

RULE-MASTER



Version 5.1

von
AvZ, Bernd Grudzinski

LIFE-ACTION-ROLE-PLAYING-SYSTEM

Charakter-Regeln

Fertigkeiten - Rassen & Klassen - Alchemie - Magie
Sonderregeln / Dämonen, Elementalisten, Kleriker, Runen-Magier, Schamanen, Untote

Zauberlisten

Zaubervorschläge für LARP-Zauberei

Anti-Magie / Beherrschung / Beschwörung / Bewegung / Dimensions-Magie / Elementar-Magie / Haushalts-Magie
Heil-Magie / Illusionen / Informations-Magie / Kampf-Magie / Kanalisieren / Kraftentzug / Krankheiten & Gifte
Nekromantie / Schelmenzauber / Schutz & Abwehr / Stärkung / Thaumaturgie / Vacuum / Verwandlung
Weihen & Verzaubern / Geister-Magie / Wunder / Dämonen-Magie

Monsterlisten

Astralwesen, Dämonen, Drachen, Elementare, Gestaltwandler, Konstrukte,
Natur-Geister, Untote



Vorwort

Nunja, eigentlich würden sie jetzt gerade von einer Tabelle erschlagen.
Aber wie sie sehen, ist hier keine. Warum, und weshalb dann doch nicht.....

Also eigentlich wurde RULE-MASTER „RM“ zuerst immer von denjenigen kopiert, die es brauchten. Deswegen wurden die wichtigen und häufig benutzten Seiten an den Anfang gestellt, um den Ordner zu schonen, denn ansonsten hätte er sich zu schnell zerlegt. Und das wäre nicht meine Absicht gewesen. Deswegen sind die ganzen erklärenden Seiten auch relativ weit hinten, da man sie nur einmal braucht, und die Seiten mit der höchsten Schadenswirkungsquote in der Mitte sind reine 'Lese, aber nicht Abschreibe '-Seiten.

Nun soll RM ja zu einem echten festgebundenen Buch werden.
Das würde einige Probleme stark verbessern. Aber....
Deswegen werde ich dieses Buch nicht noch einmal neu schreiben wollen.
Daher bleibt das RM Buch in der seit 2000 ungeänderten Version, und wird nur um ein Vorwort mit Inhaltsverzeichnis ergänzt.

Ach ja, dies ist ein Regelwerk zum Spielen von Fantasy-Charakteren in einer Fantasy Welt, deren Darstellung zur eigenen Unterhaltung (und der anderer Spieler) in der realen Welt durchgeführt wird, und in dessen Verlauf viele Dinge simuliert werden. Es wird gezaubert, gekämpft, und mehr, ohne die Spieler zu verletzen, oder ihnen in irgendeiner Form Schaden zuzufügen.

Zum Umgang mit dem Buch.

Die Daten zu Charaktererschaffung von LARP-(Live Action Role Playing) Figuren findet man in Tabellen mit Punktekosten und Rassenpaketen direkt am Anfang. Für Neulinge ist aber stark angeraten im Anhand nachzulesen, wie man so eine Figur erschafft (einmal reicht).

Zauber und deren kurze Beschreibung befinden sich in der Mitte, sie setzen aber voraus, daß sich der angehende Zauberkundige Gedanken dazu selbstständig macht, so daß es 'seine' Zauber werden. Fantasie und Vorstellungskraft sind dabei genauso wichtig wie Ausdruck und Komponenten.

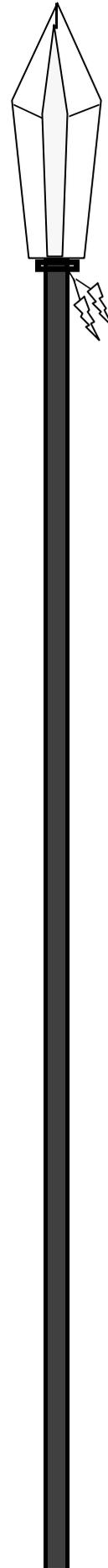
Es gibt dann noch Besonderheiten wie Typen und Klassen mit eigenen Vor- und Nachteilen, welche aber hauptsächlich im Spiel ihre Anwendung finden.
Das Punktesystem soll nicht einkerkern, und persönlich würde gerne auch zulassen komplett 'ohne Punkte' mit 'erlaubt ist was vorstellbar ist' zu spielen, aber leider würde dies erfahren e und gute Mitspieler voraussetzen. Deswegen soll ein Punkte System eine Richtlinie geben, nach welcher man einsteigen und lernen kann. Es wurde nicht geschaffen um damit andere zu gängeln, oder gar zu bevormunden. Eine gewisse Spielgerechtigkeit läßt sich dabei zwar erahnen, aber wer betrügen will, wird es schaffen, und deswegen jedem anderen als Meister die redlich erworbenen Punkte zu streichen weil ist nicht Sinn der Sache.

DENKT DARAN es ist ein SPIEL, und sollte es auch bleiben.!

Viel Spaß dabei wünscht euch

Astor van Zoff,
alias Bernd Grudzinski

CHARAKTER-REGELN	Seite
Fertigkeits Tabellen	C1
Klassen- & Rüstungsbeschränkung	C2
Rassen	C3
Charaktererschaffung	C4
Konvertierung DR-SYS zu RULEMASTER	C5
Trefferpunkte, Waffen & Rüstungen	C6
Verbluten & Verletzung	C7
Giftkunde & Alchemie	C8
Zauber & Rituale	C9
Zaubersprüche (Hinweise)	C10
Heilen	C10
Kraftquellen	C11
Runenmagier	C11
Fertigkeitsbeschreibungen	C12
EP-Vergabe nach Con-Ende	C16
ZAUBERLISTEN	
Anti-Magie	Z1
Beherrschung	Z2
Beschwörung	Z3
Bewegung	Z4
Dimensionstore	Z5
Elementarmagie	Z6
Haushaltsmagie	Z7
Heilmagie	Z8
Illusionen	Z9
Informationsmagie	Z10
Kampfmagie	Z11
Kanalisieren	Z12
Kraftenzug	Z13
Krankheiten und Giftmagie	Z14
Nekromantie	Z15
Schelmenzauber	Z16
Schutz & Abwehr	Z17
Stärkungsmagie	Z18
Thaumaturgie	Z19
Vacuum	Z20
Verwandlung	Z21
Weihen & Verzaubern	Z22
Geistermagie	Z-s-1
Wunder	Z-s-2
Dämonen-Magie	Z-s-3



MONSTER

std Untote	M1
elementar Untote	M2
Dämonen	M3
Erd-Elementare	M4
Wasser-Elementare	M5
Luft-Elementare	M6
Feuer-Elementare	M7
Waldgeister	M8
Drachen	M9
Golems	M10
Gestaltenwandler	M11
Monsternachteil-Liste	M12
Werwesen & Vampire	M13
Astral-Wesen	M15
Wesen der Geister-Ebenen	M16

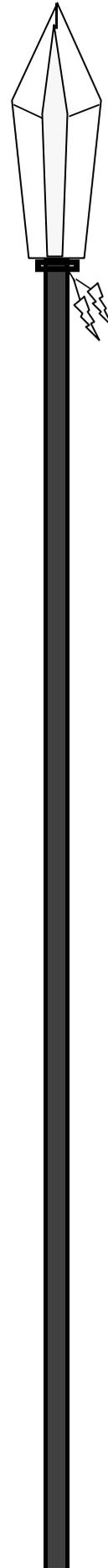
Anhang

Copy-Right	A1
Spielbefehle & -begriffe	A2
Wie man spielt	A3
Geldsysteme	A5
Artefakte	A6

Sonderregeln & Erweiterungen

Schamanismus	S1
Katzen-Totems	S5
Hunde-Totems	S6
Huftier-Totems	S7
Echsen-Totems	S8
Nager-Totems	S9
Vogel-Totems	S10
Klerus	K1
Was sollen Götter können & was nicht?	K4
Götter Arten	K6
Dämonologie	D1
Besondere Fähigkeiten	D3
Dämonenarten	D4
Schach	D5
Untote & Nekromantie	U1
Arkane Magier	Ark1
Sonder-Waffen	A-s-1
Sonder-Materialien	A-s-2
spezielle Ausrüstung	A-s-3

Charakterbögen



Charakterregeln

C1

Fertigkeiten - Fähigkeiten - Resistenzen	Krieger	Magier	Abent.
Adel, realer Titelanpruch, (Landlord oder Edelmann) -weitere Stufen (Markgraf, Baron, Graf, Fürst, 'König')	30 +30 je	30 +30 je	30 +30 je
Berserker (darf sich nicht zurückziehen)	(-10)	---	---
Dummheit, kann nicht lesen & schreiben o.ä. Zauber lernen kostet die doppelten EPs	(-50)	(-60)	(-50)
Elementarmagie improvisieren je 5 MP-Stärke (Seite C9b)	---	25	---
Fallen stellen & entschärfen (min 10, 5er Schritte)	max 100	max 120	var
Feuermachen (Feuerzeug benutzen)	10	Zauber	10
Frei klettern (griffige Wände, innen Treppe hinaufgehen) I- ohne RS	5	10	10
II- RS 1 Leder	+20	+25	+25
III- RS 2 Hartleder	+40	+50	+50
IV- RS 3 Kette	+80	+100	+100
V- RS 4 Platte	+150	+200	+200
VI- RS 5 Kombi	+250	+300	+300
Geschichten & Mythen allgemein erweitert (in 5er Schritten, max +90)	10 +var	10 +var	10 +var
Geruchssinn (Spurenlesen)	30	30	30
Gestaltwandler (nur mit Begründung Seite M11)			
gutes Gehör (Lauschen)	20	20	20
Giftkunde & Alchemie (Tränke, Gifte und Gegengifte)	var	var	var.
Giftresistenz (x Punkte / Giftstufe)	2/1	3/1	3/1
Großmeister, Erzkleriker (min 500 MPs, keine Allround-Charaktere)	---	100	---
Heilkunde (Wunden versorgen, Krankheiten identifizieren)	30	20	30
Heraldik (Wappenkunde)	5	5	5
Holzverarbeitung, Bogenbauer-, Schreinerhandwerk	10	10	10
Kochen & Backen, Lebensmittelkunde	5	5	5
Lederverarbeitung, Gerben, Leder reparieren, Rüstung bauen	15	15	15
Lesen & Schreiben	5	0	5
Magie-Resistenz 1 gegen Lehrlingszauber bis 30 Mps(§)2 weitere Zauber 35+ mit 25 Punkten pro 5 MPs Stärke	200	150 +25 je	200
magische Fähigkeit (1 / Tag 1 Zauber ohne MPs anwenden) Die Effekte sind die eines Zaubers brauchen aber weder Worte noch Materialien. Schutz vor Magie schützt (MP-Stärke).	MP x 3	MPx 2	MP x 3
Meistermagier / Priester (min 100 MPs, Magie-Erklärung)	---	50	---
Meucheln	0	10	10
Navigation (Reisende mit Kenntnis der Welt und ihrer Karten)	5	5	5
Regeneration 1 (alle Wunden 1Tag, 1 Wunde in 6 Stunden)	50	70	70
2 alle- 3h, eine- 1h	+80	+100	+100
3 alle- 1h, eine- 10 min	+120	+150	+150
4 alle- 10 min, eine 1 min	+160	---	---
5 alle- 1 min, eine- sofort	+200	---	---
6 alle sofort, auch tödliche Wunden	+250	---	---
Reiten	0	5	5
Runenlesen und von Schriftrolle zaubern	25	0	25

§ schützt nicht vor trefferkomponentengebundene Kampfmagie

C2

Fertigkeiten - Fähigkeiten - Resistenzen	Krieger	Magier	Abent.
Rüstungsdurchdringender Stich: bis Rs 1 (weiches Leder)	20	-----	30
Rs2 (hartes Leder)	+30	-----	+50
Rs3 (Kette)	+60	-----	+80
Rs4 (Platte)	+100	-----	-----
Rüstungsparade 1 (Ein Treffer, der die Rüstung nicht traf wird als)	20	30	30
2 (ein Rüstungstrffer gewertet. Anzahl pro)	+30	+40	+40
3 (Kampf, 10 min Pause.)	+40	-----	+50
Schlösser öffnen in 5 Punkte Schritten (min 10)	max 100	max 150	var
Schmiedehandwerk, Bauen und Reparieren von Waffen und Rüstung	10	15	15
Schutz vor Bezauberung & Beherrschung 1 allgemein	50	---	50
2 auch bei Ritualen	+20	50	+20
Schutz vor Elementarmagie (je Feuer, Wasser & Eis, Luft, Erde, Elektr.)	je 200	je 100	je 200
Schutz vor Erkennungsmagie & Info-Zaubern	30	25	30
Schutz vor Schwäche- & Körper-Zaubern	40	50	50
Schutz vor Waffen -normale Waffen	150	200	200
magische Waffen	250	300	300
heilige Waffen	250	300	300
unheilige Waffen	250	300	300
Spurenlesen	20	20	20
Waffenspezialist (eine Waffe)	100	-----	-----
Waffenmeister (1 Jahr Kämpfer)	20	50	35
Waffen und Rüstung Flicker & Pflegen	5	10	10
Bauen & Reparieren	+15	+25	+25
Wundenresistenz 1 (Zusätzliche TP pro Zone)	30	50	50
2	+60	+100	+100
3 (spez.Magier können dies nicht mehr lernen)	+120	-----	+200
4 (Alround-Character können dies nicht mehr lernen)	+200	-----	+350
5	+300	-----	-----
Zusatzsprachen 1 grobes Verständnis der Sprache	5	5	5
2 Fließendes Reden und verstehen, div. Lieder	+15	+10	+15
3 Lyrik, Prosa, alte Varianten der Sprache	+30	+25	+30
4 Gelehrter, (spez Krieger könne dies nicht mehr lernen)	-----	+50	+55
Gegenstand mit 1 Anwendung / Tag (keine Waffe)	Zauber MPs x2	Zauber MPs x1	Zauber MPs x2
permanent magische Waffen.	40	50	50
Gegenstände mit Ladungen. (pro 5 Ladungen)	Zauber MPs x1	Zauber MPsx 1/2	Zauber MPs x1

C2b

Die Beschränkungen durch Klassen sind folgende:

Abenteurer lernen nur aus dem Bereich Abenteurer. 70 Punkte (7/Tag)

Spezialisierte Krieger lernen aus den Bereichen Krieger 60 Punkte(6/Tag)

Spezialisierte Magier lernen aus den Bereichen Magier 60 Punkte(6/Tag)

Allround Charaktere lernen aus allen Bereichen das jeweils günstigere. 50 Punkte(5/Tag)

Beschränkungen wie spez.(Magier/Krieger), oder Allround-Charaktere gelten auch für jene.

Waffen- & Rüstungsbeschränkungen.

Magier - keine Zweihandklingen, keine Ketten- (Rs3) oder Plattenrüstungen (Rs4)

Priester - sollen Waffen nach Glaubensrichtung ausrichten.

Heilung, nur Stumpfe Waffen, max Rs 3

Kampf, keine Dolche oder verborgene Waffe oder Rüstung

Schutz, keine Zweihandwaffen, aber jede Rüstung

Neutral, alg. Einhandwaffen, Rüstung bis Rs 4

Weisheit, keine Kriegerwaffen, Rüstung max Rs 2

Schamanen -keine technischen Waffen, keine holzlosen Waffen, keine Metallrüstung

Krieger -darf jede Rüstung (auch Rs5) und jede Waffe Tragen.

Abenteurer -sollen Ausrüstung nach Wesensart aussuchen.

Glücksritter, darf jede Rüstung bis RS 4 tragen und jede Waffe benutzen.

Dieb/Barde, leichte Rüstung bis Rs 2 und keine schweren Waffen

Gaukler/Heiler, leichte Rüstung bis Rs 1 und keine Kriegerwaffen.

Allroundcharaktere. Rüstungen bis max. Rs4 und Waffen nach Wahl und Ausbildung.

Hab-mich-lieb-Charaktere -keine Rüstung und keine Waffen.

Diese Beschränkungen sind nicht bindend, sondern sollen als Richtungsweisung verstanden werden.

Gesinnungen.:

Chaotisch.... strebt und lebt nach eigenen Regeln, oder nach gar keinen.

Neutral... hält sich soweit an Regeln und Gesetze wie sie Sinn machen.

Rechtschaffend. hängt sehr an Regeln und Gesetzen. Hält auch an ihnen fest, wenn sie durch sich selbst ihrem Sinn widersprechen.

Gut... Versucht seiner Umgebung zu helfen.

Neutral... braucht einen Grund, um etwas gutes oder böses zu tun.

Böse... von Egoistisch bis zu Sadistisch.

Chaotisch gut Weit verbreitet unter Naturvölkern, die mit der Natur im Einklang leben.

neutral gut ein eher angenehmer Mitreisender

Rechtsch. gut Harmoniesüchtiger Heiler , oder Paladin (Fanatiegefährdet)

Chaotisch neut. Einsamer Jäger, hält nicht viel von Gesellschaft.

Neutral Typischer Söldner. Nimmt Aufträge an wie sie kommen.

Recht. neut Typischer Richter oder Gutsherr. Regeln sind wichtiger als Gefühle.

Chaotisch böse Zerstören um des Zerstörens willen. Dämonen und Berserker.

neutral böse Typischer Mörder oder machthungriger Magier.

Rechts. böse Zerstören ist nicht genug. Der Mut muß ihnen genommen werden.

Sadistisch-Teuflich, aber alles ist wie geplant.(Dämonen-d-Ordnung)

C3

MENSCH

Alle Charakterklassen, [Regeneration max 4]

Vorteile	Nachteile
keine	keine

ELF

Magier, Allround-Char. [Regeneration max. 2]

(bitte etwas graziler als der Durchschnitt, ohne Bart, mit spitzen Ohren)

Vorteile	Nachteile
3x 5-Punkte Zauber	kein Giftschutz
Spuren lesen	Wunden-Resistenz max. 2
Geschichten & Mythen (alg.)	Regeneration max. 2
Holzverarbeitung	Heilungszeiten x 1,5
gutes Gehör	
bis 500 Jahre Lebensdauer	

HALB-ELF

(alles was kein Elf sein darf, aus Gründen des Körperbaues)[Regeneration max. 3]

Vorteile	Nachteile
Mag- 3x 5-Punkte Zauber	kein Giftschutz
Allro. 2x 5-Punkte Zauber	Wunden Resistenz max. 3
gutes Gehör	Regeneration max. 3
Spuren lesen	
bis 150 Jahre Lebensdauer	

DUNKEL-ELF

alle Charakterklassen [Regeneration max. 2]

Vorteile	Nachteile
Giftschutz GS 50	Tagesblind / Lichtempfindlich
Nachtsicht LV	nicht frei klettern
Rüstungsparade 1	kein Schutz vor Elementarmagie
Giftkunde 10	Regeneration max. 2

ORK

Krieger, Schamanen [Regeneration max. 4]

Vorteile	Nachteile
Wundenresistenz 1	Dummheit
Giftschutz GS 10	Kurzsichtig

GOBLIN

Krieger, Abenteurer, Schamanen [Regeneration max. 3]

Vorteile	Nachteile
Giftschutz GS 30	Dummheit
	Regeneration max. 3

OGER

Männer: Krieger, Frauen: Abenteurer [Regeneration max. 3]

Vorteile	Nachteile
Wundenresistenz 2	Dummheit
+1 Schadenspunkt jede Waffe	keine Rüstungsparade
	keine technischen Waffen
	keine Bögen/Armbrüste
	langsam
	Regeneration max. 3

C3b

LIZARDS

Krieger, Abenteurer, Schamanen [Regeneration max. 4]

Vorteile

Wundenresistenz 2

gute Taucher und Schwimmer

Nachteile

Kaltblüter

Rüstung max RS 2

benötigt 1x pro Tag Bad oder Schlammbad

MINOTAUREN

Krieger, Abenteurer [Regeneration max 0]

Vorteile

Wundenresistenz 2

Jede Waffe Schaden +1

Nachteile

keine Regeneration

keine Rüstungsparade

nicht -guter Geruchssin, gutes Gehör.

DÄMNION

Menschenähnliche Wesen aus den Chaosebenen. Schwarzrote bis schwarzgrüne oder schwarzblaue Haut.

Allround.[Regeneration max 5]

Vorteile

1 Punkte Klauen-hände

Mentale Stimme auf Berührung

Regeneration 1 (max 5)

Nachteile

Schutz vor Chaoswesen oder Dämonen hilft.

Keine Verbale Kommunikation (außer beim Zaubern).

Weihwasser ätzt wie Säure und heilige oder gesegnete Waffen verursachen 1 Schaden mehr.

SKAVEN

verspielte Rattenmenschen. [Regeneration max 4]

Vorteile

Immun gegen Krankheit

Giftresistenz 10

Geruchssinn

Mensch-Halbmensch-Riesenratte

Nachteile

Spieltrieb

Fressen gerne

keine Allroundcharacter

keine Schutz vor Magie außer vor Beeinflussung

ZWERGE

sehr Erdverbundene Wesen kleinen aber breiten Wuchses.[Regeneration max 5]

Vorteile

Wundresistenz 1

Regeneration1 (max 5)

Nachteile

keine Allroundcharacter

keine spez Magier

1 1/2Händer müssen mit beiden Händen gehalten werden und 2 Händer sind nicht erlaubt.

RASSENVORTEILE

Der Vorteil Wundresistenz 1 bedeutet, daß man diese Stufe umsonst bekommt und dann für die Stufe 2 zahlen muß.

Genauso mit den anderen Vorteilen.



C3c

CHURR

Allround, spez Krieger oder spez Abenteurer [Regeneration max 4]

Katzenmenschen ohne die Fähigkeit der Gestaltwandelung

Vorteile

1 TP Krallen & Biß

Nachtsicht, gutes Gehör

Geruchssinn

Frei Klettern 1

Fellrüstung Rs1

Nachteile

Hände nicht für Filligrane Arbeit zu gebrauchen

keine Armbrüste, Bögen oder Kriegsmaschinen.

Schwanz ist für Gleichgewichtssinn wichtig.

HOBBIT

Allround, spez Abenteurer.[Regeneration max 2]

Kleinwüchsige Menschen von meist etwas gedrungener Statur.

Vorteile

Schlösser öffnen 20

Fallen Stellen 20

Kochen Backen & Lebensmittelk

Giftresistenz Gs10

Nachteile

keine Kampf magie (zu friedlich)

keine Zweihandwaffen (1 1/2 nur Zweihändig)

Verspielt und „finden“ gerne

Regeneration max 2

KOBOLD alg

Spez Krieger oder Spez Magier [Regeneration max 2]

kleine menschenähnliche Höhlenbewohner

Vorteile

Giftresistenz Gs20

Schutz vor Bezauberung I

Nachteile

Wundresistenz (-1) Autom 1 TP weniger

Keine größeren Waffen als Kurzschwerter.

Feigheit

Regeneration max 2

Wald- KOBOLD

Spez Abenteurer oder Allround [Regeneration max 4]

kleine Menschenähnliche Waldbewohner, welche den Wald beschützen.

Vorteile

Schutz vor Bezaub I

Geruchssinn

Nachteile

Wundresistenz (-1) Autom 1 TP weniger

keine größeren Waffen als Kurzschwerter

Feigheit

TROLL

Männer: Krieger, Frauen: Abenteurer [Regeneration max 6]

Vorteile

Wundenresistenz 2

Regeneration 3 (max 6)

+1 Schadenspunkt jede Waffe

Nachteile

Dummheit

keine FernkampfWaffen oder Schwerter

keine Metallrüstungen.

langsam

Feuerempfindlich, verlangsamt Regeneration auf 1

Regenerations max ist die höchste Stufe, welche ein Character als körpereigene Fähigkeit besitzen darf. Das entbindet ihn weder von der Verpflichtung eine Begründung dafür zu haben, noch verbietet es durch Magie kurzfristig schneller zu regenerieren.

CHARACTER-ERSCHAFFUNG

Als erstes braucht man eine Idee.

Sei es ein bestimmter Hintergrund der einen reizt, eine Rasse, oder eine bestimmte Figur. Wenn man so in etwa weiß, was man möchte wählt man die Rasse aus, da diese starke Auswirkungen auf die Klasse und Fertigkeiten hat.

Als Zweites versucht man abzuschätzen, was man eigentlich zum Start an Fähigkeiten braucht. Dann als Drittes wird die Klasse (Allround, spez. Krieger, spez. Magier, oder spez. Abenteurer) ausgewählt.

Danach sollte man mit dem Ausfüllen des Characterbogens beginnen.

Rasse, Klasse, Rassenfertigkeiten und geg. Beschränkungen.

0-Punkte-Fertigkeiten wie Reiten, Lesen und Schreiben, oder Runenlesen & von Schriftrolle zaubern. (Vorsicht, gelten nur für jeweilige Klasse) Waffen kosten alle 0 Punkte.

Dann kommen die Fertigkeiten welche man braucht und dann jene welche vorteilhaft wären. (Natürlich nur soweit die Punkte es zulassen)

Und nun das wichtigste....der Name....die Herkunft...der Hintergrund.

Obwohl spät angefertigt ist es doch das wichtigste an einem Character.

Hier können Gründe für den Besitz von Fertigkeiten niedergeschrieben werden, Nebenplots eingeleitet werden, oder auch dem Character einfach nur Farbe gegeben werden. Motive, allgemeine Einstellung, Familienverhältnisse, Nachteile, Art des Kämpfens oder des Zauberns o.ä.

Dann kommen wir zum Vorletzten. Die regeltechnische Klasse haben wir bestimmt, aber was ist der Character...? arkaner Magier oder Priester einer Gottheit und was für einer Gottheit, Schamane, Krieger oder Söldner, Glücksritter oder Gaukler, Schelm oder Assassin..

Vielleicht aber auch Goldschmied, Ledeverarbeiter, Bauer, Kurier, Spion, Dieb oder Kopfgeldjäger... und wie kam er dazu.... ist er alleine oder in einer Gilde ?

Als letztes bleiben noch Ausrüstung und Aussehen. Es ist anzuraten jedem Character etwas auffälliges zu geben, an dem man ihn erkennen kann, ansonsten könnte es zu Konflikten kommen, wenn man von anderen angesprochen wird, die eigentlich den anderen gerade eingepackten Character meinen.

Beispiel

Wir wollen einen UNTOTENJÄGER, und da wir klein sind einen ZWERG.

Da manche Untote nur von magischen Waffen zu verletzen sind benötigen wir entweder eine permanent magische Waffe oder etwas ähnliches. Da Zwerge mit Magie nicht viel am Hut haben bleiben nur spezialisierter Krieger oder Abenteurer übrig.

Also ein SPEZ. KRIEGER mit 60 Punkten.

Wir tragen also ein Wundresistenz 1, Regeneration 1, Zwergen-Nachteile Reiten 0-Punkte,(kleine Tiere)

Als besondere magische Fähigkeit wählen wir Waffe verzaubern 1x pro Tag 3x 10 Punkte, weil eine permanent magische Waffe geklaut werden könnte. Damit bleiben noch 30 Punkte übrig. Schmied (10) und Feuermachen (10) runden den Zwerg ein wenig ab. Rüstungsparade1 (20) könnte nützlich sein. Aber etwas fehlt noch. Berserker(-10).

Name ARABRAX, Familie-Zwergen-Clan der Donhau-Felsen in den Kaldesch Bergen.

Untotenjäger ist ein geachteter Beruf bei ihm zu Hause, da die Höhlen oft von Untoten gestört werden, und außerdem war sein Vater auch einer..Familientradition.

Er verließ den Clan wegen der Gesellenjahre seines Berufsstandes.

Man erkennt ihn an dem zu langen Kettenhemd (billig erworben aber nie umgearbeitet), dem braunen Bart mit den blonden Stränen und dem großen Horn auf dem Helm.

ARABRAX ist ein Zwerg vom Typ guter Freund böser Feind,(also neutral) und hat Schwierigkeiten aus einem Kampfrausch herauszukommen. Gold interessiert ihn eher wenig, da das was für Anfänger ist.

C4 b

Bonus für erfahrene Spieler und NSCs

Die EPs, die ein Character hat sollen dafür sorgen, daß niemand unerfahrenes mit supermächtigen Figuren startet. Wenn aber zum Beispiel der geliebte Character kurz vor Erreichen seines Traumzieles stirbt und nicht wiederbelebt wird, so ist es schon recht frustrierend wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Deswegen werden Spielererfahrungspunkte SEPs eingeführt.

1 Punkt für jeden NSC Spieltag.

1 Punkt für jeden SC Spieltag eines toten Characters.

Wenn der Spieler über keinen Character mehr verfügt, so kann er bei einer Charactererschaffung alle SEPs zu den Start-EPs dazuaddieren.

Oder er kann sich diese SEPs für einen anderen Character aufsparen.

SEPs können öfter verwendet werden, aber immer nur einmal gleichzeitig.

Das heißt, daß SEPs die für einen Character verwendet wurden erst wieder nach dessen Tod und entgültigen Ableben eingesetzt werden können.

Auch können die SEPs einem existierenden Character gegeben werden.

Sollte der Character zum NSC werden, und nicht mehr vom Spieler selbst als SC gespielt werden, so verliert der NSC die Punkte und sie stehen dem Spieler wieder zur Verfügung.

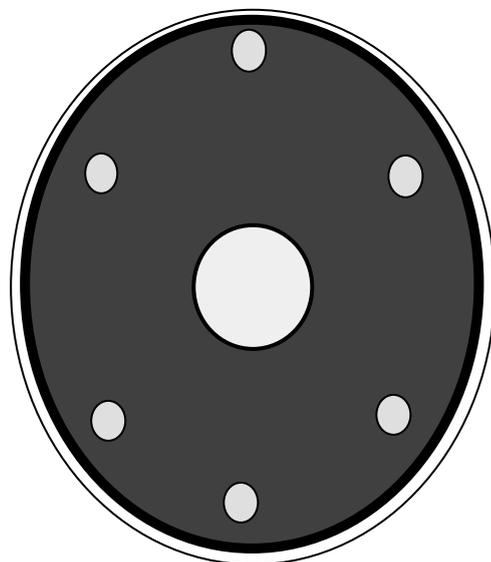
Diese Regelung soll unter anderem verhindern, daß Spieler als NSCs spielen und einem Character von ihnen Standard-Punkt und gegebenenfalls auch noch Bonus-Punkte geben. Es mag ja gerecht sein, daß sie dafür belohnt werden, aber weder ist ihr Character in Gefahr, noch hatten die NSCs etwas zu verlieren, während alle SCs um sie herum, ihren Character und alles was er ihnen bedeutet riskierten.

Es bleibt einer Spielleitung natürlich unbenommen, besonders guten NSCs einen EP-bonus für einen Character zu geben, aber er sollte bei maximal 3 Punkte pro Tag bleiben.

Teil-NSCs bekommen nur die Differenz zwischen mit Character gespielten Tagen und den realen Contagen die sie anwesend waren als NSC-Tage aufgeschrieben.

Man kann ja nicht aus einem Tag zwei machen.

Es bleibt jedem Spieler unbelassen, ohne diese SEPs zu spielen, oder erst später damit anzufangen.



C5

Der Character kann statt konvertiert zu werden auch komplett nach RULE-MASTER neu generiert werden und darf **alle** seine DRAGON-SYS-EPs dabei verwenden.
Dann werden aber **alle** Fertigkeiten nach RULE-MASTER und nicht nach DRAGON-SYS gespielt.

schnelle Dragonsys-Konvertierung (Kämpfer und Berserker-Punkte sind additiv)

Kämpferschutz Wundenresistenz Rüstungsparade

1	1	
2	1	1
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3

Berserker Wundenresistenz 1 Wunde egal wo res

1		1	
2	1		Berserker
3	1	1	
4	2		
5	2	1	
6	3		

Zauber	Punkte	Dragon Sys
Leichte Wunde heilen	15 heilt eine Wunde	_____
Wunde heilen	20 heilt eine Zone	Leichte Wunden heilen
Körperheilung	30 heilt den ganzen Körper	Körperheilung
Meisterzauber einbetten	35	Zauber binden

Giftresistenz	1 Giftstufe	je 2 Punkte
Gifte (nach Tabelle)		
Magie Resistenz 1	150	Meisterschutz
Magie Resistenz 2 (50MP)	250	Großmeisterschutz
Magie Resistenz	5 MP / 20 Punkte (ohne Zaubern)	Magie imunität

Spurenlesen	alle Punkte über 20 dürfen anderweitig verwendet werden.
Waffenmeister	20 / 35 Ritter

Meister & Großmeister Die Fähigkeiten des betreffenden Systemes bleiben erhalten.
Ausname: die 5 MP(10 MP) Freigrenze gilt nur für die fünf Dragon-Sys Zauber und **NICHT** für Rulemaster-Zauber.

Schriftkunde alle Punkte über 0 (bzw 25 bei Nichtmagiern) dürfen anderweitig verwendet werden.

Schutz vor Bezauberung Seelenschutz nach Dr-Sys eine Fähigkeit des Körpers und nach RM eine Stärke der Seele oder des Geistes.
RM- schützt nicht vor Flüchen wie Unglück o.ä., da nicht direkt beeinflussend (Bezauberung des Geistes) wohl aber vor anderen Flüchen.
Stufe 2 erweitert den Schutz sogar bis in Rituale hinein.

C6

Trefferpunkte je Zone. Verletzungen.

Körperzonen	Torso	Arme	Beine	
kleine Wesen	2	1	1	Kobolde, Snodlings, Kinder.
normale Wesen	3	2	2	Menschen, Elfen, Goblins, Dunkel elfen
robuste Wesen	3+1	2+1	2+1	Orks, niedere Dämonen, Zwerge
große Wesen	3+2	2+2	2+2	Oger, Trolle, mittlere Dämonen, Lizards

Waffengattung

	1 Punkt/Treffer	2 Punkte/Treffer
Kurze Klingen	x	
Einhand-Schwerter & -Äxte	x	
Streitkolben, Morgenstern	x	
Spieße	x	
Kampfstäbe und Keulen,	x (geprellt, keine Wunde nach 1h wieder ok.)	
Zweihand-Schwerter & -Äxte		x
Stabkeule, Helebarde		x
Anderthalbhänder, Schlachtbeile	x	2Hand schwerer Schlag
Wurf-Waffen	x	
Krallen, Gebisse	x	
Waffenloser Kampf	1/2 (geprellt, keine Wunde nach 1h wieder ok.)	

Bögen, Langbögen, Handarmbrust x durchschlägt Rüstung bis einschl. Kette(3)
 Armbrust, schwere Armbrust x durchschlägt Rüstung bis einschl. Platte(4)
 (Ein schwerer Schlag ist wie folgt zu spielen...aushohlen „schwerer“ sagen, zuschlagen und während des Schwingens „Schlag“ sagen. Ein Schwinger der trifft, bevor Schlag zuende gesprochen wurde war zu kurz und macht nur einen Schadenspunkt.)

(gezielte Schläge werden wie folgt geschlagen. Ahnungsloses oder hilfloses Ziel anvisieren, Aushohlen, 1 Sekunde warten, und dann gezielt Treffen. Dann kommen solche Aussagen wie „Pompf“, „Hand-ab“, „Kopf-ab“, usw...

Todesstöße sind sogar noch schwieriger. Ansetzen, stehen bleiben, „Todesstoß“ ankündigen, 1 Sekunde warten, zustoßen, herausziehen. Eine Störung wie eine Parade gegen die Waffe oder ein selbst eingesteckter Treffer verreißen den Stoß, und er ergibt nur eine Wunde. Beim Herausziehen ist es jedoch schon zu spät.)

Todesstöße nur mit spitzen Waffen, Amputationen nur mit scharfen Waffen, Pompfen nur mit stumpfen Waffen.

RS Rüstung (Rüstung schützt nur wenn sie getroffen wurde, ansonsten Wunde)

- 1 weiches Leder, Fell, wattierter Waffenrock
- 2 dickes Leder, hartes Leder, weiches verstärktes Leder
- 3 Kettenrüstung, hartes oder dickes verstärktes Leder, leichte Schuppe
- 4 Plattenrüstung, Kette&Leder-Panzerung, schwere Schuppe
- 5 Kette&Platte-Kombirüstung

Kombinieren von Rüstungen

Rüstung auf Rüstung - Schon in Tabelle intergriert

mag Schutz & Rüstung - nur der höchste Schutz zählt voll der zweite zählt halb. Es wird normal gerundet. Lederhaut bis Kristallhaut gelten als Trefferpunkte und sind bei der zählung bedeutungslos. Dies bedeutet eine Maximale Rüstung von RS 10 magischer Schutz IV Rs4 mit Schutzmagie stärken Rs+2 (6) plus Ketten-Platten-Kombie RS 5 (+3) (10 mit Helm)

	RS 1 w-Le.	RS 2 h-Le.	RS 3 Ket.	RS 4 Pl.	RS 5 Pl & Ke
RS 1	2	3	4	5	6
RS 2	3	3	4	5	6
RS 3	4	4	5	6	7
RS 4	5	5	6	6	7

HELME:

Leder-Helm Pompf-Schutz
 Kettenhaube: +1RS Torso,
 aber kein Pompf-Schutz
 Eisenhelm +1RS Torso und
 Pompf-Schutz

C6 b

Erklärung von Rüstung und Trefferpunkten.

Rüstung schützt vor jeder noch so kleinen Verletzung, oder Schnittwunde.

Das einzige was noch Effekt erzielt ist die Trefferwucht, die gegebenenfalls blaue Flecke oder leichte Verstauchungen zurrück läßt.

Das Bedeutet aber auch, daß Klingengifte wirkungslos sind.

Rüstungen können mit Hilfe der entsprechenden Fertigkeiten oder Zauber repariert werden.

Je nach Fertigkeit und Umständen zwischen 5min bis 1/4 h pro Rüstungspunkt.

Der Zauber Rüstung reparieren sollte ca 2 min brauchen.

Trefferpunkte bedeutet, daß Fleisch getroffen wurde.

Normalerweise behindert schon die erste Wunde. und wenn die Hälfte der TPs einer Zone fehlen kann sie zum Kampf eigentlich nicht mehr eingesetzt werden.

Bei 0 TP ist die Zone nicht mehr einsetzbar, auch nicht zum selbst verbinden.

Bewußtlos ist man wenn der Torso auf 0 TP ist.

Dies Bedeutet aber auch, daß Klingengifte jetzt anfangen könne zu wirken, da eine Verletzung stattgefunden hat. Dies gilt auch für Schutzhaut ala Lederhaut/Hornhaut usw.

Die zusätzlichen TPs durch Schutzhaut werden zuerst getroffen.

Alle verlorenen TPs können geheilt werden. Auch Schutzhaut ist heilbar, wenn die Wirkung noch aktiv ist. Die leichten Schnitte die zurrückbleiben, wenn die Wirkung der Schutzhaut aufhört heilen nach 1h.

Wie man Rüstungen berechnet.

Alle Rüstungen und deren Kombinationen sind in der Tabelle auf Seite C6 aufgeführt.

Beispiel:

weiche Lederweste (Rs1) darüber ein starrer Lederpanzer (Rs2)

und einen Umhang aus verstärketem weichen Leder. (Rs2)

daraus wird dickes-verstärketes Leder (Rs3) und nicht mehr !

Aus einem wattierten Waffenrock (Rs1) mit Kette (Rs3) wird Kette (Rs3)

aus einem Lederpanzer (Rs2) mit Kette (Rs3) wird Leder-Ketten-Kombie (Rs4)

aus einem Lederpanzer (Rs2) mit Platte (Rs4) wird schwere Schuppe (Rs4)

aus wattiertem Waffenrock (Rs1), Kettenhemd (Rs3) und Plattenpanzer (Rs4)

wird Ketten-Platten-Kombie (Rs5)

Es ist **nicht** möglich mehrere Rüstungen übereinander zu ziehen und die Rüstungen zu addieren. Desweiteren reparieren sich Rüstungen **nicht** von selbst. Was dazu führen kann, manchmal mit angeschlagener oder gar keiner Rüstung in einen Kampf zu gehen.

Wieviel hält ein Schild aus.

Die Sache ist zu schätzen und nicht zu zählen.!

Die Waffenschäden -1 d.h. Zweihandwaffen 1 / Ogerstärke +1 o.ä.

Pfeile/Bolzen 1Handwaffen kein Schaden

Kampfzauber -2 d.h. 5 zu 3, 4 zu 2, 3 zu 1, 2 & 1 zu kein Schaden.

kleine Schilde ca 3 (Holz) bis 5 (Metall)

normale Schilde ca 3 (Holz) bis 6 (Metall)

große Schilde ca 4 (Holz) bis 8 (Metall)

Natürlich durchschlagen Rüstungsdurchdringende Treffer Schilde und Rüstungen, ohne Schaden daran anzurichten. Bei dem Zauber Rüstung zerstören reicht auch ein Schildtreffer aus, um Rüstung inkl. Schild so zu beschädigen daß die Schutzwirkung verloren geht.

C7

VERBLUTEN & andere VERLETZUNGEN

Zone	Art der VI	TP/Zeit	besonderes
Arme	Wunden	1 / 5 min	
	amputiert	1 / 5 min	direkt 0 TPs
Beine	Wunden	1 / 5 min	
	amputiert	1 / 5 min	direkt 0 TPs
Torso	Wunde	1 / 5 min	Tod bei -(5+Reg-Stufe)
	Todesstoß	TOD (außer bei	Regeneration 5 oder 6)
Hals	gemeuchelt	2 / 1 min	nach 5 Sec bewusstlos
	amputiert	1 / 5 Sec	kann nur durch magische Heilung gerettet werden. Reg.6 heilt auch dies.

Langsamere Arten des Verblutens bei speziellen Wunden ist möglich, aber von dem der sie erzeugt dem Opfer mitzuteilen.

Jede nicht behandelte Wunde blutet mit 1 TP/ 5 min weiter, bis die Zone auf 0 ist. Wenn Arme oder Beine amputiert sind, so werden alle Folgenden Trefferpunkte vom Torso abgezogen bis zu max 3 je Zone. Ist der Torso auf 0, so ist der Verletzte bewusstlos. Torsowunden bluten weiter. Bei -(5 + Regenerations-Stufe) tritt der Tod ein. Verbluten beim Meucheln geht schneller. Das Opfer ist nach 5 Sekunden bewusstlos und verliert 1 TP pro min. Bei Kopfamputationen verliert der Torso 1 TP/ 5 Sec. Regeneration vermindert das Verbluten wie in der Fertigungsbeschreibung..

Spezielle Schläge

gezielte Amputation: Ein gelungener gezielter Schlag der nicht von Rüstung aufgefangen wurde, amputiert das spezielle Körperteil. Die Zone hat sofort 0 TPs und blutet aus. Wenn noch Rüstung die Zone schützte, so wird der Schaden um 1 Punkt erhöht, aber das betreffende Körperteil nicht amputiert. (Mindestens Kurzsword oder Handaxt)

gezieltes Betäuben: Ein gelungener gezielter Schlag, der nicht von Rüstung aufgefangen wird läßt das Opfer sofort für 5 bis 15 min bewusstlos zusammenbrechen. Je nach Schlag und Kopf.

Bsondere Spezial-Schläge mit ihren Auswirkungen sind möglich. Manche Assasine kennen Desorientierungs-Schläge, Blindheit-, Koma-, Paralyse- und Kampfunfähigkeits-Schläge.

Meucheln: Eine Klinge an den Hals halten, und wenn nicht sofort abgewehrt, bevor „gemeuchelt“ gesagt wurde, dann ist dies ein erfolgreicher meuchlerischer Angriff. Von vorne muß das Opfer noch mindestens 1 Sec überrascht sein, ansonsten war es nur eine Wunde am Torso. Zweite Möglichkeit ist ein gezielter Nierentreffer in den Rücken (gezielte Treffer-Regel) Aber Rüstung kann diesen Treffer abfangen. Die dritte Möglichkeit ist, ein gezielter Herztreffer, der wie ein Todesstoß gesetzt werden muß (Todesstoß-Regel). Auch hier schützt Rüstung.(maximal Kurzsword, aber keine Äxte)

C8

Giftkunde / Alchemie

Materialkosten 1 Silber / 100 eingesetzte GK-Punkte (GK-Giftkunde)

	Giftstufe	Einsetzen der Wirkung in...	Dauer
Gift identifizieren	GK x 2		---
vorbereitetes Gegengift	GK x 1	verlangsamt sofort, neutral in 1min	---
Improvisiertes Gegengift	GK x 1/2	verlangsamt 1 min, neutral in 5 min	---
tödliches Gift	GK x 1/2	Teilwirkung 1h, Tod 6h	---
Kampfunfähigkeits Gift	GK x 3/4	Teilwirkung 1/2h, voll 1h	10 min
milder Effekt	GK x 1	Tewilwirkung 1h, voll 6h	12h
heilende Tränke,	GK x 1/2	Blutung gestoppt, geheilt 1h	---
Körper Tränke	GK x 1/2	Wirkung in 10 min,	1h
Beherrschende Tränke	GK x 1/2	benommen sofort, volle Wirkung 5 min	1h
Kampfalchemie	GK x 1/4	wirkt sofort beim Auftreffen.	---

Giftstufen-modifikationen

(Gs-Giftstufe)

Schwert oder Klingengift GS -5/ Stunde oder Kampf

Kontaktgift GS -10 je Berührung (zusätzlich)

Zeit bis eintreten	1/2	GS -10	x2	GS+5
	1/4	GS -25	x3	GS+10
	1/8	GS -50	x4	GS+15
	5Sek	GS -100	x5	GS+20
Wirkungsdauer	x2	GS -10	1/2	GS+5
	x4	GS -25	1/4	Gs+10
	x8	GS -50	1/8	GS+15
	perm	GS -100 (nicht bei Körpertränken)		

Wirkungsdauer kann nur bei Tränken verändert werden die auch eine besitzen.

Körpertränke	Stufe	Körpertränke	Stufe
Lederhaut Rs1	10	Giftimmunität bis 100	50
Hornhaut Rs2	25	Giftimmunität bis 200	100
Eisenhaut Rs 3	50	Giftimmunität bis 300	150
Kristallhaut Rs4	100	Ogerstärke	80
Feuerresistenz	60	Kälteresistenz	60
Resistenz / Erdmagie	60	Resistenz / Windmagie	60
Resistenz / Wassermagie	60	Astrale Sicht(normal Blind)	40
Sehen in Dunkelheit	70	Geruchssinn	20
gutes Gehör	40	IR-Sicht	40
Unsichtbarkeit	100	Immunität, normale Waffen	200

Heilende Tränke Die GS muß den Punktwert des entsprechenden Zaubers erreichen

Beherrschende Tränke

Beherrschende Tränke	Stufe	
Freundschaftstrank	30	Das Opfer hält denjenigen der ein spezielles Geschenk überreicht für einen guten Freund.
Liebestrank	50	Das Opfer verliebt sich in das erste Wesen anderen Geschlechts. Wahre Liebe bricht dies.
Gehorsamstrank	75	Das Opfer gehorcht demjenigen mit dem Gegenstand an den der Trank gebunden ist, aufs Wort. Ein ernsthafter Schaden oder ein Befehl der dies bewirkt, bricht den Bann.

