5 gAP, wobei die Wirkung zwei Stunden anhält.

Freier Fall
Bei Anwendung dieses geistigen Rituals erleiden Katzenschamanen bei Stürzen aus beliebigen Höhen keinen Schaden. Die Kosten für dieses Ritual betragen 15 gAP, die Wirkungsdauer 20 Minuten, die Kf-Probe wird nicht erschwert. Wendet der Schamane dieses Ritual während eines Sturzes an, so wird die Kf-Probe um 20 Punkte erschwert.

Gegenstand verschwinden lassen
Mit Hilfe dieses geistigen Rituals kann ein Katzenschamane Gegenständen das Aussehen verändern lassen, so dass sie nicht weiter auffallen. Gewicht und Form ändern sich dabei nicht. Das Ritual kostet 10 gAP, die Wirkung hält einen Tag lang an.

Verborgenes entdecken
Wendet der Schamane dieses körperliche Ritual an, so entdeckt er während der nächsten zwei Stunden verborgene Gegenstände mit einer Wahrscheinlichkeit von 75%. Der Spieler des Schamanen muss allerdings ausdrücklich sagen, dass er sucht, der SL sollte nur in solchen Fällen die Wirkung des Rituals beachten. Es kostet 20 gAP, die Kf-Probe wird um 20 Punkte erschwert.

Schleichgang
Egal in welchem Gelände, nach Anwendung dieses körperlichen Rituals bewegen sich Katzenschamanen so leise, dass sie von nichts und niemanden gehört werden können. Das Ritual kostet 15 gAP und die Wirkung hält eine Stunde an.

Rituale des Rabenschamanen

Ruf der Raben
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Rabenschamane ein Rudel Raben herbeirufen. Es kommen sämtliche Raben der Umgebung zusammen, die dazu in der Lage sind. Der SL sollte je nach Örtlichkeit die Zahl der Raben variieren. Der Schamane kann den Raben für die Dauer von 10 Minuten einfache Aufträge auftragen (Kämpfen, bestimmte Gegenstände holen usw.). Wird der Schamane bedroht, so versuchen die Raben ihn mit allen Mitteln zu beschützen. Das Ritual kostet 20 gAP, die Kf-Probe muss pro Rabe um einen Punkte erschwert werden.

Fliegen wie ein Rabe
Bei diesem körperlichen Ritual erhält der Schamanen die Fähigkeit, für fünf Minuten zu fliegen wie ein Rabe. Dabei kann der Rabenschamane Flugrichtung und Flughöhe bestimmen, muss dabei aber wie ein echter Rabe mit den Armen flattern. Er kann sich in der Luft mit einer Schnelligkeit von 55 fortbewegen. Der Schamane kann während dieses Rituals keine Gegenstände in den Händen halten, die größer sind als seine Faust. Ansonsten wird dieses Ritual weder durch Rüstungen oder Kleidungsstücke beeinträchtigt. Endet die Wirkungsdauer des Rituals, so schwebt der Rabenschamane langsam zu Boden. Für 20 gAP ist der Schamane in der Lage, für fünf Minuten zu fliegen wie ein Rabe.

Verkleidung
Wendet der Rabenschamane dieses körperliche Ritual an, so verändert sich seine Kleidung in eine beliebig andere, die der Schamane wünscht. Diese Illusion kann nur durch einen Blick im Astralraum durchschaut werden. Die Verkleidung hält vier Stunden an und das Ritual kostet 15 gAP.

Verwandlung
Dieses körperliche Ritual verändert die rassischen Merkmale des Rabenschamanen. Er kann sein Aussehen so verwandeln, dass auch Angehörige der Rasse, deren Gestalt er angenommen hat, die Illusion nicht durchschauen können. Die Wirkung des Rituals hält vier Stunden an, wobei es 25 gAP kostet.

Klauen wie ein Rabe
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann ein Rabenschamane einen imaginären Raben herbeibannen, der ihm einen Gegenstand bringen kann, der nicht weiter als 10 km entfernt sein darf. Dieser Gegenstand muss glänzen und darf nicht schwerer sein als 500 Gramm. Der Schamane muss den genauen Aufenthaltsort des Gegenstandes kennen, den der Rabe bringen soll. Er muss zudem frei zugänglich sein, darf also nicht eingeschlossen sein. Der Rabe nutzt jede Möglichkeit, an den Gegenstand heranzukommen, kleinste Öffnungen reichen dazu aus. Das Ritual kostet 35 gAP.

Rituale des Rattenschamanen

Ruf der Ratten
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Rattenschamane ein Rattenrudel herbeirufen, deren Leittier er dann automatisch darstellt. Es kommen sämtliche Ratten der Umgebung zusammen, die dazu in der Lage sind. Der SL sollte je nach Örtlichkeit die Zahl der Ratten variieren. Der Schamane kann den Ratten für die Dauer von 10 Minuten einfache Aufträge auftragen (Kämpfen, bestimmte Gegenstände holen usw.). Wird der Schamane bedroht, so versuchen die Ratten ihn mit allen Mitteln zu beschützen. Das Ritual kostet 20 gAP, die Kf-Probe muss pro Ratte um einen Punkte erschwert werden.

Bringer der Pest
Dieses körperliche Ritual verwandelt die bevorzugte Hand des Rattenschamanen in eine mit Pestbeulen übersäte Klaue. Verletzt der Schamane mit dieser Klaue eine andere Person oder berührt er mit ihr eine offene Wunde, so erkrankt des Opfer an der Pest (s. **Kap W-12**). Die Klaue macht einen Schaden von 1W6–1 im waffenlosen Kampf (Faust). Das Ritual kostet dem Schamanen 15 gAP, die Verzauberung hält 20 Minuten an.

Grau wie die Nacht
Der Rattenschamane erhält durch dieses geistige Ritual die Fähigkeit, in der Dämmerung oder in der Nacht für alle suchenden Augen völlig unauffindbar zu sein. Selbst aus einer Entfernung von wenigen Zentimetern wird er nicht bemerkt. Auch Wesen, die in der Nacht hervorragend sehen können, bemerken ihn nicht. Stößt ein Suchender mit dem Rattenschamanen zusammen, so bemerkt er den Zusammenprall zwar, hält ihn jedoch nicht für beachtenswert. Das Ritual kostet 30 gAP, die Wirkung hält 15 Minuten an und die Kf-Probe muss um 25 Punkte erschwert werden.

Rattenloch
Dieses körperliche Ritual führt dazu, dass Mauerwerk bis zu einer Dicke von einem Meter und Holz bis zu einer Dicke von drei Metern durchgenagt werden. Es bildet sich an der Stelle, an der der Schamane die Wand berührt, ein geradliniger Tunnel mit einem Durchmesser von 70 cm. Durch diesen Tunnel passen alle Gestalten bis kräftig, breite und fette Helden haben das Nachsehen. Nach 5 Minuten schließt sich der Tunnel wieder, als wäre er nie da gewesen. Für 40 gAP wirkt das Ritual, die Kf-Probe muss um 20 Punkte erschwert werden.

Anpassung
Dieses körperliche Ritual sorgt dafür, dass alle Personen, die sich im Kreidekreis des Rituals aufhalten, von möglichen, auch extrem widrigen Umständen nicht betroffen werden. Hitze bis zu 100°C oder Kälte bis –50°C, extremer Regen oder auch orkanartige Winde können den Helden nichts anhaben, solange sie sich im Kreidekreis aufhalten. Pro Stunde Aufrechterhalten des Rituals muss der Schamane 10 gAP einsetzen.

Rituale des Schlangenschamanen

Hypnose
Dieses körperliche Ritual wirkt ähnlich wie das Talent „**Hypnose**“ (s. **Kap. 3.3.4**). Eine Hypnoseprobe ist nicht erforderlich. Gelingt dem Schamanen eine Kf-Probe, ist das Opfer hypnotisiert. Es kostet 35 gAP, die Wirkung hält maximal einen Tag an.

Schlangenbann
Schaut ein Schlangenschamane einem Gegner tief in die Augen und erwidert dieser seinen Blick, so erstarrt dieser für die Dauer von einer Minute. Die Kf-Probe für dieses geistige Ritual wird um den Willen des Opfers erschwert. Der Schlangenbann kostet 40 gAP.

Schlangengift heilen
Eine Vergiftung, die durch ein beliebiges Schlangengift verursacht wurde, kann der Schamane mit Hilfe dieses körperlichen Rituals aufheben. Dazu muss der gebissene im Kreidekreis liegen. Je nach Stufe des Giftes wird die Kf-Probe des Schamanen um 10 Punkte erschwert. Das Ritual kostet 25 gAP.

Vergiften
Will ein Schlangenschamane seinen Gegner mit einem Schlangengift vergiften, so wendet er dieses körperliche Ritual an. Die Fingerspitzen von Daumen, Zeige- und Mittelfinger der linken Hand wandeln sich zu Giftzähnen um. Sie machen im waffenlosen Kampf (Faust) einen Schaden von 1W6. Verursacht der Schamane also mit diesem Zähnen eine Wunde, so wirkt das Gift. Der Schamane kann sich das Gift aussuchen. Ein Gift der Stufe 1 kostet 35 gAP, bei jeder weiteren Stufe erhöhen sich die Kosten um 10 gAP.

Schlängeln
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals verflüssigt der Schlangenschamane seine Knochen, so dass er durch kleinste Ritzen hindurchgelangen kann. Nach

3 Minuten verfestigen sich seine Knochen wieder, er sollte dann also möglichst den Engpass überwunden haben. Das Schlängeln kostet ihm 20 gAP, die Kf-Probe muss um 25 Punkte erschwert werden.

Rituale des Waschbärschamanen

Grenzenlose Sauberkeit
Dieses körperliche Ritual sorgt dafür, dass Nahrungsmittel, die sich im Kreidekreis des Waschbärschamanen befinden, von Giften oder Verunreinigungen befreit werden. Halten sich Personen im Kreidekreis auf, so werden sie von Kopf bis Fuß gewaschen und riechen anschließend nach Fichtennadelöl. Ein Genuss für alle wasserscheuen Helden, da im Laufe dieses Rituals kein Wasser vorkommt. Es kostet 30 gAP, wobei der Schamane eine Kf-Probe bestehen muss, die pro Objekt im Kreis um 5 Punkte erschwert ist.

Fallen entdecken
Dieses geistige Ritual sorgt bei Erfolg dafür, dass der Schamane alle Fallen im Sichtbereich erkennt. Es kostet 25 gAP.

Fallen entschärfen
Eine Falle, die sich im Kreidekreis des körperlichen Rituals befindet, wird vollständig entschärft und stellt keine Gefahr mehr dar, wenn der Schamane die um 40 Punkte erschwerte Kf-Probe bestanden hat. Das Ritual kostet dem Schamanen 50 gAP.

Schnelligkeit
Dieses geistige Ritual sorgt dafür, dass die Schnelligkeit und Gewandtheit des Waschbärschamanen um jeweils 50 Punkte für die Dauer von einer Stunde erhöht wird. Zu diesem Zweck setzt er 50 gAP ein.

Kampflust
Durch dieses körperliche Ritual erhöht sich der Talentwert im „Beidhändigen Kampf" des Schamanen um 5 Punkte für die Dauer eines Kampfes, der aber nicht später als eine Stunde nach dem Ritual stattfinden darf. Es kostet dem Schamanen 25 gAP.

Rituale des Wolfschamanen

Anbetung des Mondes
Im Laufe dieses körperlichen Rituals heult der Wolfschamane den Mond an. Alle Hunde und Wölfe der Umgebung schließen sich diesem Heulen an, so dass im gesamten Umkreis eine Atmosphäre der Angst entsteht. Alle, die sich außerhalb einer sicheren Behausung aufhalten, flüchten bei einer misslungenen Wi-Probe ins nächste Gebäude. Umgekehrt müssen alle, die einen sicheren Unterschlupf verlassen wollen, eine Wi-Probe bestehen. Auf die Gefährten des Schamanen, die sich im Kreidekreis aufhalten, wirkt dieses Ritual nicht. Es kostet 25 gAP, das Heulen hält 10 Minuten an.

Ruf der Wölfe
Mit Hilfe dieses körperlichen Rituals kann der Wolfschamane ein Rudel Wölfe herbeirufen, deren Leittier er dann automatisch darstellt. Es kommen sämtliche Wölfe der Umgebung zusammen, die dazu in der Lage sind. Der SL sollte je nach Örtlichkeit ihre Zahl variieren. Der Schamane kann den Wölfen für die Dauer von 10 Minuten einfache Aufträge auftragen (Kämpfen, bestimmte Gegenstände holen usw.). Wird der Schamane bedroht, so versuchen die Wölfe ihn mit allen Mitteln zu beschützen. Das Ritual kostet 20 gAP, die Kf-Probe muss pro Wolf um zwei Punkte erschwert werden.

Schutz des Rudels
Dieses körperliche Ritual stülpt über den Kreidekreis eine Halbkugel, die komplett aus Wolfsfell besteht, aus der unzählige Wolfsschnauzen herausragen. Dieses Fell kann von Geschossen nicht durchdrungen werden. Mit Hilfe von Waffen kann ein Loch hineingeschlagen werden, wobei das Fell 50 LE besitzt und mit Hilfe der Schnauzen zurück angreift. Sie machen einen Schaden von 2W, ihr Aw beträgt 10. Das Ritual kostet 40 gAP, wobei nach spätestens einer Stunde der Schutz verschwindet.

Fangbiss
Durch dieses geistige Ritual kann der Wolfschamane gelungene Attacken automatisch zu kritischen Treffern werden lassen. Es kostet 50 gAP, die Kf-Probe muss um 30 Punkte erschwert werden.

Augen des Wolfes
Nach Anwendung dieses körperlichen Rituals verändern sich die Augen des Schamanen für die Dauer von einer Stunde in Wolfsaugen. Während dieser Zeit kann er neben normalen Farben auch Wärmestrahlung wahrnehmen. Kalte Gegenstände strahlen in einem kräftigen Blau, warme hingegen haben einen Rotton. Für 20 gAP ist dieses Ritual auszuführen.

5.7 Die Magie des Thaumaturgen

5.6.1 Magie des Thaumaturgen
5.6.2 Der Thurg (Runenstab)
5.6.3 Die Kombination der Runen
5.6.4 Die Osla-Runen
5.6.5 Die Vejla-Runen
5.6.6 Analyse unbekannter Runen
5.6.7 Erlernen neuer Runen
5.6.8 Zerstörung von Runen

5.7.1 Magie des Thaumaturgen

Die Magie des Thaumaturgen ist geprägt durch den Einsatz der unterschiedlichsten Runen. Die Runen unterscheiden sich in Osla-Runen und Vejla-Runen. Die Osla-Runen, die im Thaumaturgenstab, dem Thurg, eingeritzt werden, bestimmen das Ziel, auf welches der Zauber wirken soll. Die Vejla-Runen, die in der Regel in die Osla-Runen integriert werden, bestimmen die Wirkung des Zaubers. Dabei können die Runen beliebig miteinander kombiniert werden.
Entscheidend ist, dass der Thurg genug Zauberkraft speichern kann, also das in ihm eingeschlossene Bernsteinherz groß genug ist. Wiegt das Bernsteinherz mindestens 100 Karat, so kann eine Osla-Rune mit einer Vejla-Rune kombiniert werden. Für alle weiteren 50 Karat kann jeweils eine Osla- bzw. Vejla-Rune dem Thurg hinzugefügt werden.
Während seiner Ausbildung erlernt der junge Thaumaturg durch seinen Lehrmeister zwei Osla- und

$$\frac{Kl-50}{5}$$ (hier wird aufgerundet!)

Vejla-Runen. Zudem bekommt er 1W6 jungfräuliche Thurgs, deren Bernsteinherz unterschiedlich groß sein kann (s.u.).

5.7.2 Der Thurg (Runenstab)

Will ein Thaumaturg einen neuen Runenstab herstellen, so zieht er als ersten in den Wald und hält nach stark harzenden Nadelbäumen Ausschau. Findet er ein passendes Exemplar (Pflanzenkunde-Probe), so schneidet er passende Äste ab, die er bei sich zu Hause nach Bernsteinherzen untersucht. Dazu muss ihm eine Alchimie-Probe gelingen. Mit 50%-iger Chance enthält der Ast ein Bernsteinherz, falls alle Proben erfolgreich waren. Das Gewicht des Herzen (in Karat) ermittelt der Thaumaturg mit W6·W%+100. Wie oben beschrieben kann er dann je nach Gewicht unterschiedlich viele Runen in den Stab ritzen.
Um eine Rune zu ritzen muss dem Thaumaturgen eine Fi-Probe gelingen, die je nach Rune erschwert bzw. erleichtert wird. Gelingt die Probe nicht, dem Thaumaturgen jedoch anschließend eine Kl-Probe, so hat er den Fehler bemerkt, der Stab ist somit unbrauchbar. Gelingt dem Thaumaturgen jedoch auch die Kl-Probe nicht, so übersieht er den Fehler. Wird solch ein fehlerhafter Thurg dann angewendet, schlägt die Wirkung des Zaubers auf den Thaumaturgen selbst zurück (wie immer hat der SL das letzte Wort).
Nachdem ein Thurg zerbrochen wurde, werden die Runen unleserlich und sind zu Forschungszwecken nicht mehr zu gebrauchen.

5.7.3 Die Kombination der Runen

Welche Wirkung das Zerbrechen des Runenstabes hat, hängt ab von der Kombination von Osla- und Vejla-Runen. Der Thaumaturg kann beliebig viele Runen miteinander kombinieren, in Abhängigkeit des Gewichtes des Bernsteinherzens im Thurg.
Zusammen mit dem SL sollte der Spieler des Thaumaturgen dann die genaue Auswirkung des Runenstabes auf einen Gegner, Kollegen oder auch sich selbst festlegen. Der Thaumaturg notiert sich die Wirkung des Runenstabes, um ohne viel Aufhebens den Thurg benutzen zu können.

5.7.4 Die Osla-Runen

- **Humanoid** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle humanoide Wesen. Zu diesen gehören alle Rassen bis auf die Centauren, Borks usw. (Fi-Probe+30).
- **Tier** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle Tiere. Zu Tieren zählen alle nicht intelligente Wesen (Fi-Probe+30).
- **Pflanze** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle Pflanzen, egal ob Baum, Blume, Gemüse oder was immer unter Pflanze (auch Einzeller oder Pilze) verstanden werden kann (Fi-Probe+30).
- **Elemente** allgemein: Zu den Elementen zählen *Feuer*, *Erde*, *Luft* und *Wasser*. Eine solche Rune wirkt auf alle die hier aufgezählten Elemente (Fi-Probe+30).
- **Gegenstand** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle toten, künstlich erschaffenen Gegenstände (Fi-Probe+30).
- **Metall** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle metallischen Gegenstände oder Dinge, egal ob künstlich oder natürlich (Fi-Probe+30).
- **Holz** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle hölzernen Gegenstände oder Dinge, egal ob noch lebendig oder schon weiterverarbeitet (Fi-Probe+30).
- **Mineral** allgemein: Diese Rune wirkt auf alle Dinge, die aus Mineralien bestehen (Felsen o.ä., Fi-Probe+30).
- Bestimmte **Rasse**: Diese Rune wirkt nur auf Mitglieder bestimmter Rassen, z.B. Trolle, Menschen, Elfen usw. Eine Osla-Rune für Amazonen oder Barbaren gibt es nicht, da die Amazonen und Barbaren keine eigene Rasse bilden, sondern zu anderen Rassen gehören, also ein Volk bilden (Fi-Probe+15).
- Bestimmte **Klasse**: Diese Rune wirkt nur auf eine Person, die einer bestimmten Klasse angehört, beispielsweise Krieger, Berserker, Magier o.ä. (Fi-Probe+15).

- Bestimmter **Beruf**: Diese Rune wirkt nur auf eine Person, die einem bestimmten Berufsstand angehört, beispielsweise Bettler, Hirten, Musiker oder Räuber (Fi-Probe+15).
- Bestimmtes **Tier**: Diese Rune wirkt nur auf bestimmte Tiere, beispielsweise Elche, Hasen oder Ziegen (Fi-Probe+15).
- Bestimmte **Pflanze**: Diese Rune wirkt nur auf bestimmte Pflanzenarten, wie Apfelbäumen, Rosen oder Braunalgen (Fi-Probe+15).
- Bestimmtes **Element**: Diese Rune wirkt nur auf eines der vier Elemente: *Feuer*, *Erde*, *Luft* und *Wasser* (Fi-Probe+15).
- Bestimmter **Gegenstand**: Diese Rune wirkt nur auf einen ganz bestimmten Gegenstand, beispielsweise einer Tür, einem Schwert oder einem 6-karätigen Diamanten im Herzschliff (Fi-Probe+15).
- Bestimmtes **Metall**: Diese Rune wirkt nur auf ein Ding aus einem ganz bestimmten Metall, beispielsweise Gold, Eisen, Blei oder Mithrill (Fi-Probe+15).
- Bestimmtes **Holz**: Diese Rune wirkt nur auf einen toten bzw. noch lebendigen Gegenstand bzw. Pflanzenteil. Dieses Holz kann beispielsweise Eichenholz, Birnbaumholz oder sogar das Holz der magischen *Euceme*-Kiefer sein (Fi-Probe+15).
- Bestimmtes **Mineral**: Diese Rune wirkt nur auf einen Gegenstand aus einem ganz speziellen Mineral, beispielsweise Marmor, Schiefer oder Saphir (Fi-Probe+15).
- Bestimmte **Rune**: Diese spezielle Rune wirkt nur auf eine andere bestimmte Rune, beispielsweise der Osla-Rune „bestimmtes Metall“ (Fi-Probe+15).
- *Ideen des Spielers und des Spielleiters sind immer erwünscht. Also: Denkt Euch selbst ein paar Osla-Runen aus, wenn ihr bestimmte braucht!*

5.7.5 Die Vejla-Runen

- **Antipathie**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige, intelligenzbegabte Ziel für die Dauer von 10 Minuten den Thaumaturgen überhaupt nicht mag. Werden zwei Osla-Runen eingesetzt, so mögen sich die beiden Ziele überhaupt nicht.
- **Durchsichtigkeit**: Diese Rune führt dazu, dass das verzauberte Ziel für 10 Minuten unsichtbar wird.
- **Essen**: Diese Rune führt dazu, dass ein lebendiges Ziel einen unbändigen Hunger bekommt und auf der Stelle etwas essen muss. Werden zwei Osla-Runen eingesetzt, so bekommt das lebendige Ziel Hunger auf das andere Ziel, jedoch nicht umgekehrt. Dabei muss das zu verspeisende Ziel essbar sein.
- **Fallen**: Diese Rune führt dazu, dass das Ziel zu Boden fällt. Voraussetzung ist, dass es eine erhöhte Position innehat. In diesem Fall stürzt es zu Boden (beispielsweise fällt ein Gegenstand vom Tisch, ein Vogel stürzt ab oder ein Wesen stolpert und fällt auf die Nase). Den Schaden legt der SL je nach Fallhöhe fest.
- **Farbe**: Diese Rune führt dazu, dass das verzauberte Ziel für die Dauer von 10 Minuten eine bestimmte Farbe annimmt, und zwar das gesamte Ziel.
- **Fliegen**: Diese Rune führt dazu, dass das Ziel sich drei Meter hoch in die Luft erhebt. Für die Dauer von 10 Minuten kann der Thaumaturg die Flugrichtung kontrollieren, danach sinkt das Ziel langsam zu Boden.
- **Fühlen**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige, intelligenzbegabte Ziel eine bestimmte Sinneswahrnehmung (außer Sympathie und Antipathie) hat, beispielsweise spürt es Schmerz, Freude usw.
- **Furcht**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige, intelligenzbegabte Ziel für die Dauer von 10 Minuten von einer unbestimmten Furcht ergriffen wird und bei einer misslungenen Wi-Probe flüchtet.
- **Gehen**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Opfer für 10 Minuten in eine vom Thaumaturgen vorgegebenen Richtung geht.
- **Geruch**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Opfer für 10 Minuten einen ganz bestimmten Geruch wahrnimmt, der es überallhin verfolgt.
- **Geschmack**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Opfer für 10 Minuten einen ganz bestimmten Geschmack wahrnimmt, der es überallhin verfolgt.
- **Heilung**: Diese Rune führt dazu, dass das verzauberte Ziel geheilt bzw. repariert wird. Dabei bekommt es 5 LE zurück (falls es lebendig ist) oder eine mittlere Beschädigung wird gerichtet (beispielsweise ein abgebrochenes Stuhlbein oder ein zerbrochenes Schwert usw.).
- **Lange**: Wird diese Rune zu einer Runenkombination aus Osla- und Vejla-Rune hinzugefügt, so verdoppelt sich die Wirkungsdauer des Zaubers, der durch den Thurg ausgelöst wird.
- **Laufen**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Ziel doppelt so schnell laufen kann wie normal. Die Wirkung hält 10 Minuten an.
- **Mut**: Diese Rune bewirkt, dass ein intelligenzbegabtes Ziel von einem starken Mut erfasst wird, auch schwierige Dinge zu tun. Furchtzauber verlieren ihre Wirkung, waghalsige Aktionen ihre Hemmschwelle.
- **Nicht**: Wird diese Rune zu einer Runenkombination aus Osla- und Vejla-Rune hinzugefügt, so tritt bei Zerbrechen des Thurgs das Gegenteil der durch die Osla- und Vejla-Runen beabsichtigten Wirkung ein. So wird aus einem Thurg mit der Vejla-Rune *Mut* ein Thurg, der Furcht hervorruft. Wird die *Nicht*-Rune der Osla-Rune hinzugefügt, so wirkt der Thurg nicht auf die durch die Osla-Rune bestimmten Ziele, sondern *nicht* auf diese Ziele.
- **Öffnen**: Diese Rune führt dazu, dass sich ein bestimmter Gegenstand für die Dauer von

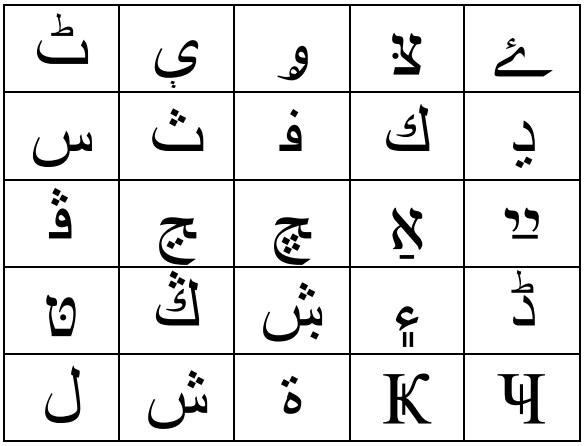
10 Minuten öffnet und sich danach automatisch wieder schließt.
- **Schlaf**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Ziel auf der Stelle für 10 Minuten einschläft.
- **Schließen**: Diese Rune führt dazu, dass sich ein bestimmter Gegenstand für die Dauer von 10 Minuten schließt und sich danach automatisch wieder öffnet (sofern er nicht verschlossen war). Nur mit Hilfe von Magie lässt sich dieses magische Schloss zerbrechen.
- **Sympathie**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige, intelligenzbegabte Ziel vom Thaumaturgen für die Dauer von 10 Minuten völlig eingenommen ist und dessen bester Freund sein will. Dabei führt es in dieser Zeit Freundschaftsdienste aus, ohne sich jedoch in größere Gefahr zu begeben. In diesem Fall erlischt die Wirkung des Runenstabes schlagartig. Werden zwei Osla-Runen eingesetzt, so mögen sich die beiden Ziele gegenseitig.
- **Vergessen**: Diese Rune führt dazu, dass das lebendige Ziel vergisst, was in den letzten 10 Minuten passiert ist.
- **Vergrößern**: Diese Rune führt dazu, dass das Ziel in seiner Größe (nicht im Gewicht usw.) für die Dauer von 10 Minuten verdoppelt wird.
- **Verkleinern**: Diese Rune führt dazu, dass das Ziel in seiner Größe (nicht im Gewicht usw.) für die Dauer von 10 Minuten halbiert wird.
- **Verletzung**: Diese Rune führt dazu, dass das verzauberte Ziel verletzt bzw. beschädigt wird. Dabei verliert es 5 LE (falls es lebendig ist) oder erhält eine mittlere Beschädigung (beispielsweise zerbricht ein Stuhlbein oder ein Schwert usw.).
- **Viel**: Wird diese Rune zu einer Osla-Rune hinzugefügt, so verdoppelt sich die Anzahl der Wirkungsziele des Zaubers, der durch den Thurg ausgelöst wird.
- **Wachen**: Diese Rune bewirkt, dass ein beliebiges lebendiges Ziel für die Dauer von 10 Minuten die Rolle eines Wächters übernimmt und während dieser Zeit bei auffälligen Ereignissen warnt. Das Ziel dieses Zaubers kann sich mit Hilfe einer Wi-Probe geben die Wache wehren, ansonsten beherrscht die Wache sein Denken.

5.7.6 Analyse unbekannter Runen

Entdeckt der Thaumaturg ihm unbekannte Runen und möchte er deren Wirkung erfahren, so kann er einerseits den Thurg zerbrechen und abwarten, was passiert. Falls etwas passiert, kann er die Wirkung analysieren: gelingt ihm eine Runenanalyse-Probe, so hat er herausgefunden, welchem Zweck eine der auf dem Thurg eingravierten Runen diente.
Ist die Rune nicht auf einem Thurg angebracht, sondern auf einer Tür oder an einem anderen hölzernen Gegenstand, so benötigt der Thaumaturg einen ganzen Tag, um die Runen zu untersuchen. Nach Ablauf der Untersuchung müssen ihm zwei Kl-Proben gelingen. Die erste dient dazu, die Anzahl der Runen zu erkennen. Die zweite Probe ermöglicht dem Thaumaturgen, Osla- von Vejla-Runen zu trennen. Gelingt ihm dann noch eine Runenanalyse-Probe, so erkennt er die Wirkung einer der untersuchten Runen.
Gelingt ihm eine der Kl-Proben nicht, so können die Runen erst wieder untersucht werden, wenn die Klugheit gesteigert wurde. Gelang die Runenanalyse-Probe nicht, so kann die Rune erst nach Steigern der Runenanalyse erneut analysiert werden.

5.7.7 Erlernen neuer Runen

Um eine neue Rune zu erlernen, muss der Thaumaturg natürlich wissen, welche Wirkung die Rune hat. Ist diese Bedingung erfüllt, so kann es ans Lernen gehen.
Mit Hilfe eines Lehrmeisters benötigt der Thaumaturg nur eine kombinierte Kl- und Fi-Probe, um die Rune zu beherrschen. Ohne Hilfe hat es der Thaumaturg schwerer. Die Kl-Probe wird um 30 Punkte erschwert, die Fi-Probe muss, wie bei der Beschreibung der Rune angegeben, um den dort stehenden Wert erschwert werden.
Gelingt eine der Proben nicht, so kann die Rune erst dann wieder erlernt werden, wenn die gepatzte Haupteigenschaft gesteigert wurde.



5.7.8 Zerstörung von Runen

Wird eine Rune (entweder auf einem Thurg oder an einem anderen Ort) unsachgemäß zerstört (entweder durch Gewalt oder durch falsch angewandte Magie), so wird die im Bernsteinherzen gespeicherte Magie schlagartig frei und trifft den Zerstörer der Runen.
Alle 50 Karat Bernstein löst sich ein arkaner Energieblitz aus der Rune und verursacht einen Schaden von 2W6+5 Trefferpunkten, wobei ein möglicher RS diesen Schaden verringert.
Nach der Zerstörung der Rune verliert ein Runenstab bzw. eine an einem anderen Ort angebrachte Rune ihre Wirkung.

5.8 Die Magie des Støckners

5.7.1 Die Ausbildung
5.7.2 Der Støck
5.7.3 Die Støcknermagie
5.7.4 Das Lernen von Støcksprüchen
5.7.5 Støcksprüche

5.8.1 Die Ausbildung

Grundsätzlich kann jeder erfahrene Støckner ab der 6. Stufe Schüler zu Støcknern ausbilden. Die Ausbildung dauert etwa drei Jahre. In dieser Zeit werden neben einer Auswahl von Støcknersprüchen, für Støckner wichtige Talente erlernt, um sich bei ihrem bevorstehenden nomadenhaften Leben zurecht zu finden. Hat ein Schüler bereits gute Vorkenntnisse wird die Ausbildungszeit entsprechend verkürzt.
Bei der Auswahl der Schüler verlässt sich der Støckner ganz auf Kreangfa K'dell. Der Støckbund ist stets der erste Spruch, den ein Støckschüler erlernt. Nur wem dieser Spruch gelingt, kann zum Støckner ausgebildet werden. Jeder Schüler hat dazu nur einen Versuch. Gelingt er, so gilt er als von Kreangfa K'dell auserwählt, zum Støckner ausgebildet zu werden. Ansonsten bedauert der Støckner den Irrtum und hilft dem gescheiterten Schüler, eine andere Ausbildungsmöglichkeit zu finden.

5.8.2 Der Støck

Der Støck selbst ist etwa 100 cm lang und 1 kg schwer. Sobald er an den Støckner magisch gebunden, gilt er als unzerstörbar. Er bleibt bei Versuchen ihn zu zerbrechen ebenso unversehrt, wie er zerstörerischen Kräften wie Feuer, Kälte, Wasser, scharfen Klingen und Ähnlichem standhält. Aufgrund der magischen Verbundenheit zwischen Støck und seinem Støckner weiß der Støckner stets, wo der Støck zu finden ist. Vergleichbar ist dieses Phänomen mit einer Art geistiger Kompassnadel, die stets in die Richtung des Støcks weist. Außerdem kann mit einem Støck nur der Støckner Magie ausüben, der mit diesem magisch verbunden ist. Die Verbindung zwischen Støck und Støckner hat bis zum Tod des Støckners Bestand; stirbt der Støckner, gehen die magischen Eigenschaften des Støcks verloren.

5.8.3 Die Støcknermagie

Der Støck eines Støckners ist das wichtigste Instrument seiner Magie. Ohne ihn kann der Støckner keine Magie wirken. Jeder Støckspruch wird gehandhabt wie ein normales Talent (s. **Kap. 3**). Der 1. und 2. zugehörige Eigenschaftswert sowie der Grundschwierigkeitsgrad (Gsg, notwendig zum Steigern) werden jeweils hinter jedem Støckspruch angegeben.
Von der Erfahrung des Støckners hängt es ab, in welchem Umfang beim Zaubern Rituale notwendig sind. Zu Anfang (Stufe 1 – 3) muss der Støckner in der Regel ein Ritual durchführen und mit seinem Støck den Gegenstand oder das Lebewesen berühren, auf das der Spruch wirken soll. Dann bittet er den Støck um das, was geschehen soll und legt eine Talentprobe ab. Hat er etwas mehr Erfahrung (Stufe 4 – 6) muss er das Lebewesen oder den Gegenstand nicht mehr mit seinem Støck berühren. Später (Stufe 7 – 9) kann der Støckner auf das Durchführen des Rituals verzichten; es genügt, wenn er es sich bildlich vorstellt. Schließlich (ab Stufe 10) muss er die Bitte nicht mehr laut aussprechen, es genügt die gelungene Talentprobe, um einen Spruch erfolgreich ausführen zu können.

5.8.4 Das Lernen von Støcksprüchen

Die Støcksprüche werden grundsätzlich in zwei Arten unterteilt: Es gibt die Sprüche des Grundstøcks und des Aufstøcks. Die Sprüche des Grundstøcks muss jeder Schüler lernen, dazu gehören: Støckbund, Støckausschlag, Støckwerk und Kampfstøck. Auf den Grundstøck werden weitere Sprüche aufgestockt, diese bilden dann den Aufstøck. In der Ausbildung erlernt der Støckner 1W4+2 Aufstøcksprüche.
Es gibt zwei Möglichkeiten, weitere Aufstøcksprüche dazu zu lernen. Zum einen kann man einen neuen Spruch bei einem anderen Støckner lernen. Dies dauert den Gsg an Tagen und wird durch eine gelungene Spruchprobe abgeschlossen. Gelingt die Probe nicht, so steht dem Støckner an den folgenden acht Tagen unter den Augen des Lehrers eine weitere Probe zu. Wenn diese wiederum nicht gelingen, gilt die Schulung als misslungen. Wenn er will, kann er von vorn beginnen. Gelingt die Probe, hat der Lehrling den Spruch gelernt.
Die zweite Möglichkeit ist bei jedem Stufenanstieg gegeben. Hat der Støckner genug Erfahrung gesammelt und ihn Kreangfa K'dell daher für würdig befunden, wird ihm dieser in einer Vision erscheinen und der Støckner erhält 1W4 weitere Støcksprüche. Die Verbindung zu Kreangfa K'dell nach jedem Stufenanstieg kann durch eine tiefe Meditation aufgebaut werden. Dazu versinkt der Støckner in eine dreistündige Meditation, in der er nicht gestört werden darf. Wird er gestört, muss er wieder von vorne anfangen. Nach dem Empfang der neuen Sprüche muss der Støckner für jeden Spruch eine gelungene Kf-Probe ablegen. Nur so kann er die Sprüche verinnerlichen. Schafft er es nicht, so kann er die Sprüche nicht aus der tiefen Meditation ins Wachsein übernehmen. Die so erlangten Sprüche basieren auf dem reinen Talentgrundwert, da das Wissen zwar vorhanden ist, jedoch noch ungeübt ist. Bei einem anderen Støckner als Lehrer kann dieses Wissen aber vertieft werden.
Neben den Grundstøcksprüchen werden im Folgenden auch eine ganze Reihe möglicher Aufstøcksprüche beschrieben. Selbstverständlich ist es aber möglich, dass Kreangfa K'dell einem Støckner bislang unbekannte Sprüche offenbart… (Hier ist

die Kreativität des Spielers und Spielleiters gefragt.)

5.8.5 Stöcksprüche

Es heißt, dass nur Immanuel Kantholtz alle Stöcksprüche beherrscht hat.

5.8.5.1 Grundstöcksprüche

Støckbund (Kf/Wi, 10)
Das ist der Spruch, mit dessen Hilfe Støckholz (siehe Støckausschlag) an den Støckner gebunden und somit zu seinem Støck wird. Dazu entzündet der Støckner ein kleines Lagerfeuer, fasst das Støckholz mit beiden Händen und hält es über das Feuer. Dabei bittet er um die Verbindung zwischen den Støckholz und ihm selbst. Nun begibt er sich langsam in die Knie und legt schließlich das Støckholz ins Feuer. Ist die Probe gelungen, wird die magische Verbindung hergestellt und das Støckholz bleibt unversehrt. Andernfalls verbrennt es. *Kosten: 15 gAP, Wd: permanent.*

Støckausschlag (Kf/Wi, 15)
Da der Baum Kreangfa K'dell für die Støckner nicht direkt zugänglich ist, wird neues Støckholz magisch erstellt. Dazu treibt der Støckner seinen Støck zur Hälfte in den Boden und tanzt eine Stunde um den Støck herum. Schließlich geht er vor dem Støck in die Hocke und bittet um den Støckausschlag. Gelingt ihm nun die Probe und begießt er seinen Støck alle sechs Stunden mit Wasser, wachsen innerhalb von 24 Stunden an den Støck 1W4+2 Støckhölzer. Aus diesen Støckhölzern können nun entweder neue Støcks für Støcknernachwuchs hergestellt oder bei anderen Sprüchen wie Støckwerk, Støckhieb oder Støckwesen verwenden werden. *Kosten: 15 gAP*.

Støckwerk (Kf/Ge, 15)
Dieser Spruch dient zur Erschaffung magischer Artefakte aus Støckholz, Støckwerk genannt. Es ist möglich bis zu zehn Anwendungen eines Støckspruches in ein Støckwerk einzubinden. Jedes Støckholz kann nur einmal in Støckwerk verwandelt werden; ist die letzte Anwendung verbraucht, zerfällt es zu Asche.
Støck und Støckwerk unterscheiden sich optisch nur durch die sogenannten Wirkungsringe. Dies sind Einkerbungen rund um das Støckwerk, deren Anzahl der eingebundenen Wirkungen des Spruches entspricht. Bei jeder Anwendung des Støckwerks verschwindet auch ein Wirkungsring. Außerdem sollte der Støckner das Støckholz vor der Wandlung in Støckwerk durch Schnitzereien (egal ob nun handwerklich oder mit dem Spruch „Støckeln" hergestellt) kennzeichnen, um verschiedene Støckwerke auseinander halten zu können.
Herstellung: Zunächst einmal entzündet der Støckner ein Feuer, das während der gesamten Zeremonie brennen muss. Anschließend legt er seinen Støck und ein Støckholz nebeneinander und schnürt diese dann mit einem Lederband zusammen. Danach legt er Støck und Støckholz auf seine offenen Handflächen bittet nun darum, Støckwerk herstellen zu dürfen. Nun hält der Støckner Støck und Støckholz in das Feuer. Ist der Spruch gelungen, bleibt beides unversehrt und lediglich das Lederband verbrennt. Misslingt er, verbrennt das Støckholz augenblicklich zu Asche. Der Støck bleibt natürlich unversehrt.
Um einen Spruch in das Støckwerk einzubinden, stellt sich der Støckner vor, das mit dem betreffenden Spruch verbundene Ritual auszuführen und berührt dabei mit dem Støck das Støckwerk. Gelingt die Probe (so wie sie bei dem jeweiligen Spruch gefordert ist), wird eine Wirkung des Spruches in das Støckwerk eingebunden. Dies kann der Støckner bis zu neunmal wiederholen, so dass am Ende maximal zehn Wirkungen des Spruchs in das Støckwerk eingebunden sind.
Die Dauer der Støckwerkerstellung ergibt sich aus der Wirkungsdauer, die bei dem einzubindenden Spruch angegeben ist, multipliziert mit der Anzahl der Wirkungen. Eine Unterbrechung während der Herstellung, die länger als 15 Minuten dauert, führt zum Abbruch. Das Støckwerk kann nur soweit verwendet werden, wie es bis zu dem Zeitpunkt fertig gestellt wurde. Ist bis dahin kein Spruch eingebunden worden, zerfällt das Støckwerk zu Asche. *Kosten für die Erstellung: 15 gAP und je 1/3 der in dem Spruch verlangten gAP pro Wirkung.*
Jedes intelligente Lebewesen kann Støckwerk verwenden. Dazu muss nur um die Wirkung gebeten werden. *Kosten für die Anwendung einer Wirkung: Für Støckner 1/3, für andere Magiebegabte 2/3, für jeden anderen 3/3 der in dem jeweiligen Spruch angegebenen gAP.*
Støckwerk ist wie ein Støck äußerst robust und kann nur durch den Støckner zerstört werden, der es geschaffen hat. Dazu schlägt dieser mit seinem Støck dreimal auf das Støckholz und bittet darum, es zu zerstören. Dann zerfällt es augenblicklich zu Asche. *Kosten für die Zerstörung: 9 gAP.*

Kampfstøck (Kf/Re, 12)
Mit Hilfe dieses Spruches kann der Støck, auf die Maße eines normalen Kampfstabes gebracht werden. Dazu macht der Støckner zwei bis drei Schattenkampfbewegungen mit dem Støck und bittet um Erfüllung des Spruches (Talentprobe). Der Støck verwandelt sich zurück, wenn der Støckner darum bittet (Talentprobe –5). (TP: 1W6+2, Gew.: 1 kg, Länge: 180 cm, AWf 6, PWf 8, SgA 3, SgP 8) *Kosten: 6 gAP.*

5.8.5.2 Aufstöcksprüche

Bergstøck (Kf/Fi, 20)
Ziel dieses Spruches ist es, die Erde an einer Stelle so anzuheben, dass ein Berg bzw. ein Hügel entsteht. Dazu macht der Støckner zunächst Bewegungen mit seinen Händen, als wolle er etwas aufschichten und berührt den Boden mit seinem Støck. Der Boden wird an der Stelle kegelförmig in der

vom Støckner bestimmten Höhe (Durchmesser = Höhe) angehoben. *Kosten: Je 5 gAP pro Höhenmeter, Wd: 24 h.*

Bettelstøck (Kf/Ch, 15)
Diesen Spruch verwendet der Støckner, um Goldstücke zu erbetteln. Dazu geht der Støckner auf ein beliebiges Wesen zu und sagt: „Haste mal ein Goldstück". Danach berührt er sein Opfer mit dem Støck. Das Opfer wird ihm scheinbar freiwillig ein Goldstück geben, sofern es ein solches besitzt und seine Wi-Probe misslingt. Funktioniert nur einmal bei einer Person. *Kosten: 10 gAP.*

Bienenstøck (Kf/Ch, 20)
Der Støckner kann einen Bienenschwarm erschaffen. Dazu singt er die erste Strophe des Liedes „Summ, summ, summ! Bienchen summ herum!", bittet den Støck Bienen auszusenden. Aus der Spitze des Stockes schwärmen 2W6 Bienen pro KR aus. Wird der Støckner angegriffen, dann verteidigen die Bienen ihn mit Bienenstichattacken. Der Støckner kann die Bienen auch gezielt auf andere Lebewesen hetzten, in dem er die 2. Strophe des Liedes singt. Die Bienen stechen grundsätzlich an Stellen, die nicht durch Kleidung oder Rüstung geschützt werden. Jeder Bienenstich verursacht mit einer Change zu 50% 1 LE Schaden. Der Spruch endet, wenn der Støckner die dritte Strophe singt und die Bienen daraufhin in der Støckspitze verschwinden. *Kosten: 6 gAP für die Erschaffung und 5 gAP pro KR.*

Kampfwerte: Bienen

Aw	3 W6+6	Pw	1 W6+3	Fw	-
TP	1	LE	2	Sn	4 W20
kA	3	gA	2	RS	0

Und hier der volle Liedtext des berühmten Liedes des l'feüdschen Imkers Hoffmann von Fallersleben:

1. Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!
Ei, wir tun dir nichts zu leide,
Flieg nur aus in Wald und Heide!
Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!

2. Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!
Such in Blüten, such in Blümchen
Dir ein Tröpfchen, dir ein Krümchen
Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!

3. Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!
Kehre heim mit reicher Habe,
Bau uns manche volle Wabe,
Summ, summ, summ!
Bienchen summ herum!

Blindenstøck (Kf/Se, 19)
Dieser Spruch dient zur kurzzeitigen vollständigen Blendung eines beliebigen Wesens. Der Støckner schließt kurz seine Augen und zeigt mit der Spitze des Støcks auf sein Opfer. *Kosten: 6 gAP, Wd: 4 KR.*

Blitzstøck (Kf/Re, 25)
Der Støck kann auch als eine Art magischer Fernkampfwaffe verwendet werden. Dazu stößt der Støckner einen Kampfschrei aus, richtet den Støck auf sein Opfer und bittet um Blitzschlag. Dann schießt aus dem Støck ein Blitz heraus und trifft garantiert den anvisierten Gegner. Der Schaden beträgt 1 W6 + 6 LE auf der Brust. Rüstung reduziert den Schaden. *Kosten: 13 gAP.*

Butstillstøck (Kf/Fi, 13)
Der Støckner kann mit diesem Spruch eine schnelle Blutgerinnung bei Wunden herbeiführen. Mit der Längsseite fährt er einmal über die Wunde und bittet um Blutstillstand. Die Wunde hört augenblicklich auf zu bluten und es bildet sich eine schützende Kruste auf dieser. *Kosten: 5 gAP.*

Defragstøck (Kf/Fi, 26)
Zerbrochenen / zerrissene / zerfallene Gegenstände können wiederhergestellt werden, sofern dem Støckner mindestens 95% der Bruchstücke zur Verfügung stehen. Dazu legt der Støckner alle Stücke zusammen in ein Gefäß oder einen Sack und schlägt anschließend fünfmal mit dem Støck dagegen. Innerhalb von einer Minute wird nun der zerbrochene Gegenstand wieder hergestellt. *Kosten: 20 gAP.*

Duftstøck (Kf/Ri, 12)
Mit dem Duftstöckspruch kann der Støckner die Illusion eines Geruches erstellen. Dazu stellt er sich den entsprechenden Geruch vor und berührt mit dem Støck seine Nase. Um der Illusion des geschaffenen Geruchs nicht zu erliegen, kann ein intelligentes Lebewesen eine Klugheitsprobe ablegen. Wirkt im Umkreis des Støckners von 10 m. *Kosten: 8 gAP.*

Eruptivstøck (Kf/Kf, 27)
Der Spruch Eruptivstøck ermöglicht Gesteinsmaterial aus dem Innern Orotas heraufzurufen. Dazu nimmt der Støckner einen Kieselstein und reibt diesen zwischen seinen Händen. Danach berührt er ihn mit seinem Støck und wirft anschließend den Kieselstein auf die Stelle, an der die Eruption stattfinden soll. Dort bricht der Boden auf und heißes Magma schießt empor (Höhe: 10 m, Durchmesser: 1 m). Allerdings sollte der Støckner vorher darüber nachdenken, wie er sich vor der herabstürzenden Magma schützen kann. *Kosten: 40 gAP.*

Eventstøck (Kf/Kf, 16)
Ein interessanter Spruch, bei dem auch der Støckner nie vorhersagen kann, was eigentlich passieren wird. Natürlich sind vielfältige Situationen vorstellbar, wann dieser Spruch eingesetzt werden kann. Er dient z.B. zur Ablenkung der Gegner in Gefahrensituationen oder einfach zur Auflockerung langweiliger Partys. Der Støckner schlägt dazu dreimal kräftig mit dem Støck auf dem Boden

und bittet um ein Event. Dann geschieht etwas. Was, das kann mit einem W20 und der folgenden Tabelle ausgewürfelt werden. *Kosten: 9 gAP.*

W20	*Auswirkung*
1	Vor dem Støckner erscheint eine hellrote, leuchtende Kugel von 1 cm großem Durchmesser, die bis zu einer Größe von 1 m großem Durchmesser anschwillt und schließlich zerplatzt. Dauer: 10 Minuten
2	Es regnet 10 Minuten lang Rosenblätter auf einer Fläche von 5 m rund um den Støckner.
3	Grüne Funken sprühen aus dem Støck. *Wd: 10 min.*
4	Eine körperlose Stimmer erzählt einen Witz.
5	Ein Pinguin erscheint aus dem Nichts und bietet wohlschmeckende alkoholische Cocktails an. Nach 10 Minuten löst sich der Pinguin samt den Cocktails, die noch nicht getrunken wurden, wieder auf.
6	Die Haare aller Lebewesen, die sich in einem Umkreis von 15 Metern um den Støckner herum aufhalten, werden blau eingefärbt. Die Farbe ist auswaschbar.
7	Waffen und Rüstungsteile aller Lebewesen in einem Umkreis von 500 m verwandeln sich für 10 Minuten in eine sich in eine weiche, gummiartige Masse.
8	Blaue Funken sprühen aus dem Støck. *Wd: 10 min.*
9	Ein intensiver Duft nach Linsensuppe breitet sich aus. *Umkreis: 15 m, Wd: 10 min.*
10	Alle intelligenzbegabten Lebewesen mit Ausnahme des Støckners in einem Umkreis von 500 m empfinden plötzlich unermessliche Freude und unterbrechen ihre gegenwärtigen Tätigkeiten um einander davon zu berichten. *Wd: 10 min.*
11	Blauer und undurchsichtiger Nebel steigt auf. *Wd: 10 min.*
12	Rote Funken sprühen aus dem Støck. *Wd: 10 min.*
13	Es wird schlagartig dunkel. *Umkreis: 500 m, Wd: 10 min.*
14	Alle Lebewesen und Untote in einem Umkreis von 500 m mit Ausnahme des Støckners schlafen ein. *Wd: 10 min.*
15	Der Støckner erhält für fünf Sekunden Einblick in den Astralraum.
16	Goldene Funken sprühen aus dem Støck. *Wd: 10 min.*
17	Ein Hamster erscheint aus dem Nichts und bietet wohlschmeckende alkoholfreie Cocktails an. Nach 10 Minuten löst sich der Hamster samt den Cocktails, die noch nicht getrunken wurden, wieder auf.
18	Der Charisma-Wert des Støckners wird um 200 % gesteigert und alle intelligenzbegabten Lebewesen (wirklich alle!) finden ihn plötzlich unheimlich toll! *Wd: 10 min.*
19	Es regnet 10 Minuten lang 1W% Kupferstücke pro Minute.
20	Violette Funken sprühen aus dem Støck. *Wd: 10 min.*

Feuerstøck (Kf/Fi, 12)
Bei Anwendung dieses Spruches entsteht an der Spitze des Støcks eine kleine Flamme. Dazu hält der Støckner den Støck in der rechten und schnippt einmal mit Daumen und Mittelfinger der linken Hand. Eine etwa drei Zentimeter hohe, sehr heiße Flamme entsteht an der Spitze des Støcks. Schnippt der Støckner ein weiteres Mal, verschwindet die Flamme wieder. Diese Flamme ist nicht auf Sauerstoff angewiesen, was das Löschen derselben für andere ungemein erschwert… (*Kosten: 3 gAP*)

Gewährstøck (Kf/Hö, 35)
Der Støckner kann mit Hilfe dieses Spruchs bei einem Wesen, mit dem er sich sprachlich verständigen kann, einen Wunsch äußern, den dieses ihm gewähren muss. Dazu kniet er vor dem entsprechenden Wesen nieder, berührt den Boden mit dem Støck und kann dann einen Wunsch äußern, den der Betroffene mit allem ihm zur Verfügung stehenden Mitteln erfüllen muss, sofern dadurch nicht sein Leben gefährdet wird. Dem Betroffenen steht eine Willensprobe zu. *Kosten: 66 gAP.*

Grünstøck (Kf/Ch, 12)
Der Spruch Grünstøck wirkt auf ausgetrocknete oder kranke Pflanzen belebend. Dazu spricht der Støckner zunächst ein kurzes Gedicht zur Ehrung der Pflanzengeister, berührt mit seinem Støck die zu belebende Pflanze und bittet den Støck, dieser wieder Leben zu schenken. Die Pflanze erholt sich augenblicklich von ihrem schlechten Zustand. *Kosten: 3 gAP pro dm^3.*

Hørstøck (Kf/Hö, 11)
Diesen Spruch verwendet der Støckner um seine Hörfähigkeit zu steigern. Dazu legt der Støckner zunächst seine Hände an seine Ohren und berührt dann beide mit dem Støck Für eine Dauer von 10 min steigt sein Hö-Wert um 80 Prozentpunkte. *Kosten: 5 gAP.*

Intrusivstøck (Kf/Ge, 25)
Der Støckner kann mit Hilfe dieses Spruches durch Gestein oder Mauerwerk gehen. Dazu betastet der Støckner das Gestein oder Mauerwerk und berührt es mit seinem Støck. Dann kann er mit allem, was er am Körper trägt (also Kleidung und Ausrüstung genauso wie andere Lebewesen), durch das Gestein oder Mauerwerk hindurchgehen. Dabei zerschmelzt der Støckner sozusagen mit dem Gestein oder Mauerwerk, so dass keine Lücke entsteht, durch die man ihm folgen könnte. *Kosten: 10 gAP pro m.*

Kräuterstøck (Kf/Kf, 22)
Vorrausetzung zum Gelingen dieses Spruches ist, dass der Støckner Pflanzenreste des benötigten Krauts besitzt. Diese Pflanzenteile gibt er in einen lichtdichtes Gefäß, verschließt es und klopft dreimal mit dem Støck dagegen. In dem Gefäß wächst das von ihm benötigte Kraut innerhalb von 10 min heran. *Kosten: 15 gAP pro g.*

Kuchenstøck (Kf/Sm, 20)
Dieser Spruch wird häufig bei festlichen Gelegenheiten verwendet. Aus beliebigen rein pflanzlichen Zutaten kann ein leckerer Kuchen zubereitet werden. Dazu sammelt der Støckner verschiedenste, frisch geschnittene Pflanzenteile in einem feuerfesten Gefäß und hängt es über ein Feuer. Dann stellt er sich einen Kuchen vor und rührt mit dem Støck kurz in der Pflanzenmasse. Der gestøcknerte Kuchen entspricht im Gewicht dem der pflanzlichen Zutaten. *Kosten: 7 gAP pro Kilogramm.*

Lichtstøck (Kf/Se, 17)
Mit diesem Spruch kann ein Licht an der Stabspitze erschaffen werden. Dazu reibt der Støckner die Spitze des Støcks und bittet um Licht. Die Støckspitze leuchtet für 10 min in einem sehr hellen Licht ähnlich einer sehr hellen Lampe. *Kosten: 5 gAP.*

Liebstøckel (Kf/Ch, 22)
Liebstøckel verwendet der Støckner, wenn er die Beziehung zwischen sich und einem intelligenzbegabten Lebewesen für einen Tag positiv verändern möchte. Dazu lächelt der Støckner sein Opfer zunächst sehr freundlich an und macht ihm ein nettes Kompliment. Dann berührt er es mit seinem Støck und bittet diesen um die gewollte Wirkung. Sein Opfer hat die Möglichkeit, der Auswirkung des Spruches durch eine gelungene Wi-Probe zu entgehen. Es gibt vier verschiedene Stufen, welche Auswirkungen der Spruch haben kann.

1. Stufe: Der Støckner macht auf sein Opfer einen sehr sympathischen Eindruck. Das sorgt für eine gute Grundstimmung zwischen den beiden. *Kosten: 5 gAP.*
2. Stufe: Der Støckner wirkt auf sein Opfer nicht nur sehr sympathisch, sondern zudem sehr vertrauenswürdig. *Kosten: 10 gAP.*
3. Stufe: Wendet der Støckner diese Stufe an, dann erhält er in seinem Opfer einen guten Freund bzw. Freundin, der ihm vertraut und sich im Kampf auf sein Seite stellt. *Kosten: 17 gAP.*
4. Stufe: Das Opfer findet den Støckner sehr begehrenswert. *Kosten: 28gAP.*

Maskenstøck (Kf/Kl, 22)
Es ist möglich, intelligenzbegabten Lebewesen ein anderes Aussehen vorzutäuschen. Dazu stellt sich der Støckner das von ihm gewünschte Aussehen vor, berührt mit dem Støck sein Gesicht und bittet um die Maskierung. Jedem intelligenten Lebewesen bleibt nur die Möglichkeit einer Klugheitsprobe, um diese Illusion durchschauen zu können. *Kosten: 9 gAP für die illusorische Veränderung des Gesichts und 24 gAP für die illusorische Veränderung des gesamten Körpers.*

Mirrorstøck (Kf/Se, 19)
Dieser Spruch dient dazu, einen Spiegel zu generieren. Das ist ungemein hilfreich, um die Frisur zu überprüfen oder unauffällig einen Blick um die Ecke werfen zu können. Außerdem ist es möglich,

damit auf den Støckner gerichtete Magie abzulenken bzw. an den Absender zurückzuschicken. Zunächst haucht der Støckner die Spitze seines Støcks an und poliert ihn ein wenig mit einem Stück Stoff. Dann bittet er einen Spiegel zu erzeugen. Aus der Spitze des steigt Støcks ein feiner Nebel auf. Dieser Nebel verdichtet sich anschließend zu einer Scheibe mit einem 30 cm großem Durchmesser, deren Oberfläche auf einer Seite einem Spiegel gleicht. Diese schwebt in der Luft und kann dann von dem Støckner mit einfachen Befehlen wie „Hoch", „Runter", „Links", „Rechts", „Drehen" usw. gelenkt werden. *Kosten: 10 gAP; Wd: 5 min.*

Mondstråhlstøck (Kf/Ge, 22)
Dieser Spruch kann nur bei Mondlicht angewendet werden. Der Støckner leitet einen Strahl des Mondes um, der nun zu einer Art Brücke wird. Dazu wendet sich der Støckner zunächst dem Mond zu und ahmt den Ruf eines Wolfes nach, der den Mond anheult. Dann richtet er seinen Støck mit ausgestrecktem Arm in Richtung des Mondes und senkt in schließlich in die Richtung, in die er gehen will. Dabei bittet er um die Nutzung eines Mondstrahls. Ein Mondstrahl wird nun zum Støckner gelenkt und verdichtet sich zu einer zwei Meter breiten, weiß leuchtenden und sehr stabilen Brücke. Die Richtung des Strahls bestimmt der Støckner mit der Bewegung seines Støcks. *Kosten: 10 gAP pro 10 Meter, Wd: Bis zum Untergang des Mondes.*

Mundstøck (Kf/Hö, 19)
Der Støckner kann den Støck als Blasinstrument verwenden. Dazu muss er nicht musikalisch begabt sein. Er wählt den Klang eines bestimmten, ihm bekannten Blasinstruments und stellt sich eine Melodie vor. Dann berührt er den Støck mit seinen Lippen und beginnt zu pusten. *Kosten: 3 gAP, Wd: ein Lied.*

Netzstøck (Kf/Ge, 19)
Es ist möglich, mit Hilfe dieses Spruches ein Fangnetz zu generieren. Der Støckner schwenkt den Støck in Richtung des Gegners, als wolle er ein Netz über ihn werfen. Dann bittet er den Støck ein solches zu generieren. Der Gegner wird in einem Netz gefangen genommen, das sich immer weiter zusammenzieht, je mehr er sich dagegen wehrt. Der Gegner kann aber das Netz mit Kraftakt (Erschwernis 5) zerreißen. *Kosten: 9 gAP, Wd. 3 KR.*

Nordstøck (Kf/Kl, 16)
Dieser Spruch ermöglicht es dem Støckner, stets angeben zu können, wo Norden liegt. Und das unabhängig davon, ob er sich unter freiem Himmel aufhält oder nicht. Der Støckner nimmt dazu den Støck in die Hand und streckt seinen Arm über den Kopf aus. Dann dreht er sich einmal im Kreis und bittet darum, dass ihn der Støck Richtung Norden weisen solle. Der Støckner öffnet nun die Hand, der Støck dreht sich und die Støckspitze richtet sich in Richtung Norden. *Kosten: 3 gAP.*

Opferstøck (Kf/Ko, 17)
Diese Støckbitte wird dazu gebraucht um LE-Punkte von einem Lebewesen auf ein anderes zu übertragen. Vorraussetzung dazu ist, dass der Spender dies freiwillig tut. Will der Støckner eigene LE-Punkte übertragen, berührt er das andere Lebewesen mit dem Støck und bittet um die Übertragung. Er kann LE von irgendeiner seiner Körperregionen auf irgendeine seiner Wahl des zu Behandelnden übertragen. Will ein anderer seine LE opfern, so muss der Støckner die gewählte Körperregion des Spenders und die des Empfängers gleichzeitig mit dem Støck berühren. Der Spender bittet dann um die Übertragung der Lebensenergie. Die Lebensenergie des Spenders wird später den Regeln entsprechend regeneriert. *Kosten: 1 gAP/1 LE.*

Panikstøck (Kf/Wa, 16)
Dieser Spruch kann gegen jedes fühlende Wesen gerichtet werden. Dazu schneidet der Støckner seinem Opfer eine Grimasse und zeigt mit dem Støck auf ihn. Dann bittet er den Støck, sein Opfer möge solche Panik empfinden. Dem Gegner steht eine Wi-Probe zu. Bei Gelingen des Spruches, gerät das Opfer völlig in Panik und ist nicht mehr in der Lage, sich auf die gegenwärtige Situation zu konzentrieren. Seine Kampfwerte werden halbiert und seine Magiesprüche versagen. Außerdem wird er – sollte er bei der Probe auf Selbstbeherrschung ebenfalls versagen – versuchen zu fliehen. *Kosten: 12 gAP.*

Quasselstøck (Kf/Kl, 22)
Mit Hilfe dieses Spruches ist es dem Støckner möglich, eine Unterhaltung über eine Entfernung bis zu 2000 m zu führen. Dazu wird der Støck an einem Ort zurückgelassen oder mit Hilfe des Spruches Wanderstøck dorthin beordert. Der Støckner bedeckt nun seine Augen mit seinen Händen, bewegt seinen Oberköper während der gesamten Spruchdauer rhythmisch vor und zurück und spricht seine Bitte an seinen Støck aus. Der Støckner kann nun hören, was im Umkreis des Støcks geschieht (entsprechend der Hörfähigkeit des Støckners) und kann außerdem seine Stimme dort erklingen lassen. *Kosten: 15 gAP/30 min.*

Rohrstøck (Kf/Fi, 19)
Der Støck bietet ein prima Versteck für kleine Gegenstände, die höchstens 3 cm dick und 80 cm lang sein dürfen. Der Støckner schlägt drei Mal mit dem Støck auf den Gegenstand und bittet darum, dass er diesen aufnimmt. In dem Støck entsteht nun ein Hohlraum, in dem etwas untergebracht werden kann. Die Öffnung schließt sich, wenn der Støckner beide Enden mit den Handflächen bedeckt. Dann erreicht der Støck auch wieder seine ursprüngliche Größe. Dass ein Gegenstand im Støck eingeschlossen ist, ist von außen nicht sichtbar. *Kosten: 6 gAP.*

Will der Støckner nun den Gegenstand aus dem Støck wieder herausholen, schüttelt er ihn kräftig, deckt dann die Enden wiederum mit den Handflä-

chen ab und bittet um die Herausgabe des Gegenstandes (Talentprobe). Dann verändert sich der Støck wieder so, dass der Støckner den Inhalt entnehmen kann. Legt er wiederum seine Hände auf die Enden, verwandelt sich der Støck zurück. *Kosten: 3 gAP.*

Rosenstøck (Kf/Fi, 22)
Der Støckner kann eine mit Dornen bewachsene Rosenhecke auf jedem beliebigen Boden wachsen lassen. Dazu schließt er die Augen, singt ein kurzes Lied, berührt die Stelle, an der die Rosen wachsen sollen, mit dem Støck und bittet um Rosen. An der bezeichneten Stelle wächst eine Rosenhecke empor. Der Støckner kann durch entsprechende Bewegungen seines Støcks das Wachstum bezüglich Höhe und Breite lenken. Eine solche Rosenstøckhecke kann nicht zerstört werden. Nur dem Støckner selbst ist es möglich, durch die Hecke hindurchzugehen. Andere Lebewesen, die dies versuchen, werden darin stecken bleiben. Nur durch eine gelungene Körperkraftprobe können sie sich befreien, werden aber trotzdem niemals hindurch gelangen. Eine Gebietentzauberung lässt die Rosenhecke aber verdorren und durchlässig werden. *Kosten: 15 gAP pro qm, Wd: 100 Jahre.*

Routingstøck (Kf/Kl, 19)
Der Routingstøckspruch erleichtert dem Støckner die Orientierung. Dazu dreht sich der Støckner dreimal um die eigene Achse und tippt dann dreimal mit dem Støck auf den Boden. Er erhält so den Überblick über seine Umgebung und braucht keine weiteren Orientierungsproben ablegen. Erkenntnisse, die er während der Wirkungsdauer gewonnen hat, bleiben erhalten. *Kosten: 10 gAP, Wd: 1 h.*

Salzstøck (Kf/Kf, 9)
Mit dieser Støckbitte kann jedes beliebige Lebewesen zu einer Salzfigur erstarren lassen. Der Støckner wirft dazu etwas Salz auf das anvisierte Opfer, berührt es mit seinem Støck und bittet um die Erfüllung des Spruches. Das Opfer erstarrt augenblicklich. *Kosten: 20 gAP für Wd: 1 h, 70 gAP für permanente Wirkung.*

Schockstøck (Kf/Ko, 16)
Wer mit diesem Spruch belegt wurde, wird in einen Schockzustand versetzt, der ihn für fünf Kampfrunden völlig wehrlos macht. Der Støckner ruft geistigen Schock hervor, in dem er sein Opfer böse anguckt und dazu „Buh“ sagt. Das Opfer kann sich durch Wi-Probe wehren. Gelingt der Spruch, gerät das Opfer in einen Schockzustand und ist für die Dauer von fünf Kampfrunden total orientierungs- und wehrlos. *Kosten: 6 gAP, Wd: 5 KR.*

Schraubstøck (Kf/Fi, 19)
Ein beliebiger Gegenstand kann unverrückbar mit seinem gegenwärtigen Standort verbunden werden. Dazu nimmt der Støckner den Støck fest in die Hand und dreht dabei einmal das Handgelenk hin und her. Mit dem Støck berührt er den Gegenstand und bittet um die Erfüllung des Spruches. Der Gegenstand kann dann für 24 Stunden nicht wegbewegt werden, es sei denn der Støckner selbst macht den Spruch rückgängig (Talentprobe). *Kosten: 3 gAP pro Minute, Wd: 24 h.*

Schutzstøck (Kf/Ko, 19)
Der Støckner kann seinen Støck dazu verwenden, ein Gebiet von 5 x 5 Metern gegen das Eindringen jeglicher Kreaturen und Anwendung von Magie zu schützen. Dazu streichelt der Støckner zunächst seinen Støck und stellt sich in das Zentrum des Gebietes, das geschützt werden soll. Dann bittet er den Støck mit den Worten „Støck pass auf“ um das Schützen des Gebietes. *Kosten: 6 gAP pro Stunde.*

Sehstøck (Kf/Se, 19)
Analog zum Aufstøckspruch Hørstøck kann der Støckner auch sein Sehvermögen verbessern. Er legt zunächst seine Hände auf seine Augen und berührt dann diese mit dem Støck. Der Se-Wert steigt für eine Dauer von 30 Minuten um 80 Prozentpunkte. *Kosten: 3 gAP, Wd: 30 min.*

Snobstøck (Kf/Ch, 22)
Dieser Spruch ist dazu geeignet, in anderen intelligenzbegabten Lebewesen die Überzeugung zu erschaffen, sie seien zu gut für ihre augenblickliche und/oder angestrebte Tätigkeit und wollten unbedingt eine andere finden. Dazu macht der Støckner zunächst eine ziemlich einschleimende, dem Spruch entsprechende Bemerkung, zeigt kurz mit dem Støck auf das Opfer und bittet den Støck um Snobstøck. *Kosten: 9 gAP, Wd: 24 h.*

Spinnenstøck (Kf/Ge, 19)
Durch diesen Spruch wird es möglich, an Wänden oder Decken entlang zu laufen oder zu kriechen ohne dabei abzustürzen. Dazu reibt sich der Støckner zunächst die Hände während er gleichzeitig mit den Füßen scharrt. Dann berührt er seine Beine und Hände mit dem Støck und äußert seine Støckbitte. *Kosten: 3 gAP pro 10 min.*

Spitzelstøck (Kf/Kl, 22)
Dieser Spruch macht es möglich, ein Gebiet durch den Støck ausspionieren zu lassen. Dazu berührt man mit dem Støck zunächst seine Augen und Ohren und bittet den Støck, nun stellvertretend für ihn selbst Augen und Ohren zu sein (1. Talentprobe). Der Støck wird nun an der zu überwachenden Stelle aufgestellt bzw. mit Hilfe von Wanderstøck dorthin beordert.
Später kann der Støckner Fragen an den Støck stellen, die mit ja oder nein beantwortet werden können. Dazu nimmt er den Støck in die Hand und hält ihn senkrecht vor sich hin. Er bittet den Støck um die Beantwortung seiner Fragen (2. Talentprobe). Bei einer positiven Antwort neigt sich der Støck nach vorn dem Støckner hin, bei einer negativen neigt er sich nach hinten vom Støckner weg. Nach der fünften negativ beantworteten Frage, wird der Spruch automatisch abgebrochen. *Kosten: 9 gAP für das Wachen pro Stunde und weitere 3 gAP für jede beantwortete Frage.*

Støckbrot (Kf/Sm, 13)
Der Støck kann auch zur Herstellung von sehr leckerem Brot verwendet werden. Dazu hält man zunächst die Spitze des Støcks in ein Feuer und bittet um Støckbrot. Dann bildet sich um den Støck herum frischer Brotteig, welchen man dann über dem Feuer rösten kann. *Kosten: 3 gAP.*

Støckdrøge (Kf/Fi, 16)
Der Støckner kann einem beliebigen Gegenstand durch magisches Trocknen das Wasser entziehen. Dadurch bleiben z.B. Lebensmittel länger haltbar. Der Støckner nimmt den Gegenstand und wirft ihn sechsmal in die Luft. Dann berührt er ihn mit seinem Støck und spricht seine Bitte aus. *Kosten: 3 gAP pro kg.*

Støckeln (Kf/Fi, 9)
Støckeln ist eine magische Kunstfertigkeit, mit Hilfe derer der Støckner Schnitzarbeiten erstellen kann. Er kann entweder hölzerne Gegenstände mit Verzierungen, Schrift, Runen oder bildlichen Darstellungen versehen oder kleine Gegenstände aus Holz herstellen. Dies funktioniert bei jedem normalen Holz genauso wie bei Støckholz. Um das Schnitzwerk zu erstellen, streichelt der Støckner über das zu bearbeitende Holz, stellt sich das zu erstellende Schnitzwerk bildlich vor und tippt mit seinem Støck dagegen. Innerhalb von einer Minute entsteht das erwünschte Ergebnis. *Kosten: 3 gAP pro dm^2 bearbeiteter Fläche bzw. 12 gAP pro dm^3 für die Erstellung eines Gegenstandes, Wd: permanent.*

Støckelschuh (Kf/Ge, 19)
Der Støckner kann diesen Spruch sowohl auf männliche wie auch auf weibliche intelligenzbegabte Lebewesen anwenden. Dazu stellt er sich auf die Zehenspitzen und berührt mit dem Støck die Füße der betreffenden Person. Gelingt die Støckbitte werden sich geschlechtsspezifische Auswirkungen einstellen.

- Männer verlieren die Kontrolle über ihre Füße und müssen alle 5 m eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Gelingt diese nicht, stürzen sie zu Boden. Dabei sehen sie grundsätzlich lächerlich aus und der Ch-Wert wird halbiert.
- Frauen wirken sehr viel eleganter und ihr Ch-Wert wird vervierfacht. Außerdem steigt ihre sexuelle Ausstrahlung. Alle Männer der Umgebung starren sie unwillkürlich an.
- Ist die betreffende Person homosexuell oder ein Zwitter, entscheidet der Würfel, welche Auswirkungen der Spruch hat. Gerade weiblich, ungerade männlich.

Kosten: 6 gAP.

Støcken lassen (Kf/Kl, 19)
Dieser Spruch sorgt für die Verstärkung einer bereits vorhandenen Eigenschaft eines intelligenzbegabten Wesens. Man denke an stocksteif, stockschwul, stocknüchtern, stockbesoffen, stockheiser, stocksauer und so weiter. Der Støckner stellt pantomimisch dar, was verstärkt werden soll. Dann berührt er das Wesen mit seinem Støck und bittet den Støck um die gewünschte Wirkung. Die Eigenschaft des Betroffenen wird zehnfach verstärkt. Allerdings steht dem Betroffenen eine Willensprobe zu, wenn er bemerkt, was der Støckner vorhat. *Kosten: 9 gAP.*

Støckenpferd (Kf/Ko, 19)
Støckenpferd ermöglicht einem Støckner seine eigene Schnelligkeit oder die eines anderen Wesens zu verdreifachen. Dazu hält er zunächst den Støck zwischen seine Beine, als wolle er sich darauf setzen und ruft dazu „Støckehüh". Wenn er nun seine eigene Geschwindigkeit erhöhen will, bittet er den Støck um Støckenpferd. Will er einem anderen Wesen eine erhöhte Geschwindigkeit verschaffen, so muss er es berühren, bevor er um die entsprechende Wirkung bittet. Gelingt es, kann er bzw. das betreffende Wesen sich in dreifacher Geschwindigkeit fortbewegen. *Kosten: 6 gAP pro Stunde.*

Støckente (Kf/Ch, 22)
Dieser Spruch wird in zwei verschiedenen Varianten verwendet. Der Støckner lernt stets beide zusammen.

1. Der Støckner kann eine Støckente dermaßen vergrößern, dass auf ihrem Rücken der Støckner und maximal ein weiteres Lebewesen mit gleicher Körpergröße wie er selbst Platz findet. Dazu macht er zunächst Bewegungen mit seinen Armen, als wolle er fliegen und berührt die Stockente mit seinem Støck. Die Stockente wächst innerhalb von drei Minuten auf die gewünschte Größe und er kann auf den Rücken der Stockente klettern. Der Støckner benutzt nun die Stockente als Flugtier, wobei diese den Befehlen des Støckners gehorcht. *Kosten: 12 gAP pro Stunde.*

Kampfwerte: riesige Støckente

Aw	**1W6**	Pw	1 W6	Fw	-
TP	1 W6	LE	1 W6+5	Sn	2 W20 +10
kA	1 W20+5	GA	1 W20+5	RS	1

2. Der Støckner ist in der Lage eine in seiner Nähe befindenden Stockente seinen Willen aufzuzwingen. Das körperliche Ritual besteht in einem speziellen Tanz, dem sogenannten Ententanz. (Kleiner Tipp des erfahrenen Støckners Donald Douglas: Eine unerfahrene Stockente reagiert häufig erschrocken auf dieses Ritual und wird daher zu fliehen versuchen. Dies lässt sich verhindern, wenn man beispielsweise zunächst den Spruch Trømmelstøck oder ähnliches anwendet.) Dann berührt er die Stockente mit dem Støck und bittet darum, der Stockente befehlen zu dürfen. Er kann ihr einen Befehl geben, den die Stockente befolgen muss. *Kosten: 3 gAP pro Befehlswort.*

Kampfwerte: natürliche Støckente

Aw	1 W6	Pw	1 W6	Fw	-
TP	1 W6	LE	1 W6+5	Sn	2 W20+10
kA	1 W20 +5	GA	1 W20+5	RS	1

Støckfinster (Kf/Se, 19)
Mit diesem Spruch kann der Støckner ein Gebiet mit vollständiger Dunkelheit belegen. Dazu schreitet der Støckner den Grundriss des entsprechenden Gebietes ab, berührt dabei mit seinem Støck den Boden und bittet um Dunkelheit. Das Gebiet wird vollständig verdunkelt. Ein Lebewesen, das sich innerhalb dieses Gebiets befindet, kann ganz normal heraussehen, aber innerhalb des Gebiets nichts erkennen. Von außen ist es selbstverständlich auch nicht möglich hineinzusehen. Ein Erhellen mit natürlichen oder magischen Lichtquellen ist nicht möglich. Charaktere, die aus der Dunkelheit heraus kämpfen erhalten einen Bonus von +10 auf den AGw. *Kosten: 9 gAP pro Kubikmeter.*

Støckfisch (Kf/Kl, 12)
Mit dem Spruch ist Unterwasseratmung möglich. Der Støckner hält sich die Nase zu und berührt mit seinem Stock entweder sich oder die Zielperson. Darauf können verzauberte Personen sich 30 Min. Unterwasser ohne Luft bewegen. *Kosten: 9 gAP pro 30 Minuten.*

Alte Version:
Dieser Spruch kann auf jedes bzw. in jedem Gewässer angewendet werden, das für den Støckfisch groß genug ist. Dazu führt der Støckner zunächst drei Schwimmzüge mit den Armen durch (das kann wiederum im Wasser oder auch wie Trockenschwimmübungen außerhalb des Wassers geschehen). Dann taucht er seinen Støck in das Wasser und bittet um Støckfisch. Dabei stellt sich der Støckner vor, wie groß der Støckfisch bzw. die Støckfische sein sollen. Es sind drei verschiedene Größen möglich, die aber allesamt ziemlich unangenehm werden können, weil sie sehr spitze Zähne haben. Der Støckner steht mit den Støckfischen geistig in Verbindung, so dass diese seinem Willen folgen.

- Kleinstøckfische sind zehn Zentimeter lang und haben eine mattgoldene Farbe. Die gestøcknerte Menge wird mit 1W10+2 ermittelt. Die ermittelten Kampfwerte gelten für alle gleichzeitig gestøcknerten Kleinstøckfische. *Kosten: 12 gAP.*

Kampfwerte: Kleinstøckfisch

Aw	3 W6+3	Pw	3 W6	Fw	-
TP	1 W6 +6	LE	2 W10	Sn	3 W20
kA	2 W10+20	gA	1 W20	RS	4

- Mittelstøckfische sind ein Meter lang und haben eine grünblaue Färbung. Die gestøcknerte Menge wird mit 1W4+2 ermittelt. Die ermittelten Kampfwerte gelten für alle gleichzeitig gestøcknerten Mittelstøckfische. *Kosten: 24 gAP.*

Kampfwerte: Mittelstøckfisch

Aw	2 W6+6	Pw	2 W6+3	Fw	-
TP	2 W6+3	LE	2 W20	Sn	3 W20
kA	4 W30+30	gA	1 W20+10	RS	8

- Großstøckfische sind 10 Meter lang und haben eine silberblaue Farbe. Dabei wird ein Großstøckfisch gestøcknert, der aber in jeder KR zweimal angreifen kann. *Kosten: 36 gAP.*

Kampfwerte: Großstøckfisch

Aw	2 W6+3	Pw	2 W6	Fw	-
TP	4 W6 +3	LE	3 W20+10	Sn	3 W20
kA	7W30+100	gA	2 W20+10	RS	16

Støckholm (Kf/Ge, 22)
Støckholm dient dazu eine normale Bodenfläche in eine von einem Wassergraben umgebene Insel umzuwandeln. Dazu stellt sich der Støckner in die Mitte der zu støcknernde Inselfläche, benetzt seinen Støck mit Wasser, dreht ihn dreimal schnell über seinem Kopf im Kreis herum. Dann berührt er mit dem Støck den Boden und bittet darum, dass Wasser die Fläche umfließen möge. Innerhalb von einer Minute bildet sich eine kreisrunde Insel mit 10 Metern Durchmessern, um die ein fünf Meter tiefer und 10 Meter breiter in sich geschlossener und mit Wasser gefüllter Graben ist. In diesem Graben herrscht jeglicher Logik zum Trotz eine relativ hohe Fließgeschwindigkeit, so dass jeder, der ihn durchschwimmen möchte, eine um 7 erschwerte Schwimmen-Probe ablegen muss. Wird dieser Spruch nicht erneuert, dann sickert nach einer Stunde das Wasser wieder in den Boden ein. *Kosten: 25 gAP für die Erstellung und 6 gAP pro Stunde Erhaltung.*

Støckholz aus dem Sack (Kf/Re, 9)
Dies ist ein Spruch, der es dem Støckner ermöglicht, seinen Gegner verknüppeln zu lassen ohne selbst handgreiflich werden zu müssen. Dazu benötigt er ein Støckholz, das er in einem Sack oder etwas Vergleichbaren aufbewahrt. Um den Spruch auszuführen, dreht sich der Støckner einmal um seine eigene Achse und stößt einen Kampfschrei aus. Dann berührt er mit seinem Støck den Sack, und spricht „Støckholz aus dem Sack". Ein Støckholz verlässt den Sack und knüppelt auf den Gegner ein. Dabei erhält dieser 1W6+3 LE Schaden pro Knüppelschlag (getroffenes Körperteil nach Körpertabelle). Mit dem Satz: Støckholz in den Sack" beendet der Støckner den Spruch und das Støckholz kehrt in den Sack zurück. Es ist möglich mehrere Støckhölzer gleichzeitig zu beherrschen. *Kosten: 6 gAP pro Kampfrunde.*

Støckig werden (Kf/Ge, 19)
Mit diesem Spruch können Textilien und Lederwaren gleich welcher Qualität brüchig und morsch gestøckt werden. Dazu wirft der Støckner einen bösen Blick auf das Stück, berührt es mit seinem Støck und bittet um die Zerstörung des Stücks. Das

Textilstück wird brüchig und zerfällt bei der geringsten Berührung. *Kosten 6 gAP.*

Støckmaß (Kf/Kl, 29)
Mit Hilfe dieses Spruches kann ein Støckner die Eigenschaften eines beliebigen Gegenstandes wie Größe, Material, Alter, Eigentümer und magische Eigenschaften erfahren. Dazu trommelt er zunächst mit den Fingern seiner rechten Hand auf den Gegenstand, berührt ihn mit seinem Støck und fragt nach den Eigenschaften des Gegenstandes. Er kann fünf Fragen zu dem Gegenstand stellen, deren Antworten ihm dann in Form einer kurzen Vision offenbart werden. *Kosten: 15 gAP pro Frage.*

Støckrose (Kf/Fi, 13)
Der Spruch heißt zwar Støckrose, funktioniert aber auch mit jeder anderen blühenden Pflanze. Dazu taucht der Støckner seinen Støck zunächst in etwas Wasser und anschließend in etwas Erde. Dann nimmt er eine Seite des Støcks fest in beide Hände und bittet um das Wachsen einer bestimmten Pflanze. An der Støckspitze wächst ein Stängel mit einer Blüte der von ihm gewünschten Pflanze. *Kosten: 6 gAP.*

Støckruf (Kf/Kf, 16)
Befindet sich der Støck an einem anderen Ort als der Støckner selbst, kann er ihn mit Hilfe des Støckrufes zu sich hin beordern. Der Støckner streckt seine Hände vor sich aus und stößt einen Lockruf aus. (Dieser Lockruf ist sehr individuell und von Støckner zu Støckner unterschiedlich. Daher hat man von „Putt, putt, putt“ über „Miez, miez“ zu „Komm, mein Støck, komm“ schon alles gehört.) Liegen keine unüberwindlichen Hindernisse den Weg zwischen Støck und Støckner, schwebt der Støck zu seinem Støckner und legt sich in seine Hände. *Kosten: 3 gAP pro km.*

Støckschild (Kf/Ko, 21)
Es ist dem Støckner mittels dieses Spruchs möglich, einen magischen Schutzschild zu erschaffen. Dazu streichelt er zärtlich seinen Stock, bittet um das Schutzschild. Um seinen Støck herum wird jetzt ein magischer Schutzschild von 200 x 200 cm^2 geschaffen. Rüstungsschutz +12. *Kosten: 6 gAP pro ½ h., je 1qm größer 15 gAP*

Støckschirm (Kf/Ko, 19)
Eine weitere Möglichkeit einen magischen Schutz zu erhalten ist Støckschirm. Dazu hält der Støckner seinen Støck senkrecht über sich und bittet um Støckschirm. Nun wird er gegen Regen, Sonne, Staub, Gas und ähnliches geschützt. Rüstungsschutz +3. *Kosten 3 gAP pro 1 h.*

Støckwesen (Kf/Kf, 28)
Aus einem mit Støckausschlag geschaffenen Støckholz kann ein hölzernes Wesen geschaffen werden, welches dem Willen des Støckners unterstellt ist. Dazu treibt der Støck das Støckholz zehn Zentimeter tief in den Erdboden. Dann ritzt er sich mit einem Messer in die eigene Haut und beträufelt das Støckholz mit seinem Blut. Er berührt nun das Støckholz mit seinem Støck und bittet um die Erschaffung Støckwesens. Das Støckholz verwandelt sich innerhalb von einer Stunde in ein hölzernes Wesen, das in der Form dem Støckner gleicht und 100 cm groß ist. Diesem Støckwesen kann der Støckner nun einen Befehl geben. Das Støckwesen wird solange existieren, bis es den Befehl erfüllt hat oder der Støckner den Spruch beendet (Talentprobe). Bei Erfüllung des Befehls zerfällt das Støckwesen zu Asche. *Kosten: 20 gAP für die Erschaffung und 10 gAP für jeden Tag seiner Existenz.*

Kampfwerte: Støckwesen

Aw	8	Pw	2	Fw	3
TP	1W6-3	LE	1W4+2	Sn	40
kA	2W20+5	gA	1W6+1	RS	1

Suchstøck (Kf/Se, 19)
Auch dieser Spruch hat zwei Varianten, die der Støckner stets zusammen erlernt.

- Die erste Variante dient dazu, verlorenen oder gestohlenen Besitz des Støckners wieder zu finden. Dazu stellt sich der Støckner zunächst den Gegenstand vor, den er suchen will. Dann bittet er den Støck darum, seinen Besitz wieder zu finden. Der Støckner hat eine kurze Vision, in der ihm gezeigt wird, wo sein Besitz gerade ist und wie er dort hin gelangen kann. *Kosten: 3 gAP.*
- Die zweite Variante dient dazu bestimmte Lebewesen zu finden. Dazu braucht der Støckner allerdings einen Gegenstand, mit dem dieses Lebewesen in Berührung gekommen ist. Der Støckner berührt den dazu gehörenden Gegenstand mit seinem Støck und bittet ihn, das entsprechende Lebewesen zu finden Der Støckner hat wiederum eine Vision, in der ihm gezeigt wird, wo das Lebewesen gerade ist und wie er dort hin gelangen kann. *Kosten: 21 gAP.*

Sumpfstøck (Kf/Ge, 22)
Auch diesen Spruch erlernt der Støckner in zwei Variationen.