Kampfalchemie

Eisball (0-TP, festfrieren)	10	Juckpulver (0 TP, Ablenkung)	10
kleiner Säureball (1 / min)	10	Flammenpfeil (+1TP Feuer)	10
starker Säureball (1 / 20 Sec)	20	Explosion (1 TP/ jede Zone (Reis))	50
Feuerball (3 TP)	30	sehr staker Säureball (1 / 10 Sec)	50
starker Feuerball (5 TP)	50	Explosion 2 (2 TP/ jede Zone (Reis))	100

C 8b

Giftkunde / Alchemie

Erklärungen

Einnamegifte - Blutgifte - Giftgase - Säuren - Kontaktpasten und andere Giftformen verändern nicht die Schwierigkeit, mit der ein Gift hergestellt wird, wohl aber die Gefahr beim Benutzen, denn wenn eine Phiole beim Kampf zerbricht, so kann es für den Alchemisten gefährlich werden. Zusätzlich werden alle Blutgifte und Kontakt-Pasten wie Schwertgifte behandelt, wenn sie nicht extra konserviert werden. (200 GS mildes Gift)

Meisteralchimisten können sich all jene nennen, die 200 Punkte Alchemie & Giftkunde ih eigen nennen. Die Grenze liegt höher als bei Magiern, weil der Alchemist nicht alle Gifte einzeln lernen muß, sondern alle zusammen verfeinert, weil er immer mehr Einblick in die Zusammenhänge bekommt. Es kostet keine Zusatzpunkte Meisteralchemist zu werden. Meisteralchemisten sind zusätzlich in der Lage Rezepte für andere zu schreiben, die diese nachbrauen können, obwohl sie längst noch nicht die nötige Fertigungsstufe erreicht haben. D.h Ein Anfänger mit 10 Punkten könnte nach einer akribischen Beschreibung auch ein 50 GS Liebestrank brauen, aber jedesmal muß ein SL über die tatsächliche Wirkung des Trankes entscheiden und den Zettel Schreiben, den der Schüler nicht lesen darf. Und natürlich können Meisteralchemisten Gifte auch so konservieren, daß sie selbst wenn sie aufgetragen sind, trotzdem nicht so einfach verfallen. (d.h. Verfallszeit beginnt mit dem ersten Opfer). Tränke in Phiolen sind natürlich auch so haltbar.

Beispiele

Ein Heiler mit Giftkunde 100 (GK100) möchte einen Heiltrank brauen.

Er verwendet dafür nicht sein ganzes Wissen sondern nimmt eine ältere Formel (GK 80 = Heilgift GS 40).

Da dieser Trank schneller wirken soll wird er mit Tempomachern versetzt, (1/2 Heilzeit, Gs -10) GS 30 - Körperheilen, Der Trank kann pro Portion alle Wunden eines Körpers ganz in 1/2 Stunde heilen. Als Nebenwirkung böte sich zum Beispiel an: Anfällig für Krankheiten für 1 Tag. Auf dem Fläschen würde dann Stehen: Frontetikett: (Werner), weil Werner immer so oft verletzt ist, und extra Zettel: (alchemistischer Heiltrank, GS 30, Körperheilen, Blutung sofort gestoppt, teilweise 1/4h, geheilt in 1/2h, Nebenwirkung: Anfällig für Krankheiten 1Tag. Eine einzelne Portion sollte 0.02 bis 0.04 Liter betragen.

Pro hergestellter Portion fallen Kosten für getrocknete Pulver, Küchenzutaten usw von GK/ 100 x 1 SM, also 8/10 SM an. Natürlich kann man diese Zutaten auch 'finden'.

Ja, 'Dieben', 'Im Wald suchen', 'In der Küche zusammensammeln' usw.

Mal anders herum....

Wir wollen ein Lähmgift, GS 30 mit sofortiger Wirkung.

GS 30 + 100 wegen sofort Wirkung = 130 GS

GS 130 x 4/3 wegen Kampfunfähigkeit=175 GK, O-ha, doch so viel.

Ein Lähmgift von GS 25 und wirkt in 7 1/2 min voll und in 4 min teilweise, währe mit GK 100 schaffbar gewesen.

Die Dauer ist so eine Sache.

Wie lange braucht man zum Trocknen, Kochen, Hexeln usw...?

Die Antwort ist was immer angemessen ist, oder was real passiert.

Wie bei Ritualen ist die Show wichtiger als daß eine bestimmte Formel genauestens befolgt wird. Bei Biochemie-Unkundigen wird übrigens davon abgeraten, das gebrauchte Zeug abzufüllen und anderen Spielern zu verabreichen, da es immer wieder vorkommt, daß Alergiker Sachen verabreicht bekommen, die sie nicht vertragen.

Auch sollte das Gebräu haltbar sein, oder mit einem Verfallsdatum versehen sein.

C9

ZAUBERN allgemein (Magier, Kleriker, Schamanen, Druiden, Palladine, Kriegermagier usw.)
Der Magiepunkte-Pool eines Zauberers setzt sich aus den Punkten der gelernten Zauber zusammen. D.H. 1 MP (Magie-Punkt) pro Punkt der gelernten Zauber.

Maximale Stärke eines Zaubers.

Anfänger - bis 30 MPs Meister - bis 100 MPs Großmeister keine Beschränkung.

(Bei einem Ritual darf die verwendete Magie diese Schwelle überschreiten, aber nicht durch Übertragung von anderen Magiern, sondern nur durch Ritualmagie..)

Das Anwenden eines Zaubers verbraucht so viele MPs aus dem Pool wie er an Punkten kostet. Eine Wunde, während des Zaubers läßt den Zauber fumbeln. Alle eingesetzte Magie ist verloren. Ein Rüstungstreffer unterbricht den Zauber, und er muß erneut angefangen werden. Wenn dies direkt geschieht, so sind die MPs nicht verloren. Zum Zaubern nötig sind Worte, und oder Gesten, MPs und Zauberkomponenten. (Seite C10)

Regeneration von Magiepunkten:

Schlafen 4h 1/2max, 6h 3/4max, 8h voll (1x/Tag)

Meditation.: (maximal 1x / Tag)

Anfänger -1MP/min Meister -2MPs/min Großmeister -3MPs/min

Übertragung.: (maximal 2x /Tag)

In einem Ritual können von anderen Zauberern MPs übertragen werden.

50 MPs pro 1/4 Stunde Ritual sind gefahrlos, oder 100 MPs, wenn die Kraftformen kompatibel sind, d.h. Feuer - Feuer usw.

51 -200 MPs pro 1/4 Stunde Ritual verletzen für 1 Wunde pro Zone.

201+ MPs pro 1/4 Stunde Ritual verletzen für 3 Wunden pro Zone.

Ritualmagie.: RPs(Ritualpunkte)

-1/5 des Magie-Pools stellen den Ritualpool durch Erfahrung dar. Dieser darf einmal verbraucht werden, und regeneriert sich mit der Meditation für MPs wieder.

-1 RP pro Wunde im Ritual zugefügt. Blutmagie-Lebensmagie.

-Char-EPS/5 von einem Ritual-Opfer. Folgendes halbieren jeweils die Punkte.

(Opfer nicht freiwillig, nicht magisch begabt, verletzt, willenlos) 1/2, 1/4, 1/8, 1/16.

-1/5 von verwendeten MPs. Sie werden wie bei einem Zauber verbraucht.

-(-10)bis (+10) Show-Bonus je aktiver Zauberer.

Ritualmagie ist die Chance Zauber zu zaubern, die man nicht erlernt hat.

Es bleibt jedem Magier überlassen, auf welche Art er ritualisiert, aber es gibt Standards, die von Spielleitungen meist erwartet werden und deren Fehlen manchmal als Fumbel ausgelegt werden. (Fumbel sind Ritualfehler)

Als erstes wird ein Kreis gezogen der die Energien des Rituals am Ritualplatz halten soll.

(Der Kreis muß keine zusätzliche Schutzwirkung beinhalten)

Dann wird der Ort gereinigt, oder sich auf den Ort und die anderen teilnehmenden Magier eingestimmt. (auf magische Weise oder durch Meditation)

Dann werden die Kräfte die benutzt werden, gerufen.

Und dann sollte diesen Kräften noch erklärt werden was sie denn nun tun sollen.

Mit Ritualen kann man Zauber die man nicht beherrscht zaubern, oder einen Zauber den man beherrscht modifizieren. Letzteres Wäre zum Beispiel das Zusammenlegen der Kräfte um den Zaubernden zu unterstützen. Daraus würde sich dann eine Mischung aus Normal und Ritualmagie ergeben. Man kann natürlich auch ganz neue Zauber generieren in einem Ritual. Später können diese dann gegebenenfalls sogar als Nicht-Standardzauber gelernt werden.

Wichtiger Hinweis...: Zauber, welche als Zauberkomponente ein Ritual nötig haben können nicht mit dem normalen sondern nur mit dem Ritual-Pool gezaubert werden.

Ein Overcast ist das mächtiger als erlaubt zaubern. Normalerweise sofort ein Fumbel und eine Verletzung des Zaubernden je angefangenes x-Fache über Limit 1 TP/Zone.

D.H. Anfänger 31-60 MP-Zauber = 1 TP/ Zone, 61-90 MP-Zauber = 2 TP / Zone

C9b

Meistermagier.:

... sind erfahrene Zauberer, die sogar eigene Zauber entwickeln können, und mehr.

Die 50 Punkte fließen voll in den Magie-Pool mit ein.

Je nach Prüfung bekommen sie einen 5 bis 50 Punkte Zauber geschenkt. (fließt in Pool ein.)

Lehrlingszauber (bis 1/20tel M-Pool) können....:

- in eine Rune gezaubert werden die mit Magie geladen wird und für jede Stunde Aktivierungszeit ihre normalen MPs verbraucht. Kampfzauber schweben an jener Stelle und werden nicht geworfen.
- neu entwickelt werden. (1Tag mit 1h Studium /2 MPs)
- ohne Komponenten gewirkt werden (Zauber mit negativen Auswirkung wie Untote zerstören 1 TP-Torso sind hiervon ausgenommen)
(Damit sind Zauber-Komponenten, nicht aber Treffer-Komponenten gemeint.)

Und sie beherrschen die Gimmeckmagie (magische Spielerei mit Elementen und Farben.

Sie können 5 bis 30 MPs reiner Magie in ein Element verwandeln oder für 5-30 MPs

Regenbogenfarben rufen. Die MPs können wieder daraus geholt werden, wenn der

Kontakt für nicht länger als 1 Sekunde unterbrochen wurde, da sonst nicht mehr als magisch gilt.

Großmeister.:

... sind die mächtigsten der Mächtigen. Diese Prüfung erfolgt wie die Meisterprüfung.

Die 100 Punkte fließen voll in den Magiepool ein.

Je nach Prüfung bekommen sie einen 5 bis 100 Punkte Zauber geschenkt. (fließt in Pool ein)

Sie haben die Fähigkeit wann und so oft sie Wollen Auren zu sehen (0 MPs).

Zauber (bis 1/10 M-Pool) selbst zu entwickeln

Zauber zu modifizieren (nur eines davon)

- a) ohne Komponente (Zauber-Komponenten, nicht aber Treffer-Komponenten)
- b) +1 TP/ Geschoß bei Kampfzaubern (nicht Waffenverzauberungen)
- c) +1 RS bei Rüstungszaubern oder +1 RS Regeneration /10 min
- d) +1 TP bei Schutzhautzaubern (z.B. dicke Lederhaut +2 TP/Zone)
- e) Regenerationszauber (& Regi stärken) werden verbessert um 1 TP/10 min.
- f) negative Auswirkungen von eigenen Zaubern neutralisieren
- g) andere Modifikationen bis 20 %

Elementalisten.:

...haben sich sosehr mit der Materie eines Elementes beschäftigt, daß sie Zauber improvisieren können. (Jeweils nur für ein Element)

Für jeweils 25 Punkte (fließen in den M-Pool ein), können sie 5 Punkte an Stärke eines Zaubers improvisieren. z.B. 125 P- Wassermagie Improv. wahren ein 25 P Gift neutralisieren der einfachsten Stufe durch Ausspülen des Giftes. Der Jeweilige Zauber kostet dann natürlich nur seine normale Stärke an MPs.

Elementalisten können andere Zauber lernen, wie jeder andere Magier auch.

Auch ist das Beherrschen von mehr als einer Elementarsparte durch getrenntes steigern erlaubt.

Die zu improvisierenden Zauber sind nicht in Formeln festgelegt, sollten aber die nötige Wortanzahl, (besser mehr denn weniger) und über eine zum Element passende Komponente verfügen. Ein Elementalist, der einen Zauber welcher normalerweise zusätzlich verstärkt werden kann zaubert kann ihn nicht mit mehr Magie aufladen, als seine maximal zu zaubernder Element-Improv.-Stärke beträgt. Diese Schwelle zu überschreiten bedeutet das entsprechende Element in der Stärke der gesamten restlichen MPs freizusetzen.

bis 10 MPs 1TP/Zone-2m Radius. bis 100 MPS 2TPs/Zone- 4m Radius

bis 1000 MPS 3 TP/Zone-8m Radius bis 10 KMPs 4TPs/Zone-16m Radius

Der Elementalist bekommt diesen Schaden, ohne daß ihn seine Rüstung schützt.

(Gift neutralisieren kann sehr gefährlich werden)

C10

ZAUBERSPRÜCHE

Jede magische Schule lehrt einen Zauber anders. So kommt es, dass ein und derselbe Zauber in mehreren verschiedenen Versionen gezaubert werden. Vieles bleibt jedoch gleich. Standard sind **2 magische Worte je 10 MPs** des Zaubers. Komponenten bei Kampfzaubern müssen sein, da nur ein Treffer den Effekt hat. Massen-Kampfzauber müssen mit Streu-Komponenten gewirkt werden. Beherrschungszauber, Informationsmagie und Kanalisieren brauchen einen wiederverwendbaren Fokus. Heilmagie braucht eine reinigende Komponente wie z.B. Wasser, oder der Dreck wird mit eingeschlossen. Schnelle Heilung ist komponentenlos, reinigt aber nicht, langsame Heilung reinigt, braucht aber eine Stunde, bis die Wunde voll geheilt ist. Beschwörungen brauchen Opfer, Die Liste ist lang. Manche Lehrlingszauber kommen ganz ohne Komponenten aus, da sie nur minimale Kraft haben.

Wenn ein Magie-Kundiger irgendwann einmal einen Zauber aufgibt, so erhält er die Erfahrungspunkte zurück, verliert die Magiepunkte, darf diesen Zauber niemals wieder lernen, aber ihn anderen Magiekundigen beibringen. Er wird als Immun gegen den Zauber zu zaubern behandelt.

HEILUNG

- Normale Heilung, 1 TP/ Zone je Tag (Schlaf-Periode), wenn die Wunde versorgt worden ist. Dann ist Wundbrand auch abgewehrt.
Zum Versorgen gehört, Desinfizieren oder Ausbrennen, sowie Verbinden der Wunde. Heilkunde notwendig.
1TP, gesamt, wenn die Wunden nicht versorgt wurden.
(angefangen bei 0 Punkten Torso-Arm-Bein, dann 1 Punkt...)
Es kann sehr leicht zu Wundbrand kommen, da die Wunde nicht gereinigt wurde.
Abgetrennte Glieder können von einem Heilkundigen angenäht werden, und benötigen dann 3 Wochen zum Heilen, oder ein Wundenheilen oder eine Körperheilung mit dreifacher Heilzeit.
- Regeneration Zeiten sind unter der Fähigkeit Regeneration aufgelistet.
Unter normalen Umständen entsteht bei einer nicht behandelten Wunde kein Wundbrand, aber wenn es eine vergiftete oder verrostete Waffe war, so ist damit zu rechnen.
- Zauber Die Heilung hängt vom Zauber und dessen Wirkung ab, und ist permanent. Ein mit 'Verbinden-Zauber' verbundenes Körperglied benötigt 2 Woche zum Verheilen, oder ein 'Wundenheilen', mit doppelter Heildauer des Zaubers. (Natürlich funktioniert ein 'Körperheilen' auch)
- Heiltränke Heiltränke heilen auf jedenfall langsam(1h) und schützen vor Wundbrand, wenn die Waffe nicht vergiftet oder verrostet war. Die Verabreichung erfolgt je nach Trankart. (Einnehmen/Auftragen) Ansonsten können mit Tränken die gleichen Erfolge wie mit Zaubern erreicht werden.
- Gifte Wenn nicht extra anders angegeben, so verlieren die meisten Gifte nach 6 Stunden so langsam ihre Wirkung, und nach 24h sind sie komplette wirkungslos. (Vorsicht es existieren auch permanente Gifte)

KRAFTQUELLEN

Äther-Erde-Feuer-Luft-Wasser als Elementare Kraftquellen sind die leichtesten.
 Chaos-Geistermagie-Lebenskraft-Natur-Ordnung-Seelenkraft(PSI) als Willensabhängige Kraftquellen benötigen eine passende Lebenseinstellung.
 Drachenmagie-Göttlich-Höllen-Zeit als die schwierigsten Kraftquellen

Sie fließen in die Zauber folgender Arten ein.: Antimagie / Beherrschung / Beschwörung / Bewegung / Dimensionstore / Elementarmagie / Haushaltsmagie / Heilmagie / Illusionen / Informationsmagie / Kampfmagie / Kanalisieren / Kraftentzug / Krankheit & Giftmagie / Nekromantie & Todesmagie / Schelmenzauber / Schutz & Abwehr / Stärkung / Thaumaturgie / Vacuum / Verwandlung / Weihen und verzaubern .

Runenmagier

(spez Abenteurer mit autom.Runenlesen, können Meister und Großmeister werden, wenn sie über mindestens 100 bzw 250 Ritualpunkte verfügen. Die Punkte fließen dann 1/2 in den Ritual-Pool mit hinein, und er erhält eine Machtrune aus dem neuen Bereich.)
 Sind die Ritualmagier, welche nicht sofort zaubern können, aber unschlagbar bei Ritualen sind. Sie lernen Runen der Kraft (Kraftquellen) und Runen der Verwendung anzuwenden. 1/2 ihrer für Runen ausgegebenen Punkte stellen ihren Ritual-Pool dar.

Runen	Anfänger Punkte/ Rune	Meister-Stufe Punkte/ Rune	Großmeister-Stufe Punkte/ Rune
Äther	5	15	45
Erde	5	15	45
Feuer	5	15	45
Luft	5	15	45
Wasser	5	15	45
Chaos	10	30	90
Geistermagie	10	30	90
Lebenskraft	10	30	90
Natur	10	30	90
Ordnung	10	30	90
Seelenkraft	10	30	90
Drachen	15	45	135
Göttlich	15	45	135
Hölle	15	45	135
Zeit	15	45	135

Die Verwendungsrunen kosten jeweils 5 Punkte und sind als Magiearten oben aufgelistet.

Ein Runenmagier bestimmt selbst, wieviel Ritualmagie er aufbringt, in dem er Runenkräfte zusammenstellt, und ihre Punkte addiert. Diese werden dann von seinem Ritual-Pool verbraucht. Das Maximum der alleine zu zaubernden Ritualmacht liegt bei 30 RP bei Anfängern, 100 bei Meistern und keine Begrenzung bei Großmeistern. Bei mehreren Magiern in einem Ritual darf jeder soviel Macht aufbringen.

ZAUBERLERNEN von vorhandenen Zaubern.

Das Selbststudium. Es dauert lange, 1 Spiel- Tag(4h) oder 1 Monat /2 MPs , kostet an Material für Komponenten und Bibliotheksbesuche 10 Pfennige/ 2 MPs.

Von einer Spruchrolle lernen. 1 Spiel-Tag(4h) oder 1 Monat /10 MPs, ohne Materialkosten.

Von einem Lehrer lernen. 2 min/MP Schulung, und eine erfolgreiche Anwendung.

Nur std Materialkosten.

C12

FERTIGKEITS-BESCHREIBUNG

ADEL

Man hat mehr als nur Adelige Verwandte, sondern meist eine Länderei, einen Landsitz oder eine Burg, einen gewissen Reichtum und eine Dienerschaft. Diese muß man selbst organisieren. Adelige sollten eigentlich nur von ihrem eigenen König gerichtet werden. (Ausnahmen bestätigen die Regel.) Bei Charactererschaffung ist für sie Heraldic und Lesen & Schreiben eine 0 Punkte Fertigkeit.

BERSERKER

Wilder Schaum vor dem Mund, ein irrer Blick und die Gewißheit, daß man den Kampf, den man beginnt auch zu Ende führt. Niemand sei gezwungen sich in einen Kampf zu werfen, aber wenn die Wut mit dem Berserker durchgeht, dann hält ihn nur der Tod oder eine schwere Verwundung auf. Berserker dürfen Schmerzen ignorieren, und werden durch Wunden weniger behindert. Nur sie beenden einen Kampf entweder Siegreich oder am Boden. 0 TPs wirken aber voll. Fliehen tun sie nur vor einem Kampf.

DUMMHHEIT

Bedeutet manches nicht lernen zu können, und auch etwas Tumbe zu sein. Nicht die Fertigkeit, welche man sich zulegen sollte, wenn man einen Rätsellöser spielen will. Als Besonderheit sei angemerkt, daß zauberkundige Schamanen doppelte EPs für Zauber aufwenden müssen. Nicht gelernt werden dürfen Lesen & Schreiben, Runen lesen, arkane Magie, Giftkunde (außer Schamanen/ doppelte EPs) oder Navigation.

FALLEN STELLEN & ENTSCHÄRFEN

Die Schwierigkeit einer Falle hängt stark von der Fähigkeit des Fallenstellers ab. Wenn möglich sollte die Falle aufgebaut werden.

FEUERMACHEN

Ist nur für Spieler, die keinen Feuerstein haben um damit real Feuer zu machen, sondern moderne Feuerzeuge benutzen.

FREI KLETTERN

Da aus Versicherungstechnischen Gründen oft manche Kletterpartien entfallen müssen, ist einem Character mit dieser Fertigkeit erlaubt, die Kletterpartie zu simulieren und innen im nicht vorhandenen die Treppen herauf zu gehen. Ob er durch geschlossene Fenster kommt ist noch eine andere Sache.

GESCHICHTEN & MYTHEN

Ist eine Hilfe, wenn es um Allgemeinwissen über Spielorte geht. Die zusätzlichen Punkte sollten mit einer immer größer werdenden Menge an Hintergrundinfo belohnt werden.

GERUCHSSINN

Hat eine stark empfindliche Nase, kann einfache Gifte (30 GS) (oder mit Alchemie Gifte per Geruch identifizieren) riechen, und Geruchsspuren folgen. Natürlich kann man auch Personen am Geruch identifizieren.

GUTES GEHÖR

Spielt es einfach aus, wenn es ums Belauschen geht. ansonsten ist es dem Character möglich aus den Geräuschen des Waldes einzelne Laute herauszuhören. Wie Zauber...darf in Dunkelheit, oder Blind ohne Augenbinde kämpfen.

GIFTKUNDE & ALCHEMIE

Damit lassen sich Tränke Gegenränke erkennen und herstellen. Um anders als improvisiert zu arbeiten ist eine kleine alchemistische Ausrüstung oder eine Küche notwendig.

C13

GIFTRESISTENZ

Diese Resistenz erlaubt Giften bis zur Stufe der Resistenz zu widerstehen.
Man spürt zwar ein gewisses Unwohlsein, aber nichts, was man nicht ignorieren könnte.

GROßMEISTER

Ein Meister der Magie darf in diesen Rang aufsteigen, wenn er sich selbst eine Prüfung auferlegt. Die besonderen Fähigkeiten der Großmeister sind beim Zaubern beschrieben.

HEILKUNDE

Ein Character mit dieser Fähigkeit ist in der Lage Wunden fachkundig zu verbinden, amputierte Gliedmaßen wieder anzunähen, kleine Operationen ausführen.
In gewissem Umfang haben sie Kenntnis von Krankheiten, Desinfizieren und behandeln von Wundbrand, und sie kennen den Körperaufbau.

HERALDIC

Wappen und Siegelkunde. Damit können bekannte Familien-Symbole erkannt werden

HOLZ VERARBEITUNG

Bögen und Pfeile bauen, Holzhütten errichten, Katapulte bauen.
Schnitzen von Statuetten oder Runenstäben (nichtmagisch) usw.

KOCHEN BACKEN & LEBENSMITTELKUNDE

Hiermit kann man verdorbenes oder vergiftetes Essen erkennen, nicht vorhandene Pizzerien oder Imbissbuden leerkaufen, oder den Weinkenner heraushängen lassen.

LEDER VERARBEITUNG

Reparieren von Lederrüstungen, Wasserschläuchen, Kleidung.
Gerben von Fellen. Bauen von Lederrüstungen.

LESEN & SCHREIBEN (Bescheid)

MAGIE RESISTENZ

Es gibt zwei Arten von Resistenz. Aktiv und passiv. Wirkt nicht gegen Kampfmagie(K) mit Treffer-Komponenten und nur bei auf den resistenten wirkenden. (nicht bei Aura lesen/sehen, magie entdecken) Passiv bedeutet, immer und dauernd. Es kann nicht willentlich aufgehoben werden, auch nicht zum Heilen oder ähnlichem. Aktiv bedeutet, nur willentlich oder unterbewußt mit einer Aktion verbunden (Es wird sich aber gewehrt sobald möglich). Zum Beispiel nur bei Bewußtsein oder in den Traumphasen mit MP-Kosten. (selberzaubern noch möglich) Erlaubt nicht das Durchschreiten von Barrieren.

MAGISCHE FÄHIGKEIT

Wirkt wie ein Zauber, außer das er ohne Magiepunkte und ohne Formel und Zutaten gezaubert wird. Es ist die Magie in der betreffenden Person. Natürlich gilt jede Fähigkeit einzeln. D.h. es ist möglich ein und dieselbe Fähigkeit mehrfach zu wählen.

MEISTERMAGIER

Ein erfahrener Anfängermagier kann in den Rang eines Meisters aufsteigen, wenn er sich selbst eine Aufgabe stellt, die er normalerweise nicht als Anfänger lösen könnte.
Wenn er diese Aufgabe besteht, so ist er ein Meistermagier.
Sollte diese Prüfung von einem Gildenmeister oder Großmeister abgenommen worden seien, so darf er laut vieler Magiergilden andere ausbilden.

NAVIGATION

Ein Spieler mit diesen Kenntnissen darf seinen Character das Wissen um die Weltkarte verwenden lassen.

C14

REGENERATION (Bei Zauber und Fertigkeit gilt der jeweils höhere)

Stufe 1 verhindert das Runterbluten 1/ 5 min durch einfache Wunden.

Amputationen bluten mit 1 / 5min bis 0 runter.

Stufe 2 verhindert das Runterbluten 1/ 5 min durch Wunden und Amputationen. Bei gemeuchelt oder Kopfab wird die Zeit verdoppelt. Gliedmaße brauchen eine Woche.

Stufe 3 verdreifacht die Zeit bei gemeuchelt oder Kopfab. Gliedmaße brauchen einen Tag.

Stufe 4 kann durch Meucheln nicht mehr sterben, Verletzungen müssen aber ausgespielt werden. Gliedmaße brauchen zwölf Stunden.

Stufe 5 kann schnell genug regenerieren, um seine Gliedmaßen zur Verteidigung einzusetzen. Kann durch Kopfab getötet werden. Gliedmaße brauchen 1 Stunde.

Stufe 6 regeneriert so schnell, daß sogar ein Kopfab nicht tötet.

Bei solchen Regenerationswerten muß man sich was besseres überlegen.

Regeneriert jedes Körperteil in 1 min.

REITEN

Ist nur für Reisen wichtig. D.h. eigentlich ist der Skill total irrelevant.

RUNEN LESEN & VON SCHRIFTROLLE ZAUBERN

Damit ist es möglich, Spruchrollen und Runen zu lesen und zu benutzen.

Das schreiben von Runen fällt auch darunter.

RÜSTUNGSPARADE

Ein erfahrener Kämpfer sollte im Gegensatz zum Spieler in der Lage sein reflexartig so zu parieren, daß die Rüstung und nicht das Fleisch getroffen wurde.

Mit dieser Fähigkeit wird eine Wunde in einen Rüstungstreffer umgewandelt, wenn in dieser Zone noch Rüstung vorhanden ist. Dies passiert pro Kampf bis zu (Stufe-Anzahl).

Da eine einzelne Wunde schon eine schwere Beeinträchtigung darstellt ist diese Fertigkeit in kurzen Kämpfen von großem Nutzen.

RÜSTUNGDRUCHDRINGENDER STICH

Funktioniert nur mit einer kurzen Stichwaffe (Dolch, Jagtmesser oder max Kurzsword)

Ist nicht Verbindbar mit : Meucheln, gezielten Treffern, oder Waffenspezialist.

Ist nur für spez Krieger oder spez Abenteurer, aber nicht für Allrounder. Diese Fähigkeit erlaubt einem wehrlosen Opfer (weil erfolgreich angeschlichen) einen Stich zu setzen, der normale Rüstungen durchdringt. Nur der erste Stich darf soetwas verursachen.

SCHLÖSSER ÖFFNEN

Mit dieser Fertigkeit können spieltechnische Schlösser ohne den passenden Schlüssel auf und wieder zugeschlossen werden.

SCHMIEDE HANDWERK

Diese Fertigkeit beinhaltet das Verarbeiten von Metallen. Dazu gehören das Bauen und reparieren von Rüstungen und Waffen.

Es können auch kleine Schmuckstücke gefertigt werden.

Zur Erstellung von Schlössern wird die Fertigkeit Schlösser öffnen zusätzlich benötigt.

SCHUTZ VOR BEZAUBERUNGEN & BEHERRSCHUNG

Das Ziel ist Immun gegen :

Beherrschungszauber, Aufmerksamkeit (Z), Falsche Erinnerungen (Z) Aura ändern oder

verschleiern (Z), Mentale Unterhaltung (Z), Gedankensonde (Z) Gedanken lesen (Z),

Intelligenz binden (Z), Desorientieren o.ä. (Z), Angst o.ä. (Z), Schlaf (Z), Ablenken (Z), Lügen (Z),

Tanzen (Z), Lachen (Z), Lüsterheit (Z), Fluch (Z) (außer Unglück o.ä., die nicht direkt wirken),

Lycantrophie kontrollieren (Z), Segnen o.ä. (Z) Orgasmus (Z) & **nicht Immun** gegen: Macht über

Untote, Lähmungen, Beschwörungen, & Rituale außer wenn mit Stufe 2 beherrscht.

C15

SCHUTZ VOR ELEMENTARMAGIE

Diese Fertigkeit ist eine magische Fähigkeit. Der betreffende Character ist Immun gegen ein bestimmtes Element, seine Ausrüstung jedoch nicht. Diese Fertigkeit muß für jedes Element extra gewählt werden.

SCHUTZ VOR ERKENNUNGSMAGIE & INFOZAUBERN

mit dieser magischen Fertigkeit ist es nicht möglich die Aura des Characters zu lesen oder ihn magisch zu befragen. (Nicht mit Schutz vor Bezauberungen)

SCHUTZ VOR SCHWÄCHE-Zaubern (20 Punkte)

Der Character ist immun gegen: Schwäche(Z), Lähmung (Z), Schmerz(Z), Immunsystem schwächen(Z) Strahl der Schw.(Z), Erregung (Z) & nicht immun gegen: Ritualmagie, Gifte & KÖRPER-ZAUBERN (+ 20 / +30) Punkte

zusätzlich immun gegen: Verwandlungszauber, Heilzauber, Dimensionswanderer(Z), Versteinern(Z), gutes Gehör(Z), Krallenhände(Z), Leder/Horn/Eisen/Kristall-Haut(Z), Blindheit(Z), Ghoul kreieren(Z), Hautfarbe wechseln(Z), Halsschutz(Z), Ogerstärke(Z), Regeneration stärken (Z), Verwirrung (Z). Schutz vor Schwäche-Zaubern darf auch alleine gelernt werden, ist aber Voraussetzung für Schutz vor Körperzaubern.

SCHUTZ VOR WAFFEN

bestimmte Waffen sind nicht in der Lage den Character zu verletzen. Die Immunitäten müssen einzeln gewählt werden.(Rüstungen sind nicht immun) Begründung ist „sehr“ wichtig. z.B. „normale“ Waffen wegen Immaterialität. Es dürfen keine gegenteilige Waffen-Immunitäten gewählt werden, und keine, welche der Form des Characters widersprechen („unheiliges“ Wesen mit Immunität gegen heilige Waffen ist verboten)

SPURENLESEN

Charactere können mit dieser Fertigkeit Spuren identifizieren und ihnen relativ problemlos folgen. Es können Größe, Form, Gewicht und Anzahl der Spuren klassifiziert werden.

WAFFENMEISTER

Charactere die sich dem Kampf verschrieben haben können nach einem Jahr Ausbildung im Spiel (1 Realjahr) diesen Skill erlernen. Er beinhaltet den Status eines erfahrenen Kriegers, und die Erlaubnis im Kampf gezielte Schläge bei nicht Kampfunfähigen zu setzen.

WAFFENSPEZIALIST

Nur ein spez Krieger, nicht aber Allrounder kann eine Spezialisierung für eine Waffe erlernen, für die er eine Prüfung ablegt. Danach darf er mit dieser Waffe schwere Schläge austeilen (Schwere Schläge Regel 1 1/2H), welche bei Einhandwaffen 2TPs , bei 1 1/2Hand 3 TP's und bei 2Hand 4 TP's verursachen. (Langsamer Schlag) Dieser Schaden ist nicht kumulativ mit Ogerstärke oder gezielten Schlägen

WAFFEN & RÜSTUNG FLICKEN UND PFLEGEN (BAUEN & REPARIEREN)

Diese Fertigkeit ist die spezialisierte Zusammenfassung von Schmiede und Lederhandwerk. Beim flicken von Rüstungen hält die Rüstung nur bis zum Ende des nächsten Kampfes.

Beim Reparieren zerfällt sie nicht wieder von selbst.

Bei Waffen können nur mit der Reparieren Fertigkeit zerbrochene Waffen repariert werden. gerissene Bogensehnen oder ähnliche Kleinigkeiten können mit flicken komplett repariert werden.

WUNDRESISTENZ

Ein trainierter Körper ist in der Lage mit Schmerzen, Schwäche durch Blutverlust besser fertig zu werden. Mit Willenskraft verbunden ergibt das Wundresistenz.

In der Lage zu sein den Arm noch zu heben, wenn er brennt wie Feuer und noch einmal zuzuschlagen. Diese Fertigkeit erlaubt es nicht Wunden zu ignorieren, sondern nur trotz Behinderung weiterzumachen. es dauert nur länger, bis die Zone nicht mehr einsatzfähig ist.

C15b

ZUSATZ SPRACHEN

Bedeutet das Beherrschen einer anderen als der Heimatsprache.

GEGENSTAND

Ein Gegenstand in dem ein Zauberspruch eingebettet ist. Dieser Zauber ist einmal pro Tag anwendbar. Der Gegenstand darf keine Waffe sein.

PERMANENT MAGISCHE WAFFE

Diese Waffe ist so verzaubert, daß sie als magisch zählt. Diese Kosten gelten nur für nicht erspielte Waffen.

GEGENSTAND MIT LADUNGEN

In diesen Gegenständen sind Ladungen eines bestimmten Zauber gefangen, die ausgelöst werden können. Waffen mit Ladungen gelten nicht als magische Waffe im Kampf, sondern nur astral.

C16

EP-Vergabe nach Con-Ende

Für jede Characterklasse sind Grund-EPs / Tag festgelegt.

spez. Abenteurer 7 / Tag

spez Krieger 6 / Tag

spez Magier/Priester 6 / Tag

Allrounder 5 / Tag

Es sei erlaubt, für gutes Rollenspiel / gutes Teamwork / Plotlösen oder Plotkillen zusätzliche EPs zu verteilen. Dieser Bonus wird zu den Grund-EPs hinzugerechnet. Es sollte jedoch vermieden werden, Die EPs / Tag dadurch mehr als zu verdoppeln.

Die Einschätzung der zu vergebenden EPs ist absolut subjektiv und unfair, und so soll es auch sein. Kein Spieler darf Bonus-EPs einfordern, sondern sie müssen freiwillig gegeben werden..!! Auch sollte jemand, der zwar gut spielt, aber allen andern auf die Nerfen geht, nicht die maximale Punktzahl bekommen, sonst laufen irgendwann nur noch „NERFIES“ herum. Und einer pro Con sollte reichen.

Die maximale EP-Zahl sollte wirklich nur an SCs gegeben werden, die den Con aufblühen ließen. Mit anderen Worten, Bei jenen, denen man am liebsten eigentlich mehr gegeben hätte.

Was kann man nun mit diesen EPs tun...?

A) Fertigkeiten lernen oder steigern.

B) Zauber lernen oder Prüfungen ablegen.

C) **nein**, keine magischen Artefakte kaufen, das geht nur bei der Neuerschaffung.

D) aufsparen für später.

Es sei angemerkt, daß es nicht verboten ist, zwischen zwei Cons Fertigkeiten oder Zauber zu lernen, ohne jemanden zu haben der sie einem beibringt, aber man nimmt sich eine ganze Menge Spielspaß. Es ist auf jeden Fall besser sich IN-Time die Möglichkeit, oder zumindest eine Ausrede zu suchen. Eine relativ praktikable Ausweichlösung sind NSCs aus früheren Cons, oder aus dem eigenen Hintergrund die man für solche Sachen aufsucht. Man muß nur dann damit rechnen, daß SLs so etwas mißbrauchen und einem diese Figuren auf den Hals hetzen mit den Worten... "Ich habe euch schon so vieles Beigebracht, nun brauche ich mal eure Hilfe..."

Zauberlisten

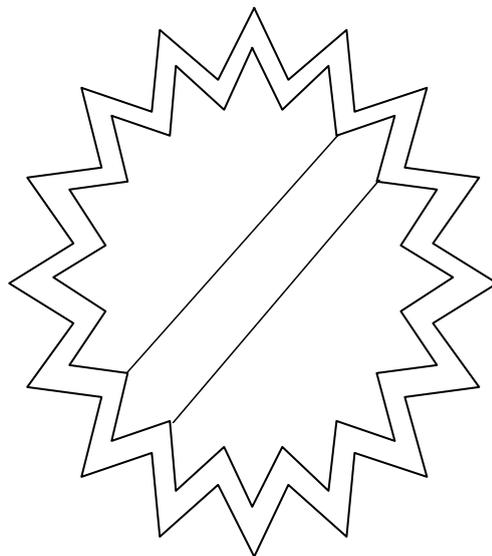
Z1

Anti-magie:

- 5 Punkte Antimagie erkennen.[Sicht,komponentenlos]
Der Zaubernde kann für 1 Sekunde eine Antimagiezone in ihren Ausmaßen erkennen
- 5 Punkte Magie Schwächen.[10m, verlöschende KerzenFlamme]
Ein Zauber auf den dieser Spruch gewirkt wird verliert 5 MPs Macht. Bei 0 MPs bricht er vollens zusammen.Der Zielzauber regeneriert sich bei Dämmerung wieder zu voller Stärke.(max 30MP -Lehrlinge,100MP Meister)
- 10 Punkte Magie lösen.[2m, Klinge]
Ein nicht permanenter Zauber wird vom Ziel geköst, wenn er nicht stärker als 50 MPs ist.
- 10 Punkte Körperzauber lösen [2m, Klinge]
Ein körperzauber wird neutralisiert, wenn er nicht stärker als 100 MPs ist.
- 15 Punkte Lähmung lösen.[2m, Hasenpfote]
Jede Gift oder magische Lähmung wird aufgehoben.
Lähmung durch Verletzungen nicht.
- 20 Punkte Magie aufheben[2m, Zahnstocher-Verbrauchskomponente]
Ein nicht permanenter Zauber wird aufgehoben. (kein Limit)
- 20 Punkte Bezauberung brechen.[2m, komponentenlos]
Eine Beherrschung bis 100 MP kann gebrochen werden.
- 25 Punkte kleiner Schutz vor Magie.[Berührung,übergeworfenes Tuch]
für 1/2 Stunde ist das Ziel vor 1 Lehrlingszauber (30 MPs) geschützt, kann aber nicht selbst zaubern. Tränke wirken trotzdem. Der Schutz selbst kann neutralisiert oder gelöst werden. (schützt vor dem zu defierendem Zauber)
- 30 Punkte Bannkreis gegen XXXX [Radius + 5m, Seil]
besondere Wesen können diesen Kreis entweder nicht betreten, oder ihn nicht mehr verlassen. (Untote,Voll-Dämonen,Elementar-Wesen, Geisterwesen)
maximaler Radius ist 6m. Der Kreis ist neutralisierbar und hält bis zur nächsten Dämmerung. Beim Zaubern muß die Art entschieden werden.
- 40 Punkte Spiegel[Berührung, Spiegel-wiederverwendbar]
Ein Zauber (erster, Kampf, Beeinflussung...usw) wird auf den Zaubernden zurrück reflektiert. Dieser Zauber bleibt unbenutzt bis zur nächsten Dämmerung erhalten. (Wirkt nicht bei Chaosgeschoß & Geschoß der Verdammnis)
- 40 Punkte großer Schutz vor Magie.[Berührung, übergeworfenes Tuch] MP 40+var
für 1/2 Stunde ist das Ziel gegen Zauber geschützt insgesamt bis zu der Stufe mit der dieser Zauber geladen wurde. Kann selbst neutralisiert werden, und wirkt gegen eine größere Anzahl Zauber.
- 50 Punkte starker Bannkreis (nur mit Bannkreis gegen XXXX 30-MPs) [Radius+ 5m, Seil]
Wie Bannkreis gegen XXXX, aber er schützt vor allen dieser Wesen und dauert 7 Dämmerungen lang.
- 50 Punkte Magie neutralisieren.[10m,Edelstein -Verbrauchskomponente]
Die Brechung kostet sovielen MPs wie der zu brechende Zauber, oder Fluch und funktioniert nur, wenn genug MPs vorhanden waren. Hebt auch permanente Magie oder eine Ladung auf. Muß auf Zauber gezielt sein.

Z1 b

- 60 Punkte Bannen des (XXXX) [Kreis + 2m, Symbol-wiederverwendbar-Silberstaub]
Ein Bestimmtes Wesen kann so auf seine Heimatebene gebannt werden.
Im Normalfall Muß es erst beschworen werden, bevor es diese Ebene wieder betreten kann.
- 75 Punkte Zone der Kampfmagie neutralisieren.[Selbst 15m R, ein Krug]
15m Radius um den Zauberer und solange er sich konzentriert verliert jeder Kampfzauber außer dem Chaos-geschoß und dem Geschoß der Verdammnis seine Wirkung.
- 100 Punkte Zone der Antimagie.[Selbst, 15mR, eine Schale]
Außer Kampfmagie wird jede Magie in einem Radius von 15m um den Zauberer „gelöst“. permanente Zauber natürlich nicht. Auch hier muß sich der Zauberer darauf konzentrieren.
- 150 Punkte Magie vernichten [1m, 1 Fokus für jeden teilnehmenden]
Damit können Zauber (MPs), oder einfache magische Gegenstände (MPs) bis zu 1500 MP, zu Staub zerblasen werden, oder mächtigere um 50% geschwächt werden. Desweiteren kann rituelle Zauberei (Rtp) in Zauber oder Artefakt Form entladen werden. Pro Min darf jeder Teilnehmer Rtps in von seinen Fähigkeiten abhängender Höhe ableiten. Lehrling 30 ; Meister 100 ; Großmeister +20% =120. Dabei muß der Zaubersprecher auch den Zentral-Fokus halten.
Der Zauber ist in der Lage Magie Sicherungen zu brechen.
Der Zauber kann nicht gespiegelt werden! (Magie spiegel wird mit neutralisiert)
- 250 Punkte Antimagie Binden.[Berührung, Amulett für Ziel]
Das freiwillige Ziel kann niemals zaubern, noch mit anderer als physikalischer (K) Magie bezaubert werden. Dieser Zauber ist permanent, kann aber neutralisiert werden. Kann aber nicht durch bestehende Schutzkreise durch.



Z1c

ANTI-MAGIE: Weitere Erläuterungen.

Nicht permanente Zauber sind Zauber, welche eine durch Zeit begrenzte Dauer haben. Permanente Zauber können auch Zauber sein, die erst durch ein Ereignis, oder eine Handlung beendet werden. Der Zauber „Zauber einbetten“ zählt also als Permanent, jedoch nicht, der darin enthaltene Zauber. Das bedeutet, mit dem Zauber „Lösen“ kann man Fokies unbrauchbar machen.

Desweiteren ist es nicht möglich Antimagie in Zerstörfokies zu legen, da sie versuchen würden, den Zauber der sie aufnehmen soll zu neutralisieren.

Es sei Jedoch extra erlaubt diese, bis auf Antimagie binden (250) in Spruchrollen einzubetten, die Quasi später gezielt gezaubert werden.

Magie-Schwächen sollte mit ca 1-2 min je Zauber gezaubert werden. dabei darf nicht vergessen werden, daß die Summe der neutralisierten MPs nicht die maximale Spruchstärke des Magiers überschreiten darf. Wenn zwei Magier sich abwechseln gilt trotzdem die Gesamtsumme. (Per Ritual einen Overcast vorzubereiten ist erlaubt.)

Der Bannkreis (30) / Starker Bannkreis (50) hält Wesen dieser Art zwar auf, kann aber wenn nicht gesichert wie ein nicht permanenter Zauber neutralisiert werden. Physisches Zerstören des Kreises ist zum Glück jedoch nutzlos.

Magie neutralisieren setzt voraus, daß man in etwa weiß was und wo man etwas neutralisieren will (Magie spüren, Aura sehen, o.ä.). Theoretisch kann man auch auf eine Gruppe von Zaubern zielen. Das Zerstören von Artefakten ist ausdrücklich erlaubt, muß jedoch mit kurzer Reichweite (Berührung oder mit „Reichweite verlängern“) gezaubert werden. Der Edelstein, darf auch ein Rohedelstein, nicht aber ein Halbedelstein sein. Dieser wird bei dem Zauber dann auch vernichtet. Um Rituale zu neutralisieren ist 1MP pro 1-RTP nötig. Vorsicht. Magie-Neutralisieren gegen einen mit NO-Limit gezauberten Gegenzauber bedeutet, daß Der Neutralisierende Magier seinen gesamten Magie-Pool einsetzt, und meist eine Mischung aus einem Overcast und einem Overdrain hat. K.O. !?!

Magie vernichten ist die billige Variante sehr mächtige Gegenstände zu zerstören. Sollte jedoch eine Magiesicherung vorhanden sein, so wird sie als ertes zerstört. D.h. es könnten gegebenenfalls trotzdem zwei Zauber nötig sein.

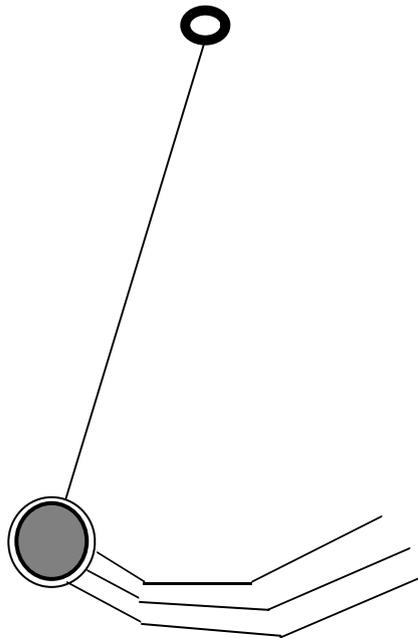
Bei den Zaubern „Zone....“ Wird von Konzentration gesprochen. dies zählt als aufrechterhalten eines Zaubers und somit als fort dauernder Zaubervorgang. (ein Gegenzauber greift also) Treffer, welche Wunden hervorrufen brechen den Zauber ab. Bei Rüstungstreffern sei jedoch ausdrücklich erlaubt die Konzentration (mit Mühe) zu halten.

Beherrschungsmagie:

- 5 Punkte Lächeln[10m, komponentenlos]
Wer zurrücklächelt findet den Zauberer sympatisch.Für 1 Tag.1 Ziel.
- 10 Punkte Angst[5m, komponentenlos]
Wenn auf das Ziel gedeutet wird, so greift es für 2 min nicht an
- 10 Punkte Waffenstillstand[Berührung, komponentenlos]
Das Ziel darf nur dann den Zauberer angreifen, wenn dieser eine Waffe zieht, oder selbst angreift. Bis zur nächsten Dämmerung. Berührungsauber.
- 15 Punkte Dummheit[Berührung,komponentenlos]
Das Opfer ist für eine Stunde dumm,dähmlich und geistig langsam. Zaubern nicht möglich.
- 15 Punkte Tierkontrolle[Sicht & Hörweite, komponentenlos]
Für eine Stunde gehorcht ein gewöhnliches Tier den Befehlen des Zauberers.
- 20 Punkte Freundschaft[100m, Geschenk]
Das Ziel hält den Zaubernden für einen guten Freund. Bis zur nächsten Dämmerung. Das Opfer muß bei der Übergabe bezaubert werden.
- 20 Punkte Frage[2m, komponentenlos]
Eine mit ja, nein, oder ich weiß nicht zu beantwortende Frage muß wahrheitsgemäß beantwortet werden.
- 30 Punkte Orgasmus [Berührung-nackte Haut, Komponentenlos]
Das Opfer erlebt einen wilden feuchten Orgasmus, der ca 3 bis 5 Min andauert.
- 25 Punkte Befehl[Sicht & Hörweite,Rune]
Ein Opfer muß einen mit 5 Worten auszudrückenden Befehl gehorchen, der ihm selbst und guten Freunden nicht wirklich schadet.
„Ich befehle dir...& 5 Worte“ Maximal bis zur Dämmerung.
- 30 Punkte Liebeszauber[10m, Ein Geschenk für & eines von dem Opfer]
Das Opfer verliebt sich in ein bestimmtes Ziel. Diese Zauber wird durch echte Liebe gebrochen. 7 Tage.
- 30 Punkte Kontrolle über niedere XXXX [10m, z.B. Blut o.ä.]
Erlaubt es einen nieder en Dämonen bis zur Dämmerung zu kontrollieren.
- 35 Punkte Angstwolke[variabel, Reis{Streukomponente}]
Wie Angst, aber alle die von Reis getroffen werden erleiden den Effekt.
- 40 Punkte Befragung[2m, Symbol]
Wie Frage, aber es können 10 min lang Fragen gestellt werden.
- 50 Punkte Massenbefehl[Sicht & Hörweite, Rune]
Wie Befehl, aber bis zu 5 Opfer gleichzeitig „Ich befehle euch & 5 Worte“
- 60 Punkte Geistiger Sklave[Berührung, Rune auf Stirn des Opfers & Symbol]
Ein Opfer hat jedem verbalen direkten Befehl der vom Zauberer an es gerichtet wird, zu gehorchen.
- 70 Punkte Seelenschutz[Berührung, aufgemahlte Rune]
Das Ziel beherrscht sich bis Dämmerung so gut selbst, daß keine Beherrschungsmagie das überwinden kann.

Z2 b

- 80 Punkte Gedankenpein[15m R, Alarmsirene/Handalarm]
Alle lebenden Wesen in 15m Umkreis krümmen sich mit irrsinnigen Kopfschmerzen Zusammen. Solange wie Zauberer sich nicht bewegt und sich konzentriert.
Aus dem Bereich herausschleppen ist möglich.
- 90 Punkte starker Liebeszauber[10m, Ein Geschenk für & eines von dem Opfer]
Das Opfer verliebt sich in ein bestimmtes Ziel. Diese Zauber wird durch echte Liebe gebrochen. 7 Jahre.
- 100 Punkte Weiter Befehl [10 km, Rolle Papier mit dem Befehl]
Wie Befehl, aber das Opfer darf bis zu 10 Km weit weg sein.
- 100 Punkte XXXX kontrollieren[10m, Fokus-wiederverwendbar]
Mittlere Dämonen werden kontrolliert wie bei niedere Dämonen kontrollieren.
Für höhere braucht man mehr MPs, die noch extra aufgewendet werden müssen
- 100 Punkte Wort der Angst[25m, ein Licht]
Alle in 25m Umkreis können für 15 min nur dann angreifen, wenn sie zuerst angegriffen wurden.
- 250 Punkte Wort des Schlafes [25m R, Symbol-wiederverwendbar]
Alle in 25m Umkreis fallen in Schlaf. Dieser Schlaf wird unterbrochen, sobald der Magier aufhört sich zu konzentrieren. Es ist nicht möglich einen schlafenden zu meucheln, oder einen Todesstoß zu setzen.



Z2c

BEHERRSCHUNGS-MAGIE.:

Diese Form der Magie beinhaltet eine Große Macht, aber auch eine Vielzahl an Gefahren. Zauber, welche eine Person benötigen, die Macht ausübt, wie z.B. Befehl, Lächeln... können zwar in Zerstörfokies gelegt werden, sind aber vollkommen wirkungslos. In diesen Fällen muß halt auf Zauberrollen, oder da Mental aktiviert auf Schmuckstücke zurrückgegriffen werden. Zauber, die nur auf das Ziel wirken haben diese Probleme nicht. Vor jedem dieser Zauber schützt jedoch die Fähigkeit „Schutz vor Bezauberung“.

Lächeln, Freundschaft, Liebeszauber und starker Liebeszauber rufen Gefühle hervor, wenn das Opfer solche empfinden kann. Sie werden ihre Fixperson nun so behandeln, als sei diese auf normale Art zu soetwas geworden. Das bedeutet aber auch, das sie ihnen verschweigen, was sie einem „Freund.....“ in jenem Falle auch verschwiegen hätten. Ein hinterlistige und paranoide Ratte wird nicht plötzlich zum naiven Menschenfreund. Der Zauber Lächeln ist sogar so schwach, daß er niemanden an einem geplanten Mord hindern würde. Vielleicht ging es wenigstens schnell und schmerzlos.

Befehl, Massenbefehl, Frage, Befragung und XXXX-Kontrollieren u.ä. geben zwar die Möglichkeit jemanden zu einer Handlung zu zwingen, hindern ihn aber nicht daran in der Zwischenzeit geg den Zauberer umzubringen.!!!! Er ist zwar ein wenig schlafwandlerisch, aber das muß ihn ja nicht einmal an etwas hindern. Einer der ersten Befehle sollte also sein,: „ Greife mich nicht an“ Die Befehle enden, wenn das Opfer meint sie ausgeführt zuhaben. (geg auch Büchstabengetreu)

Angst und Varianten lassen das Opfer nicht angreifen, aber Verteidigen darf es sich schon, genauso wie fliehen, Alarm schlagen oder den Zauber neutralisieren. (erfahrene Magier erkennen nähmlich, ob die Angst echt oder magisch ist.)

Orgasmuß ist ein Kampfunfähigkeits simulierender Zauber, mit ein paar heiklen Nebenwirkungen. Sollte nähmlich das Opfer aus welchen Gründen auch immer nicht von diesem Zauber beeinflusst werden, so bekommt der Zaubernde ihn in einer abgeschwächten Version (1 min) selbst ab.

Geistiger Sklave bedeutet, daß jemand zu keiner eigenen Initiative Fähig ist. Er tut nur, was man ihm befiehlt. So ein Opfer kann nicht mit noch einer Beherrschung bezaubert werden, die weniger stark ist. Eine stärkere Übernimmt dann die Kontrolle. Bei etwatigen gleichgroßen Beherrschungen könnte es jedoch zu einer Art Kampf um die Macht kommen. Dann ist wieder phantasie gefragt.

Beschwörungsmagie:

Beim Zaubern muß entschieden werden, aus welchem Bereich das Wesen stammt.

(Untote,Dämonen,Elementarwesen,Geisterwesen)

- 10 Punkte Kurier beschwören[2m, komponentenlos]
Ein kleiner geflügeltes xxxx erscheint um eine Nachricht zu einem Ort oder zu einer Person zu Bringen. mit ca. 50 Km/h bis zu 500 Km weit.

- 15 Punkte Scout[2m, komponentenlos]
Ein schleichendes xxxx erscheint, um eine bestimmte Gegend zu durchsuchen und Bericht zu erstatten.

- 20 Punkte Aufpasser[2m, Glöckchen-wiederverwendbar]
Ein kleiner xxxx erscheint, um Alarm zu schlagen sobald jemand etwas tut, Was der Beschwörer als Auslösende Handlung festgelegt hat.
(z.B. Wenn jemand der jetzt nicht in diesem Raum ist, die Tür öffnet, so schlage Alarm. Je nach Art des xxxx mag er dies zum Vor oder Nachteil auslegen)
(bleibt max 24h)

- 20 Punkte xxxx Rüstung[2m, Tuch]
Ein xxxx erscheint und legt sich um den Zauberer, um vor Wesen seiner eigenen Art zu schützen. Immun gegen xxxx-Waffen. Diese Rüstung hat zusätzlich 2 Rs Punkte pro Zone. Bis zur nächsten Dämmerung.

- 25 Punkte Heiler beschwören[Kreis, komponentenlos]
ein kleines xxxx erscheint, und verschmilzt in Herzgegend mit dem Ziel. Danach regeneriert das Ziel in jeder Zone 1 Wunde pro Stunde, kann aber nicht kämpfen. Gifte bis Gs 5x Stunde werden mit neutralisiert.
(Bis zu maximal 48 Stunden, oder bis Ziel sich dagegen wehrt)

- 30 Punkte Seele beschwören [Name der Person, oder dessen toter Körper]
Dieser Zauber wird zum Wiederbeleben notwendig, wenn die Seele fort ist, oder um (während Ritual) die Seele auch zu befragen.

- 30 Punkte xxxx Waffe[2m, komponentenlos]
Ein xxxx erscheint und wird bis zur Dämmerung zu einer magischen Waffe (Eine nicht vorhandene Waffe wird konvertiert)

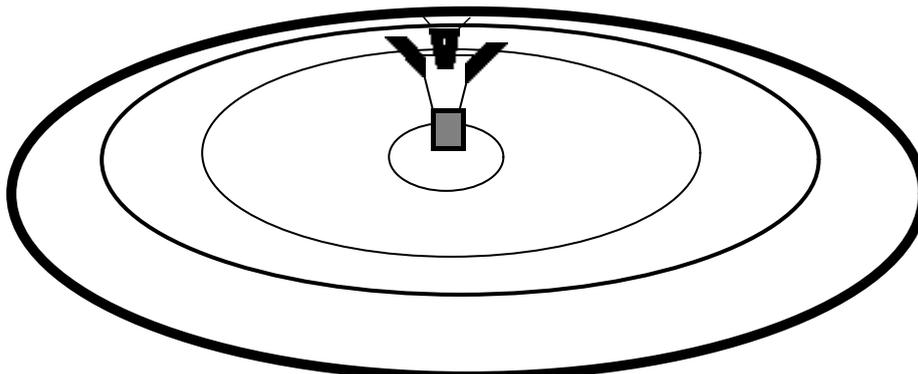
- 30 Punkte Traumwächterr[2m, Edelstein-Verbrauchskomponente]
Ein kleiner xxxx erscheint, der den Schlaf bewacht. Sollte jemand den Bewachten versuchen einen Traum zu schicken, so wird der Traumwächter sich diesen Traum ansehen, und am nächsten Morgen darüber berichten.
(Bleibt max 24h)

- 35 Punkte Träger beschwören[Kreis, etwas entsprechende Nahrung]
Beschwöret ein starkes xxxx das zwar viel tragen, aber nicht kämpfen kann. Es verschwindet bei Dämmerung wieder.

- 40 Punkte Wächter beschwören[Kreis, ein Opfer im werte von ca 1 Gold]
Beschwört ein xxxx ohne Waffen & Rüstung, aber mit Klauen dessen Aufgabe es ist etwas bestimmtes zu beschützen.(Nur wenn jemand dazu abgestellt wird.)
Die xxxx vergeht, wenn er zerstört wird, oder bei Dämmerung.

Z3 b

- 40 Punkte starke xxx Rüstung[2m, Tuch, Geschenk]
Ein xxx erscheint und legt sich um den Zauberer, um vor Wesen seiner eigenen Art zu schützen. Immun gegen xxx-Waffen. Diese Rüstung hat zusätzlich 3 Rs Punkte pro Zone. Bis zur nächsten Dämmerung.
- 45 Punkte Kämpfer beschwören[Kreis, komponentenlos]
Ein kampfwilliger niederer xxx erscheint, leider muß er noch kontrolliert werden, oder ein Pakt geschlossen werden. Auch er ist Waffenlos & Rüstungslos. verfügt aber meist über Krallen. Bis Tod / Dämmerung
- 50 Punkte Seele Fangen[Gefängnis-Amulett (1 je Seele)]
Hiermit kann die Seele eines Gestorbenen gefangen werden, wenn er nicht immun gegen Beherrschungen ist. Die Seele verbleibt bis Dämmerung im Amulett.
- 70 Punkte Krieger beschwören [Kreis, ein Opfer im Wert von ca 1 Silber]
Ein kampfwilliger niederer xxx erscheint, leider muß auch er noch kontrolliert werden, oder ein Pakt geschlossen werden. Er verfügt über Waffen und Rüstung (je nach dem) Bis Tod / Dämmerung
- 80 Punkte sehr starke xxx Rüstung[2m, Tuch, Geschenk]
Ein xxx erscheint und legt sich um den Zauberer, um vor Wesen seiner eigenen Art zu schützen. Immun gegen xxx-Waffen und xxx Zauber. Diese Rüstung hat zusätzlich 4 Rs Punkte pro Zone. Bis zur nächsten Dämmerung.
- 90 Punkte Seele Fangen 2 [Gefängnis-Amulett (1 je Seele)]
Hiermit kann die Seele eines Gestorbenen gefangen werden, wenn er nicht immun gegen Beherrschungen ist. Die Seele verbleibt im Amulett. (bis befreit)
- 100 Punkte Beschwörung des(beliebiger Name)[Kreis, ein angemessenes Opfer]
Bei dieser Beschwörung müssen mindestens ein Zehntel so viele MPs aufgewendet werden, wie das spezielle Wesen an Char.Punkten hat.
- 120 Punkte Seelen-Gefängnis[Gefängnis-Amulett (1 je Seele)]
Hiermit kann die Seele eines Gestorbenen gefangen werden. Die Seele verbleibt für immer, oder bis befreit im Amulett.
- 150 Punkte Meisterhafte Beschwörung[Selbstverzauberung,Symbol]
darf mit den obrigen Zaubern bis zu 100 Wesen gleichzeitig beschwören. Dieser Zauber wirkt permanent. Magie-kosten werden halbiert und dann mit der Anzahl Multipliziert. Die Reichweite wird um +200m erweitert, Die Komponenten entfallen.



Z3c

BESCHWÖRUNGS-MAGIE.:

Natürlich werden die meisten Beschwörer nur Wesen einer Art beschwören.

Wenn sie wollten könnten sie diese Zauber aber auch auf andere Arten anwenden.

Dazu ist nur eine geringfügige Änderung in der Zauberformel sowie der Komponentenauswahl nötig. (Wasserelemente sollten vielleicht nicht in Lagerfeuern beschworen werden, während der Beschwörer etwas von Höllenfeuern brummelt.)

Desweiteren kann keine Beschwörung schneller als (5 min/ Anfänger-Z; 15 min / Meister-Z ; 30 min / Großmeister-Z) gewirkt werden.

Das Worte-Minimum existiert, sollte jedoch um den Faktor 2 überschritten werden.

Beschwörungen in Klartext und frei Improvisiert seien erlaubt, genauso wie das verwenden von Gesängen oder Gedichten. (Zeichensprache ist auch O.K.)

Das XXXX ist nur ein Platzhalter für Elementarwesen, Geist, Dämon,.....

Das Einbinden einer Beschwörung in einen Fokus ist heikel.

Bei Zauberrollen noch Problemlos, man braucht einen Kreis (o.ä.) und nur etwa 1/4 der Zeit, wie wenn man ihn richtig gezaubert hätte, sind da Knickfokies und Schmuckstücke etwas anderes. Denn in den diese legt man nichts weiter als eine Art Ruf, die das zuvor beschworene Wesen, hören kann und dem es folgen kann, aber nicht muß.

D.h. Erst muß eine Beschwörung erfolgen, dann eine Art Absprache (Befehl / Verhandlung) und dann erst wird der Fokus erstellt. Sollte das Wesen welches beschworen wurde nicht von allein in der Lage sein, zum Späteren Zeitpunkt aufzutauchen, so sollte man es irgendwie in diese Lage versetzen. (Dämonen sind ja auch nicht allmächtig)

Heiler beschwören.... ist da Beispiel für einen Dämonenheiler.

Es gibt kein Verbot, was Wesen aus einer anderen Ebene verbietet auch Menschen zu beschwören.

Bei einfachen Beschwörungen erscheinen sehr schwache Wesen, die meist den Befehlen folgen, weil sie es gewohnt sind zu dienen, und somit es unnötig machen, extra kontrollzauber zu wirken. Bei mächtigeren Wesen kommen auch welche, die eine persönliche Abneigung gegen das Gehorchen haben können.

Bei „Beschwörung des“ können gezielt Wesen oder Personen beschworen werden, deren wahren Seelennamen man kennt.

Meisterhafte Beschwörung ist eine art Selbstverzauberung, die wie Magische Macht nur einmal mit einer nicht festgelegten Formel Rituell gezaubert wird, und eine Quasi Magierfertigkeit ist. (es ist nicht möglich jemanden anderen als sich selbst, oder gar auf einen Thaumaturgischen Fokus zu zaubern.)

Bewegungsmagie:

- 5 Punkte Gegenstand wandern lassen[Sicht, komponentenlos]
Ein Gegenstand der nicht gehalten wird und nicht mehr als 5m entfernt ist rutscht mit 10 cm/sec auf den Zauberer zu. Er springt auch von Haken.

- 5 Punkte Pfeil ablenken[Sicht, komponentenlos]
Ein bestimmter Pfeil wird abgelenkt und trifft den Boden.

- 10 Punkte einfache Schlösser öffnen[Berührung,Schlüssel-Wiederverwendbar]
Ein Schloß bis 20 Punkte kann auf oder zu geschlossen werden.

- 10 Punkte Faustschlag[20m, Stein]
ein Ziel bekommt einen Faustschlag ab, der 0 Schaden verursacht. Es können auf Torso, Arm oder Bein gezielt werden.Treffer erfolgen automatisch.

- 15 Punkte Schweben [Berührung, komponentenlos]
Das Ziel schwebt für 1 Stunde 2 cm über dem Boden, was es sehr leise macht.

- 20 Punkte Schlösser öffnen 2 (nur mit EINFACHE SCHLÖSSER ÖFFNEN 10-MP)[s.o.]
Ein Schloß bis 50 Punkte kann auf oder zu geschlossen werden.

- 30 Punkte Schlösser öffnen 3 (Nur mit SCHLÖSSER ÖFFNEN 2 20-MP)[s.o.]
Ein Schloß bis 100 Punkte kann auf oder zu geschlossen werden.

- 40 Punkte Schlösser öffnen 4 (Nur mit SCHLÖSSER ÖFFNEN 3 30-MP)[s.o.]
Ein Schloß bis 200 Punkte kann auf oder zu geschlossen werden.

- 45 Punkte Hast[Berührung,Hasenpfote]
Für 1 min sind Verlangsamungen aufgehoben oder alle anderen müssen sich langsamer bewegen.

- 45 Punkte Meisterhaftes Klettern[Berührung,Spinne]
Das Ziel kann bis zur Dämmerung wie eine Spinne Klettern, auch an Wänden und Decken.

- 50 Punkte Fliegende Waffe.[2m, eine Waffe-wiederverwendbar]
Eine Waffe wird von einer magischen Hand (NSC) geführt, solange der Zauberer sich konzentriert.

- 70 Punkte Person schleudern.[Berührung, Handschuh]
Ein Ziel kann imaginär gegriffen werden und auf bis zu 20m in eine Richtung geschleudert werden.1 Punkt Schaden. Berührungszauber

- 100 Punkte Fliegen[2m, Feder]
Das Ziel kann bis Dämmerung Fliegen mit 10 Km/h(konzentration)
Keine stabile Fluglage.

- 150 Punkte Schnelles Fliegen[2m, Feder]
Wie Fliegen aber mit 50 Km/h.

- 180 Punkte Hast 2 [Berührung, Hasenpfote & Rune]
Für 10 min sind Verlangsamungen aufgehoben, oder alle anderen müssen sich langsamer bewegen.

Z4b

BEWEGUNGS-MAGIE.:

Diese Art der Magie beruht darauf, das etwas von außen Drückt, schiebt, oder zieht.

In den meisten Fällen, mit weniger Kraft, als der Zaubernde selbst.

Alle Zauber, bis auf „Pfeil ablenken“ , „Hast“ und „Fliegen/schnelles Fliegen“ dürfen nicht in Zerstörfo kies eingebettet werden, weil ansonsten bei der Herstellung des Fokies er schon auf ein Bestimmtes Schloß / Ziel abgestimmt werden müßte. Bei Pfeilablenken muß der Fokus ausgelöst werden, während der Pfeil fliegt. Bei „Hast“ und „Fliegen/schnelles Fliegen“ darf ein Zerstörfokus aber nur ein Trank sein.

Die „Schlösser öffnen...“ Zauber bewegen die Schloßmechanik so, als ob ein passender Schlüssel darin wäre. Die Zauber dauer sollte jedoch nicht unter 1 min fallen.

Hast ist ein sehr gefährlicher Zauber, beschleunigt aber nur den Körper.

Eine „schnell“ gezauberte magische Formel fumbelt meist, wenn man sie nicht hätte in der halben Zeit aufsagen können, denn man ist zu schnell für die normale Magie.“

Zusätzlich entfallen alle Schadensbonies durch „Ogerstärke“, „Gift-Zusatz TP“, „Flammenklingen“ oder „schwere Schläge“. Man ist zu schnell, als das diese Wirkungen einsetzen würden. Faustschläge machen Grundsätzlich keinen effektiven Schaden, und etwas zu Beschleunigen ist doppelt so schwer. (Massen-Verzögerung)

„Fliegende Waffe“ macht zwar alle Waffenspezifischen Zusatzeffekte, nicht aber Dinge die vom Träger herrühren. (keinen Zusatzschaden durch „Ogerstärke“) und mit einem

3 TP-Schlag kann die Waffe auch aus dem imaginären Griff geschlagen werden, was den Zauber beendet. (der Zauber „Lösen“ ist hier auch sehr hilfreich.)

Den nichtvorhandenen NSC anzugreifen ist jedoch wirkungslos.

Dimensionstore:

Einweg heißt, daß es entweder nur in die eine oder die andere Richtung durchläßt
Dimensionstore erlauben keine Sicht hindurch.

Normale Türen / Tore schon

- 25 Punkte Tür [Berührung, Markierung]
In einer Wand erscheint eine Tür für 10 sec.

- 30 Punkte Dimensions-Tür [Berührung, Markierung]
Es erscheint eine Tür zu einer anderen Ebene für 10 sec. Einweg.

- 40 Punkte Transportkreis [Radius +5m, Markierung]
Alles in einem magischen Kreis wird zu einem damit verbundenen anderen Kreis transportiert. (35+ 5 je 5m Radius) MPs.

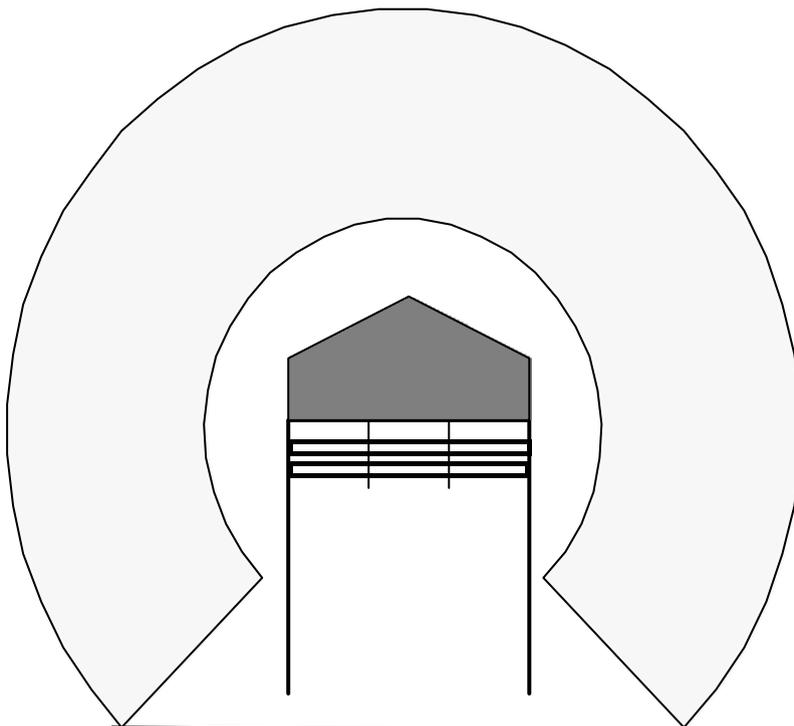
- 50 Punkte Zeitkontrolle [Selbst, Sanduhr]
Der Zaubernde erschafft eine Zeitkugel in der er sich für 10 Sekunden bewegen kann. Er darf kein Wesen sondern nur Gegenstände bewegen oder verletzen, und Zauber wirken erst am Ende der 10 Sek.

- 50 Punkte Tor[Berührung, Markierung]
in einer Wand erscheint ein Tor, welches dort für 1 Stunde verweilt.

- 60 Punkte Dimensions-Tor [Berührung, Markierung]
Es erscheint ein Tor zu einer anderen Ebene für 1 Stunde. Einweg.

- 100 Punkte Dimensionstransport kreis [Radius +5m, Markierung]
Alles in einem magischen Kreis wird zum selben Punkt auf einer anderen Ebene Transportiert. (80+20 je 5m Radius) MPs.

- 250 Punkte Dimensionswanderer [Berührung, Runen auf jeder Körperzone-1 kg Silber]
Das Ziel kann wo immer es gerade ist von einer Ebene zur anderen wechseln. Dieser Zauber wirkt permanent. Das Wechseln darf 1 mal pro Stunde geschehen.



Z5b

DIMENSIONSTORE.:

Diese Art der Magie beinhaltet eine längere Vorbereitung, während die eigentliche Zauberzeit recht kurz ist. Eine „Markierung“ ist eine Zeichnung oder eine Bauform, welche mit Runenerweitert wird, so daß sie eine dünne unsichtbare magische Fläche ergibt.

Das bedeutet, daß bis auf bei der Zeitkontrolle durchaus 5 bis 30 min Vorbereitungszeit nötig sein können. Diese Vorbereitungen dürfen aber auch von anderen voreingenommen werden, oder man darf Örtliche gegebenheiten nutzen.

Der Dimensionswanderer sollte sich die Runen besser (In-Time) eintätowieren lassen, den wenn die Runen gänzlich verschwinden, endet der Zauber weil er nicht mehr an seinen Träger gebunden ist. (Das Kg Silber wird beim Zaubern verbraucht.)

Die Zeitkontrolle erschafft innerhalb von 1/10 Sek eine Blase von Zeit, in der sich ein Wesen bewegen kann. Diese Blase hat eine Länge von ca 10 Sec. (Beginn erst, wenn alle den Befehl „Time Freeze“ befolgen.) Aktionen, die durch Ignoranz der SCs/NSCs nach dem Befehl „Time-Freeze“ erfolgen sind nichtig. Dem Akteur sei erlaubt, Zauber vorzubereiten, Gegenstände zu bewegen, welche nicht oder nur lose Festgehalten werden, Selbstmord zu begehen, oder brennbares mit einem schon existierenden Feuer zu entzünden. Es brennt jedoch erst nach Ablauf des Zaubers.

Es ist ihm nicht möglich jemanden zu bewegen, oder zu verletzen, oder einen Zauber zu beenden, solange die Zeitkontrolle aktiv ist. Auch Fokies sind wirkungslos.

Eine Zeitkontrolle in einem Zertörfokus wirkt nur auf die Person(Personen), welche beide Enden des zu Zerstörenden Fokus berühren.

Es ist ausdrücklich erlaubt Truhen, oder Türen zu öffnen, wobei jedoch auch Fallen mit in der Zeitkontrolle sind. (zumindest mechanische funktionieren ja noch)

Nicht möglich hingegen ist jedoch das Durchschreiten von Barrieren, Schutzkreisen, Dim. Toren/Türen, oder das Öffnen magischer Versiegelungen.

Elementarmagie:

- 5 Punkte Feuerfinger[Selbst, Feuerzeug]
Das Elementare Feuerzeug. Kostet keine Magie zum Zaubern.

- 5 Punkte Sanfte Brise[Sicht-Radius, komponentenlos]
Ein kleiner Windhauch von ca 22-25°C.

- 5 Punkte Steinekreation[Berührung, komponentenlos]
formt einen 2-15 cm durchmessenden Stein.

- 5 Punkte Wasser reinigen[Berührung, komponentenlos]
Reinigt ca 1l Wasser wobei es zu frischem elementarem Wasser wird.

- 5 Punkte Wasser erschaffen [Berührung, komponentenlos]
Erschafft aus dem Nichts ca 1/4l Wasser

- 10 Punkte Mauerrisse[2m, komponentenlos]
Läßt eine Mauer in einem Bereich von 1x1m brüchig werden.

- 15 Punkte Metall erhitzen[20m/Berührung, eine Flamme] (Konzentration)
Auf Entfernung nur die Waffe, Bei Berührung auch die Rüstung.
(Die Hitze ist Schmerzhaft, aber maximal 1 TP / 3 min)

- 20 Punkte Mauer erheben[5m, komponentenlos]
Aus dem Boden wächst eine 2m hohe und 2m Breite Wand von 25 cm dicke.
sie ist permanent und aus dem Material des Bodens. 60 TP

- 20 Punkte Eis-Mauer erheben [5m , komponentenlos]
Aus dem Boden wächst eine 2m hohe und 2m Breite Wand von 25 cm dicke.
sie ist permanent, schmilzt aber in Wärme wie Eis. 60 TP

- 25 Punkte Windstoß[15m, 3 Federn] (K)
Ein Windstoß schleudert jeden im Wirkungsbereich auf 15m von dem Zauberer weg.Der Wirkungsbereich ist <10° breit. Blickrichtung und ein ausgestreckter Arm müssen übereinstimmen.Nicht schwenkbar.

- 30 Punkte Wirbelwand[5m, komponentenlos] (K)
Eine Wand (3m x 3m x 1m) aus wirbelnder Luft und Eis wächst aus dem Boden. und jeder der sie passiert wird herumbewirbelt und eingefrohren.
(Desorientiert, frieren, durchnäßt, 1 min Kampfunfähig, kein Schaden)
Dauer : 1h pro 10 MPs d.h. mindestens 3 h

- 30 Punkte Flammenwand[5m, komponentenlos] (K)
Aus dem Boden wächst eine 2m hohe und bis 3m breite Flammenwand von 25cm Dicke. Durchspringen ergibt Verbrennungen von 1 TP/Zone
Dauer : 1h pro 10 MPs d.h. mindestens 3 h

- 30 Punkte Schutz vor Feuer[Berührung, Tuch]
für 10 min kann kein Feuer das Ziel verletzen

- 30 Punkte Schutz vor Eis & Wasser [Berührung, Tuch]
Für 10 min kann kein Wasser oder Eis das Ziel verletzen

- 30 Punkte Schutz vor Erde [Berührung, Tuch]
für 10 min kann kein Erdzauber das Ziel verletzen

Z6 b

- 30 Punkte Schutz vor Wind [Berührung, Tuch]
für 10 min kann kein Wind das Ziel verletzen oder bewegen
- 50 Punkte Schutz vor Feuer[Berührung, Tuch]
für 1 Stunde kann kein Feuer das Ziel verletzen
- 50 Punkte Schutz vor Eis & Wasser[Berührung, Tuch]
Für 1 Stunde kann kein Wasser oder Eis das Ziel verletzen
- 50 Punkte Schutz vor Erde[Berührung, Tuch]
für 1 Stunde kann kein Erdzauber das Ziel verletzen
- 50 Punkte Schutz vor Wind [Berührung, Tuch]
für 1 Stunde kann kein Wind das Ziel verletzen oder bewegen
- 50 Punkte Erdwall [5m, komponentenlos]
Wie Mauer erheben, aber mit einem Rundwall von 1m bis 5m Radius. 100 TP
- 50 Punkte Eiswall [5m, komponentenlos]
Wie Eismauer erheben, aber mit einem Rundwall von 1m bis 5m Radius. 100 TP
- 60 Punkte Flammenwall [5m, komponentenlos](K)
Wie Flammenwand, aber mit einem Rundumwall von 1m bis 5m Radius
Dauer 1h / 30 MPs , d.h. mindestens 2h.
- 60 Punkte Wirbel-Wall [5m, komponentenlos] (K)
Wie Wirbelwand, aber mit einem Rundwall von 1m bis 5 Radius
Dauer 1h / 30 MPs, d.h. mindestens 2h.
- 100 Punkte Orkanstoß [20m, 5 Federn] (K)
Erzeugt einen 45° Breiten Windstoß, der alle beweglichen Ziele bis auf 20m vom Zauberer Wegbläst.
- 100 Punkte Elementarwall [Radius + 5m, komponentenlos] (K)
Ein Wall aus Erde umgeben von einem Wall aus Feuer außen und einem Wirbelwall innen von 2m bis 20m Radius entsteht.
Dauer 1h / 100 MPs d.h. mindestens 1 Stunde.



Z6c

ELEMENTAR-MAGIE.:

Diese Magie Beruht darauf, eines (oder mehr) der 4 Standartelemente in seiner reinen Form zu rufen, und somit Effekte hervorzurufen.

Die Zauber welche Mauern erheben können nur an Orten gezaubert werden, an denen das entsprechende Element innerhalb von 5 km vorhanden ist. Für Eis ist jedoch nur normales Wasser nötig, da der Temperaturunterschied nur niederrangig wichtig ist.

Die Schutz vor spez.Element Zauber können durch einfaches Abreißen des Tuches neutralisiert werden.

Der Zauber Metallerhitzen ist wirkungslos gegen Holz oder Steinwaffen und als Zerstörfokus muß er den zu erhitzenden Gegenstand berühren. Danach müssen beide Teile des Fokus wieder aneinander gehalten werden, da ansonsten die Wirkung beendet ist. Das Verwenden von Schmuckstücken oder Tränken reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Sec.

Haushaltsmagie:

- 0 Punkte Aufmerksamkeit [Sicht, komponentenlos]
Fingerspiele & Fixieren erregen Aufmerksamkeit oder nicht.
- 5 Punkte Blumenduft [variabel, Parfümsprüher]
Erzeugt einen Duftnebel.
- 5 Punkte Dreckweg [2m, komponentenlos]
Dieser Zauber reinigt die Gesamte Kleidung eines Zieles, welches bis zu 1m vom Zaubernden entfernt sein darf. Dabei rieselt der Dreck zu Boden und das Ziel darf sich sauber fühlen.
- 5 Punkte Feuerlöschen [5m, komponentenlos]
Ein Feuer kann gelöscht werden.
- 5 Punkte Geisterbesen [Berührung, Besen-Wiederverwendbar]
Läßt einen Besen wie von Geisterhand fegen.
- 10 Punkte Geisterhand [5m, komponentenlos]
Erzeugt in bis zu 5m eine Geisterhand mit halber Stärke der echten und zwar gefühlsecht, leitet aber Wunden nicht weiter.
- 5 Punkte Kleidung trocknen [5m, komponentenlos]
Trocknet eine Person incl. Kleidung, Rüstung und Körper.
- 5 Punkte Regenschutz [Berührung, Regenschirm mit Lampe angeleuchtet]
Erzeugt einen Regenschutz
- 5 Punkte Rüstung reparieren (Berührung, Rüstungsmaterial)
Repariert Rüstung oder ander Materialiern. Maximal 5 Rüstungspunkte.
Kostet 5 MPs + 2 MP / Rs-Punkt
- 5 Punkte Tischlein deck dich [5m, komponentenlos]
Decke, Teller, Besteck, Becher und andere nötiges Kleinzeug schweben wie von Geisterhand an ihren Bestimmungsort.
- 5 Punkte Trompetenschall [selbst, Pressluftthorn/ Handalarm]
Der große Aufmerksamkeitszauber.
- 5 Punkte Verbände reinigen [Berührung, komponentenlos]
Reinigt Einen Verband antiseptisch. kostet keine MPs
- 5 Punkte Wasser erhitzen. [Berührung, komponentenlos]
Erhitzt ca 1l Wasser auf 90°.
- 5 Punkte Weicher Fall. [Berührung, komponentenlos]
Bis zur Sonnenwende erscheint sobald das Ziel bewusstlos wird, oder schwer verletzt zu Boden sinkt eine Decke und ein Kissen unter ihm, bevor es den Boden berührt. (Sollten bereitliegen, und im Timeout geholt werden). Diese Gegenstände verschwinden bei Sonnenwende (Sonnenauf oder Untergang)

Z7b

HAUSHALTSMAGIE.:

Nichts weiter als magischer Schnickschnack, damit Lehrling etwas lernen können.
Zumindest ist dies die landläufige Meinung. Sie sind halt einfach nur zu praktisch.

So praktisch wie sie auch sind, können sie jedoch nicht zu alleskönnenden Problemlösern werden. Sie haben halt die Grenze der Macht von 5 bis 10 MP Zaubern.

Feuerlöschen kann Fackeln, oder kleine Feuer löschen, aber keine Scheiterhaufen.

Rüstungreparieren braucht immer noch so 1 bis 2 min, und Wasser erhitzen für eine Badewanne ist eine Syssiphusarbeit.

Der Zauber Rüstung reparieren muß für Thaumaturgische Zwecke in Zauberrollen eingebettet werden.

Heilmagie:

- 5 Punkte Wundenreinigen [Berührung, komponentenlos]
Der Zaubernde streicht über die betroffenen Körperzonen und reinigt so jede dortige Verunreinigung der Wunde. Gifte im Blutkreislauf aber nicht, sondern nur den Teil der noch in der Wunde ist. Auch blutet die Wunde danach immer noch.
- 5 Punkte Zähne reparieren[Berührung, komponentenlos]
Der Zauber repariert Zähne
- 5 Punkte Blutung stoppen [Berührung, komponentenlos]
Das Ziel kann nicht verbluten. (1 Stunde)
- 5 Punkte leichte Wunde verschieben[Berührung, komponentenlos]
Kann eine (1TP) Wunde von einer Körperzone auf eine andere verschieben.
- 10 Punkte leichte Wunde übertragen [Berührung, komponentenlos]
Kann eine (1TP) Wunde auf eine andere freiwillige Person übertragen.
- 10 Punkte Wunden verschieben[Berührung Komponentenlos]
Kann Wunden einer Zone auf eine andere Verschieben.
- 15 Punkte Wunden übertragen[Berührung, komponentenlos]
Kann Wunden einer Zone auf eine andere Freiwillige Person übertragen.
- 15 Punkte Wunden-Übernehmen [Berührung, komponentenlos]
Erlaubt es dem Zaubernden die Wunden eines anderen zu übernehmen, und denjenigen damit zu Heilen. Er übernimmt dabei aber nur so viel von der Wunde, wie er selbst verträgt.
- 15 Punkte Leichte Wunden heilen [Berührung, Wasser]
Ist in der Lage eine Wunde zu heilen. 1h
- 20 Punkte Wunden heilen [Berührung, Wasser]
Ist in der Lage eine Körperzone zu heilen. 1h
- 20 Punkte Erholsamer Schlaf [Schlaftrunk-Gift zum einnehmen,]
Reinigt den Körper von Giften und Krankheiten bis Gs 200 in einem 8h tiefen, aber fiebrigen Schlaf.
- 25 Punkte Gift neutralisieren (und Krankheiten stoppen) [Berührung, komponentenlos]
Neutralisiert ein bestimmtes Gift im Körper des Zieles. Der Zauber kostet (15 + 10 je angefangenen 25 GS)MPs
- 30 Punkte Körperheilung [Berührung, Wasser]
Ist in der Lage Alle Wunden eines Körpers zu schließen. 1h
- 30 Punkte Gliedmaße verbinden [Berührung, Runentinte oder Erde-Wasser-Blut/Harz]
Ein Körperteil wird wieder verbunden ist aber auf 0 und eine normale Heilung dauert 2 Wochen.
- 50 Punkte Regeneration [Berührung, Runentinte oder Erde-Wasser-Blut/Harz]
Läßt Gliedmaßen wieder nachwachsen und macht eine Körperheilung. Nach einer Stunde kann das Ziel sich wieder bewegen und am nächsten Tag sind die Wunden komplett geheilt.

Z8b

Heilmagie:

- 50 Punkte Unnatürliche Alterung heilen. [Reines Wasser, Stein, Wind und Feuer]
Die unnatürliche Alterung wird wieder rückgängig gemacht.
- 50 Punkte Wahnsinn heilen [Beherrschung, Hypnosefokus]
Eine bestimmte Erinnerung, welche Wahnsin auslöste, kann vergessen werden, so daß eine Heilung eintritt. Funktioniert nur, wenn der Heiler ungefähr weiß, worum es sich dabei handelt, und das Opfer nicht immun gegen Bez. ist.
Die Heilung ist nach 24h nicht mehr reversibel, da die magie dann verblaßt.
- 75 Punkte Aura der Heilung [Heil-Stein- Fokus] bis Dämmerung
In einem Raum oder Zelt, 3m Radius, heilt jeder, der ruhig liegt 1 TPje Zone/ h sowie jedes Gift wird um 10Gs /h vermindert. (Nur Gifte im Körper).
- 100 Punkte Wiederbelebung [Berührung, 1/2 L Blut oder 1 L guten Wein/Meet o.ä.]
(Nur für Priester oder Schamanen) Das Opfer ist danach 1h schwach.
Verbindet Seele und Körper, und belebt das Ziel wieder. Die Seele muß immer noch gerufen werden.
- 100 Punkte Wiederbelebung(Arkan) [Berührung, Fokus] „Lebensfunke“
Dem Opfer wird ein kleiner Lebensfunke eingezaubert. Die körperliche Heilung und das rufen der Seele sind immer noch etwas anderes.
Wenn Niemand hilft, so ist das Opfer 1 Monat (Realzeit) Scheintot.
Bei Personen, die selbts 1h Scheintot sein (negative Auswirkung) in Kauf nehmen
Ändert sich die Zeit auf 12h / (Personen + Regi-Stufe des Opfers)
- 105 Punkte Aura der Heilung groß [Heil-Stein- Fokus] bis Dämmerung
In einem Raum oder Zelt, 10m Radius, heilt jeder, der ruhig liegt 1 TPje Zone/ h sowie jedes Gift wird um 25Gs /h vermindert. (Nur Gifte im Körper).
- 105 Punkte Untotes Wiederbeleben. [Seelenname & Körper oder Ritual]
Ein Untoter, kann durch eine Heilung wieder zu dem lebenden Wesen werden, das er war, kurz vor seinem Tode. (Alter wird nicht geheilt.)
- 150 Punkte Körper erschaffen. [eine Statue in Lebensgröße]
Ein Kunstwerk kann in Fleisch und Blut gewandelt werden. Wenn es innerhalb kurzer Zeit beseelt und wiederbelebt wird, so hat das Ziel jetzt einen neuen Körper, der aber vom Alten abweicht. Er behält aber immer etwas vom Grundstoff der Statue im Aussehen zurrück, und gilt von nun als magisches Wesen.
- 200 Punkte Wiederkehr [Berührung, 1/2 L Blut]
Erschafft einen Körper aus den Überresten des alten nach dessen alten Muster.
Der Körper ist vollständig, muß aber noch wiederbelebt werden.
- 300 Punkte Lebensessenz [Berührung, 1/2 L Blut]
Regeneriert einen Körper aus Staub, ruft die Seele und belebt wieder.
funktioniert nur, wenn das Ziel wiederbelebt werden könnte.

Z8c

HEIL-MAGIE.:

Es gibt mehrere Arten zu heilen. Jede hat vor und Nachteile.

a) Stärkung der Regenerationskräfte des Körpers durch geben von Magie. (Nekromantie)
Solch eine Heilung beschleunigt die Eigenheilung eines Körpers. Wundenheilungen benötigen normalerweise 1h und die Wunde muß zuvor gereinigt werden.

Es ist erlaubt magische Heiltränke mit dieser Form der Magie herzustellen.

Leider ist das wirken von Großmeisterzaubern hiermit nicht möglich.

b) Stärkung der Regenerationskräfte des Körpers durch geben der eigenen Lebenskraft.

Solch eine Heilung beschleunigt die Eigenheilung eines Körpers. Wundenheilungen benötigen 1h, Regenerationszeiten werden halbiert, und es muß eine reinigende Komponente verwendet werden. Dies schwächt den Heiler jedoch mehr.

TPs am Torso sind das Maximum. Leichte Wunde heilen (0); Wundenheilen (0);

Körperheilung (1); Gliedmaße verbinden (1); Regeneration (2); Wiederbelebung (3)

Wiederkehr (4); Lebensessence(5).

Dies sind keine Verwundungen, sondern nur fehlende Lebenskraft, die mit 1TP/ h regeneriert. (Körpereigene Regeneration kann dies Beschleunigen)

Diese Heilform darf in Thaumaturgische-Tränke gebunden werden.

c) Wundbehandlung durch Verschmelzung und Verschweißung.

Die Blutung ist sofort gestoppt, die Wunde gereinigt (schmerzhaft) und nach 5 min ist die Wunde verschlossen. Nach 1/4 h kann sich der zu Heilende wieder bewegen und

nach einer 1/2h lassen die Schmerzen nach. Sollte der zu heilende 1 TP vor Tod sein, und eine Torsowunde behandelt werden, so ist er an den Schmerzen gestorben.