- Es ist möglich, einen festen Boden derart versumpfen zu lassen, dass Gegenstände und Lebwesen darin versinken. Dazu lässt der Støckner zunächst seine mit den Handflächen nach unten gerichteten Hände mit weitausholenden Bewegungen in der Luft über den Boden kreisen, tippt dann mit dem Støck dreimal auf den Boden und zeigt dann auf die Stelle hin, die versumpft werden soll. Er bittet den Støck, dieser möge den Boden versumpfen lassen. Der Boden wird innerhalb der folgenden fünf Kampfrunden immer mehr an Festigkeit verlieren. Schließlich versinkt alles, was schwerer als 10 kg ist, im Boden. *Kosten: 3 gAP pro m^2, Wd: 6 h.*
- Der Støckner kann unter zu Hilfenahme dieser Spruchvariante problemlos in einem Sumpfgebiet stehen bzw. dieses überqueren, ohne einzusinken. Lediglich seine maximale Schnelligkeit wird um ¼ reduziert. Außerdem ist es möglich, diesen Spruch auch auf andere Lebewesen oder auch

Gegenstände anzuwenden. Dazu macht der Støckner kreisende Bewegungen mit seinen Händen über dem Boden und berührt anschließend sich und den oder das, auf den der Spruch wirken soll mit dem Støck. Dann bittet er den Støck um die gewünschte Wirkung. *Kosten: 6 gAP pro Lebewesen oder Gegenstand, Wd: 6 h.*

Taktstøck (Kf/Kl, 19)
Diesen Spruch verwendet der Støckner, wenn er wissen will, wie er sich den gesellschaftlichen Regeln korrekt verhalten muss. Dazu verbeugt er sich zunächst in alle Himmelsrichtungen, hält den Støck an beiden Enden fest und bittet darum, ein besseres Taktgefühl zu bekommen. Bei Gelingen sind weitere Proben für Talente wie Rassenkenntnis, Etikette, Körpersprache lesen und Rhetorik für eine Dauer von 30 min unnötig, jede dieser möglichen Proben gilt automatisch als sehr gut bestanden. *Kosten: 6 gAP, Wd: 30 min.*

Tarnstøck (Kf/Ge, 23)
Mit diesem Spruch kann sich der Støckner so an seine Umgebung anpassen, dass er nicht mehr gesehen werden kann. Dazu duckt er sich dicht auf den Boden, berührt erst ihn und dann sich mit dem Støck und bittet diesen um eine gute Tarnung. Wie ein Chamäleon passt sich der Støckner nun an seine Umgebung an und kann dabei sogar ½ seiner normalen Geschwindigkeit zurücklegen, sonst endet der Chamäleoneffekt. *Kosten: 6 gAP, Wd: 10 min.*

Trømmelstøck (Kf/Hö, 22)
Mit diesem Spruch kann der Støckner eine Melodie erschaffen, die alle Lebewesen in einem Umkreis von 10 Meter in seinen Bann versetzt, so dass diese nur noch der Melodie horchen und dabei ihre eigentlichen Handlungen unterbrechen. Dazu trommelt der Støckner mit beiden Händen kurz auf den Støck und bittet ihn um die Støckmelodie. Nun erklingt für die vierfache Dauer seines Kf-Wertes in Sekunden seine Trommelstøckmelodie. Um sich dieser Wirkung zu entziehen, bleibt den Opfern nur eine Wi-Probe, sofern diese die Vorbereitungen des Støckners beobachten und richtig deuten konnten. *Kosten: 9 gAP.*

Über Støck und Stein (Kf/Ge, 19)
Über Støck und Stein ist ein Spruch, der es dem Støckner erlaubt ohne Einschränkungen eine sehr unwegsame Strecke mit einem Gefälle bis zu 80 Grad mühelos zu überwinden. Dazu kniet er sich zunächst nieder und küsst den Boden. Dabei berührt er den Boden mit seinen Støck und bittet um eine einfache Überquerung. *Kosten: 6 gAP pro km, Wd: 1 h.*

Verstøcken (Kf/Wi, 27)
Ein intelligenzbegabtes Lebewesen wird so beeinflusst, dass es nicht in der Lage ist, über ein bestimmtes Thema zu sprechen. Dazu legt der Støckner zunächst einen Finger an seinen Mund und stößt ein zischendes Geräusch aus. Dann berührt er das betreffende Lebewesen mit seinem Støck und formuliert seine Bitte. Gelingt die Talentprobe und misslingt dem Betroffenen seine Wi-Probe, ist es dem Betroffenen nicht mehr möglich über das entsprechende Thema zu reden. *Kosten: 30 gAP, Wd: permanent.*

Wachsstøck (Kf/Kf, 26)
Der Støckner ist in der Lage mit Hilfe dieses Spruches seine Körpergröße und damit auch seine Körperkraft zu verändern. Dazu nimmt er zunächst den Støck in beide Hände. Will er größer werden, stellt er sich auf die Zehenspitzen und streckt seine Hände mitsamt dem Støck in die Höhe. Will er kleiner werden, kauert er sich hin und presst den Støck auf den Boden. Seine Støckbitte richtet sich dabei natürlich danach, wie groß oder klein er werden möchte. Gelingt die Talentprobe, so wächst oder schrumpft er um den erbetenden Wert. Im selben Maß verändert sich auch seine Körperkraft. Steigt also seine Größe um 10cm, dann steigt auch die Körperkraft um 4. Schrumpft er aber um 10cm, dann wird auch die Körperkraft dementsprechend geringer. *Kosten: 12 gAP pro 1 0cm, Wd: 1 h.*

Waffenstøck (Kf/Ge, 19)
Waffenstøck wird bei Waffen- oder Rüstungsteilen angewendet. Dazu nimmt man das Waffen- oder Rüstungsteil, das verbessert werden soll und streicht viermal darüber. Dann berührt man es mit dem Støck und bittet um eine Verbesserung des jeweiligen Stücks. Die Waffe wird um 50 % erhöht. *Kosten: 6 gAP bei der ersten Anwendung auf ein Teil, 18 gAP bei der zweiten, 54 gAP bei der dritten und so weiter.*

Wanderstøck (Kf/Kf, 19)
Es ist möglich, den Støck zu einem dem Støckner bekannten Ort hinzuschicken. Dazu legt der Støckner den Støck lose auf seine Handfläche und stampft sechsmal heftig mit seinen Füßen auf. Dann stellt sich den entsprechenden Ort vor und bittet den Støck sich dorthin zu begeben.
Der Støck verschwindet augenblicklich nach 5 Sekunden an dem entsprechenden Ort. *Kosten: 9 gAP pro km.*

Wasserstøck (Kf/Ge, 19)
Der Støck wird auf den Boden gelegt und ein ritueller Tanz um ihn herum ausgeübt. Dazu bittet der Støckner im Gesang um Wasser. Ist in einer Umgebung von 2 km Umkreis und bis zu einer Tiefe von 5 m Wasser vorhanden, erhebt sich der Støck, schwebt zu der entsprechenden Stelle hinüber. Liegt die Wasserquelle unterirdisch, klopft der Stock auf die Erdoberfläche und ein kleines Rinnsal wasser erscheint. *Kosten: 6 gAP pro km.*

Weinstøck (Kf/Sm, 19)
Der Støck kann dazu verwendet werden, um aus Wasser Wein herzustellen. Dazu gibt man das Wasser in ein Gefäß, berührt dieses mit dem Støck und bittet um die Wandlung von Wasser in Wein. *Kosten: 3 gAP/Liter für Tafelwein, 6 gAP/Liter für*

Qualitätswein, 9 gAP/Liter für guten Wein mit Blubberblasen.

Würzstøck (Kf/Sm, 13)
Dieser Spruch wird gerne verwendet, um fade oder schlecht schmeckende Nahrung aufzupeppen. Dazu nimmt der Støckner ein fertig zubereitetes Essen, probiert es und stellt sich vor, welche Maßnahmen von Nöten wären, um den Geschmack wie gewünscht zu verändern. Dann berührt er es mit seinem Støck und bittet ihn, das Essen entsprechend seinen Vorstellungen zu ändern. *Kosten: 3 gAP pro Portion.*

Wurzelstøck (Kf/Ge, 19)
Dieser Spruch dient dazu, ein Lebewesen mit dem Boden zu verwurzeln. Dazu dreht der Støckner zunächst den Støck zwischen seinen Handflächen dreimal hin und her und berührt danach das betreffende Lebewesen mit dem Støck. Dann bittet er um das Verwurzeln des Lebewesens mit dem Boden. Gelingt die Talentprobe, dann wachsen augenblicklich aus dem entsprechenden Lebewesen Wurzeln heraus, die es fest mit dem Boden verbinden. Dabei ist es vollkommen gleichgültig, wie der Boden beschaffen ist. Der Støckner kann diesen Spruch natürlich auch auf sich selbst anwenden, wenn er das für notwendig hält. Mit einer um 5 Punkte erleichterten Talentprobe kann er die Wirkung vorzeitig wieder aufheben. Die Wurzeln verschwinden und hinterlassen keinerlei Spuren im Boden. *Kosten: 12 gAP, Wd: 1 h.*

Zeitstøck (Kf/Kl, 29)
Mit Hilfe dieses Spruches kann der Støckner die Zeit anhalten. Dazu fasste der Støckner mit einer Hand an ein Ende des Støcks und lässt ihn wie ein Pendel hin und her schwingen. Währenddessen spricht er seine Støckbitte. Die Zeit steht still, sobald er die Pendelbewegung abbricht und nur der Støckner selbst kann agieren. *Kosten: 15 gAP pro KR.*

5.9 Die Magie des Nomagikers

5.8.1 Die Quelle der Macht
5.8.2 Was ist Nomagik?
5.8.3 Ausbildung eines Nomagikers
5.8.4 Anwendung der Nomagik
5.8.5 Worte der Macht
5.8.6 Zeremonien der Verknüpfung
5.8.7 Erlernen neuer Worte der Macht

5.9.1 Die Quelle der Macht

Die Nomagiker sind eine recht seltene Klasse auf Orota. Die Loge der Nomagiker entstand ursprünglich aus den Tempeln des Urgottes *Orotan*, der in der heutigen Zeit auf Orota nur noch in seinem Zentraltempel in *Resina* verehrt wird, da sein Kult ansonsten dem Vergessen anheim gefallen ist.
Dennoch ist Orotan der mit Abstand mächtigste Gott, da er allen Dingen (also auch den übrigen Göttern und auch den Verderbern) ihren *Wahren Namen* (die Nomagiker sagen *Nomen* dazu) gegeben hat. Orotan hat dadurch die absolute Macht über alle Wesen, Götter, Dinge, einfach allem, was existiert und einen Namen hat, denn das Wissen vom Nomen verleiht Macht über den Namensträger. Daher wird Orotan von den übrigen Göttern und Verderbern angebetet, denn sie sind völlig von seiner göttlichen Gnade abhängig.
Orotan ist jedoch ein Gott, der in seiner Aufgabe völlig aufgeht und mit seiner Aufgabe als Namensgeber vollkommen zufrieden ist. Sollte dennoch ein Wesen, Gott oder was auch immer über die Strenge schlagen, so greift er mit seiner Macht ein und macht dem Übeltäter deutlich, was er zu erwarten hat, wenn er Orotans Wünschen nicht entspricht.
Im Orotantempel in Resina, der direkt von Orotan geschützt wird, existieren zwei große Wände: die „*Wand des Lebens*“ und die „*Wand der Dinge*“.
Wird ein Wesen geboren, so erscheint der neue Wahre Name durch Orotans Wille auf der „Wand des Lebens“, stirbt ein Wesen und wird es wiedergeboren, so erlischt der alte Wahre Name. Mächtige Gegenstände, Gebäude und Artefakte erhalten auch einen von Orotan bestimmten Nomen, dieser erscheint auf der „Wand der Dinge“ und verbleibt dort, solange die Sache existiert.
In der Regel kennen die intelligenzbegabten Wesen Orotas ihren Wahren Namen nicht, jedoch wissen sie sofort, welcher Name ihr Wahrer Name ist, wenn sie ihn hören (in welchem Zusammenhang auch immer…).
Viele sehr alte Wesen und auch die mächtigsten Wesen kennen jedoch sehr wohl ihren Wahren Namen (z.B. Götter, Drachen, Verderber, mächtige Magier usw.).

5.9.2 Was ist Nomagik?

Kennt ein Nomagiker den Wahren Namen einer Sache oder Person, so hat er begrenzte Macht darüber. In nur den Nomagikern bekannten *Zeremonien der Verknüpfung* wird der Nomen mit einem vom Nomagiker gewünschten *Wort der Macht* verknüpft. Wird diese Zeremonie dann durchgeführt, so ist der Träger des Wahren Namens gezwungen, die vom Nomagiker gewünschte Aktion, die durch das Wort der Macht charakterisiert wird, durchzuführen.
Glücklicherweise können sich intelligenzbegabte Wesen gegen diesen Zwang wehren, je nach der vom Nomagiker gewünschten Aktion kann sich der Namensträger mit einer modifizierten Wi-Probe dem Zwang widersetzen.

5.9.3 Ausbildung eines Nomagikers

Da die Nomagiker in geheimen Logen organisiert sind (aufgrund ihrer Macht werden sie von den Herrschenden verfolgt), werden die neu angeworbenen Nomagikerlehrlinge von ihrem Lehrmeister in dessen Loge ausgebildet. Die Ausbildung zum Nomagiker dauert mindestens drei Jahre, nur bei überragenden Leistungen kann diese Zeit auch verkürzt werden.
Um Lehrling eines Nomagikers zu werden muss man außergewöhnliche geistige Fähigkeiten mitbringen. So ist ein gutes Namensgedächtnis unabdingbar, um Nomagiker zu werden. Willensstärke, Ausdauer und Charme sind ebenfalls wichtige Merkmale eines guten Nomagikers. Zudem sei das Gehör eines Nomagikers unvergleichlich, so lauten die Gerüchte bei den abergläubischen, unwissenden Bauern Orotas.
Da die Rasse eines angehenden Nomagikers überhaupt keine Rolle spielt (was jedoch nicht heißt, dass es keine Vorurteile unter den Nomagikern gibt), findet man alle Rassen (außer den klasselosen Rassen (Fee, Elfen usw.) sowie den zu dummen Kelkuris und den Trollen) in den Nomagikerlogen.
Während der Ausbildung erlernen sie viel über die Vergangenheit, die Götter und Verderber, sie lernen, welche Macht in Worten stecken kann, zudem werden sie in die Kunst des Lesen und Schreibens eingeweiht. Genügt ein Nomagikerlehrling den Anforderungen seines Meisters, so wird er nach zwei Jahren Lernzeit in einige Geheimnisse der Nomagik eingeweiht. Er lernt erste Worte der Macht kennen und sie anwenden. Zu diesem Zweck erfährt er den Wahren Namen eines guten Freundes, den er hoffentlich in der Loge gefunden hat. Gegenseitig probieren sie ihre Lernerfolge an sich gegenseitig aus. Sollte ein Nomagikerlehrling keinen Freund gefunden haben, der ihm soweit vertraut, dass er seinen Nomen erfährt, endet die Ausbildung an dieser Stelle.
Häufig halten die Freundschaften zwischen Nomagikern ein Leben lang, und das nicht nur deshalb, weil man den Wahren Namen des Gegenübers kennt.
Es ist abhängig von der Klugheit des lernenden Nomagikers, wie viele Worte der Macht er erlernt:

$Anzahl = \frac{Kl}{7}$ (mathematisch runden).

Zum Abschluss seiner Lehre erhält der Schüler vom Oberhaupt der Nomagikerloge, dem Nomenverwahrer, ein symbolisches „*Buch der Nomen und der Worte der Macht*“, welches aus einem leeren Einband besteht. Der nun zum Nomagiker erhobene Lehrling muss schwören, dass dieses Buch niemals mit Worten gefüllt wird, da das wahre „Buch der Nomen und der Wort der Macht“ nur in seinem Kopfe existieren darf.
Dieses ist die höchste Direktive der Nomagiker. Sollte ein Nomagiker dagegen verstoßen, so wird sein Lehrmeister oder der Nomenverwahrer (er kennt alle Nomen der Logenmitglieder) die Macht über seinen Wahren Namen nutzen und ihn bestrafen. Wie man sich vorstellen kann, kommt solch ein Ereignis äußerst selten vor…

5.9.4 Anwendung der Nomagik

Wie in **Kap. 5.9.2** beschrieben birgt der Wahre Namen einer Person oder Sache große Macht. Es gibt mehrere Wege, den Nomen in Erfahrung zu bringen:

- *Hypnose*: Im Unterbewusstsein jedes intelligenzbegabten Lebewesens ist der Wahre Name gespeichert. Ein Nomagiker kann das Unterbewusstsein lesen, indem er die Hypnose bei der Person, deren Wahren Namen er ermitteln möchte, anwendet. Dazu muss der Nomagiker mindestens eine geistige Ausdauer von 20 Punkten besitzen.
  Ist die zu hypnotisierende Person einverstanden, so dauert das Erfragen des Nomens etwa 10 Minuten. Wehrt sich das Opfer gegen die Hypnose, so ist bei erfolgreicher Hypnose die Befragung trotzt allem durch das Unterbewusstsein blockiert, solange die Willensprobe des Hypnotisierten besser oder gleich gut ist wie die Willensprobe des Nomagikers. Da die Hypnose maximal 10 Minuten anhält, kann solch ein Willensvergleich alle zwei Minuten wiederholt werden. Für jeden weiteren Versuch wird jedoch der Wille des Nomagikers um 10 Punkte verringert, dagegen wird der Wille des Hypnotisierten jeweils um 10 Punkte verbessert.
  Nach einer Nomensbefragung ist ein Nomagiker, egal ob erfolgreich oder nicht, in jedem Fall geistig erschöpft.
- *Besuch des Orotantempels in Resina*: An dieser, Orotan geweihten, heiligen Stätte existieren zwei Wände: die „Wand des Lebens“ und die „Wand der Dinge“. Auf diesen Wänden sind alle Nomen aller existierenden Personen und wichtiger Dinge durch Orotans Wille eingraviert. Die zwei Wände sind jedoch nur dem Hohepriester Orotans zugänglich.
  Einmal pro Tag werden die Wände jedoch von denen sie verhüllenden Tüchern befreit, und Orotan besieht sich sein Werk. Während dieser Zeit darf kein ungläubiger sich in den Heiligen Hallen aufhalten.
  Um nun einen Wahren Namen zu erfahren, muss sich der Nomagiker an den Hohepriester wenden. Je nachdem, welchen Grund der Nomagiker dem Priester erzählt, enthüllt dieser einen Abschnitt der entsprechenden Wand, auf dem der Wahre Name zu finden sein müsste (der SL entscheidet über die Entscheidung des recht harten, jedoch gerechten Oberpriesters, der finanziellen Spenden sicherlich nicht abgeneigt ist…).
  Die Hand des Hohepriesters beim Enthüllen des Wandabschnitts wird von Orotan selbst geführt. Die Chance, das richtige Wort der Macht zu erfahren, hängt von SL (Orotan) ab, sollte aber mindestens 50% betragen.
  Ob der Nomagiker den richtigen Nomen der Person bzw. Sache erfahren hat, kann er erst durch das Anwenden von Nomagik herausfinden.
- *Schreiten des Elementaren Weges*: Gegenstände von großer Macht und Bedeutung, die Orotan aufgefallen sind, erhalten von ihm ähnlich wie intelligenzbegabte Personen einen Wahren Namen. Erfahrene und mutige Nomagiker können diesen Wahren Namen einer Sache durch das „Beschreiten des Elementaren Weges“ herausfinden. Zu diesem Zweck berührt ein Nomagiker den Gegenstand und versinkt in Meditation der Stufe 5 (Probe, s. **Tabelle d3**). Gelingt die Probe nicht, so erhält der Nomagiker den in der **Tabelle d3** beschriebenen Schaden.
  Im Erfolgsfall kann der durch die Meditation befreite Nomagikergeist in die elementare Struktur des Gegenstandes eindringen und sie lesen (Probe: Elementare Strukturen lesen, vom SL je nach Macht des Gegenstandes zu modifizieren). Gelingt diese Probe, so liest der Nomagiker den Nomen der Sache. Problematisch ist jedoch, den Weg aus der elementaren Struktur herauszufinden. Dazu muss dem Nomagiker eine Kf-Probe gelingen. Im Falle eines Misserfolgs kann die Probe eine Stunde später wiederholt werden. Pro Probe verliert der Nomagiker 20 Punkte an geistiger Ausdauer. Sinkt diese auf Null, während sein Geist noch in der Struktur der Sache steckt oder misslingt seine Kf-Probe kritisch, so hat sich sein Geist hoffnungslos verirrt und kann die Struktur aus eigener Kraft nicht mehr verlassen. Ohne Hilfe von außen stirbt der Körper innerhalb von drei Tagen. Nach spätestens acht Tagen wird der Geist wahnsinnig. Er ist für immer verloren…

Die drei hier vorgestellten Möglichkeiten, Nomen zu erfahren, ist nur ein kleiner Ausschnitt sämtlicher Verfahren, die im Laufe der Jahrhunderte von Nomagikern erdacht wurden. Wie immer ist es möglich, dass weitere Ideen vom Spieler einfließen, wobei der SL das letzte Wort hat.

5.9.5 Worte der Macht

Alle Befehlsworte, welche existieren, kommen auch als Worte der Macht vor. Zusätzlich zu den Befehlsworten gibt es noch Worte der Beeinflus-

sung, die ein Befehlswort verstärken, abschwächen bzw. negieren können.

Worte der Macht (Befehlsworte):

Altere: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass der Gegenstand oder die Person des zugehörigen Wahren Namens innerhalb einer Sekunde um einen Tag altert.
Kosten: Pro Sekunde 5 gAP.

Bekämpfe: Dieses Wort in Verbindung mit zwei Nomen führt dazu, dass das Wesen des ersten zugehörigen Nomens das Wesen bzw. den Gegenstand des zweiten Nomens mit aller Kraft bekämpft und zu zerstören versucht. Nichts anderes bestimmt sein Denken und Handeln.
Kosten: Je Kampfrunde 23 gAP.

Bleibe: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens seine Position nicht verändert und an der derzeitigen Stelle stehen bleibt.
Kosten: Pro Minute 15 gAP.

Erhole: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens sich von vergangenen körperlichen Strapazen erholt und Ausdauer zurückbekommt.
Kosten: Pro kAP ein gAP.

Fliege: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen oder der Gegenstand des zugehörigen Namens sich in die Luft erhebt. Fliegende Gegenstände können ihre Richtung nicht verändern, intelligenzbegabte Wesen hingegen können die Flugrichtung mit Hilfe gelungener Wi-Proben verändern.
Kosten: Pro Kilogramm Gewicht ein gAP als Grundkosten, diese Grundkosten fallen alle 10 Flugmeter (Richtung egal) an.

Gehe: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einem normalen Ortsnamen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens unverzüglich den angegebenen Ort aufsucht, den das Wesen allerdings kennen muss. Während dieser Zeit beherrscht nichts anderes seine Ziele.
Kosten: Je Wegstunde 45 gAP.

Heile: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen oder der Gegenstand des zugehörigen Nomens heilt.
Kosten: Je LE 8 gAP, die Kosten der „Heilung“ des Gegenstandes wird vom SL festgelegt, je nach Größe und Beschädigung des Gegenstandes.

Hole: Dieses Wort in Verbindung mit zwei Nomen führt dazu, dass das Wesen des ersten zugehörigen Nomens das Wesen bzw. den Gegenstand des zweiten Nomens zum Nomagiker holt, vorausgesetzt, der Holende kennt den Aufenthaltsort des Gesuchten. Nichts anderes bestimmt sein Denken und Handeln während dieser Zeit.
Kosten: Je Stunde 85 gAP.

Iss: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einer essbaren Sache führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens die bereitgehaltene Nahrung auf der Stelle verspeist, völlig unabhängig von seinen Neigungen und Geschmacksvorlieben.
Kosten: 25 gAP.

Lies: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einem Schriftstück o.ä. führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens den Text vorliest, unabhängig, ob es überhaupt lesen kann. Die einzige Bedingung, die das Wesen erfüllen muss ist die der Sprachbegabung.
Kosten: Je Wort ein gAP.

Musiziere: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens ein vom Nomagiker bestimmten Instrument spielt, unabhängig, ob es überhaupt ein Instrument spielen oder Noten lesen kann. Die einzige Bedingung, die das Wesen erfüllen muss ist die der allgemeinen Musikbegabung (es muss also ein Musikinstrument halten und bedienen können).
Eine vom Bezauberten durchgeführte Fi-Probe legt fest, wie gut musiziert wird.
Kosten: Je Minute ein 3 gAP.

Nimm: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens einen vom Nomagiker bestimmten Gegenstand berührt bzw. in die Hand nimmt.
Kosten: 15 gAP.

Öffne: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass sich der Gegenstand des zugehörigen Nomens, falls überhaupt möglich, öffnet (z.B. ein Stadttor bei einer Stadt, eine Truhe oder ein Schloss).
Kosten: 45 gAP.

Renne: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einem normalen Ortsnamen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens unverzüglich zum angegebenen Ort rennt, den das Wesen allerdings kennen muss. Während dieser Zeit beherrscht nichts anderes seine Ziele.
Kosten: Je Wegstunde 75 gAP.

Schlafe: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens auf der Stelle einschläft.
Kosten: Je 10 Sekunden 15 gAP.

Schreib: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens einen vom Nomagiker bestimmten Text niederschreibt, unabhängig, ob es überhaupt schreiben kann. Die einzige Bedingung, die das Wesen erfüllen muss ist die der allgemeinen Schreibbegabung (es muss also eine Schreibfeder halten können).
Kosten: Je Wort ein gAP.

Schrumpfe: Dieser Begriff sorgt dafür, dass eine Person oder ein Gegenstand mit Nomen auf ein Zehntel seiner Größe und Masse schrumpft. Wen-

det der Nomagiker diesen Befehl auf sich selbst an, so kann er jederzeit zu seiner normalen Größe zurückkehren (Kf-Probe).
Kosten: Je Minute 20 gAP.

Steigere: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einer Eigenschaft (s. **Kap. 1.1**) bzw. mit einer Wahrnehmungsfähigkeit (s. **Kap. 1.2**) führt dazu, dass die Eigenschaft bzw. die Wahrnehmungsfähigkeit des Wesens gesteigert wird.
Kosten: Pro Punkt 3 gAP.

Suche: Dieses Wort in Verbindung mit zwei Nomen führt dazu, dass das Wesen des ersten zugehörigen Nomens nach dem Wesen bzw. Gegenstand des zweiten Nomens sucht und nichts anderes sein Denken und Handeln bestimmt.
Kosten: Je Suchstunde 65 gAP.

Trink Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und einer trinkbaren Sache führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens die bereitgehaltene Flüssigkeit auf der Stelle trinkt, völlig unabhängig von seinen Neigungen und Geschmacksvorlieben.
Kosten: 25 gAP.

Unterstütze: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und dem Namen einer Gruppe oder Person führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens die Zielperson oder die Zielgruppe in einer beliebigen Arbeit mit seiner ganzen Kraft und Intelligenz unterstützt.
Kosten: Je Arbeitsminute 5 gAP.

Verstehe: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens eine vom Nomagiker bestimmte Sprache verstehen kann. Die einzige Bedingung, die das Wesen erfüllen muss ist die der allgemeinen Sprachfähigkeit.
Kosten: Je Wort 2 gAP.

Wache: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen des zugehörigen Nomens Wache hält und jede Störung bemerkt.
Kosten: Je Wachstunde 14 gAP.

Widerstehe: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen oder der Gegenstand des zugehörigen Nomens Verletzungen oder Zerstörungen widersteht.
Kosten: Je Punkt RS 6 gAP.

Zerbrich: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen führt dazu, dass das Wesen oder der Gegenstand des zugehörigen Nomens verletzt bzw. beschädigt wird.
Kosten: Je LE Schaden (Brust) 8 gAP, die Kosten der Beschädigung des Gegenstandes wird vom SL festgelegt, je nach Größe und Material des Gegenstandes.

Worte der Macht (Worte der Beeinflussung):

Viel: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und Worten der Macht verdoppelt die Wirkung der Befehlsworte.

Wenig: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und Worten der Macht halbiert die Wirkung der Befehlsworte.

Nicht: Dieses Wort in Verbindung mit einem Nomen und Worten der Macht negiert die Wirkung der Befehlsworte (der SL bestimmt die genaue Wirkung).

5.9.6 Zeremonien der Verknüpfung

Um Nomen mit Worten der Macht zu verknüpfen führt der Nomagiker die Zeremonie der Verknüpfung durch. Pro Wort dauert diese Zeremonie eine Minute. Anschließend macht er für jedes Wort eine Kf-Probe, ob er es richtig ausspricht. Gelingen die Proben, so tritt unverzüglich die vom Spieler in Abhängigkeit zum gAP-Verbrauch bestimmte Wirkung ein.

5.9.7 Erlernen neuer Worte der Macht

Um neue Worte der Macht zu erlernen sucht ein Nomagiker entweder seine geheime Loge auf oder er kontaktiert seinen Lehrmeister.
Das Erlernen neuer Worte der Macht kostet dem Nomagiker kein Geld, sondern der Nomenverwahrer bzw. der Lehrmeister entscheidet, ob der Nomagiker Taten vollbracht hat, die neue Worte der Macht rechtfertigen (spieltechnisch sollte der Nomagiker je Erfahrungsstufe etwa zwei Worte der Macht hinzubekommen können).
Auch kann ein Nomagiker von seinem besten Freund, den er während seiner Ausbildung kennen gelernt hat, neue Wort der Macht erhalten.
Um sich ein neues Wort der Macht zu merken, muss sich er Nomagiker mit dem Lehrmeister (oder wem auch immer) für eine Woche zurückziehen. Während dieser Zeit erlernt er alle Feinheiten in der Aussprache des Wortes. Nach einer gelungenen Kf-Probe zum Abschluss dieser Lernzeit hat er dann das Wort begriffen. Gelingt die Probe nicht, so war das Lernen umsonst, er muss von Vorne beginnen.
Für das Beibringen eines neuen Wortes der Macht verlangt weder die Loge noch ein Lehrmeister Geld, dennoch sind sie größeren Spenden nicht abgeneigt. Es gibt geizige Nomagiker, die so verschrien sind, dass sich kein Lehrmeister findet, um ihn etwas beizubringen.

5.10 Die Magie des Astralmeisters

5.9.1 Was tut ein Astralmeister?
5.9.2 Ausüben der Astralmagie
5.9.3 Beherrschung von Tieren
5.9.4 Beherrschung von astralen Kreaturen
5.9.5 Ausbildung eines Astralmeisters

5.10.1 Was tut ein Astralmeisters?

Astralmeister haben die Fähigkeit, mit Hilfe ihrer Magie den Willen von Tieren oder von im Limbus vorkommenden Wesen oder Geistern zu beeinflussen. Dabei können sie im Falle von auf Orota physisch existenten Kreaturen (s. Bestiarium im **Kap. W-9.1/W-9.2**, *Urwesen* im **Kap. W-9.4** und *übernatürliche Wesen* im **Kap. W-9.5**) deren Willen und somit den Körper beherrschen. Bei rein astralen Wesen ist das nicht ganz so einfach. Damit ein Astralwesen (z.B. ein astraler Diener) in der orotischen Sphäre wirken kann, muss es einen lebendigen Körper übernehmen. Das kann sowohl gegen den Willen als auch mit dem Willen des „Körperspenders“ geschehen.

5.10.2 Ausüben der Astralmagie

Nur ein erfahrener Astralmeister ist in der Lage, Urwesen oder übernatürliche Wesen zu beherrschen. Dazu wechselt er in den Astralraum und sucht nach der Aura eines solchen Wesens. Hat er solch eine Aura gefunden, kann er die Kreatur mit Hilfe reiner Willenskraft oder durch das Wissen des Wahren Namens beherrschen.
Tiere, astrale Diener und andere Geistwesen im Astralraum kann auch schon ein weniger erfahrener Astralmeister beherrschen. Durch Anrufung des Wahren Namens der Kreatur oder mit Hilfe reiner Willenskraft ist die Beherrschung möglich, wobei der Wille der meisten Tiere und Geistwesen deutlich niedriger ist als der von Ur- oder übernatürlichen Wesen.
Die Astralmagie ist eine komplett mentale Kunst, es sind weder Gesten noch Rituale noch Sprüche wie bei anderen Zauberkundigen notwendig.

5.10.3 Beherrschung von Tieren

Das Beherrschen von Tieren ist relativ einfach, wenn das Tier dem Astralmeister gegenüber freundlich oder neutral eingestellt ist. Aggressive Tiere können ebenfalls beherrscht werden, verlangen aber vom Astralmeister einen deutlich höheren Einsatz an Willenskraft und Ausdauer.

Beherrschen von freundlich oder neutral gesinnten Tieren

Mit Hilfe einer einfachen Kf-Probe übernimmt der Astralmeister die Kontrolle über das Tier. Er kann es ganz nach seinem Willen lenken und es Dinge tun lassen, die im Bereich seiner natürlichen Fähigkeiten liegen. Natürliche Instinkte und Reflexe des Tieres sind weiterhin vorhanden und werden bei Lebensgefahr aktiviert.
Gelingt die Kf-Probe beim Versuch der Kontrolle nicht, so spürt das Tier nichts. Der Astralmeister kann also ein weiteres Mal versuchen das Tier zu kontrollieren. Unabhängig vom Erfolg der Kf-Probe kostet der Beherrschungsversuch dem Astralmeister 15 gAP. Jede weitere 10 Minuten der Kontrolle kosten 5 gAP. Die Zauberdauer beträgt eine Kampfrunde.
Nach jeder Kontrolle, die mindestens eine halbe Stunde gedauert haben muss, wird mit dem W% entschieden, ob das Tier beim Astralmeister bleibt und ihn als Artgenossen und Anführer akzeptiert hat. Bei der ersten Beherrschung liegt die Wahrscheinlichkeit bei 1 Prozent, für jede Beherrschung desselben Tieres (allerdings an verschiedenen Tagen) steigt die Wahrscheinlichkeit um 1 Prozentpunkt. Ein solches, dauerhaft gebundenes Tier, Begleiter genannt, verhält sich entsprechend seiner Art und seiner Instinkte, verlässt jedoch sein ursprüngliches Rudel o.ä. Wird es vom Astralmeister nicht gefüttert, so holt es selbständig seine Nahrung, kehrt aber immer wieder zu seinem Anführer zurück. Rudeltiere bringen sogar Nahrungsgeschenke. Tiere, die ihren natürlichen Anführer beschützen würden, tun dies aus freien Stücken instinktiv für den Astralmeister.
Ein Begleiter kann durch den Astralmeister jederzeit durch den Einsatz von 2 gAP pro 10 Minuten kontrolliert werden. Eine Kf-Probe ist dabei nicht erforderlich.
Ein erfahrener Astralmeister hat in der Regel mehr als einen Begleiter, die sich untereinander durchaus bekämpfen, wenn ihre Instinkte dies verlangen.

Beherrschen von aggressiven Tieren

Will ein Astralmeister ein ihm gegenüber aggressives Tier beherrschen, so muss er mit ihm einen Willenskampf (s. unten) ausfechten. Dieser Kampf dauert eine Kampfrunde, in der beide Kontrahenten höchstens ausweichen können.
Ist bei den Beschreibungen der Tiere (s. **Kap. W-9.1/W-9.2**) kein Wi-Wert angegeben, so muss er durch den SL mit 1W%–20 ermittelt werden.
Gelingt dem Astralmeister der Willenskampf, so beherrscht er das Tier. Verliert er, so greift ihn das Tier auf jeden Fall an.
Unabhängig vom Erfolg des Willenskampfes kostet der Beherrschungsversuch dem Astralmeister 25 gAP. Jede weitere 10 Minuten der Kontrolle kosten 5 gAP.
Nach Beendigung der Beherrschung ist das Tier mit 80%-iger Wahrscheinlichkeit aggressiv gegenüber dem Astralmeister, ansonsten verhält es sich neutral. Ein aggressives Tier kann vom Astralmeister nicht zu seinem Famulus gemacht werden.

5.10.4 Beherrschung von astralen Kreaturen

Alle Wesen des Limbus muss der Astralmeister dort beschwören, wozu er in den Astralraum wechseln muss.

Der Wechsel in den Astralraum

Der erste Schritt jeder astralen Beschwörung ist der Wechsel in den Astralraum. Dazu muss dem Astralmeister eine Kf-Probe gelingen. Er wechselt mit seinem Geist hinüber in den Limbus, der Körper bleibt reglos in der orotischen Sphäre zurück. Je Minute Aufenthalt im Astralraum verliert der Astralmeister 5 gAP. Seine Bewegungsmöglichkeiten dort sind unbeschränkt, er kann sich wie in **Kap. W-4** beschrieben im Limbus fortbewegen. Der Vorgang des Wechsels dauert eine Kampfrunde.

Die Suche nach einem zu beherrschenden Wesen

Bekanntlich sind die Auren von Lebewesen im Astralraum deutlich zu sehen. Die Auren von Astralwesen, Urwesen und übernatürlichen Wesen leuchten im Limbus bunt, im Gegensatz zu orotischen Kreaturen, die bekanntlich je nach Gesundheit mehr oder weniger stark in nur einer Farbe leuchten. Entdeckt ein Astralmeister eine Aura, so kann er versuchen das Wesen zu beschwören.
Kennt er hingegen den Wahren Namen, so kann er die Kreatur rufen, die seinem Ruf Folge leisten muss. Der SL entscheidet, wie lange das gerufene Wesen benötigt, es sollte jedoch nur selten länger als 3–5 Minuten dauern.

Beherrschen einer astralen Kreatur

Der Astralmeister kann nur Wesen des Astralraumes beherrschen, die zur folgenden Kategorie gehören:
- Urwesen (s. **Kap. W-9.4**),
- Totems (s. **Kap. W-4.1.2**),
- übernatürliche Wesen (s. **Kap. W-9.5**),
- astrale Diener (s. **Kap. W-4.1.1**) und
- Geister (s. **Kap. W-9.3.1**).

Alle anderen Lebewesen, die nur eine einfarbige Aura besitzen, kann er nicht beherrschen. Dazu gehören z.B. Menschen, die meisten Rassen (bis auf Feen), Tiere, Pflanzen usw.

- **Beherrschen von Urwesen (Wi und Kf > 90)**
  Diese Disziplin stellt die Meisterschaft unter den Astralmeistern dar. Es hat bisher nur einen von ihnen gegeben, der die Beherrschung eines Dämonen erfolgreich durchgeführt hat und nicht sofort wahnsinnig geworden ist: Indirash' Sin Sahid, ein großköpfiger Astralmeister aus *Nawa* in *Bawul*. Er war nach dieser Erfahrung so geläutert, dass er nie wieder Magie wirkte und stattdessen in die lokale Politik ging und als größte Errungenschaft die Stadt Nawa durch den Bau eines gewaltigen Dammes gegen die Gewalten des Zatoka Nawa schützte.
  Zur Beherrschung eines Dämons oder eines Engels muss der Astralmeister dessen Wahren Namen kennen. Er ruft diesen Namen im Astralraum, woraufhin das Urwesen erscheint. Anschließend fechten Astralmeister und Beschworener einen Willenskampf (s. unten) aus. Siegt der Astralmeister, so steht das Urwesen für je 250 gAP pro Minute unter dessen Kontrolle. Beim Entlassen aus der Beherrschung kann es vorkommen, dass sich das Urwesen am Astralmeister rächt…
- **Beherrschen von Totems (Wi und Kf > 80)**
  Ähnlich schwierig stellt sich die Beherrschung eines Totems dar. Über diesen Versuch gibt es bisher nur theoretische Überlegungen. Unabdingbar ist das Wissen über den Wahren Namen des Totems. Bisher konnte jedoch kein Astralmeister Informationen über dieses Thema herausfinden.
  Man geht davon aus, dass zur Beherrschung eines Totems pro Minute 200 gAP eingesetzt werden müssen.
- **Beherrschen von übernatürlichen Wesen (Wi und Kf > 70)**
  Hier gibt es schon deutliche Erfolge bei den Astralmeistern zu vermelden. Ein im Astralraum entdecktes übernatürliche Wesen kann sowohl unter Einsatz des Wissens des Wahren Namens beherrscht werden als auch durch reine Willenskraft. Es entscheidet wieder der Willenskampf, ob die Beherrschung erfolgreich war. Erfolgreiche Astralmeister setzen pro Minute 100 gAP ein, um das übernatürliche Wesen zu beherrschen. Sich rächende beherrschte Wesen kommen bei den übernatürlichen Kreaturen häufig vor.
- **Beherrschen von astralen Dienern**
  Ein astraler Diener kann von einem Astralmeister relativ leicht beschworen und beherrscht werden. Natürlich hilft das Wissen über den Wahren Namen des Gerufenen, ist aber nicht Bedingung für den Erfolg. Hat der Astralmeister einen astralen Diener im Limbus ausgemacht, der sich nicht beherrschen lassen möchte, so kann er ihn nach einem gelungenen Willenskampf beherrschen. Je Minute muss der Astralmeister 50 gAP einsetzen.
  Viele astrale Diener sehnen sich danach, für möglichst lange Zeit in der orotischen Sphäre wandeln und wirken zu können. Um die Aura eines Astralmeisters sammeln sich daher einige astrale Diener, die ein erfahrener Astralmeister anhand ihrer Aura unterscheiden kann. Ist ein astraler Diener freiwillig bereit, den Limbus zu verlassen, so entfällt der Willenskampf und die Kosten an geistiger Ausdauer sinken pro Minute auf 25 gAP, will der Astralmeister dem Diener befehlen. Will der Astralmeister dem Diener nicht befehlen (weil sie sich gut kennen oder bereits eine Art Freundschaft besteht), kostet die Herbeirufung pro Minute nur 5 gAP.
  Welche Fähigkeiten ein astraler Diener besitzt, legt der SL fest. Es sei jedoch daran zu denken, dass der astrale Diener zu Lebzeiten ein Zauberkundiger gewesen sein muss, der zumindest in den Limbus wechseln konnte.

Setzt der Astralmeister mindestens 25 gAP (s.o.) für die Beherrschung des astralen Dieners ein, so muss dieser gehorchen. Kommt der astrale Diener freiwillig mit, so kann er ihm gehorchen, muss aber nicht! Jederzeit kann der Astralmeister jedoch einen astralen Diener in den Limbus zurückschicken.
Damit ein astraler Diener in der orotischen Sphäre wirken kann, muss er einen Körper übernehmen. Dies kann durch den Besitzer des Körpers freiwillig geschehen. Wird der Körper gegen den Willen des Besitzers übernommen, so fechten der astrale Diener und der Besitzer einen Willenskampf aus. Bevor dieser Kampf durchgeführt wird, kann der Astralmeister den astralen Diener durch Einsatz von gAP unterstützen. Um eine Probe um fünf Punkte zu erleichtern, muss er 15 gAP einsetzen.
Stirbt der Astralmeister während einer Beherrschung, so muss der astrale Diener gegen den Besitzer des übernommenen Körpers einen Willenskampf bestehen (jede Stunde möglich). Verliert der astrale Diener den Willenskampf, so wird er zurück in den Limbus geschleudert.

- **Beherrschen von Geistern**
  Geister kann ein Astralmeister problemlos beherrschen. Dazu ist ein erfolgreicher Willenskampf nötig. Pro Minute Beherrschung setzt der Astralmeister 10 gAP ein.
  Ein Geist kann einen Körper nicht übernehmen, sondern höchstens dessen Mund, um verbale Mitteilungen zu machen. Ansonsten gelten die gleichen Bedingungen wie bei der Beherrschung von astralen Dienern.

Der Willenskampf

Dieser zentrale Akt bei der Beherrschung durch den Astralmeister besteht aus zwei Eigenschaftsproben die beide gelingen müssen: Wi- und Kf-Probe. Gegen die Beherrschung kann eine Kreatur ankämpfen. In einem solchen Fall würfelt der SL eine Wi- und eine Kf-Probe für die Kreatur. Gelingen beide Proben, so werden die Proben des Spielers des Astralmeisters sowie die des SL verglichen. Der Spieler des Astralmeisters muss beide Proben besser (Höhe des W%-Wurfes entscheidet: je niedriger, desto besser) abgelegt haben als der SL, damit der Willenskampf siegreich war.
Die Probe auf die Konzentrationsfähigkeit kann durch die Kenntnis des Wahren Namens für den Astralmeister um 40 Punkte erleichtert werden.

5.10.5 Ausbildung eines Astralmeisters

Während seiner Ausbildung lernt der Astralmeister einen astralen Diener sehr genau kennen. Er erfährt sogar dessen Wahren Namen. Welche Eigenschaften und Fähigkeiten dieser Famulus genannte Diener hat, ist bei der Charaktererschaffung mit dem SL festzulegen.
Die Beziehung zwischen Famulus und Astralmeister hält in der Regel ein Leben lang.

Es besteht eine 30%-ige Chance, dass der Astralmeister einen sehr guten Freund (sei es intelligenzbegabt oder tierisch) hat, der bereit ist, seinen Körper für kurze Zeit dem astralen Diener zu überlassen.
Wie immer gilt jedoch: das letzte Wort hat der SL!

5.11 Die Magie des Bannsängers / Barden

5.10.1 Magie des Bannsängers
5.10.2 Magie des Barden
5.10.3 Die Zauberlieder
5.10.4 Erlernen neuer Zauberlieder
5.10.5 Die Musikinstrumente

5.11.1 Magie des Bannsängers

Bannsänger benutzen keine speziellen Zauberlieder, sondern der Spieler passt ihm bekannte Lieder der Situation an. Daher ist es recht schwer, einen Bannsänger zu spielen. Der Spieler sollte in der Lage sein, Lieder zu improvisieren und dann vorzusingen. Der Inhalt des vorgetragenen Liedes bestimmt dann dessen magische Wirkung. Es sollte in der Regel ausreichen, eine Strophe des Liedes vorzusingen. Der Spieler kann auch eigene Lieder „komponieren“ oder bekannte Melodien mit eigenen Texten unterlegen. Eigentlich ist alles erlaubt. Der SL sollte dann entscheiden, welche Auswirkungen das Lied hat und wie viele gAP es kostet.
Um nicht völlig von der Gnade des SL abhängig zu sein, kann der Spieler des Bannsängers selbst entscheiden, wie viele gAP er einsetzen möchte. Je nach Menge kann der SL dann die Wirkung der Musik anpassen.