In dieser Form können weder Regeneration, noch Wiederbelebung, noch Wiederkehr, noch Lebensessence gezaubert werden. Thaumaturgische Tränke oder Salben müssen auf die Wunden aufgetragen werden. (Trinken kann man nur „Körperheilen“-Tränke).

d) Durch kontrollierte Mutation. Es ist immer notwendig, daß beim Zauber die Vorstellung, wie es danach aussehen soll mit dabei ist. Deswegen ist es nicht möglich diese Heilmagie in Fokies einzubetten. Giftneutralisieren, Lebensessence und Wiederbelebung sind mit dieser Art der Magie nicht zu erreichen.

Blutung wird sofort gestoppt, Wunden sind innerhalb 1/2 min geschlossen.

es bleiben Jedoch Schmerzen die innerhalb von 2h langsam nachlassen, da sich die Nerfen erst einmal an die neue Form gewöhnen müssen. Diese form der Heilung kann auch zum Töten mißbraucht werden und ist deswegen sehr unbeliebt.

e) Zeit und Schicksal. Beenden des Verwundet sein durch Nichtexistenz.

Die Zeit über der Wunde wird zurrückgedreht. Heilzeit ca 1/4 h. Diese Art der Heilmagie kann nicht in Fokies eingebettet werden. Jeder geheilte TP kostet den Heiler 1 Tag seines Lebens.

Er kann nur von „sterblichen“ nicht also von Elfen o.ä. gezaubert werden.

f) Heilung durch die Lebenskraft der Natur.

Stellt dem Körper die Regenerationskraft der Umgebung zur Seite. Blutungen stoppen nach 5 min und heilungen in normalen Gebieten dauern ca 1h. In ödländern oder gar Höllen können sich diese Zeiten bis zu ver-24-fachen. in Hainen oder an Geweiten Orten der Natur, kann sich diese Zeit auch bis zu 1 /24tel verringern.

Diese Form der Magie kann nur in Artefakt oder Zauberrollen eingebettet werden.

Wundenreinigen ist ein magischer Ersatz für eine alkohohlische oder alchemistische Tinktur.

Blutung stoppen gibt einem die Zeit einen Verletzten zu retten, wenn man eigentlich keine Zeit hat, wie zum Beispiel bei einem erfolgreichen Meuchelangriff. Wenn der Verletzte bewegt wird, Blutet er für die Zeit der Bewegung weiter. Auch sind alle Schmerzen und Behinderungen durch die Verletzung immer noch akut.

Wunden Verschieben/übertragen/übernehmen können nur in Zauberrollen und Schmuckstücke, eingebettet werden, nicht in Zerstörfokies.

Gift neutralisieren beendet das Wirken von Gift und Krankheit, nicht aber heilt es bisher angerichteten Schaden.

Z8d

HEIL-MAGIE.:

Die Auren der Heilung sind stationär und halten bis zur nächsten Dämmerung. Wenn der Stein zerstört wird, endet der Zauber auch. Das Gefühl im in einer Heilaura zu stehen, bemerkt jeder, der nicht immun gegen Magie ist. Den Heilstein zu Transportieren beendet den Zauber nicht, aber unterbricht die Wirkung. Ein Transport in einem Karren, begrenzt die Wirkung auf die Ladefläche des Karren.

Bei Wiederbelebung (Arkan) ist zu bedenken, daß nur Großmeister geg die negative Auswirkung der einen h Scheintod entgehen können. Sie zu ritualisieren sollte einfacher und nicht so gefährlich sein, da eine ritualisierte Wiederbelebung genau auf das Opfer abgestimmt ist. Ein Wiederbelebung kann ineine Zauberrolle hineingezaubert werden, oder auch in ein mag Artefakt, nicht aber in Zerstörfokies oder Schmuckstücke.

Bei Untote Wiederbeleben geschieht dies inkl der Umwandlung des Körpers. Vor den Erinnerungen rettet dieser Zauber aber nicht.

Wahnsinn heilen ist am Anfang eine Unterdrückung der Erinnerung, aber nach 24h ist diese Erinnerung soweit vergessen, daß es der Magie dazu nicht mehr bedarf, und nur eine tiefe Such in den vergessenen Erinnerungen kann sie zurrückhohlen.

Illusionen:

Magisch begabte Personen welche die Illusion erkennen können durch Lichtbrechende Illusionen hindurchschauen. Lichtillusionen werden durch Wasser zerstört.

- 5 Punkte Leuchtaugen. [Berührung, techn. Leuchtaugen]
Erschafft leuchtende Augen, die an ein Ziel gebunden werden können oder stationär sein können. Die Wirkung hält ca 1/2 Stunde an.

- 10 Punkte Gesichtsmaske. [Berührung, Schminke/Creme/Maske o.ä.]
Das Gesicht des Zieles wird mit der Illusion überdeckt. Diese Lichtbrechung hält bis zur nächsten Dämmerung, oder bis das Gesicht gewaschen wird.

- 15 Punkte Aura verschleiern [Berührung, komponentenlos]
Eine andere Aura wird mit einer anderen vermischt. Dadurch kann man nichts definitives daraus lesen. Freiwilliges Ziel und bis Dämmerung.

- 15 Punkte Verbergen. [2m, komponentenlos]
Legt eine Lichtillusion über ein stationäres Objekt.
maximal 1x1x1m. Berührung. Der Zauber bricht, sobald das Objekt entfernt wird.

- 20 Punkte Falschmünze [2m, komponentenlos]
auf eine Münze wird eine Lichtillusion gezaubert, diese hält bis zur Dämmerung an.

- 25 Punkte Körpermaske. [Berührung, Creme/Schminke/Masken usw]
Das Gesamte Bild einer Person wird von einem anderen überlagert
Auch Kleidung usw .Bleibt bis zur Dämmerung, oder die Teile die mit Wasser bespritzt werden erscheinen wieder normal.

- 30 Punkte Kurze Unsichtbarkeit [Berührung, Silberstaub-Verbrauchskomponente]
Das Ziel wird für 10 min unsichtbar, aber nicht unhörbar. Diese Unsichtbarkeit vergeht, wenn Wasser, Eisen oder Stahl sie berührt, oder bei einem Angriff.

- 30 Punkte Illusionswand [Berührung, Markierung]
Eine Wand (Lichtbrechung) von bis zu 3x3m erscheint.

- 40 Punkte Stationäre Illusion [Berührung, komponentenlos]
Erschafft eine stationäre Illusion von maximal 10x10x5 m große.
Diese Illusion bleibt bis Dämmerung bestehen.

- 45 Punkte Illusionskrieger. [5m, ein Fokus-wiederverwendbar]
Ein Krieger erscheint, der nur mit magischen Waffen oder Wasser zu zerstören ist. (Lichtillusion). Der Schaden ist nur eingebildet, und keine Rüstung schützt davor. Die Wunden verschwinden mit dem Krieger oder nach 10 min. Die Wunden dürfen 'nicht' ignoriert werden. Der Krieger besteht nur solange der Illusionist sich konzentriert.

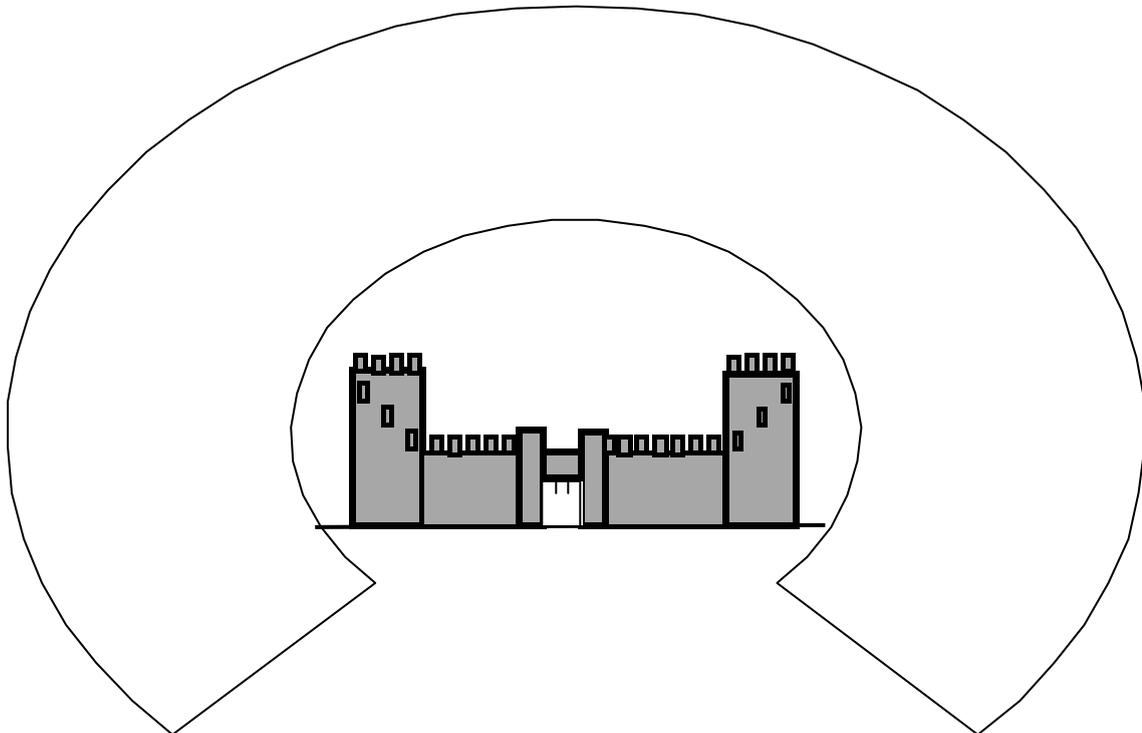
- 50 Punkte Gruppenillusion [5m, komponentenlos]
Bis zu 10 Ziele werden mit Körpermaske bezaubert.

- 60 Punkte Unsichtbarkeit (Nur mit kurze Unsichtbarkeit 30 MPs)[Berührung, Diamant-Verbrauchskomponente] Diese Unsichtbarkeit hält an, bis sie vom Ziel willentlich gelöst wird, 1 Stunde vergangen ist, oder die Person naß wird. Sie wird nicht durch Treffer aufgelöst.

- 60 Punkte Falsche Erinnerung. [Berührung, komponentenlos]
Einem freiwilligen Opfer können falsche Erinnerungen eingepflanzt werden.

Z9 b

- 70 Punkte Aura ändern [Berührung, komponentenlos]
Eine falsche Aura wird über die des freiwilligen Zieles gelegt .bis Dämmerung.
- 100 Punkte Illusions-Heer. [5m, komponentenlos]
10 Illusions-Krieger erscheinen. Der Illusionist muß sich nicht auf sie konzentrieren.
- 150 Punkte Reale Illusion. [Berührung, komponentenlos]
Macht eine Illusion für 3 Stunden zu einem stofflichen Gegenstand, der nicht durch Wasser zerstörbar ist, aber wie ein stofflicher Gegenstand beschädigt werden kann. Illusions-Krieger werden zu realen Kriegern, die sich aber genauso verhalten wie normale Illusions-Krieger.
- 150 Punkte selbstständige Illusions-Krieger [5m, Fokus-wiederverwendbar]
Ein Illusions-Krieger mit eigener Intelligenz erscheint, aber er kann niemals schlauer als der Illusionist sein. (1 Stunde)
- 200 Punkte Burgen verbergen.[Kreis, Ritual]
Eine ganze Burg kann mit einer Geländeillusion belegt werden, die nur nach außen hin die Burg verbirgt. Diese Illusion hält bis zum nächsten Vollmond. Wenn dieser Zauber dann mit 20 Ritualpunkten gespeist wird, dann hält der Zauber einen weiteren Monat. (Kann nicht zu einer realen Illusion gemacht werden.(nicht Wasserlöslich)



Z9c

ILLUSIONS-MAGIE.:

Diese Magie teilt sich auf in verschiedene Arten der Sinnestäuschung.

Die Größte ist die LICHTILLUSIONS-Magie, welche darauf beruht Farbe in die Luft zu zaubern. Allerdings bedeutet dies, auch seine große Schwäche, denn solche Illusionen sind Wasserlöslich und können durch Magie leicht zerstört werden.

Die Zweite sehr viel seltenere Art der Illusionen ist das Erschaffen von Kraftfeldern, die magisch eingefärbt werden, d.h. die nicht durch Wasser zerstört werden, weil das Wasser nicht an die Lichtillusion selbst herankommen. (z.B. "reale Illusion")

Die Dritte Art ist die der Aufrechterhaltenden Lichtbrechung. wie in dem Zauber Burgen verbergen. Diese Illusionen können nur in einem Ritual gezaubert werden und müssen aufrechterhalten werden.

Die vierte und letzte Art ist eine Art Beeinflussung, die den Sehenden glauben macht, was er sehen soll.

Theoretisch gehören auch Geruchs und Geschmacks sowie Tast und Akustik-Illusionen in diesen Bereich.

Lichtillusionen gehen mit in den IR Bereich. Das bedeutet, daß die Illusion insgesamt vielleicht etwas wärmer ist, aber nicht im speziellen das IR-Bild der verborgenen Sache preisgibt.

„Aura verschleiern“ (15) ist eine Art Bezauberung der Seele. Mit Aura sehen sieht man, daß die Aura verschleiert ist. Mit Aura Lesen erhält man nur ein „nein“ als Antwort.

„Aura ändern“ (70) ist auch eine Bezauberung der Seele. Es kann eine willkürliche Aura gewählt werden.

„Falsche Erinnerung“ (60) ist eine Beherrschung, die Erinnerungen einpflanzt, die niemals geschehen sind. Es ist ausdrücklich verboten, dadurch zusatz-EPs für einepflanzte Erinnerungen an Con-Tage zu erhalten.

„Leuchtaugen“, „Gesichtsmaske“, „ Verbergen“, „Falschmünze“, „Körpermaske“, „kurze Unsichtbarkeit“, „ Illusionswand“, „ Unsichtbarkeit“, „Gruppenillusion“ und „Burgen verbergen“ Müssen an ein Objekt bzw an einen Ort gebunden werden, der bei Ende des Zaubers wieder normal aussieht. Auch kann man in jede dieser Illusionen hineingreifen., bis man auf etwas wirkliches trifft.

Mit „Illusionskrieger“ beschwört man eine bewegliche Illusion, die innerhalb der Möglichkeiten einer nichtstofflichen Illusion agieren kann. Das bedeutet, daß sie nichts bewegen kann, und auch nicht ergriffen werden kann.

Durch Wände gehen ist möglich, da dies den Kontakt nicht unterbricht. hat er jedoch keine Möglichkeit das weitere zu beobachten, wird das steuern schwierig, so daß die Illusion wie blind gesteuert werden muß.

Die „selbstständigen Illusionskrieger“ haben eine Art artifizielle Inteligenz, die sie im Ramen ihrer Befehle handeln läßt. Räsellösen können sie nicht.

Illusionen zu kreieren, die Wasserresistent sind kostet beim Lernen 20p mehr

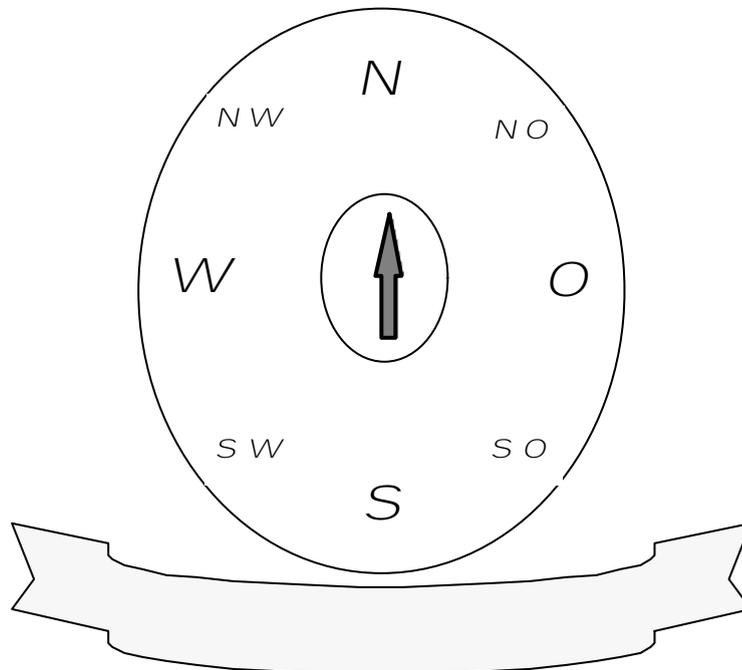
Z10

Informationsmagie:

- 5 Punkte Aura lesen.[10m, komponentenlos]
Bei Charakteren mit mindestens 4 Tagen Larp-Erfahrung oder 100 EPs kann die Aura gelesen werden. Nur mit ja oder nein antworten und keine Gegenstandsaura. Magisch-dämonisch-untot-gut-böse-heilig-verflucht
- 5 Punkte Magie erkennen[Sicht, komponentenlos]
Hiermit kann der Zauberer erkennen ob etwas magisch ist.
Im allgemeinen kann er die Magierichtung und die ungefähre Stärke erkennen.
- 10 Punkte Gefühle empfinden.[egal, Gegenstand des Zieles-wiederverwendbar]
für 10 Sekunden erhält der Zaubernde ein Einblick in das Gefühlsleben seines Zieles.(Gegenstand der am Körper des Zieles getragen wurde./Reichweite egal)
- 10 Punkte Traum[Selbst, komponentenlos]
Der Zauberer kann über ein bestimmtes Thema für 3 Stunden meditieren und ein Traum ist die Antwort darauf.
- 10 Punkte Mentale Unterhaltung [egal, Einstimmungsritual 1 mal]
Der Zauberer und ein befreundetes Ziel können sich mental unterhalten für 10 min.
- 10 Punkte einfache Magie identifizieren. [1m, Rauch]
Wenn ein einzelner Zauber identifiziert wird, so ist die Antwort korrekt.
inkl Art, Magieform & Wirkung. Bei einer Gruppe von Zaubern, wird nur die Anzahl und Gesamtstärke herausgefunden.
- 15 Punkte Tränke oder Gifte identifizieren [1m, ein durchsichtiger Stein]
Der Zaubernde bekommt eine relativ exakte Vorstellung von der Wirkung eines Trankes oder Klingengiftes.
- 15 Punkte Tiersprache verstehen [Hörweite, Tierfell]
kann für 1 Stunde mit jedem Tier kommunizieren.
- 15 Punkte Aura sehen [Sicht, Halbedelstein-Splitter /Diamant-wiederverwendbar]
Der Zaubernde sieht die Aura eines Zieles an und kann mehr herauslesen wie u.a. Stärke und andere Feinheiten.
- 20 Punkte Nachtsicht [Selbst, Taschenlampe-rotes Licht wenn möglich]
Darf Taschenlampe benutzen
- 20 Punkte Sprache verstehen & Lesen.[Selbst, Monokel/Brille]
- 25 Punkte Gedankensonde [2m, ein Band]
Ein bereitwilliges Ziel kann nach einer Information durchsucht werden.
Das Ziel kann den Zauber sofort abbrechen.
- 25 Punkte Fallenfinden [Selbst, Rune]
Für eine Stunde kann der Zauberer jeder Falle ausweichen, da etwas ihn warnt, bevor er getroffen wird. Schützt aber nur vor verletzenden Fallen.
Nicht vor Hinterhalt oder Sackgassen.
- 25 Punkte Gutes Gehör[Berührung, komponentenlos]
Schleichende Unsichtbare werden gehört, und in Dunkelheit darf nach Gehör gekämpft werden(ohne verbundene Augen)

Z10 b

- 30 Punkte Magie identifizieren. [1m, Rauch/ein durchsichtiger Stein-wiederverwendbar]
Der exacte Zauber mit Wirkungsbeschreibung kann identifiziert werden, wenn er vorher lokalisiert wurde. Auch mehrere Überlagerungen können erkannt werden.
- 30 Punkte Unsichtbares sehen [Berührung, eine Rune auf Stirn, oder ein Kristall]
Der Bezauberte erkennt alles unsichtbares als einen schimmernden Umriß.
- 30 Punkte Lügen erkennen [Selbst, Pulver]
Der Zauberer kann für eine Stunde eine Lüge erkennen, wenn man sie direkt an ihn richtet. Keine allgemeine Versammlung.
- 30 Punkte Thelepatische Verbindung [variabel, Funktelefon/Kopffunk]
So können sich zwei Personen über größere Entfernung unterhalten, wenn der der diesen Zauber beherrscht versucht diese Verbindung aufzubauen.
- 50 Punkte Gedanken Lesen [15m & Sicht, Ein durchsichtiger Stein-wiederverwendbar]
10 min & Sichtkontakt 5m. Kann die bewußten Gedanken des Zieles lesen
- 100 Punkte Astrale Sicht [Selbst, ein durchsichtiges Tuch um den Kopf]
für 1 Stunde kann der Zauberer in der normalen und der Astralen Ebene sehen.
Autom. Aurallesen



Z10c

INFORMATIONSMAGIE.:

Diese Zauber basieren auf den verschiedensten Arten von Magie.

Die einfachste und universellste ist die Schamanistische / Klerikale Form, welche sich meist darauf beschränkt, daß ein Wesen (Totem / Gott / Dämon o.ä.)

Die Fragen selbst beantwortet, oder die Antwort zeigt.

Arkane Magier haben es da schon etwas schwerer.

Sämtliche auf Sicht und verborgenes Zeigenden Zauber öffnen das sog „dritte Auge“, welches sich angeblich in der Stirn befindet. Sie nehmen also ein zusätzliches Sinnesorgan, um Dinge zu erkennen, die mit normalen Mitteln nicht sichtbar sind.

„Aura lesen“, „Magie spüren“, „Tränke ID“, „Aura sehen“, „Fallenfinden“, „Magie ID“, und „Astrale Sicht“.

„Nachtsicht“ und „gutes Gehör“ sind eigentlich kleine Verwandlungen, oder eine Art magische Krücke.

All die anderen sind mehr oder weniger Geistbeeinflussende Zauber, wobei es sich bei „Traum“, „Mentale Unterhaltung“, „Tiersprache verstehen“, „Sprache verstehen“ und „Thelepathische Verbindung“ um Selbstverzauberungen handelt, was bedeutet, daß man nicht immun gegen Bezauberungen sein darf.

„Gefühle empfinden“, „Gedankensonde“, „Lügen erkennen“, „Gedanken lesen“ wirken auf ein Ziel, welches nicht immun gegen Bezauberungen sein darf.

Zu „AURA LESEN“ Wenn der Zauber auch eher klein ist, und ohne Komponente gezaubert werden kann, so dauert er aber doch seine Zeit. und zwar ca 1 1/2 min Konzentration.

Danach erst darf zum Ziel gegangen werden, und ihm die Fragen gestellt werden.

Es ist außerordentlich wichtig, daß keine Wertung bei den Ja / nein Antworten erfolgt, durch die Betonung und daß ein Magiespiegel einen die eigene Aura erkennen läßt, ohne daß man sich dessen durch den Zauber bewusst wird.

„Aura sehen“ hingegen zeigt ein komplettes Bild der Aura.

Darin sollten enthalten sein.: Rasse (Mensch-Elf-Zwerg...), Überlagerungen wie von Totems oder Gottheiten, Gesinnung (schwarz..grau..weiß) (und alle Definitionen die der Besitzer dieser Aura mit dort hinein haben möchte wie „gesprenkelt-finster-strahlend...“),

Magie (Wasser welches in einer Pfütze am Boden mitwandert... ein blaues Leuchten in der Stirn... o.ä.) Das Vorhandensein von aktiven Zaubern (Bezauberungen Kopf, Artefakte, wo sie unverdeckt getragen werden und Rüstungen am ganzen Körper.) wobei mehre Überlagerungen von Magie nicht differenziert erkannt werden. Wichtig bei diesem Zauber ist die Vorstellung des Besitzers, wie die Aura wohl aussehen müßte.

„Astrale Sicht“ ist ein Zauber, welcher einen schlecht auf der Normalwelt, aber gut in den Astralraum sehen läßt, was bedeutet, daß man bei Konzentration auf ein Wesen dessen Aura sehen kann.

„Magie erkennen“ ist nur wenig mehr als eine Ja nein Antwort. die ungefähre Stärke ist in drei Größen (Anfänger Meister Großmeister) unterteilt. Die Art kann die Bezeichnung der Zauberliste, aber auch der Hinweis auf ein bestimmtes Element sein.

„Mentale Unterhaltung“ funktioniert natürlich nur, wenn das Einstimmungsritual einen etwaigen Schutz vor Bezauberung durchbrechen konnte.

„Magie Identifizieren“ sollte ein Zauber sein, der in Ruhe gezaubert wird.

Je schwieriger und komplexer die zu identifizierende Magie ist, desto länger dauert es, sich dies alles anzusehen. Desgleichen, darf man nicht vergessen, daß man sich sämtliche Informationen selbst merken muß und sie erst nach Beendigen des Zaubers aufschreiben oder diktieren darf. Es ist erlaubt, diesen Zauber auch ins „blaue“ hinein zu zaubern, es muß jedoch ein Ziel angegeben werden wie : „Ich versuche einen auf der Steinstatue liegenden Zauber zu identifizieren.“ was jeden Zauber der direkt, auf der Statue liegt identifizierbar macht, aber Zauber, welche davor, oder daneben stehen ausgrenzt.

Desweiteren ist es nicht möglich durch magische Schutzkreise hindurch diesen Zauber zu wirken, was mit „Du siehst eine Barriere vor Augen“ beantwortet werden sollte.

Unsichtbares Sehen, ist genau genug, um kämpfen zu können, aber nicht um nach der Gesichtsform jemanden wieder zu erkennen.

Z11

Kampfmagie:

- 5 Punkte Ätherball [variabel, Softball] (K)
Kreiert ein Rüstungsdurchdringendes 0 TP Geschoß, welches ein wenig kitzelt.
Mehr nicht.
- 10 Punkte Magische Hand [Selbst, Pulver/Handschuhe/Runen o.ä.] (K)
Eine Hand des Zauberers wird zu einer 1 Punkt-Waffen, die aber nicht parieren kann. Ein Kampf lang. (Klauen, Energiehände, steinerne Fäuste, o.ä.)
- 10 Punkte Magisches Geschoß [variabel, Softball] (K)
Kreiert ein magisches 1 Punkte Schaden Geschoß, aus Erde.
- 15 Punkte Untote zerstören [variabel, Softball] (K)
Ein Geschoß aus gebündelter Lebenskraft wird auf den Untoten geschleudert und fügt ihm 5 Punkte Schaden zu, die der Untote nicht regenerieren kann.
Dafür kostet es den Zaubernden auch 1 TP Lebenskraft (Torso)
- 20 Punkte Eisball [variabel, Softball] (K)
Kreiert einen Ball, der 2 TP Schaden anrichtet.
- 25 Punkte Wasserstrahl [variabel, Softball] (K)
Schleudert das getroffene Ziel um 10 m zurrück und macht in der getroffenen Zone 1 Punkt Schaden.
- 30 Punkte Feuehand [rotgelbe Stoffstücke in der Hand]
Diese Hand wird für 5 min zu einer brennenden Hand, die als 2 TP-Waffe gilt.
bei der Rückverwnadlung erhält dieser Arm 2 TP Flammenschaden.
- 30 Punkte Feuerball [variabel, Softbälle] (K)
Kreiert einen magischen Ball aus Feuer, der in der Trefferzone 2 Punkte Schaden macht, und jeder Nebentreffer 1 Punkt. (Softbälle 1großer & 3 kleine)
(Wahlweise nur 1 Softball mit 3 TPs)
- 30 Punkte Säurestrahl [variabel, Wasserstrahl] (K)
Kreiert einen Strahl aus starker Säure, der in jeder Zone die getroffen wurde 1 TP verursacht, und mit 1 TP / min weiterfrißt, bis der Treffer mit Wasser ausgewaschen wurde.
- 30 Punkte Schreckenshand [Berührung, Kreidestaub] (K)
der erste Treffer mit der Hand (Freund, Feind oder Selbstberührung) gilt als ein 3 TP rüstungsdurchdringender Treffer
- 35 Punkte Untote bannen [Berührung, Symbol] (K)
Wirkt nur gegen niedere Untote. (Zombies, Skelette und Ghoule)
Ein niederer Untoter ist sofort 'getötet' ein höherer Untoter erleidet nur 1 Punkt Schaden, gegen den keine Rüstung hilft.
Auf Entfernung gezaubert ziehen sich nicht kontrollierte Untote zurrück (1h)
Wenn sie mindestens von einem Meister -Nekromanten kontrolliert werden, so zögern sie nur ein paar Minuten. MPs 25 +10x ausgewählte Ziele.
- 40 Punkte Dunkelfeuerball [variabel, Softball] (K)
Kreiert einen magischen Ball aus kaltem schwarzen Feuer, der 4 TP anrichtet.
Eine Wunde heilt schlechter. (Heilzeit x 10, min 1h)
- 40 Punkte Magische Geschoß Salve [variabel, Softbälle] (K)
Kreiert mehrere magische Geschosse, die auf ein Ziel zufliegen.
(1 Softball (4 TPs), oder 4 kleine (je 1TP))

Z11 b

- 40 Punkte Blitzstrahl[variabel, Softball] (K)
Kreiert einen Blitz, der von metallener Rüstung nicht aufgehalten wird. er verursacht in der Trefferzone 3 Treffer und nur nicht-metall-Rüstung schützt. 40 Punkte Rüstung zerstören [variabel, Softball] (K)
Eine Sphäre fliegt auf ein Ziel zu. Wer getroffen wird, dem wird seine Rüstung so zerrüttet, daß sie erst repariert werden muß, bevor sie wieder schützen kann. Wirkt gegen physische & magische Rüstung nicht aber gegen Schutzhaut.
- 40 Punkte Schreckensbolzen[variabel, Softball-Kreidestaub] (K)
kreiert einen 3 TP Rüstungsdurchdringendes Geschoß.
- 50 Punkte Feuerball 2 [variabel, Softbälle] (K)
Wie Feuerball aber 4 Wunden in der Trefferzone, 2 Wunden pro Nebentreffer. (Softbälle 1großer & bis zu 5 kleine, oder 1 Ball mit 5 TP)
- 50 Punkte Todesstrahl [variabel, Softball] (K)
Kreiert einen Strahl, der dem getroffenen Ziel 4 Punkte Schaden zufügt, die nicht von Rüstung aufgefangen werden können. Todesmagie. Wirkt nur gegen lebende Wesen. (mag. Schutz oder verzauberte Rüstung schützt voll.)
- 50 Punkte magisches MG. [variabel, Softbälle] (K)
aus der Hand des Zaubersnden können bis zu 6 kleine Softbälle fliegen, die jeweils 2 TP verursachen.
- 70 Punkte Chaos-Geschoß [variabel, Softball] (K)
Kreiert ein Geschoß aus reiner Chaosenergie, mit 2 Punkten Schaden, gegen das kein Schutz hilft. Auch Schutz oder Immunität gegen Magie nicht.
- 85 Punkte Feuerregen [variabel, Reis/Streukomponente-Torf/Kohle/brennbares] (K)
Dort wo der geworfene Reis niedergeht fällt Feuer vom Himmel und jeder der Getroffen wird erleidet an jeder getroffenen Zone 1 Schadens-Punkt. (Reis)
- 85 Punkte Dunkelfeuerregen (wie Feuerregen, aber es entzündet sich nichts, sondern die Wunden heilen nur schlechter (Heilzeit x10, min 1h)
- 100 Punkte Geschoß der Verdammnis [variabel, Softball] (K)
Kreiert ein Geschoß aus reiner Chaosenergie mit 10 Punkten Schaden gegen Chaoswesen, Dämonen, Schattenwesen, Untote und Wesen der dunklen Ebenen. (Softball) Kein Schutz hilft, wie bei Chaos-Geschoß. (Nur für mächtige Dämonen-Lord-Magier. 8000 Punkte plus)
- 110 Punkte Flammenregen [variabel, Reis/Streukomponente-Torf/Kohle/brennbares] (K)
Dort wo der geworfene Reis niedergeht fallen Flammen vom Himmel und jeder der Getroffen wird erleidet an jeder getroffenen Zone 2 Schadens-Punkte. (Reis) (eine Verbrauchskomponente)
- 120 Punkte Wort der Verletzung [25m R, Eisenstaub] (K)
Jeder in 25m Umkreis um den Magier erleidet eine Wunde an jeder Körperzone. Keine Ausnahme für Freunde.
- 150 Punkte Aura der Untote Vernichten [Sicht, Symbol-Weihwasser] (K)
jeder Untote in mit Sicht auf daß emporgereckte Symbol erleidet pro Minute 1 Punkt Schaden in jeder Zone, den er nur normal (1/Tag) regenerieren kann. (Konzentration)

Z11c

KAMPF-MAGIE.:

Kurz zusammengefaßt. Man nehme Magie, verwandle sie in ein Element und beschleunige dies. So oder ähnlich sind die meisten Kampfzauber aufgebaut. Das ist auch der Grund, warum es so schwer ist, immun gegen sie zu sein. Zur Erschaffung neuer Zauber sollte man den ca 10 MPs / TP Schlüssel verwenden. Rüstungsdurchdringend ist dann noch etwas teurer. und Einschränkungen bei der Wirkung, wie z.B. „nur gegen Unlebendes“ oder eine üblere Zauberkomponente wie die „negative Auswirkung -1TP Torso“ lassen den Zauber auch wieder billiger werden. Hinweis, „kleine Softbälle“ haben einen ca Durchmesser von 1,5 cm, „große Softbälle“ liegen bei 3 bis 5 cm.

Bei Rüstungsdurchdringenden Zaubern sei vorgewarnt, daß sowohl die magischen Rüstungen (mag Schutz 1 bis 4), sowie das Verzaubern von normalen Rüstungen den Rüstungsdurchdringenden Effekt negieren, sofern es sich nicht um einen „durchschlägt alles“ Zauber wie „Geschoß der Verdammnis“ und „Chaos Geschoß“ handelt.

Zusätzlich werden die Zauber „Todesstrahl“ und „Schreckens ...“ auch von „geweihten“ Rüstungen normal abgefangen, da es sich um Nekromantie und Höllenkraft handelt.

Es ist davon auszugehen, daß niemand (nein auch Großmeister nicht) bei Kampfzaubern auf sog Trefferkomponenten verzichten kann. Eine Ausnahme bildetet dort die Gruppe der Aura-Kampfzauber, wie „Wort der Verletzung“ und „Aura der Untote vernichten“

Bei Streu-Komponenten gilt die „Schaden je getroffene Zonen“ Regel.

„Chaos Geschoß“ ist ein Zauber der in der Lage ist, Barrieren, Rüstungen oder Magiespiegel zu durchschlagen. Gegenzauber kosten normal an Magie, halten aber nicht auf.

Es gibt zwei Dinge, die einen gewissen Schutz geben... zusätzliche TPs durch Wundresistenz oder Schutzhaut. Ansonsten wäre ausweichen besser gewesen.

„Das Geschoß der Verdammnis“ ist nicht für den normalen Magier zugänglich und er ist auch in keiner Akademie oder Bibliothek zu finden. Das Problem ist weniger an die Formel zu kommen, als die Versuche ihn zu zaubern zu überleben, bis man weiß, wieso man dauernd dabei stirbt. Es ist davon auszugehen, daß jeder dem dieses Wissen fehlt, bei den ersten drei malen durch ein explodiertes Herz sofort stirbt (inkl Regeneration 6)

Besitzen tun ihn wirklich nur Dämonenfürsten einer Hölle, die spezialisierte Magier und nicht Allround oder Krieger sind. Dafür ist dieser Zauber absolut wirkungslos gegen normale Wesen wie Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Feen, Elementarwesen, und Illusionen.

Natürlich durchschlägt Das „Geschoß der Verdammnis“ auch sämtliche arten von Rüstungen und Barrieren, sowie Gegenzauber und Magiespiegel.

Zusätzliche TPs durch Wundresistenz und Schutzhaut behalten jedoch ihre Wirkung.

Die Dunkelfeuer-Zauber sollten als „Schwarzmagie“ gewertet werden. Heilern dürfte bekannt sein, daß es möglich ist die Verbrennung chirurgisch zu entfernen, um dann wieder normale Heilzeiten zu haben.

Thaumaturgie. Zauber wie „Chaos Geschoß“ und „Geschoß der Verdammnis“ können in keinen Fokus oder Artefakt gebunden werden.! „Aura der Untote vernichten“ dürfen nur per Ritual in ein Artefakt gelegt werden, welches von da an als das hochzuhaltende Symbol gilt. Alle anderen Zauber dürfen nur in Zerstör-Fokies oder Zauberrollen, nicht aber in Schmuckstücke eingebettet werden. Nach Auslösen wird dann die Wurfkomponente geworfen.

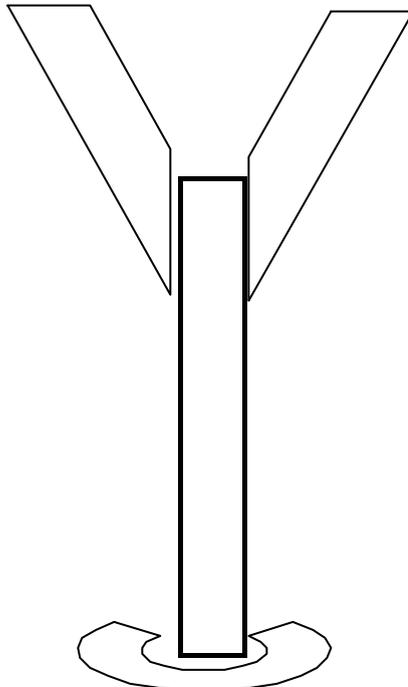
Z12

Kanalisieren von Magie:

- 5 Punkte Magie übertragen [variabel, komponetenlos/Softball]
bis zu 100 MPs können auf ein Ziel i übertragen werden. Diese Übertragung kostet keine MPs zusätzlich.
- 10 Punkte Fernzauber [Selbst, Edelstein-wiederverwendbar]
Zusätzlich zu einem anderen Zauber gesprochen erhöht sich die Reichweite um 1m, ohne den Zauber zu stören.
- 20 Punkte Kampfzauber verstärken [Selbst, komponetenlos]
Alle Elementaren Kampfzauber bei denen dieser Zauber zusätzlich gesprochen wird richten einen Schadenspunkt mehr an.(je Softball)(Nicht additiv mit der Großmeisterfähigkeit.)
- 25 Punkte Schutzkreise verstärken [Berührung, komponetenlos]
verstärkt 1 mal die Wirkung eines bestehenden Schutzkreises.
(EP-max, Zauber-max x 2)
- 30 Punkte Schutzmagie verstärken [Berührung, Edelstein]
verstärkt jede physische Schutzmagie außer Leder/Horn/Eisen/Kristallhaut um Rs +1. Dämmerung
- 30 Punkte Zauber aufladen [Berührung, Fokus-wiederverwendbar]
Damit können Ladungen eines Zaubers in einen Gegenstand gebunden werden. je Ladung 1x Zauber aufladen + 1x Zauber einbetten + 1x Zauber
- 30 Punkte Magie Sicherung [Berührung, eine Verbrauchs-komponente, oder Rune]
Dieser Zauber schützt einen bestimmten anderen Zauber vor dem Neutralisieren Er kann jedoch selbst wie ein 300 MP-permanenter Zauber neutralisiert werden.
- 35 Punkte Meisterliche Meditation [Selbstverzauberung, Augenbinde]
Dieser Zauber kostet keine MPs und immer wenn der Zaubernde seine Meditaion vollführt, verzehnfacht sich die Geschwindigkeit, mit der er Seine MPs regeneriert.
- 40 Punkte Schutz-Magie ableiten [1m, Kupferdraht]
Schwächt 1 mal jede Schutzmagie um die Hälfte. Bei Dämmerung verfliegt der Effekt. Berührung. Magie Sicherung hilft nicht.
- 45 Punkte Konzentration stärken [Selbst,Rune]
Dieser Zauber dauert bis zur Dämmerung und die Konzentration eines Zieles wird auch durch Wunden nicht gebrochen.Freiwilliges Ziel Berührung.
- 50 Punkte Meister-Magie-Sicherung [Berührung, eine Verbrauchs-komponente, oder Rune]
Dieser Zauber schützt einen bestimmten anderen Zauber vor dem Neutralisieren Er kann jedoch selbst wie ein 1000 MP -permanenter Zauber neutralisiert werden.
- 100 Punkte Zauber stärken [Selbst, Fokus-wiederverwendbar]
Wenn dieser Zauber in Verbindung mit einem anderen gezaubert wird, dann verstärkt sich die Macht dieses Zaubers.
Kampfzauber +2 Schaden(je Softball)/ Streu-komponente, Schutzzauber Rs+2, andere Zauber doppelte Wirkung, sofern möglich.Nicht mit anderen stärkenden oder sichernden Zaubern. (Ist additiv mit der Großmeisterfähigkeit.)
- 105 Punkte Großmeister Magie-Sicherung [Berührung, eine Verbr.-komponente,oder Rune]
Dieser Zauber schützt einen bestimmten anderen Zauber vor dem Neutralisieren Er kann jedoch selbst wie ein 4200 MP-permanenter Zauber neutralisiert werden.

Z12 b

- 200 Punkte Magie permanent binden. [Kreis, Fokus-wiederverwendbar-33 Silber]
Dadurch kann ein Zauber permanent in einen Gegenstand gebunden werden.
Berührung, Der Zauber kann einmal pro Tag aktiviert werden, oder er ist
bei magischen Waffen manchmal auch permanent aktiv.
- 250 Punkte Intelligenz binden. [Kreis, Seele]
Eine Seele kann an einen magischen Gegenstand gebunden werden, und
dessen Fähigkeiten voll nutzen. Dieser Gegenstand kann dann ohne ein zweites
Magie permanent binden mit weiteren Fähigkeiten ausgestattet werden.
- 300 Punkte Magie-leck [1 km R, Fokus-wiederverwendbar]
In einem Umkreis von 1Km können keine Krafte mehr angerufen werden und
danach startende Rituale und Zauber Scheitern automatisch. Dieser Zustand
hält einen Tag an. Berührung(stationärer Fokus nach Ablauf des Zaubers
wieder bewegbar).Bestehende Zauber und Laufende Rituale sind OK.



Z12c

KANALISIERUNGS-MAGIE.:

Ist das Fokussieren von Magie, um einen stärkeren und klareren Effekt zu erzielen, sowie das Bündeln von Magie in Portionen.

„Magie übertragen“ kostet soviel MPs, wie übertragen werden. Diese können auch per Softball geschleudert werden. Anfänger können maximal 30 MPs übertragen, ohne sich zu überanstrengen. Bis 50 MPs ist es ungefährlich etwas zugechannelt zu bekommen.

Stufen der Übertragung (5-10-15-20-25-30-40-50-100- Rest gesammelt (Großmeister bis 120))

Bei mehr als 50 MPs (meist 100) können bei nicht kompatiblen Kraft Quellen (Feuer-Wasser, Arkan-Klerikal, Natur-Nekromantie) es zu Überladungsschocks kommen. ca 1 min (Benommenheit, Gleichgewichtssinn-Ausfall, kurze Bewusstlosigkeit, o.ä.)

Mit anderen Worten, der teuerste Stunzauber, den es gibt. Es ist damit möglich auch magisch unbegabten Magie zu geben, welche sie aber in der nächsten Dämmerung wieder komplett verlieren. Die Magie kann auch in Fokies gebannt werden.

bis 30 MPs (15 MP) bis 100 MPs (35 MP) und mehr (105 MP). Selbsteinname nur in Tränke, alle anderen Arten können die Magischen Kräfte nur auf andere übertragen werden.

„Fernzauber“ ist um Berührungszauber zu 1m Entfernungszaubern zu machen.

(Ist leider nicht kompatibel mit Kampfzaubern)

„Kampfzauber verstärken“, „Schutzkreise verstärken“, „Schutzmagie verstärken“ werden direkt vor dem zu verstärkenden Zauber gesprochen und wie eine um 4 bis 6 Wort verlängerte Formel eingebunden.

„Zauber aufladen“ bedeutet, daß der magische Gegenstand nacheinander mehrfach ausgelöst werden kann, was wiederum bedeutet, daß es kein Zerstörfokus sein kann.!

Es ist ausdrücklich nicht möglich die Ladungen alle gleichzeitig auszulösen.

Solange dieser Zauber noch aktiv ist, wird eine Zauberrolle bei Benutzung nicht zerstört.

„Magie sichern“ kann vom Zauberen selbst ohne Aufwand an Kraft wieder neutralisiert werden, es ist jedoch weder möglich einen Zauber mehrfach zu sichern, noch, ein Magie Sichern selbst zu sichern.

„Meisterliche Meditation“ ist eine Magierfertigkeit, die einmal erlernt immer wieder angewandt werden kann. (Aber maximal 1 mal Meditieren / Tag)

„Konzentration stärken“ ist eine Beherrschung des eigenen Geistes, was bedeutet, daß man nicht immun gegen Bezauberungen sein sollte.

„Zauber stärken“ wird vor dem zu verstärkenden Zauber gesprochen, erlaubt aber eine bis zu 1min dauernden Unterbrechung zwischen Zauber verstärken und dem Zauber selbst.

„Magie permanent binden“ ist in Verbindung mit den Zaubern der Weihen und Verzaubern Liste in der Lage magische permanente Waffen zu bauen. Der Nachteil ist jedoch, daß dieser Zauber dafür nötigen MPs für einen ganzen Monat verschlingt, daß es nur möglich ist, darin Zauber einzubinden, welche man selbst beherrscht, und Der Magie permanent binden- Zauber muß 1 mal je einzubettenden Zauber gezaubert werden und benötigt jeweils ein eigenes Artefakt. D.h. Das Erzeugen eines mag Artefaktes nimmt einem Thaumaturgen für 1 Monat 200 MP aus dem Pool (inkl RTPs)

Immer aktiv & nicht abschaltbar dürfen Klingenzauber sein, welche mindestens einen Kampf lang halten. [Ist auch ohne andere Waffenzauber permanent magisch]

(einfrierende Klinge; brennende Klinge; Dunkelfeuerklinge; schmerzende Klinge; Schemen Klinge; Frost Klinge; Feuer Klinge ; Klinge der Schmerzen; Klinge der Schatten) Dies kostet dann die doppelten MPs bei Magie permanent binden (ja, auch beim 1 Monats Verlust) und beim einzubettenden Zauber.

„Intelligenz einbetten“ An einen schon erschaffenen magischen Gegenstand wird eine Gefangene Seele (oder Elementargeist o.ä.) gekettet, so daß mehr als nur ein Zauber eingebettet werden kann. mit dem „Geist“ kann man sich Verbal unterhalten, während er nur mental und auf Berührung antworten kann.

„Magie Leck“ ist von innen eigentlich nicht neutralisierbar, von außen jedoch schon.!