5.11.2 Magie des Barden

Die Barden besitzen bestimmte Zauberlieder. Diese dienen dazu, Gefühle zu beeinflussen. Die Kosten an geistiger Ausdauer, die Wirkungen und die Art des Vortrags sind genau festgelegt. Variationen (der SL entscheidet) führen oft zum Misslingen des Zaubers.

Um ein Zauberlied zu wirken, muss der Barde erst eine Musizieren-Probe und danach eine Kf-Probe ablegen, die je nach Lied auch modifiziert werden kann. Bei einem herausragenden Erfolg beim Musizieren hat der Barde drei Möglichkeiten:

1. Verzicht auf die nachfolgende Kf-Probe;
2. Gelingt die nachfolgende Kf-Probe so wird die Auswirkung des Liedes verdoppelt oder
3. Gelingt die nachfolgende Kf-Probe so werden die gAP-Kosten halbiert.

Eine herausragende Kf-Probe sorgt dafür, dass Möglichkeit 2. oder 3. eintritt, das kann der Spieler entscheiden.
Gelingt die Musizieren-Probe nicht, so verliert der Barde die Hälfte der gAP-Kosten des Zauberliedes. Gelingt hingegen die Kf-Probe nicht, so musste der Barde bereits die gesamte geistige Ausdauer einsetzen, die beim Zauberlied angegeben ist.

Die in **Kap. 5.11.3** angeführten Zauberlieder mit der genannten Wirkung sind ausschließlich Lieder, die zur Unterstützung der Zauberwirkung mit einem Instrument begleitet werden. Steht kein Instrument zur Verfügung oder kann der Barde sein Instrument nicht benutzen, so wird die erforderliche Kf-Probe um 30 Punkte erschwert.
Während seiner Ausbildung erlernt der junge Barde durch seinen Lehrmeister

$\frac{KI-50}{5}$ (hier wird aufgerundet!)

Zauberlieder.

Dabei kann der Spieler festlegen, ob er ein *fröhlicher Barde* (nur Zauberlieder mit positiven Emotionen), ein *grauer Barde* (beliebige Zauberlieder) oder ein *düsterer Barde* (nur Zauberlieder mit negativen Emotionen) sein will.
Fröhliche Barden erhalten ein Zauberlied zusätzlich, graue Barden bekommen ein Zauberlied weniger, düstere Barden sogar zwei weniger (jedoch bekommt jeder Barde mindestens ein Zauberlied!).

5.11.3 Die Zauberlieder

Negative Emotionen

Das Lied der Angst **30 gAP**
Dieses Zauberlied versetzt alle hörenden Wesen in Panik, falls eine Wi-Probe nicht gelingt. Die Wirkung der Panik hält 5 KR an (Kf-Probe+15).

Das Lied der Depression **20 gAP**
Jedes denkende Wesen, das dieses Lied hört und dem die obligatorische Wi-Probe nicht gelingt, wird in tiefe Depressionen gestürzt. Es meint, das ganze Leben hätte keinen Sinn mehr und ist für die Dauer von 5 KR nicht bereit, für irgendein Ziel zu kämpfen (Kf-Probe+15).

Das Lied der Einsamkeit **20 gAP**
Hört ein Wesen dieses Lied, so spürt es eine tiefe Einsamkeit. Alle Werte werden so modifiziert, als wäre der Zuhörer geistig erschöpft, falls die Wi-Probe nicht gelang. Die Einsamkeit hält 7 KR an (Kf-Probe+17).

Das Lied des Ekels **35 gAP**
Der Zuhörer, dem eine Wi-Probe nicht gelingt, verspürt einen Ekel gegen eine bestimmte Sache, so dass er sie auf keinen Fall genauer untersuchen oder gar anfassen wird. Der Ekel hält 10 KR an (Kf-Probe+20).

Das Lied der Furcht **35 gAP**
Dieses Zauberlied versetzt alle hörenden Wesen in Panik, falls eine Wi-Probe nicht gelingt. Die Wirkung der Furcht hält 10 KR an (Kf-Probe+20).

Das Lied des Hasses **25 gAP**
Der Zuhörer, dem eine Wi-Probe nicht gelingt, verspürt einen Hass gegen eine bestimmte Sache oder Person. Der Hass, der 5 KR anhält, ist so groß, dass er die gehasste Person angreift oder den gehassten Gegenstand zerstören will (Kf-Probe+15).

Das Lied der Scham **30 gAP**
Stimmt der Barde dieses Lied an, so werden alle Zuhörer, denen eine Wi-Probe misslingt, von einer tiefen Scham erfasst. Sämtliche Redetalente werden um 5 Punkte verringert, Gespräche verlaufen im Sande, der Wille sinkt um 20 Punkte. Zum Glück hält das Schamgefühl sowie der tiefrote Kopf (bei Szoths natürlich der hellgrüne) nur 10 KR an (Kf-Probe+20).

Das Lied der Sinnlosigkeit **40 gAP**
Zuhörer, die dieses Lied vernehmen und bei denen die Wi-Probe nicht gelingt, verlieren ihre Zielstrebigkeit in der gerade laufenden Aktion. Nur jede zweite

Kampfrunde können sie nun agieren und handeln. Die Wirkung des Liedes hält immerhin 14 KR an (Kf-Probe+24).

Das Lied der Trauer **15 gAP**
Der Barde, der dieses Lied spielt, bewirkt bei den Zuhörern, bei denen die Wi-Probe nicht gelang, eine tiefe Trauer. Dadurch sinkt der Charismawert für 20 KR um 50 Punkte (Kf-Probe+10).

Das Lied der Wut **15 gAP**
Der Zuhörer, dem eine Wi-Probe nicht gelingt, verspürt eine Wut gegen eine bestimmte Sache oder Person. Die Wut, die 3 KR anhält, ist so groß, dass er die ungeliebte Person angreift oder den Gegenstand zerstören will (Kf-Probe+13).

Das Lied des Zorns **20 gAP**
Wird dieses Lied durch den Barden angestimmt, so entwickeln die Zuhörer, denen die obligatorische Wi-Probe nicht gelingt, einen Zorn gegeneinander. Innerhalb einer Kneipe würde sich so eine nette Kneipenschlägerei entwickeln. Die eigentliche Wirkung hält 5 KR an (Kf-Probe+15).

Positive Emotionen

Das Lied der Freude **15 gAP**
Der Zuhörer verspürt eine unbändige Freude am Leben. Dadurch gehen ihm alle Aktionen leichter von der Hand, sämtliche Talentproben sind um 3 Punkte und sämtliche Eigenschaftsproben um 10 Punkte erleichtert. Die Verzauberung hält 5 KR an (Kf-Probe+15).

Das Lied der Geborgenheit 10 gAP
Dieses Lied vermag es, einen Lagerplatz so zu verändern, dass er für alle Lagernden zu einem Ort der Geborgenheit wird. Keine böse Handlung, kein Angriff und keine Missgunst können während der Nacht den Lagerplatz treffen.

Das Lied des Glücks **20 gAP**
Wird dieses Lied vor einer entscheidenden Aktion gespielt, so wird sie von einem unnatürlichen Glück beschienen. So kann die Aktion nicht verpatzt werden, dafür steigt die Chance, dass ein herausragender Erfolg erzielt wird, um das doppelte (91-100 auf W%, 19, 20 auf W20).

Das Lied der Interesse **25 gAP**
Der Zuhörer verspürt ein großes Interesse für eine bestimmte Sache, so dass er sie auf jeden Fall genauer untersuchen oder gar anfassen will. Das Interesse hält 10 KR an (Kf-Probe+20).

Das Lied der Kampfeswut **30 gAP**
Dieses Lied wirkt auf alle Zuhörenden. Sie geraten in eine steuerbare Kampfeswut, durch die sie befähigt werden, in jeder Kampfrunde doppelt so oft zu attackieren und zu parieren. Die Kampfeswut hält 10 KR an, danach ist ein Verzauberter in jedem Fall körperlich erschöpft (Kf-Probe+20).

Das Lied der Liebe **20 gAP**
Der oder die Zuhörer verlieben sich in eine bestimmte Sache oder Person. Die Liebe, die 5 KR anhält, ist so groß, dass die geliebte Person gegen alle Feinde beschützt oder der geliebte Gegenstand gegen alle Gefahren bewahrt wird (Kf-Probe+15).

Das Lied der Sinnlichkeit **25 gAP**
Der Barde, der dieses Lied spielt, bewirkt bei den Zuhörern eine intensive Sinnlichkeit. Dadurch steigt der Charismawert für 20 KR um 50 Punkte (Kf-Probe+10).

Das Lied der Tapferkeit **15 gAP**
Wird dieses Lied gespielt, so verlieren alle Furchtzauber ihre ängstigende Wirkung. Im Kampf sorgt dieses Lied dafür, dass ein furchteinflößender Gegner weniger gefährlich wirkt. Gerade bei untoten Gegnern wirkt dieses Zauberlied gegen alle negativen Emotionen, die diese ausstrahlen. Die Wirkungsdauer dieses Zauberliedes beträgt 7 KR (Kf-Probe+17).

5.11.4 Erlernen neuer Zauberlieder

Um ein neues Zauberlied zu lernen, geht der Barde hin, analysiert (mit Hilfe einer Musizieren-Probe) Melodie, Rhythmus und Tempo und anschließend mit einer Kl-Probe die magischen Kraftlinien zwischen Musik und Text. Gelingen ihm beide Proben, so hat der Barde das neue Zauberlied erfolgreich erlernt. Pro 5 gAP Kosten dauert das Erlernen einen Tag.
Für die Analyse der Musik benötigt der Barde entweder einen Lehrmeister, der ihm das neue Lied beibringt, oder schriftliche Notizen, die das Lied exakt beschreiben. In diesem Fall wird die Musizieren-Probe um 5 Punkte erschwert.
Gelingt eine der beiden Lernproben nicht, so kann erst dann versucht werden, das Lied erneut zu erlernen, wenn sich der Probenwert der verpatzten Probe verbessert hat.

5.11.5 Die Musikinstrumente

Auf Orota gibt es neben den allgemein bekannten Musikinstrumenten auch magische Instrumente, die von besonders erfolgreichen Barden benutzt werden. Gelingt es einem Barden, alle Zauberlieder zu erlernen, so wird er von seiner Gilde zum Meistersänger gekürt und erhält als Belohnung ein magisches Musikinstrument. Werden dann die Lieder des Barden mit diesem Instrument gespielt, so halbieren sich die gAP-Kosten und die Reichweite des Liedes verdoppelt sich.
Ein Barde, der zum Meistersänger erhoben wird, erhält ein magisches Instrument seiner Wahl. In der Regel entspricht es dem Typ, auf dem er zuvor seine Meisterschaft erlangt hat. Ein Barde, der sich auf die Leier spezialisiert hat, wird also eine magische Leier bevorzugen.
Magische Instrumente sind mit einem Bann belegt, der bei der Verleihung in Kraft gesetzt wird. Im Falle des Todes des Meistersängers verstummt die Magie des Instrumentes, es hat jetzt nur noch die Eigenschaften eines guten, aber normalen Instrumentes.
Folgende gängigen Instrumentengruppen existieren auf Orota: Blasinstrumente, Saiteninstrumente und Schlaginstrumente. Im Anhang ist **Tabelle d4** zu finden.

5.12 Die Magie der Götter und Verderber

5.11.1 Die Ausbildung des Klerikers
5.11.2 Gabe der Götter: Wunder
5.11.3 Die Wunder der Götter
5.11.4 Gabe der Götter: Weisheiten
5.11.5 Die universellen Weisheiten
5.11.6 Fluch der Verderber: Frevel
5.11.7 Die Frevel der Verderber

5.12.1 Die Ausbildung des Klerikers

Einfache Priester werden in Tempeln und in Tempelschulen ausgebildet, ähnlich wie die Ordenskrieger. Die Mönche hingegen leben in erster Linie in Klöstern. Wandermönche haben häufig überhaupt keine klerikale Ausbildung genossen.
Die einzelnen Götter sowie ihre Anhänger werden im **Kapitel W-8** beschrieben.

5.12.2 Gabe der Götter: Wunder

Die Götter verleihen ihren klerikalen Anhängern (Priester, Ordenskrieger, Inquisitoren und Mönche) die Fähigkeit, Wunder (s. **Kap. 1.1.1**) zu wirken. Diese Wunder sind sowohl abhängig von der Macht des Gottes, der hierarchischen Stellung des Klerikers innerhalb seiner Glaubensgemeinschaft und von der Frömmigkeit des Klerikers selbst.

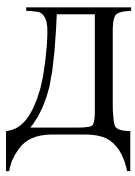
Macht des Gottes:
Je höher der Gott innerhalb der dritten bis siebten hellen Sphäre steht, desto mächtigere Wunder kann er seinen Anhängern zukommen lassen. Welche Wunder das im Einzelnen sind, kann abhängig vom Gott im **Kapitel W-8** nachgeschlagen werden.

Hierarchische Stellung innerhalb der Glaubensgemeinschaft:
Jeder Kleriker nimmt eine bestimmte Stellung innerhalb seiner Glaubensgemeinschaft ein (z.B. Hohepriester, Hauptmann der Ordensgarde, Erzinquisitor, Abt, Novize etc.). Spieltechnisch entspricht die Erfahrungsstufe eines Charakters seiner Stellung innerhalb der Glaubensgemeinschaft. Mit jeder neuen Erfahrungsstufe erhält der Kleriker von seinem Gott neue Wunder zur Verfügung, welche er dann (theoretisch) wirken kann. Welche Wunder ein Kleriker im Einzelnen bei einem Stufenanstieg hinzu bekommt, kann im **Kapitel W-8** nachgeschlagen werden.

Frömmigkeit des Klerikers:
Damit ein Kleriker überhaupt Wunder wirken kann, muss er sich seinem Gott gegenüber fromm und würdig verhalten haben. Diese Frömmigkeit wird Spieltechnisch durch *Glaubenspunkte* (GP) ausgedrückt. Sie werden vom SL (als göttliche Instanz) für gottgefällige Aktionen durch den Charakter vergeben, sie können aber auch aufgrund frevlerischen Handelns vom SL abgezogen werden. Der SL sollte für tägliche Rituale, die der Spieler seinen Charakter durchführen lässt, pauschal 2 GP zugestehen. Für außergewöhnliche, seinen Gott ehrende Aktionen sollte der SL großzügig GP verteilen, aber auch für ungebührliches Verhalten abziehen. Als Beispiel soll die Bekehrung eines Ungläubigen gelten: hierfür sollte ein Kleriker 14–42 GP erhalten.
Um nun Wunder wirken zu können, müssen Kleriker Glaubenspunkte (GP) einsetzen. Die Anzahl der GP ist abhängig von der Art des Klerikers (Priester benötigen aufgrund ihrer Ausbildung und ihrer größeren Nähe zu ihrem Gott weniger GP für das gleiche Wunder wie ein Ordenskrieger oder Mönch). Die folgende Tabelle zeigt die GP-Kosten für die einzelnen Wunderzyklen aufgeschlüsselt auf die Klerikertypen:

Wunderzyklus	*Priester*	*Ordenskrieger*	*Inquisitor*	*Mönch*
1	7	21	21	14
2	14	42	42	28
3	21	63	63	42
4	28	84	84	56
n	7·n	21·n	21·n	14·n

Nachdem ein Kleriker ein Wunder angewendet hat (welches automatisch gelingt, wenn er genügend GP besitzt), muss er sich die benötigten GP abziehen. Der SL sollte jedoch immer entscheiden, ob und wie viele GP der Kleriker durch das Anwenden des Wunders zurückbekommt, wenn die Anwendung im Sinne der Gottheit geschieht.



5.12.3 Die Wunder der Götter

Erster Wunderzyklus:

Entdecken von Gift
Innerhalb einer begrenzten Substanz kann in Abhängigkeit von der Mächtigkeit und Wissen des Gottes nach giftigen Stoffen gesucht werden. Je nach Gott wird Menge, Art und Gefährlichkeit des Giftes angegeben. Ein Gift wird nur angezeigt, wenn in der zu untersuchenden Substanz eine gefährlich hohe Konzentration vorliegt.

Entdecken von Lebewesen
Innerhalb eines gewissen Bereiches werden vorher durch den Kleriker bestimmte Lebewesen gezeigt. Die Größe des Bereichs wird durch die Mächtigkeit des Gottes festgelegt. Sie bestimmt ebenfalls, wie genau die Informationen über die zu entdeckenden Lebewesen sind.

Entdecken von Magie
Innerhalb eines gewissen Bereiches werden magische Gegenstände und aktive Zauber durch ein purpurnes Licht angezeigt. Die Größe des Bereichs wird durch die Mächtigkeit des Gottes festgelegt (lokale Gottheit: 10 m Sichtbereich, orotaweite Gottheit: 500 m Sichtbereich). Welche Magie dort wirkt, findet der Kleriker nicht heraus.

Gottvertrauen
Durch dieses Wunder erhalten ausgewählte Personen ein Gottvertrauen, durch das sie für mindestens eine Stunde keine Angst empfinden.

Herstellen von Elementen (Feuer, Erde, Luft, Wasser)
Abhängig von der Mächtigkeit des Gottes wird mehr oder weniger eines der oben aufgeführten Elemente herbeigezaubert. Den Erscheinungsort des Elements bestimmt der Spieler in Absprache mit dem SL.

Immunität gegen Kälte/Hitze
Dieses Wunder schützt den Kleriker und andere von ihm ausgewählte Personen vor übergroße Hitze bzw. Kälte.

Klares Denken
Dieses Wunder kann der Kleriker sogar dann einsetzen, wenn seine Sinne völlig vernebelt sind (z.B. durch zu intensiven Alkoholgenuss). Auf der Stelle wird er wieder in die Lage versetzt, völlig klar zu denken. Wirken die sinnesvernebelnden Einflüsse weiter auf den Kleriker ein, so kann er ihnen 5 Minuten lang widerstehen und frei handeln.

Kleine Wundheilung
Verletzungen unter zwei Lebensenergiepunkten werden geschlossen, wobei keine Wunden bzw. Blutungen zurückbleiben. Größere Wunden schließen sich nicht, es werden auf jeden Fall zwei LE regeneriert.

Nahrungswunder
Dieses Wunder vermehrt vorhandene Nahrung um ein Vielfaches (aus einer Ration werden z.B. 5 Rationen).

Schutz vor Illusionen
Der Kleriker durchschaut für die Dauer von höchstens einer Stunde jede Illusion. Dabei spielt die Art der Illusion keine Rolle.

Segen
Durch dieses Wunder kann der Kleriker andere Personen segnen. Die Glaubenszugehörigkeit dieser Personen spielt dabei keine Rolle. Folgende Auswirkung hat dieser Segen: für eine Stunde werden Talentproben von Talenten, die im Zusammenhang mit dem Gott des Priesters stehen, um die Hälfte erleichtert. Eine Ausnahme bilden die Priester von Kriegsgöttern. Bei ihnen können auch Kampfproben erleichtert werden. Welche und wie viele Proben erleichtert werden, entscheidet der SL. Normalerweise werden innerhalb der Wirkungsdauer des Wunders drei Talente erleichtert, bei besonders mächtigen Göttern können es auch mehr sein.

Spuren von Magie entdecken
Jede Anwendung von Magie hinterlässt Spuren im Gefüge der Kraftlinien auf Orota. Diese Spuren kann dieses Wunder sichtbar machen, wenn der Kleriker es höchstens einen Tag nach Gebrauch der Magie erbittet. So kann er erkennen, welche Art der Magie an der Stelle wirkte (z.B. Feuermagie, Hellsichtmagie, Schamanismus usw.).

Verschmelzung mehrerer Wunder
Mit Hilfe dieses Wunders ist der Kleriker in der Lage, mehrere Wunder aus einem niedrigen Zyklus zu einem Wunder aus einem höheren Zyklus zu verschmelzen. Dabei geht der Kleriker folgendermaßen vor:
Aus drei Wundern eines Zyklus' erschafft er ein Wunder des darüber liegenden Zyklus'. Innerhalb dieser Verschmelzung geschaffene Wunder können weiter mit anderen Wundern verschmolzen werden.
Das aus der Verschmelzung resultierende Wunder geschieht augenblicklich.

Weihe
Mit Hilfe dieses Wunders kann der Kleriker einen Ort weihen (z.B. ein Haus, einen Friedhof, einen Schrein, einen Tempel usw.) Diese Weihe führt dazu, dass kein Untoter oder Frevler näher als 50 m an den geweihten Ort herantreten kann. Betreten Untote dennoch einen geweihten Ort, so vergehen sie auf der Stelle. Frevler brechen bewusstlos zusammen und wachen erst wieder auf, wenn sie den geweihten Ort verlassen. Eine Weihe ist ein umfangreiches Ritual, für das sich der Kleriker mindestens eine Stunde Zeit nehmen muss.

Wundersame Helligkeit
Mit diesem Wunder erschafft der Kleriker einen leuchtenden Kranz über seinem Kopf. Dieser Kranz

erhellt die Umgebung im Umkreis von mindestens drei Metern.

Zweiter Wunderzyklus:

Astrale Strukturen sehen
Durch dieses Wunder kann der Kleriker für etwa 10 Minuten in den Astralraum blicken. Seine Seele sowie sein Körper bleiben jedoch vollständig in der orotischen Sphäre.

Botschaft
Dieses Wunder bewirkt, dass ein Tier eine Botschaft von maximal 4·4 Worten an einen bestimmten Adressaten bringt. Das Tier trägt beim Empfänger die Botschaft mit einer beliebigen, leicht verständlichen Stimme vor. Nachdem das Tier die Botschaft überbracht hat, setzt es seine normalen Handlungen fort.

Einfache Magie aufheben
Dieses Wunder hebt die Wirkung einfacher Zauber oder Artefakte auf (bis SpS 2). Der Kleriker muss sich in unmittelbarer Nähe der Quelle aufhalten. Dabei muss die Ursache für die Magie sehen können. Gegen das Wunder gibt es keine Rettungswürfe.

Entdecken von Urwesen
Erbittet der Kleriker dieses Wunder von seinem Gott, so kann er innerhalb einer Kugel von einem Kilometer Durchmesser alle Urwesen entdecken, wobei fliegende bzw. in der Erde verborgene Urwesen ebenfalls entdeckt werden. Der Kleriker erfährt er von seinem Gott, um was für ein Urwesen es sich handelt.

Fallen entdecken
Aufgrund göttlicher Eingabe weiß der Kleriker, der dieses Wunder angewendet hat, ob in der Nähe (Kugel mit Durchmesser von 10 m) eine Falle auf ihn wartet. Er kennt nun genau die Lage und die Beschaffenheit der Falle und kann sich Gedanken machen, wie er sie umgeht.

Gegengift
Eine vergiftete Person wird durch dieses Wunder geheilt.

Göttliche Stille
Wendet ein Kleriker dieses Wunder an, so existieren im Umkreis von 10 m für eine Stunde keinerlei Geräusche und Töne mehr.

Göttlicher Schutz
Gewährt ein Gott einem Kleriker dieses Wunder, so bildet sich um ihn herum ein deutlich sichtbarer Schutzschild von der Form einer Kugel mit einem Durchmesser von 2 m. Dieser Schild ist für andere Personen undurchdringlich, er kann jedoch von Gegenständen durchdrungen werden. Wird der Kleriker von einem eindringenden Gegenstand getroffen, so reduziert sich dessen Schaden um zwei Punkte. Angriffe auf den Kleriker werden um zwei Punkte erschwert. Schäden durch Angriffe von Innen auf außen stehenden Personen werden ebenso um zwei Punkte reduziert. Der Schutzschild wird durch den Gott maximal 10 Minuten aufrechterhalten.

Heilige Waffe
Hält der Kleriker eine Waffe in der Hand und erbittet er dieses Wunder von seinem Gott, so wird sie für die Dauer eines Kampfes mit einer göttlichen Aura überzogen, die beim Gegner doppelten (bei Untoten dreifachen) Schaden macht.

Heilige Rüstung
Die Rüstung des Klerikers (unabhängig vom Material) wird durch dieses Wunder um 3 Punkte Rüstungsschutz verstärkt. Die Wirkung des Wunders hält für einen Kampf an.

Lähmung
Der Kleriker ist durch dieses Wunder in der Lage, ein natürliches Wesen für zwei Kampfrunden vollständig zu lähmen. Nach dieser Zeit oder nachdem es berührt wurde, setzt es seine Handlung an der Stelle fort, wo sie durch das Wunder unterbrochen wurde.

Nebel
Eine 100 m · 100 m (=10000 qm = 1 ha) große und 10 m hohe Nebelbank wird durch dieses Wunder vom Gott heraufbeschworen. Innerhalb dieser Nebelbank beträgt die Sichtweite 20 cm (also: Nebelschlusslicht an!).

Recht sprechen
Durch dieses Wunder kann ein Kleriker einen Urteilsspruch in ein rechtsgültiges Urteil umwandeln, auch wenn nicht alle Parteien damit einverstanden sind. Für die Dauer eines Monats fügen sich alle durch das Urteil betroffenen den darin für sie vorgesehenen Konsequenzen, auch wenn sie nichtgläubig sind oder eine andere Gottheit anbeten.

Regeneration
Jede Person, auf die ein Kleriker dieses Wunder anwendet, erhält schlagartig seine gesamten geistigen und körperlichen Ausdauerpunkte zurück.

Schutz vor Frevel
Dieses Wunder existiert in dieser Form in allen höheren Wunderzyklen. Es bewirkt, dass Frevel, die aus einem niedrigeren Zyklus stammen wie das Wunder nicht zur Entfaltung kommen und auf den Kultisten zurückgeschleudert werden (der SL sollte entscheiden, welche Auswirkung das auf den Kultisten hat).

Schutz vor Gildenzauberei
Dieses Wunder kann der Kleriker auf sich oder seine Gefährten erbitten, wobei er so viele Personen in seinen Schutz einschließen kann, wie seine Erfahrungsstufe beträgt. Der Schutz führt dazu, dass jede Form der Gildenmagie wirkungslos abprallt und verpufft. Das Wunder wirkt etwa 2 Minuten lang.

Sonnenhitze oder Eiseskälte
Durch dieses Wunder erhöht bzw. erniedrigt sich im Umkreis von 100 m die Temperatur um 40° für die Dauer einer Stunde. Danach wird die alte Temperatur durch natürlichen Austausch mit der Umgebungsluft wieder hergestellt.

Sprachen verstehen
Für die Dauer eines Tages kann der Kleriker alle Sprachen verstehen, die sein Gott oder einer seiner Priester beherrscht.

Verbesserung von Wein (Bier, etc.)
Dieses Wunder sorgt dafür, dass Wein (bzw. Bier oder andere edle Getränke, das genaue Wunder hängt vom Gott ab) um eine Qualitätsstufe besser wird. Maximal ein Fass mit der Flüssigkeit kann pro Wundersprechen verbessert werden.

Dritter Wunderzyklus:

Artefakt zerstören
Jedes Artefakt, das der Kleriker berührt (direkt oder indirekt, z.B. mit seinem heiligen Symbol), verliert seine Wirkung, wenn der Kleriker dieses Wunder erbittet. Ein erneutes Aufladen des Artefaktes ist nicht möglich.

Erntedank
Dieses Wunder sorgt dafür, dass Feldfrüchte bzw. Obst (je nach Art des Gottes) in dem Jahr nach dem Erntedank-Wunder des Priesters im Umkreis von 100 m um die Segnungsstätte herum (meistens wird ein kleiner Schrein an dieser Stelle errichtet) besonders gut gedeihen.

Göttliche Hilfe
Der Kleriker erbittet durch dieses Wunder von seinem Gott einen Bonus von 10 Punkten auf seine Lebensenergie und einen Bonus von 20 Punkten auf geistige und körperliche Ausdauer. Die hierdurch geschaffenen Werte können vorübergehend über dem Maximalwert liegen, bis sie wieder darunter sinken. Der Kleriker kann dieses Wunder auch auf andere Personen anwenden.

Himmlischer Segen
Durch dieses Wunder erhält eine durch den Kleriker erwählte Person unabhängig von dessen Glauben eine Erleichterung von 20 Punkten auf Eigenschaftsproben und 5 Punkten auf Talentproben. Die Kampfwerte werden um 3 Punkte verbessert. Die Wirkung dieses Wunders hält eine halbe Stunde an.

Sonnenlicht
Im Zeitraum von einer Stunde wird ein Gebiet im Umkreis von 44 m taghell erleuchtet.

Göttliches Heilen von Gebrechen
Gebrechen wie Blindheit, Taubheit, Stummheit, Krankheit, Aussatz, Lahmheit und Raucherbein werden durch die Anwendung dieses Wunder wie durch ein Wunder geheilt.

Göttlicher Stromschlag
Eine beliebige Fläche von maximal einem Quadratmeter wird durch den Kleriker bestimmt, die dann nach Berührung durch ein anderes Wesen einmalig einen Schaden von 2W20 LE verursacht.

Gegenstand wiederfinden
Den Aufenthaltsort eines Gegenstandes, den der Kleriker mindestens einmal in seinem Leben berührt hat, kann er mit Hilfe dieses Zaubers ermitteln. Der Kleriker erfährt, in welcher Richtung und Entfernung sich der Gegenstand befindet.

Göttlicher Feuerschutz
Für die Dauer von 10 Minuten wird die Haut des Klerikers bzw. eines erwählten Wesens gegen natürliche Flammen immun. Kleidung, Fell oder Haare geraten bei diesem Schutz ebenfalls nicht in Brand.

Rechtspruch aufheben
Dieses Wunder führt dazu, dass die Auswirkungen des Wunders „Recht sprechen“ aufgehoben werden.

Sprechen mit Tieren
Besonders vorlaute Kleriker können durch dieses Wunder, wenn sie keine menschlichen Gesprächspartner mehr finden, mit Tieren sprechen. Dieses Tier wird in der Zeit des Gesprächs (es kann sogar antworten) keine Aggressionen zeigen, aber danach! Die Wirkung dieses Wunders hält maximal 10 Minuten an. Armes Tier.

Wasser zu Wein (Bier, etc.)
Durch Sprechen dieses Wunders wird ein Fass Wasser zu Wein (bzw. Bier oder andere edle Getränke, das genaue Wunder hängt vom Gott ab). Wie hoch die Qualität des Getränkes wird hängt direkt von der Qualität des Wassers ab, das verwandelt wird.

Zauberspiegel
Dieses Wunder führt dazu, dass der Kleriker von einem Schutzschild umgeben wird, das jede Magie auf den Verursacher zurück schleudert. Die Wirkung hält etwa 2 Minuten an.

Vierter Wunderzyklus:

Göttliche Erweckung
Personen, die ohnmächtig sind, erwachen durch dieses Wunder aus ihrer Bewusstlosigkeit, ohne eine Schockprobe machen zu müssen. Sie erhalten 10 Punkte ihrer körperlichen oder geistigen Ausdauer zurück.

Göttliche Haut
Die Haut des Klerikers wird durch dieses Wunder für die Dauer von drei Kampfrunden widerstandsfähiger gemacht. Für die oben genannte Zeitdauer erhält sie einen Rüstungsschutz von 10.

Göttlicher Schutz vor weltlicher Magie
Durch dieses Wunder bildet sich um den Kleriker eine Art unsichtbarer Farrady’scher Käfig, der jegliche Art von Magie, sei es von Zauberern, Druiden oder Hexen außen lässt. Kein auch noch so mächtiger Zauberspruch vermag es, den Käfig zu durchdringen. Sämtliche magische Strahlung wird von diesem Schutzkäfig nämlich in den Boden

abgeleitet und absorbiert. Der Käfig bewegt sich mit dem Kleriker, verschwindet jedoch nach spätestens einer Stunde.

Entdecken von Diebesgut
Untersucht ein Kleriker mit Hilfe dieses Zaubers einen oder mehrere Gegenstände, so kann er anhand ihrer Farbe erkennen, ob und wann sie gestohlen wurden. Das Farbspektrum reicht von einem gleißenden Weiß (innerhalb der letzten 24 Stunden gestohlen) bis hin zu einem tiefen Schwarz (vor mehr als 10 Jahren gestohlen). Die Farben sieht nur der Kleriker.

Hexenprobe (Druidenprobe, …)
Im Sichtfeld des Klerikers (meistens von Inquisitoren) geben sich alle Personen einer bestimmten Gruppe (z.B. Hexen, Illusionisten, Orks etc.) durch ein nur für den Kleriker sichtbares Zeichen zu erkennen. Vor Erbitten des Wunders muss die gesuchte Gruppe möglichst eindeutig festgelegt werden.

Magier bannen
Dieses Wunder sorgt dafür, dass ein Gildenmagier (dazu gehören auch Schmiede, Händler usw.) in seinen magischen Handlungen stark eingeschränkt wird. Er schafft es für die Dauer von 5 Minuten nicht, sich auf irgendeinen Zauber oder eine Wirkung eines Artefaktes zu konzentrieren.
Der Kleriker muss für dieses Wunder den Gildenzauberer nur sehen können, während er es erfleht.

Schutz vor Untoten
Durch dieses Wunder bildet sich um den Kleriker eine magische Aura, die von Untoten nicht durchdrungen werden kann. Die Aura behält für die Dauer von einem Tag seine Wirkung.

Tiere besänftigen
Tiere jeglicher Art und Größe werden durch dieses Wunder besänftigt, so dass diese den Priester und die dazugehörige Gruppe nicht angreifen. Wird das besänftigte Tier zu sehr gereizt, so greift es die Gruppe dennoch an, die Wirkung des Wunders verfliegt also. Wird ein Tier in Ruhe gelassen, so trollt es sich.

Totenstarre
Dieses Wunder kann ein Kleriker auf sich selbst oder auf ein anderes, damit einverstandenes Wesen anwenden. Nach Inkrafttreten fällt die Person in eine Totenstarre, die durch nichts von einer tatsächlichen Totenstarre zu unterscheiden ist. Die Länge dieses Zustandes legt der Kleriker fest, maximal jedoch ein Monat. Während dieser Zeit braucht das Opfer weder Nahrung noch Sauerstoff.

Untote erschaffen
Durch dieses Wunder kann ein Kleriker die kompletten Überreste eines toten Humanoiden reanimieren. Dieser so geschaffene Untote steht für 5 Minuten unter dem Befehl des Klerikers und verfügt über dieselben körperlichen Fähigkeiten, die er zu Lebzeiten besaß.

Vermehrung von Wein (Bier, etc.)
Dieses Wunder sorgt dafür, dass eine kleine Menge Wein (bzw. Bier oder andere edle Getränke, das genaue Wunder hängt vom Gott ab) so stark vermehrt wird, dass ein Fass damit zu füllen ist. Sinnvoller Weise sollte sich die kleine Menge Flüssigkeit, die vermehrt werden soll, schon in einem Fass sein, um keine Riesensauerei zu veranstalten.

Warnender Fingerzeig
Erbittet der Kleriker dieses Wunder von seinem Gott, so teilt dieser ihm mit, ob eine bestimmte Person böse oder gute Absichten dem Kleriker gegenüber hegt. Wie weit diese Absichten jedoch gehen, teilt dieses Wunder nicht mit.

Fünfter Wunderzyklus:

Astralwechsel
Erbittet der Kleriker dieses Wunder von seiner Gottheit, so löst sich die Seele vom Körper und wechselt in den Astralraum hinüber. Dort ist er von jeder Form astraler Magie oder Gewalt (z.B. vor Astralzecken) geschützt. Sobald der Kleriker den Limbus wieder verlassen will, erfolgt der Sprung zurück in seinen Körper, der auf Orota in einem göttlichen Unverwundbarkeitsfeld zurückgeblieben war.

Blitzableiter
Besonders Kleriker von Göttern, die mit Wetterbeherrschung wenig im Sinn haben, sind immer dankbar für dieses kleine, aber feine Wunder. Selbst wenn sich der Kleriker im schlimmsten Unwetter befindet und alle paar Sekunden Blitze in unmittelbarer Nähe einschlagen, so sind er und alle Personen im Umkreis von 15 m doch durch dieses Wunder vollkommen geschützt. Kein Blitz wird während des Unwetters in diesen Kreis einschlagen.

Göttliche Infusion
Durch dieses Wunder können Menschen und Wesen künstlich ernährt werden, die durch irgendwelche Gründe an einer normalen Nahrungsaufnahme gehindert werden. Diese göttliche Nahrungsaufnahme kann auch gegen den Willen des „Opfers“ durchgeführt werden.

Lähmung aufheben
Eine magiebedingte Lähmung bei einer Person wird durch dieses Wunder auf der Stelle behoben.

Magie analysieren
Eine vor maximal 30 Minuten von einem Magiekundigen durchgeführte Magieanwendung kann durch dieses Wunder dahingehend analysiert werden, dass der Kleriker erfährt, um welche Magie (Spruch, Ritual, Fluch etc.) es sich dabei gehandelt hat.

Sechster Wunderzyklus:

Gedanken lesen
Dieses sehr mächtige Wunder befähigt den Kleriker dazu, die Gedanken einer Person für eine Minute zu lesen. Der Kleriker hört jeden Gedanken so, als

wäre sie durch die Person laut ausgesprochen worden. Dabei ist es unerheblich, in welcher Sprache diese Gedanken gedacht werden, der Kleriker hört die Gedanken immer in seiner eigenen Muttersprache. Der Kleriker muss zum Wirken dieses Wunders lediglich die Person anschauen. Er muss weder ein Gebet noch eine Geste vollführen.

Götterblitz
Außerhalb von Gebäuden kann der Kleriker mit diesem Wunder einen Blitz erflehen, der an gewünschter Stelle mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% einschlägt. Dieser Blitz hat die gleichen Auswirkungen wie ein natürlicher Blitz. Ein vom Blitz getroffenes Wesen ist zu 98% tot.

Heilung schwerster Gebrechen
Gebrechen wie Querschnittslähmung, Allergien, Drogensucht und Fettleibigkeit werden durch die Anwendung dieses Wunder wie durch ein Wunder geheilt.

Schutz vor Urwesen
Durch dieses Wunder bildet sich um den Kleriker eine magische Aura, die von Urwesen nicht durchdrungen werden kann. Die Aura behält für die Dauer von einem Tag seine Wirkung.

Siebenter Wunderzyklus:

Massenheilung
In einem Umkreis von 5 Metern werden alle Verletzungen, die weniger als 3 LE groß sind, vollständig geheilt. Größere Verletzungen werden um 3 Punkte erleichtert. Dieses Wunder unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind, es werden alle Wunden im oben genannten Umkreis behandelt. Die Wirkung des Wunders setzt augenblicklich ein.

Unverwundbarkeit
Wendet der Kleriker dieses Wunder auf eine Person seiner Wahl an, so wird es für 10 Minuten unverwundbar. Kein Gegenstand kann die Haut des Wesens verletzen, egal, aus welchem Material es besteht. Auch kann der Körper keine inneren Verletzungen erleiden.

Zauberkundigen bannen
Ähnlich wie mit dem Wunder **Magier bannen** kann der Kleriker mit diesem Wunder einen beliebigen Zauberkundigen in seinem Sichtfeld bannen, d.h. jegliche Magieausübung verhindern. Die Wirkung des Wunders hält etwa 5 Minuten an.

Achter Wunderzyklus:

Beseitigen von jeglicher Magie
Jegliche Magie (egal ob Spruch, Artefakt oder Ritual usw.) verliert seine Wirkung, wenn dieses Wunder in unmittelbarer Nähe erfleht wird.

Erwecken aus dem Koma
Erbittet der Kleriker dieses Wunder von seinem Gott, so wird die Zielperson aus seinem Koma erwachen. Der Erwachende braucht keine weitere Schockprobe ablegen.

Himmlisches Licht
Der Kleriker taucht mit Hilfe dieses Zaubers ein Schlachtfeld in ein strahlendes himmlisches Licht. Alle Untoten und Dämonen erhalten einen Malus von 8 Punkten auf Attacke- und Paradewert. Bis zum Ende der Schlacht – maximal jedoch eine Stunde – hält die Wirkung dieses Wunders an.

Neunter Wunderzyklus:

Artefakt analysieren
Mit Hilfe dieses Wunders kann ein hochgradiger Kleriker ein Artefakt hinsichtlich seiner Wirkungen und Schlüsselfragen analysieren. Dieses Wunder verschafft dem Kleriker jedoch nicht das Wissen über die Antworten auf die Schlüsselfragen des Artefaktes.

Warnende Worte
Ist sich ein Kleriker über die Ziele und Absichten des Gegenübers nicht im Klaren und hilft ihm seine Menschenkenntnis auch nicht mehr weiter, so kann er sich vertrauensvoll an seinen Gott wenden. Da dieser alles über jeden weiß, kann er nun dem Kleriker Ziele, Absichten, Ideen und andere wissenswerte Eigenheiten mitteilen. Der SL entscheidet, wie weit diese Mitteilung geht.

Zehnter Wunderzyklus:

Die Suche
Ein Kleriker, der dieses Wunder von seinem Gott erbittet, erhält die Fähigkeit, den Aufenthaltsort eines namentlich oder bildlich bekannten Gegenstandes zu erfahren. Eine rote Linie bildet sich vor dem Kleriker auf dem Boden, die direkt zum Ort des Gegenstands führt. Diese Linie verfolgt einen gangbaren Weg, führt also nicht über Bergspitzen oder durch Ozeane. Befindet sich der Gegenstand auf einer Insel oder auf einem anderen Kontinent, so endet die Linie an der Küste. Betritt der Kleriker ein Schiff, so bildet sich auf den Schiffsplanken die Linie, sodass der Aufenthaltsort weiterhin verfolgt werden kann. Will der Kleriker zum Zielort fliegen, so verschwindet die Linie und taucht erst wieder auf, wenn er gelandet ist. Am Ende der Linie sieht der Kleriker ein X. Ist dort der Gegenstand nicht zu sehen, so ist er entweder unter dem Kleriker oder über ihm. Sollte der Gegenstand zerstört worden sein, so erfährt der Kleriker dies beim Erbitten des Wunders.

Herbeirufung eines Engels
Dieses sehr mächtige Wunder ruft einen vom Gott ausgewählten Engel auf die irdische Sphäre. Es erscheint in unmittelbarer Nähe zum Kleriker und führt für die Dauer von 8 Stunden Aufträge des Klerikers aus, wenn diese den Zielen des Gottes entsprechen.

Elfter Wunderzyklus:

Wiederauferstehung von den Toten
Innerhalb von 8 Stunden nach dem Tod kann die Seele ein beliebigen, intelligenzbegabten Lebewesens aus dem Totenreich zurückgeholt werden und

in den Körper zurücktransferiert werden. Ist der Körper intakt und besitzen die wichtigsten Körperteile mehr als Null LE, so erwacht dieser zu neuem Leben.

Zwölfter Wunderzyklus:

Großes Wunder
Eine beliebige, wundervolle Tat kann mit diesem Wunder durchgeführt werden. Das Wunder muss voll und ganz den Prinzipien des Gottes entsprechen. Der SL sollte sich gut überlegen, ob er in bestimmten Situationen solch ein Wunder zulässt… immerhin ist er der „Wunder-gebende-Gott".

5.12.4 Gabe der Götter: Weisheiten

Die Propheten haben im Gegensatz zu den übrigen Klerikern nicht die Möglichkeit Wunder zu wirken. Sie verfügen über Weisheiten, die sie aussprechen. Sind es göttliche Weisheiten, d.h. Weisheiten, die ihnen von ihrem Gott eingegeben wurden, so können sie damit übernatürliche Dinge, man könnte fast sagen: Wunder, bewirken.
Pro Tag kann ein Prophet maximal zwei göttliche Weisheiten rezitieren. Dazu muss ihm eine Kl-Probe gelingen, ob er sich an den genauen Wortlaut der Weisheit erinnern kann (da er sich diese Weisheiten niemals aufschreiben würde… welcher Prophet liest schon seine Prophezeiungen von einem Blatt Pergament ab?) Bei Gelingen vernehmen alle in Hörweite befindlichen Lebewesen die Weisheit in der ihnen eigenen Sprache und werden von den Auswirkungen getroffen.
Auf jeden Fall muss der Prophet die bei der Weisheit angegebenen gAP-Kosten aufwenden.
Zu Beginn seiner Laufbahn erhält der Prophet von seinem Gott die vier universellen Weisheiten (s. **Kap. 5.12.5**) sowie zwei spezielle göttliche Weisheiten (s. **Kap. W-8**), die ausgewürfelt werden.
Mit jedem Stufenanstieg kann der Prophet eine weitere spezielle Weisheit seines Gottes erhalten. Sind diese aufgebraucht, so wird per Zufall ein anderer Gott ermittelt und eine dessen Weisheiten ausgewählt.
Es hängt vom Lebenswandel des Propheten ab, ob er beim Stufenanstieg eine neue Weisheit im Traum übermittelt bekommt. Dazu zählt der Spieler die Weisheiten zusammen, die er bisher kennt und addiert einen W20 hinzu. Liegt der Wert unter 27, so hat er eine neue Weisheit erfahren. Der SL sollte diesen Wurf je nach Lebenswandel des Propheten erleichtern oder erschweren.

5.12.5 Die universellen Weisheiten

Brot und Wein, das schmeckt fein
Alle zuhörenden Lebewesen werden vollständig gesättigt. Hören zu viele zu, so dass die geistige Ausdauer des Propheten nicht reicht, so werden trotzdem alle satt, doch der Prophet wird für drei Tage bewusstlos.
Kosten: 10 gAP pro Wesen

Ein ruhiges Gewissen ist ein sanftes Ruhekissen
In dieser Nacht wird der Prophet und die vernunftbegabten Zuhörer durch nichts und niemand in ihrem Schlaf gestört: keine Diebe, keine Raubtiere, kein Ungeziefer, nichts. Sie ruhen sich vorzüglich aus und erhalten die Hälfte an geistiger Ausdauer sowie zwei LE pro Wunde zurück. Reichen die gAP des Propheten nicht aus, so schlafen nur die nächsten Zuhörer ungestört, für die seine gAP ausreichen.
Kosten: 5 gAP pro Person

Liebe ist das einzige das wächst, wenn man es verschenkt
Durch diese Weisheit legen alle intelligenzbegabten Zuhörer ihre Streitigkeiten nieder, ihre Aggressionen verfliegen. Sie setzen sich auf den Boden und hören entrückt den Worten des Propheten zu. Erst nach zwei Tagen kommen sie wieder zu sich… und verfallen wahrscheinlich wieder in ihre für sie typischen Verhaltensmuster. Allerdings können sie sich an jede Minute des Friedens erinnern.
Sollten mehr Personen sich streiten als der Prophet gAP hat, so sind zwar alle befriedet, doch schläft der Prophet bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit für die Dauer von 20 Stunden.
Kosten: 25 gAP pro Person

Der Weg ist das Ziel
Diese Weisheit bringt den Propheten sicher an sein nächstes Ziel. Nur für ihn sichtbar entsteht auf dem Boden eine rote Linie, die ihn auf sicherem Weg an sein Ziel führt. Das Ziel darf nicht weiter als 50 km entfernt sein und sich nicht bewegen. Sobald es sich bewegt, verblasst die rote Linie.
Kosten: 7 gAP

5.12.6 Fluch der Verderber: Frevel

Welche Frevel ein Kultist erhält, hängt stark vom Verderber ab und sollte vom SL vergeben werden. Da Kultisten fast ausschließlich als Nichtspielercharaktere auftreten, sollten sie alle Frevel wirken können, die der SL als angemessen erachtet.

5.12.7 Die Frevel der Verderber

Kultisten von Verderbern sollten eigentlich nur als Nichtspielercharaktere auftreten, denn zu Helden eignen sie sich eigentlich nicht. Doch natürlich kann der Spielleiter von dieser Regel eine Ausnahme gewähren. Dabei ist zu beachten, dass der Spielleiter bei diesen Charakteren stärker als bei anderen Klassen üblich in die Charaktererstellung eingreifen sollte. Letztlich bestimmt der Spielleiter, welche Frevel der Kultist erhält und welche nicht.

Die Verderber verleihen ihren Klerikern die Fähigkeit Frevel auszusprechen. Der Kultist bekommt eine je nach Verderber zu bestimmende Anzahl von Freveln, die er ausüben kann, sofern der Verderber dies zulässt.

Spieltechnisch wird das folgendermaßen umgesetzt: Je nach Mächtigkeit des Verderbers erhält der Charakter bei Beginn eine bestimmte Anzahl von Glaubenspunkten. Diese kann er nun in die Frevel 1. Grades investieren. Mit jedem Stufenanstieg kann der Kultist weitere Frevel erwerben. Dabei darf der Grad des Frevels nicht seine Erfahrungsstufe übersteigen. Ein Frevel 1. Grades kostet 100 GP, ein Frevel 2. Grades 200 GP, ein Frevel 3. Grades 300 GP und so weiter.

Weitere Glaubenspunkte erhält der Kultist während des Spiels durch verderbergerechtes Verhalten. Dazu gehören Rituale, Opferungen, Bekehrung von Ungläubigen und mancherlei Boshaftigkeiten. Die Menge der Glaubenspunkte hängt ab von der Mächtigkeit des Verderbers. Sollte der Kultist sich entgegen seinem Glauben verhalten, so können ihm dafür auch Glaubenspunkte abgezogen zu werden. Dabei ist zu bedenken, dass die meisten Verderber unberechenbar sind und die Punktevergabe manchmal einfach nur von ihrer Laune abhängt. Allerdings sollte es der Spielleiter damit auch nicht übertreiben.

Auch um Frevel wirken zu können, sind Glaubenspunkte notwendig. Der Kultist investiert diese in den Frevel, die Anzahl ist abhängig von der Art des Kultisten.

Frevel Grad	*Kultist*	*Krieger des Kultes*	*Priester-jäger*	*Wander-kultist*
1	7	21	21	14
2	14	42	42	28
3	21	63	63	42
4	28	84	84	56
n	7·n	21·n	21·n	14·n

Ein Frevel gelingt dem Kultisten automatisch, wenn es dem Verderber gefällt (was wohl meist der Fall sein wird). Es werden also lediglich die eingesetzten Glaubenspunkte abgezogen und keine Probe verlangt. Natürlich kann der Kultist auch durch das Wirken eines Frevels neue Glaubenspunkte erhalten, wenn er dem Verderber dabei große Freude bereitet hat.

Frevel 1. Grades

Dunkelheit
Mit diesem Frevel erschafft der Kultist in einem Umkreis von fünf Metern einen Bereich absoluter Dunkelheit um sich herum, der weder auf natürliche, noch auf magische Weise aufgehellt werden kann.

Entdecken von …-Gläubigen
Der Kultist erkennt alle Gläubigen eines bestimmten Gottes oder Verderbers in einem Umkreis von 13 Metern. Der Frevel dauert 13 Minuten an.

Entdecken von …-Klerikern
Innerhalb eines Umkreises von 13 Metern erkennt der Kultist alle Kleriker eines bestimmten Gottes oder Verderbers. Der Frevel dauert 13 Minuten an.

Entdecken von guten Lebewesen
Innerhalb eines gewissen Bereiches werden gute Lebewesen gezeigt. Die Größe des Bereichs wird durch die Mächtigkeit des Gottes festgelegt. Sie bestimmt ebenfalls, wie genau die Informationen über die zu entdeckenden Lebewesen sind.

Immunität
Der Kultist kann diesen Frevel auf sich selbst anwenden und ist dann für die Dauer einer Stunde völlig immun gegen alle Gifte, Hitze, Kälte, Durst und Hunger.

Kleine Wunden schlagen
Um diesen Frevel wirken zu können, muss der Kultist eine Person direkt berühren. An dieser Stelle erleidet das Opfer nun einen Schaden von 1W6 LE.

Unterwerfung
Mit diesem Frevel unterwirft der Kultist eine Person seinem Willen. Der Kultist kann ihm dann jeden beliebigen Befehl geben, den der betroffene ausführen muss.
Ein Wi-Wurf ist möglich, aber um den halben Wi-Wert des Kultisten erschwert. Der Frevel endet nach 13 Stunden.

Verachtung
Wendet der Kultist den Frevel Verachtung auf ein Wesen an, wird dieser mit einer dermaßen unangenehmen Aura belegt, dass niemand mehr etwas mit ihm zu tun haben will. Der Frevel dauert 1 Stunde multipliziert mit der Erfahrungsstufe des Kultisten an.

Verderbervertrauen
Durch dieses Wunder erhalten vom Kultist ausgewählte Personen ein Verderbervertrauen, durch das

sie für mindestens eine Stunde keine Angst empfinden.

Verfluchen
Diesen Frevel kann der Kultist auf jede beliebige Person anwenden. Für die Dauer von einer Stunde werden alle Eigenschaftsproben mit einer Erschwernis von 50 und alle Talentproben mit einer Erschwernis von 10 belegt.

Verfluchte Rüstung
Der Kultist kann diesen Frevel auf jede beliebige Person in einem Umkreis von fünf Metern anwenden. Dabei halbiert sich der Rüstungsschutz sämtlicher getragenen Rüstungsteile.

Verfluchte Waffe
Hält der Kultist eine Waffe in der Hand und erbittet diesen Frevel von seinem Verderber, so wird sie für die Dauer eines Kampfes mit einer verderblichen Aura überzogen, die beim Gegner doppelten (bei Götterklerikern dreifachen) Schaden macht. Die Wunde kann nur durch göttliches Wunder geheilt werden.

Verschmelzen mehrerer Frevel
Mit Hilfe dieses Frevels ist der Kultist in der Lage, mehrere Frevel eines niedrigen Grades zu einem Frevel aus einem höheren Grad zu verschmelzen. Dabei geht der Kultist folgendermaßen vor:
Aus drei Freveln eines Grades erschafft er einen Frevel des darüber liegenden Grades. Innerhalb dieser Verschmelzung geschaffene Frevel können weiter mit anderen Freveln verschmolzen werden.
Der aus der Verschmelzung resultierende Frevel geschieht augenblicklich.

Frevel 2. Grades

Kälte
Der Kultist kann in einem Umkreis von 13 m die Temperatur um bis zu 20° senken. Der Frevel dauert 60 Minuten an, danach findet eine Vermischung mit der umgebenden Luft statt.

Albträume
Dieser Frevel kann auf jedes intelligenzbegabte Lebewesen angewendet werden. Der Betroffene hat von nun an während seines Schlafes furchtbare Albträume und kann sich von körperlichen und geistigen Anstrengungen nicht erholen. Der Frevel endet erst, wenn der Betroffene insgesamt 13 Stunden geschlafen hat.

Ausdauerentzug
Wendet der Kultist diesen Frevel auf eine Person an, so gehen die Hälfte seiner körperlichen und geistigen Ausdauerpunkte an den Kultisten über. Der Kultist behält diese Punkte für die Dauer von 13 Stunden. Das Opfer kann die verlorene Ausdauer auf normalen Weg regenerieren.

Fallen legen
Der Kultist kann einen von ihm bestimmten Gegenstand mit diesem Frevel belegen und selbst bestimmen, wie viele Glaubenspunkte er dafür einsetzen will. Berührt ein Wesen diesen Gegenstand, so verliert es 1/3 so viele Punkte an Lebensenergie, wie der Kultist als Glaubenspunkte in den Frevel investiert hat. Der Frevel kann nur durch den Kultisten selbst oder ein göttliches Wunder aufgehoben werden.

Frost
Mit diesem Frevel kann der Kultist die Temperatur in einem Umkreis von 100 m um einen Wert von bis zu 50° verringern. Der Frevel dauert 60 Minuten an, danach kann eine Vermischung mit der umgebenden Luft stattfinden.

Giftnebel
Der Kultist erschafft in einem Umkreis von fünf Metern um sich einen giftigen Nebel. Jede Person mit Ausnahme des Kultisten selbst, die in diesen Nebel gerät, erhält einen Schaden von 1W6 LE pro KR. Die Giftstufe entspricht der Stufe des Kultisten. Der Kultist kann sich fortbewegen, der Nebel bleibt um ihn herum bestehen. Die Wirkungsdauer entspricht der Stufe des Kultisten multipliziert mit 2 KR.

Eisenfaust
Der Kultist kann diesen Frevel auf sich und auch auf andere Lebewesen anwenden. Dabei verwandelt sich die rechte Hand (oder bei Linkshändern die linke) für 4 KR in einen eisenähnlichen Zustand, bleibt dabei aber beweglich. Die Körperkraft dieser Hand steigt um 50%. Beim Faustkampf erhält er einen zusätzlichen Schadensbonus von +13 und außerdem steigt der Rüstungsschutz der Hand um 13 Punkte. Lediglich die Fingerfertigkeit wird um 33% verringert.

Konfusion
Dieser Frevel kann auf jedes vernunftbegabter Wesen angewendet werden. Dieses ist für die Dauer von 13 min so verwirrt, dass ihm jegliche logischen Handlungen unmöglich sind. Begonnene Tätigkeiten bricht es ab, Befehle kann es nicht mehr ausführen und bemerkt nicht, was um ihn herum vorgeht. Nach Beendigung des Frevels weiß es nicht einmal, was geschehen ist und setzt seine vorher begonnene Handlung einfach fort.

Kraftverzehrung
Wendet der Kultist diesen Frevel auf ein Wesen an, so verliert dieses von nun an pro Minute 5% seiner Körperkraft und körperlichen Ausdauer bis beides auf Null gesunken ist. Außerdem ist das Wesen dann sehr, sehr müde. Es erhält seine verlorene Kraft und Ausdauer nur durch absolut ungestörten Schlaf zurück, der mindestens sieben Stunden am Stück andauern muss. Regeneration durch Meditation oder Magie ist nicht möglich

Lähmung
Der Kultist ist durch diesen Frevel in der Lage, ein natürliches Wesen für zwei Kampfrunden vollständig zu lähmen. Nach dieser Zeit setzt es seine

Handlung an der Stelle fort, wo es durch den Frevel unterbrochen wurde.

Nebelschleier
Der Kultist kann diesen Frevel über ein Gebiet von bis zu 1000 m² aussprechen. Dort steigt dann Nebel auf, der nicht nur die Sicht, sondern auch alle anderen Sinne verwirrt. Auf alle Wahrnehmenswerte wird ein Malus von 50 angewendet. Nach 30 min löst sich der Nebel langsam auf.

Schutz des Verderbers
Gewährt ein Verderber einem Kultist diesen Frevel, so bildet sich um ihn herum ein deutlich sichtbarer Schutzschild von der Form einer Kugel mit einem Durchmesser von 2 m. Dieser Schild ist für andere Personen undurchdringlich, er kann jedoch von Gegenständen durchdrungen werden. Wird der Kultist von einem eindringenden Gegenstand getroffen, so reduziert sich dessen Schaden um zwei Punkte. Angriffe auf den Kultist werden um zwei Punkte erschwert.

Schäden durch Angriffe von Innen auf außen stehenden Personen werden ebenso um zwei Punkte reduziert. Der Schutzschild wird durch den Verderber maximal 13 Minuten aufrechterhalten.

Schutz vor Wundern
Dieser Frevel existiert in dieser Form in allen höheren Frevelgraden. Er bewirkt, dass Wunder, die aus einem niedrigeren Zyklus stammen wie der Frevel nicht zur Entfaltung kommen und auf den Kleriker zurückgeworfen werden (der SL entscheidet, welche Auswirkungen das auf den Kleriker hat).

Verderberschutz vor weltlicher Magie
Durch dieses Wunder bildet sich um den Kultisten eine Art unsichtbarer Farrady'scher Käfig, der jegliche Art von Magie, sei es von Zauberern, Druiden oder Hexen außen lässt. Kein auch noch so mächtiger Zauberspruch vermag es, den Käfig zu durchdringen. Sämtliche magische Strahlung wird von diesem Schutzkäfig nämlich in den Boden abgeleitet und absorbiert. Der Käfig bewegt sich mit dem Kultisten, verschwindet jedoch nach spätestens einer Stunde.

Frevel 3. Grades

Schrecken
Der Kultist kann diesen Frevel auf jedes beliebige Wesen anwenden. Dieses gerät dadurch in Angst und schreckt bei jedem Geräusch zusammen. Dadurch sinken die Kampfwerte auf die Hälfte.
Misslingt dem betroffenen Wesen außerdem eine Wi-Probe, so versucht es augenblicklich zu fliehen. Die geistige Ausdauer sinkt um 1W10 Punkte. Dieser Frevel dauert vier Kampfrunden an.

Dämonenhaut
Diesen Frevel kann der Kultist auf jeden anwenden, der sich zu dem Verderber bekennt. Seine Haut wird für die Dauer einer Stunde grau und sehr dick. Dadurch erhält der Betroffene einen Rüstungsschutz von +13 und ist gegen göttliche Wunder immun. Allerdings sinkt der Charismawert um 66%.

Erdbeben
Dieser Frevel löst ein Beben der Erde aus. Dies betrifft die Fläche von 1 ha, wobei die Auswirkungen zum Mittelpunkt hin immer stärker werden. Betroffen davon sind alle Lebewesen mit Ausnahme des Kultisten. Sie können sich nur mit einer verminderten maximalen Geschwindigkeit von ¼ fortbewegen. Außerdem müssen sie sowohl eine Re- also auch eine Ge-Probe bestehen. Gelingt es nicht, so stürzt der Betroffene zu Boden und verliert 1W10 körperliche Ausdauerpunkte.

Feuerwand
Der Kultist erschafft um sich herum eine Wand aus Feuer, die eine Höhe von 5 m hat. Dieser Frevel dauert maximal 1 h an, kann aber vorzeitig vom Kultisten abgebrochen werden. Der Kultist wird von der Hitze nicht beeinträchtigt, auch kann er durch das Feuer hindurch sehen. Er kann sich mit einer Geschwindigkeit von ¼ fortbewegen. Für alle anderen Wesen in seiner Umgebung wird es sehr heiß. Auch sollte der Kultist beachten, dass Feuer sich ausbreiten kann. Die Auswirkungen bestimmt der Spielleiter.

Mantel der Furcht
Dieser Frevel kann auf Tiere und intelligenzbegabte Personen gleichermaßen angewendet werden. Betroffene erleben ein plötzliches und extrem starkes Gefühl der Furcht, das sich auf beklemmende Art und Weise um sie herum legt. Ihr Wille sinkt auf 1/3 des aktuellen Wertes, außerdem sind sie nicht mehr in der Lage, sich auf ihre Umgebung zu konzentrieren. Die Wirkungsdauer beträgt 18 KR.

Mauer der Dunkelheit
Mit diesem Frevel schafft der Kultist eine fünf Meter breite, fünf Meter hohe und ein Meter tiefe Mauer absoluter Dunkelheit, die durch kein Licht egal ob natürlicher, alchimistischer oder magischer Herkunft durchdrungen werden kann. Die Mauer kann wie ein Ring um den Kultisten herum liegen oder auch die Grundfläche eines Rechtecks haben. Jede Person mit Ausnahme des Kultisten, die diese Mauer berührt, erhält einen Schaden von 1W6 LE auf den Kopf. Misslingt außerdem eine Wi-Probe, so gerät das Opfer dermaßen in Panik, dass es versucht zu fliehen.

Pech
Der Kultist kann diesen Frevel auf ein Wesen anwenden, was dann von einer schwarzen, stinkenden Masse überzogen wird. Diese Masse ist extrem klebrig und lässt sich nicht abwaschen. Alle Wahrnehmenswerte werden dadurch halbiert und sämtliche Eigenschafts- und Talentproben um 1/3 erschwert. Nach 13 Stunden wird die Masse fest und lässt sich abklopfen.

Schwäche
Wendet der Kultist diesen Frevel auf ein Wesen an, so sinken dessen Körperkraft und Konstitution auf Null. Außerdem werden alle Talentproben, bei denen Körperkraft oder Konstitution von Bedeutung sind um 7 Punkte erschwert. Wirkungsdauer: 1 Stunde.

Schwarzer Tentakel
Der Kultist wendet diesen Frevel auf sich selbst an. Aus seinem Körper wachsen 1 W6 Fangarme von fünf Metern Länge. Diese Fangarme versuchen sich nun um die Gegner des Kultisten herumzulegen und zu Tode zu würgen. Jeder Fangarm hat 1/3 LE des Kultisten und die gleiche Körperkraft. Der Frevel dauert 13 min an. Es sei denn, der Kultist beendet ihn oder wird bewusstlos.

Sonnenglut und Frostwind
Dieser Frevel kann nur unter freiem Himmel angewendet werden. Er sorgt für eine unbarmherzige Hitze oder einen unerträglich kalten Wind. Je nachdem, was der Kultist so fordert. Die Temperaturen können so um bis zu 30° verändert werden. Das hat Auswirkungen auf die Verfassung aller sich im Wirkungsbereich von 500 m² befindenden Lebewesen. Die Auswirkungen bestimmt der Spielleiter. Der Frevel dauert 30 min an.

Tiere in Raserei versetzen
Der Kultist kann diesen Frevel auf jedes noch so friedfertige Tier anwenden. Dieses wird in jedem Fall bösartig und aggressiv und versucht alles und jeden anzugreifen. Auch den Kultisten, wenn dieser sich nicht in Sicherheit bringt. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Untote rufen
Der Kultist kann alle Untoten im Umkreis von 13 m zu sich rufen und ihnen Befehle erteilen, die diese selbstverständlich auch befolgen, sofern es ihnen möglich ist. Der Frevel dauert 13 KR an.

Verderberhilfe
Der Kultist kann diesen Frevel auf jede Person mit der Ausnahme von Klerikern anderer Glaubensrichtungen anwenden. Die Person erhält so einen Bonus von 13 Punkten auf seine Lebensenergie und je einen Bonus von 20 Punkten auf geistige und körperliche Ausdauer. Dabei können die Maximalwerte überschritten werden. Dieser Frevel dauert 13 Stunden an.

Vereisen
Der Kultist kann ein beliebiges Wesen mit diesem Frevel vereisen. Es ist dann zwar noch in der Lage, seine Umgebung wahrzunehmen, kann sich aber nicht mehr bewegen. Der Frevel dauert 13 KR an. Danach taut das Wesen langsam wieder auf, wenn die umgebende Temperatur über 0° beträgt.

Vergessen
Dieser Frevel wirkt auf intelligenzbegabte Lebewesen. Diese vergessen alles über sich selbst und andere: Namen, Geburtsort, Klasse, Freunde, Feinde, Aufgaben und so weiter. Vor lauter Vergesslichkeit bemerken sie nicht einmal, dass sie alles vergessen haben. Nach 13 min kehrt ihre Erinnerung zurück, allerdings wissen sie dann nicht mehr, was innerhalb dieser Zeit passiert ist.

Vergiften
Diesen Frevel kann der Kultist auf beliebige Gegenstände und Lebensmittel anwenden. Dieses ist dann giftig und löst schon beim Kontakt einen Schaden auf der Haut von 1W6 LE aus. Gelangt es in den Verdauungstrakt, so erleidet er der Betroffene schwere Magenkrämpfe und Halluzinationen. Das führt zu einem Verlust von 1W6+3 LE und 1W20 kAP. Die Wirkungsweise entspricht einem Gift der Stufe V (**Tabelle d1**). Die Symptome müssen innerhalb von 13 Stunden behandelt werden, ansonsten bleibt die Hälfte der Schäden permanent bestehen. Dann hilft nur noch göttliche Magie.

Frevel 4. Grades

Fäulnis
Diesen Frevel kann der Kultist auf jeden beliebigen Gegenstand aus organischem Material anwenden. Dieses verfault innerhalb von einer Stunde und ist somit nicht mehr zu gebrauchen.

Ohnmacht
Der Kultist kann diesen Frevel auf jedes Lebewesen anwenden. Es verliert das Bewusstsein und sackt zusammen. Außerdem verliert der Betroffene 1W10 geistige und 1W10 körperliche Ausdauerpunkte. Es kann eine Ko-Probe abgelegt werden, ob die Ohnmacht überwunden wird. Eine Wiederholung dieser Probe ist alle 60 min möglich.

Gegenwart des Bösen
Gewährt der Verderber diesen Frevel, so hat das Auswirkungen auf sämtliche Lebewesen in einem Umkreis von 100 m. Sie spüren das Böse und reagieren darauf mit Angst. Tiere geraten in Panik und versuchen zu fliehen. Intelligenzbegabten Wesen geht es ähnlich, allerdings steht ihnen eine Wi-Probe zu. Wunder versagen. Der Frevel dauert 5 KR an.

Massenkonfusion
Dieser Frevel wirkt wie Konfusion, betrifft aber alle intelligenzbegabten Lebewesen, die sich in einer vom Kleriker bestimmten Umgebung befinden. Diese Umgebung kann maximal 27 m^3 groß sein.

Für die Dauer von 13 min sind alle so verwirrt, dass ihnen jegliche logischen Handlungen unmöglich sind. Begonnene Tätigkeiten werden abgebrochen, Befehle ignoriert und die Umgebung nicht mehr wahrgenommen. Nach Beendigung des Frevels wissen die Betroffenen nicht einmal, was geschehen ist und setzen vorher begonnene Handlung einfach fort.

Schwarzer Wind
Der Kultist löst mit diesem Frevel einen starken Wind aus. Dieser ist mit einer Unmenge von klei-

nen, schwarzen Partikeln versetzt. Diese Partikel behindern nicht nur die Sicht, sondern setzen sich auch noch auf dem Körper und damit auch in Augen, Ohren, Nasen und Mündern aller Wesen in einem Gebiet von 500 m in Windrichtung. Das sorgt bei allen betroffenen Wesen für Augentränen, Juckreiz, Niesreiz und Brechreiz, sollten sich diese nicht angemessen schützen können. Der Wind selber dauert 8 KR, währenddessen beträgt die Sichtweite etwa 20 cm. Wegen der Stärke des Windes ist die Fortbewegung entgegen den Wind erschwert. Die Schnelligkeit jedes Wesens sinkt auf ¼. Die Reizungen der Sinnesorgane dauern jedoch so lange an, bis die Partikel entfernt werden.

Sprachenverwirrung
Alle Personen in einem von der Mächtigkeit des Verderbers abhängigen Umkreis (SL entscheidet), sprechen plötzlich viele verschiedene Sprachen und können sich deshalb nicht mehr untereinander verständigen.

Untote erschaffen
Durch diesen Frevel kann ein Kultist die kompletten Überreste eines toten Humanoiden reanimieren. Dieser so geschaffene Untote steht für 20 Minuten unter dem Befehl des Kultisten und verfügt über dieselben körperlichen Fähigkeiten, die er zu Lebzeiten besaß.

Verderberschrei
Dieser Frevel löst einen sehr lauten und kreischenden Schrei aus, der alle anderen Geräusche in einem Umkreis von 100 m übertrifft und dreizehn Minuten andauert. Das schadet natürlich den Ohren, darum werden für die Dauer von acht Stunden alle Hö-Proben mit einer Erschwernis von 50 Punkten belegt, die sich in diesem Umkreis aufgehalten haben. Eine allgemeine Panik bricht aus, denen sich vernunftbegabte Lebewesen durch eine gelungene Wi-Probe entziehen können. Einmal in Panik geraten, wird jedes Lebewesen zu fliehen versuchen. Kampfwerte werden zudem halbiert und Magie kann nicht mehr ausgeübt werden. Eine Wi-Probe kann jede KR erneut abgelegt werden.

Verfluchte Saat
Dieser Frevel betrifft sämtliche Pflanzen und Pilze, die in einer Fläche von 3 m^2 wachsen.
Diese reagieren auf jedes Lebewesen äußerst aggressiv. Löwenmäulchen beißen, Schlingpflanzen würgen, Brennnesseln verursachen Feuer usw. Die Wirkungsdauer beträgt eine Stunde. Die Auswirkungen bestimmt wie so oft der Spielleiter.

Frevel 5. Grades

Dummheit
Dieser Frevel wird auf normalerweise intelligenzbegabte Lebewesen gesprochen, die daraufhin für die Dauer von 1 Stunde vollständig verdummen, d.h. ihr Kl sinkt auf 0.

Dämonenmal
Dieser Frevel kann auf jede Person angewendet werden. Ein dunkles Mal erscheint auf seiner Stirn. Von nun an ist sein Bestreben, dem Verderber des Kultisten zu gefallen und in seinem Namen Böses zu tun. Das Mal verblasst nach und nach, damit sinkt auch der Einfluss des Bösen. Nach acht Tagen ist das Mal verschwunden.

Frostwind
Der Kultist kann mit diesem Frevel einen Wind hervorrufen, der nicht nur sehr kräftig ist, sondern auch sehr kalt. Die Temperatur beträgt –20°C. Der Frevel dauert bis zu 60 min an. Auswirkungen bestimmt der Spielleiter.

Geisterbeschwörung
Der Kultist kann mit diesem Frevel Kontakt zum Geist eines Verstorbenen aufnehmen, dessen Tod maximal 13 Stunden zurückliegt. Er kann ihm dann 5 Fragen stellen, den der Geist des Toten beantworten muss.

Schwarzer Schlaf
Wendet der Kultist diesen Frevel auf ein intelligenzbegabtes Lebewesen an, so verfällt dieses augenblicklich in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur durch göttliche Magie geweckt werden kann. Während dieses Schlafes hat der Betroffene furchtbare Träume, kann sich nicht erholen und erhält pro Stunde einen zusätzlichen Abzug von 13 gAP. Der Frevel endet nach sechs Stunden.

Frevel 6. Grades

Verursachen von Gebrechen
Mit diesem Frevel kann der Kultist bei jeder beliebigen Person Gebrechen wie Blindheit, Taubheit, Stummheit, Aussatz, Lahmheit und Raucherbein auslösen. Diese Gebrechen können nur durch den Kultisten selbst oder durch ein göttliches Wunder aufgehoben werden.

Blendung
Dieser Frevel kann auf jedes Wesen angewendet werden. Dabei wird es von einem grellweißem Licht geblendet und verliert für die Dauer von 1W6 Tagen seine Sehkraft.

Verderberblitz
Außerhalb von Gebäuden kann der Kultist mit diesem Frevel einen Blitz anfordern, der an gewünschter Stelle mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% einschlägt. Dieser Blitz hat die gleichen Auswirkungen wie ein natürlicher Blitz. Ein vom Blitz getroffenes Wesen mit einer Wahrscheinlichkeit von 98% tot.

Frevel 7. Grades

Säureregen
Dieser Frevel erzeugt einen Regen aus ätzender Säure. Diese Säure greift Metalle und organische Stoffe an. Die Schadensausmaße sind von der Macht des Verderbers abhängig.

Elemente verseuchen
Abhängig von der Mächtigkeit des Verderbers kann der Kultist ein beliebiges Element (Feuer, Erde, Luft und Wasser) für die Dauer von einer Stunde verseuchen. Die Auswirkungen sind von der Mächtigkeit des Verderbers abhängig.

Flutwelle
Dieser Frevel kann auf große Wasserflächen angewendet werden, worauf eine bis zu 13 m hohe Flutwelle ausgelöst wird. Die Auswirkungen bestimmt der Spielleiter.

Depressionen
Der Kultist kann diesen Frevel auf intelligenzbegabte Lebewesen anwenden. Sie empfinden großes Unglück und Ängste. Sie müssen ständig weinen und sind zu keinen komplexen Handlungen mehr fähig. Wille und Charisma erhalten einen Malus von 50 Punkten. Der Frevel dauert 13 Stunden an.

Frevel 8. Grades

Schwarzes Gebet
Dieser Frevel löst in einem Umkreis von 30 Metern um den Kultisten bei allen anwesenden Wesen die Lust auf Streit, Kampf, Diebstahl und Gewalt aus. Der Frevel dauert 13 Minuten an. Welche Auswirkungen das im Einzelnen hat, möge der Spielleiter bestimmen.

Fieberkrampf
Dieser Frevel kann auf jedes humanoide Lebewesen gesprochen werden. Seine Körpertemperatur steigt unnatürlich hoch an, bekommt aber gleichzeitig Schüttelfrost. Die körperliche und geistige Ausdauer sinkt um 33%, ebenso die Konzentrationsfähigkeit. Magische Handlungen können nicht mehr durchgeführt werden. Nach 1W20 KR erholt sich der Betroffene von dem Fieber und die Konzentrationsfähigkeit kehrt zurück.

Massenverletzung
In einem Umkreis von 5 Metern erhalten alle Wesen mit Ausnahme des Kultisten einen Schaden von 1W6 LE. Dieser Frevel unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.

Lebensraub
Wendet der Kultist diesen Spruch auf ein Wesen an, so verliert dieses permanent 4 Punkte Lebensenergie, die an den Kultisten übergeht. Jedes Wesen kann nur einmal Opfer dieses Frevels werden.

Frevel 9. Grades

Verfluchtes Land
Wendet der Kultist diesen Frevel an, so verdörren in einem Umkreis von 100 m alle Pflanzen. Es dauert 13 Monate, bis an dieser Stelle wieder etwas wachsen kann.

Todessehnsucht
Der Kultist kann diesen Frevel auf jede intelligenzbegabte Person anwenden. Diese sieht von nun an in ihrem Leben keinen Sinn mehr und sehnt sich nach dem eigenen Tod. Wirkungsdauer: 5 KR.

Verfolgungswahn
Dieser Frevel ist auf jedes intelligenzbegabte Wesen anwendbar. Das Opfer wird in einen psychischen Ausnahmezustand versetzt, es fühlt sich verfolgt und sieht sein Leben in ständiger Gefahr. Um sich vor seinen echten und vermeintlichen Feinden zu schützen, greift es jeden an, der in sein Sichtfeld gerät. Dabei hat er einen zusätzlichen Schadensbonus von +2. Der Frevel dauert 5 KR an.

Amnesie
Der Kultist kann diesen Frevel auf jedes intelligenzbegabte Lebewesen anwenden. Es leidet danach unter vollständiger Amnesie und kann sich nicht mehr an seine Freunde, Feinde, Klassenzugehörigkeit, Beruf und seinen eigenen Namen erinnern. Gelingt dem betroffenen Wesen eine Klugheitsprobe, so gewinnt es sein Gedächtnis nach 13 Tagen zurück. Gelingt die Klugheitsprobe nicht, so bleibt die Amnesie permanent bestehen.

Flut
Der Kultist kann mit diesem Frevel an jeder beliebigen Stelle eine Flut erzeugen. In einem Umkreis von bis zu einem Kilometer steigt Wasser auf, auch wenn dort zuvor kein Gewässer vorhanden war. Pro Minute steigt der Wasserpegel um 20 cm bis maximal 6 m. Anschließend sinkt der Pegel wieder um je 5 cm pro Minute.

Frevel 10. Grades

Mordlust
Dieser Frevel wirkt auf intelligenzbegabten Wesen. Das Opfer dieses Frevels wird von einer starken Lust am Töten gepackt und greift die erstbeste Person an, die es sieht, mit Ausnahme des Kultisten selbst. Das Opfer des Frevels wird nun so lange diese Person attackieren, bis sie tot zu sein scheint. Dabei hat es einen zusätzlichen Schadensbonus von +3. Nach 8 KR endet diese Mordlust.

Feuersturm
Mit diesem Frevel erzeugt der Kultist einen Sturm mit einer enormen Windgeschwindigkeit. Bäume werden entwurzelt, Gebäude beschädigt bzw. stürzen gar um usw. Dabei entsteht zusätzlich eine enorme Hitze und organische Stoffe fangen Feuer. Die Auswirkungen sind verheerend und werden vom Spielleiter im Einzelnen bestimmt. Der Frevel dauert bis zu 30 min an.

Verursachen schwerster Gebrechen
Gebrechen wie Querschnittslähmung, Allergien, Drogensucht und Magersucht werden durch diesen Frevel ausgelöst. Dagegen hilft nur noch göttliche Magie.

Verderbergnade
Dieser Frevel bewirkt eine Aufhebung eines anderen Frevels oder Wunders, das auf ein intelligenzbegabtes Lebewesen angewendet wurde, wenn

dieses sich dauerhaft zu dem Verderber bekennt und in seinem Sinne handelt. Das betroffene Lebewesen muss nun die nächsten 13 Monate dem Verderber treu bleiben, ansonsten wird der ursprüngliche Frevel in dreizehnfacher Verstärkung auf ihn angewendet.

Frevel 11. Grades

Totentanz
Mit diesem Frevel ruft der Kultist alle Toten zu sich, die innerhalb der letzten 13 Jahre in einem Umkreis von 66 m gestorben sind. Die Toten stehen wieder auf und folgen den Befehlen des Kultisten. Dabei verfügen sie über die gleichen Eigenschaftswerte und Talente wie zu ihren Lebzeiten. Nach 8 Stunden endet der Frevel und ihre Körper zerfallen zu Staub.

Sei des Todes
Wendet der Kultist diesen Frevel auf ein Wesen an, so ist dieses dem Tod geweiht, es fällt augenblicklich in tiefe Bewusstlosigkeit und seine Lebensenergie sinkt auf Null. Jede weitere Stunde verliert es einen weiteren Punkt. Nur ein göttliches Wunder ausgesprochen von einem mächtigen Kleriker kann das betroffene Wesen innerhalb von zehn Stunden nach Aussprechen des Frevels retten.

Unsterblichkeit
Diesen Frevel kann der Kultist nur auf sich selbst oder Anhänger des Verderberkultes anwenden, die sich als besonders bösartig erwiesen haben. Für die Dauer eines Monats ist die betreffende Person nicht mehr auf Nahrung angewiesen, altert nicht und ist gegen jegliche Krankheiten, Frost- und Hitzeschäden immun. Wunden heilen innerhalb von Minuten. Wurde dieser Frevel 13 Mal auf eine Person angewendet, so bleibt die Unsterblichkeit permanent.

Frevel 12. Grades

Herbeirufen eines Dämons
Dieser sehr mächtige Frevel ruft einen durch seinen Verderber ausgewählten Dämon auf die irdische Sphäre. Er erscheint in unmittelbarer Nähe zum Kleriker und führt für die Dauer von 8 Stunden Aufträge des Kultisten aus, wenn diese den Zielen des Verderbers entsprechen.

Pesthauch
Wendet der Kultist diesen Frevel auf ein Lebewesen an, so wird dieses von einer tödlichen Krankheit betroffen. Sein Körper beginnt augenblicklich zu verfaulen und verliert stündlich einen Punkt an Lebensenergie. Außerdem ist diese Krankheit hochansteckend. Jeder, der einen Kranken, dessen Kleidung oder sonstige am Körper getragener Gegenstände berührt, wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 66% ebenfalls von dieser Krankheit befallen. Die Ansteckungsgefahr besteht noch 36 Stunden über den Tod des Erkrankten hinaus. Diese Krankheit ist nur mit göttlicher Magie heilbar. Selbst Halblinge können von dieser Krankheit betroffen werden. Allerdings wird bei ihnen die Krankheit mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% gestoppt, wenn ihre Lebensenergie auf 1 gesunken ist.

Frevel 13. Grades

Furchtbarer Frevel
Ein Kultist, der diesen Frevel ausübt, kann damit jede beliebige bösartige Tat vollbringen, solange diese im Sinne seines Verderbers liegt. In welchem Maß das gelingt entscheidet der Spielleiter.

6 Klassen

Kapitelübersicht:

6.1 Die Einteilung der Helden in Klassen
6.2 Nachträgliches Erlernen oder Wechseln der Klasse
6.3 Nichtmagier
6.3.1 Ritter
6.3.2 Krieger
6.3.3 Berserker
6.3.4 Bogenschützen
6.3.5 Diebe
6.3.6 Glücksritter
6.3.7 Assassine
6.3.8 Waldläufer
6.3.9 Trophäenjäger
6.4 Magiekundige
6.4.1 Magier
6.4.2 Händler
6.4.3 Schmiede
6.4.4 Alchimisten
6.4.5 Illusionisten
6.4.6 Druiden
6.4.7 Hexen/Hexer
6.4.8 Schamanen
6.4.10 Thaumaturgen
6.4.11 Støckner
6.4.12 Nomagiker
6.4.13 Astralmeister
6.4.14 Barden / Bannsänger
6.13 Kleriker
6.13.1 Priester
6.13.2 Ordenskrieger
6.13.3 Inquisitoren
6.13.4 Mönche
6.13.5 Propheten

6.1 Die Einteilung der Helden in Klassen

Alle Helden gehören bestimmten Klassen an, deren Grundausbildung sie genossen haben, wodurch sich Talente und Fähigkeiten unterschiedlich stark entwickelten. Die Klassenzugehörigkeit führt dazu, dass der Held in bestimmten Gilden (oder Organisationen, Verbindungen, Gruppen usw.) eingebunden ist, die es ihm ermöglichen, ganz bestimmte Fähigkeiten zu erlernen, die nur einem Mitglied seiner Klasse offen stehen. Diese Meisterschaften werden im **Kapitel 7** für jede Klasse (und auch für klasselose Rassen) ausführlich vorgestellt.
Wer sich am Anfang nicht einer bestimmten Klasse zuordnen will, kann sich als Abenteurer zu einer der höheren Klassen hinentwickeln. In manchen Fällen kann die Klasse im Laufe der Karriere gewechselt werden, wobei bestimmte Klassen, die von Anfang an gewählt wurden, nicht mehr verändert werden können (Ritter, Magier usw.)
Die bei den einzelnen Klassen angegebenen Grundvoraussetzungen beziehen sich immer auf die Grundwerte der Eigenschaften und müssen von diesen übertroffen werden. Sinken die Eigenschaften im Laufe des Spiels unterhalb dieser Grenzen, so ändert sich die Zugehörigkeit zu einer Klasse jedoch nicht.

6.2 Nachträgliches Erlernen oder Wechseln der Klasse

Hat der Spieler bei seiner Charaktererschaffung nicht die Werte, um den Helden in einer von ihm gewünschten Klasse unterzubringen, so kann er seine Laufbahn als Abenteurer beginnen und Erfahrungspunkte gewinnen. Irgendwann ist der Punkt erreicht, wo er seine Laufbahn als Abenteurer beendet und eine Ausbildung in seiner Klasse beginnt. Dieser Punkt ist dann erreicht, wenn alle Bedingungen für das Erlernen der Klasse erfüllt sind und ein späteres Erlernen überhaupt möglich ist (s. **Tabelle a4**).
Grundsätzlich entscheidet der SL, ob ein Spieler würdig ist, in die neue Klasse zu wechseln. Um die neue Klasse zu erlernen, sucht sich der Spieler mindestens einen Lehrmeister, bei dem er in die Lehre geht. Die Dauer und Kosten der Lehre entnimmt er **Tabelle b5**.
Beim Wechsel der Klasse ändern sich folgende Werte: die geistige und körperliche Ausdauer wird neu ermittelt, ebenso alle neuen Talente, die durch die neue Klasse mitgebracht werden. Seine Erfahrungspunkte sinken auf satte Null Punkte herab, da er in seiner neuen Klasse halt noch keine Erfahrung gemacht hat.
Alle Meisterschaften (**s. Kap. 7**) seiner alten Klasse behält der Held.
Ein Wechsel der Klasse sollte niemals leichtfertig vorgenommen werden, denn dadurch schafft sich der Held Feinde in seiner alten Gilde. Der SL sollte dies niemals vergessen!

6.3 Nichtmagier

Unter die Nichtmagier fallen alle Helden, die keinerlei magische Künste beherrschen oder anwenden.

6.3.1 Ritter (nur männlich)

Ritter sind Krieger, die den Nahkampf zu Pferde bevorzugen und sich einem speziellen Ehrenkodex verpflichtet fühlen. Dieser Ehrenkodex beinhaltet den Schutz der Armen und Schwachen, Frauen und Kindern. In den Regionen von *Kullig* und *Maranien* stellen die Ritter des Königs das Zentrum des Heeres. Gleichzeitig sind die Ritter die höchsten Offiziere und unterstehen nur der direkten Weisung des Königs.
Alle Ritter befolgen folgende Regeln im Kampf: sie greifen den Gegner nie von hinten an und benutzen keine vergifteten Waffen.
Die meisten Ritter sind von adligem Blut und führen einen dementsprechenden Lebenswandel. Jedoch liegen sie in der Erbreihenfolge der eigenen Familie nicht an erster Stelle. Dennoch sind sie

meist ihrer Familie gegenüber sehr loyal eingestellt und unterstützen sie im Falle eines Konfliktes.
Durch ihre Erziehung sind es die Ritter gewohnt, Befehle zu geben, es sei denn, ein Höhergestellter erteilt sie.
In den meisten Gebieten stellen echte Ritter sehr seltene Heldentypen dar. Ein Spieler, der einen Ritter spielen möchte, muss sich eine Hintergrundgeschichte ausdenken, warum sich gerade sein Ritter an dem Anfangsort seiner Karriere aufhält.
Zu Beginn ihrer Karriere werden sie von ihrer Familie mit einem Pferd, einer schweren Rüstung, einem großen Schild mit dem Familienwappen und zwei für Ritter typischen Waffen ausgestattet.
Besonders reizvoll kann das Spielen eines Knappen sein, der auf Abenteuer auszieht, um sich soviel Ruhm zu erwerben, dass er vom König zum Ritter geschlagen wird. Ein solcher angehender Ritter hat alle Rittertalente, jedoch nicht dessen umfangreiche Ausrüstung (der SL entscheidet anhand der Herkunft, Vorgeschichte usw.)

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Ritters
Ein Held muss zum Ritter geboren sein, kann sich also nicht zum Ritter entwickeln.