Z13

Kraftenzug & Kampfunfähigkeitsmagie:

- 5 Punkte Desorientieren [variabel, Reis/Streukomponente]
Das Ziel muß mit Reis geroffen werden und ein Auge und beide Ohren werden verbunden. Dauer 1h.
- 10 Punkte Schwächen [Berührung, komponentenlos]
Das Ziel kann das berührte Körperglied nicht mehr bewegen, weil es darin keine Kraft mehr hat.(10 min)
- 10 Punkte Schmerz 1 [Berührung, Nadel/Zahnstocher o.ä.]
Für 1 min windet sich das Ziel vor Schmerzen.(Bei Berührung mit Nadel bitte Polsternadeln verwenden.)
- 15 Punkte kurze Blindheit [variabel, Reis/Streukomponente]
Das Ziel muß mit Reis getroffen werden. Danach darf es die Augen für 2 min nicht öffnen.
- 15 Punkte kleiner Magieraub [Berührung an einer ungeschützten Stelle mit einer Rune, eine zu zerdrückende Blume]
Das Opfer verliert 50 MP aus seinem Magie-Pool, die normal regeneriert werden.
- 20 Punkte Lähmende Hände [Berührung an ungeschützter Stelle, Handschuhe]
Beide Hände werden zu magisch lähmenden 0 Punkte Waffen,mit denen nicht pariert werden kann. Lähmung sofort für 1 min. Ein Kampf lang.
- 20 Punkte Schlaf [variabel, Reis/Streukomponente]
Alle Personen welche von dem geworfenen Körnern getroffen werden schlafen ein, wecken aber möglich. Schutz vor Bez. hilftauch.
- 20 Punkte Schmerz 2 [3m, Nadel/Zahnstocher o.ä.] (Schmerz1 muß beherrscht werden.)
Für 2 min windet sich das Ziel vor Schmerzen.
- 20 Punkte Erregung [Berührung-nackte Haut, komponentenlos]
Das Ziel ist bis 1h vergangen ist, oder bis eine sog. Befriedigung durch z.B. einen Orgasmus (auch magisch) eingetreten ist, stark sexuell erregt.
Das Ziel ist solange immun gegen jegliche Impotenz. Ein Nichtvorhandensein von primären Geschlechtsmerkmalen bricht diesen Zauber
- 25 Punkte Lähmen [Berührung an ungeschützter Stelle, komponentenlos]
Das Ziel ist für 10 min handlungsunfähig.
- 30 Punkte Blindheit [variabel, Reis/Streukomponente]
Das Ziel muß mit Reis getroffen werden. Danach darf es die Augen nicht benutzen bis die Augen ausgewaschen wurden.
- 35 Punkte Strahl der Schwäche [variabel, Softball]
Das Ziel kann das getroffene Körperglied nicht mehr bewegen, weil es darin keine Kraft mehr hat.(10 min) Durchdringt Rüstung, nicht aber Schilde.
- 35 Punkte Magieraub [Berührung an einer ungeschützten Stelle mit einer Rune, Eine zu zerdrückende Rose]
Das opfer verliert bis zu 200 MP, die normal regeneriert werden können.

Z13b

- 35 Punkte Schmerz 3[10m, Nadel/Zahnstocher o.ä.](Schmerz 2 muß beherrscht werden.
Für 5 min windet sich das Ziel vor Schmerzen.
- 40 Punkte Verwirrung[Berührung, komponentenlos]
Das Ziel darf nicht aggressiv sein, aber sich verteidigen. Es versteht nicht was los ist, und dieser Zustand hält eine Stunde an. Alle Sinneswahrnehmungen geben falsche Informationen. dies ist ein körperlicher Zauber.

Z13c

KRAFTENTZUG & KAMPFUNFÄHIGKEITS-MAGIE.:

Diese Magie beruht meist darauf, daß dem Opfer ein Teil der Kontrolle über den Körper entzogen wird. Das wirkliche entziehen von Kraft (MPs, Konstitution u.ä.) ist eher selten. Die Zauber, bei welchen auf eine „Berührung“ bestanden wird, reicht auch eine Stelle, die durch Kleidung geschützt wird. (Am Umhang zupfen jedoch nicht) Im Gegensatz dazu bei Zaubern bei denen auf eine Ungeschützte Stelle bestanden werden, jedoch nicht. Ob Kleidung, normale oder magische Rüstung, schützt es vor Magie-Raub und Lähmen. Bei „Erregung“ reicht nackte Haut aus, selbst wenn sie durch magische Rüstung geschützt wird.

„Schwächen“ und „Lähmung“ verursachen zwar eine Bewegungsbehinderung, verursachen aber weder Schmerzen, noch rauben sie das Bewusstsein. Es ist selbst bei „Lähmung“ noch möglich zu atmen und mit den Augen zu rollen, nicht aber zu sprechen.

„Schmerz“ hingegen hindert nicht am Bewegen, wenn es auch ein Gefühl ist, als ob Jemand mit einem glühenden Metallspieß eine bestimmte Stelle, oder viele kleine Nadeln am ganzen Körper herumbohren. (Vorsicht ausrastende Berserker, könnten manchmal trotzdem angreifen.)

„Magischer Raub“ reißt dem Opfer magische Kraft aus dem Körper und verschwendet sie. Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, diese Kraft selbst zu verwenden.

Thaumaturgie...

Bei Zerstör-Fokies und Schmuckstücken (positive / negative Effekte) wirken die Zauber auf den Benutzer des Fokus.

Bei Zauberrollen kann der Zauber ganz normal genutzt werden.

Z14

Krankheiten und Giftmagie:

- 5 Punkte Gift spüren / Krankheit spüren [1m, komponentenlos]
Mit diesem Zauber ist es möglich einen Gegenstand, einen Körper, oder eine Flüssigkeit auf Gift zu untersuchen. Vorsicht, alchemistische Tränke gelten für diesen Zauber als „giftig“. Bei Krankheiten bekommt man eine Vorstellung von der Art der Krankheit. Es ist möglich „giftig“ und „minder giftig“ zu unterscheiden. letzteres ist für Alkohol bis 20 Prozent.
- 10 Punkte Waffe Vergiften 1[Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das Wundbrand (Stufe 20) auslöst, wenn die Wunde nicht besonders gereinigt wird.
(max bis Dämmerung)
- 15 Punkte Immunsystem schwächen [Berührung, komponentenlos]
Eine Person, wird soweit geschwächt, als ob sie eine um 50 GS geringere Resistenz hätte und alle negativen Effekte von Krankheiten wirken doppelt so stark. 1 Stunde lang.
- 20 Punkte Waffe Vergiften 2 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das Blutvergiftung (Stufe 40) auslöst. 3h Übelkeit und Fieber danach TOD.
(max bis Dämmerung)
- 25 Punkte Giftiger Nebel 1 (Stufe 20) [variabel, Rauchkugel]
Dort wo Rauch aufsteigt und es jemand in die Augen bekommt, so erblindet er, bis es ausgewaschen wurde. Beim Einatmen erzeugt es Erstickungsanfälle für 2 min.
- 30 Punkte Waffen Lähmgift 1[Berührung, Sand]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das in 5 min Lähmung (Stufe 30) für 10 min auslöst. Die Wunde muß nicht besonders gereinigt werden.
(max bis Dämmerung)
- 30 Punkte Waffe Vergiften 3 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das in 1h Fäulnis (Stufe 60) auslöst. Die Fäulnis braucht 1 Stunde/Zone, um diese soweit verfaulen zu lassen, daß sie als nicht einsetzbar und Blut vergiftend gilt.
(max bis Dämmerung)
- 35 Punkte Giftiger Nebel 2(Stufe 30) [variabel, Rauchkugel]
Dort wo Rauch aufsteigt und es jemand in die Augen bekommt, so erblindet er, bis es ausgewaschen wurde. Beim Einatmen erzeugt es Bewusstlosigkeit für 5 min.
- 35 Punkte Gift-immunität(auch Krankheit)[Berührung, Wasser]
Für 1h ist das Ziel immun gegen Gifte bis zur Stufe (MPs / 3)
- 40 Punkte Waffe Vergiften 4 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das in 1 min Schmerzen und in 1h TOD (Stufe 80) auslöst.
(max bis Dämmerung)

Z14 b

- 45 Punkte Waffens Lähmgift 2 [Berührung, Sand]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das in 1/2 min Lähmung (Stufe 40) für 30 min auslöst. Die Wunde muß nicht besonders gereinigt werden.
(max bis Dämmerung)
- 50 Punkte Waffe Vergiften 5 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das +2 TP/Wunde (Stufe 100) anrichtet. Zusätzlich müssen die Wunden besonders gereinigt werden, um Wundbrand zu vermeiden.
(max bis Dämmerung)
- 60 Punkte Vergiften [Berührung, Smaragd]
Magie 60 MP+ var.
Das Opfer wird von einem in 1h tödlichen Gift befallen. 1/x Zeit= 1/x Gs Stufe (MPs / 3) (Minimum von 60 MPs, minimum von 5 Gs)
Das Opfer spürt die Vergiftung.
- 80 Punkte Pestilenz [Berührung, Blut eines Pestopfers]
Das Opfer wird von der Pest (Stufe 100) befallen, welche in 36h zum Tod führt. Aber jeder der mit dem Opfer körperlichen Kontakt hat, kann sich ebenfalls anstecken.
- 105 Punkte Große Gift-immunität (auch Krankheit)[Berührung, Wasser]
Für 1h/ 105 MPs ist das Ziel immun gegen jedes Gift.
- 110 Punkte Waffe Vergiften 6 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das +4 TP/Wunde (Stufe 200) anrichtet. Zusätzlich müssen die Wunden besonders gereinigt werden, um Wundbrand zu vermeiden.
(max bis Dämmerung)
- 150 Punkte Giftregen [5 km R, Ritualkreis, Regenwolken]
in einem Radius von 5 km wird der Regen giftig und vergiftet so Ernten und Wiesen. Dieses Gift führt bei allen, die vergiftete Pflanzen essen in 48h zum Tod durch Siechtum (Stufe 30). kann zu Hungersnöten führen.
- 150 Punkte Waffe Vergiften 7 [Berührung, Blut]
Für einen Kampf ist die Waffe mit einem magischen Gift bestrichen, das in 1min Tod /Wunde (Stufe 100) anrichtet.
(max bis Dämmerung)
- 200 Punkte Giftiges Land [5 km R, Ritualkreis, 3 Todesopfer]
In einem Radius von 5 km fängt der Boden an zu verdorren 1h und alle Pflanzen sterben ab. Jeder der sich dort aufhält wird mit Gift-Stufen angereichert. +1 Gs / h.
Gs 10 = Übelkeit, 20= +Kopfschmerzen, 30= +Hautverfärbungen, 40= +Fieber & Halluzinationen, 50= +Haare & Zähne fallen aus, 60= +Schwäche, 70= +(-1 TP/ Zone), 80=+Wahnsinn, (90+)= +Fäulnis an allen Zonen (5h)

Z14c

KRANKHEITS & GIFT-MAGIE.:

Den Hexen und ihrer Magie nah verwand, kann man mit dieser Magie jedoch nicht zu einem Kräuterkundeler oder Alchemisten werden. Hierbei handelt es sich um die verderbenden Kräfte der Natur. In der Wirkung oft einem Fluch ähnlich, werden diese Zauber manchmal auch damit verwechselt. Der jeweilige Zauber kann meist durch Magie neutralisieren, sowie durch Gift neutralisieren gebannt werden, der angerichtete Schaden muß jedoch geheilt werden. Natürlich ist Alchemie auch nicht wirkungslos, halt genauso, als ob das jeweilige Gift auf natürliche Weise entstanden.

Alle „Waffengifte“ hinterlassen einen erkennbaren grünen Schimmer auf der jeweiligen Waffe. Die Waffen müssen folgende Bedingungen erfüllen (können) Eine Wunde von min 1TP verursachen, (Das schließt alle Keulen, Kampfstäbe und Hämmer aus) welche nicht als Rüstungstreffer aufgefangen wird. Treffer auf Lederhaut/Hornhaut, o.ä. zählt als Wunde.

„Pestilenz“ ist ansteckend, sobald die Krankheit ausbricht, was meist innerhalb von 1h passiert. (schwarze eitrige Wunden schminken), wobei der Eiter das ansteckende ist.

Bei „Giftregen“ und „Giftiges Land“ ist ein Ritual notwendig. Jemand, der den entsprechenden Zauber nicht kann, kann in jenem Ritual maximal einen eintägigen Effekt erreichen.

Thaumaturgie...

Waffengifte können in Salben und Tränke (Zerstörfokies) und Zauberrollen gebunden werden, nocht aber in Knickfokies oder Schmuckstücke.

Bei „Gift Spüren“, „Immunsystem schwächen“ und „Giftimmunität“, wirken die Zauber auf den, der den jeweiligen Fokus benutzt.

„Giftnebel“, „Giftregen“ und „Giftiges Land“ wirken an dem Ort, wo der Fokus ausgelöst wird.

Untoten-Magie & Nekromantie

(Ist die Macht Tote zu Untoten zu konvertieren und dann zu beherrschen)

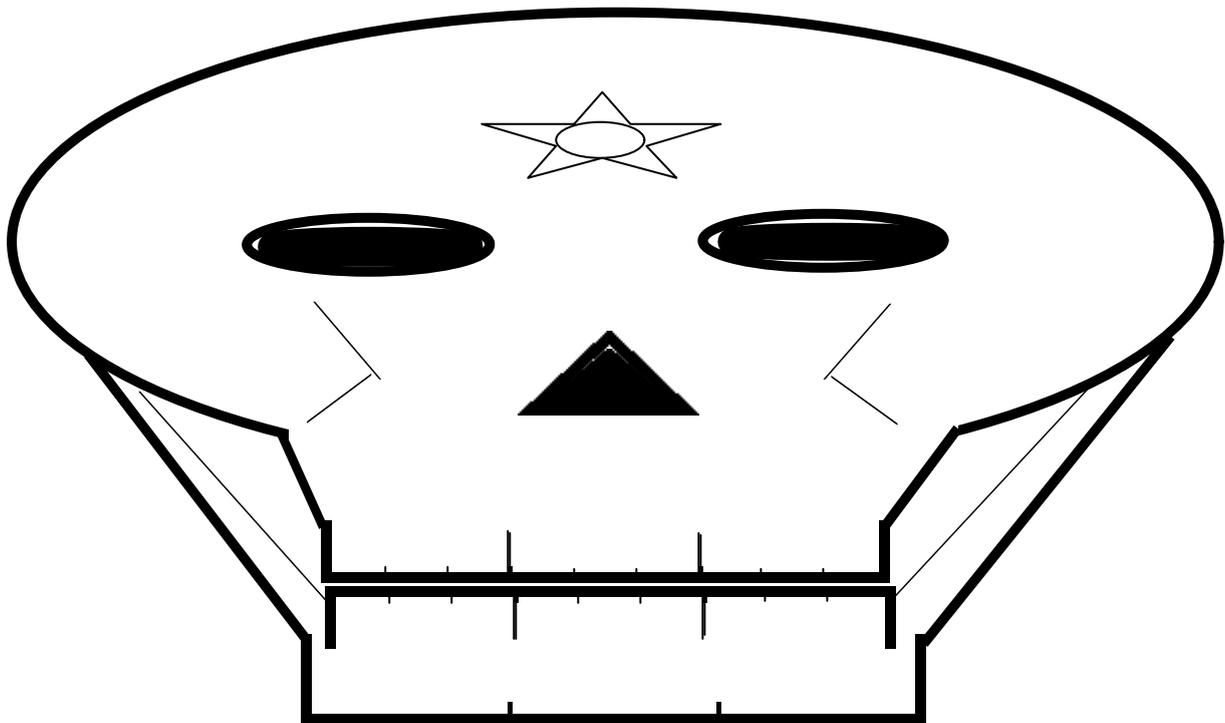
- 5 Punkte Untote erkennen. [Selbstverzauberung, komponentenlos]
Ein konzentrierter Blick in die Augen des gegenüber läßt den Nekromanten erkennen, ob sein gegenüber untot ist. Kostet keine MPs.
- 5 Punkte leichte untote Heilung [Berührung]
heilt 1 TP bei einem Untoten in 1min.
- 10 Punkte Zombie binden. [5m, Papier]
Nur ein Zombie darf mit diesem Zauber gebunden werden.
Darf auf einen noch nicht fremdgebundenen Zombie gesprochen werden und bringt den unter die Kontrolle des Zauberers.
- 10 Punkte Skelette binden. [5m, Papier]
Nur ein Skelett darf mit diesem Zauber gebunden werden.
Darf auf einen noch nicht fremdgebundenes Skelett gesprochen werden und bringt den unter die Kontrolle des Zauberers.
- 10 Punkte untote Heilung [Berührung]
heilt alle TPs einer Zone eines Untoten in 1 min.
- 10 Punkte Heilung stören [Berührung, unheilige Erde]
Bei einem Lebenden hilflosen Ziel angewand braucht jegliche spätere Heilung die doppelte Magie, oder die 4-fache Zeit. Bis Dämmerung.
- 15 Punkte Todesmaske. [Selbst, Maske]
Bis zur Bewusstlosigkeit, oder bis zum willentlichen aufheben des Zaubers erscheint der Nekromant als Skelettartiges Wesen, daß viele in Angst und Schrecken versetzen kann.
- 20 Punkte Wraith-griff [Berührung, Skeletthand-wiederverwendbar]
Der magische Wraithgriff für 2 min. Aus einer Hand wird eine magische, Rüstung-durchdringende Knochenklaue(magischer Schutz oder verzauberte Rüstung schützt voll).
- 20 Punkte kleiner Schutz vor Untoten.[Sichtkontakt-3m, Symbol-wiederverwendbar]
Niedere Untote werden auf 3m Abstand gehalten, und erstarren vor innerer Furcht, wenn sie die 3m Marke unterschreiten und das Symbol sehen, welches ihnen entgegengehalten werden muß.(Symbol. Ohne 1 min, mit 30 min)
- 25 Punkte Erheben der Toten.[Zombie] [Berührung, Friedhofserde]
Macht aus einem nicht gesegneten Toten Ein Zombie.
Er steht für eine Stunde unter der Kontrolle des Ritualführers oder Zauberers.
Wenn er nicht innerhalb dieser Zeit gebunden wird, so greift er jedes Lebewesen an.
- 30 Punkte Erheben der Knochen.[Skelett] [Berührung, Friedhofserde]
Kann einen nicht gesegneten Knochen-Haufen ihn in ein magisches Skelett verwandeln. Es steht für eine Stunde unter der Kontrolle des Ritualführers oder Zauberers. Wenn es nicht innerhalb dieser Zeit gebunden wird, so greift es jedes Lebewesen an.
- 15 Punkte untote Körperheilung [Berührung]
heilt alle TPs eines Untoten in 1 min.

Z-15b

- 25 Punkte untote Restauration [Berührung, alle Leichenteile]
heilt alle Wunden und Durchtrennungen eines Untoten, oder Toten im 1 h.
- 35 Punkte Seele restaurieren [Körper der Person]
wenn vor der Nächsten Dämmerung ausgeführt, kann eine zerstörte Seele wieder hergestellt werden.
- 40 Punkte Lebenskraft rauben [Berührung am Torso, Knochenhand]
Stielt dem Opfer bis zu nächsten Dämmerung 1 Wundresistenz-Stufe und gibt sie dem Nekromanten. Er darf seine TPs, aber niemals mehr als verdoppeln.
- 50 Punkte Magische Kraft rauben [Berührung am Torso, 4 cm D Kristall]
Stielt dem Opfer 10 MPs je 5 eingesetzten MPS des Nekromanten, und überträgt sie auf diesen. (Vorsicht, bei Raub von mehr als 100 MPs Overcast möglich)
- 50 Punkte Ghoule Kreieren. [Berührung,Runenfarbe/Pinsel,min 30 min Ritual]
Macht aus einem noch lebende Opfer einen Ghoul.
Er steht für zwei Stunden unter der Kontrolle des Ritualführers oder Zauberers.
Wenn er nicht innerhalb dieser Zeit gebunden wird, so greift er jedes Lebewesen an.
- 50 Punkte Mittlerer Schutz vor Untoten.[Sichtkontakt-3m, Symbol-wiederverwendbar]
Wie kleiner Schutz, nur inkl mittlere Untote. [kleiner Schutz muß gelernt sein.]
- 50 Punkte Macht über Untote[alle] [Sicht & Hörweite, Sybol-wiederverwendbar]
Egal auf welche Weise dieser Zauber angewand wird, muß ein unheiliges oder ein Magisches Amulett als Komponente verwendet werden.
Die nötigen MPs sind für niedere Untote angegeben(Zombies/Skelette) und bei Ghouls (+10), Wraithes, Skelett-Gigant / Drache, Todesritter, Mumie (+25) oder Liches (+100), Vampiere, Banshees müssen noch mehr MPs aufgewendet werden.
Zaubern 1 mal 50 MPs bis Dämmerung und dann nur noch die anderen.
15MPs Befehl Ein Befehl „Ich befehle dir ...(max 10 Worte)“
(Vorsicht bei geistlosen Untoten. Sehr dumm)
30 MPs langer Befehl Wie Befehl, aber die maximale Wortanzahl ist 200.
20 MPs +10/Wesen Wie Befehl, aber mehrere Ziele.
Massenbefehl MP-Zusatz nur für den mächtigsten kontrollierten.
(10 Worte)
40 MPs Binden Bringt einen Untoten unter die totale kontrolle des Nekromanten. Er gehorcht danach Aufs Wort, und das Symbol ist unnötig. Es dürfen beliebig viele Untote so gebunden werden.
Bei mehreren Befehlen, auch von verschiedenen Personen wird immer nur der Letzte ausgeführt.
Das MP-Maximum durch Anfänger(30) Meister (100) Großmeister (keine) muß beachtet werden.
Gezaubert wird wie folgt. Die 50 MPs werden aufgewendet, um das Symbol bis Dämmerung magisch zu machen. Danach werden nur dir für die Befehle nötigen MPs ausgegeben.
- 60 Punkte Seelenraub [Berührung, 1 Wunde an Torso Opfer, 1Wunde Hand Untoter]
Dem Opfer wird die Seele herausgerissen und ohne Band in den Astralraum geschleudert und kann selbst nicht ohne weiteres zurrück.
(Immunität gegen Beherrschung schützt davor)
Der Körper fällt ins Koma. (S2-Astralraum-Regel)

Z15 c

- 100 Punkte Seele zerreißen [Berührung, ein hilfloses Opfer] (max 1 mal pro Nacht)
Dem Opfer wird die Seele herausgerissen und zerstört, was Wiederbeleben stark erschwert. (Imunität gegen Beherrschung schützt davor)
Der Körper fällt ins Koma (S2- Astralraum-Regel)
- 100 Punkte Gift des Untodes (Waffenzauber) [Waffe, untoten-Blut]
Von einer solchen Waffe geschlagene Wunden vergiften...
Gs 100, (200 Punkte) keine Heilung durch Magie, und jede Wunde (auch spätere) tendiert zu Wundbrand. Nach 24h nach dem Zaubern endet jegliche Giftwirkung (auf Waffe und in Körpern).
- 105 Punkte Rufen der Geister. [Kreis 5m, 1 Ritualopfer.]
Ruft 1 Wraith / 105 MPs, Ritualopfer.: Kleintier = 1; Tier = 2; Mensch o.ä. = var
- 105 Punkte Mumie erschaffen [1 Toter, Mullbinden, Operation zu Konservierung]
Verwandelt eine Leiche in eine Mumie mit all deren Fähigkeiten und Nachteilen
- 105 Punkte Skelett-gigant erschaffen [toter Gigant, 1 Rune auf jedem Knochen]
Verwandelt das fleischlose Skelett eines toten Giganten in einen Skelett-Giganten.
- 120 Punkte großer Schutz vor Untoten.[Sichtkontakt-3m, Symbol-wiederverwendbar]
Wie kleiner Schutz, nur inkl höhere Untote. [mittlerer Schutz muß gelernt sein.]
- 120 Punkte Todesritter erschaffen [toter Ritter mit Rüstung & Waffen]
Verwandelt einen toten Ritter in einen Todesritter mit all seinen Fähigkeiten.
- 150 Punkte Skelett-Drache erschaffen [toter Drache, 1 Rune auf jedem Knochen]
Verwandelt das fleischlose Skelett eines toten Drachen in einen Skelett-Drachen



Z15d

NEKROMANTIE.:

Eine üble Art der Magie, die dem Leben widerspricht, und wegen seiner Korumpierenden und Lebensverachtenden Art, häufig verboten ist.

Ein Untoter ist entweder ein wandelnder Leib ohne Seele, oder eine wandelnde Seele ohne Leib. Ihnen allen ist gemein, daß sie vom Leben und den Lebenden enttäuscht sind.

Wenn ein Nekromant einen toten Körper innerhalb der Zeit bis der Tod die Seele hohlt, zu einem Untoten macht, so fängt er das Bewußtsein und die Seele mit ein und bindet sie in dem verrottenden Körper fest. Dies bedeutet eine sehr üble Erfahrung für das Opfer.

War Das Opfer ein Großmeister der Magie, so besteht eine Chance (Seele gefangen), daß daraus ein Lich wird. Sollte das Opfer zusätzlich noch immun gegen Beherrschungen sein, so muß es zwar dem direkten Wortlaut von Befehlen (Macht über Untote) folgen, kann sie aber auslegen.

Bei „Rufen der Geister“, „Erheben der Knochen“ und „Erheben der Toten“ wird davon ausgegangen, daß die Vorbereitungen für den Zauber 5 bis 10 min dauern.

Tote welchen „gesegnet“ sind, können nicht zu Untoten gemacht werden, wenn sie nicht vorher per Ritual „entweiht“ (wie Fluch) werden.

Beim Zauber „Macht über Untote“ wird der Zauber einmal gezaubert.

Danach werden alle darunter aufgeführten Zauber gezaubert, wenn benötigt.

Für letztere sind keine Formeln mehr nötig. Es ist aber wohl noch nötig vor jedem dieser Befehle zu sagen „Befehl an die Untoten“ o.ä. Die Zusatz-MPs sind aber für jeden neuen Befehl nötig. Auch ist es möglich, wenn ein Meister mit diesem Zauber ihn auf seinen Lehrling zaubert, und dieser nur noch die Befehle gibt. (solange er Magie hat.)

Der Kampfzauber „Todesstrahl“ gehört eigentlich auch in diese Liste, da es sich um einen mit Unleben und Lebenvernichten definierten Spruch handelt.

Thaumaturgie. Keine Zerstörfokies, oder Schmuckstücke.

Z16

Schelmenzauber:

- 5 Punkte Ablenken [Berührung, komponentenlos]
Das Opfer muß 10 min intensiv an etwas bestimmtes denken.
- 5 Punkte Sanfte Klinge [Berührung der Waffe, etwas weiches]
Eine Klinge wird für eine Stunde so weich, daß sie niemanden verletzen kann.
- 10 Punkte Triff-nicht [Berührung, Glöckchen-wiederverwendbar]
Eine Waffe entwickelt für eine Stunde ein Eigenleben mit Bewegung, spricht und will nicht verletzen. (ein Glöckchen an einem Band für um die Waffe)
- 10 Punkte Lügen [1m, Spiegel]
Das Opfer sagt für 1 Stunde genau das Gegenteil von dem, was er sagen will.
- 10 Punkte Tanzen [1m, Glöckchen-wiederverwendbar]
Das Opfer muß 2 min lang tanzen.
- 10 Punkte Trukenheit [1m, Krug oder Kelch]
Das Opfer welches den verzauberten Trunk trinkt ist nach 1 min stark betrunken.
- 15 Punkte Lachen [2m, ein Witz auf einem Stück Papier]
Das Opfer muß für 2 min lachen.
- 15 Punkte treuherziger Blick [Beherrschung, Sicht,]
Dieser Blick versucht das Herz des Ergrimten wieder zu beruhigen um so der mit sicherheit gerechtfertigten Strafe zu entgehen.
- 20 Punkte Lüsternheit [Berührung, komponentenlos]
Das Opfer verspürt für eine Stunde ein starkes Lustgefühl auf ein bestimmtes Geschlecht. Wahre Liebe bricht den Zauber.
- 20 Punkte Hautfarbe wechseln [2m, komponentenlos]
Das Opfer bekommt für 1 Stunde eine andere Hautfarbe.
- 20 Punkte Spottgesang [Schmuckstück als Geschenk am Halse getragen]
nach 5 min und für 15 min wird der Träger beherrscht, in einem Lied über sich selbst zu spotten.
- 25 Punkte kleiner Fluch [Sicht, Gegenstand aus Besitz des Opfers]
Das Opfer leidet bis Dämmerung unter einem lästigen aber witzigen Fluch.
Wenn das Opfer nicht darüber lachen kann, ist er sofort gebrochen.
- 35 Punkte Schelmenhaftigkeit [Berührung, Narrenkappe für das Opfer]
Das Opfer benimmt sich für eine Stunde wie ein Schelm.
- 40 Punkte Geisterstimmen [kleines Säugetier, welches sich ca 1m von dem Ort versteckt, Wo die Stimmen herkommen.] Diese Stimmen können entweder...
a) verhöhnen oder Spotten oder b) 3 bestimmte Sätze sagen. (wiederholt.)
dieser Schelmenspuk dauert nur etwa 15min. Beginnen aber erst, wenn jemand anderes als der Schelm eine bestimmte Auslösehandlung tun.
Dieser Effekt tritt immer wieder auf, bis zur nächsten Dämmerung.

Z16b

SCHELMEN-MAGIE.:

Schelmenmagie beruht auf Witz und Schalk und ist nicht nur eine Form, um andere kampfunfähig zu machen. Die Zauber müssen nicht das Opfer, sondern nur dessen Umfeld amüsieren. Wenn ein Schelmenzauber zu einer Verletzung des Opfers führt, so erleidet der Zauberer einen Fluch wie „drei Tage Unglück“, „Flöhe als Gäste“, „Jeden zweiten Satz verspricht er sich“ usw.

„Ablenken“ ist eine Beherrschung, bei dem das Opfer zu Beginn selbst einen Begriff festlegen kann, an was er denken muß.

„Sanfte Klinge“ kann nicht auf eine im Kapf geschwungene Klinge gezaubert werden. Auf dem Boden gestützt, oder in der Schwertscheide sind da eher richtig.

Sollte auf der Klinge Waffenzauber liegen, so wirken diese trotzdem. Eine mit „Ogerstärke“ geschwungne „weiche“ Waffe verursacht 1 TP (Prellung).

„Triff nicht“ zum Zauber wirken gehört es, das Band mit dem Glöckchen so um die Waffe zu binden, daß es nicht herunterfällt. Das ist im Kampf auch nicht möglich.

Sollte das Glöckchen herabgleiten, wegegen schlechter Befestigung, so endet der Zauber.

Ansonsten wehrt sich die Waffe mit „Ogerstärke“ dagegen, befreit zu werden.

Die „Sprache“ des Schwertes kann von Umstehenden gehört werden.

„Lügen“, „Tanzen“, „Lachen“, „Lüsternheit“, und „Schelmenhaftigkeit“ sind Beherrschungen.

„Trunkenheit“ ist ein „Gift“ Zauber, der in ein eher Harmloses Getränk sehr viel geschmacklosen Alkohol beimengt, der aber vergeht, wenn er körperlich Schaden würde (Alkohohl Vergiftung) Der Trank gilt als Gs 25 Gift.

„Hautfarbe wechseln“ ist eine Wasserresistente Illusion.

„kleiner Fluch“ ist ein Fluch. Welcher Art entscheidet der Schelm.

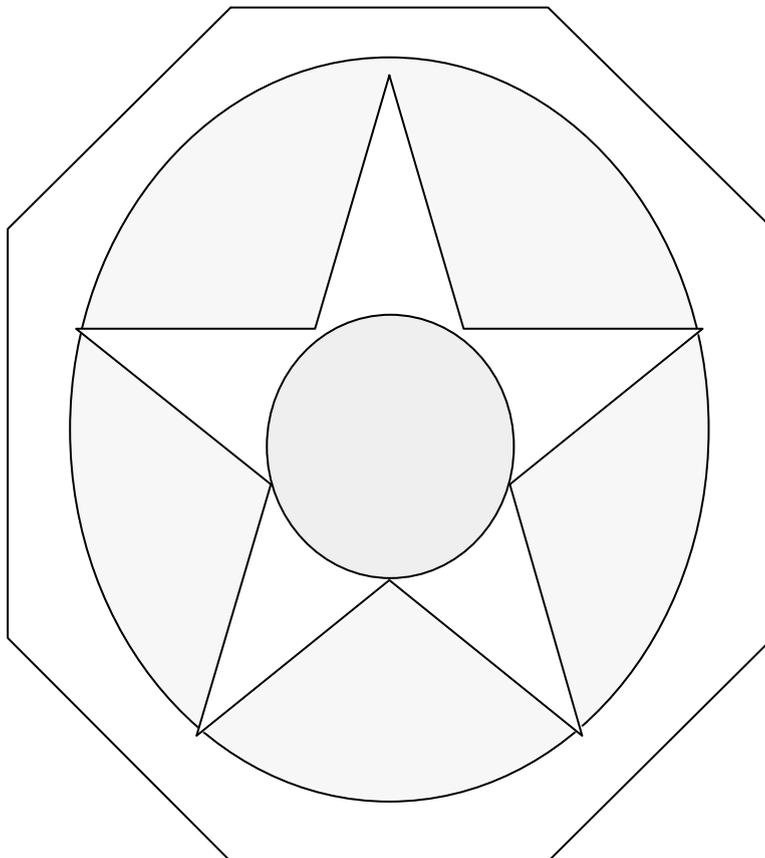
Thaumaturgie. Keine Beschränkungen, außer vielleicht.....
vielleicht ist ja gerade der Thaumaturg auch ein Schelm.!!!

Schutz- & Abwehrmagie:

- 5 Punkte Gegenzauber [1/2m, komponentenlos]
Ein gerade gezauberter Zauber kann abgewehrt werden. Wenn er in der Machtstufe des Zaubernden liegt (Anfänger - Meister - Großmeister) Der Zauber kostet (5 MPs bei Lehrlingszaubern, 15 MPs bei Meisterzaubern, 45 MPs bei Großmeisterzaubern). Wirkt nur gegen den Zauber gegen den er gesprochen wurde. Andere können treffen. (Wirkungslos bei Chaos-Geschoß, und Geschoß der Verdammnis)
- 10 Punkte kleiner magischer Schutzkreis [Radius + 5m, Kreis aus Kreide/Band o.ä.]
Verhindert, daß magische Wesen bis 100 EPs den Kreis durchschreiten können und hält Zauber bis 30 MPs auf. Dauer: permanent, oder bis er von der Seite auf der der Zauberer stand verwischt/gelöst, oder er neutralisiert wurde.
- 10 Punkte Armschild [Berührung, Papier]
Ein magisches Schild umgibt den Arm. Das Ziel darf damit parieren. Das Papier ist der Schild und kann abgerissen werden. 1 h.
- 15 Punkte magischer Schutz 1 [Berührung, Tuch-Feuer] weiches Leder
Bis verbraucht oder bis Dämmerung erhält das Ziel eine Rüstung aus magischer Energie. RS 1 pro Zone
- 15 Punkte Schützender Wind [Berührung, Feder]
Kein Pfeil aus mehr als 10m trifft den Bezauberten. 1 Stunde.
- 20 Punkte mittlere magischer Schutzkreis [Radius + 5m, Kreis aus Kreide/Band o.ä.]
Verhindert, daß magische Wesen bis 500 EPs den Kreis durchschreiten können und hält Zauber bis 100 MPs auf. Dauer: wie kleiner magischer Schutzkreis
- 30 Punkte Wunden-Gift-Schutz [Berührung, Wasser]
Schützt für einen Kampf vor Verunreinigungen, Giften oder Krankheitserreger. Freiwilliges Ziel, Hilft auch gegen Wer-Bisse.
- 30 Punkte magischer Schutz 2 [Berührung, Tuch-Feuer] hartes Leder
wie mag Schutz 1, aber Rs 2/ Zone, (mag-S.-1 muß beherrscht werden)
- 30 Punkte kleine Physische Barriere [max 1,5m R, Band mit Gewicht]
Solange das Band sich über dem Kopf dreht, können physische Dinge es nicht durchdringen. körperlose Dinge und Magie schon.
- 30 Punkte kleine magische Barriere [max 1,5m R, Band mit Gewicht]
Solange das Band sich über dem Kopf dreht, können Zauber, oder magische Wesen es nicht durchdringen. physische schon.
- 40 Punkte starker magischer Schutzkreis [Radius + 5m, Kreis aus Kreide/Band o.ä.]
Verhindert, daß magische Wesen bis 2000 EPs den Kreis durchschreiten können und hält Zauber bis 300 MPs auf. Dauer: wie kleiner magischer Schutzkreis
- 60 Punkte magischer Schutz 3 [Berührung, Tuch-Feuer] Kettenrüstung
wie mag Schutz 1, aber Rs3/ Zone (mag-S.-2 muß beherrscht werden)

Z17 b

- 60 Punkte magische Barriere. [5m, Edelstein-wiederverwendbar]
eine 3x3m große magische Barriere gegen Physische Gegenstände & Kampfmagie steht über einem Edelstein bis der Erschaffer ihn wegnimmt, oder 6 Stunden vergangen sind. Diese Barriere kann mit magischen Waffen zerstört werden, wenn ihr innerhalb von 1/2 Minute 30 Treffer beigebracht werden.
- 80 Punkte Barrieren-Schutzkreis [Radius 5m, Edelstein-wiederverwendbar]
Wie magische Barriere, aber der Kreis darf einen Durchmesser von 2 bis 10m haben. 6 Stunden
- 100 Punkte Schutz vor normalen Waffen [Berührung, 5 Silbermünzen]
Keine normale Waffe kann den Bezauberten verletzen. 6 Stunden.
- 120 Punkte magischer Schutz 4 [Berührung, Tuch-Feuer] Platte
wie magischer Schutz 1, aber Rs4/Zone (mag-S.-3 muß beherrscht werden)
- 120 Punkte Großmeister Schutzkreis [Radius + 5m, Kreis aus Kreide/Band o.ä.]
Verhindert, daß magische Wesen bis 10000 EPs den Kreis durchschreiten können und hält Zauber bis 1000 MPs auf. Dauer: wie kleiner magischer Schutzkreis
- 200 Punkte Schutz vor heiligen/ verfluchten Waffen [Berührung, 1 Kupfer-1 Bronze-1 Silber-1 Gold-1 Edelstein] Keine heilige/unheilig Waffe kann den Bezauberten verletzen. 6 Stunden.
- 250 Punkte Schutz vor magischen Waffen [Berührung, 5 Halbedelsteine]
Keine magische Waffe kann den Bezauberten verletzen. 6 Stunden.



Z17c

SCHUTZ & ABWEHR-MAGIE.:

Definition .: magische Wesen, Be-Verzauberte Wesen, oder Wesen mit mag Talent und min 5 MPs in Pool, sowie Untote-Geister-Elementar-Wesen-Gesegnete/Verfluchte-Dämonen

Es gibt da drei Richtungen in dieser Magie.

Die größte ist die der Barrieren und Schutzkreisen, die Örtlich gebunden sind.

Dann kommt der Defensive (Rüstung) Schutz vor Verletzungen oder Schaden.

Als kleinste Die Offensive Verteidigung durch Abwehr.

Die Magischen Rüstungen „mag Schutz 1 bis ...“ Schützen den Körper durch ein flexibles Geflecht aus Magie, welches den Ganzen Körper umfaßt. Es ist nicht erlaubt mehr als eine Rüstung übereinander zu tragen. Wenn ein neuer Rüstzauber auf einen existierenden gesprochen wird, so wirkt nur der stärkere. Die Zauber „Schutz vor heiligen, verfluchten... Waffen“ schützen nur den Körper, nicht eine darüberliegende Rüstung.

Es ist also möglich mit normalen Waffen eine Rüstung zu zerstören, während man für den Träger selbst eine magische Waffe braucht. Es ist jedoch auch nicht erlaubt, mehr als eine Schutzart (heilig, verflucht, magisch, normal) auf ein und dasselbe Ziel zu legen.

Wenn Das Ziel Aufgrund einer persönlichen Fähigkeit eine dieser Immunitäten hat, so darf sie 1 mal zusätzlich verzaubert werden.

„Schützender Wind“ ist ein Wind, der den Verzauberten inkl Rüstung umgibt.

„Armschild“ ist ein Abwehrzauber, mit dem man solange parieren kann, wie das verzauberte Papier noch ganz am Arm ist. Ein Treffer der nicht mit dem Papier abgewehrt wird, ist ein gelungener Treffer.

„Gegenzauber“ ist ein Abwehrzauber, der zuende Gezaubert werden muß, bevor der anvisierte Zauber Trift. Man kann nur Zauber in deren Wirkungsbereich man selbst ist, (inkl Streubereich) damit abwehren, schützt damit aber auch alle anderen. Er muß extra auf einen speziellen Magier gezielt werden, der gerade einen bestimmten Zauber beginnt.

Sollte dieser nämlich einmal zwischendurch unterbrechen, so muß auch der Gegenzauber neu gewirkt werden. Es ist nicht möglich mit einem Gegenzauber zwei Zauber gleichzeitig abzuwehren. Anfänger dürfen damit Zauber bis 30 MPs für 5 MPs aufhalten. Meister , Zauber bis 100 MPs für 15 MPs und Großmeister Zauber ohne Limit für 45 MPs. Wenn der Abzuwehrende Zauber zu mächtig ist, so verliert der Magier soviel MPs, als wenn er erfolgreich abwehren würde,

hat aber mit dem vollen Effekt des auftreffenden Zaubers zu leben und hat noch ein Overcast (mehr gezaubert als Erlaubt) zu überstehen. (in diesem fall 1 min bewusstlos und 5 min starke Kopfschmerzen o.ä.) Sollte Das Abwehren mehr MPs kosten, als der Magier noch hat, so verbraucht er alle MPs, seine Abwehr funktioniert nicht, und er bricht vor Schwäche zusammen (1/2 h Schwach).

„kleine physische Barriere“ & „kleine magische Barriere“ sind Abwehr-Zauber mit Kreis-Character. Solange aufrechterhalten, wehren sie alles aus ihrem Bereich ab.

Sie dürfen auch beide gleichzeitig aufrechterhalten werden.

„Schutzkreise“ halten Magie oder Wesen bis zu einer bestimmten Stärke auf, können von zu mächtigen oder nicht aufhaltbarem Durchbrochen werden. Dies geschieht aber keinesfalls unbemerkt, weil ignorierbar. Zwar wird eine 20 000 EP Figur nur einmal Tief einatmen bevor sie einen kleinen Schutzkreis durchbricht, aber wie ein vor eine Gummwand laufen war es schon.

Thaumaturgie...:

Abwehrzauber (bis auf den Gegenzauber) dürfen in jede Art von Fokus eingebettet werden. (Barriere benötigt aber immer noch die Aufrechterhaltung)

Rüstungszauber dürfen in jede Art Fokus eingebettet werden. Zerstörfokies wirken aber nur auf den Benutzer.

Schutzkreise benötigen Zauberrollen, sowie gezeichnete, oder anderweitig hergestellte Kreise.

Z18

Stärkungsmagie:

- 5 Punkte Kraft geben [Berührung, komponentenlos]
Dieser Zauber gibt Kraft zurrück, und dem Ziel geht es besser.
- 10 Punkte Tränke Stärken [10 cm, Wasser]
Ein Trank wirkt stärker. Gifte Gs +20, Heilränke 1/2 Heilzeit & 1 TP mehr
Körpertränke dauern 1 1/2 mal so lang. Phiole muß in den Händen gehalten werden.
- 10 Punkte Muskeln stärken [Berührung, Erde]
gelähmte oder geschwächte Glieder können wieder bewegt werden.
Gelähmt zu geschwächt, geschwächt zu normal.. Doppelt zaubern ist wirkungslos.
- 15 Punkte Schmerzen ignorieren [Berührung, 1/8 L Wein zum trinken](bis Dämmerung)
Spürt keine Schmerzen, 0 TPs haben aber volle Wirkung. 1 Kampf.
- 20 Punkte Seele halten [Berührung, komponentenlos](bis Dämmerung)
Wenn innerhalb von 1 min nach dem Tod wird, so kann mit einer sofort begonnenen Wund-Heilung geheilt werden, wenn innerhalb von 10 min gezaubert, so wird eine zukünftige innerhalb einer Stunde begonnenen Wiederbelebung um die Hälfte erleichtert.
- 20 Punkte Schwäche Resistenz [Berührung, Erde] (bis Dämmerung)
wie Fertigkeit (Schutz vor Schwäche Zaubern), wirkt nicht bei Giften.
Dauer 1h schon eingetretene Effekte bleiben aber bestehen.
- 25 Punkte magische Macht [Selbstverzauberung,Ritual Zauber]
Der Magier kann jeden Zauber wirken, ohne Gefahr zu laufen auszubrennen.
Wirkt nur auf den Zaubern den selbst und kostet nach dem ersten mal keine MPs, muß aber bei einem neuen Fokus neu gezaubert werden.(Fokus)
Übertragen von mehr als 50 Mps ungefährlich.(Zauber-max-Grenze steigt um eine Stufe.Anfänger bis 100-MPs, Meister keine Grenze mehr.)
- 30 Punkte Ogerstärke [Berührung, Erde]
Ein freiwilliges Ziel hat für 1/2 Stunde die Stärke eines Ogers. Schaden +1
- 30 Punkte Regeneration stärken [Berührung, Wasser]
Jede magische oder normale Regeneration verbessert sich bis Dämmerung um eine Stufe. Freiwilliges Ziel,
- 35 Punkte Barrieren, Wände oder Wälle verstärken [5m, Stein-wiederverwendbar]
Die Wirkungsdauer von Barriere oder elementaren Wänden kann auf permanent verlängert werden, wenn sie an einen kontroll-Stein gebunden wird.
(zusammenbrechen, wenn Stein Bereich verläßt.)
- 120 Punkte Der letzte Kampf [Berührung, Ritualkreis Trank-zum trinken o.ä.]
Der Bezauberte erhält ein paar besondere Bonus Punkte
(Schmerzen ignorieren/Steinhaut +3TP/Ogerstärke/Schutz vor Schwäche& Körperzaubern /Schutz vor Beherrschung) Das Opfer muß sich freiwillig bezaubern lassen und darf nicht immun gegen Bezauberungen/Beherrschung oder Körperzaubern sein. Innerhalb der nächsten sechs Stunden bleiben die Fertigkeiten erhalten. Nach den sechs Stunden oder beim Neutralisieren dieses Zaubers stirbt der Bezauberte. Der Zauber gilt bis zum Tod als permanent.
Den Zaubern den kostet dieser Zauber alle seine Magische Kraft, mindestens aber 120MPs.

Z18b

STÄRKUNGS-MAGIE.:

„Kraft geben“ sollte mit 1 min bis 1/4 h gezaubert werden. (Anti-Erschöpfung)

„Tränke stärken“ sollte mit ca 2 bis 5 min gezaubert werden.

„Muskeln stärken“ hebt einen Teil der Wirkung von Schwäche Zaubern auf.