Kk	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**	**Ch**	**ab 20**
Ko	**ab 50**	**Re**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Wi	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
3 Schwerter, Kriegslanze, Wappenschild, eine Hieb- bzw. Stich- bzw. Kettenwaffe

Talente:
Kampftaktik (Kl/Re), Nahkampf zu Pferd (Re/Ge) und ein weiteres Kampftalent, Fallen (Ge/Re), Reiten (Ge/Ch), Selbstbeherrschung (Wi/Kl) und ein weiteres Talent der Körperbeherrschung, Etikette (Kl/Ch), Heraldik (Kl/Se), Rüstungskunde (Metallrüstung, Kl/Se), Waffenkunde (Schwerter, Kl/Se), ein Talent der Darstellung / Kommunikation

6.3.2 Krieger

Krieger sind Heldentypen, die sich durch die hervorragende Beherrschung ihrer (in der Regel Nahkampf-)Waffen hervortun. Diesen Umgang mit Waffen haben sie entweder bei verschiedenen Waffenmeistern erlernt, wenn die Eltern genügend Geld für diese Art der Ausbildung hatten, oder sie traten in jungen Jahren einer Armee bei und lernten dort ihr Kriegshandwerk. Sie unterscheiden sich vom Ritter darin, dass sie zumeist nicht adlig sind, keine Kampferfahrung zu Pferde besitzen und nicht wählerisch in der Wahl ihrer Mittel sind, einen Kampf erfolgreich zu bestreiten.
Wenn Krieger zum ersten Mal in ein Abenteuer ziehen, besitzen sie eine mittelschwere Rüstung, eine einhändige Nahkampfwaffe ihrer Wahl und einen Schild.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Kriegers
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Krieger hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**
Ko	**ab 50**	**Re**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
4 Waffen aus drei Nahkampfwaffenbereichen, eine Wurfwaffe, ein Schild bis einschließlich 6 kg

Talente:
3 Kampftalente freier Wahl, Fallen (Ge/Re), Laufen (Ge/Ko), Zechen (Ko/Wi), zwei weitere Talente der Körperbeherrschung, eine spezielle Rüstungs- und Waffenkunde

6.3.3 Berserker (Toran-Krieger)

Berserker sind die berüchtigtsten und gefürchtetsten Krieger des Nordlandes, die ausschließlich in diesem Gebiet zu finden sind. Sie kämpfen mit nackter Brust, einem Bärenfell auf dem Rücken und ihrem rituellen Hörnerhelm auf dem Quadratschädel, also nahezu ohne Rüstung. Als Waffen benutzen sie Zweihandäxte oder -schwerter. Berserker gelten als unberechenbar. Viele von ihnen haben auch schon eigene Gefährten im Blutrausch getötet. Sie sind deshalb nicht sehr beliebt. Bei Beutezügen und Kriegen sind viele Anführer jedoch froh, wenn sie einen oder mehrere Berserker in der Mannschaft hat.
Berserker kann man nur dann werden, wenn man als Krieger bereits große Taten vollbracht hat oder in seltenen Fällen auf berühmte Vorfahren verweisen kann. Zusätzlich muss man ein Anhänger des Kriegsgottes *Torans* sein. Häufig werden auch Toran-Geweihte selbst zu Berserkern. Sie behalten dabei ihren Status als Toran-Geweihte bei. Um Berserker zu werden, schließt man sich einem Berserker an. Hält dieser einen für würdig, so weiht er ihn in die Geheimnisse ein. Lebt ein Berserker nicht so, wie es sich für einen echten Nordmannkrieger gehört, so zieht er sich den Zorn von *Toran* zu.
Vor einem Kampf essen sie ein Gericht, dessen Hauptbestandteil ein Pilz ist. Man nennt diesen Pilz auch *Berserkerpilz*. Für sich allein ist der Pilz giftig und nur mit den richtigen Zutaten ist er genießbar und erreicht seine typische Wirkung. Der Berserker bereitet das Gericht, dessen Rezept natürlich streng geheim ist, eigenhändig zu. Während der Zubereitung dieses Gerichts spricht der Berserker rituelle Formeln, um den Schutz *Torans* im Kampf zu erreichen. Wenn sie gegessen haben, sollte man sie besser nicht mehr ansprechen, denn sie stehen unter Droge und sind noch reizbarer als sonst.
Der Genuss des Berserkerpilzes führt dazu, dass jeder Konstitutionswurf, abgesehen von einem kritischen Patzer, erfolgreich ist. Während des Berserkerganges (auch Berserkerwahn genannt) treten keine Erschöpfungs-, Schock- oder Bewusstlosigkeitszustände ein. Ein Körperteil ist also nur dann nicht mehr zu gebrauchen, falls er zerstört (d.h.: –

10 oder weniger durch „große Wunden“) wird. Gifte verursachen bei einem Berserker nur minimalen Schaden (10%).
Ein Berserker im Rauschzustand pariert weder noch weicht er Schlägen aus; daher wird der halbe Paradegrundwert auf den Attackewert aufgeschlagen. Aufgrund des Berserkerwahns ist es fast unmöglich, gezielte Angriffe gegen ihn zu führen. Jeder gezielte Angriff ist daher für den Gegner eines Berserkers um 15 Punkte erschwert.
Der Berserkergang dauert grundsätzlich 30 Minuten ab Kampfbeginn. Nach jedem getöteten Gegner oder besonderen Ereignissen (z.B. Patzern) kann aber eine Kl- und Se-Probe abgelegt werden, um den Kampf zu beenden (beide Proben müssen gelingen…). Möglicherweise hilft auch eine Hö- bzw. bei Trollen eine Ri-Probe, um den Berserkergang abzubrechen (der SL sollte je nach Situation entscheiden). Während seines Berserkerwahns kann der Berserker keinerlei gezielte Kampfaktionen durchführen (also weder gezielte Angriffe noch Finten noch andere rationale Handlungen).
*Optional kann sich der Spieler eines Berserkers für folgende Regel im Berserkerwahn entscheiden: Vor jedem Angriff würfelt der Spieler auf der **Tabelle c1** aus, welchen Körperteil seines Gegners er angreift. Da der Angriff eines Berserkers in einem solchen Fall nicht als ein gezielter Angriff zählt, treffen die Abzüge für den Attackewert (s. **Tabelle c2**) den Berserker nicht. Der Verteidiger hat jedoch sehr wohl die Boni auf seinen Verteidigungswert wie in **Tabelle c2** abzulesen.*
Auch nach dem Berserkergang befindet sich der Toran-Krieger noch in einem derartigen Rauschzustand, dass er für die Dauer von einer Stunde Treffer von weniger als 10 Trefferpunkten nicht wahrnimmt. Es kann also noch bis eine Stunde nach dem Kampf versucht werden, diese Wunden zu behandeln.
Berserker tragen einen rituellen Hörnerhelm (den sie bei ihrer Weihe erhalten) und kämpfen außerhalb des Berserkerganges mit Kriegsaxt und Rundschild. Der Umstand, dass alle Berserker ihre Kraft zusätzlich durch Krafttraining steigern, dürfte hinlänglich bekannt sein.
Kommt es zum Kampf stürzen sie sich mit einem Kampfschrei auf die Gegner, der das Blut in den Adern gefrieren lässt. Jeder Gegner muss erst einmal eine Willensprobe ablegen, ob er nicht lieber vor dem Berserker flieht. Gelingt diese Probe, aber nicht mit mehr als 25 Punkten Differenz, so hat der Gegner einen Malus von zwei Punkten auf Angriff und Verteidigung. Sobald der Berserker verletzt ist, steigert er sich in den Berserkergang hinein. Er verzichtet nun vollständig auf jede Verteidigung, kann dafür aber umso schneller zuschlagen (Re+25). Er wendet sich nun demjenigen zu, von dem er getroffen wurde und schlägt mit geradezu unmenschlicher Kraft (der SB wird um Kk/10 erhöht) zu.
Sollte ein Berserker über die positive Eigenschaft „Urschrei“ verfügen, so wird die Willensprobe gegen den Kampfschrei des Berserkers um weitere 50 Punkte (insgesamt +75) erschwert. Dies dürfte aber auch zu einer gesteigerten Hörschwäche der Gruppe beitragen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Berserkers
Alle Berserker müssen aus dem Nordland von L’Feüd oder Khamsati kommen und dort geboren sein.

Kk	**ab 90**	**Ge**	**ab 50**	**Kl unter 50**
Ko	**ab 70**	**Re**	**ab 50**	

Erlernte Waffen:
Barbarenstreitaxt, Kriegsaxt, Rundschild

Talente:
Ausfall (Kl/Ge), Rundumschlag (Kk/Ge), Kraftakt (Wi/Kk), drei Talente der Körperbeherrschung, zwei Talente des Wildnislebens

6.3.4 Bogenschützen

Der Bogenschütze ist ein Spezialist für den Fernkampf. Seine Ausbildung erhielt er bei einem der vielen Turnierbogenschützen, die durch die Lande reisen und bei Bogenschussturnieren ihr Geld verdienen. Die größten Bogenschützen des Landes sind beim gemeinen Volk sehr hoch angesehen. Das größte Ziel eines Kindes ist es daher, bei einem der Besten in die Lehre zu gehen. Den Lehrmeistern kommt es bei den Kindern, die sie als Lehrling annehmen, mehr auf das Talent an, als auf finanzielle Unterstützung durch die Eltern.
Da ein Bogenschütze in seiner Jugend durch das Umherziehen mit dem Lehrmeister viel herumkommt, beherrscht er eine zusätzliche Fremdsprache. Ein ausgebildeter Bogenschütze ist sehr begehrt als Jagdgehilfe bei Adligen und er verdient dort viel Geld, ebenso wird er oft von der Armee für gutes Geld angeworben.
Jeder Bogenschütze erhält nach der Abschlussprüfung vom seinem Lehrmeister eine Fernkampfwaffe, die der Lehrling besonders gut beherrscht. In das Holz dieser Waffe wird als Zeichen der erfolgreich bestandenen Prüfung der Name des Lehrmeisters geprägt, der Bogenschütze wird sich niemals von dieser Waffe trennen. Zudem besitzt er eine einfache Rüstung und eine leichte Nahkampfwaffe. Der Bogenschütze beherrscht entweder alle gängigen Armbrüste oder alle gängigen Bogenarten, von daher zieht er den Fernkampf dem Nahkampf vor.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Bogenschützen
Zum Bogenschützen muss der Held geboren sein.

Fi	**ab 50**	**Kk**	**ab 20**	**Kl**	**ab 20**
Kf	**ab 50**				
Se	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
Eine Stichwaffe unter 3 kg bzw. den Kampfstab, alle Bogen- bzw. Armbrusttypen
Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Laufen (Ge/Ko), Geographie (Kl/Kl), Rüstungskunde (Lederrüstung, Kl/Se), passende spezielle Waffenkunde (Bogen oder Armbrust), Kochen (Fi/Sm), Lederverarbeitung (Kl/Sp), Holzbearbeitung (Kl/Fi), Nähen (Fi/Se), Menschenkenntnis (Kl/Kl), zusätzliche Sprache sprechen (Kl/Hö)

6.3.5 Diebe

Diebe sind häufig Menschen, die in den Elendsvierteln der Städte aufwuchsen und um zu überleben das Diebeshandwerk erlernten. Die besten und erfolgreichsten dieser Kinder wurden oft von der Diebesgilde aufgenommen und weiter ausgebildet. Diebe nehmen den Unterschied zwischen mein und dein nicht so genau. Auch in der Wahl ihre Mittel sind sie nicht wählerisch. Das heißt aber nicht, dass Diebe grundsätzlich skrupellos und gewissenlos sind. So werden einige Diebe, da sie die Reichen bestehlen und den Armen geben, von den Ärmsten der Bevölkerung als große Helden verehrt.
Das für Diebe typische Werkzeug und Waffe ist der Dolch in all seinen Formen.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Diebes
Ein Held kann sich zum Dieb hinentwickeln, er sollte diesen Schritt aber auch begründen können.

Ge	**ab 50**	**Kf**	**ab 20**	**Se**	**ab 20**
Fi	**ab 50**				
Re	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
Beherrscht alle Formen der Stichwaffen leichter als 3 kg

Talente:
Finten (Kl/Ge), zwei weitere Kampftalente freier Wahl, Verborgenes sehen (Se/Kl), Schleichen (Kf/Ge), 3 weitere Talente der Körperbeherrschung, Orientierung (Stadt, Kf/Ri), Feilschen (Kl/Ch), Betteln (Ch/Kl), Lügen (Kl/Kf), zwei weitere Unterwelttalente, Waffenkunde (Stichwaffen, Kl/Se)

6.3.6 Glücksritter

Glücksritter sind immer ehemalige Diebe, die den Weg der Untugend aufgrund eines prägenden Erlebnisses (dieses Erlebnis muss der Spieler genauer beschreiben) verlassen haben und nun ihren Lebensunterhalt auf ehrliche Art und Weise verdingen. Sie setzen ihre diebischen Talente nur noch in absoluten Notsituationen ein, ebenso weigern sie sich, ihre Diebestalente weiter zu steigern, die jedoch einen recht hohen Anfangswert besitzen. Stattdessen eifern sie den Rittern nach und versuchen, so viele Waffen wie möglich zu beherrschen, um die Armen zu beschützen.
Viele Glücksritter besitzen aus früheren Tagen einen Dolch, eine sehr leichte Rüstung und manchmal eine leichte Zweikampfwaffe (Degen usw.).

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Glücksritters
Ein Dieb kann sich zu einem Glücksritter hinentwickeln, dann muss der Spieler aber das prägende Ereignis, das seinen Sinneswandel hervorrief, genauer beschreiben.

Ge	**ab 50**	**Kk**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Fi	**ab 50**				
Re	**ab 50**				

6.3.7 Assassinen

Assassinen sind Helden, die ihr Leben dem schnellen Töten gewidmet haben. Dabei sind alle von ihnen in einem Geheimbund zusammengefasst namens „Schwarze Brüder der Nacht“. Sie erkennen einander durch eine nur ihnen bekannte Körpergeste, dem zweifachen Streichen der linken Hand über ihren obligatorischen Zopf.
Zum Assassinen wird in der Regel nur ein Mensch, der keinerlei Familie hat. So kommen Waisenkinder in den Bund, wo sie eine harte Ausbildung durchlaufen. Als Erwachsener muss der Zufall eine sehr große Rolle spielen, um in älteren Jahren zum Assassinen zu werden. Der Geheimbund existiert halt nur im Geheimen (sonst wäre es ja auch kein Geheimbund), so dass ein Außenstehender keine allzu große Chance hat, Mitglied zu werden (die Chance beträgt exakt ein Prozent). Die Ausbildung zum Assassinen umfasst einen Zeitraum von fünf Jahren. Ein Waisenkind wird im Alter von 20-23 Jahren mit der Ausbildung fertig sein und sich einen Platz in der Hierarchie des Bundes suchen.
Assassinen sind in der Lage, jeden beliebigen Gegenstand als Waffe zu verwenden. Deshalb darf auch ein scheinbar unbewaffneter Assassine niemals unterschätzt werden. In der Regel halten sich Assassinen auch Kämpfen Mann gegen Mann heraus, sie agieren lieber aus der Entfernung oder aus dem Verborgenen. Die Assassinen sind einem Kämpfer im direkten Zweikampf oft unterlegen. Diese nur scheinbare Unterlegenheit, gleichen die Assassinen jedoch perfekt mit verschiedenen geheimen Fertigkeiten und Werkzeugen aus, die sie für solche Situationen vorbereiteten. Häufig genug setzt der Assassine seine Fähigkeiten nur ein um den taktischen Rückzug anzutreten, denn niemand hat ihn in der Regel dafür bezahlt, sich mit Wächtern oder andere Kämpfern auseinander zu setzen (Die Techniken sind zu finden im Assassinen-Lehrbuch „*Die Fünf Elemente des Entkommens*“).
Mit Vorliebe tragen Assassinen dunkelgraue bis schwarze Kleidung, die locker anliegen soll, wobei sie auf keinen Fall flattern darf. Erfordert es ein Auftrag, so wechseln sie oft den Stil, auf alle Fälle legen sie Wert auf edlere Kleidung. Das Verkleiden ist ihre zweite Natur.

Sollte ein Assassine sich für eine andere Person ausgeben, bedeutet dass für den Assassinen, wichtige private und berufliche Informationen über diese Person zu beschaffen. Lebt diese Person auch noch in einer entfernteren Stadt oder einem entfernteren Gebiet, so braucht der Assassine auch Informationen über die dortige Ortsprache, den Dialekt und die Infrastruktur.
Einen Kontrakt mit einem Assassinen zu schließen erfordert entweder den Kontakt zum Assassinen selbst oder zu einem Mittelsmann. Dieser trägt das Angebot dann dem Oberhaupt der Bruderschaft oder dem Assassinen selbst vor und dieser entscheidet dann, was zu tun ist, oder ob ihm das Angebot überhaupt zusagt. Richtig reizvoll wird es, wenn das Gildenoberhaupt in Form des SL einen Kontrakt für einen Spielercharakter an den Assassinen weitergibt.
Vom Charakter her sind Assassinen grundehrlich: sie töten nur im Auftrag, wobei sich kein Opfer freikaufen kann. Assassinen töten nicht zwangsläufig, sondern erledigen auch Sonderaufgaben. Je nach Auftrag betätigten sie sich als Kundschafter und Spione, entführen Leute oder begehen Sabotageakte. In solchen Fällen, beispielsweise bei der Selbstverteidigung betäuben sie ihre Gegner lieber, man weiß nie, ob man ihr Wissen später noch gebrauchen kann. Doch auch hier gibt es Ausnahmen, wenn eine schnelle Entscheidung mit finaler Handlung – sprich dem Opfer das Leben zu nehmen – zur Zielerreichung nötig ist.
Assassinen verstehen sich nicht nur aufs Töten, sondern wissen auch, wie eine Leiche dauerhaft zum Verschwinden gebracht werden kann. Ist dies nicht möglich, so schneiden sie ihren Opfer nicht selten Herz und Zunge heraus. Es gibt nichts Unangenehmeres als ein wiederbelebtes Opfer oder den von einem Geisterbeschwörer herbeigerufener Geist des Opfers, der den Attentäter entlarven könnte. Das ist sehr lästig, denn jedes Opfer hat Familie oder auch Freunde – oftmals sogar sehr einflussreiche.
Assassinen unterliegen strengen Gesetzen, wie sie mit ihren Fähigkeiten umzugehen haben. Niemals darf leichtfertig der Tod eines Mitwesens ohne Grund herbeigeführt werden. Assassinen kennen den Wert des Lebens – in aller Regel sogar bis auf das letzte Kupferstück genau. Würde ein solcher Verdacht in der Gilde geschöpft, könnte es böse Konsequenzen mit sich bringen. Einer Zuwiderhandlung würde die sofortige Exekution durch die Gilde folgen. Diese würde einen Auftrag herausgeben und für den Tod des Abtrünnigen bezahlen. Es soll solche Brüder ausmerzen, die sich eventuell dem Fetisch des Sadismus hingeben. Da so was den Ruf der ganzen Gilde schaden kann.
Assassinen tragen keine Rüstungen. Die einzigen Waffen, die sie verwenden, sind solche, die Platz hinter ihrem Gürtel finden, also Dolche, Messer, Nadeln, Schleudern, Blasrohre usw.
Assassinen tun alles mit Überlegung, die Handeln lieber als zu Reden. Als Giftmischer sind sie geeignet, ihre Waffen zu vergiften, Gift im Tee lehnen sie aber strikt ab. Doch ein Schlafmittel zu benutzen, um sich den Weg zum Opfern zu ebnen, ist innerhalb des Ehrenkodexes.
In der Regel leben Assassinen in größeren Städten, wo ihre Arbeit auch genug Aufträge findet. In fast allen Städten gibt es ein Haus der Bruderschaft. Dort können sich die Assassinen nach Ausweisung als Bruder gegen Entgelt mit ihren beruflich notwendigen Dingen eindecken. Diese Stätten sind auch in fremden Städten für die Assassinen auffindbar, da der Weg mit nur für Assassinen lesbaren Hinweisen markiert ist.
Assassinen kommen meist auch in ländlichen Regionen oder sogar in der Wildnis zurecht, da sie recht anpassungsfähig sind.
Assassinen verwenden Waffen, geheime Fertigkeiten und spezielle Werkzeuge, die nur sie kennen und die in aller Regel nicht ganz preiswert sind. Die Schulung an diesen Waffen kann demzufolge nur bei der Bruderschaft erfolgen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Assassinen

In der Regel wird ein Held zum Assassinen geboren. Die Chance, später zum Assassinen ausgebildet zu werden, beträgt ein Prozent.

Ge	**ab 50**	**Fi**	**ab 50**	**Re**	**ab 50**
Se	**ab 50**	**Kl**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Sp	**ab 20**				

Erlernte Waffen:

Wurfmesser, Wurfdolch, Blasrohr, Wurfstern, alle Stichwaffen < 0.6 kg, Waffenloser Kampf (Faust, Fuß), Parierdolch

Talente:

Finten (Kl/Ge), Kritischer Angriff (Kl/Kf), Niederschlagen (Ge/Kk), Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Orientierung (Stadt) (Kf/Ri), Erste Hilfe (Kl/Fi), Etikette (Kl/Ch), Heilkunde (Gifte) (Kl/Fi), Heilkunde (Wunden) (Kl/Fi), Kräuterkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Waffenkunde (Assassinenwaffen, Kl/Se), Beschatten (Kf/Kl), Fassadenkletterei (Ge/Fi), Giftkunde (Kl/Ri), Lügen (Kl/Kf), Schlösser öffnen (Fi/Sp), Beredsamkeit (Kl/Ch), Gassenwissen (Kl/Hö), Schauspielerei (Ch/Kf), Stimmenimitation (Hö/Kf), Tanzen (Ge/Kf), Verkleiden (Kl/Se)

6.3.8 Waldläufer

Der Waldläufer ist ein Held, der in seiner Jugend in einer stark bewaldeten Gegend lebte und dort auch seinen Hang zur Natur entdeckte. Durch den andauernden Aufenthalt im Wald lernte er, sich in der Wildnis zurechtzufinden und den Kurzbogen zu benutzen. Häufig wurde er dabei durch einen Lehrmeister unterstützt, meistens war es der eigene Vater oder einer der Dorfjäger.
Der Waldläufer trägt eine Rüstung, die ihn nicht in seinen Bewegungen beeinträchtigt. Außerdem be-

sitzt er einen Kurzbogen und ein Messer, das er im Notfall im Nahkampf einsetzt.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Waldläufers

Der Abenteurer muss in der Jugend zum Waldläufer erzogen worden sein.

Ge	**ab 50**	**Ko**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Re	**ab 50**	**Se**	**ab 20**		
Kl	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
Messer, Kurzbogen

Talente:
Ein Kampftalent freier Wahl, Geländelauf (Ge/Re), 7 Talente der Körperbeherrschung, Nahrungssuche (Kl/Se), Schleichen (Kf/Ge), Spurensuche (Kl/Se), Tarnen (Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Überleben im Wald (Kl/Ge), Erste Hilfe (Kl/Fi), Tierkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Kochen (Fi/Sm), Nähen (Fi/Se)

6.3.9 Trophäenjäger

Viele Gegner hinterlassen bei ihrem Ableben so genannte Trophäen. Ein Trophäenjäger hat sich ganz auf die Jagd von Monstern spezialisiert, die solche Trophäen liefern. Er kennt sich ausgezeichnet mit der Tierwelt Orotas aus und weiß, wie ein Gegner mit Hilfe von Fallen bzw. Gift ohne größere Verletzungen zur Strecke gebracht werden können. Gerade diese verletzungsfreie Jagd ist für den Trophäenjäger sehr wichtig, denn eine Trophäe hat kaum noch einen Wert, wenn sie beschädigt ist. Neben der Jagd kennt er sich gut mit dem Handel in Städten aus, denn schließlich lebt er vom Verkauf seiner erbeuteten Trophäen.
Trophäenjäger bevorzugen leichte, leise Rüstungen sowie Hiebwaffen, die keine Wunden hinterlassen. Der Umgang mit vergifteten Stichwaffen, die möglichst kleine Wunden verursachen, ist ihnen geläufig, ebenso die Benutzung von Pfeil und Bogen.
Alte, erfahrene Trophäenjäger geben ihr Wissen am liebsten an die eigenen Kinder weiter. Gegen gute Bezahlung nehmen sie jedoch auch Fremde zur Ausbildung an.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Trophäenjägers

Viele erfahrene Waldläufer oder Krieger beginnen in späteren Jahren mit der Ausbildung zum Trophäenjäger.

Ge	**ab 50**	**Ko**	**ab 50**	**Kf**	**ab 50**
Re	**ab 50**	**Kl**	**ab 50**	**Se**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
3 stumpfe Hiebwaffen, 2 Stichwaffen, Messer, Kurzbogen

Talente:
Zwei Kampftalente freier Wahl, Geländelauf (Ge/Re), 3 Talente der Körperbeherrschung, Fesseln (Fi/Ge), Fallen stellen (Fi/Kl), Nahrungssuche (Kl/Se), Schleichen (Kf/Ge), Spurensuche (Kl/Se), Tarnen (Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Überleben im Wald (Kl/Ge), Tierkunde (Kl/Kl), Trophäenkenntnis (Kl/Kl), Nähen (Fi/Se), Lederverarbeitung (Kl/Sp)

6.3.10 Schnitter

Im Tal Ilysia, das im zentralen Vägg-Gebirge in L'Feüd liegt, lebt eine Gemeinschaft fleißiger Bauern, die im Laufe ihrer Abgeschiedenheit ganz spezielle Fähigkeiten im Umgang mit Sichel und Sense erlangten. Im übrigen L'Feüd sind die Sensenkämpfer als „Schnitter" bekannt (und berüchtigt). Will ein junger Bursche aus Ilysia diesen Beruf erlernen, bedarf es nicht nur einer guten körperlichen Konstitution und guter körperlicher Kraft, sondern auch etwas Geschick ist gut, wenn man sie mitbringt, aber kein Muss.
Um die Sense formvollendet zu beherrschen, lernen die Eleven gut 4–5 Jahre. Vornehmlich sollen die Schnitter im Tal weiterleben und ihrer Aufgabe des Siedlers nachkommen: Vieh züchten, Getreide anbauen und ernten. Aber es gab schon immer junge Leute, die die Welt entdecken wollten. So zogen sie hinaus, die Welt zu erkunden. Aufgrund der Gewohnheiten im Tal sind sie meistens in einfache Gewänder gekleidet. Erfahrene Schnitter haben jedoch erkannt, dass eine einfache Lederrüstung ihre Gewandtheit mit der Sense nicht beeinträchtigt.
Die Schnitter benutzen im Kampf – wenn irgendwie möglich – ihre Sense. Aber auch im Umgang mit der Sichel und dem Bumerang sind sie geschult. Nur sehr selten sieht man einen Schnitter mit einer anderen Waffe kämpfen. Die besondere Vorliebe für ihre Sense liegt darin begründet, dass die Schnitter besondere Sensenschnitte beherrschen, die außerhalb ihres Tals unbekannt sind. Die genauen Kampftechniken des Schnitters werden im **Kapitel 4.10.2** erläutert.
Mit den Jahren entwickelten sie außerdem zusätzliche Sensenformen. Sensen aus *Arkanit*, *Dolomit* oder *Netherit*. Alle drei Werkstoffe sind Metalle, die nur im ilysischen Tal gefunden werden. *Arkanit* ist schwarz schimmernd, *Dolomite* leicht violett schimmernd und *Netherit* ist ein grüngelbliches Metall. Alle besitzen die Eigenschaften von Eisen.
Es wird von jedem Schnitter verlangt, dass er einmal am Tag meditiert: zum einen, um sich auf die Gefährlichkeit seiner Waffe zu besinnen und zum anderen, um die Erdgöttin Ma'a zu bitten, ihm die nötige Weisheit zu geben, keine falschen Entscheidungen zu treffen. Wann diese Meditation statt findet, ist dem Schnitter selbst überlassen. Ohne diese Meditation fühlt sich ein Schnitter im Kampf unsicher, er hat einen Abzug von 3 Punkten

auf seinen AGw und seinen PGw.
Im nahen und weiteren Umfeld um Ilysia herum haben Schnitter mittlerweile einen guten Ruf oder gefürchteten Ruf. Je nach dem, welcher Sorte Bewohner man angehört.
Die Schnittmeisterin Gaura nimmt stets im Spätsommer die Prüfungen ab.
Die Schnitterlaufbahn kann ab dem 15. Lebensjahr begonnen werden. Nach einer dreijährigen Grundausbildung kann ein Jungschnitter entweder weiterhin im Tal leben und dort seine erlernten Grundkenntnisse vertiefen oder er kann für 2 Jahre auf Wanderschaft gehen. Erst nach diesen 2 Jahren kann er seine Schnitterkünste durch Lernen bei seinem Meister weiterbilden. Eine Weiterbildung von einem Nicht-Schnitter-Meister ist nicht möglich.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Schnitters
Nur im Tal Ilysia Geborene werden möglicherweise ab ihrem 15. Lebensjahr zum Schnitter ausgebildet.
Kk ab 50 Ko ab 50 Ge ab 20

Erlernte Waffen:
Sense, Sichel, Bumerang, eine Nahkampfwaffe bis 3 kg

Talente:
Nahrungssuche (Kl/Se), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Rundumschlag (Kk/Ge), Laufen (Ge/Ko), Waffenkunde Sense (Kl/Se), Waffenkunde Sichel (Kl/Se), Orientierung Wildnis (Kl/Se), Wetterkunde (Kl/Kl)

6.4 Magiekundige

Unter die Magiekundige fallen alle Helden, die Künste der weltlichen Magie beherrschen oder anwenden.

6.4.1 Magier

Der Magier betrachtet die Magie als ein naturwissenschaftliches Phänomen. Dieses gilt es nun systematisch zu erforschen und zu beherrschen. Auf andere Magie ausübende Klassen schaut der Magier häufig herab, denn deren Wissen entstammt lediglich Zufällen (was den Magier jedoch nicht davon abhält, sich deren Erkenntnisse nutzbar zu machen).
Die systematische Forschung findet im Allgemeinen in den Gilden, in denen auch der Nachwuchs ausgebildet wird, statt. Der Nachwuchs rekrutiert sich aus den Kindern von Magiern, die man deshalb als begabt einstuft, den Kindern Adliger oder reicher Leute, die Geld einbringen, oder Kinder, bei denen eine starke Magiebegabung offensichtlich ist.
Die Einführung in das Wesen der Magie sollte möglichst früh geschehen. Erwachsene werden deshalb nicht mehr angenommen, es sei den für eine sehr gute Bezahlung.
Wird der Magier von seiner Gilde entlassen, so bekommt er von ihr zum Abschluss des Magisters Arcanae eine gildentypische Robe, ein Zauberbuch (das Grimoire) sowie den obligatorischen Zauberstab, der aus Ulmenholz besteht und an der Spitze einen Fokuskristall besitzt. Informationen zum Grimoire und zum Zauberstab sind in **Kapitel 5.2.11** finden.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Magiers
Die Ausbildung zum Magier beginnt im Kindesalter, nur äußerst selten werden Jugendliche oder gar Erwachsene in den Gilden aufgenommen.
Kl ab 50 Kf ab 50 Ch ab 50
Wi ab 50 Se ab 20 Hö ab 20

Erlernte Waffen:
Keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Meditation (Kf/Kl), Magiekunde (Kl/Kl), Rechnen (Kl/Kl), Mathematik (Kl/Wi), 5 Wissenstalente freier Wahl, ein Talent auf dem Gebiet „Darstellung und Kommunikation“ nach freier Wahl, zwei zusätzliche Sprachen sprechen (Kl/Hö) sowie lesen und schreiben (Kl/Fi) sowie Visduma (Zauberschrift) lesen und schreiben

6.4.2 Händler

Es handelt sich bei dieser Charakterklasse nicht um den Händler, der tagtäglich seine Brötchen auf dem Basar verkauft, sondern es geht um den umherziehenden Händler, der immer auf der Suche nach neuen, interessanten und kostbaren, größtenteils sogar magischen Gegenständen ist. Zu diesem Zweck ist er bereit, jedes Abenteuer einzugehen und sein Leben zu riskieren. Er verfügt dabei über eine große Sprachenkenntnis und Wissen über die verschiedensten Länder, Regionen und deren Gebräuche. In ihrer Ausbildung haben die meisten Händler spezielle Kurse an einer Magier- oder speziellen Händlergilde besucht und dort einige wenige Zauber erlernt, unter anderem „Händlers Magiegespür“, um erkennen zu können, ob ein Gegenstand magisch ist oder nicht.
Er ist durchaus in der Lage, sich und seine Schätze zu verteidigen.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Händlers
Jeder Held kann sich zum Händler umschulen lassen.
Kl ab 50 Ge ab 20 Fi ab 20
Ch ab 50 Ko ab 20 Kf ab 20
Se ab 20

Erlernte Waffen:
Entweder eine Stichwaffe unter 3 kg oder den Kampfstab oder die Faust

Talente:
Ein Kampftalent freier Wahl, Orientierung (Stadt, Kf/Ri), Wetterkunde (Kl/Kl), Himmelskunde (Kl/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Geographie (Kl/Kl), Rechnen (Kl/Kl), ein Wissenstalent freier Wahl, Feilschen (Kl/Ch), Schätzen (Se/Sp), Rhetorik (Kl/Ch), Körpersprache lesen (Kl/Se), Menschenkenntnis (Kl/Kl), Händlersprache und eine weitere Sprache sprechen (Kl/Hö), seine Muttersprache sowie die Händlersprache sowie Visduma (Zauberschrift) lesen und schreiben (Kl/Fi)

6.4.3 Schmiede

Ebenso wie es bei den Händlern ist, besuchen einige der talentiertesten Schmiede Gilden der Magier oder spezialisierte Gilden der Schmiede, um dort spezielle magische Sprüche zu erwerben.
Ihr Ziel ist es, mit Hilfe der Magie einzigartige Waffen und Werkzeuge zu schaffen. Sie verlassen als junge Knaben ihr Elternhaus, meistens ist ihr Vater ebenfalls ein Schmied, bei dem der Junge in die Lehre gegangen ist. Der Vater brachte ihm alles über die Schmiedekunst bei, sei es Waffen, Schmuck oder Werkzeuge zu schmieden bzw. zu reparieren.
Einige wenige Schmiede haben in ihrer Ausbildung das Glück, eine magische Schmiedearbeit in Händen zu halten. Selbst magische Artefakte herstellen zu können ist daher ihr größtes Ziel. Viele voll ausgebildete Schmiede hängen daher so sehr an ihren eigenen Werken, dass sie diese nur ungern verkaufen. Sie sind im Gegenteil immer darauf bedacht, weitere magische Arbeiten zu entdecken und dann ggf. nachzubauen.
Häufig trifft man Schmiede an, die auf Wanderschaft sind, um diese Dinge zu entdecken. Sie tragen dabei eine dicke, vom Funkenflug der Esse gehärtete Lederschürze, hohe Lederstiefel und ihren typischen schweren Schmiedehammer bei sich. Mit diesem können sie dann auch hervorragend im Kampf umgehen. Häufig trifft man auch Schmiede an, die in einem Wagen ihre wichtigsten Schmiedewerkzeuge mitführen, wie zum Beispiel den Amboss, Zangen, eine Eisenwanne usw.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Schmiedes
Jeder Held mit der Berufsgruppe „Schmied“ kann sich umschulen lassen.

Kk	**ab 70**	**Kl**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Fi	**ab 70**	**Se**	**ab 20**		
Ko	**ab 70**				

Erlernte Waffen:
Schmiedehammer, Faust

Talente:
Ein Kampftalent freier Wahl, Krafttraining (Kk/Wi), Zechen (Ko/Wi), Artefaktkunde (Kl/Se), Tierkunde (falls Grobschmied, Kl/Kl), Metallurgie (Kl/Se), Mineralogie (falls Feinschmied, Kl/Se), allgemeine Waffenkunde (falls Waffenschmied, Kl/Se), Holzbearbeitung (Kl/Fi), Schmieden (Kk/Fi), Schätzen (Se/Sp), Menschenkenntnis (Kl/Kl), seine Muttersprache sowie Visduma (Zauberschrift) lesen und schreiben (Kl/Fi)

6.4.4 Alchimisten

Einige Gilden haben sich darauf spezialisiert, magische Gegenstände (jedoch keine Waffen!), Tränke, Pulver usw. herzustellen oder zu analysieren. Die Magiekundigen, die in diesen Gilden arbeiten, werden Alchimisten genannt, wobei ihre Hilfe häufig in Anspruch genommen wird.
Die Alchimisten kennen sich hervorragend mit den Wirkstoffen aus, die in der Natur vorkommen. Sie wissen über Kräuter Bescheid, kennen die Wirkung von Stoffen untereinander und sind sich im Klaren darüber, welche Rolle die Magie spielt, die alles umgibt.
Alchimisten erforschen die Wirkung der Elemente untereinander, immer darauf bedacht, Neues zu entdecken. Die meisten Alchimisten spezialisieren sich im Laufe ihrer Ausbildung, um sich der Magie der belebten Natur zu widmen (*Vitalisten*) oder aber um die Kraft der Elemente zu entschlüsseln (*Elementaristen*).
So ziehen die Alchimisten, teilweise im Auftrag ihrer Gilde, durch die Lande, immer auf der Suche nach unbekannten Artefakten, neuen nutzbaren Pflanzen, Kräutern oder Tieren oder um die sich kreuzenden Kraftlinien der Magie aufzusuchen, um dort mächtigste Artefakte herzustellen.
Alchimisten sichern sich häufig die Mitarbeit von Heldengruppen, in deren Mitte sie sich Schutz und Sicherheit versprechen. Da viele Alchimisten während ihrer Ausbildung magische Artefakte sammelten oder sogar selbst herstellten, können sie sich mitunter sogar recht gut selbst verteidigen.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Alchimisten
Jeder Held mit der Berufsgruppe „Apotheker“ oder „Juwelier“ kann sich umschulen lassen.

Fi	**ab 70**	**Ri**	**ab 20**	**Kf**	**ab 20**
Kl	**ab 50**	**Sm**	**ab 20**		
Se	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
- *Vitalist*: Sichel
- *Elementarist*: Elementaristenhammer

Talente:
- *Vitalist*: Geländelauf (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Fallen stellen (Fi/Kl), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se), Alchimie (Kl/Fi), Magiekunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), seine Muttersprache lesen und schreiben (Kl/Fi), Zauberschrift (Visduma) lesen und schreiben (Kl/Fi)
- *Elementarist*: Geländelauf (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Springen (Ge/Kk), Höhlenkunde

(Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Artefaktkunde (Kl/Se), Himmelskunde (Kl/Kl), Metallurgie (Kl/Se), Mineralogie (Kl/Se), seine Muttersprache lesen und schreiben (Kl/Fi), Zauberschrift (Visduma) lesen und schreiben (Kl/Fi)

6.4.5 Illusionisten

Die Illusionisten sind wie die Magier in Gilden organisiert und haben sich in erster Linie auf die Anwendung eines Zweiges der Magie, der Illusionsmagie, spezialisiert.
Sie benötigen keine Zaubersprüche, sondern erschaffen in ihrem Kopf das Bild einer Illusion. Gelingt es ihnen, sich ausreichend auf das Bild der Illusion zu konzentrieren, so werden magische Energien aus dem Astralraum abgezogen und formen das Bild der Illusion. Sie sind in der Lage, visuelle, akustische und aromatische Illusionen zu wirken.
Illusionisten sind in vielen Königreichen die „klassischen“ Hofzauberer, die Kraft ihrer Illusionen schon ganze Volksaufstände aufhalten konnten (manchmal wirkt die Illusion eines Drachen eben Wunder…).
Illusionisten sind keine Kämpfer, sondern sie benötigen den Schutz von Leibwächtern. Daher kann man immer mal wieder Illusionisten treffen, die mit einer Heldengruppe durch die Lande ziehen, um ein neues Aufgabenfeld zu suchen.
Illusionisten besitzen keine standesgemäße Kluft, jedoch vermeiden sie, wie alle Zauberer, Kleidungsstücke, die viel Metall enthalten.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Illusionisten

Die Ausbildung zum Illusionisten beginnt im Kindesalter, nur äußerst selten werden Jugendliche oder gar Erwachsene in den Gilden aufgenommen.

Re	**ab 50**	**Kl**	**ab 50**	**Wi**	**ab 50**
Kf	**ab 50**	**Se**	**ab 20**	**Hö**	**ab 20**
Ri	**ab 20**				

Erlernte Waffen:
Keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Verborgenes sehen (Se/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Heilkunde (Psyche, Kl/Ch), Magiekunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), Stimmenimitation (Hö/Kf), zwei Sprachen sprechen (Kl/Hö) sowie alle gesprochenen Sprachen lesen/schreiben (Kl/Fi)

6.4.6 Druiden

Der Druide ist ein eher ruhiger, in sich gekehrter Zeitgenosse. Sein Leben hat er der Natur und vor allen Dingen der Erhaltung derselben gewidmet. Ebenso wie der Waldläufer wuchs der Druide in einem waldreichen Gebiet auf, wo er in seiner Jugend seinen Hang zur Natur und deren ihr innewohnenden Kräfte, sprich Magie, entdeckte. Druiden nutzen nämlich die Kräfte, die von der Natur ver- und geborgen werden, um ihren Zauber auszuüben. Wird solch eine Begabung von den Eltern dieser begabten Kinder bemerkt, so werden diese in der Regel zu umherziehenden Druiden in Pflege gegeben.
Druiden werden vom einfachen Volk häufig eingeladen, mit ihnen zu feiern und die Felder zu segnen. Man sagt nämlich, dass ein von einem Druiden gesegneter Acker doppelte Frucht trägt.
Wird ein Kind zu einem Druiden gebracht, so muss es eine schwere Prüfung bestehen, um vom Druiden angenommen zu werden. Wird es angenommen, so zieht es mit dem Druiden, der dann der Lehrmeister des Kindes ist, durch das Land. Einige Druiden geben sich mit diesem Los aber nicht zufrieden und suchen das Abenteuer.
Druiden tragen keine Metallrüstungen und -waffen, da diese ihre magischen Kräfte beeinflussen würden. Metalle müssen nämlich der Erde entrissen werden. Dabei wird natürlich die Natur geschädigt. Die meisten Druiden tragen auch keine Lederrüstung, sondern einfache Umhänge oder Waffenröcke. Die rituelle Waffe der Druiden ist der Spitzdolch, eine stilettartige Waffe, die der angehende Druide nach Abschluss seiner Lehre von seinem Lehrmeister bekommt. Dieser Dolch besteht aus Obsidian, einem sehr harten Gestein. Der Druide scheut sich nicht, Gifte und sonstige unfaire Mittel gegen seine Gegner einzusetzen, wenn er meint, solche Aktionen wären gerechtfertigt.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Druiden:

Zum Druiden muss man geboren sein. Nur in den seltensten Fällen nehmen erfahrene Druiden erwachsene Lehrlinge auf.

Fi	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**	**Se**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Sp**	**ab 20**		
Wi	**ab 50**				
Kl	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
Spitzdolch

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Nahrungssuche (Kl/Se), ein Heilkundetalent, Tierkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), Mineralogie (Kl/Se), Alchimie (Kl/Fi)

6.4.7 Hexen/Hexer

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels wird nur noch von den Hexen geredet, damit sprachliche Verrenkungen (der/die Hexer/Hexe usw.) vermieden werden. Dennoch sind natürlich auch alle Hexer in diesem Kapitel gemeint.

Hexen sind Spezialisten unter den magiebegabten Helden. Sie sind, ebenso wie der Druide, sehr mit der Natur verbunden. Allerdings ist nicht die Bewahrung der Natur das oberste Ziel der Hexen, sondern deren Erforschung und Beherrschung.
Die Laufbahn einer Hexe beginnt häufig mit einem Diebstahl. Da Hexen bei der Bevölkerung sehr gefürchtet und gemieden werden, besteht bei den Hexen ein eklatanter Mangel an Nachwuchskräften. Um diese Situation zu entschärfen, stiehlt eine Hexe einfach den Lehrling, den sie braucht. Dieser Lehrling, ein Kind im Alter von 6 Jahren, wird dann von seiner Lehrmeisterin großgezogen und in die geheimen Künste der Hex-Magie eingeführt.
Hexen tragen grundsätzlich schwarze Kleidung, Rüstungen werden nur dann angelegt, wenn es die eigene Sicherheit unbedingt erfordert. Als Waffe benutzen Hexen am liebsten ihre Kristallkugel oder ihren magischen Besen, diese beiden Gegenstände werden ihnen bei ihrer Weihe von ihrer Lehrmeisterin übergeben, ebenso werden andere leichte Waffen (leichter als ein Kilogramm) gerne benutzt.
Hexen sind sehr scheue und zurückgezogene Zeitgenossen, die eigentlich ein sehr angenehmes Wesen besitzen, aber dennoch in der Bevölkerung aufgrund ihrer Totenmagie und ihrer Kindesentführungen gefürchtet werden. Hexen schließen sich gern Abenteurergruppen an, um Schutz vor der Bevölkerung zu haben.

Voraussetzung für die Erschaffung einer Hexe/eines Hexers

Zur Hexe muss die Heldin geboren (oder besser gesagt „gestohlen“) sein.

Kl	**ab 50**	**Re**	**ab 20**	**Ch**	**ab 20**
Wi	**ab 50**				
Kf	**ab 50**				

Erlernte Waffen:

Eine beliebige Waffe leichter als 1 kg

Talente

Nahrungssuche (Kl/Se), ein Wildnistalent freier Wahl, Tierkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Himmelskunde (Kl/Kl), Alchimie (Kl/Fi), Kochen (Fi/Sm), Lügen (Kl/Kf), Schauspielerei (Ch/Kf), Körpersprache lesen (Kl/Se), Abrichten (Wi/Ch)

6.4.8 Schamanen

Die Schamanen sind ähnlich wie die Druiden land- und naturverbundene Wesen. Ihre Magie erhalten sie von ihrem Totem, einem Wesen des Astralraumes. Ein Kind an der Schwelle zum Erwachsenenalter kann gezielt auf Totemsuche, der *Traumsuche*, gehen. In wenigen Fällen wird solch ein Kind tatsächlich von einem Totem auserwählt. Häufiger jedoch kommt es vor, dass ein Totem einen Heranwachsenden in normalen Träumen aufsucht und so auserwählt.
Lebewesen, die von einem Totem erwählt wurden, spüren eine innere Kraft, die sie so lange vorantreibt, bis sie den Schamanenpfad gehen. Sie wenden sich dann an einen Schamanen des gleichen Totemtiers, der sie dann ausbildet. Ein ausgebildeter Schamane wird sich dieser Aufgabe niemals widersetzen, da es ein Wunsch des Totems ist. In einigen Kulturen schickt der ausbildende Schamane von ihm ausgewählte Heranwachsende auf *Traumsuche*, da er beispielsweise einen Nachfolger für sich sucht.
Abhängig vom Totemtier erhält ein Schamane unterschiedliche magische Kräfte, die er in Form von Ritualen aktivieren kann. Jeder Schamane hat zudem die Möglichkeit, mit seiner Seele die Astralebene aufzusuchen, um sein Totem direkt zu kontaktieren. So kann er neues und unbekanntes Wissen erhalten, da das Totem alles sieht und weiß, was seine Schamanen erleben.
Wendet sich ein Schamane gegen sein Totemtier, so verfallen seine magischen Kräfte. In besonders harten Fällen schicken Totems andere Schamanen aus, um den Abtrünnigen zu töten.
Schamanen leben häufig in der Gemeinschaft eines Dorfes von relativ primitiven Kulturen. Dort haben sie die Aufgaben eines Priesters, Heilers und häufig auch die eines Sehers. In höher entwickelten Kulturen widmen sich die Schamanen häufig der Forschung von alchimistischen Rezepten und Gebräuen, je nach den Zielen des Totems. Manche Totem verlangen auch die Wanderschaft von ihren Schamanen oder stellen gezielt Aufgaben. Wie man sieht, stellt die Klasse des Schamanen ein vielseitiges Rollenspektrum dar.
Abhängig von der Art des Totems treten die Schamanen unterschiedlich auf. Einige Schamanen sind eher kampfbetont, andere eher fürsorglich. Wie immer kann sich der Spieler ein eigenes Totemtier wählen:

- *Adler*: Adlerschamanen sind stolz und einsam. Sie sehen am Tage viel, da sie dann in der Lage sind, zu fliegen. Adler ist ein Einzelgänger.
- *Alligator*: Alligatorschamanen sind stur, träge und hassen Hektik. Im Kampf sind sie große Kämpfer, die einen Gegner nicht entkommen lassen, wenn er einmal gepackt wurde. Alligator ist ein Gruppentier.
- *Bär*: Bärenschamanen sind Heiler, die keine Kranken oder Verletzten abweisen dürfen, sofern sie keinen guten Grund dafür haben. Bär ist ein Einzelgänger.
- *Büffel*: Büffelschamanen sind große und mächtige Seher unter den Schamanen, die die Pfade der Zukunft erkennen können. Büffel ist ein Herdentier.
- *Eidechse*: Eidechsenschamanen sind die Meister der Tarnung und des Versteckens. Sie sehen viel, werden aber selten gesehen. Eidechse ist ein Einzelgänger.
- *Eule*: Eulenschamanen sind weise und stille Beobachter. Sie sind die Herrscher der Nachtlüfte, ihre Zeit zu fliegen. Eule ist ein Einzelgänger.

- *Fledermaus*: Fledermaus ist ein Gruppentier. Allein ist es schwach und hilflos, doch in der Gruppe stark. Sie ist Herrin der Nacht – blitzschnell und wendig – und doch heimlich und unsichtbar. Für die Gruppe kämpft Fledermaus bis zum Tod.
- *Hund*: Hundeschamanen sind Hüter und Beschützer. Ihr Rudel beschützen sie vor bösen Geistern und Zauberei. Hund ist Rudeltier.
- *Katze*: Katzenschamanen sind Heimlichtuer und Verstecker, die viele Geheimnisse kennen und bewahren. Katze ist ein Einzelgänger.
- *Rabe*: Rabenschamanen sind die Verwandler unter den Schamanen. Er ist ein lebender Widerspruch, mal habgierig, mal großzügig. Rabe ist ein Rudeltier.
- *Ratte*: Rattenschamanen sind verstohlene Diebe und geizig gegenüber allen. Ratte ist ein Gruppentier.
- *Schlange*: Schlangenschamanen sind die Herrscher über den gegnerischen Gedanken, die überall ihren Platz finden. Schlange ist Einzelgänger.
- *Waschbär*: Waschbärschamanen sind clevere Kämpfer, die jeder Falle entwischen. Waschbär ist ein Gruppentier.
- *Wolf*: Wolfschamanen sind die Krieger für ihr Rudel, die keinen Kampf verloren geben. Wolf ist ein Rudeltier.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Schamanen:

Zum Schamanen muss der Held geboren sein.

Ge	**ab 50 (für alle außer Bär, Büffel, Alligator)**				
Ko	**ab 50 (für Büffel)**				
Kk	**ab 50 (für Bär, Alligator)**				
Ch	**ab 50**	**Wi**	**ab 20**	**Kl**	**ab 20**
Se	**ab 50**	**Kf**	**ab 20**		
Hö	**ab 50 (für alle außer Bär, Büffel, Alligator, Eidechse, Schlange)**				
Ri	**ab 50 (für Bär, Büffel, Alligator, Eidechse, Schlange)**				

Erlernte Waffen:

- *Adler*: Wurfdolch
- *Alligator*: Dreizack
- *Bär*: Keule
- *Büffel*: Streithammer
- *Eidechse*: Peitsche
- *Eule*: Wurfmesser
- *Fledermaus*: Blasrohr
- *Hund*: Streitkolben
- *Katze*: Stilett
- *Rabe*: Wurfstern
- *Ratte*: Messer
- *Schlange*: Dolch (+ Gift)
- *Waschbär*: Kurzschwert
- *Wolf*: Streitaxt

Talente:

- *Alle Schamanen*: Meditation (Kf/Kl), Geisterbeschwörung (Wi/Kf)
- *Adler*: Ausfall (Kl/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Verborgenes sehen (Se/Kl), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Geographie (Kl/Kl), Himmelskunde (Kl/Kl)
- *Alligator*: Kraftakt (Wi/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Tauchen (Ge/Ko), Tarnen (Kl/Se)
- *Bär*: Kraftakt (Wi/Kk), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Erste Hilfe (Kl/Fi), ein Heilkundetalent, Kräuterkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl)
- *Büffel*: Kraftakt (Wi/Kk), Laufen (Ge/Ko), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se), Kräuterkunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl)
- *Eidechse*: Klettern (Ge/Kk), Verborgenes sehen (Se/Kl), Spurensuche (Kl/Se), Tarnen (Kl/Se), Beschatten (Kf/Kl), Verkleiden (Kl/Se)
- *Eule*: Schleichen (Kf/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Verborgenes sehen (Se/Kl), Spurensuche (Kl/Se), Lippenlesen (Kl/Se), Rhetorik (Kl/Ch)
- *Fledermaus*: Schleichen (Kf/Ge), Beschatten (Kf/Kl), Höhlenkunde (Kl/Se), Orientierung (Dungeon) (Kl/Kf), Himmelskunde (Kl/Kl), Beschatten (Kf/Kl)
- *Hund*: Geländelauf (Ge/Re), Laufen (Ge/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Gassenwissen (Kl/Hö), Körpersprache lesen (Kl/Se)
- *Katze*: Akrobatik (Ge/Kf), Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Verborgenes sehen (Se/Kl)
- *Rabe*: Tarnen (Kl/Se), Betteln (Ch/Kl), Feilschen (Kl/Ch), Bestechen (Kl/Ch), Taschendiebstahl (Fi/Sp), Stimmenimitation (Hö/Kf)
- *Ratte*: Totale Verteidigung (Kl/Re), Balancieren (Ge/Kf), Klettern (Ge/Kk), Orientierung (Stadt) (Kf/Ri), Fallen entschärfen (Kl/Fi), Taschendiebstahl (Fi/Sp)
- *Schlange*: Giftkunde (Kl/Ri), Schlangenmensch (Ge/Kf), Höhlenkunde (Kl/Se), Hypnose (Kl/Ch), Lügen (Kl/Kf), Beredsamkeit (Kl/Ch)
- *Waschbär*: Beidhändiger Kampf (Ge/Kk), Entfesseln (Ge/Fi), Spurensuche (Kl/Se), Mechanik (Kl/Fi), Fallen entschärfen (Kl/Fi), Schlösser öffnen (Fi/Kl)
- *Wolf*: Beidhändiger Kampf (Ge/Kk), Geländelauf (Ge/Re), Laufen (Ge/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se)

6.4.9 Thaumaturgen

Der Thaumaturg, der fast ausschließlich auf *Khamsati* zu finden ist, wird von anderen Magiern oft abfällig als „Runenschnitzer“ bezeichnet. Sie kennen keine Zaubersprüche oder Rituale, sondern magische Schriftzeichen, die sie in bestimmte Nadelhölzer ritzen. Zerbrechen sie den dadurch entstandenen Runenstab, so wird der darin gespeicherte Zauber frei.

Die Runen kennzeichnen den Zauber. Sie nehmen häufig äußerst komplizierte Formen an, wobei die Konzentration während des Ritzens auf die Form

der zu ritzenden Rune Teil des Zaubers ist. Dabei gibt es viele unterschiedliche Stile, die Runen zu ritzen. Auf *Khamsati* haben sich verschiedenartige Stile entwickelt, so dass ein Thaumaturg die Runen einer anderen Region häufig nicht lesen kann. Die Kombination unterschiedlicher Runen bewirkt einen bestimmten Zauber. Innerhalb dieser Kombination müssen mindestens eine Osla- und eine Vejla-Rune enthalten sein.
Die Vejla-Rune gibt die Wirkung des Zaubers an und die Osla-Rune das Ziel des Zaubers.
Das Nadelholz, in das der Thaumaturg die Rune ritzt, ist völlig normales Holz mit einer einzigen Ausnahme: im eisigen Klima *Khamsatis* reißen Äste und Stämme der Bäume durch den gewaltigen Frost innerlich auf, so dass sie die dadurch entstandene „Wunde“ mit Harz verschließen, das im Laufe der Zeit zu Bernstein erstarrt. Ein thaumaturgischer Runenstab enthält ein solches Bernsteinherz, das mindestens 100 Karat schwer sein muss. Ob ein Holz geeignet ist, erfährt ein erfahrener Thaumaturg dadurch, dass er das Holz erhitzt. Wird Holz mit einem Bernsteinherz erhitzt, so steigt dann ein bernsteintypischer Geruch auf.
Die Runen werden von den Thaumaturgen an seine Nachfahren und gelegentlich auch an gelehrige Schüler weitergegeben. Wichtig ist, die Kunst der Thaumaturgie schon im frühen Kindesalter zu lernen, da es sehr schwer ist, die holzschnitzerischen Fähigkeiten später zu entwickeln.
Das nachträgliche Erlernen neuer Runen ist schwierig. Dazu muss man die neue Rune aus dem Gedächtnis heraus genauestens nachritzen können.
Die meisten Thaumaturgen machen nicht viel Aufheben von ihren Fähigkeiten, da sie wissen, dass die Magie bei den Nordmännern teils verachtet wird, teils auf Misstrauen stößt.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Thaumaturgen

In den meisten Fällen wird man im Kindesalter Thaumaturg. Als Erwachsener muss man von einem Thaumaturgen erwählt werden. Hierzu sind eine außergewöhnliche Fingerfertigkeit und gute Kenntnisse der Holzbearbeitung notwendig.

Fi	**ab 70**	**Kl**	**ab 50**	**Kf**	**ab 50**
Se	**ab 50**	**Sp**	**ab 20**	**Ri**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Kampfstab

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Überleben im Wald (Kl/Ge), 2 weitere Talente des Wildnislebens, Alchimie (Kl/Fi), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), ein weiteres Wissenstalent, Holzbearbeitung (Fi/Kf), zwei weiteres Talent aus dem Bereich „Handel und Handwerk“, Malen / Zeichnen (Fi/Kf)

6.4.10 Støckner

Im Mittelpunkt der Støckmagie steht der Støck. Ohne ihn ist die Ausübung der Støcknermagie nicht möglich. Von den Gildenmagiern werden Støckner häufig belächelt, weil zu ihren Sprüchen auch eigenartige, zum Teil lächerlich wirkende Rituale gehören. Doch nach Überzeugung der Støckner ist es eine besondere Ehre vom heiligen Baum Kreangfa K’dell auserwählt worden zu sein, die Støcknermagie ausüben zu dürfen.

Die Geschichte der Støckner beginnt mit dem Philosophen Immanuel Kantholtz, der sich laut den Überlieferungen in die Wüste begab um dort über das Leben nachzudenken. Als er sich eines Abends zur Meditation niederließ, um seinen Geist zu reinigen und sich neuen Erkenntnissen zu öffnen, hatte er eine Vision: Er solle noch zwei weitere Tage Richtung Westen laufen. Dann würde er den heiligen Baum Kreangfa K’dell finden. Von diesem könne er ein Geschenk erhalten, mit dessen Hilfe er großartige Dinge vollbringen könne. Tatsächlich fand Immanuel Kantholtz den Baum Kreangfa K’dell auf diese Weise. Groß und mächtig ragte er auf und obwohl er nur von Sand umgeben war, strotze der Baum nur so vor Lebenskraft.
Tiefe Ehrfurcht erfüllte Immanuel Kantholtz als er den Baum betrachtete. Er setzte sich unter die Krone des Baumes, die Stirn an den Stamm gelehnt und schloss die Augen. In einer weiteren Vision wurde ihm offenbart, dass Kreangfa K’dell ihm das Geschenk des Støcks machen wolle. Dies sei ein Teil Kreangfa K’dells und Immanuel Kantholtz erhalte es als Geschenk, damit er im Namen Kreangfa K’dells Magie wirken könne. Um sich dem Geschenk würdig zu erweisen, solle er anschließend ein Ritual durchführen, dass ihn an den Støck binden solle. Dazu müsse er ein Lagerfeuer entzünden, den Støck Kreangfa K’dells in beide Hände fassen und über das Feuer halten. In Form eines Liedes könne er nun um die Verbindung mit Kreangfa K’dell bitten. Auf diese Weise würde eine magische Verbindung zwischen ihm und dem Støck entstehen. Er solle dann zum Beweis des Gelingens des Spruches, den Støck in das Feuer legen. Wenn der Støck unversehrt bliebe, sei die Verbindung gelungen. Als Immanuel Kantholtz die Augen wieder öffnete, lag ein etwa 100 cm langer Holzstock vor ihm. Immanuel Kantholtz vollführte das Ritual, wie es ihm in der Vision offenbart worden war. Bei dem abschließenden Feuertest, blieb der Støck unversehrt.

In weiteren Visionen erfuhr nun Immanuel Kantholtz von den wunderbaren Dingen, die er mit Hilfe des Støcks vollbringen konnte. Außerdem erhielt er den Auftrag, sein Wissen weiter zu geben. Er fand bald gelehrige Schüler und Schülerinnen, die er zu Støcknern ausbildete. Diesen Schülern lehrte er aber nicht nur die wunderbare Magie des Støcks, sondern gab auch die tief empfundene Dankbarkeit für dieses Geschenk weiter. Daher

werden bis heute die Støcksprüche als Bitten an den Støck formuliert, deren Erfüllung eine besondere Ehre für jeden Støckner darstellt.

Der heilige Baum Kreangfa K'dell wurde zu einer Legende. Daher sind die meisten Støckner stets auf Wanderschaft, um so Kreangfa K'dell wieder zu finden. Denn seit Immanuel Kantholtz hat ihn keiner mehr gesehen.

Voraussetzung für die Erschaffung eines Støckners

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Möglichkeiten Støckner zu werden. Berufung als junger Mensch oder Umschulung von einer anderen Klasse.

Fi	**ab 50**	**Wi**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**
Kl	**ab 50**		

Talente:

Nahrungssuche (Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se), Tarnen (Kl/Se), Orientierung Wildnis (Kl/Se), Meditation (Kf/Kl), Überleben Wald (Kl/Ge), Klettern (Ge/Kk), Erste Hilfe (Kl/Fi), Tierkunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Kochen 8Fi/Sm), Nähen (Fi/Se), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Nahrungssuche (Kl/Se), Totale Verteidigung (Kl/Re), Pflanzenkunde (Kl/Kl), zwei freie Talente in Bezug auf Orientierung, ein weiteres Heiltalent.

Erlernte Waffen:

Kampfstab bzw. Kampfstøck
eine Stichwaffe unter 3 kg

6.4.11 Nomagiker

Nomagiker sind diejenigen Zauberkundigen, die aufgrund des Wissens über den Wahren Namen von Wesen oder Dingen Macht über sie bekommen. Da alles, was einen Namen trägt vom Urgott Orotan auch einen Wahren Namen bekommt, kann ein Nomagiker über alles, was benannt ist, Macht erlangen.
In einer streng geheimen Zeremonie verknüpft der Nomagiker den Wahren Namen des Ziels mit einem Wort der Macht. Führt er dann die Zeremonie aus, so muss das benannte Ziel die durch das Wort der Macht charakterisierte Aktion ausführen. Je nach Wort der Macht kann sich ein vernunftbegabtes Ziel dagegen mit einer modifizierten Wi-Probe wehren.
Nomagiker benötigen ein ausgezeichnetes Namensgedächtnis. Solche Personen sind recht selten auf Orota (Kl > 69). Fällt solch eine begabte Person, egal welcher Rasse, einem Nomagiker auf, ist sie noch nicht zu alt und gehört sie nicht einer anderen, den Idealen der Nomagiker völlig widersprechenden Klasse an, so tritt der erfahrene Nomagiker ihm entgegen und unterbreitet ihm, nach ausführlichen Tests, den Vorschlag, sich zum Nomagiker ausbilden zu lassen. Es ist eine große Ehre für einen erfahrenen Nomagiker, die Geheimnisse seiner Klasse weiterzuvermitteln, zumal er den Wahren Namen des Lehrlings erfährt und dadurch Macht über ihn gewinnt. Je mehr Lehrlinge ein Nomagiker also hatte, desto größer wird seine Macht.
Die Ausbildung zum Nomagiker geschieht in einer der Nomagikerlogen, die im Geheimen praktizieren, da sie aufgrund ihrer enormen Macht von den Mächtigen gefürchtet und daher verfolgt werden.
Nomagikers sind recht gesellige Personen, die sich sehr gerne Heldengruppen anschließen, immer auf der Suche nach neuen Wahren Namen und einem Lehrling, der viel versprechend erscheint.
Nomagikern wird in ihrer Loge, neben den magischen Fertigkeiten, auch der Umgang mit Rundschild und Kurzschwert beigebracht, jedoch erreichen die wenigsten Nomagiker die Meisterschaft in dieser Disziplin, dazu sind sie zu sehr Wesen der geistigen Disziplinen.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Nomagikers

In jungen Jahren werden die meisten Nomagiker Lehrling eines erfahrenen Nomagikers. Es kommt sehr selten vor, dass ein Erwachsener erwählt wird, dieser muss schon außergewöhnliche geistige Fähigkeiten (perfektes Namensgedächtnis (s. positive besondere Eigenschaft Nr. 67) usw.) mitbringen.

Kl	**ab 70**	**Wi**	**ab 50**	**Kf**	**ab 50**
Ch	**ab 50**	**Hö**	**ab 50**	**Wa**	**ab 20**

Erlernte Waffen:

Rundschild, Kurzschwert

Talente:

Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Stadt, Kf/Ri), Geschichtswissen (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Hypnose (Kl/Ch), Meditation (Kf/Kl), zwei weitere Wissenstalente, Beredsamkeit (Kl/Ch), Elementare Strukturen lesen (Kl/Sp), Geschichten erzählen (Kl/Ch), Lehren (Ch/Kl), Rhetorik (Kl/Ch), ein weiteres Talent aus dem Bereich „Darstellung und Kommunikation", zwei zusätzliche Sprachen sprechen und lesen und schreiben

6.4.12 Astralmeister

Diese spezielle Gruppe von Zauberkundigen hat sich ganz auf die Beherrschung von Tieren und von Wesen des Astralraumes spezialisiert.
Wie stark die zu beschwörenden Kreaturen sind, hängt natürlich von der Erfahrung und Macht des Astralmeisters ab.
Astralmeister sind nicht in Gilden organisiert, sondern leben fast immer als Einzelgänger, um in Ruhe die Energien des Limbus erforschen zu können. Klassisch ist der einsame Turm, dessen einzige Bewohner der Astralmeister und seine Kreatur(en) sind und vor dem sich die einfachen Leute fürchten. Die meisten Astralmeister sind ein wenig seltsam und gelten als weltfremd.
Zur Unterstützung ihrer Arbeit nehmen sich die meisten Astralmeister einen Diener oder Gehilfen,

oft aber auch einen Lehrling. Nach dessen Ausbildung muss dieser den Astralmeister verlassen und auf eigenen Beinen stehen.
Astralmeister lehnen es kategorisch ab, auch nur ansatzweise zu kämpfen oder sich zu prügeln. Wenn es eben geht, überlassen sie dies ihren beschworenen Kreaturen oder den Tieren, die sie beherrschen. Sie tragen keine typischen Kleidungsstücke, ein Hang zu wallenden, schrillfarbenen Umhängen lässt sich jedoch nicht verleugnen.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Astralmeisters:
Astralmeister nehmen nur junge, gesunde Menschen oder Großköpfe in ihre Obhut um sie auszubilden. Über einem Alter von 20 Jahren läuft da nichts mehr.

Wi	**ab 70**	**Se**	**ab 20**	**Hö**	**ab 20**
Kl	**ab 50**	**Ri**	**ab 20**	**Sm**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Sp**	**ab 20**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Astralraum, Kl/Wa), Götterwissen (Kl/Kl), Heilkunde (Psyche, Kl/Ch), Magiekunde (Kl/Kl), Meditation (Kl/Kf), Tierkunde (Kl/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Geisterbeschwörung (Wi/Kf), Körpersprache lesen (Kl/Se), Lippenlesen (Kl/Se), drei Rassenkenntnisse, drei Sprachen sprechen sowie lesen und schreiben

6.4.13 Barden / Bannsänger

Barden sind in der Lage, mit ihren Liedern Zauber zu wirken. Zum Barden wird man geboren. Entweder besitzt man das Talent des magischen Gesanges oder nicht.
Jeder Barde besitzt ein auf ihn persönlich abgestimmtes Musikinstrument. Nur mit diesem Instrument ist er in der Lage, magische Lieder zu singen. Die Stimme allein besitzt keinen Zauber. Barden sind Einzelgänger, die sich alles selber beibringen wollen. Sie werden relativ schnell jähzornig, aber sobald sie Musik machen, wandelt sich ihr Charakter vollständig. Sie werden ruhig und konzentriert.
Kein Barde lässt es zu, dass man ihn sein Instrument wegnimmt oder es berührt. Außer ihrem Instrument besitzen sie bevorzugt lange Kampfstäbe, in die sie gelegentlich Trickwaffen (z.B. versteckte Klingen usw.) einbauen lassen. Ihre Kleidung ist leicht, schwere Rüstungen lehnen sie grundsätzlich ab.
Der Bannsänger gleicht dem Barden in fast allen Punkten. Er besitzt allerdings im Gegensatz zu diesem keine festen Zauberlieder, sondern er erfindet kreativ neue Lieder, um ganz neue Effekte herbeiführen zu können. Die Lieder der Barden werden von ihnen verachtet.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Barden:
Jeder hat die Möglichkeit, Barde zu werden, wobei es das Problem ist, das geeignete Musikinstrument zu finden.

Fi	**ab 50**	**Kf**	**ab 20**	**Kl**	**ab 20**
Ch	**ab 50**				
Hö	**ab 50**				

Erlernte Waffen:
Kampfstab, Stichwaffe freier Wahl, waffenloser Kampf (Faust, Fuß oder Talent Ringkampf)

Talente:
2 Kampftalente freier Wahl, Zechen (Ko/Wi), Erste Hilfe (Kl/Fi), Etikette (Kl/Ch), Geschichtswissen (Kl/Kl), Geographie (Kl/Kl), Betteln (Ch/Kl), Falschspiel (Fi/Ch), Musizieren (Fi/Hö), Rhetorik (Kl/Ch), Schauspielerei (Ch/Kf), Singen (Hö/Kf), Tanzen (Ge/Kf), Verführungskunst (Ch/Ch), Körpersprache lesen (Kl/Se), Geschichten erzählen (Ch/Kl), Menschenkenntnis (Kl/Kl), zusätzliche Sprache sprechen (Kl/Hö)

6.5 Kleriker

Zu den Klerikern gehören alle Helden, die ihre übersinnliche Kraft durch ihre Verbindung zu den Göttern erhalten.

6.5.1 Priester

Der Priester ist der Standardtypus eines Klerikers. Als solcher dient er einem bestimmten Gott. Er ist eingebunden in die Hierarchie des Kultes und schuldet den höherrangigen Priestern gehorsam. Die Disziplin ist sehr wichtig. Handelt er gegen die Befehle von oben, so wird er aus dem Tempel ausgeschlossen. Er hat auch keine Chancen, von einer anderen Priesterschaft aufgenommen zu werden. Hat er sich gar gegen seinen Gott oder dessen Interessen gestellt, so muss er mit einer fürchterlichen Rache rechnen.
Die Aufgaben des Priesters liegen in der Anbetung des Gottes, das Abhalten von Zeremonien und anderen kultischen Diensten. Auch Verwaltungsaufgaben können dazugehören. Im Wesentlichen geht es darum, den Stamm der Gläubigen zu erhalten und zu vermehren. Er hat die Aufgabe, Ungläubige zu bekehren. Er soll durch seine Person und durch seine Taten den Gott im Diesseits repräsentieren.
Der Priester ist in seinem Können und Wirken stark abhängig von seinem Gott. Denn dieser stellt ihm seine Wunder zur Verfügung. Welche Wunder dies sind, hängt nicht nur vom Gott ab, sondern auch von der Stellung des Priesters in der Hierarchie und von der Frömmigkeit des Priesters selbst. Mit jeder Beförderung hat ein Priester auch einen Machtzuwachs in der Form von neuen Wundern, wobei die Anzahl seiner Wunder vom Grad seiner Frömmigkeit abhängt. Beim Wirken dieser Wunder ist der Priester nicht beteiligt und so verbraucht er auch

keine gAP, stattdessen verliert er Glaubenspunkte (GP), welche ein Grad seiner Frömmigkeit darstellt. Ein Priester muss immer ein gottgefälliges Leben führen. Dazu gehört unter anderem, dass er seinen Klerus mit maximalen Spenden unterstützt. Große und bedeutende Schätze werden grundsätzlich dem Tempelschatz hinzugefügt. Will ein Held nachträglich Priester werden, so sollte er eine längere Zeit ein dem Gott wohlgefälliges Leben geführt haben und sein gesamtes Vermögen dem Orden spenden (Gott sieht alles!).

Erlernte Waffen und Talente: siehe Kapitel W-8 im weltabhängigen Teil des Regelwerkes

6.5.2 Ordenskrieger

Ordenskrieger sind sowohl zum Priester als auch zum Krieger ausgebildet. Sie sind ebenso stark in die Hierarchie eingebunden wie die Priester und erhalten auf dieselbe Art und Weise ihre Wunder. In der Hierarchie des Kultes stehen sie allerdings meist unter den Priestern, so dass ihre Wunder zwar nicht weniger mächtig sind, sie stattdessen mehr Glaubenspunkte zum Wirken eines Wunders einsetzen müssen.
Ihre Aufgaben liegen weniger in der Erfüllung kultischer Dienste, sondern sie sollen den Glauben mit all ihren (auch kriegerischen) Fähigkeiten verteidigen oder erweitern. Dazu gehören natürlich auch gefährliche Aufträge. Im Allgemeinen jedoch sind die Ordenskrieger für das Grobe zuständig und dementsprechend gering angesehen.
Ordenskrieger sind zumeist ausgebildete Krieger, die nachträglich die Weihe zum Priester erhalten haben. Es ist eher selten, dass Ordenskrieger direkt ausgebildet werden.

Erlernte Waffen und Talente: siehe Kapitel W-8 im weltabhängigen Teil des Regelwerkes

6.5.3 Inquisitoren

Die Inquisitoren sind ein Sondertypus der Ordenskrieger. Ihre Aufgabe im Tempel liegt nicht darin, ihn gegen Feinde zu beschützen, die von Außen kommen, sondern aktiv den Feind aufzusuchen und ihn nach Möglichkeit zu besiegen und komplett auszurotten.
Bekannt sind die *Inquisitoren der Zakoner*, ein Tempel in der Hafenstadt Zakon, der den Gott Asad anbetet. Seit Jahrhunderten gilt ihr Streben danach, alle Magier, Hexen und anderes unheiliges, Magie wirkendes Gesindel aufzustöbern und gnadenlos zu bekämpfen und in einer heiligen Feuerzeremonie ihrem Gott Asad zu opfern (bei dieser Feuerzeremonie werden die Opfer schlicht und einfach verbrannt…).
Vom Tempel (d.h. vom höchsten Priester) erhält jeder Inquisitor den Auftrag, die Mitglieder einer bestimmten Gruppe, die den Glauben behindern, zu bekämpfen und zu töten. Die Ausrichtung dieser Gruppe kann durch verschiedenste Aspekte charakterisiert sein, bei der Gruppe kann es sich um Magier, Hexen oder andere klassische Gegner der Tempel handeln, es können aber auch Mitglieder eines anderen Tempels oder eines Kultes gemeint sein.
Selten kommt es sogar vor, dass eine Volksgruppe oder eine Rasse als „Feind des Tempels“ auserkoren wird. So gibt es beispielsweise in *Ilgisfurt* , am Fluss *Ilgis* in Kullig gelegen, den Tempel des Kriegsgottes *Predanor*, dessen Inquisitoren den Auftrag haben, alle Trolle, die in der *Vinge* leben, aufzuspüren und auszurotten. Der Hohepriester Predanors begründet diese Aufgabe damit, dass es keine stärkeren Lebewesen (Tiere werden großzügig ausgenommen) unter den Augen Predanors geben darf als seine Ordenskrieger und Inquisitoren.
Inquisitoren durchlaufen in ihrem Tempel eine regelrechte Kriegsausbildung (zum Glück strebt nicht jeder Tempel danach, bestimmte Gruppen zu vernichten und besitzt daher keine Inquisitoren). Während dieser Zeit wird ihnen das zu vernichtende Feindbild immer wieder verdeutlicht, so dass sich bei den jungen und formbaren Inquisitoren ein unbändiger und abgrundtiefer Hass dem Feind gegenüber einstellt. Diesen Hass zu überwinden ist nahezu unmöglich (Magie und Wunder ermöglichen ja bekanntlich alles…). Erkennt ein Inquisitor ein Mitglied seines Feindbildes, so setzt er alles daran, es zu vernichten. Dabei kann er sowohl mit reiner Waffengewalt vorgehen aber auch viel subtilere Mittel einsetzen, wie z.B. Rufmord, angehängte Verbrechen o.ä. Ein guter Inquisitor entscheidet das je nach Situation.

Erlernte Waffen und Talente: siehe Kapitel W-8 im weltabhängigen Teil des Regelwerkes

6.5.4 Mönche

Auch Mönche dienen einem bestimmten Gott. Sie tun dies jedoch außerhalb jeder Hierarchie und unabhängig vom eigentlichen Tempel des Gottes. Sie erwarten von ihrem Gott auch keine Gegenleistungen in Form von Wundern. Nichtsdestotrotz besitzen einige verdiente Mönche Wunder, die ihnen von ihren Göttern für große Taten und ihr aufopferungsreiches Leben verliehen werden. Aber gleichgültig ob Mönche große Taten vollbringen, sie sind doch wegen ihres tadellosen Lebenswandels stets bei der Bevölkerung geachtet.
Die Lebensweise der Mönche ist je nach Region und der individuellen Entscheidung des Mönches unterschiedlich. Im Wesentlichen gibt es drei Formen des mönchischen Lebens. Die erste ist das Leben als einsamer Eremit. Es ist ein Leben voller Enthaltsamkeit und Entbehrungen, indessen Mittelpunkt die Verehrung des Gottes durch das Gebet steht. Eine andere Lebensform ist das Leben in Klöstern zusammen mit Gleichgesinnten. Hierbei steht, neben dem Gebet, die Hilfsbereitschaft unter-

einander und nach Außen im Mittelpunkt. Zuletzt währe das Leben als Wandermönch zu nennen. Als solcher versucht er, durch Predigten und eigenes Handeln die Anhängerschaft seines Gottes zu mehren. All diese Lebensformen treten nur selten in reiner Form auf.

Erlernte Waffen und Talente: siehe Kapitel W-8 im weltabhängigen Teil des Regelwerkes

6.5.5 Propheten

Diese sehr selten anzutreffenden Kleriker sind von ihrem Gott auserwählt und mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet worden. Propheten wirken keine Wunder, sondern in ihren Worten, den so genannten Weisheiten, liegt wahre Macht verborgen. Sie verlassen sich völlig auf ihre Weisheiten, sie kämpfen nicht und setzen auch keinerlei andere Formen der Magie ein.
Propheten finden sich unter allen Gottheiten. Sie ziehen, ähnlich wie Mönche, durch die Lande, mit dem Ziel, ihren Glauben zu verbreiten. Dazu nutzen sie jede nur denkbare Gelegenheit. Sie stellen sich auf Marktplätze und predigen, in Kneipen unterbrechen sie Barden, um das Wort ihres Gottes zu verkünden, in Kriegsschlachten stellen sie sich auf den nächsten Hügel und loben ihren Herrn und Gott. Man könnte meinen, dass sie ein leichter Hauch göttlichen Wahnsinns umgibt.
Immer wieder schließen sich Propheten Heldengruppen an, da sie zum einen nicht gern alleine reisen und mit ihnen leicht in Orota herumkommt. Bei längeren Aufenthalten an einem Ort drängen sie nach spätestens zwei Wochen auf Weiterreise.
Es gibt keine Ausbildung zum Propheten, sondern eine Auserwählung durch den Gott.

Voraussetzungen für die Erschaffung eines Propheten
Jeder Held kann von seinem Gott zum Propheten auserkoren werden. Helden mit der besonderen Eigenschaft „Freundschaft mit einem Gott**“ sind natürliche Propheten dieses Gottes. Sie beherrschen die universellen Weisheiten sowie zwei weitere Weisheiten ihres Gottes. Ob sie auch als Prophet auftreten, sei dem Spieler überlassen. Wählen solche Helden nicht die Klasse „Prophet“, so erhalten sie keine weiteren Weisheiten durch ihren Gott bei Stufenanstiegen.**
Ch ab 90

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Geschichten erzählen (Ch/Kl), Rhetorik (Kl/Ch), 6 weitere für den Gott typische Talente (s. bei den Priestern in **Kap. W-8**)

Anmerkung zu den Klassen...
Selbstverständlich kann der Spieler auch jeden Beruf, der auf Orota existiert, für seinen Helden als Klassifizierung auswählen. Wer unbedingt als normaler Schmied, Astronom, Minenarbeiter oder Gaukler durch die Gegend rennen will, kann dieses natürlich machen. Wie immer hat der Meister das letzte Wort, zumal er die relevanten Werte für diesen Beruf festlegt. Diese Berufe müssen natürlich auch ihrer Rolle entsprechend gespielt werden. Schwerterschwingende Apotheker oder Schlösser knackende Barbiere passen mit Sicherheit auch nicht in eine Fantasiewelt.

7 Meisterschaften

Kapitelübersicht:

7.1 Wer bekommt welche Meisterschaft?
7.2 Erlernen einer neuen Meisterschaft
7.3 Erlernen einer Meisterschaft einer fremden Klasse
7.4 Beschreibung aller Meisterschaften
7.4.1 Ritter
7.4.2 Krieger
7.4.3 Berserker
7.4.4 Bogenschützen
7.4.5 Diebe
7.4.6 Glücksritter
7.4.7 Assassine
7.4.8 Waldläufer
7.4.9 Trophäenjäger
7.4.10 Magier
7.4.11 Illusionisten
7.4.12 Händler
7.4.13 Schmiede
7.4.14 Alchimisten
7.4.15 Druiden
7.4.16 Hexen/Hexer
7.4.17 Schamanen
7.4.18 Thaumaturgen
7.4.19 Støckner
7.4.20 Nomagiker
7.4.21 Astralmeister
7.4.22 Barden / Bannsänger
7.4.23 Götter: Priester
7.4.24 Verderber: Priester
7.4.24 Götter: Ordenskrieger
7.4.25 Götter: Inquisitoren
7.4.26 Götter: Mönche
7.4.27 Propheten
7.4.28 Elfen
7.4.29 Elben
7.4.30 Feen

Ein Held kann bei seiner klassentypischen Gemeinschaft (z.B. Gilde, Mentor, Bruderschaft, Garnison, Ausbilder usw.) ab einem bestimmten Bekanntheitsgrad Fähigkeiten erwerben, die typisch sind für seine Klasse.
Eine Ausnahme stellen klassenlose Helden dar (z.B. Elfen, Feen usw.), die dementsprechend rassentypische Meisterschaften erringen können.

7.1 Wer bekommt welche Meisterschaft?

Je berühmter ein Held wird und je höher sein Ansehen in seiner Klassengemeinschaft ist, desto mächtigere Meisterschaften sind die Lehrmeister bereit zu lehren.
Spieltechnisch wird das Ansehen und die Berühmtheit eines Helden über die Erfahrungspunkte und damit seine Stufe simuliert. Beim Erreichen der folgenden Erfahrungsstufen darf ein Held jeweils eine für seine Klasse typische Meisterschaft bei seinem Lehrmeister erlernen: 3 – 6 – 8 – 10 – 12 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20.

7.2 Erlernen einer neuen Meisterschaft

Hat ein Held eine der oben angegebenen Stufen erreicht, so muss er seinen Lehrmeister (oder was immer als ein möglicher Lehrer zur Verfügung steht; der SL sollte hier Fantasie walten lassen) aufsuchen. Dieser bringt ihm dann die für diese Stufe entsprechende Meisterschaft bei.
Das Erlernen einer solchen Meisterschaft dauert meistens mehrere Lernwochen. Der SL sollte folgenden Richtwert verwenden:

$$\text{Lernwochen} = \frac{\text{erforderliche Stufe}}{2} \text{ (nicht gerundet).}$$

Bei einigen Meisterschaften steht die Lerndauer jedoch explizit bei der Beschreibung.

7.3 Erlernen einer Meisterschaft einer fremden Klasse

Ein Held, der bei einer für ihn klassenfremden Gemeinschaft einen besonders guten Ruf besitzt, kann (der SL entscheidet) sogar eine oder mehrere klassenfremde Meisterschaften erlernen. Bedingung ist natürlich das Erreichen der erforderlichen Stufe. Aus einer solchen Situation sollte der SL unbedingt ein eigenes Abenteuer machen, denn der Held braucht einen wirklich unglaublich guten Ruf in der fremden Gemeinschaft.

7.4 Beschreibung aller Meisterschaften

Für alle Klassen und klassenlosen Rassen werden an dieser Stelle sämtliche Meisterschaften beschrieben.

7.4.1 Ritter

3
Schmerz ertragen
Die Lebensenergie eines Körperteils darf unter –4 sinken, erst dann wird der Ritter ohnmächtig.

6
Lebensbonus
Diese Meisterschaft stählt den ritterlichen Körper so, dass er 4 Punkte an Lebensenergie dauerhaft gewinnt.

8
Rüstung ignorieren
Der Ritter darf zwei beliebige Behinderungen durch Rüstung streichen. Diese Streichungen sind unabhängig von der Rüstung, die der Ritter trägt.

10
Ausdauer erneuern
Der Ritter kann zweimal pro Woche seine körperliche Ausdauer ad hoc auf den Maximalwert anheben.

12
Genialer Angriff
Der Ritter hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Attackewurf kritisch angegriffen.

14
Magischer Block
Durch diese Meisterschaft kann sich der Ritter für 30 Minuten völlig immun machen gegen jede Form weltlicher Magie. Diese Meisterschaft kann er alle zwei Tage anwenden.

15
Rüstungsmeisterschaft
Diese Meisterschaft befähigt den Ritter, zwei weitere Rüstungs-/Schildbehinderungen zu streichen.

16
Meisterschlag
Der Ritter kündigt diesen Schlag an. Gelingt der Angriff, so ist der Gegner kampfunfähig, aber nicht schwer verletzt. Der Meisterschlag wirkt nur gegen natürliche Wesen. Diesen Schlag kann der Ritter nur einmal pro Kampf anwenden.

17
Geniale Verteidigung
Der Ritter hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Paradewurf herausragend verteidigt.

18
Ritterlicher Auftritt
Wendet ein Ritter diese Meisterschaft an, so beeindruckt er alle vernunftbegabten Wesen durch seine ritterliche Art, dass sie ihn in der nächsten Stunde bereitwillig folgen, zuhören oder auf seine Ratschläge eingehen. Besonders Willensstarke „Opfer“ (Wi > 89) dürfen eine um 40 Punkte erschwerte Wi-Probe ablegen, ob sie dem ritterlichen Auftritt widerstehen können. Das Anwenden dieser Meisterschaft kostet dem Ritter 40 Punkte an geistiger Ausdauer.

19
Drachenbann
Der Ritter hält durch diese Meisterschaft den Auswirkungen sämtlicher übernatürlichen Kreaturen stand (z.B. Säureatem einer Hydra, Feueratem eines Drachen, Furchtaura eines Vampirs usw.), die nicht kampftechnischer Natur sind.

20
Meisterliche Rettung
In einer aussichtslosen Situation kann der Ritter den Geist eines längst verstorbenen Ritters herbei bitten, der sämtliche Angriffe gegen den Ritter und dessen Schutzbefohlene(n) abfängt und diesen dadurch die Möglichkeit zur Flucht schafft.

7.4.2 Krieger

3
Schmerz ertragen
Die Lebensenergie eines Körperteils darf unter –4 sinken, erst dann wird der Krieger ohnmächtig.

6
Sicherer Griff
Sollte dem Krieger durch einen unglücklichen Umstand die Angriffswaffe aus seiner Hand geprellt werden, so kann er diese Meisterschaft anwenden. Sein Griff wird dadurch so fest, dass die Waffe nicht aus der Hand gleitet. Diese Meisterschaft kostet dem Krieger 15 kAP.

8
Rüstung ignorieren
Der Krieger darf zwei beliebige Behinderungen durch Rüstung streichen. Diese Streichungen sind unabhängig von der Rüstung, die der Krieger trägt.

10
Finaler Schlag
Diese Meisterschaft kann der Krieger einmal pro Kampf anwenden. Sein Schadensbonus für den einen „Finalen Schlag“ verdreifacht sich. Angriffswert und Paradewert ändern sich durch die Anwendung des „Finalen Schlages“ nicht. Der „Finale Schlag“ kostet dem Krieger Schadensbonus mal drei in kAP.

12
Genialer Angriff
Der Krieger hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Attackewurf kritisch angegriffen.

14
Nachschlag
Sollte der Krieger einen vorhergehenden Angriff kritisch parieren, so hat er durch diese Meisterschaft einen sofortigen Angriffsschlag gegen den Angreifer.

15
Rüstungsmeisterschaft
Diese Meisterschaft befähigt den Krieger, zwei weitere Rüstungs-/Schildbehinderungen zu streichen.

16
Barrikade
Durch diese Meisterschaft kann der Krieger maximal zwei Personen und sich selbst vor den Angriffen von höchstens vier Gegnern schützen. Er wirbelt um seine Schutzbefohlenen herum und bildet mit seinen Waffen und seinem Körper eine Barrikade, die jeden Angriff auf sie verhindert. Während der Barrikade kann der Krieger nicht angreifen. Seine Schutzbefohlenen müssen für Angriffe ihrerseits pro Angriff eine Re-Probe ablegen, die gelingen muss, damit sie den Krieger nicht treffen. Gelingt diese Probe nicht, so können sie nicht angreifen.

17
Geniale Verteidigung
Der Krieger hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Paradewurf herausragend verteidigt.