„Schmerzen ignorieren“ erlaubt zwar auch einem Magier, trotz getroffen werden den Zauber nicht zu patzen, weil der Schmerzchock fehlt, sondern ihn wie einen Rüstungstreffer zu behandeln, und er mildert die Behinderungen durch Verwunderungen auf die Hälfte, aber dafür ist er eigentlich nicht gedacht. Seine Hauptaufgabe liegt darin Krieger die Gelegenheit zu geben, länger als Normal noch kämpfen zu können.

Der Zauber muß direkt nur wenige Minuten vor dem Kampf gezaubert werden.

„Seele halten“ ist ein Zauber, der wenn schnell genug gezaubert, in der Lage ist die entschwindende Lebenskraft und die Seele festzuhalten, bis ein Heilzauber wirken konnte. Sollte es nicht möglich sein, die Heilung zu beenden, so war dieser Zauber vergebens.

„Schwäche Resistenz“ gibt eine kurze magische Resistenz gegen Kraftenzug & Kampfunfähigkeits-Zauber. Ähnlich einer Segnung.

„magische Macht“ erlaubt den sogenannten Overcast in einem eingeschränkten Maße. Man darf als Anfänger Zauber bis 30 lernen, aber bis 100 Zaubern, und als Meister bis 100 lernen, aber ohne Limit Zaubern. Dies ist nur wichtig, für Zauber mit variablen MPs.

Der Fokus kann ein Amulett o.ä. sein, aber auch der Körper des Magies selbst, wobei letzteres nicht bei Klerikern, Schamanen, Druiden, Hexern, oder Heilern geht.

Vorsicht, denn diese Zauber sind neutralisierbar.

„Ogerstärke“ ist ein Kampfunterstützungszauber, der das Prädikat „sehr wertvoll“ hat. Er ist jedoch mit einem einfachen Körperzauber Lösen negierbar.!?!

Dies ist auch der Grund warum Ogerstärke nur bei Ogern und Trollen als körperliche Fähigkeit wählbar ist.!!! Normalmenschen müssen sich da mit Magie begnügen.

„Regeneration stärken“ kann keine Regeneration auf mehr als Stufe 6 heben.

Die Zauberdauer sollte 1 bis 5 min dauern.

„Der letzte Kampf“ ist ein Zauber um einen der Bereit ist um des Sieges willen sein Leben zu geben, zu einem mächtigen Kämpfer zu machen. Das kostet den Magier aber sehr viel. Es sei erlaubt, diesen Zauber nicht nur in einem Kreis mit einem Kleinritual zu zaubern, sondern durch ein 120 RTP-Ritual, auch auf mehrere Ziele zu wirken. Dies kostet dann für jeden von diesen 120 MPs. Das Kleinritual sollte 5 bis 10 min dauern. Das große Ritual 1h.

Thaumaturgie...:

Zerstörfokies und Schmuchstücke, nur in Verbindung mit auf dem Körper gemahlten Runen, d.h. Runensalbe. „Der letzte Kampf“ darf nicht eingebettet werden. Zauberrollen sind erlaubt.

Z19

Thaumaturgie:

Ist reine Gegenstandsmagie. Schutzrunen können von jedem getragen werden, aber maximal eine kann gleichzeitig wirken. Im Zweifelsfall die mit Hautkontakt.

- 0 Punkte Runen zeichnen [—, Tinte]
Kann eine Kraft- oder Verwendungs-Rune aufzeichnen
- 10 Punkte Material reinigen [Berührung, komponentenlos]
Eine Handvoll nicht reines Material kann gereinigt werden.
- 15 Punkte Erd- Schutzrune [Berührung, Papier]
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten elementaren Zauber der Erde und ist danach zerstört. (max bis Dämmerung)
- 15 Punkte Wasser- Schutzrune [Berührung, Papier]
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten elementaren Zauber des Wassers und ist danach zerstört.(max bis Dämmerung)
- 15 Punkte Wind- Schutzrune [Berührung, Papier]
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten elementaren Zauber des Windes und ist danach zerstört.(max bis Dämmerung)
- 15 Punkte Feuer- Schutzrune [Berührung, Papier]
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten elementaren Zauber des Feuers und ist danach zerstört.(max bis Dämmerung)
- 25 Punkte Kampfmagie Schutzrune [Berührung, Papier]
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten Kampfzauber und Kampfunfähigkeitszauber, außer vor dem Chaos-Geschoß und dem Geschoß der Verdammnis. (max bis Dämmerung)
- 25 Punkte Schutzrune gegen Beherrschung [Berührung, Papier]
Schützt den Träger vor dem ersten Beherrschungs oder Beeinflussungszauber. Die Rune ist danach zerstört. (max bis Dämmerung)
- 25 Punkte Schutzrune gegen Körperwandlung [Berührung, Papier](max bis Dämmerung)
Schützt den Träger vor dem ersten Verwandlungs, oder körperlich schwächenden Zauber, oder vor Heilung. Die Rune ist danach zerstört.
- 30 Punkte Elementare Schutzrune [Berührung, Papier](max bis Dämmerung)
Schützt den Träger dieser Rune vor dem ersten elementaren Zauber (inkl. Feuerball, Wasserstrahl, Eisball)und ist danach zerstört.
- 30 Punkte Rüstungsregeneration [2m, Ein Ring an der Rüstung](max bis Dämmerung)
Die Rüstung regeneriert 1 TP/ Zone je 2min. Bis zur nächsten Morgendämmerung. Schützt nicht vor rüstungsdurchdringenden Treffern.
- 35 Punkte Zauber einbetten [Berührung, Runenstab o.ä.]
Ein Zauber kann in einen Verbrauchsgegenstand eingebettet werden, und wird freigesetzt, wenn dieser zerstört wird (Zerstörfokus) oder eine Aktivierungsformel gesprochen wurde (Zauberrolle). 15 MP +20 MP/Meisterzauber +90 MP Großmeisterzauber. Bei mentaler Aktivierung dreifache Einbettungskosten. (in Schmuckstücke welche nicht zerstört werden)

Z19b

- 40 Punkte Magie-Schutzrunen [Berührung, Papier]
Schützt vor dem ersten Zauber der auf den Träger gezaubert wurde.
- 45 Punkte Golem Leben einhauchen [Berührung Fokus-wiederverwendbar]
Einem gebauten Golem wird die Kraft zur Bewegung gegeben. 6h,
- 50 Punkte Golem Intelligenz einhauchen [Berührung, Seele-Opfer]
Dem belebten Golem wird für 6h die Intelligenz des Opfers gegeben.
Das Opfer muß beherrschbar sein, und ist solange Komatös.
(Golem ist intelligent, hat aber nicht die Persönlichkeit des Opfers)
- 50 Punkte große Kampfmagie Schutzrunen (Nur mit Kampf. Schutzrunen 25 MP) [Berührung, Papier]
Wie Kampfmagie-Schutzrunen aber gegen 4 Zauber.
- 50 Punkte große Beherrschungs-Schutzrunen (Nur mit Beherr. Schutzrunen 25 MP) [Berührung, Papier]
Wie Beherrschungs-Schutzrunen aber gegen 4 Zauber.
- 50 Punkte große Körperwandlungs-Schutzrunen (Nur mit Körperw. Schutzrunen 25 MP) [Berührung, Papier]
Wie Beherrschungs-Schutzrunen aber gegen 4 Zauber.
- 60 Punkte Elementare große Schutzrunen (Nur mit Elem. Schutzrunen 30 MP) [Berührung, Papier]
Wie elementare Schutzrunen, aber gegen 4 Zauber.
- 80 Punkte große Magie Schutzrunen (Nur mit Mag. Schutzrunen 40 MP) [Berührung, Papier]
Wie Magie-Schutzrunen, aber gegen 4 Zauber.
- 105 Punkte Allmächtige Kampfmagie Schutzrunen (Nur mit großer Kampf. Schutzrunen 50 MP) [Berührung, Papier]
Wie Kampfmagie-Schutzrunen aber gegen 10 Zauber.
- 105 Punkte Allmächtige Beherrschungs-Schutzrunen (Nur mit großer Beherr. Schutzrunen 50 MP) [Berührung, Papier]
Wie Beherrschungs-Schutzrunen aber gegen 10 Zauber.
- 105 Punkte Allmächtige Körperwandlungs-Schutzrunen (Nur mit großer Körperw. Schutzrunen 50 MP) [Berührung, Papier]
Wie Beherrschungs-Schutzrunen aber gegen 10 Zauber.
- 110 Punkte Golem Leben Erschaffen [Berührung Fokus-wiederverwendbar]
Einem gebauten Golem wird die Kraft zur Bewegung gegeben. perm.
- 110 Punkte Golem Intelligenz einpflanzen [Berührung, Seele-Opfer]
Dem belebten Golem wird perm die Intelligenz des Opfers gegeben.
Das Opfer muß beherrschbar sein, und stirbt beim Zauber.
(Golem ist intelligent, hat aber nicht die Persönlichkeit des Opfers)
- 125 Punkte Allmächtige Elementare Schutzrunen (Nur mit großer Elem. Schutzrunen 60 MP) [Berührung, Papier]
Wie elementare Schutzrunen, aber gegen 10 Zauber.
- 165 Punkte Allmächtige Magie Schutzrunen (Nur mit großer Mag. Schutzrunen 80 MP) [Berührung, Papier]
Wie Magie-Schutzrunen, aber gegen 10 Zauber.

Z19c

THAUMATURGISCHE-MAGIE.:

Das Herstellen von magischen Gegenständen. Meist zum Verkaufen gedacht an die magischen Dilletanten, die ohne soetwas nicht zurecht kommen.

Die Schutzrunen sind in Runen eingebette Abwehrzauber, die sich selbst auslösen, wenn sie von dem entsprechenden Zauber getroffen werden.

„Material reinigen“ befähigt den Thaumaturgen geg elementares Wasser / Erde herzustellen, oder Essen von Gift zu reinigen (naja, auch von Geschmack)

„Rüstungsregeneration“ ist ein sehr praktischer Zauber, der einem die Last eine Rüstung nach einem Kampf reperieren zu müssen abnimmt. Verlorene Einzelteile bleiben aber verschwunden, wenn sie nicht wieder angehalten werden.

Das 1RSP / 2 min bedeutet nicht pro Zone, sondern nur einer insgesamt.

„Zauber einbetten“ ist wohl der bekannteste alle thaumaturgischen Zauber.

Man kann Damit Zerstörfokies herstellen, die den Zauber beim Zerstören des Fokus aktivieren.

Dies können Runenstäbe, Runenpapiere, Tränke oder ähnliches sein.

Hergestellt werden sie so. Ein vorbereiteter verzierter Fokus wird mit Zauber einbetten in einer bestimmten Stärke verzaubert und dann wird gezielt darauf der einzubettende Zauber gewirkt. Dazwischen darf keine Dämmerung liegen. Antimagie zerstört meist eher das Zaubereinbetten, als daß sie in den Fokus eingebettet wird.

Zauberrollen sind Papiere die nur von jemanden der „von Rolle Zaubern“ kann überhaupt benutzt werden kann. Das Vorlesen des Aktivierungssatzes ersetzt dabei die Formel.

Dadurch kann auch wie bei dem Zauber selbst „gezielt“ und „abgestimmt“ werden.

Das Einbetten erfolgt ähnlich. Ein Blatt Papier wird mit Runen, sowie dem Aktivierungssatz beschriftet. Dann wird darauf „Zauber einbetten“ gewirkt, gefolgt von der Aktivierungsformel. Dann, ohne die nächste Dämmerung abzuwarten wird der einzubettende Zauber hineingesprochen.

(Hinweis: Einen Zauber-einbetten Zauber erst mit einer MagieSicherung zu verzaubern zu versuchen ist nur das Erschaffen eines „Magie-Sicherungs-Fokus“)

Es gibt dann noch Schmuckstücke, welche eine Art nicht physisch zerfallende Fokies sind, und mental aktiviert werden. Gerade bei dieser Form ist aber zum Einbetten die dreifache Menge an MPs notwendig. Zum Aktivieren ist sowohl das Tragen des Schmuckstückes, als auch Bewusstsein und der Wille zur Aktivierung notwendig. Herstellung natürlich....

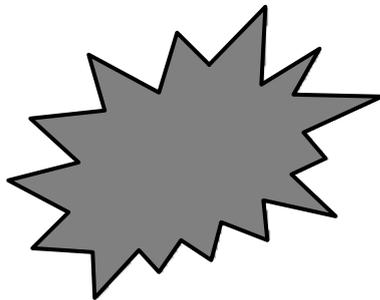
Erst Schmuckstück mit Zauber einbetten verzaubern, (Formel muß 3 mal gesagt werden) dann den einzubettenden Zauber.

Die Grundkosten um Anfängerzauber einzubetten ist 15 MPs, Meisterzauber 35 MPs und Großmeisterzauber 105 MPs. Lehrlinge können diesen Zauber zwar nicht lernen, aber in der niedrigen Stufe ritualisieren. (Hinweis: Kampfzauber die eingebettet werden sollen, können oder müssen im Flug aufgefangen werden, und zwar mit dem Fokus und nicht mit dem Thaumaturg.!)

Z20

Vakuu:

- 5 Punkte Blätteraufwirbeln [variabel, Konfettie o.ä.]
Die Luft steigt mit einem Knall empor und reißt Blätter und andere leichte Sachen mit empor. Radius 5m.
- 25 Punkte Vacuum [variabel, Knallteufel]
Die Luft steigt mit einem Knall nach oben und alles was nicht festgenagelt ist wird 1 bis 3m in die Luft gerissen, und stürzt zu Boden. 1 TP je Bein und gestürzt.
- 25 Punkte Heransaugen [15m, komponentenlos]
ein Ziel in bis zu 15m Abstand wird auf Berührungsweite herangesaugt.
- 30 Punkte Implosion [5m, Knallteufel]
Erzeugt in einem Gefäß einen starken Unterdruck, der dieses Gefäß implodieren läßt. funktioniert nicht, wenn ein Lebewesen darin ist.
- 50 Punkte Vakuumwand [Berührung. Luftballon]
Erzeugt für eine Stunde eine 3 m breite 2m hohe und 1/2m dicke Wand mit starkem Unterdruck. Die Umgebende Luft wird nicht hereingesogen. Schaden 1 TP / Sekunde in jed er betroffenen Zone bis Tod.
- 125 Punkte Desintegration [variabel, Softball] (K)
Die getroffene Stelle löst sich auf. Körperzone, Mauer. Schild (geg. wie 10 TPs)



Z20b

VAKUUM-MAGIE.:

Eigentlich eine Anti-Luft, oder deren Abwesenheit...

Nie wirklich bis ins Letzte geklärt, aber hochinteressant.

„Blätteraufwirbeln“ ist Schnickschnack.

„Vacuum“ wirkt nur in dem Bereich, in dem die Knallteufel auftreffen und knallen.

d.h. im Schnee scheint dieser Zauber nicht zu wirken. Also doch kein 100m Durchmesserender Killerzauber.

„Implosion“ ist der natürlichste Beweis dafür, das der Krug auf dem Tisch vom Wirt eindeutig zu spät gefüllt wurde.

„Heransaugen“ macht genau das Gegenteil eines Windstoßes.

„Vakuumwand“ ist ein sehr gefährlicher und tödlicher Zauber, der jedoch am Rande wie eine Glaswand sichtbar ist. Ein leichtes Schimmern ist sichtbar und das hereinfassen ist schmerzhaft.

„Desintegration“ Ist ein Kampfzauber, der auf das nächste getroffene Objekt verheerende Wirkungen hat. Schilde werden zerstört, halten aber diesen Zauber auf.

Wenn ungeschützte Haut getroffen wurde, so ist die betreffende Körperzone zu Staub aufgelöst. Wenn getroffene normale & magische Rüstung gegen Rüstungsdurchdringen verzaubert wurde so werden normal 10 TPs gerechnet.

Jedes Durchschlagen von Rüstung die nicht gegen Rüstungsdurchdringen verzaubert war, löst diese Zone auf.

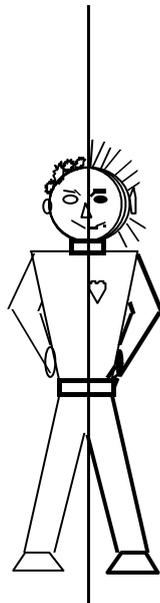
Z21

Verwandlungsmagie:

- 5 Punkte Krallenhand [Berührung, Kralle/Fell]
Verwandelt eine Hand in eine nichtmagische Klaue die als 1 Punktwaaffe zählt.
Der Zauber hält einen Kampf oder 1 Stunde an.
- 5 Punkte Halsschutz (Meuchel-Vampieschutz)[Berührung, Lederstück-wiederverwendbar]
Eine dicke ledrige Haut bedeckt für 6 Stunden den Hals des freiwilligen Zieles.
- 10 Punkte Lederhaut [Berührung, Lederstück]
Die Haut eines freiwilligen Zieles wird bis Dämmerung ledrig +1 TP/ Zone
Berührung.
- 10 Punkte Gesicht verwandeln [Berührung, Fellstück]
Verwandelt bis zur Dämmerung ein Gesicht in ein anderes.
- 10 Punkte Nahrung reinigen [1m, Schale-wiederverwendbar]
Verdorbene oder giftige Nahrung von ca 1kg wird wieder geniesbar.
- 15 Punkte Wasser zu xxx [1m, Gefäß-wiederverwendbar]
Aus 1/2 Liter Wasser wird ein anderes Lebensmittel wie Wein, Bier, aber maximal
ein mildes 5 Gs Schlafgift. Das xxx wird vom Zauberer bestimmt.
- 20 Punkte Selbstverwandlung 1[selbst, komponentenlos]
in ein normales Tier von maximal 1/2 Körpermasse. Bis freiwillig abgebrochen.
- 25 Punkte Selbstregeneration [Selbst, komponentenlos]
Der Zauberer bekommt bis Dämmerung die Fähigkeit zu regenerieren Stufe 1.
- 25 Punkte Hornhaut/ Holzhaut [Berührung, Horn/Holz Stück]
Die Haut eines freiwilligen Zieles wird von einer Hornhaut/ Holzhaut bedeckt
+ 2 TP/ Zone. Bis Dämmerung.(Nur mit Lederhaut 10MPs)
- 30 Punkte Stein zu Fleisch [2m, Stein]
aus einer Steinstatue wird lebendes Fleisch. bzw totes Fleisch wenn es vorher
nicht lebte.
- 30 Punkte Körperwandlung 1 [Berührung, komponentenlos]
Wie Selbstverwandlung, aber mit freiwilligem Ziel.
- 35 Punkte Versteinern [Berührung, Stein]
Ein lebendes Wesen wird versteinert., permanent“.
- 35 Punkte Starke Selbstregeneration (nur mit SELBSTREGENERATION 25-MP)[Selbst,
komponentenlos] Der Zauberer bekommt bis Dämmerung die Fähigkeit zu
regenerieren Stufe 2.
- 40 Punkte Selbstverwandlung 2 (Nur mit SELBSTVERWANDLUNG 1 20-MP) [Selbst,
komponentenlos] Wie 1 aber bis max 1 1/2 fache Körpermasse.
- 50 Punkte Eisenhaut/ Steinhaut [Berührung, Eisenklumpen/Steinklumpen]
Die Haut eines freiwilligen Zieles wird von einer Eisenschicht bedeckt + 3TP/Zone
. Berührung, bis Dämmerung.(Nur mit Horn/Holzhaut 25 MPs)
- 50 Punkte Verwandeln [Berührung, Tierfigur(Verbrauchskomponente)]
Verwandelt ein unfreiwilliges Ziel in ein Tier von 1/10 bis 1/2 Körpermasse mit
vollen TPs, des Opfers.

Z21b

- 50 Punkte Geister-Körper [Berührung, Fläschchen Luft]
Das Ziel wird für eine Stunde immateriell wie eine Wraith und kann mit normalen Waffen nicht getroffen werden. Kann selbst aber auch nichts bewegen oder Treffen. Kleidung, Rüstung und nicht-magische Waffen können mitgenommen werden.
- 60 Punkte Körperwandlung 2 (Nur mit KÖRPERWANDLUNG 1 30-MP)[Berührung, komponentenlos] Wie 1 aber mit max 1 1/2 fache Körpermasse
- 70 Punkte Meisterhafte Selbstregeneration (nur mit STARKE SELBSTREGENERATION 35-MP) [Selbst, komponentenlos]
Der Zauberer bekommt für einen Tag die Fähigkeit zu regenerieren Stufe 3.
- 70 Punkte Beendete Versteinering (Berührung, Stein)
Wie versteinern, nur danach keine aktive Magie mehr.
- 100 Punkte Kristallhaut [Berührung, Edelstein]
Die Haut eines freiwilligen Zieles wird mit einer Kristallschicht bedeckt +4TP/Zone. Bis Dämmerung. (Nur mit Eisen/Steinhaut 50 MPs)
- 100 Punkte Lycyntrophie kontrollieren [Selbst, Symbol]
Der Zauberer kann seine eigene Lycantrophie kontrollieren. Dieser Zauber muß nur einmal gezaubert werden, außer das Symbol geht verloren.
- 150 Punkte Totale Verwandlung (Nur mit KÖRPERWANDLUNG 2 60-MP) [Berührung, komponentenlos] Wie Körperwandlung 2 aber permanent und nicht willentlich reversibel.
- 150 Punkte Drachenhaut [Berührung, Drachenschuppe]
Die Haut wird gepanzert wie die eines Drachen. +4 TP/ Zone .Bis Dämmerung. Zusätzlich ist der Träger gegen das Element gefeit zu dem der Drache dessen Schuppe verwendet wurde, gerechnet wird.
(Feuer-Wasser/Eis-Luft-Erde-Äther)(Nur mit Kristallhaut 100MPs)



Z21c

VERWANDLUNGS-MAGIE.:

Die Macht den Körper zu zwingen etwas zu werden, wozu er nicht auserkoren ist.

„Nahrung reinigen“ verwandelt vergiftete oder verdorbene Nahrung in etwas genießbares, Jedoch nicht aus etwas nicht eßbares, auch bleibt der eigentliche Nährwert erhalten.

„Wasser zu XXX“ ist eine Flüssigkeitwandlung, die das Leben angenehm macht.

„Selbstverwandeln“ und „Körperwandlung“ geben einem Körper die Gestalt einer anderen Rasse (meist Tier) und deren Körperlichen Fähigkeiten, nicht aber deren Verstand und Erfahrung mit diesen Fähigkeiten.

„Leder/Horn/Stein/Kristall/Drachenhaut“ verwandeln die Haut ohne, daß der Träger mehr als nur spürbar von seiner Beweglichkeit verliert. Mit genug Training wird es ihn bald nicht mehr stören, ähnlich wie das Gewicht eines Schwertes oder einer Rüstung.

Diese zusätzlichen TPs sind wie zusätzliche Wundresistenz Stufen, wobei Schutzhaut zwar geheilt, nicht aber regeneriert werden kann. (Regenerieren führt zu normaler Haut)

„Halsschutz“ schützt vor dem ersten meuchlerischen Schnitt wie eine lederne Rüstung und braucht nach dem Schnitt 10 min, um zu regenerieren. d.h. Zwei Schnitte sind trotzdem tödlich. (Gift wirkt trotzdem)

„Selbstregeneration“ versetzt den Magier Körperlich dem Leben so nah, daß er ähnlich einem Troll schneller regeneriert als ein normalmensch.

„Versteinern“ kann man jedes Lebendes Wesen, welches von nun an aus Granit zu bestehen scheint und schwer zu zerstören ist. 30 TP/Zone bei Menschen.

Kein Verwesen, kein voranschreiten von Alter oder Gift. Sogar die Kleidung ist versteinert.

Auf magischen Artefakten bildet sich zwar auch eine Steinschicht, diese werden jedoch nicht selbst zu Stein. Dies kann mit „Körperzauber lösen“, „Magie neutralisieren“ oder „Stein zu Fleisch“ beendet werden. Es gibt da noch die „Beendete Versteinerung“, welche durch „Körperzauber Lösen“ und „Magie neutralisieren“ nicht aufgelöst werden kann, weil keine Magie mehr aktiv ist, da die Verwandlung ähnlich einer beendeten Heilung zu ende ist.

Aber dafür gibt es den „Stein zu Fleisch“ Zauber.

Es sei Ausdrücklich erlaubt, Versteinerungen auch gegen Pseudoleben wie Untotes einzusetzen, wenn ein Körper vorhanden ist, der versteinert werden kann.

„Lycantrophie kontrollieren“ ist sowohl eine Beherrschung, als auch eine Verwandlung. Wer Immun gegen Bezauberungen ist, hat verloren.

Bei Verwandeln ist es zwar durchaus möglich einen Ritter in eine Riesenkröte zu verwandeln, aber er ist dadurch nicht einfach zu zertreten.

Weihen & Verzaubern:

- 5 Punkte kleiner Rüstungszauber(je Zone) [Berührung, komponentenlos]
Die Rüstung schützt auch vor dem magischen Wraithgriff, Todesstrahl oder ähnlichen rüstungsdurchdringenden Angriffen, wie vor normalen Waffen. Dämmerung.
- 5 Punkte magischer Pfeil [Berührung, Wasser] (K)
Macht einen Pfeil für einen Schuß zu einer magischen Waffe.
- 10 Punkte Flammenpfeil [Berührung, Flamme] (K)
Beim Schuß brennt ein Pfeil mit heißer Flamme und verursacht 1 TPs mehr
Aber nur 1 Schuß, und der Pfeil ist zerstört.
- 10 Punkte Lähmpfeil [Berührung, Honig]
Der Pfeil lähmt zusätzlich für 2 min. Aber nur für einen Schuß.
- 10 Punkte Schmerzpfeil [Berührung, Pfeffer-Salz]
Der Pfeil erzeugt für 5 min zusätzlich starke Schmerzen.
Aber nur für einen Schuß. (Höllensmagie)
- 10 Punkte Waffe verzaubern [Berührung, Tuch-Wasser] (K)
für einen Kampf wird eine Waffe verzaubert.Dämmerung.
- 15 Punkte verfluchen [Berührung, Erde]
Personen,Gegenstände (bis Dämmerung) oder 1kg Erde (perm) kann verflucht werden. Waffen die mit dieser Erde abgerieben wurden sind für einen Kampf verflucht. Personen sind geschützt vor nicht bösen-Beeinflussungszaubern
- 15 Punkte Rüstung verzaubern [Berührung, komponentenlos]
Die Rüstung schützt auch vor dem magischen Wraithgriff oder ähnlichen Rüstungsdurchdringenden Angriffen, wie vor normalen Waffen (Dämmerung)
- 20 Punkte Segnen (Berührung, Wasser)
Personen,Gegenstände (bis Dämmerung) oder Wasser 1 L (perm) können gesegnet werden. Geweihtes Wasser segnet eine Waffe für einen Kampf, kann aber nicht von einem Ungläubigen gesegnet werden. Personen sind vor bösen Beeinflussungszaubern gewappnet und können nicht zu Untoten werden.
(Schützt auch wie Rüstung verzaubern, vor Höllen & Todesmagie)
- 20 Punkte magisches Schloß [Berührung, Schlüssel]
Das Schloß ist verschlossen mit einer Stärke von (20 + var) MPs Ein bestimmter Schlüssel kann den Zauber wieder aufheben.
- 25 Punkte magischer Wagen [Berührung, Auto]
Ein Wagen fährt ohne Pferde. 1 Stunde.
- 30 Punkte Waffenzauber [Berührung, Tuch-Wasser]
bis zur nächsten Dämmerung wird eine Waffe verzaubert.
- 35 Punkte Heilende Hände (Nur mit mindestens 50 Punkten Heilzaubern)[Berührung, 3 Duftöle] Für eine Stunde ist der Zaubernde in der Lage Gifte bis Stufe 50 und Zauber die, Schmerzen, Lähmung verursachen, zu neutralisieren, oder Wunden zu verschließen, so daß Blutungen aufhören, oder gar mit 1 TP / 5min zu heilen.

Z22 b

- 35 Punkte Trigger-Zauber [Berührung, Papier]
Ein Zauber wird in ein Schloß miteingebettet und wird ausgelöst, wenn es auf unkorrekte Weise ausgelöst wird.
- 40 Punkte Schreckenswaffe [Berührung, Kreidestaub] (K)
Wie Schreckenshand, aber auf Waffe. 3 TP Rüstungsdurchdringend erster Treffer. (max bis Dämmerung) (Höllensmagie)
- 40 Punkte einfrierende-Klinge [Berührung, Wasser]
Für einen Kampf wird jede getroffene Körperzone paralytisiert. Auch wenn Rüstung geschützt hat. Maximal 4 Treffer.(max bis Dämmerung)
- 50 Punkte brennende Klinge [Berührung, Asche] (K)
Für einen Kampf verursacht eine Waffe zusätzlich 1 TP durch Feuer, und es ist möglich etwas anzuzünden.(max bis Dämmerung)
- 50 Punkte Dunkelfeuer Klinge [Berührung Blut](K) (max bis Dämmerung)
Für einen Kampf verursacht Waffe durch kaltes schwarzes Feuer 1TP zusätzlich Und Heilungen dieser Wunden dauern 10 mal so lange (min 1h) (Todesmagie)
- 60 Punkte Schmerzende Klinge [Berührung, Nadel]
Für einen Kampf verursacht eine Waffe zusätzlich 2 min Schmerz je Treffer, auch wenn Rüstung schützte.(max bis Dämmerung) (Höllensmagie)
- 65 Punkte Schemen Klinge [Berührung, 2min brennende schwarze Kerze] (K)
Für einen Kampf verursacht eine Waffe rüstungsdurchdringende Treffer. Die Waffen richten aber immer nur maximal 1TP Schaden an, ohne Rücksicht auf Zweihandwaffe, Ogerstärke o.ä. (max bis Dämmerung)
- 70 Punkte Frostklinge [Berührung, Wasser] (max bis Dämmerung)
Wie einfrierende-Klinge, aber bis Dämmerung. Maximal 20 Treffer.
- 80 Punkte Feuer Klinge [Berührung, Asche] (K)
Wie brennende Klinge aber bis Dämmerung.
- 90 Punkte Klinge der Schmerzen [Berührung, Nadel]
wie schmerzende Klinge aber bis Dämmerung. (Höllensmagie)
- 100 Punkte magische Rüstung [Berührung, Tuch-Wasser-Erde]
Die Rüstung kann von normalen Waffen nicht beschädigt werden. Einmal zerstört, oder bei der nächsten Dämmerung ist der Zauber verfliegen
- 105 Punkte Klinge der Schatten [Berührung, 5 min brennende schwarze Kerze] (K)
wie Schemen Klinge aber bis Dämmerung.
- 125 Punkte permanente Weihung [Berührung, Wasser]
Ein Objekt oder eine Person kann Permanent gesegnet werden. Wie Segnung(Segen muß beherrscht werden)
- 150 Punkte Tötende Klinge [Berührung, Ein Haar-etwas Blut des Opfers] (K)
Diese Waffe kann so verzaubert werden, daß sie gegen einen speziellen Feind nur rüstungsdurchdringende Treffer macht, und beim ersten Treffer am Torso einen direkten Herztreffer setzt. Diese Wirkung hält bis zum Herztreffer, oder bis zur Dämmerung an. Ansonsten zählt diese Waffe als magisch. (Todesmagie)

Z22c

WEIHUNGS & VERZAUBERUNGS-MAGIE.:

Eine Der Wichtigsten Bereiche für den Klerus.

Meist wird magische Kraft, oder die Kraft einer „höheren Wesenheit“ direkt an normale Gegenstände gebunden.

Sämtliche Waffen, Klingen und Pfeilverzauberungen sollen zusätzlich zu den gegebenenfalls wichtigen Sonderwirkungen, auch in der Lage sein, Körperlose Wesen und Wesen der Astralen Ebene zu verletzen.

Dementsprechend können „Rüstung verzaubern“ und diverse Segnungen Rüstungen auch wirkungsvoll gegen Zauber machen, gegen die normale Rüstung nicht gewirkt hätte.

„Magisches Schloß“ ist ein Zauber, der aus dem Nichts einen Verschuß schafft, der durch Magie und durch geschickte Finger geöffnet werden kann.

„Heilende Hände“ ist ein Zauber für Meisterheiler, deren Hände dem töten abgeschworen haben. Dieser Zauber ist automatisch beendet, wenn der Heiler eine Waffe zum Angriff führt. Ansonsten ist es eine preiswerte Art zu heilen. Natürlich muß der Heiler diesen Zauber nicht selbst gewirkt haben, aber er muß für min 50 MP -Heilmagie gelernt haben.

Bis auf „heilende Hände“ und Tötende Klinge können die Zauber alle eingebettet werden.

Z-s 1

Geistermagie

- 5 Punkte Seelenfaden reparieren [Berührung, Seele, Körper]
Hilft zerrissene Seelenfäden zu reparieren, kann aber eine Wiederbelebung nicht ersetzen. (Funktioniert nur, wenn Schamane im Astralraum ist)
- 10 Punkte Seelenrüstung 1 [Berührung, Medizinbeutel, 1 Reise]
Erschafft eine immaterielle Rüstung RS 1/Zone nur für Seelenreisen & Astralreisen. (Schutz vor Beherrschung negiert dies)
- 10 Punkte Seele finden [Berührung, Körper]
Läßt einen Entfernung und Richtung des Seele zum Körper erkennen. (Funktioniert nur, wenn Schamane im Astralraum ist)
- 15 Punkte Projektion durch den Astralraum [komponentenlos]
Eine im Zauber definierte Wortnachricht kann an einen anderen Ort gesendet werden, wobei gleichzeitig eine Illusion des Senders diese Nachricht ausspricht. Für jedes Wort ist der Sender danach für 1 min komplett hilflos.
- 20 Punkte Rückkehr [Berührung, Körper]
Zieht die Seele zum Körper zurrück, (außer wenn gefangen) selbst wenn der Seelenfaden durchtrennt wurde. (Schutz vor Beherrschung negiert dies) (Funktioniert nur, wenn Schamane im Astralraum ist)
- 20 Punkte Seelenrüstung 2 [Berührung, Medizinbeutel, 1 Reise]
Erschafft eine immaterielle Rüstung RS 2/ Zone nur für Seelenreisen & Astralreisen. (Nur mit Seelenrüstung 1)(Schutz vor Beherrschung negiert dies)
- 20 Punkte Totemgestalt 1 [selbst, Komponentenlos, 1 Reise]
Ein Schamane verwandelt sich während einer Reise in sein Totem mit dessen tierischen Fähigkeiten (geg Gestaltwandler-Vollgestalt)
- 25 Punkte Seelenreise [selbst, geeigneter Ort]
Erlaubt der Seele in die Geisterebene zu reisen. Rückkehr nur am Körper.
- 30 Punkte Seelenanker [Berührung, Fokus, bis Dämmerung]
verhindert das Herausreißen einer Seele. Beim Körperlichen Tod ist die Seele an den Ort des Todes gefesselt, da das Seelenband zerrissen ist. (Schutz vor Beherrschung negiert dies)
- 30 Punkte Totemgestalt 2 [Berührung, Totemkrieger oder Schamane, 1 Reise]
Ein Schamane verwandelt einen anderen während einer Seelenreise in dessen Totem-Tiergestalt mit dessen tierischen Fähigkeiten. (nur mit Totemgestalt 1)
- 35 Punkte Seelenrüstung 3 [Berührung, Medizinbeutel, 1 Reise]
Erschafft eine immaterielle Rüstung RS 3/Zone nur für Seelenreisen & Astralreisen. (Nur mit Seelenrüstung 2)(Schutz vor Beherrschung negiert dies)
- 40 Punkte Geister-Führer [komponentenlos, 1 Reise]
ruft einen Geist des eigenen Totems, welcher als Führer und Ratgeber fungiert, der aber weder aktiv schützt, noch kämpft, es sei denn er will unbedingt (SL)
- 50 Punkte Astralreise [selbst, geeigneter Ort]
Erlaubt der Seele in den Astralraum zu reisen. Rückkehr nur am Körper.
- 50 Punkte Seelenrüstung 4 [Berührung, Medizinbeutel, 1 Reise]
Erschafft eine immaterielle Rüstung RS 4/Zone nur für Seelenreisen & Astralreisen. (Nur mit Seelenrüstung 3) (Schutz vor Beherrschung negiert dies)

Z-s 2

Wunder

- 5 Punkte Wasser zu Göttertrunk [1 Krug frisches Quellwasser, (& Brausepulver)]
verleiht einem einfachen Krug Wasser einen besonderen Geschmack.
max 1L.
- 5 Punkte Schmerzen lindern [Berührung, komponentenlos]
Schmerzen werden erleichtert, so als ob sie nur halb so schlimm wären.
(bis Dämmerung)
- 5 Punkte Erholbarer Schlaf [Berührung, komponentenlos]
Ein freiwilliges Ziel erhält einen tieferen Schlaf, in dem es doppelt so schnell
regeneriert (Magie & TPs), wenn es innerhalb von 1h damit beginnt.
- 5 Punkte Alkohol verstärken [1 Krug (1 L) mit einem normalen Alk. Getränk]
erhöht den alkoholischen Anteil um 10 Umdrehungen (+10% Vol)
- 10 Punkte Gesinnung scannen [Berührung, Symbol, (Beherrschung)]
Bei einem Ziel, welches nicht immun gegen Beherrschung ist, wird die Seele
„gescannt“ was dem Lesenden folgende Informationen gibt.
(Ordnung/Chaos) # - rechtschaffen/neutral/chaotisch
(gut/böse) # - gut / neutral / böse
(Göttlicher Beistand) - grobe Richtung (Kampf, heilung o.ä.)
(höchstes Ziel) - nur ein Begriff, oder eine Umschreibung
- bessere Abstufungen sind möglich
- 10 Punkte Flüche identifizieren [Berührung, Symbol]
Ein bestimmter Fluch kann identifiziert werden.
- 15 Punkte eigenen Gott ärgern [Symbol, ??? (was Gott nicht mag)]
Jaja, sowas kann man lernen wenn man will.
z.B. heilige Symbole so zu verschmutzen, daß der eigene Gott es merkt o.ä.
- 20 Punkte Segen des Schutzes [heiliges Zeichen, Berührung, Symbol, 1 h]
Der erste Wunde verursachende Treffer (Zauber oder Waffe) wird durch direktes
Eingreifen des Gottes um bis zu 2 TP verringert.
- 20 Punkte Heiliges Geschoß [Softball]
gegen normale Wesen 0 TP ohne Rüstung
gegen unheilige Wesen (Dämonen/Untote o.ä) 4 TP ohne Rüstung
- 25 Punkte Segen der Kampfkraft gegen Untote [heiliges Zeichen, Waffe, Symbol, 1h]
Verursacht Untoten zusätzlichen Schaden +1, der nicht mit anderen
Waffenzaubern kombiniert werden kann.
- 30 Punkte Segen der Kampfkraft gegen Höllenwesen [heiliges Zeichen, Waffe, Symbol, 1h]
Verursacht Höllenkreaturen zusätzlichen Schaden +1, der nicht mit anderen
Waffenzaubern kombiniert werden kann.
- 35 Punkte Fluch der/des [Symbol, Sicht, Erkenntnis des Verflucht werdens, bis Dämmerung]
(körperliche Flüche) eiternde Wunden, Narben, Hautfarbe o.ä.
(kö schwächende Flüche) Schmerzen, Schwäche, Impotenz o.ä.
(Beherrschungs Flüche) Dummheit, bestimmtes Verhalten, o.ä.
(allgemein) kleines Pech, schlechtes Wetter o.ä.

Z-s 2b

- 50 Punkte unheilige Waffe [Waffe, unheiliges Zeichen, Symbol, 1 Kampf, bis Dämmerung]
Waffen verursachen +1 TP Schaden gegen lebende Wesen, und verhindern magische Heilzauberei an den Wunden, aber der Zauber ist nicht mit anderen Waffenzaubern kombinierbar.
- 60 Punkte Heilige Waffe [Waffe, heiliges Zeichen, Symbol, 1 Kampf, bis Dämmerung]
Waffen verursachen +1 TP Schaden gegen Unto & Dämonen und verhindern deren Regeneration, aber der Zauber ist nicht mit anderen Waffenzaubern kombinierbar.
- 100 Punkte Der große Blitz [Softball]
verursacht 10 TP, durchschlägt metallene Rüstung
- 100 Punkte Flammenschlag [Softball]
verursacht 10 TP, und setzt das Ziel in Brand.
- 100 Punkte sofortige Körperheilung [Berührung, Symbol, Weihwasser]
alle TP werden sofort geheilt, aber der Heiler selbst erleidet 1 TP Torso.
- 120 Punkte Waffe der Unheiligkeit [Waffe, unheiliges Zeichen, Symbol, bis Dämmerung]
Waffen verursachen +1 TP Schaden gegen lebende Wesen, und verhindern magische Heilzauberei an den Wunden, aber der Zauber ist nicht mit anderen Waffenzaubern kombinierbar. Zusätzlich erleidet der Verwundete den Fluch „Wunden eitern“ (35 MP), was zu Wundbrand und einer echten Gefährdung führt.
- 150 Punkte Götterfluch [heiliger Ort, oder Tempel, wertvolle Opfergabe, Symbol]
ähnlich dem Fluch, nur mit schweren Auswirkungen, und dem Einverständnis des Gottes. D.h. er wird wissen wollen, warum !!!
Meist wird „Unglück“ , „langsamer Tod“ (48 h), oder „Gezeichnet“ (für alle sichtbares Zeichen des Fluches) gewählt.
- 200 Punkte Heiliger Krieger [heiliger Ort, oder Tempel, wertvolle Opfergabe, Symbol]
Beschwört die Kraft eines Avatares (nur 1 mal, pro göttlicher Erlaubnis) auf einen Freiwilligen Gläubigen diener dieses Gottes. Dieser erhält solange der Gott (SL) zustimmt die Fähigkeiten des Avatares. Wundresistenz 5, Regi 4, Rüstparade 3 Magische Rüstung 4 / Zone, Ogerstärke, Magie immun bis 50 MPs, Immun gegen Bezauberung & Beherrschung 1, Immun gegen Körperzauber.
Sollte der Avatar jedoch besiegt und 'getötet' werden, so verliert der Gott 10 % seiner Macht. Dies bedeutet, daß der Priester diesen einen Avatar niemals wieder rufen kann, und das Wunder erneut (mit neuen Punkten) von seinem Gott zugelassen bekommen muß.

Z-s 3

Dämonen-Magie

- 5 Punkte Leutende Dämonen-Augen [(Leuchtstäbchen o.ä.)]
Läßt die Augen für ca 1h in dämonischen Licht leuchten.
- 10 Punkte Präsenz verstärken [unheiliges Symbol]
Die Aura des Dämons wird soweit verstärkt, daß sie in 50m von normalen Wesen gespürt werden kann. ca 1h
- 10 Punkte Rüstung öffnen [Berührung & viel Zeit, Erotik] (Sukubu-Zauberei)
Die Rüstung des Opfers wird jede Minute um 1 TP/ Zone verringert, da die Schnürung sich löst, und Kettenhemden wie an einem Reisverschluß sich öffnen
- 10 Punkte tausend sanfte Finger [15m, Sichtkontakt] (Sukubu-Zauberei)
Der Dämon vollführt mit seinen Händen, die Gesten, wo er sein Gegenüber krault und streichelt, oder sanft berührt. Weh tun kann er damit nicht.
- 15 Punkte Segen sehen [unheiliges Symbol, Rune]
Der Dämon ist für 1h in der Lage gesegnete (weißes Bändchen) Dinge als solches zu erkennen, und auch Priester als dies zu identifizieren.
- 20 Punkte unheilige Lust [Augenkontakt, max 10m] (Beherrschung)
Einem bestimmten Ziel werden Gelüste oder Gier eingeredet (Sex, Gold, Macht...) Wenn es dafür empfänglich ist, so hält die Wirkung bis zur nächsten Dämmerung an. Ist das Ziel nicht immun gegen Beherrschung, hat aber den Willen sich zu wehren, so ist ein ca 1 bis 5 min Kampf mit dem inneren Schweinehund nötig.
- 30 Punkte Flammenpeitsche [LARP-Peitsche, oder 2m Schlauch-Isolierung]
Eine Peitsche wird zu einer Waffe mit 2 TP Feuerschaden (magisch)
1 Kampf, oder bis Dämmerung
- 35 Punkte Würgen [Haare, Blut, Name des Opfers, Sicht, 50m] (Beherrschung)
Einem bestimmten Ziel werden die Hände würgend um den Hals gelegt, so daß es je min 1 TP-Torso (geprellt) verliert. Sollte der Wahre Seelen-Name bekannt sein und benutzt werden, so hilft auch Immunität gegen Beherrschung, oder eine Magie-Immunität nicht. (Ziel wird nicht getötet, sondern bewußtlos)
- 50 Punkte Flammenaura [ein Lagerfeuer (20-30 lange rote Bändchen)]
Eine feurige Aura hüllt jeden Arm ein, der mit einer Nahkampfwaffe einen Treffer beim Träger der Aura erzielt, getroffen, oder pariert. 1 TP-Feuerschaden. ca 1h
- 50 Punkte Aura der Kälte [ein Eiszapfen (20-30 lange graue Bändchen)]
Eine Aura der Kälte mit 5m Radius begleitet den Träger und erlischt alle Feuer, oder Feuerzauber bis 100 MPs (auch Flammenaura). Feuerwesen erleiden 1 TP / Zone pro 10 Sec. ca 1h.
- 100 Punkte Dämonentor setzen. [ein vorbereiteter Kreis, und ein Artefakt-Tor]
Dies ist ein zwei komponenten Zauber, der erlaubt ein Artefakt-Tor in einer anderen Dimension auf den Platz des Zaubers zu eichen, und es so zu aktivieren. Dort hindurch können andere Horden von Dämonen dann durch stürmen. Das Tor bleibt maximal bis zur nächsten Dämmerung auf, und nur solange der Zaubernde in max 1km Entfernung ist und lebt, und nicht durch das Tor verschwunden ist. Danach bleibt das Tor noch ca 1/2 so lange auf, wie es Bestand hatte.

Monsterlisten

M1

MONSTER

Std-Untote:

Alle std-Untote sind immun gegen Gift, Schmerz, Beeinflussung, Todesmagie, Todesstöße & Schlaf. Ein Kopfab tötet sie.

Sie sind anfällig für Macht über Untote, Weihwasser (1 Wunde/ 10 Sec max 3), Feuer (1 Wunde / Treffer) und magische oder gesegnete Waffen könne sie verletzen.

NIEDERE UNTOTE

ZOMBIE

Torso 10, Arme 8, Beine 8 TPs.

Geistlos, Willenlos, langsam, meist noch in der Rüstung in denen sie starben, welche aber nicht mehr schützen. Feuer vertreibt sie, wenn sie nicht direkt kontrolliert werden.

Regeneration 1Wunde /min je Zone.

SKELETT

Torso 5, Arme 4, Beine 4 TPs

Wie Zombies, aber immun gegen normale Waffen. Magie bewegt die Knochen.

Regeneration 1Wunde /min je Zone.

MITTLERE UNTOTE

SCHATTEN

Torso 4, Arme 3, Beine 3 TPs

Immun gegen normale waffen und alle Angriffe sind die einer Schemen-Waffe 1 ohne Rüstung (niemals mehr). Regeneration nach 1/4 h voll. stirbt nicht durch 'Kopf-ab', sondern durch Segnung, oder 'Verbrennung' (Licht tötet schnell) Ein Lichtzauber, dem sie 10 Sec ausgesetzt sind verletzt sie für 1 TP.

GHOUL

Torso 6, Arme 5, Beine 5 TPs.

Dumm, aber nicht Geistlos. Normale Geschwindigkeit, Klauen mit Lähmgift.

(GS 40, 1/2 min langsamer, 1min gelähmt für 1h) Opfer die nur sterben, aber nicht ganz aufgefressen werden, werden nach 24h zu Ghouls, wenn sie nicht geköpft oder gesegnet werden. Regeneration 1 Wunde/5 min je Zone

WRAITH

Torso 4, Arme 3, Beine 3 TPS.

Dumm aber nicht Geistlos. Normale Geschwindigkeit, magischer Klauenangriff, gegen den keine Rüstung hilft.Immunität gegen normale Waffen. Wenn sie materiell sind, kann ihre Rüstung von normalen Waffen beschädigt werden, und nur dann können sie mit Waffen treffen.

Wenn sie immateriell sind können sie manche Mauern durchschreiten,(nur bestimmte nicht alle), Regeneration 1 Wunde/2 min je Zone

MUMIEN

Torso 15, Arme 14, Beine 14 TPs

Wie Zombies, sind aber viel Feuerempfindlicher, denn jeder Feuer-Treffer verursacht doppelten Schaden, Regeneration 1TP /min je Zone (Außer Feuerschaden 1TP / Tag). Sie können niedere Untote kontrollieren.

M1 b

GEISTER

Torso 3-6, Arme 2-5, Beine 2-5 TPs

Immun gegen normale Waffen und viele Formen der Magie, dafür können sie nicht wirklich verletzen, sondern nur 'schwächen' (ähnlich dem Zauber), und wehrlosen Opfern mit Berührung Lebenskraft rauben, (1Stufe Wundresistenz pro volle Minute, bis minus 1) worauf dieses sich kalt, elend und an der Schwelle zum Tode fühlt, oder versuchen dem Opfer die Magie zu stehlen (-10 MPs pro Berührung bis zu einem Minimum von 10 MPs), was einen ähnlichen Effekt hat.

TODESRITTER

Torso 8, Arme 7, Beine 7 TPs & gute Rüstung, welche regeneriert.

Unheilige Waffen heilen statt zu verletzen, sie sind nicht dumm (aber auch nicht schlau) und alle ihre Waffen sind mit einem Gift des Untodes (Gs 100, (200 Punkte) keine Heilung durch Magie, und jede Wunde (auch spätere, bis max 24 h) tendiert zu Wundbrand) bestrichen. Sie können niedere Untote kontrollieren und sind Immun gegen einfache Magie bis 40 MPs (ohne Kampfmagie, oder Segen)

SKELETT-GIGANTEN

Torso 10, Arme 9, Beine 9 TPs

Wie Skelette immun gegen normale Waffen. Besitzen Ogerstärke (Schaden +1) und sind verdammt schwer zu simulieren. Regeneration 1TP /min je Zone. Sie können niedere Untote kontrollieren.

SKELETT-DRACHEN

Torso 20, Arme 14, Beine 14, Schwanz 14 TPs

Immun gegen normale Waffen. Magie bewegt die Knochen.

Kralle 3 TP (+5m), Schwanz 2 TP (+10m), kein Odem, aber jede Wunde gilt als automatischer Einsatz des Zaubers Vergiften (60 MP, 6h Tod Gs 20)

Regeneration 1TP /min je Zone. Sie können niedere Untote kontrollieren.

HÖHERE UNTOTE

VAMPIERE Blut-Trinker & Magier

[siehe Seite M12 & M13]

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs

Sie besitzen etwas mehr Zauber, und sind normal intelligent. Besondere Verhaltensmuster Auf den Untoten-Seiten.

BANSHEE Elfen, die ihren Tod überlebten.

Torso 5, Arme 4, Beine 4 TPs Geisterwesen

Immun gegen normale Waffen. 'Töten' bannt sie bis zur nächsten Nacht. Nur Zerstörung, oder das Auflösen des Grundes des Weiterlebens setzt dem ein Ende.

Hypnotisierender Gesang, Seele herausreißen, Seele Zerreißen.

LICH

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs.

Sie sind immun gegen normale Waffen, immer immateriell (Wie Wraith), und verfügen über einen magischen Klauenangriff (Wie Wraith), und können Zauber sprechen.

Oft waren sie Meistermagier oder Meister Nekromanten. (Nein wohl eher Großmeister)

Regeneration 1 Wunde/2 min je Zone

M2

Elementar-Untote:

Alle Elementar-Untote sind immun gegen Gift, Beeinflussung, Todesmagie, Todesstöße & Schlaf. Ein Kopfab tötet sie.

Sie sind anfällig für Macht über Untote, Weihwasser (1 Wunde), Feuer (1 Wunde / Treffer) und magische oder gesegnete Waffen könne sie verletzen.

ZOMBIE (Wasser)

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs +Wundenresistenz

Fähigkeiten wie ein Lebender, außer Blutabhängige Fähigkeit wie Wehrwesentum.

Wenn sie nicht kontrolliert werden, so können sie sich ganz normal verhalten.

Regeneration 1Wunde /min je Zone.

SKELETT (Erde)

Torso 4, Arme 3, Beine 3 TPs

Wie Zombies, aber immun gegen normale Waffen. Magie bewegt die Knochen.

Regeneration 1Wunde /min je Zone. Die Augen schimmern braun.

GHOUL (Wasser)

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs. +Wundenresistenz

Wie Zombies. Klauen mit Lähmgift. (GS 40, 1/2 min langsamer, 1min gelähmt für 1h)

Regeneration 1 Wunde/5 min je Zone

WRAITH (Luft)

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPS. +Wundenresistenz

Wie Zombies.Hat einen magischer Klauenangriff, gegen den keine Rüstung hilft.Immunität gegen normale Waffen. Wenn sie materiell sind, kann ihre Rüstung von normalen Waffen beschädigt werden, und nur dann können sie mit Waffen treffen. Wenn sie immateriell sind können sie manche Mauern durchschreiten,(nur bestimmte nicht alle),

Regeneration 1 Wunde/2 min je Zone

LICH (Äther)

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs.

Sie sind immun gegen normale Waffen, immer immateriell (Wie Wraith), und verfügen über einen magischen Klauenangriff (Wie Wraith), und können Zauber sprechen.

Oft waren sie Meistermagier oder Meister Nekromanten.

Regeneration 1 Wunde/5 min je Zone

M3

Dämonen

Alle Dämonen können bei Berührung einer Person feststellen ob sie ein Dämon ist, oder ob ihre Seele dämonisch ist. Gegebenenfalls mit dem Namen des Dämonen. Sie sind anfällig gegen „Dämonen kontrollieren“ Zauber.

niedere Dämonen

AUFPASSER

Torso 2, Arme 1, Beine 1 TPs

Sie richten 1/4 bis 1/2 TP Schaden an, sind dafür aber meist zu feige. deswegen rufen sie Alarm und um Hilfe. Andererseits sind sie wahrscheinlich die treuesten aller Dämonen. Sie haben meist eine Größe von 15 bis 20 cm.

Kuriere

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Kleine geflügelte Dämonen mit IR-Sicht. maximale Last 200g, Geschwindigkeit 50 Km/h maximale Reichweite 500 Km, dann muß der Dämon wieder zurrück.

Fliegen nicht bei Tageslicht. Ihre Intelligenz reicht aus, um zu sprechen, aber sie können nur wiederholen, was sie sagen sollen. Sie kämpfen nicht, sondern fliehen.

Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel bis zur Dämmerung.

Scouts

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Kleiner Läufer. Gutes Gehör und Geruchssin. ca 20 cm groß. langsamer als ein Mensch.

Versucht sich von Schatten zu Schatten zu schleichen. ist im Sonnenlicht blind.

Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.)

Träger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker Dämon mit niedrigerer Intelligenz. Reicht gerade zum Ausführen einfacher Befehle. Zu dumm zum Kämpfen. Kann Lasten bis 300 Kg tragen, oder bis 600 kg schleppen.

Kämpfer

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker Dämon mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Guter aber wilder Kämpfer. Benutzt normalerweise nur gestellte Waffen oder seine 1 Punkte Klauen. Rüstung ist ihm zuwider. Nachtsicht und Lichtempfindlichkeit.

Krieger

Torso 4 Arme 3 Beine 3

1 1/2 bis 2m großer starker Dämon mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen. Benutzt eigene Waffen und Rüstungen. Nachtsicht und Lichtempfindlichkeit.

M3 b

mittlere Dämonen

Krieger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer sehr starker Dämon mit normaler Intelligenz. Hat meist eigene Pläne
Immunität gegen normale Waffen. Trägt meist Rüstung Rs3+ mehr.
Nachtsicht und Lichtempfindlichkeit. kann Aura lesen.

Magier

Torso 3 Arme 2 Beine 2

Beherrscht Zauber für 200 Punkte . Nachtsicht und Lichtempfindlichkeit.

Knochen-DÄMON

Torso 5, Arme 4, Beine 4 TPs

Sie sehen Untoten, oder Knochen-Golems ähnlich, oder sehen aus wie fleischlose Dämonen.
Sie sind jedoch lebende Wesen, nur daß sie keine Organe besitzen.
Sie besitzen keine besonderen Fähigkeiten.

SEELENLENKER

besitzen keinen Körper

Sie sind eine Dämonische Seele, welche versucht Sterbliche zu besetzen.

BALROGS

Torso 10, Arme 9, Beine 9 TPs

Feuer-Resistenz, Horn-Platten-Rüstung Rs4, Ogerstärke, Klauenhände (1+1 = 2 TP)

Immun gegen einfache Zauber (bis 30 MP, ohne Kampfmagie), Regi 2

Feuermagie Improvisieren bis 30 MP, 150 MP-Pool.

Gelten als sehr gefährlich, halten sich aber selbst für Intelligenter als sie sind.

höhere Balrogs können sogar den Status von Meister-Magiern besitzen.

höhere Dämonen

Alle höheren Dämonen wie z.B. Magus, Champion usw sollten ähnlich wie mächtige
Character einzeln erschaffen werden. Wichtig ist, daß vom Ranghöchsten Dämon immer
nur einer anwesen sein sollte. z.B ein 'Lord' mit 10 hohen Dämonen funktioniert, aber wenn
der 'Lord' weg ist, herrscht ein Gerangel um die Befehlsgewalt.

LORDs

TP-Multiplikatoren	x2	durch die Macht der Hölle
		(der TP-Multipl. ist Wirkungslos gegen das 'Geschoß der Verdammnis')
MP-Pool-Multiplikator	x2	durch die Macht der Hölle
Spez Krieger	+2	TP-Multiplikator Magie max 30 MP-Zauber
spez Magier	+2	MP-Multiplikator
Allrounder		keine Vergünstigung

Oft arbeiten sie mit Fokies, um ihre Untergeben zu beschwören, wenn es schnell gehen muß.
Aber sie bemühen die Show sosehr, daß es so aussieht, als könnten sie dies mit einem
Fingeschnippen.

M4

Erd-Elementare

Immun gegen Erdzauber oder 'Magisches-Geschoß'. Fliegen kostet 1 TP/Zone je min ohne Bodenkontakt.

Kuriere

Torso 8

Kleiner rollender Stein der innen hohl ist. maximale Last 200g, Geschwindigkeit 10 Km/h maximale Reichweite 900 Km, dann verschmilzt er mit dem Boden.

Die Nachricht wird im Hohlkörper transportiert. kann nicht reden. Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel eine Stunde lang.

Scouts

Torso 5 Arme 4 Beine 4

Steinerne Katze. Gutes Gehör und Geruchssin. ca 20 cm groß. langsamer als ein Mensch.

Versucht zu schleichen. Überquert keine Brücken aus Holz oder Seil, durchquert kein Wasser.

Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.)

Kämpft nicht.

Träger

Torso 10 Arme 8 Beine 8

1 1/2 bis 2m großer starker humanoider Elementar mit niedrigerer Intelligenz. Reicht gerade zum Ausführen einfacher Befehle. Zu dumm zum Kämpfen. Kann Lasten bis 900 Kg tragen, oder bis 1800 kg schleppen.

Kämpfer

Torso 10 Arme 8 Beine 8

1 1/2 bis 2m große starke Steinstatue mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Guter aber langsamer Kämpfer. Benutzt normalerweise nur gestellte Waffen oder seine 1 Punkte Klauen. Rüstung kann er nicht verwenden, da sie in der Statue integriert ist. Etwas langsam.

Krieger

Torso 8 Arme 7 Beine 7

1 1/2 bis 2m große starke Steinstatue mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen. Benutzt eigene Waffen und Rüstungen. Etwas langsam.

Starker Krieger

Torso 12 Arme 10 Beine 10

ca 2 bis 3m große Statue. beschränkte Intelligenz. Reicht aus um komplexe Befehle auszuführen. Passabler Kämpfer mit Zeihandwaffen, welche einhändig geführt werden, oder 3 Punkte Zweihandwaffen. Etwas langsam. Benutzt manchmal noch Rüstung.

M5

Wasser-Elementare

Immun gegen Wasserzauber oder Wasserstrahl. Empfindlich gegen Feuerzauber, doppelter Schaden.

Kuriere

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Kleine geflügelte Wasserschlange . maximale Last 200g, Geschwindigkeit 40 Km/h maximale Reichweite 400 Km, dann regnet die Schlange zu Boden.Fliegen nicht über Wüstengebiete.Intelligent genug zum Sprechen , läst sich aber nicht leicht aushorchen, da er treu zu seinem Herrn seht.Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel eine Stunde lang.

Scouts

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Wasser-Schlange in kristallenem blau. Gutes Gehör und Geruchssin. ca 80 cm lang. langsamer als ein Mensch. Versucht sich durch das Unterholz zu Winden. Kann nicht durch Wüsten schleichen. Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.) Kämpft nicht.

Träger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker humanoider Elementar mit niederer Inteligenz. Reicht gerade zum Ausführen einfacher Befehle. Zu dumm zum Kämpfen. Kann Lasten bis 200 Kg tragen, oder bis 500 kg schleppen.

Kämpfer

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker Elementar mit beschränkter Inteligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Guter aber wilder Kämpfer. Benutzt normalerweise keine Waffen sondern seine 1 Punkte Fäuste . Rüstung ist ihm zuwieder. Immun gegen normale Waffen.

Krieger

Torso 4 Arme 3 Beine 3

1 1/2 bis 2m großer Menschenähnlicher Wasser-Elementar mit beschränkter Inteligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen. Benutzt eigene Waffen und Rüstungen. Immunität gegen normale Waffen.

Starker Krieger

Torso 7 Arme 5 Beine 5

ca 2bis 3m große Wasserwesen. beschränkte Inteligenz. Reicht aus um koplexe Befehle auszuführen. Passabler Kämpfer (lange Arme/Nahkampfwaffen 2 Punkte Schaden) . Etwas langsam. Benutzt manchmal noch Rüstung. Immun gegen normale Waffen.

M6

Luft-Elementare

Immun gegen Windzauber oder Windstöße. Empfindlich gegen Erdzauber, doppelter Schaden.

Kuriere

Torso 2 Flügel 1 Beine 1

Kleiner Rauchvogel mit ausgezeichnetem Gehör. maximale Last 100g, Geschwindigkeit 100 Km/h maximale Reichweite 1000 Km, dann löst sich der Vogel auf.

Ihre Intelligenz reicht aus, um zu sprechen, aber sie können nur wiederholen, was sie sagen sollen. Sie kämpfen nicht, sondern fliehen. Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel eine Stunde lang.

Scouts

Torso 2 Flügel 1 Beine 1

Kleiner Kautz aus dunklem Rauch. Gutes Gehör und Geruchssin. ca 30 cm groß. schneller als ein Mensch. Versucht lautlos von zu fliegen. Fliegt nicht bei Regen. Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.) Kämpft nicht.

Träger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker Wirbelsturm mit niederer Intelligenz. Reicht gerade zum Ausführen einfacher Befehle. Zu dumm zum Kämpfen. Kann Lasten bis 200 Kg tragen. Kann Gitter durchdringen. ist immun gegen normale Waffen.

Kämpfer

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer Wirbelsturm mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Benutzt normalerweise keine Waffen, sondern geht greift sein Opfer und wirbelt es durch die Luft und wirft es 5m weit. 2 Treffer. Kann Rüstung nicht tragen. Immun gegen normale Waffen.

Krieger

Torso 4 Arme 3 Beine 3

1 1/2 bis 2m großer Menschenähnlicher Luft-Elementar mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen. Benutzt eigene Waffen und Rüstungen. Immunität gegen normale Waffen.

Starker Krieger

Torso 7 Arme 5 Beine 5

ca 2bis 3m großer Wirbelsturm. beschränkte Intelligenz. Reicht aus um komplexe Befehle auszuführen. Passabler Kämpfer (1 Winstoß pro 10 Sec und +1 Schadenspunkt je Waffe) . Benutzt manchmal noch Rüstung. Immun gegen normale Waffen.

M7

Feuer-Elementare

Immun gegen Feuerzauber oder andere Feuer. Wasserempfindlich, doppelter Schaden.

Kuriere

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Kleines Irrlicht. Geschwindigkeit 50 Km/h maximale Reichweite 500 Km, dann löst sich das Irrlicht auf. Sie übermitteln nur Bilder oder gesprochene Texte. Ihre Intelligenz reicht aus, um zu sprechen, aber sie können nur wiederholen, was sie sagen sollen. Sie kämpfen nicht, sondern fliehen. Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel eine Stunde lang.

Scouts

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Großer Feuersalamander. Gutes Gehör und Geruchssin. ca 35 cm lang. langsamer als ein Mensch. Versucht sich von Schatten zu Schatten zu schleichen. betritt keine Scheeflächen. Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.) Kämpft nicht.

Träger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m großer starker humanoider Elementar mit niedrigerer Intelligenz. Reicht gerade zum Ausführen einfacher Befehle. Zu dumm zum Kämpfen. Kann Lasten bis 200 Kg tragen, oder bis 300 kg schleppen. Kann Getragenes vor jedem Feuer schützen.

Kämpfer

Torso 5 Arme 4 Beine 4

1 1/2 bis 2m große Feuer mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Guter aber wilder Kämpfer. Benutzt normalerweise keine Waffen sondern seine 2 Punkte Feuer-Klauen. Kann Rüstung nicht tragen. Immun gegen normale Waffen.

Krieger

Torso 4 Arme 3 Beine 3

1 1/2 bis 2m großer Menschenähnlicher Feuer-Elementar mit beschränkter Intelligenz. Reicht auch zum Ausführen komplexer Befehle. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen. Benutzt eigene Flammen-Waffen(+1 Feuer-Schaden) und Rüstungen. Immunität gegen normale Waffen.

Starker Krieger

Torso 7 Arme 5 Beine 5

ca 2bis 3m großes Feuerwesen. beschränkte Intelligenz. Reicht aus um komplexe Befehle auszuführen. Passabler Kämpfer (lange Arme/Nahkampfwaffen 3 Punkte Schaden) . Etwas langsam. Benutzt manchmal noch Rüstung. Immun gegen normale Waffen.

M8

Waldgeister

Sind intelligente Geister. Jeder von ihnen beherrscht den 5 Punkte Aura lesen.

Kuriere

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Vogel mittlerer Größe. Geschwindigkeit 60 Km/h maximale Reichweite 600 Km, dann gibt der Waldgeist auf. Maximales Gewicht hängt vom Vogel ab (100 bis 3500g). Ihre Intelligenz reicht aus, um zu sprechen, aber sie lassen sich nicht aushorchen. Sie kämpfen nicht, sondern fliehen. Wenn sie ihre Nachricht nicht abgeben können, so versuchen sie einen Vertrauten zu finden, dem sie die Nachricht übergeben können, oder sie suchen das Ziel eine Stunde lang.

Scouts

Torso 2 Arme 1 Beine 1

Eichhörnchen oder Katze. Gutes Gehör und Geruchssin. Versucht sich zu Verbergen und zu schleichen. Ist relativ schlau, und kann berichten, was er sah. (SC/NSC schleicht als Scout selbst hin.) Kämpft nicht.

Träger

Torso 5 Arme 4 Beine 4

Pferd oder anderes Huftier. Kann Lasten bis 200 Kg tragen, oder bis 300 kg ziehen.

Kämpft nicht.

Kämpfer

Torso 5 Arme 4 Beine 4

Großer Wolf oder großes Raubtier. Guter aber wilder Kämpfer. Benutzt normalerweise keine Waffen oder Rüstungen, sondern beißt oder benutzt 1 Punkte Klauen. Nachtsicht und guter Geruchssin..

Krieger

Torso 4 Arme 3 Beine 3

1 1/2 bis 2m großer Menschenähnlicher Geist. Passabler Kämpfer mit Nahkampfwaffen.

Benutzt eigene Waffen und Rüstungen. Immunität gegen normale Waffen.

Starker Krieger

Torso 8 Arme 6 Beine 6

Troll-geist .Dumm für einen Waldgeist, reicht aber aus um komplexe Befehle auszuführen.

Kämpft wie Troll . Etwas langsam. Benutzt manchmal noch Rüstung. Regeneration 5

M9

DRACHEN

Sind intelligente Reptilien von großer Macht und Kraft.
allgemein resistent gegen Beeinflussung & Verzauberung
(Bitte nicht sklavisch dran halten, denn jeder Drache ist ein Einzelstück)

kleine Drachen 2 bis 4 m lang.
Meistermagier (ca 200 MPs)
Regeneration 1, Giftrresistenz 100
Rüstung 5 / Zone
Torso 15 Beine 12 Flügel 12
Kralle 2-Punkte & 3m zurückgeworfen.
Schwanz 1 Punkt & 5m zurückgeworfen
kleiner Odem (1 TP / Zone (getroffenes Ziel Reis o.ä.))

mittlerer Drache bis 15m lang
Meister bis Großmeister magier (300 bis 1000 MPs)
Regeneration 2, Giftrresistenz 200
Rüstung 5 / Zone (-1) je Schaden, solange Rüstung nicht durchbrochen ist (Rs0).
d.h. 0TP bei 1 Punkte Waffe, 1TP bei 2 Punkte-Waffe & 2 TP bei 3 Punkte Waffe.
Torso 20 Beine 15 Flügel 15
Kralle 3-Punkte & 5m zurückgeworfen.
Schwanz 2 Punkte & 10m zurückgeworfen.
mittlerer Odem (2TP / Zone (getroffenes Ziel Reis o.ä.))

Großer Drache 16+m lang
Meister bis Großmeistermagier (400+ MPs)
Regeneration 3 Giftrresistenz 500
Rüstung 10 / Zone (-1) je Schaden, solange Rüstung nicht durchbrochen ist (RS0).
d.h. s.o.
Torso 40 Beine 30 Flügel 30
Kralle 4-Punkte & 10m zurückgeworfen.
Schwanz 3-Punkte & 15m zurückgeworfen.
starker Odem (3TP /Zone (getroffenes Ziel Reis o.ä.))

Feuerdrachen (rot / rötlich)
Immun gegen Feuer, Feuerodem, Feuerzauber doppelte Wirkung.
Eis, Wasser, oder Kältezauber verursachen verursachen bei Treffer 50 MPs drain.

Eisdrachen (weiß / blau-weiß)
Immun gegen kälte oder Wasser, Eis / Wasserzauber doppelte Wirkung.
Feuer-Zauber verursachen bei Treffer 50 MPs drain.

Steindrachen (grau / schwarz / braun)
Immun gegen Erdbeben, mag Geschoß normale Waffen. Staubodem.

Sumpfdrachen (braun / grün)
immun gegen Säure und Gift, Säureodem, GS 50 Schmerzgift in 10 min für 1h.

Winddrachen (blau / grau-blau)
automatisch Spiegel-Reflektion auf jeden Zauber.
Rüstung 2 / Zone & kein (-1) auf Waffe .

M10

GOLEMS

Sind unintelligente magische Wesen, welche von mächtigen Alchemisten kreiert wurden. Alle sind immun gegen alle psychischen, heilenden oder nekromantischen Zaubern. Unter Reperatur, in den Händen eines Fachkundigen heilen sie 1 TP / 15 min

Fleisch-Golem

Torso 10 Arme 8 Beine 8

Sie sind stark +1 Schaden und regenerieren mit Stufe 5.

Wenn sie zuschlagen dann oft mit bloßer Faust, (1 Punkt & 2m zurückgeworfen)

Dabei sind sie aber langsam. Die einzige Möglichkeit sie im Kampf zu töten ist, sie kurz und klein zu prügeln und dann einen Kopfab zu setzen.

Stein-Golem

Torso 15 Arme 13 Beine 13

Rüstung 2 (-1) auf Schaden, gegen Rüstung

d.h. 1 Pkt zu 0Pkt, 2 Pkte zu 1 Pkt, 3 Pkte zu 2 Pkte.

Sie sind sehr stark, +1 Schaden und Umwerfen, aber relativ langsam.

Auf Steinboden Regeneration 2.

Eisen-Golem

Torso 12 Arme 11 Beine 11

Immun gegen normale Waffen.

Immun gegen Elementarzauber (Erde/Feuer/Luft/Wasser)

Relativ langsam. Kein Stärke-Schadensbonus, wenn nicht besonders groß.

Holzgolem

Torso 8 Arme 7 Beine 7

Immun gegen stumpfe Waffen.

Relativ beweglich. Von Kennern der „Spar-Golem für Anfänger“ genannt.

Feuer verursacht 1 Punkt / Treffer zusätzlich.

Erd-Golem

Torso 10 Arme 9 Beine 9

Immun gegen normale Waffen.

Relativ beweglich. Wasser verursacht 1 Punkt / Treffer zusätzlich, Regen ist Tödlich.

Fällt unter „Ersatz-Spar-Golem“.

Edelmetall-Golem (Gold/Silber/Platin)

Torso 10 Arme 8 Beine 8

Hochmagisch, Regeneration 4, Immun gegen normale Waffen.

relativ langsam. Besonders stark, +2 Schaden.

Immun gegen Magie, außer Feuer- & Erde-Kampfzauber.

Einer dieser Golems kann eine ganze 100 Mann Armee auslöschen.

Aber sie sind mindestens so teuer wie sie brauchbar sind.

150 kg Edelmetall (50 kg Silber, 50 kg Gold & 50 kg Platin)

(5 000 Silbermünzen, 5 000 Goldmünzen & Platin für 25 000 Gold.)

(Zum Glück kan niemand solche Preise zahlen.)

Kristall-Golem

Torso 12 Arme 10 Beine 10

Waffenunempfindlichkeit (-1) Punkt / Waffe s.o..

Immun gegen jede außer Feuer, Chaos und Bewegungsmagie.

extrem stark +3 Schaden. Teuer ist kein Ausdruck dafür. ca 200kg Edelsteine.

(ca 90 000 Gold)

M11

GESTALTENWANDLER, Normale Wesen die andere Gestalten annehmen können

WOLF		60 Punkte
Ein normal großer Wolf.	Halb-Mensch-Wolf	
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)	
Geruchssinn	Geruchssinn	
gutes Gehör	gutes Gehör	
Fellrüstung RS 1	Krallenhände1-Punkt-Waffe	
GROßER WOLF (nur mit Wolfsgestalt)		100 Punkte
Wundresistenz 4	Wundresistenz (+2)	
Geruchssinn	Geruchssinn	
gutes Gehör	gutes Gehör	
Fellrüstung RS 1	Krallenhände1-Punkt-Waffe	
RAUBKATZE		60 Punkte
große Wildkatze, kleiner Tieger	Halb-Mensch-Katze	
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 1	Krallenhände 1-Punkt-Waffe	
GROßE RAUBKATZE (nur mit Raubkatzengestalt)		100 Punkte
Wundresistenz 3	Wundresistenz (+1)	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 1	Krallenhände 2-Punkt-Waffe	
Krallen 2-Punkte Waffen		
ALLIGATOR		50 Punkte
ein ca 2,5m langes Krokodil	Halb-Mensch-Alligator	
Wundresistenz 1	Biß 1-Punkt-Waffe	
Schwimmen & Tauchen	Schwimmen & Tauchen	
Dicker Lederpanzer RS 2	Lederhaut Rs 1	
Biß 1-Punkt-Waffe		
GROßER ALLIGATOR (nur mit Alligatorgestalt)		80 Punkte
Wundresistenz 1	Biß 1-Punkt-Waffe	
Schwimmen & Tauchen	Schwimmen & Tauchen	
Dicker Hornplatten-Panzer RS 4	Lederhaut Rs 2	
Biß 1-Punkt-Waffe		
RIND		50 Punkte
normales Rindvieh	Halb-Mensch-Rind (Minotaurus ähnlich)	
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)	
Ogerstärke +1 Schaden	Ogerstärke +1 Schaden	
Tragkraft ca 400 kg		
Hörner 1-Punkt-Waffen(2 TP)		
GROßES RIND (nur mit Rindgestalt)		80 Punkte
Wundresistenz 4	Wundresistenz (+2)	
Ogerstärke +1 Schaden	Ogerstärke +1 Schaden	
Tragkraft ca 400 kg		
Hörner 1-Punkt-Waffen(2 TP)		

M12

MONSTER-NACHTEILE

Silberempfindlichkeit	Silber verursacht 5 min Schmerzen Silberwaffen verursachen +1 TP, Regeneration & Ogerstärke fallen für 1 Stunde aus.	
Sonnenempfindlichkeit	1 min Licht verursacht 1 min Schmerzen & 1 TP / belichtete Zone	
Anfällig gegen Segen	geweihte Waffen verursachen +1 TP . Immunität gegen gesegnete Waffen läßt den +1 TP wieder entfallen, aber mehr nicht.	
Nachtaktiv	Tagsüber müde, Nachts wach & Schlaflos	
Untotenstatus	untote Aura, anfällig für Macht über Untote, Immun gegen Todesstoß, Kopfab tötet, Immun gegen Gifte Weihwasser frist wie Säure 1 TP / 10 Sec bis 3 TP Regeneration (1 TP / Zone) / 5 min	
Blutdurst	Normales Essen ist fade. Es wird mindestens 1 mal pro Nacht Blut gebraucht, ansonsten kränklich und hungrig. kein Zaubern usw.	
Lycantrophie-	Wut	Mordlust. Mindestens 1 mal pro Con oder angefangenen 3 Tagen einen Mord begehen. (zerfleischen, zerfetzen)
	Krankheit	das Lycantrophie Virus ist ansteckend. Jemand der kampfunfähig gekämpft wurde (Torso 0-) ist angesteckt.
	Fluch (30 Punkte)	diese Lycyntrophieform ist nicht ansteckend
	Kontollieren (100 Punkte)	das Verwandeln und die Mordlust ist unter kontrolle.
Angst vor heiligen Symbolen	vor heiligen Symbolen die von einem Gläubigen dem Wesen entgegengehalten wird, wird zurrückgewichen.	

M13

WERWESEN (Werwölfe) (Werkatzen)

Wundresistenz 2 oder (+1)	Wundresistenz 2 oder (+1)
Regeneration 2 oder (+1)	Regeneration 2 oder (+1)
gutes Gehör	Nachtsicht
Geruchssinn	Geruchssinn
Fellrüstung Rs1	Fellrüstung Rs1
Ogerstärke	Ogerstärke
Klauenhände	Klauenhände

Nachteile:

Nachtaktiv

Silberempfindlichkeit

Lycantrophie Wut

Lycantrophie Krankheit (0 Punkte), oder Fluch 30 Punkte

geg. Lycantrophie kontrollieren 100 Punkte

Vampire

Halbvampir (hat selbst noch nicht getötet)

gutes Gehör Lächeln (Z) 5 MPs

Nachtsicht Befehl (Z) 25 MPs

Nachtaktiv Leuchtaugen (Z) 5 MPs

Blutdurst

Untotenstatus

Vollvampir (nach dem ersten Blutrausch)

Sonnenlichtempfindlichkeit

Blutdurst Geiterkörper (Z) 50 MPs

Frei kletter 2 RS 1 Selbstverwandlung 1 (Z) 20 MPs

Anfällig für gesegnte Dinge Tierkontrolle (Z) 15 MPs

Sonnenempfindlichkeit Frage (Z) 20 MPs

Meistermagier(+0MPs) Gegenstand wandern lassen (Z) 5 MPs

Angst vor heiligen Symbolen

M14

Standart Gegener (Räuber u.ä.)

Bettler (30)	Geschichten & Mythen alg, Giftresistenz Gs10 TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Dieb (40)	spez. Abt. Schlösser öffnen 20-30, Frei Klettern 1 TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Std Räuber (60)	spez Kri. Wundresistenz 1, Fallen stellen 10, Rüstungspatade 1 TPs Torso 4 Arme/Beine 3 weiches Leder, diverse Waffen
Räuber Hbt. (195)	spez Kri. Wundresistenz 2, Regeneration 1, Lesen & Schreiben Rüstungspatade 2, TPs Torso 5 Arme/Beine 4 bessere Rüstung und vielleicht sogar eine magische Waffe.
Waldläufer (80)	spez Kri Wundresistenz 1, Spuren lesen, Feuer machen, Fallen stellen 20, TPs Torso 4, Arme/Beine 3 weiches Leder
Scout (70)	spez Abt Meucheln, Spurenlesen, Waffen & Rüstung Flicker, frei Klettern 1, Fallen stellen 10, Schlösser öffnen 10
Ork Räuber (60)	spez Krieger Wundresistenz 2 Giftimmun Gs10 TPs Torso 5 Arme/Beine 4 Hartes Leder und große Waffen
Oger Räuber (120)	spez Krieger Wundresistenz 3, Ogerstärke Stärke TPs Torso 6 Arme/Beine 5, Felle & Zweihandkeulen
Söldner (55)	spez Krieger Wundresistenz 1, Rüstungspatade 1 W&R Flicker TPs Torso 4 Arme/beine 3 Metallrüstungen gute Waffen
Sold-Magier (60)	spez Mag (Z) Wunde Heilen(15), Mag Geschoß(10), Mag. lösen(10) Waffe verzaubern (10), Mag Schutz 1 (15) TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Sold-Heiler (60)	spez Mag Heilkunde, (Z)Wunden heilen(20), Angst(10) Magie lösen(10) TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Priester(gut) (70)	Spez Mag (Z) Wunde heilen (15), Segnen(20), Schlaf (20) Untote zerstören(15) TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Priester(böse) (60)	Spez Mag (Z)Zombie binden (10), Verfluchen (15), Schmerz1 (10) Wraithgriff(20), Lächeln (5) TPs Torso 3 Arme/Beine 2
Nekromant (70)	spez Mag (Z)Untote erkennen(5) Zombie binden(10), Skelett binden(10), Schutz vor Untoten(20), Erheben der Toten (25) TPs Torso 3 Arme/Beine 2

Spezielle Einzelne figuren können und sollen stärker oder anders sein.

Es sollte jedoch vermieden werden mit Standartmonstern von Durchschnittlich 500 Punkten gegen die SCs auszurücken. (Vor allem nicht, wenn die NSCs eigentlich verlieren sollen.)

M15

Astral-Wesen

ASTRALES AUGES

Torso 1 TPs keine Arme & Beine

Dies sind Wesen, welche sehr klein sind und weder kämpfen noch zaubern können, aber alles unsichtbare im Astralraum auf Sicht sichtbar machen, weil sie ein Abbild über dem Ziel entstehen lassen. Eigentlich also sehr harmlos.

ASTRALER KRIEGER

Torso 5, Arme 4, Beine 4 TPs und (Zauber) magische Rüstung 1 bis 4 (sichtbar)

Dies sind Wächter im Astralraum, die versuchen dort, den Astralraum vor Dämonen (also Dimensionsreisenden) zu schützen. Teilweise beherrschen sie Kampf-Zauberei bis 30 MPs.

ENERGIE-VAMPIER

Torso 6, Arme 5, Beine 5, keine Rüstung oder Waffen, sondern nur Berührung.

Jede Berührung raubt 20 MPs, ohne das Rüstung schützt. Er ist Immun gegen elementare Kampf-Magie (Feuer-Wasser-Luft-Erde), da er sie in 'Futter' umwandelt. Bei ca 200 MPs ist ein Vampir 'satt'. Wenn der Energie-Vampir keine Magie spürt, geht er weiter. Wenn der Vampir mit Waffen besiegt und getötet wird, so regeneriert er innerhalb 1h. Vernichtet werden kann er durch ein mit 100 MP gezauberten 'Magie neutralisieren'.

SEEKER-Ball

1TP insgesamt, ein kleiner Ball aus reiner Energie, der sobald etwas nicht-astrales in seine Nähe kommt, (ca 10 m) sich darauf zubewegt, bei Berührung aber mit 5m Radius 1TP/Zone explodiert. Es ist eigentlich nur ein sehr neugieriges Wesen, das ähnlich wie Lemminge so gefährliche Dinge untersuchen will, und von dem eigenen Untergang nichts wissen will.

FALLEN-BAUM

30 TPs Stamm, 5 TPS Schling-Arm.

Dieser Baum versucht unvorsichtige Wesen zu fangen und an sich zu binden und sie mit 1TP/ Zone je volle gefangene Minute zu töten (Rüstung schützt), um sich dann von ihnen zu ernähren.

ASTRAL-GEISTER

var TPs, denn es handelt sich um gefangene Seelen von nicht im Astralraum geborenen Wesen, welche ihren Körper verloren haben.

SEELEN-FÄNGER

Torso 5, Arme 4 Beine 4 TPs

Es sind Dämonen, welche hierhin eingedrungen sind, um zu versuchen unvorsichtige Astralreisenden zu fangen und dann in deren Körper einzudringen, um so einen Weg gefunden zu haben jemanden zu kontrollieren. Die Seele haben sie zwar dabei, lassen sie aber an der Leine hinter sich her laufen. (Ohne diese 'Sklavenleine' können sie nicht in den Körper eindringen.

ARTEFAKT-SAMMLER Schergen & Meister

Torso 3, Arme 2, Beine 2 TPs

Sie sind ähnlich wie Menschen ausgerüstet, und versuchen magische Gegenstände zu erbeuten. Manchmal verhandeln sie, manchmal greifen sie an.

M15 b

Astral-Wesen

BEGLEITER im Astralraum (sind alle intelligent)

ASTRAL-WOLF

Torso 6, Beine je 5 TPs, Biß und Krallen, Fellrüstung Rs1

Der Fährtensucher, welcher zu den astralen Orten der Magie führt.

Sonderfähigkeit „Richtungssinn“ & „Magie identifizieren“

ASTRAL-KATZE

Torso 4, Beine je 3 TPs, Biß und Krallen, Fellrüstung Rs1

Der Schleicher, welcher an den Gefahren vorbeiführt.

Sonderfähigkeit „Anwesenheit spüren“ & „Gruppe tarnen(unsichtbar)“

ASTRAL-PEGASUS

Torso 7, Beine je 6 TPs, Hufe, Fellrüstung Rs1

Der Träger, welcher den astralen Raum schnell durchweilt.

Sonderfähigkeit „Fliegen“ & „Gruppen-Transport“

ASTRAL-SCHAKAL

Torso 4, Beine je 3 TPs, Biß und Krallen, Fellrüstung Rs1

Der Fährtensucher, welcher zu den astralen Orten der Magie führt, aber dafür einen Preis verlangt und bekannt ist, zu betrügen.

Sonderfähigkeit „Richtungssinn“ & „Seele analysieren“

STEIN-ELEMENTAR

Torso 20, Arme 15, Beine 15 TPs, Ogerstärke

Der Verteidiger und Krieger. Meist mit einer Keulenartigen Brachialwaffe.

Langsam, aber gefährlich. Regeneriert 1 TP/ min, oder alle in 10 min.

FEUER-ELEMENTAR

Torso 10, Arme 9, Beine 9 TPs, Feuerbällchenwerfer (1TP) ohne Limit

Der Verteidiger und Fernkämpfer. Bewegt sich sehr schnell und Regeneriert 1 TP/ min, oder alle in 10 min.

LUFT-ELEMENTAR

Torso 10, Arme 9, Beine 9 TPs, Windstöße ; 1 je 10 Sec

Der Verteidiger. Regeneriert 1 TP/ min, oder alle in 10 min.

WASSER-ELEMENTAR

Torso 10, Arme 9, Beine 9 TPs, Eiswaffe (Einfrierend/ Zone paralyisierend)

Der Verteidiger und Krieger. Meist mit einer eleganten Klingenwaffe. Schnell und

Regeneriert 1 TP/ min, oder alle in 10 min.

ASTRAL-ELEMENTAR

Torso 30, Arme 25, Beine 25 TPs, jede Schutzmagie bis insgesamt 500 MPs

Der Verteidiger und Magier. Regeneriert 1 TP/ min, oder alle in 10 min.

ASTRAL-FEE

Torso 2, Arme 1, Beine 1 TPs, jede Heilmagie bis insgesamt 100 MPs

Die Begleitende Heilerin. Nach dem Verbrauch der Magie löst sie sich für 12h auf.

M16

Wesen der Geister-Ebenen

Diese intelligenten Wesen können sowohl 'Freund' als auch 'Feind' sein. Das hängt sehr von dem Besucher ab.

WOLF

Torso 6, Beine je 5 TPs, Biß und Krallen, Fellrüstung Rs1

Der treue Krieger. Sonderfähigkeit „Geruchssinn“ & „Wolfsrudel rufen“

RAUB-KATZE

Torso 7, Beine je 6 TPs, Biß 2 TP und Krallen 1TP, Fellrüstung Rs1

Der Jäger. Sonderfähigkeit „Sehen von Verborgenen“ & „Wissen der arkanen Magie“

PEGASUS

Torso 7, Beine je 6 TPs, Hufe, Fellrüstung Rs1

Der stolz Begleiter. Sonderfähigkeit „Fliegen“ & „Winstoß durch Flügelschlag“

SCHAKAL

Torso 4, Beine je 3 TPs, Biß und Krallen, Fellrüstung Rs1

Der gerissene Fährtensucher. Sonderfähigkeit „Richtungssinn“ & „Schakalrudel rufen“

FEE

Torso 2, Arme 1, Beine 1 TPs, jede Heilmagie bis insgesamt 500 MPs

Die Begleitende Heilerin. Nach dem Verbrauch der Magie löst sie sich für 12h auf.

TOTEM-.....-GESANDTER

Entspricht dem entsprechenden Totem, und sollte etwas größer, stärker und schlauer sein, als die anderen seiner Art. Dazu kann dieses Wesen noch Zaubern (bis 500 MPs) und scheint Feinde fast immer voraus zu ahnen, und ihnen somit ausweichen.

Manchmal handelt es sich dabei um ein herausragendes verstorbene Tier, oder um einen alten verstorbenen Schamanen handelt.

Anhang

A1

Anhang

COPY-RIGHT-: Bernd Grudzinski, alias Astor van Zoff

Hiermit erlaube ich **jedem**, sich für sich oder direkte Freunde dieses Buch zu Fotokopieren, und es **kostenlos** weiterzugeben.

Sollte dieses Buch **kommerziell** verkauft werden, so ist eine **Schutzgebühr** von 1,- DM pro verkauftem Buch zu entrichten.

Mit anderen Worten viel Spaß beim Fotokopieren.

Warum RULE-MASTER statt andere Systeme..? (pers. Kommentar)

Mich hat immer gestört, wenn Systeme dazu erzogen, schlecht zu spielen, oder wie bei Dr-Sys Giftsystem mit den open-End-keine-Chance-SL-Giften und den

Lassen-wir-bei-SCs-nicht-zu-Tränken. Genauso wie das DR-Sys Treffer-Ignoranz-Gesetz.

Ich habe immer wieder festgestellt, daß wenn man Treffer ignoriert man sich auch treffen lassen kann. Genauso wie jeder der beim Kampf gut Schauspielert noch bestraft wird.

Bei RULE-MASTER ist dies hoffentlich anders.(Und wenn nicht, so verbessert das System)

Deswegen werden nur gut ausgeführte Todesstöße akzeptiert, und gezielte Schläge und Todesstöße können immer noch von andern verhindert werden, da ja immer die Zögersekunde ist. Gegebenenfalls darf man sich heldenhaft dazwischen werfen.

Und jeder Treffer ist ein Treffer, der selbst als Rüstungstreffer ausgespielt werden darf.

Und wenn man selbst immun gegen normale Waffen ist, so ist das die Rüstung nicht unbedingt...ja, anders als bei DR-SYS kann man diesen Schutz doch verlieren.

Man Prügelt nicht einfach so drauf los, weil man ja Treffer ignorieren dürfe.

Dann Magie. Die Show ist viel wichtiger als die Macht des Zauberers und viele Punkte zu besitzen ist immer noch keine Garantie. Auch wurde mit Absicht darauf verzichtet, SCs für eine Wiederbelebung EPs zu stehlen. Eine Wiederbelebung an sich ist schon so eine Sache, die man nicht mal eben so macht, und die Gefahr, sie zu verpatzen und damit denjenigen vielleicht nicht wiederbeleben zu können ist sehr groß.

Das bedeutet aber auch, daß eigentlich auch supermächtige NSCs Rituale erfolgreich durchführen müssen, und nicht einfach die SL sagt: „ Jo, Du hast gerade den Fürsten aller 237 Höllen gerufen, weil die SCs sich gerade auf eine Wiederbelebung vorbereiten.“

Auch Spielleitungen sind gehalten solche Sachen auszuspielen.

O.k. wenn ein eingefleischter Abenteurer mal ausnahmsweise den Großmeister-Nekromanten spielt, so wird kein SC etwas dagegen haben, wenn da was gefudelt wird, aber es sollte halt im Rahmen bleiben.

Warum manche Zauber und Monster im RULE-MASTER stehen wurde ich oft gefragt...

Ganz einfach.: Weil die Regeln eigentlich auch für NSCs und SL gelten und es besser ist, sich einen Stab Schlacht-NSCs zu verpflichten, die auf nem Con 7 mal pro Mann sterben, als jeden von ihnen den Stärke Faktor 5 zu geben, da ja die NSCs so wenige sind.

Mit anderen Worten, es ist total geil wenn ein SC, drei NSC solange aufhält, bis seine Freunde mobil genug sind, ihm zu helfen. Aber total öde, wenn man 5 erfahrene Kämpfer braucht, um gegen einen einzelnen Standart-Feind bestehen zu können.

Genau aus diesem Grunde sollten auch Ich-bin-von-nichts-zu-verwunden-NSCs unterbleiben, denn das mindert den Spielspaß oft auf Null oder sorgt für Frust.

Noch ein Tip für SLs, wenn ihr Plots macht, dann mit Regelwerk und berechnet doch einfach mal die Punktwerte für euere NSCs (nur so zum Spaß)....

Wenn der Con läuft, dann improvisiert was der Plot hält und bevor eine Regel nerfen kann, entscheidet lieber aus dem Bauch. Und wenn der Plot baden geht, dann gebt ihm noch ne Badehose mit, denn alle Vorbereitung ist nur ein Anhaltspunkt, an dem man sich nicht sklavisch halten sollte, wenn man von Spielern gutes Live-Rollenspiel erwartet.