18
Aura des Kampfes
Nur die wenigsten Krieger beherrschen diese Meisterschaft, die einmal pro Tag angewendet werden kann. Alle auf der Seite des Kriegers stehenden Kämpfer erhalten durch dessen beeindruckende Aura einen Bonus von drei Punkten auf Attackewert und Paradewert. Der Krieger selbst bekommt einen Bonus von jeweils fünf Punkten. Je Minute kostet die Aura 25 kAP.

19
Beeindruckende Gestalt
Durch die Anwendung dieser Meisterschaft und das Auftreten des Kriegers gelingt es, einen humanoiden Gegner auf die Seite des Kriegers zu ziehen, der daraufhin für ihn kämpft – bis zum bitteren Ende! Pro Tag ist diese Meisterschaft nur einmal anwendbar, sie kostet 30 kAP und 45 gAP.

20
Meisterliche Rettung
In einer aussichtslosen Situation kann der Krieger den Geist eines längst verstorbenen Recken herbeibitten, der sämtliche Angriffe gegen den Krieger und dessen Schutzbefohlene(n) abfängt und diesen dadurch die Möglichkeit zur Flucht schafft.

7.4.3 Berserker

3
Schmerz ertragen
Erleidet der Berserker eine Verletzung, so spürt er den Schmerz nicht so stark wie andere. Alle Körperteile sind bis zu –4 LE brauchbar.

6
Kampfgebrüll
Der Berserker kann ein beliebiges Wesen dermaßen anbrüllen, dass dessen Selbstvertrauen und somit auch die Willenskraft sinken. Jede Wi-Probe seines Opfers wird um einen Wert von 25 Punkten erschwert. Sollte der Berserker über die positive Eigenschaft Urschrei verfügen, so wird die Willensprobe um weitere 25 Punkte erschwert. Gelingt den Gegnern die Willensprobe nicht, geraten diese in Panik und fliehen. Glückt die Wi-Probe nicht mit einer Differenz von mindestens 25 Punkten, werden für den gesamten Kampf 2 Punkte von der Attacke und Parade abgezogen. Zu Beginn des Kampfes und nach jedem getöteten Gegner kann der Berserker das markerschütternde Kampfgebrüll von sich geben. Dieser Schrei kann bis in einer Entfernung von zwei Kilometern wahrgenommen werden.

8
Irritation
Durch die schnellen Bewegungen während des Berserkerganges können auf den Berserker keine gezielten Angriffe ausgeführt werden.

10
Komplett schmerzfrei
Der Berserker muss bei jeglichen Verletzungen (Kampf, Gifte, Magie usw.) keine Schockproben mehr bestehen. Erst bei –10 LE ist der betroffene Körperteil unbrauchbar.
Der Berserker ist immun gegen die Auswirkungen eines kritischen Treffers.

12
Genialer Angriff
Der Berserker hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Attackewurf kritisch angegriffen.

14
Wunden ignorieren
Durch den Einsatz von gAP kann der Berserker beliebige Verletzungen und damit auch den LE-Verlust ignorieren. Für jeweils 3 gAP kann der Verlust von einem LE für 24 Stunden unbeachtet bleiben.

15
Magischer Block
Durch diese Meisterschaft kann sich der Berserker für 30 Minuten völlig immun machen gegen jede Form weltlicher Magie. Diese Meisterschaft kann er alle zwei Tage anwenden.

16
Berserkerwandlung
Mittels dieser Meisterschaft kann der Berserker sofort bei sich einen Berserkergang herbeiführen oder beenden.

17
Zusatzschlag
Statt sich zu verteidigen attackiert der Berserker ein weiteres Mal. Auch reaktionsschnelle Kämpfer (Re über 96) im Berserkergang erhalten eine zusätzliche weitere Attacke.

18
Blutrausch
Der Berserker erhält für das Trinken des Bluts jedes feindlichen Gegners oder Wesens jeweils drei Lebenspunkte an beliebiger Stelle zurück. Das Bluttrinken (0,5 Liter) nimmt für jeden getöteten Gegner 5 Kampfrunden in Anspruch. Zum Stillen des Blutdurstes kann sogar der Berserkergang kurzfristig aufgeschoben werden.

19
Kampffertigkeiten
Durch gezielte Übung der Fertigkeiten in einer Nahkampfgattung erlernt der Berserker neue Techniken, durch die er von nun an die doppelte Anzahl von Trefferpunkten erzielen kann. Diese Techniken erfordern 15 kAP pro Minute.

20
Meisterliche Rettung
In einer aussichtslosen Situation kann der Berserker die Hilfe seines Gottes Torans herbeibitten. Der Gott ist in seinen Handlungsmöglichkeiten nicht

beschränkt. Die genauen Auswirkungen bestimmt der Spielleiter.

7.4.4 Bogenschützen

3
Flinke Finger
Der Bogenschütze erhält ein zusätzliches erlerntes Talent (Fi/Ge). Der aktuelle Fingerfertigkeitswert wird bei täglichem Training von einer Stunde um den Talentwert erhöht. Bei jedem Stufenanstieg kann das Talent gesteigert werden, ohne dass hierfür ein Lehrmeister erforderlich ist.

6
Bewegung ignorieren
Die Bewegungskategorie des Zielobjekts wird um eine Stufe reduziert (z.B. ein sehr schnelles Ziel wird zu einem schnellen Ziel). Auf nicht bewegte Ziele hat das Talent keine Auswirkung.

8
Konzentration
Für den nächsten Schuss wird der Fernkampfwert um die Anzahl der Kampfrunden erhöht, die sich der Bogenschütze auf den Schuss konzentriert. Der Bonus ist in seiner Höhe durch die Stufe begrenzt.

10
Blattschuss
Der Schussschaden wird um die Hälfte des Wurfergebnisses erhöht, das über die Gesamttrefferwahrscheinlichkeit übertrifft.

12
Genialer Schuss
Der Bogenschütze hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Fernkampfwurf kritisch getroffen.

14
Schutzschild
Durch diese Meisterschaft kann der Bogenschütze für 30 Minuten einen Schutzschild um sich herum aufbauen. Der Schild ist für alle Nahkampfwaffen und Magie undurchdringlich. Diese Meisterschaft kann nur alle zwei Tage angewendet werden.

15
Schnellschuss
Der Bogenschütze kann in jeder Kampfrunde eine weitere fernkampfspezifische Aktion ausführen. Besonders geübte (FW > 19) und fingerfertige (Fi > 120) Bogenschützen können zweimal in einer Kampfrunde schießen.

16
Doppelschuss
Mit einem Schuss kann der Bogenschütze zwei Pfeile verschießen. Für den zweiten verschossenen Pfeil ist der Fernkampfwurf um 5 Punkte erschwert.

17
Besonders genialer Schuss
Der Bogenschütze hat bei einer 18, 19 und 20 auf dem W20 beim Fernkampfwurf kritisch getroffen.

18
Blindschuss
Auch bei völliger Dunkelheit kann auf ein Zielobjekt ohne Erschwerung des Fernkampfwurfes geschossen werden.

19
Glückschuss
Der Fernkampfwurf kann wiederholt werden, wenn der Schütze mit dem Wurfergebnis nicht zufrieden ist. Die Meisterschaft kann nur einmal am Tag angewendet werden.

20
Meisterliche Rettung
In einer aussichtslosen Situation kann der Bogenschütze einen Schutzgeist herbeirufen, der sämtliche Angriffe gegen den Bogenschützen und dessen Schutzbefohlene(n) abfängt und diesen dadurch die Möglichkeit zur Flucht verschafft.

7.4.5 Diebe

3
Unscheinbarkeit
Der Dieb wirkt dermaßen unscheinbar auf seine Umgebung, dass sich andere intelligenzbegabte Lebewesen nur mit Hilfe einer kritisch gelungenen Kf-Probe an ihn erinnern können, sofern sie ihn nicht länger als 20 Minuten am Stück gesehen haben.

6
Flinke Hand
Mit dieser Meisterschaft wird dem Dieb gelehrt, wie er mithilfe spezieller Übungen seine Fingerfertigkeit erhöhen kann. So lange der Dieb regelmäßig trainiert (mindestens 3 × ½ Stunde in der Woche), werden seine Proben auf Talente, die mit Fingerfertigkeit zusammenhängen, um 4 Punkte erleichtert.

8
Herausreden
Der Dieb erhält eine rhetorische Schulung der besonderen Art. Dadurch werden Proben auf „Lügen“ und „Geschichten erzählen“ um 4 Punkte erleichtert.

10
Flinke Füße
Auch das richtige Fliehen für Diebe will gelernt sein. Gelingt dem Dieb eine Geschicklichkeitsprobe, so kann er sich mit seiner 1½-fachen Normalgeschwindigkeit selbst unter schwierigen Bedingungen (Hindernisse, Unebenheiten, etc.) zu Fuß fortbewegen.

12
Finden
Die Anwendung dieser Meisterschaft kostet dem Dieb 2 gAP pro Quadratmeter. Dafür findet er dann auch jegliche Art von verborgenen Gegenständen oder Geheimtüren in diesem Gebiet.

14
Kraft
Will der Dieb einen Gegenstand tragen, der normalerweise zu schwer für ihn wäre, kann er mit Hilfe dieser Meisterschaft seine Körperkraft für die Dauer von einer Stunde um 200 % erhöhen. Diese Meisterschaft kann der Dieb einmal pro Woche anwenden.

16
Lautlos
Diese Meisterschaft verschafft dem Dieb die Fähigkeit, sich absolut geräuschlos und unauffällig zu bewegen. Die Anwendung kostet 8 kAP pro Minute.

18
Erkennen von Gesetzeshütern
Der Dieb erhält ein besonderes Gespür für das Erkennen von Gesetzeshütern jeglicher Art in seinem Sichtfeld.

19
Ein Schloss wehrt dich nicht
Auch magische Schlösser kann der Dieb mithilfe dieser Meisterschaft und einer gelungenen Probe auf „Schlösser öffnen“ ohne Probleme öffnen. Die Anwendung kostet ihn 20 gAP.

20
Fallenblick
Das Erlernen dieser Meisterschaft verschafft dem Dieb eine Art sechster Sinn für das Aufspüren von Fallen. Eine einfache gelungene Sehen-Probe genügt und der Dieb entdeckt selbst die raffiniertesten Fallen.

7.4.6 Glücksritter

7.4.7 Assassine

3
Tarnklinge
Der Assassine verschleiert die Existenz einer kleinen Waffe (Dolch maximal). Bei Durchsuchungen wird diese Waffe nicht gefunden, sie wird einfach übersehen.

6
An- und Einschleichtechnik
Effiziente Fortbewegungstechniken, besonders die lautlosen sind existentiell für jeden Assassinen. Heimlichkeit, ein oberes Ziel besonderer Aufträge macht es nötig in der Natur, in Städten und Häusern, über spezielle Geh- und Laufmethoden für die Überbrückung großer oder hoher Entfernungen zu verfügen. Darin wird der Assassine in dieser Meisterschaft unterwiesen, so dass Proben auf Schleichen um 4 Punkte erleichtert werden. 1 Mal pro Tag (d.h. während eines ganzen Einsatzes) kann er diese Meisterschaft einsetzen, da sie Kraft raubend ist und die körperliche Ausdauer sich erst wieder regenerieren muss.

8
Gegner ins Leere laufen lassen
Durch geschicktes, rechtzeitiges Ausweichen und geschmeidige, fließende Bewegung passt sich der Assassine einem Angriff an und lässt die Kraft des Angreifers leer laufen, so dass der Gegner sein Gleichgewicht verliert. Bei dieser Technik wird gemäß den Regeln ausgewichen wobei der PGw um einen Punkt je Stufe des Assassinen erhöht wird. Trifft der Angreifer nicht, so ist eine Ge-Probe zu absolvieren. Gelingt diese stolpert der Angreifer nur kurz und kann lediglich die nächsten beiden Kampfrunden nicht angreifen. Gelingt sie hingegen nicht kann er zusätzlich die nächste Attacke des Assassinen nicht parieren, sondern höchstens ausweichen.

10
Schnelle Klinge
Der Assassine lernt das schnelle Ziehen einer Waffe mit der Möglichkeit zum direkten Angriff des Gegners innerhalb der gleichen Kampfrunde. Er hat so die Möglichkeit den Gegner direkt zu schneiden bzw. ihm z.B. einen Wurfdolch entgegenzuschleudern. Diese Technik eignet sich nur für kleine Waffen, wie Assassinen sie bevorzugen und die von ihm ergonomisch am Körper getragen werden.

12
Schattenkämpfer
Der Assassine lernt in dieser Meisterschaft jede mögliche Deckung zu nutzen. Er wird im Schatten oder in Menschenmengen schnell übersehen und kann aus dieser Deckung heraus einen Gegner von hinten attackieren. In einer Abenteurergruppe wird er aufgrund seiner Unscheinbarkeit oft zuletzt von einem Gegner angegriffen (+50 erschwerte Wa-Probe für den Gegner).

14
Deckenklettern
Unter Einsatz von Hand- und Fußkrallen ist es dem Assassinen möglich sich sogar an der Decke fortzubewegen (max. 10 Min.).

15
Beherrschung des Körpers
Der Assassine aktiviert seine körpereigenen Heilkräfte um nach einer ruhigen Nacht alle seine Wunden zu heilen. Diese Meisterschaft kann einmal pro Woche eingesetzt werden.

16
Eisenarme
Der Assassine ist in der Lage für eine Minute die Struktur seiner Arme so zu verändern, das sie die Härte von Eisen erhalten, ohne ihre Bewegungsfähigkeit zu verlieren. Er kann mit ihnen Waffen blocken ohne Schaden zu erlangen (PWf Eisenarme=6) und im waffenlosen Kampf erteilen sie höheren Schaden (TP=1W6+3). Das Festhalten oder Greifen der gegnerischen Waffe ist nach wie vor nicht ohne Verwundung möglich. (max. zweimal

am Tag anwendbar, ansonsten eine Wunde an beiden Armen für jede weitere Anwendung).

17
Attacke statt Verteidigung
Statt sich zu Verteidigen attackiert der Assassine ein weiteres Mal. Diese Meisterschaft eignet sich gut, wenn der Gegner schnell ausgeschaltet werden kann bzw. muss.

18
Klingenflug
Durch diese schwer zu erlernende Meisterschaft gelingt dem Assassinen ein Wurf mit mehreren Wurfwaffen gleichzeitig (z.B. mit Wurfsternen oder -messern). Bei der Attacke mit bis zu fünf Wurfwaffen erniedrigt sich der FWf um 2 je Wurfwaffe. Jeder Waffenwurf wird dabei einzeln ausgewürfelt.

19
Astraler Angriff
Der Assassine ist in der Lage in den Astralraum zu blicken, wobei er allerdings nicht in den Astralraum wechseln kann. Mit einer gelungenen Kf-Probe ist es ihm dennoch möglich ein Wesen im Astralraum zu attackieren, wobei nur die Hand und keine Waffe für einen kurzen Moment in den Astralraum reichen können.

20
Kämpferschutz und Wachsamkeit
Nach Einsatz einer Meditation sind Reaktionsgeschwindigkeit und Wahrnehmungsfähigkeit des Assassinen um ein vielfaches gesteigert und sein Verstand ist beinah erschreckend klar (Für 1h gilt: Re +20, Wa +50, Selbstbeherrschung +5). Während der Dauer eines Einsatzes verliert der Assassine keine körperliche Ausdauer. Nach Ende der 1h verliert der Assassine schlagartig die eingesetzten kAP.

7.4.8 Waldläufer

3
Mehrsinn
Eine Wahrnehmungseigenschaft wird dermaßen geschult, dass sie dauerhaft um 15 Punkte erhöht wird.

6
Weniger Schlaf
Diese Meisterschaft befähigt den Waldläufer dazu, sich auch bei täglich nur 4 Stunden Schlaf gut zu erholen. Er verspürt keinerlei Müdigkeit, körperliche, geistige Ausdauer und Lebensenergie werden dadurch normal regeneriert. Schläft der Waldläufer jedoch acht Stunden, so gewinnt er doppelt so viel LE zurück.

8
Intuitives Wissen
Der Waldläufer gewinnt durch diese Meisterschaft eine Art von Gespür dafür, was richtig und falsch ist. Bei Entscheidung zwischen zwei oder mehreren Möglichkeiten, entscheidet er sich meist intuitiv für die richtige. Dazu wird eine modifizierte Klugheitsprobe angewendet. Diese wird folgendermaßen errechnet: Die Anzahl der Möglichkeiten wird mit zehn multipliziert und das Produkt von dem Ausgangswert 50 abgezogen. Diese Differenz ist nun der Wert, um den die Klugheitsprobe erleichtert wird.

10
Energiestoß
Der Waldläufer lernt seine Lebensenergie für einen Tag um 6 Punkte zu erhöhen. Diese Meisterschaft kann er alle acht Tage anwenden.

12
Konzentration aufs Wesentliche
Durch Konzentration auf eine Haupt- oder Wahrnehmungseigenschaft kann er diese kurzfristig verbessern. Gelingt ihm eine Kf-Probe, so wird der Wert der gewählten Eigenschaft für die Dauer von 10 Minuten verdoppelt, dabei müssen die Auswirkungen der Eigenschaftswerte (s. **Tabelle a3**) berücksichtigt werden. Die Anwendung der Meisterschaft kostet ihn 10 gAP.

14
Geräuschlosigkeit
In dieser Meisterschaft wird dem Waldläufer gelehrt, wie er sich besonders unauffällig und geräuschlos fortbewegen kann. Die Anwendung kostet ihn allerdings 10 kAP pro Minute.

15
Überwindung von Hunger und Durst
Mit dieser Meisterschaft kann der Waldläufer eine Woche lang auf jegliche Nahrungsmittelzuführung verzichten, ohne dass er dadurch geistige oder körperliche Abzüge erhält. Diese Meisterschaft kann er alle drei Monate anwenden

16
Kampffertigkeiten
Durch gezielte Übung der Fertigkeiten in einer Nahkampfgattung erlernt der Waldläufer neue Techniken, durch die er von nun an die doppelte Anzahl von Trefferpunkten erzielen kann. Diese Techniken erfordern 15 kAP pro Minute.

17
Sechster Sinn
Der Waldläufer stärkt seine Wahrnehmung für ungewöhnliche oder gefährliche Situationen, Orte usw. Dadurch steigt sein Wa-Wert unabhängig von seinem Wert für Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Spüren permanent um 20 Punkte.

18
Magieabwehr
Kündigt der Waldläufer diese Meisterschaft an, so kann er sich gegen jegliche weltlicher Magie schützen. Dabei gehen ihm allerdings 5 gAP pro Minute verloren.

19
Immunstärke
Der Waldläufer bereitet sich durch diese Meisterschaft seinen Körper speziell auf die Abwehr von Krankheiten und Giften vor. Ko-Proben werden dadurch um 20 Punkte erleichtert.

20
Nachtsicht
Diese Meisterschaft befähigt den Waldläufer seine Augen derart zu schulen, dass er auch bei sehr wenig Licht seine normale Sehfähigkeit behält.

7.4.9 Trophäenjäger

7.4.10 Magier

3
Einer geht noch...
Der Magier kann auch bei nahezu geistiger Erschöpfung noch Zauber auf Kosten von Lebensenergie sprechen. Setzt er eigene Lebensenergie ein, so erhält er pro LE genau 3 gAP. Spendet eine befreundete Person Lebensenergie, so gibt ein LE nur 2 gAP. Die Person muss vom Magier berührt werden. Durch den LE-Verlust entsteht am berührten Körperteil eine offene Wunde, die stark blutet und mittels Erster Hilfe bzw. Heilkunde Wunden behandelt werden kann.

6
Verlängerte Zauberdauer
Diese Meisterschaft kann der Magier einmal pro Tag anwenden. Gelingt ihm eine Spruchprobe nicht, so kann er die Zauberdauer um beliebig viele Kampfrunden erhöhen. Pro KR muss er 20 gAP einsetzen. Der Spieler würfelt in jeder KR mit dem W6. Das Ergebnis darf er zu dem W20-Wurf seiner Spruchprobe addieren, um so im Endeffekt die Spruchprobe doch noch erfolgreich zu schaffen.

8
Freizauberei
Mit Hilfe dieser Meisterschaft kann der Magier nach einer gelungenen Kf-Probe ihm bekannte Zauber verändern. Er kann Zauber in der Wirkung verdoppeln (doppelte gAP-Kosten), halbieren (halbe gAP-Kosten), die Zauberzeit halbieren (doppelte gAP-Kosten), die Zauberzeit verdoppeln (halbe gAP-Kosten) oder bestimmte Eigenschaften des Zaubers verdoppeln (doppelte gAP-Kosten). Der SL sollte mit dem Spieler die genauen Bedingungen festlegen.

10
Zauberwandlung
Der Magier kann mit Hilfe einer gelungenen Kf-Probe aus Gesten- und Spruchzaubern mentale Zauber machen, sie also völlig still und ohne Bewegungen wirken. Die für diese Meisterschaft nötige Kf-Probe ist um die SpS des umzuwandelnden Zaubers mal 10 erschwert. Das Umwandeln kostet SpS mal 5 gAP.

12
Genialer Spruch
Wird bei der Spruchprobe eine 19 oder 20 mit dem W20 geworfen, so ist dem Magier eine herausragender Erfolg gelungen.

14
gAP-Entzug
Der Magier kann gAP von intelligenzbegabten Wesen nutzen, deren Wi-Wert nicht größer als die Klugheit des Magiers ist. Das Wesen darf nicht weiter als 5 m vom Magier entfernt sein. Es kann sich mit Hilfe einer Wi-Probe gegen den gAP-Entzug wehren.

15
Zaubervereinigung
Der Magier kann maximal $\frac{KI}{20}$ von ihm beherrschte Zaubersprüche zu einem einzigen zusammenfassen. Die Zauberdauer entspricht der des langsamsten Spruches. Die gAP-Kosten addieren sich, ebenso die Spruchstufen. Die Zaubervereinigung wird dann wie ein einziger Zauber gewirkt und als einer behandelt, mit all seinen Konsequenzen. Die Vereinigung kostet Anzahl der Zauber mal 5 gAP zusätzlich zu den gAP-Kosten der vereinigten Zauber.

16
Konzentration ist alles
Diese Meisterschaft stärkt den Geist dermaßen, dass der Magier 2W6 Punkte an Lebensenergie dauerhaft gewinnt. Da diese Meisterschaft unter asketischen Bedingungen erlernt werden muss gehen gleichzeitig diese Punkte an Körperkraft verloren.

17
Metallbearbeitung
Der Magier kann die magieabsorbierende Eigenschaft für eine Stunde ignorieren. Dies ist ausgesprochen hilfreich bei der Herstellung magischer Artefakte (z.B. Rüstung etc.) Diese Meisterschaft kann der Magier alle 2 Tage anwenden.

18
Schutz vor magischer Beobachtung
Der Magier ist geschützt vor Entdeckung oder Bespitzelung durch die Anwendung von Magie. Hierunter fallen Zaubersprüche, die es ermöglichen, jemand aus der Distanz zu beobachten oder Kristallkugeln etc. Der Magier wird einfach aus der Wahrnehmung des Beobachtenden ausgeblendet.

19
Magische Verbindung
Mit Hilfe dieses Spruches kann der Magier zwei oder mehr Sprüche aus seinem Repertoire kombinieren, ohne einen Malus auf die Spruchproben zu erleiden. Er kann beispielsweise mit dem Spruch Perents Wandblick in einen benachbarten Raum

sehen und die dort befindliche Person mit einem Beherrschungszauber belegen – z.B. Crosos Schlaf.

20
Der magische Sog
Der Magier wandelt beliebig viele gAP in magische Energie, ohne diese allerdings für einen Zauberspruch einzusetzen. Mit einem geistigen Befehl lässt er diese Energien in eine andere Dimension fließen. Der mit dem Energiefluss entstehende Sog saugt Personen in 20 m Umkreis des Magiers jeweils 1/10 der eingesetzten gAP ab. Tritt dabei geistige Erschöpfung auf, so erleidet das Opfer einen geistigen Schock. Gelingt eine um +25 erschwerte Kf-Probe nicht, so ist die Person in einem panischen Angstzustand (siehe auch **Tabelle d2**).

7.4.11 Illusionisten

7.4.12 Händler

3
Wertgegenstände? Hab ich nicht…
Der Händler kann durch eine erfolgreiche Kf-Probe sämtliche Wertgegenstände (Geld, Edelsteine, Edelmetalle, Artefakte usw., jedoch keine organischen Stoffe) in den Astralraum verschwinden lassen, wodurch sie aus der orotischen Sphäre auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Eine erneute erfolgreiche Kf-Probe (am Ort des Verschwindens) bringt sie wieder in die orotische Sphäre zurück. Diese Meisterschaft kostet dem Händler pro Kilogramm Material 5 gAP.

6
Einer geht noch...
Der Händler kann auch bei nahezu geistiger Erschöpfung noch Zauber auf Kosten seiner Lebensenergie sprechen – 1 LE = 3 gAP.

8
Kleine gAP-Unterstützung
Der Händler kann gAP von befreundeten Wesen nutzen. Deren Kl-Wert muss kleiner als der halbe Kl-Wert des Magiers sein. Eine Berührung der Person ist erforderlich.

10
Artefakte erkennen
Durch diese Meisterschaft erhält der Händler die Fähigkeit, auf dem ersten Blick magische Artefakte zu erkennen, ohne dafür Zaubern zu müssen. Diese Meisterschaft ist permanent und muss nicht explizit angewendet werden.

12
Metallbearbeitung
Der Magier kann die magieabsorbierende Eigenschaft für eine Stunde ignorieren. Dies ist ausgesprochen hilfreich bei der Herstellung magischer Artefakte (z.B. Rüstung etc.) Diese Meisterschaft kann der Magier alle 2 Tage anwenden.

14
große gAP-Unterstützung
Der Magier kann gAP von befreundeten Wesen nutzen, deren Kl-Wert nicht größer als die des Magiers ist. Eine Berührung der Person ist erforderlich.

15
Suche
Auf der Suche nach Nachwuchstalenten für die Gilde ist der Magier in der Lage magische Begabung zu erkennen.

16
Konzentration ist alles
Diese Meisterschaft stärkt den Geist dermaßen, dass der Magier 2W6 Punkte an Lebensenergie dauerhaft gewinnt. Da diese Meisterschaft unter asketischen Bedingungen erlernt werden muss gehen gleichzeitig diese Punkte an Körperkraft verloren.

17
Genialer Spruch
Wird bei der Spruchprobe die modifizierte Kf-Probe um mehr als 80 Punkte unterschritten, so ist dem Magier eine herausragende Kf-Probe gelungen.

18
Schutz vor magischer Beobachtung
Der Magier ist geschützt vor Entdeckung oder Bespitzelung durch die Anwendung von Magie. Hierunter fallen Zaubersprüche, die es ermöglichen, jemand aus der Distanz zu beobachten oder Kristallkugeln etc. Der Magier wird einfach aus der Wahrnehmung des Beobachtenden ausgeblendet.

19
Magische Verbindung
Mit Hilfe dieses Spruches kann der Magier zwei oder mehr Sprüche aus seinem Repertoire kombinieren, ohne einen Malus auf die Spruchproben zu erleiden. Er kann beispielsweise mit dem Spruch Perents Wandblick in einen benachbarten Raum sehen und die dort befindliche Person mit einem Beherrschungszauber belegen – z.B. Crosos Schlaf.

20
Der magische Sog
Der Magier wandelt beliebig viele gAP in magische Energie, ohne diese allerdings für einen Zauberspruch einzusetzen. Mit einem geistigen Befehl lässt er diese Energien in eine andere Dimension fließen. Der mit dem Energiefluss entstehende Sog saugt Personen in 20 m Umkreis des Magiers jeweils 1/10 der eingesetzten gAP ab. Tritt dabei geistige Erschöpfung auf, so erleidet das Opfer einen geistigen Schock. Gelingt eine um +25 erschwerte Kf-Probe nicht, so ist die Person in einem panischen Angstzustand (siehe auch **Tabelle d2**).

7.4.13 Schmiede

3
Hammerschlag
Diese Meisterschaft führt zu einer gesteigerten Schlagwirkung. Der Schmied erzielt beim Zuschlagen mit Hiebwaffen einen zusätzlichen Trefferpunkt. Zusätzlich wird der Schmiedenwert um 2 Punkte erhöht.

6
Waffenzertrümmerung
Der Schmied kennt nun die Schwachpunkte von Waffen und Rüstungen. Wird sein Schlag pariert oder pariert er einen Schlag, so verliert die gegnerische Waffe oder der Schild W6 Punkte seiner Waffenqualität. Wird der Schlag nicht pariert, so werden W6 Punkte von der Qualität der getroffenen Rüstung abgezogen.

8
Ausgezeichnete Schmiedearbeit
Aufgrund dieser Meisterschaft kann der Schmied nun bessere Waffen, Schilde und Rüstungen herstellen. Rüstungen werden mit einer beliebigen Behinderung weniger hergestellt. Waffen verfügen über einen zusätzlichen Treffer-, Attacke- oder Paradepunkt.

10
Feuerteufel
Der Schmied kann auch unter ungünstigsten Umständen mit brennbaren Materialien ein ungewöhnlich starkes Feuer entfachen. Zusätzlich zu anderen Resistenzen kann jeder Schmied ohne Probleme eine Temperatur von 200 Grad Celsius aushalten. Natürlich verlischt das Feuer, wenn der Brennstoff aufgebraucht ist.

12
Genialer Angriff
Der Schmied hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim Attackewurf kritisch angegriffen.

14
Feuerwand
Durch diese Meisterschaft kann der Schmied für 30 Minuten eine Feuerwand um sich herum aufbauen, die sich mit ihm bewegt. Diese Meisterschaft kann er alle zwei Tage anwenden, sie kostet ihm 30 gAP.

15
Schmiedemeister
Rüstungen werden mit einer weiteren beliebigen Behinderung weniger hergestellt. Waffen verfügen über einen weiteren zusätzlichen Treffer-, Attacke- oder Paradepunkt.

16
Wachsfinger
Diese Meisterschaft befähigt den Schmied beim Schmieden jedes Material so weich wie Wachs werden zu lassen. Diese Meisterschaft ist enorm anstrengend, da er pro Kilogramm Material, das geschmolzen werden soll, 25 gAP einsetzen muss.

17
Magiegespür
Der Schmied spürt, ob sich ein magischer Gegenstand oder eine magische Handlung in einer Entfernung von maximal 10 Metern befindet bzw. stattfindet. Starke Magie kann er genau lokalisieren und bei Kenntnis des Spruches bestimmen.

18
Metallmeister
Aufgrund dieser Meisterschaft ist sich der Schmied der Gegenwart von jedem Metall im Umkreis von 10 Metern bewusst, ohne dass dies zu einer Reizüberflutung führt. Besonders wertvolle Metalle springen ihm geradezu ins Auge.

19
Erdbeben
Durch den Schlag mit seinem Hammer auf den Boden kann der Schmied ein mittelschweres Erdbeben im Umkreis von 666 Metern auslösen. In einem Höhlensystem dürften die Auswirkungen des Erdbebens besonders gravierend sein. Nach solch einem Beben ist der Schmied sowohl körperlich als auch geistig erschöpft.

20
Wunderbare Esse
Jede Waffe, die der Schmied in seiner Esse für 5 Minuten behandelt, wird für einen Tag unzerbrechlich und mit den Zaubern **Schmiedes scharfe Schneide** oder **Dölz Dampfhammer** belegt. Je Waffe kostet die Meisterschaft 4 gAP.

7.4.14 Alchimisten

7.4.15 Druiden

7.4.16 Hexen/Hexer

3
Illusion der Harmlosigkeit
Die Hexe kann diese Meisterschaft einmal in der Woche anwenden. Sie macht dann einen besonders harmlosen und vertrauenswürdigen Eindruck. Niemand käme auf die Idee, in ihr eine böse Hexe zu sehen. Die Wirkung bleibt für je 12 Stunden bestehen.

6
Böser Blick
Die Hexe kann ein beliebiges Wesen dermaßen anstarren, dass dessen Selbstverstrauen und somit auch die Willenskraft sinken. Jede Wi-Probe ihres Opfers wird mit einem Wert von 50 Punkten erschwert.

8
Magische Zähmung
Tiere empfinden die Hexe als ausgesprochen angenehm und beruhigend. Auch wilde bzw. sehr aggressive Tiere werden bei der Hexe handzahm, lassen sich gerne von ihr streicheln und entwickeln für die Hexe einen starken Beschützerinstinkt.

10
Eulenauge
Bei Anwendung dieser Eigenschaft hat die Hexe auch bei Dunkelheit normale Sicht.

12
Einfachfluch
Die Hexe kann einen beliebigen Fluch mit einer einfachen Kf-Probe unter Missachtung des fluchspezifischen Abzuges wirken. Diese Meisterschaft kann einmal pro Tag ausgeführt werden.

14
Angenehme Nacht
Die Hexe kann besonders leicht ihre geistige Ausdauer regenerieren. Ihr genügen vier Stunden Schlaf um ihre gesamten geistigen Ausdauerpunkte zurück zu gewinnen unabhängig davon, ob sie tagsüber geflucht hat oder nicht.

15
Billigfluch
Diese Meisterschaft ermöglicht der Hexe einen Fluch pro Tag für die Hälfte der Kosten für geistige Ausdauer.

16
Heimlicher Fluch
Die Hexe kann auf sämtliche Gesten verzichten, die sie normalerweise für ihren Fluch benötigt. Sie muss lediglich eine zusätzliche Kf-Probe bestehen.

17
Übertrag
Die Hexe kann Flüche aus einem Bereich in einen anderen übertragen. So kann sie beispielsweise den Fluch Erdenritt im Wasser anwenden und sich somit auf der Wasseroberfläche entlangbewegen.

18
Schutzschild
Die Hexe kann um sich ein Schutzschild erschaffen, das sie für die Dauer von 30 min vor jeglicher Fremdmagie schützt. Diese Meisterschaft kann sie alle zwei Tage anwenden und kostet 20 gAP.

19
Hexenzirkel
Die Hexe kann sich mit ein bis sechs vernunftbegabten Wesen verbinden und dann deren gAP für ihre Flüche mitbenutzen. Damit der Fluch erfolgreich ist, muss sich aber jede mit der Hexe verbundenen Wesen konzentrieren, also eine einfache Kf-Probe erfolgreich ablegen.

20
Ausdauerverschmelzung
Ist die Hexe geistig erschöpft, kann sie auch ihre körperliche Ausdauer für ihre Flüche verwenden. Dabei verliert sie allerdings doppelt so viel körperliche Ausdauer Punkte, wie es geistige gefordert hätte.

7.4.17 Schamanen

7.4.18 Thaumaturgen

7.4.19 Støckner

7.4.20 Nomagiker

7.4.21 Astralmeister

7.4.22 Barden / Bannsänger

Barden und Bannsänger besitzen nicht die gleichen Meisterschaften. Als erstes folgen die Meisterschaften der *Barden*:

3
Instrumentenschutz
Durch dieses Ritual kann der Barde sein Instrument vollkommen verschwinden lassen. Nach einer gelungenen Kf-Probe wechselt das Instrument auf der Stelle in den Astralraum, wobei der Barde nicht weiter als 5 m davon entfernt sein darf. Auf dem Oberarm des Barden entsteht die Tätowierung seines Instruments. Dieser sehr schmerzhafte Vorgang kostet dem Barden am Arm 3 LE sowie 10 kAP und 30 gAP. Eine weitere Kf-Probe holt das Instrument aus dem Astralraum zurück und die Tätowierung verschwindet wieder (Kosten: 20 gAP).

6
Ausdauerbonus
Der Barde intensiviert seine geistige Ausdauer, so dass er sie in Zukunft mit einem W12 statt mit einem W10 auswürfeln darf. Bei Erlangen dieser Meisterschaft darf der Barde als erstes seine gA neu auswürfeln.

8
Instrument ignorieren
Alle Behinderungen, die der Barde durch das Tragen seines möglicherweise recht sperrigen Instruments hat, werden durch diese Meisterschaft nichtig (z.B. Abzüge beim Rennen, Schwimmen und Klettern).

10
Ausdauer erneuern
Der Barde kann zweimal pro Woche seine geistige Ausdauer ad hoc auf den Maximalwert anheben.

12
Schlachtgesang
Ein Barde mit dieser Meisterschaft kann die Reichweite seiner Lieder verdreifachen. Der Einsatz des Schlachtgesangs kostet dem Barden je Einsatz pro Lied 25 gAP.

14
Genialer Musikus
Der Barde hat bei einer 19 und 20 auf dem W20 beim der Musizieren-Probe herausragend musiziert.

15
Schutzschild
Durch diese Meisterschaft kann der Barde für 30 Minuten ein Schutzschild um sich herum aufbauen, das für alle Waffen völlig undurchdringlich ist, jedoch nicht für Magie. Diese Meisterschaft kann er alle zwei Tage anwenden und kostet ihm 20 gAP.

16
Instrumentenmeister
Ein Barde, der diese Meisterschaft beherrscht, ist in der Lage, zwei verschiedene Instrumente zu spielen und mit ihnen Magie zu wirken.

17
Bardes Superhit
Ein Barde kündigt dieses Lied an (Musizieren-Probe). Im Umkreis von 30 m hören alle vernunftbegabten Wesen nur noch diesem Lied zu. Es versetzt sie in euphorische Stimmung, die mindestens eine Stunde anhält. Besonders Willensstarke „Opfer“ (Wi > 89) dürfen eine um 40 Punkte erschwerte Wi-Probe ablegen, ob sie dem Superhit widerstehen können. Das Anwenden dieser Meisterschaft kostet dem Barden 40 Punkte an geistiger Ausdauer.

18
Genialer Sänger
Der Barde hat bei einer 91-100 auf dem W% bei der Kf-Probe herausragend gesungen.

19
Bardentheater
Der Barde kündigt das Bardentheater an (Musizieren-Probe). Er spielt und singt eine Ballade. Alles, was er mit Worten beschreibt, wird von geisterhaften Schauspielern in passender Kleidung, Kulisse, Geräuschen usw. dargeboten. Welche Auswirkungen dieses Theater hat, sollte der Barde mit dem SL aushandeln… (das Beschreiben des Inhaltes der Ballade durch den Barden kann dabei hilfreich sein…)

20
Zweitongesang
Diese extrem schwierige Bardenmeisterschaft befähigt ihn dazu, zwei Zauberlieder gleichzeitig zu spielen und zu singen.

Es folgen hier die Meisterschaften des Bannsängers:

7.4.23 Götter: Priester

3
Friedfertigkeit
Wenn ein Priester während gewalttätiger Auseinandersetzungen lediglich pariert und ausweicht, so gewinnt er einen zusätzlichen Rüstungsschutz von +2.

6
Und sie kamen zu ihm
Der Priester gewinnt durch diese Meisterschaft eine besondere Ausstrahlung. In seiner Gegenwart halten sich alle Lebewesen gerne auf und hören ihm mit Begeisterung zu. Sein maximaler Charisma-Wert steigt um 50 Punkte.

8
Wunder-Rabatt
Hat der Priester innerhalb von 6 Stunden bereits zweimal dasselbe Wunder gewirkt, so gelingt ihm das noch ein drittes Mal, ohne dass ihm dafür weitere Glaubenspunkte abgezogen werden.

10
Flammende Rede
Hält der Priester eine Predigt, dann überwindet er jegliche Sprachbarrieren. Jedes vernunftbegabte Lebewesen versteht die Predigt, egal woher es kommt und welche Sprachen es spricht.

12
Lichtgestalt
Diese Meisterschaft befähigt den Priester, seine eigene Gestalt mit einem hellen, angenehmen Licht zu umgeben. Das sieht wunderschön aus und löst bei vernunftbegabten Lebewesen meist Staunen und Bewunderung aus. Diese müssen schon eine Wi-Probe ablegen, um sich der Wirkung zu entziehen. Ansonsten starren sie für fünf KR wie gebannt auf den Priester und sind zu keinen weiteren Handlungen fähig. Der Priester kann diese Aura für 12 KR aufrechterhalten. Allerdings kostet ihm dieser Auftritt auch 20 gAP.

14
Herr, gib’ mir Kraft
Der Priester ist durch diese Meisterschaft für eine Stunde zu großen körperlichen Anstrengungen fähig und verfügt dennoch über die gleiche körperliche Ausdauer wie zuvor. Er kann diese Meisterschaft einmal am Tag anwenden.

15
Teilen
Der Priester kann einem kranken oder verwundeten vernunftbegabten Lebewesen zum Ausgleich des LE-Verlustes eigene LE übertragen. Weil das eine so selbstlose Tat ist, regeneriert der Priester diese LE doppelt so schnell wie normalerweise.

16
Göttliches Glück
Diese Meisterschaft kann der Priester bei Eigenschafts- und Talentproben einsetzen. Dazu muss er vor der Probe die Verwendung der Meisterschaft ansagen. Er erhält so automatisch einen Bonus von 25 auf die Eigenschafts- und 5 auf die Talentproben. Die Anwendung dieser Meisterschaft kostet ihn 15 gAP.

17
Durchschauen
Der Priester erlangt die Fähigkeit, die Gesinnung anderer vernunftbegabter Lebewesen zu erkennen und zu deuten.

18
Göttliche Intuition
Steht der Priester vor einer Entscheidung, so kann er seinen Gott um Hilfe anrufen. Von diesem erhält er dann einen aussagekräftigen Hinweis darauf, für welchen Weg sich der Priester entscheiden soll. Diese Meisterschaft kann der Priester einmal täglich anwenden.

19
Unerschütterlichkeit
Der Priester erlangt eine innere Ruhe und Gelassenheit, die durch nichts erschüttert werden kann.

20
Willenskraft
Diese Meisterschaft befähigt den Priester zu einer außergewöhnlichen Willenskraft. Er kann sich außergewöhnlich gut durchsetzen und ist gegen Versuche von Beeinflussung sei es durch Bereden, Hypnotisieren oder gar Magie völlig immun. Wi-Proben gelten deshalb grundsätzlich als gelungen und brauchen gar nicht mehr abgelegt zu werden.

7.4.24 Verderber: Priester

3
Glaubwürdigkeit
Wendet der Priester diese Meisterschaft an, so macht er auf andere vernunftbegabte Wesen einen besonders vertrauenswürdigen und überzeugenden Eindruck. Selbst die dreistesten Lügen wirken glaubhaft. Nur besonders intelligente Wesen („IQ“ > 90) könnten den Priester durchschauen, wenn eine um 40 Punkte erschwerte Klugheitsprobe gelingt. Das Anwenden dieser Meisterschaft kostet dem Priester 20 gAP.

6
Aurenblick
Wendet der Priester diese Meisterschaft an, so kann er ohne in den Astralraum wechseln zu müssen, die Auren aller vernunftbegabten Lebewesen erkennen und deuten, die in seinem Blickfeld stehen. Diese Meisterschaft kann der Priester alle 2 Tage anwenden.

8
Wunderklau
Der Priester erhält statt eines Frevels ein Wunder aus dem Wunderzyklus der Götter, das er von nun an im Namen seines Verderbers ausüben kann.

10
Schlimmer Frevel
Der Priester kann die Wirkung seiner ausgesprochenen Frevel verdoppeln, in dem er zusätzlich 4 Glaubenspunkte pro Frevelgrad einsetzt.

12
Wunderdetektor
Diese Meisterschaft befähigt den Kultisten, göttliche Wunder zu erspüren und deren Quelle zu erkennen.

14
Reichtum
Wendet der Priester diese Meisterschaft an, so verdoppelt sich sein Besitz an Platin, Gold, Silber, Kupfer und Edelsteinen, den er am Körper bei sich trägt. Diese Meisterschaft kann er einmal im Monat anwenden.

15
Magieresistenz
Der Priester wird durch diese Meisterschaft für 1 Stunde völlig resistent gegenüber weltlicher und göttlicher Magie.

16
Verderberliebling
Der Priester hat die große Fähigkeit, sich bei seinem Verderber besonders einzuschleimen und bekommt daher jeden Monat 49 GP extra zum Freveln.

17
Billig-Frevel
Der Priester erhält einen Frevel pro Tag für die halbe Anzahl an Glaubenspunkten.

18
Blick in die Zukunft
Der Priester erlangt mit Anwendung dieser Meisterschaft das Wissen über 10 Sekunden der Geschehnisse der unmittelbaren Zukunft. Er kann diese Meisterschaft zweimal am Tag anwenden.

19
Hörigkeit
Der Priester kann eine beliebige vernunftbegabte Person so an sich binden, dass diese sich ihm absolut unterwirft. Diese hat keinen eigenen Willen mehr und folgt nur noch den Wünschen und Befehlen ihres Meisters bzw. ihrer Meisterin. Diese Hörigkeit ist permanent und kann nur durch den Priester abgebrochen werden. Ansonsten endet sie erst mit dem Tod.

20

Ewige Jugend

Diese Meisterschaft verleiht dem Priester dauerhaft einen jugendlichen Körper.

7.4.25 Götter: Ordenskrieger

7.4.26 Götter: Inquisitoren

7.4.27 Götter: Mönche

7.4.28 Propheten

7.4.29 Elfen

7.4.30 Elben

7.4.31 Feen