A2

Spiel-BEFEHLE und Begriffe

- STOP-** Gefahr für reale Personen, sofortige Spielunterbrechung. Jeder ist angehalten jegliche Spielaktivität zu beenden, bis die Gefahr beseitigt ist. Beendet wird mit einem TIME-IN, sobald alle wieder ihre alten Positionen eingenommen haben. Den STOP-Befehl darf jeder geben.
- TIME -OUT** Unterbricht das Spiel für kurze Zeit, bis spielwichtige Dinge geklärt werden konnten. Da diese Unterbrechungen sehr störend sind sollte auf diesen Befehl möglichst verzichtet werden, sondern weitergespielt werden, da ja nicht jeder alles genauestens wissen muß. Leider wird der Befehl oft mißbraucht, wenn Spieler meinen, der andere ignoriere zu viele Treffer. Wenn es nicht überhand nehmen soll, so rate ich dringend an, diese Dinge mit dem Betreffenden nach dem Kampf zu regeln. Time-out-Gespräche werden durch zwei zu einem T gehaltenen Händen gekennzeichnet. Für Time-out infos muß nicht extra ins Time-out gewechselt werden, sondern es reicht das Handzeichen zu geben und den Satz zu sagen.
- TIME -IN** Beginnt das Spiel, oder beendet einen Time-out. Diese Phasen sollten möglichst lückenlos sein.
- OHNE STICH** Der andere Kämpfende soll aufhören mit der LARP-Waffe zu stechen.
- STUMPF** Der Treffer mit der Waffe verursacht nur eine Prellung, aber keine Wunde. Wenn mit der Stumpfen Seite einer Waffe zugeschlagen wird.
- Sfz** Spiel-freie-Zone. Das sind Gebiete in denen weder Gediebt, noch gemeuchelt, noch irgent wie anders gespielt werden darf. (Versch. Gründe) Solange nicht anders angekündigt (Con-SL), oder mit dem betreffenden Opfer ausgemacht gelten Toiletten und Duschen als SFZ.
- Dieben** Dieben ist, wenn ein Character anderen existierenden Characteren, im Spiel existierende Ausrüstung klaut. Dies ist dem Betreffenden, der SL oder einer extra dafür eingerichteten Institution (Hehler, Gilde...) mitzuteilen. Der Dieb ist dafür verantwortlich, daß der Spieler seine Sachen zurrückhält, und bei grober Fahrlässigkeit, oder bei Beschädigung durch Benutzung muß er für den Schaden aufkommen. Normalerweise werden gediebte Waffen schnellstmöglich an den örtlichen Hehler (spieltechnisch) verkauft. Diese Vorgehensweise wird Realjuristisch nicht geahndet.
- Klauen** Wenn ein Spieler Dinge mitnimmt, oder spieltechnisch nicht existierende Dinge gediebt werden, oder das 'Dieben' nicht sobald als möglich gemeldet wird, oder gediebte Sachen dem Besitzer nicht wiedergegeben werden, so ist das ein 'Diebstahl'. Aus diesen Gründen hat eine Spielleitung das Recht, eine Durchsuchung aller Zimmer und Spieler anzuordnen, den Dieb anzuzeigen und ihn ohne Rückzahlung des Beitrags vom Con auszuschließen.
- SL** Spiel-Leitung oder Spielleiter, manchmal auch eSel genannt.
SC Spieler -Character.
NSC Nicht-Spieler-Character, Monster, Spielwichtige Figuren.
- Con** Convention, Zusammentreffen. Das ist die Kurzbezeichnung für eine Veranstaltung.
- Larp** Live-action-role-Playing. Live-Rollenspiel.
Plot Die allgemeine Geschichte auf dem Con, oder eine davon.
Orga Der Teil der SL, die für Organisation und Geld zuständig sind.

A3

Wie man spielt.

RULE-MASTER war eigentlich nicht für Anfänger gedacht, die Live-Rollenspiel aus Büchern erlernen wollen. Es ist also vorzuziehen, sich von einem erfahreneren Spieler in das Spiel einweisen zu lassen. Ein paar normale Fragen und die Antworten.

Wie kämpfe ich ?

Alle Kämpfe werden real mit LARP-Waffen ausgefochten. Im Endeffekt gewinnt der mit der meisten Kampferfahrung, der besseren Waffe und der dickeren Rüstung, oder der mit dem Bogen, oder... . Rüstungen geben einen gewissen Schutz, das heißt ein paar Treffer führen nicht zu Wunden. Wichtig beim Kampf ist, daß die Waffen sicher sind (von der SL geprüft und für OK befunden), daß Rüstungen keine Verletzungen im Kampf hervorrufen und daß nicht wild rumgeprügelt wird. Kopftreffer haben im Kampf zu unterbleiben und dürfen ignoriert werden. Deswegen dürfen nur wirklich erfahrene Spieler versuchen im Kampf gezielte Schläge zu setzen (WAFFENMEISTER). Beim Treffen sollte man davon ausgehen, daß die Waffe ja eigentlich schwerer ist, aber der Character auch stärker.

Als Treffer zählen eigentlich nur richtig ausgeschwungene (<90°+)Schläge, die vor einem Treffer möglichst etwas abgemildert werden sollten. Mit anderen Worten ein stakatohaftes 'anklopfen' zählt nicht. Dann zählen noch 'gute' Stiche. Dafür dürfen die Waffen nicht mit Wucht gestochen werden, oder gar im Laufen, sondern der Stich muß kurz vor dem Körper in einen kurzen Schlag umgewandelt werden (zur Seite ziehen), oder bei hilflosen Zielen wird die Waffe aufgesetzt und der Stich nur geschauspielert. VORSICHT, manche Waffenbauer haben die Spitzen von Waffen dreifach mit Leder gesichert, so daß sie auch richtig stechen können, ohne andere zu gefährden. Nicht mit normalen Waffen nachmachen.

Wie zaubere ich ?

Am Beispiel eines magischen Geschoßes. Mal gegeben, daß der Zauber beherrscht wird und der Zaubernde einen kleinen Softball hat. Etwas Erde in die Hand genommen, geprüft, ob der Magie-Pool noch über 10 MPs verfügt, die Formel in die Erinnerung gerufen. Formel ? Ach ja, da war ja was mit 2 Worten pro 10 MPs. Nehmen wir mal an, der Zaubernde benutzt die Worte ACCELERATUS TERRA. Dann benutzt er sie immer, wenn er diesen Zauber zaubert. OK. Vorbereitungen soweit fertig.

Beim Sprechen der Formel läßt der Zaubernde die Erde zu Boden rieseln und tauscht sie unauffällig gegen den bereitgehaltenen Softball aus. nach dem das letzte Wort gesprochen ist wirft er den Softball und ruft „magisches Geschoß“.

Denjenigen der er trifft, sei es Freund oder Feind, der erleidet 1 Punkt Schaden.

Ansonsten sollte die Phantasie der Leitfaden sein, wenn es um das Erstellen von Zauberpraktiken geht. Manche Priester mögen als Zauberutensiel ihr heiliges Symbol haben, oder andere Pflöckchen oder Runensteine benutzen. Der Schamanenstab, die aufgetragenen Runenzeichnungen oder eine ausgeprägte Gestik sind alles Sachen die beim Zaubern vorkommen.

Was ist ein Ritual und was kann es ?

Ein Ritual ist eine Art einen Zauber zu zaubern, den man nicht beherrscht, oder den es nicht gibt. In der Theorie und wenn die Show gut ist, kann man damit sogar ein Land vernichten.

Wie Ritualisiert man... Als erstes braucht man einen Ritualführer..., dann null bis zwanzig andere Magie-begabte die Kraft spenden, oder Teile des Rituals selbst beeinflussen.

Anzuraten sind Schutzkreise, die vor äußerer und innerer Magie schützen, sowie ein paar Ritualwachen gegen physische Angriffe. Dann werden einzeln die Kräfte der Teilnehmer angerufen, und dem Ritualleiter zu Verfügung gestellt. Nachdem alle Kräfte eingebunden sind, wird die Magie verwoben und der beabsichtigte Effekt erzielt. (Darüber entscheidet die SL) Danach werden die Energien wieder zurrück gebannt, oder verpuffen gelassen.

Letzteres sollte man nur tun, wenn man den magischen Rückschlag verträgt..Wie oder wieviel ? Was sagt dein Feeling, wie mächtig bist DU?

A4

Was kann ich und warum kann der mehr ?

Die meisten Einsteiger können nicht sehr viel, obwohl es ausreicht um spielen zu können und so manches zu bewegen. Charaktere, die länger leben und öfter gespielt werden, erhalten Character, oder Erfahrungs-Punkte. Egal wie man sie nennt, so repräsentieren sie doch, die Spiel-Erfahrung der Figur. Mit diesen Punkten können zusätzliche oder erweiterte Fähigkeiten gekauft werden. (Wie im Fantasy-Rollenspiel) Das sorgt im Normalfall dafür, daß niemand am Anfang sich einen unplättbaren SUPER-HERO erschafft, und das selbst hochgespielte Figuren immer noch 'im Limmit' sind.

NSCs sind Figuren, die einen festen Punktwert haben, keine EPs bekommen und **nicht** nacher auf andere Cons mitgenommen werden dürfen. (Einzelne Ausnahmen bei Figuren mit Anfängerpunkt Stärke sind möglich).

Wie spiele ich Treffer aus?

Eigentlich ganz einfach. Ein Rüstungstreffer sollte einen etwas zurrückwerfen und vielleicht so einen 'Uffz'-Laut entlocken. Im Normalfall also dafür sorgen, daß man nicht in der selben Sekunde noch direkt wieder angreift.

Eine Wunde ist da schon was haariger, ein Schmerzens-Schrei müßte machbar sein, und danach eine Kampfweise um die betroffene Stelle zu entlasten.

(humpeln, andere Hand zur Hilfe nehmen, oder Waffenhand wechseln, Bauchwunde zuhalten, mit schmerzverzerrtem Gesicht sprechen oder alles langsamertun usw....

also alles was den anderen erkennen läßt, das er jemanden verletzt hat, und den getroffenen echt behindert.) Bei mehreren Wunden verstärkt sich der Effekt.

Bei Wundresistenz sollte der erste Treffer behindern, aber erst wenn die Zone die Hälfte aller TPs eingebüßt hat, ist die Behinderung so schwer, wie bei normalen ersten Treffer.

Bedenkt, daß man den Arm nach dem Kampf teilweise noch braucht, um die Wunden notdürftig zu versorgen, und das kann man nicht, wenn der Arm durch Schwäche paralyziert ist. Bei einem Betäubungsschlag sollte man zusammenbrechen.

(Niemand sagt, daß das lautlos geschehen muß.)

Bei einem meuchlerischen Schnitt Hand an die Wunde, ungläubig aussehen und dann zusammenbrechen.

Wie komme ich an LARP-Waffen?

Kaufen oder bauen. Kaufen mag zwar das einfachste und sicherste sein, aber auch das teuerste. Worauf man beim Kauf achten sollte.

Nur extra als LARP-Waffen bezeichnete Waffen nehmen.

Keine VOLL-LATEX-Waffen, da diese auf vielen Cons verboten sind. (Wer sich vom Verkäufer trotzdem beschwatzen läßt ist selber Schuld)

Die Klinge darf nicht locker sein und der Kernstab darf nicht leicht die Kunststoffmatten durchstoßen.

Am besten selbst mal ein paar Schläge damit abbekommen.

Wenn eine neue Waffe auf zwei Cons hintereinander nicht zugelassen wird, zum Geschäft zurrückgehen und reklamieren.

Anfänger sollten bei ihren Waffen bei ca. 100,- bleiben, denn es ist nicht unbedingt gesagt, das Waffen mehr als 5 Kämpfe überleben.

Selbstbauen.

Glasfaserkernstab, Kunststoffmatte 0.5m x 1m x 1cm, Kunststoffmatte 0.5m x 1m x 0.6cm, Pattex Kompakt, Leder ca 20cm x 10cm, Latexmilch (1/2 l), Zinnminiaturfarbe, Talkum (für 1,-), 1 bis 2 Wegwerf-Teppichmesser mit min 4 cm Klinge, 3 bis 5 flache Pinsel min 2 cm breit.

Dann von jemanden zeigen lassen, der es kann.

Wichtiger als das Aussehen ist immer, daß die Waffe sicher ist.

Geldwerte und Systeme

Viele Charactere sind laut ihrem Hintergrund stark an Geld interessiert. Deswegen ist es oft schade, wenn Cons ohne Spielgeld gespielt werden, oder es wertlos ist, weil man damit nichts anfangen kann.

Deswegen bitte ich Spielleitungen, in der Taverne auf IN-Time-Bezahlung zu bestehen, sowie den einen oder anderen Verbrauchsgegenstand wie alchemistische Zutaten, Heiltränke oder Zauberrollen auch kaufbar zu machen. Da sauerverdiente Geld nur dafür zu benutzen, seine Waffen zurrück zu kaufen ist leider irgendwann langweilig.

Ich biete hiermit ein Geldsystem an, mit dem Handeln im großen sowie im kleinen Stiel möglich ist. Es sei jedoch darauf hingewiesen, daß nicht jedes Land die Währung von anderen Ländern akzeptiert, oder sie als genauso wertvoll einschätzt. (1 Dr-Sys Geldeinheit entspricht 1 Bronzemünze)

Münzart	Simuliert durch...	Wert
Kupfer	(1 Pfennig-Stück)	1 Kupfer
großes Kupfer	(2 Pfennig Stück)	2 Kupfer
kleine Bronze	(5 Pfennig Stück)	5 Kupfer
Bronze	(10 Pfennig-Stück)	10 Kupfer
kleines Silber	(Unterlegscheibe klein)	20 Kupfer
Silber	(Unterlegscheibe/Silberknopf)	50 Kupfer
Gold	(Messing-Scheibe/Goldknopf)	100 Kupfer
Mitrill-Silber	(verspiegelte Scheibe)	200 Kupfer

Startkapital für **neue** Charactere.

- a) haben selbst nichts mitgebracht.
 Adel [Adelspunkte x Adelsstufe] in Bronze (d.h. Markgraf Stufe 2 60-P. 24 Silber)
 Mittelschicht (mit Heim und Herd sowie Familie) 1 Silber & ca 5 Bronze, 5 Kupfer
 Volk (freilaufende Abenteurer, o.ä.) ca 5 kl Bronze & 5 Kupfer

- B) haben selbst etwas mitgebracht, aber können den Besitz nicht begründen.
 Adel [bis Adelspunkte x Adelsstufe x 2] in kl Bronze
 Mittelschicht [bis 5 Silber]
 Volk [bis 3 Silber]

- C) haben selbst etwas mitgebracht, und können den Besitz begründen.
 Adel [bis Adelspunkte x Adelsstufe x 5] in kl Bronze
 Mittelschicht [bis 20 Silber]
 Volk [bis 20 Silber]

Kapital im Verlaufe der Charactergeschichte./ neuem Con

- Adel [Adelspunkte x 2] in Kupfer
- Mittelschicht [1 Bronze]
- Volk [nichts]

Oft wird nach einem Con das Spielgeld wieder eingesammelt, und dafür ein Schrieb herausgegeben, auf dem das Geld des Characters eingetragen ist. Auf einem Nachfolger Con kann der Spieler entweder selbst Spielgeld mitbringen, und versuchen, was er dafür erhält, oder muß damit leben, wenn die Spielleitung des neuen Cons, ihm weniger oder mehr Spielgeld gibt, da sie der Meinung ist, daß jenes Geld dort wertlos war. Ich rate aber an, mit zuviel Spielgeld Dinge zu kaufen, die man sowieso nicht auf Cons mitnehmen kann. Z.B. Schiffe Land und Besitz, größere Mengen an Handelswaren, oder gar ein Reitpferd.....

A5 b

Gegenstand	Preis	Währung	Gegenstand	Preis	Währung
Wurfstern	10	Kupfer	Stabschleuder	10	Kupfer
Wurfpfeil	8	Kupfer	Buckler	20	Kupfer
Mini-Klinge	15	Kupfer	Rundschild	25	Kupfer
Kurzschwert	25	Kupfer	kl. Schild	30	Kupfer
Handaxt	20	Kupfer	med. Schild	50	Kupfer
Keule	3	Kupfer	großes Schild	100	Kupfer
Hammer	20	Kupfer	Weste-w-Leder	10	Kupfer
Langschwert	50	Kupfer	Weste d-Leder	20	Kupfer
Breitschwert	45	Kupfer	Weste h-Leder	25	Kupfer
Schwert	40	Kupfer	Weste w&vst Ldr	25	Kupfer
Streitaxt	40	Kupfer	Weste d&vst Ldr	40	Kupfer
Streitkolben	35	Kupfer	Weste h&vst Ldr	45	Kupfer
Kriegshammer	40	Kupfer	Weste Kette/l Schuppe	60	Kupfer
Morgenstern	100	Kupfer	Weste Platte/S Schuppe	100	Kupfer
1 1/2 H Schwert	150	Kupfer	Weste Kombie	200	Kupfer
1 1/2 H Axt	120	Kupfer	A / B-w-Leder (je)	5	Kupfer
langer Hammer	100	Kupfer	A / B d-Leder (je)	10	Kupfer
Kampfstab	6	Kupfer	A / B h-Leder (je)	12	Kupfer
2 H Schwert	300	Kupfer	A / B w&vst Ldr (je)	12	Kupfer
2 H Axt	200	Kupfer	A / B d&vst Ldr (je)	20	Kupfer
Spieß	20	Kupfer	A / B h&vst Ldr (je)	20	Kupfer
Helebarde	250	Kupfer	A/B Kette/l Schuppe (je)	30	Kupfer
Lanzenschwert	400	Kupfer	A/B Pl./S Schuppe (je)	50	Kupfer
Zwillingslilie	450	Kupfer	A / B Kombie (je)	100	Kupfer
Kurzbogen	20	Kupfer	Helm-w-Leder	10	Kupfer
med. Bogen	40	Kupfer	Helm d-Leder	20	Kupfer
Langbogen	100	Kupfer	Helm h-Leder	25	Kupfer
Handarmbrust	300	Kupfer	Helm w&vst Ldr	25	Kupfer
leichte Armbrust	600	Kupfer	Helm d&vst Ldr	40	Kupfer
schwere Armbrust	900	Kupfer	Helm h&vst Ldr	45	Kupfer
Schleuder	3	Kupfer	Helm Kette	60	Kupfer

A5 c

Gegenstand	Preis	Währung	Gegenstand	Preis	Währung
Helm Topfhelm	100	Kupfer	Becher Wein	4	Kupfer
Vollhelm	200	Kupfer	Becher Meet	8	Kupfer
inkl. Nakenschutz	120	Kupfer	Becher Bier	3	Kupfer
			Becher Schw.Saft	3	Kupfer
Pferd	500	Kupfer	Becher Kaffee	5	Kupfer
Reitpferd	800	Kupfer	Becher Tee	3	Kupfer
Schlachtroß	1500	Kupfer	Übernachtung(Bett)	2	Kupfer
Kuh / Ochse	500	Kupfer	Einzelzimmer	5	Kupfer
Huhn	10	Kupfer	Bad (warm)	8	Kupfer
Schaaf	30	Kupfer	Pferdestall	2	Kupfer
Hund	20	Kupfer			
Holzstäbchen(S)	1	Kupfer	Tränke		
Halbedelstein splitter	5-10	Kupfer	Heilen l. Wunden	6 +	Bronce
roh Edelstein	1-3	Silber	Wunden heilen	8 +	Bronce
geschl Edelstein	1-5	Silber	Körperheilung	12 +	Bronce
Papier-Tuch	5	Kupfer	Gift neutral 20	4 +	Bronce
stk Kreide	1	Kupfer	Gift neutral 40	8 +	Bronce
stk Farb Kreide	5	Kupfer	Gift neutral 60	12 +	Bronce
Feuerstein & Stahl	1	Bronce	Gift neutral 80	16 +	Bronce
Messer/Gabel/Löffel	5	Kupfer	Gift neutral 100	20 +	Bronce
s. kl.Phiole	1	Bronce	Reperatur		
kl. Phiole	15	Kupfer	Leder / Punkt	3	Kupfer
Beutel Tee (100g)	1	Silber	Metall / Punkt	6	Kupfer
Beutel Kaffe /Cappu	2	Silber	Bogen / Pfeile	4 +	Kupfer
l/10L Lampenöl	5	Kupfer	Metall-Waffen	1 +	Bronce
1kg Holzkohle	4	Kupfer	Barbier	4	Kupfer
Fl. Wein	1	Bronce	Schuhe putzen	1	Kupfer
Fl Meet	2	Bronce	Nähen & Flicken	2	Kupfer
Fl Bier	5	Kupfer	Marketenderin	5-10	Bronce
Fl Schwarzwurz.Saft	1	Bronce			

A6

Erschaffung magischer Gegenstände und Artefakte

Was ist ein magischer Gegenstand, und was ein Artefakt.

Ein **magischer Gegenstand** ist ein Objekt, in dem ein Zauber aktiv ist, oder der magische Kraft gespeichert hat. Beispiele dafür sind....

Eine für einen Kampf oder Tag verzauberte Waffe, eine Rolle die mit Zauber einbetten verzaubert wurde, und bei Aktivierung einen Zauber auslöst. Dazu sei hier angemerkt, daß eine mit Zauber einbetten bezauberte Waffe magisch ist, aber keinen magischen Schaden verursacht..! Natürlich gehören Kraftfokies mit gespeicherter magischer Energie auch dazu. Also eigentlich alles was man relativ einfach machen kann und nur wie ein Einweg-Gegenstand benutzt wird ist ein magischer Gegenstand. Stäbe mit Ladungen fallen auch hierunter.

Ein **magisches Artefakt** ist da schon etwas anderes.

Die einfachsten Artefakte sind permanent magische/ geweihte/ verfluchte Waffen, wobei die Permanenz es ist, was sie zu einem Artefakt macht.

Dann gibt es noch jene Dinge, die Einmal pro Tag, oder auch öfter einen Zauber auslösen können. Ein häufiges Beispiel ist dafür ein Heilstein, der einmal pro Tag (Morgendämmerung) ein Körperheilen aktivieren kann. Dann gibt es noch artefaktische Intelligenz. Diese mag für die Funktion von Artefakten wichtig sein. ((30)Semi-Intelligenz = der eines Tieres / (100) menschliche Intelligenz = der eines Menschen / (200)hohe Intelligenz = der eines gebildeten Magiers) Mit steigender Intelligenz können auch die Schwierigkeiten größer werden. Man sehe das Schwert mit dem Mann daran.

Um Artefakte zu erschaffen benötigt es genug RTPs um alle Zauber die in den Gegenstand gebunden werden mit Kraft zu versorgen, wobei die Rechnung über den Daumen erfolgt.

Z.B.: Schwert-perm magisch-1x/Dämmerung Körperheilen (30)-Elfenjäger

A) 2 x Körperheilen 60 RTPs + Semi IQ(Elfenjäger) 30 RTPs + permanent-mag 30 RTPs

(120) Diese Klinge ist in der Lage jeden Elfen zu verletzen, weil sie Elfenblut erkennt, macht Standartschaden. Desweiteren kann 1x pro Dämmerung ein Körperheilen gezaubert werden.

B) 2 x Körperheilen 60 RTPs + tötende Klinge 150 RTPs x2 (Volk)

(360) Diese Klinge ist in der Lage, 1 mal nach der Morgendämmerung dem ersten Elfen den sie Trifft einen tödlichen Treffer zu versetzen, wie in dem Zauber beschrieben. In diesem speziellen fall zählt sie aber weiterhin noch als magisch.

Es ist auch möglich zu bestimmen, daß die Klinge jedes Jahr mit z.B. 200 MPs aufgeladen werden muß. Es sei extra angemerkt, daß im Gegensatz zu Dr-Sys hier keine EPs verwendet werden, sondern die Spielleitung sich das Ritual ansehen soll und sich überlegen soll, ob die Show gut genug war, dem SC solch eine Waffe dafür zu schenken.

Dabei sollten ruhig auch als positiver Bonus eingerechnet werden, wenn die Umstände erschwert wurden, oder Opfer gebracht wurden...(Zauberspeicher, Geldwerte, Rituelle Opfer, und noch mehr.) Es ist nicht zulässig zu sagen: „Ich bin Dr.Sys-Spieler, ich zahle die Punkte und habe das Ding dann.“ Die in der Char-Erschaffungs-Tabelle aufgelisteten magischen Gegenstände sind nur für neu erschaffene Charactere erhältlich..!

Ein paar Anmerkungen zu Artefakten.

Erstens sind solche Dinge Unikate..!

Zweitens ist für eine artefaktische Intelligenz ein wahrer Name nötig.

Drittens, wenn sie härter seien sollen als normale Dinge muß dies im Ritual eingebunden sein. D.h. geg. ein paar Edelsteine in die Klinge einbetten.

Viertens, ein Artefakt sollte Stiel haben..!

Fünftens, nicht wenige starben, weil andere diese Artefakte besitzen wollten.

Schamanismus

*„B ruder, ich kann dich spüren, und ich fühle, was sie diesem L and angetan haben.
I ch werde dorthin gehen, und ihnen zeigen, was ich davon halte.
Wirst D u mich begleiten ? ... an meiner S eite gegen sie kämpfen? ... oder versuchen mich
aufzuhalten?“*

Totems sind keine Götter mit einer Anhängerschaft, sondern Geistwesen, welche eine Tierisch-Geistige Gesinnung verkörpern. Sie sind keine Tiere, welche irgentwann einmal mächtig wurden , sondern sie sind die Gesamtheit der Tiere, welche von ihrer Art Leben und gelebt haben. Ihre Intelligenz entspricht dem Schlauesten, welcher je gelebt hat, Ihr Wissen ist jenes, all ihrer Leben (aber ohne namentliche Verbindung darin), und alles was das Totem selberlebt hat. Ihre Stärke ist das Gesammelte Leben aller lebenden Wesen ihrer Art. Die Lebensweise ist jene, welche alle ihrer Art verbindet. Der Name ist der Name des Ersten seiner Art.

Schamanen und Totemkrieger sind menschliche Brüder und Schwestern.
Ein Totem welches einen Menschen adoptiert, tut dies, weil es in ihm das gefunden hat, was alle seiner Art verbindet. Manchmal entscheidet ein Totem sich schon bei der Geburt dafür, daß jenes Neugeborene jene Anlagen in sich trägt und hat von nun an ein Auge darauf. Schickt ihm einen tierischen Begleiter, welcher als Spielkamerad dem Kind die Lebensweise des Totems lehrt und wenn der Mensch eine gewisse Reife erreicht, ruft er ihn in einem Traum und spricht mit ihm. Nimmt ihn als Bruder an.

Oft aber kommt es vor, daß die Zivilisation, oder das Eingreifen von Göttern, jene Verbundenheit verschütten. Einem Menschen, welcher sich Göttern verschrieben hat, werden sie seinen Willen und gewählten Weg lassen, bis er den Weg der Götter-Diener wieder verläßt. Jene, welche durch Zivilisation davon immer weiter abgingen, werden sie vielleicht versuchen wieder zurrück zu bringen, oder jenes schlummernde in ihm wecken, wobei sich sein Verhalten insgesamt doch sehr verändern kann.

Es gibt männliche wie weibliche Totems, dies heißt aber auch, daß es von jeder Tierart zwei geben müßte... , aber sind diese beiden Totems nicht auch Brüder und Schwestern im Geist und eine Familie, oder ein Rudel ??? Das dominatere ist meist das männliche, wie in den meisten Tier-Rudeln.

Ein Bruder kann sein,
 der große Beschützer und Lehrer, ähnlich einem Vater.
 der Begeliter, welcher Seite an Seite mit einem durch Dick und Dünn geht.
 der, welcher immer ein Auge auf einen hat.
 der, welcher selbst Schutz und Hilfe bedarf, weil
 derjenige, welcher da ist, aber niemals eingreift.
 oder der, welcher versucht auszunutzen und zu beherrschen.
 der Zornige, vor dem es zu schützen gilt, da man der einzige ist, dem er nicht schadet.

Ein Totem steht für die Natur, welche neutral ist, nicht für gut oder Böse. Ein totem kann gut oder Böse sein, wobei letzteres eine menschliche Einschätzung ist, und nicht die der Totems. Sie würden eher Hinterhältig, Grausam, Blutgierig, oder gierig für böse wählen, während gut mit Sanftmütig, Ehrlich (oder dumm), oder Feige bezeichnet würde.

S2

Ein **Schamane** ist ein Naturmagier, welche seine Magie von seinem Totem bezieht, der auch nur an Orten Magie wirken kann, an denen es Naturmagie gibt. Am wohlsten fühlt er sich an jenen Orten, welche die Heimat seines Totems darstellen.

Ein **Totemkrieger** ist kein Naturmagier, da er keine Magie außer vielleicht sogenannte angebohrte magische Fähigkeiten von seinem Totem bezieht, sondern ein Mensch, der für sein Totem den Weg des Kriegers gewählt hat.

Beide können mit ihrem Totem Kontakt aufnehmen (Meditation, oder ein 5 RTP Ritual) und direkt mit ihm sprechen, wenn an dem Ort genug Natur ist.

Die **Seelenreise** in die Geisterebene ist entweder eine magische Fähigkeit (50 P), ein Zauber (25 MP) welcher nur einen selbst in die Geisterebene läßt, oder ein Ritual

25 RTP	Der Schamane selbst	(oder Astralraum 50 RTP)
50 RTP	weniger als ein Dutzend	(oder Astralraum 100 RTP)
100 RTP	eine kleine Armee	(oder Astralraum 200 RTP)
200 RTP	eine große Armee	(oder Astralraum 400 RTP)

Dabei bleiben die Körper zurrück und nur die Seele durch einen unsichtbaren Faden mit dem Körper verbunden tritt diese Reise an. Magische Gegenstände können mitgenommen werden. Ein Schwert zu verzaubern, bedeutet, es sowohl mitnehmen als auch verlieren zu können. Normale Rüstung ist wertlos, da sie zurrückbleibt.

Eine Seele behält den größten Teil ihre normalen Fähigkeiten, sowie alle ihre magischen.

Eine Seele kann im Astralraum verletzt werden, was man dem normalen Körper ansieht,

da er leichte Wunden bekommt, welche aber kaum Bluten 1TP/h. Wird einer Seele im Astralraum „getötet“, so wird sie in ihren Körper zurrückgeschleudert, kann aber von nun an Den Astralraum nicht mehr betreten, solange nicht ein astrales Equivalent einer „Wiederbelebung“ stattgefunden hat. (am besten im Astralraum)

Jede Stunde im Astralraum kostet 1 TP TP max Torso des Körpers, mit dem Hinweis bei Minus (5+Regi Stufe)unter Null ist der betreffende Körper Tod. Dies regeneriert sich Nach Rückkehr mit 1 TP / 5 min.

Sollte der Körper sterben, so erlischt die Verbindung zum Körper und die Seele ist im Astralraum gefangen, bis sie dort „getötet“ wird, worauf sie endlich dorthin gehen kann, wohin sie nach ihrem Tod gegangen wäre.

(#)Sollte Ein Wesen mit dem Körper in den Astralraum gehen, so muß es entweder seinen Körper durch magische Schutzzauber schützen (meist nur gewisse Zeit, oder aufrecht zu erhalten), oder es wird pro 5 min um 1 TP / Zone Verletzt, weil es beginnt zu entstofflichen. (Die Worte des Schutzes während der ganzen Zeit durchweg zu murmeln ist eine der beliebtesten Arten des Selbstschutzes)(#)

Fertigkeiten (teilweise gelernt, teilw. auch magisch)

5 CP	Mit Tieren Verständigen (eine bestimmte Art Katzen/Wolfsartige/Pferdeusw)
+10 CP	Mit Tieren Reden (eine bestimmte Art s.o.)
50 CP	Tier Empathie (#) (alle Arten)
+100 CP	Tier Verständigung (#) (alle Arten)
10 CP	Natur erspüren (#) (allgemeiner Zustand der Natur)
10 CP	bestimmte Tiere Trainieren (eine bestimmte Art)
30 CP	Tier Ausbilder (alle Arten)
40 CP	meditative Selbstheilung (#) (+1 TP pro Zone/ 1h an Orten der Natur)
20 CP	meditative Selbstreinigung(#) (-25 Giftstufen / 1h an Orten der Natur)
25 CP	meditative Aufladung (#) (5 fache Regeneration der MPs an Orten der Natur)
20 CP	Naturheilkunde (ähnlich der normalen Heilkunde)
xx CP	Gestaltwandler (ohne Lycantrophie, genaue Werte bei den Totems)

„ist eine sog Magierfähigkeit und wird zu 50 % zum Magie-Pool hinzu addiert“
(diese Fähigkeiten kosten keine MPs zum zabern)

Totemkrieger

Sie erlernen als Geschenk ihres Totems... (0 CPs)

Mit Tieren (Totem-Art) verständigen und

Bestimmte Tiere (Totem-Art) trainieren.

Dabei erlernen sie auch die Art zu leben zu Jagen, oder zu Überleben.

(Dies kann auch im Realen Zeit zum Lernen bedeuten, denn z.B. Schleichen muß der Spieler genau so gut können wie der Character, ansonsten hat es der Character halt noch nicht in Gänze gelernt.)

Desweiteren erhalten sie die Erlaubnis die schamanistischen Fähigkeiten zu erlernen.

Schamanen

Sie erlernen als Geschenk ihres Totems... (0 CP)

Mit Tieren (Totem-Art) verständigen und Natur spüren.

Dabei erlernen sie auch die Art wie ihr Totem zu leben und zu Jagen, oder zu überleben.

(Reales lernen s.o.) Desweiteren erhalten sie die Erlaubnis die Schamanistischen Fertigkeiten zu erlernen.

Anders als hermetische Magier benutzen sie eher weniger arkane Formeln, als (längere) Singgesänge, normalverständliche Anrufungen (ca 5 Worte/10 MPs), und unterstützende Instrumente wie Trommeln, Rauch, Fokies und Tierschmuck.

Dies bedeutet aber auch, daß Fernkampfzauberei eher weniger ihr Fall seien wird, und Verwandlungen, Heilungen, Informations-Zauber und Thaumaturgie eher mehr.

(Dies wird nicht durch Punkte kosten dargestellt, sondern ergibt sich im allgemeinen aus Characterlogischem Spiel. Es ist unnötig alles in Regeln zu Quetschen, was man besser frei spielen kann, weil man es darf.)

Ob ein Schamane nun in „zivilisierter Kleidung“, dem „geschenkten Fell eines großen alten Bruders“, oder in „Kleidung aus Fellen seiner Beute“ herumgeht... ist eine Sache, die von jedem Character selbst abhängt. Aber die Grundprinzipien des Totems sollten dabei durchaus gewahrt werden. Ein Wolfs-Totemkrieger in Glitter-Glitzerrobe mit Puschel-Pantoffeln wäre ungefähr genauso glaubwürdig wie ein Schmetterlings-Schamane in Voll-Platte. Umgekehrt hingegen könnte es durchaus Sinn machen.

Desweiteren ist es gerade bei eigensinnigen oder stolzen Totems so, daß sie oft mit ihren Schamanen und Totemkriegern nicht unbedingt einer Meinung sind. Und weil jene Menschen ja eher selten die willfährigen Diener der Totems sind kann es auch zu ausgedehnten Verhandlungen und sogar zu Kompromissen oder Bestechung kommen.

„Bruder, wenn du mir dieses Schaf bringst, dann lehre ich dir die Geheimnisse der Magie des Krallenhand Zaubers. Nun ... ???“

Nunja, eher ein Handel mit einem Preis, oder ein Angebot, denn eine Bestechung.

Wieviel Macht ein Totem hat ???

Nun, im Allgemeinen sind Götter mächtiger, aber Totems können oft genug besser kämpfen. (Aber ihnen dies zu sagen wäre wohl nicht wicklich subtel) Totems sind niemals die Diener von Göttern, wenngleich sie sich mit Naturgöttern oft genug gut verstehen, (oder einen Handel haben), so daß es manchen Unwissenden so vorkommt. Totems können den Geist eines verstorbenen Tieres eigener Art mit dem Schutz von Personen beauftragen, und somit einen gewissen magischen Schutz bereitstellen.

(Dies ist eine positive Form der Besessenheit, welche dann zwar ein Schutz vor Beherrschung und Verzauberung sein kann, oft aber ohne Wirkung bleibt, wenn jener Schutz nicht Totemgebunden sonder aus anderen Gründen existent ist.)

Totem-Atribute

- Jäger Leben durch die Jagt auf kleinere Tiere, welche sie als rechtmäßige Beute betrachten. Jagen meist durch Verstecken, und Anschleichen. List ist eine geachtete Fähigkeit. Töten nicht aus Spaß, sondern aus Hunger, und um Vorräte anzulegen.
- Krieger Leben meist durch die Jagt auf Größere Tiere, die Herausfordern ein Kampf auf Leben und Tod ist. Kleine Tiere werden nur als Leckerbissen betrachtet. Mut und Kraft sind hochgeachtet. Sie haben meist ein Territorium, oder Rudel, welches zu beschützen ihnen auch einen Kampf wert ist. Nicht selten bis zum Tod. Manchmal reicht es ihnen einen Gegner nur zu besiegen, aber nicht immer.
- Flüchter Leben meist von Pflanzen, und überleben durch die Flucht vor dem Gefressen werden. Immer ein Ohr im Wind und bereit um sein Leben zu laufen. Schnelligkeit und Ausdauer sind bei ihnen hochgeachtet. Kampf ist unter ihnen selten, und der Verlust von Freunden zu normal, als daß es sie lange beschäftigt.
- Schützer Leben meist von Pflanzen, und überleben dadurch, daß sie diejenigen vertreiben oder töten, welche sie fressen wollen. Meist haben sie ein Rudel, welches den Weidegründen nachzieht. An Kraft dem Krieger gleich, sind bei ihnen Stärke und Widerstandskraft hochgeachtet. Manchmal hassen sie ihre Jäger so sehr, daß sie versuchen deren Nachwuchs zu töten, wenn sie ihn finden.
- Neugierig „Geheimnisse nicht zu wissen ist fast ein Körperlicher Schmerz.“
- Verschwiegen „Sie zu bewahren aber Überlegenheit“
- Listig „Benutze deinen Verstand und lüge... aber lüge Klug“
- Dumm „Zwei Wege.... Kompliziert.....Wenn ich den einen gehe....“
- Stur „Ich will dadurch.!!! Nein, ich gehe dadurch !!!“
- Mutig „Lasse dich von Angst warnen, aber nicht beherrschen.Sterben muß jeder“
- Feige „Gefahr ist ja interessant, aber nie zuviel davon.“
- Treu „Ich stehe zu dir, werde dich nie fallen lassen, egal was du tust.“
- Stolz „Ich bin einzigartig, und ich gehorche nicht. Was ich tue, tue ich weil ich es so will, und erkannt habe, daß es das Beste ist.“
- Diener „Zum Wohle aller bin ich der unwürdigere.“
- Sanftmütig „Es würde mich genauso schmerzen wie dich, dich zu verletzen.“
- Blutgierig „Wenn ich Blut schmecke, lebe ich.“
- Grausam „Angst ist ein besserer Schutz als ein Fell“
- Verspielt „Eine Antwort, warum sollte ich dir antworten.“
- Berserker „Grrargh, frag nicht“

Katzen-Totems

stolzer Jäger

Hauskatze	neugierig, verschwiegen, verspielt Ein wenig einzelgängerisch und sehr eigensinnig und doch die „Zivilisierteste“ und „gebildetste“
Fuchs	neugierig, verspielt, listig Ein wenig einzelgängerisch und manchmal auch feige, aber oft der Trickser, der mit allen handelt.
Berglöwe	neugierig Ein wenig einzelgängerisch. Zu klein um Krieger zu sein, zu groß um feige seien zu müssen.
Leopard & Panter	neugierig, verspielt, verschwiegen Ein wenig einzelgängerisch. Teilweise ein Krieger.
Tieger	Krieger, verspielt, blutgierig, mutig Ein wenig einzelgängerisch und stark.
Löwe	Krieger, verspielt, mutig, ruhig Eher ein Rudel-Tier mit starken sozialen Bindungen.

Ein Totem „Katze“ als allgemeines Totem wird wohl eher ein niederer Naturgott sein, der mit dem Begriff „Priester“ Schwierigkeiten hat. Und an dem die katzische Verspieltheit wohl am ehesten durchkommt. Andererseits, vielleicht mag es ja auch Menschen, die das Wesen der Katze in vollem Umfang verstehen können, und somit von jedem katzenartigen Totem als eine verwandte Seele anerkannt werden, geben können.

Gestaltwandlungen

RAUBKATZE		60 Punkte
große Wildkatze, kleiner Tieger	Halb-Mensch-Katze	
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 1	Krallenhände 1-Punkt-Waffe	
Krallenhände & Biß		
GROßE RAUBKATZE (nur mit Raubkatzengestalt)		100 Punkte
Wundresistenz 3	Wundresistenz (+1)	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 1	Krallenhände 2-Punkt-Waffe	
Krallen 2-Punkte Waffen		
Biß 1 Punkte Waffe		

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt in der Kampfkraft als Einzelgänger. Nicht in der Magie, wengleich die Hauskatze ein sehr gutes magie-lastiges Totem seien kann. Die Katzenkrallen gilt als eine der gefürchtesten.

Hunde-Totems

treuer Krieger

Hund	Diener, mutig, sanftmütig, verspielt Ein Rudeltier mit starkem Beschützer Instinkt. Manchmal Dumm oder Stur, doch ein wertvoller Teil einer Gemeinschaft.
Hyäne	listig, feige Ein Rudeltier, welches nur aus einer Überlegenen Position heraus angreift. Außer Reichweite der Starken, doch die Schwachen, oder jene in Unterzahl werden erst geschwächt und dann niedergemacht.
Husky	Diener, mutig Ein Rudeltier, mit einem gewissen Beschützerinstinkt.
Steppenwolf	Jäger, blutgierig, grausam Ein Rudeltier mit harten Gesetzen.
Waldwolf	Jäger, blutgierig, grausam, mutig Ein Rudeltier mit harten Gesetzen.

Hunde stammen zwar von Wölfen ab, haben sich aber sehr an die Menschen gewöhnt, und wurden somit auch menschlicher und zivilisierter. Etwas was Wölfe wohl als Verweichlichter Schwächling ansehen würden.

Gestaltwandlungen

WOLF		60 Punkte
Ein normal großer Wolf.	Halb-Mensch-Wolf	
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)	
Geruchssinn	Geruchssinn	
gutes Gehör	gutes Gehör	
Fellrüstung RS 1	Krallenhände1-Punkt-Waffe	
Krallen & Biß		
GROßER WOLF (nur mit Wolfsgestalt)		100 Punkte
Wundresistenz 4	Wundresistenz (+2)	
Geruchssinn	Geruchssinn	
gutes Gehör	gutes Gehör	
Fellrüstung RS 1	Krallenhände1-Punkt-Waffe	
Krallen & Biß		

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt im Kampf im Rudel. Alleine gefährlich, weil verbittert entfallen sie ihre ganze Kraft erst, wenn sie nicht alleine sind, denn der einsame Wolf geht immer irgendwann unter, weil er die Gruppe garnicht mehr sucht. Der Biß gilt als gefährlich.

Huftier-Totems

sanftmütiger Flüchter

Schaaf	Diener, feige, dumm Rudel-Tier, welches versucht einfach nur so gut zu leben, wie man es läßt.
Widder	listig, Stur, stolz Rudeltier mit dem Drang nach Freiheit. Oft auch sehr gemein.
Reh/Hirsch	feige, stolz Oft ein Rudeltier. Zwar mag der Platzhirsch Hirschen gegenüber mutig wirken, aber wenn da ein Wolf rumläuft, wird er versuchen zu fliehen.
Rind (Kuh)	Diener, dumm, stur, Schützer Oft ein Rudeltier mit einem Rudel-Beschützerinstinkt.
Pferd	Diener, feige, treu, stolz Ein Rudeltier mit starken sozialen Bindungen.
Elch	Schützer, Stur, Berserker Ein Rudeltier, welches nur flüchtet, solange es den Gegner nicht in Sichtweite hat. Dann zieht es sich nur zurrück ist aber kampfbereit. Oder es flieht um die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

In der Gestalt eines Opfers für die Jäger zu leben ist nicht so langweilig wie man bei deren Anblick meinen könnte.

Gestaltwandlungen

Pferd	30 Punkte
normales Pferd	Halb-Mensch-Pferd (Zentauer ???)
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)
Tragkraft ca 300 kg	Tragkraft 150 kg (spiels doch aus)
Reh	30 Punkte
normales Reh	Halb-Mensch-Reh (???)
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)
RIND / Elch	50 Punkte
normales Rindvieh	Halb-Mensch-Rind (Minotaurus ähnlich)
Wundresistenz 2	Wundresistenz (+1)
Ogerstärke +1 Schaden	Ogerstärke +1 Schaden
Tragkraft ca 400 kg	
Hörner 1-Punkt-Waffen(2 TP)	
GROßES RIND / Elch (nur mit Rindgestalt)	80 Punkte
Wundresistenz 4	Wundresistenz (+2)
Ogerstärke +1 Schaden	Ogerstärke +1 Schaden
Tragkraft ca 400 kg	
Hörner 1-Punkt-Waffen(2 TP)	

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt hauptsächlich in ihrer Nützlichkeit für andere. Aber das hilft ihnen nur indirekt, solange sie alleine sind. Andererseits wer würde nicht versuchen sie zu beschützen, solange sie ihm von Vorteil sind?

Echsen-Totems

Verschwiegene Jäger

Schlange	grausam & giftig Einzelgängerisch und sehr geduldig.
Salamander	sanftmutig, stur Einzelgängerischer Insektenfresser
Alligator	blutgierig, grausam Rudelwesen ohne soziale Bindungen.
Drache	Krieger, listig, grausam, stolz Einzelgängerisch und sehr eigensinnig.

Jede Echse wird Ur-Alt und hat viel Zeit, als warum beeilen. Ist sie doch die Krone der Schöpfung, denn kein anderes Wesen besitzt soviel natürliche Panzerung.

Gestaltwandlungen

ALLIGATOR		50 Punkte
ein ca 2,5m langes Krokodil	Halb-Mensch-Alligator	
Wundresistenz 1	Biß 1-Punkt-Waffe	
Schwimmen & Tauchen	Schwimmen & Tauchen	
Dicker Lederpanzer RS 2	Lederhaut Rs 1	
Biß 1-Punkt-Waffe		
GROßER ALLIGATOR (nur mit Alligatorgestalt)		80 Punkte
Wundresistenz 1	Biß 1-Punkt-Waffe	
Schwimmen & Tauchen	Schwimmen & Tauchen	
Dicker Hornplatten-Panzer RS 4	Lederhaut Rs 2	
Biß 1-Punkt-Waffe		
DRACHE (z.B. Feuerdrache)		250 Punkte
ein ca 5m langer Drache	Halb-Mensch-Drache	
Wundresistenz 4	Wundresistenz +2	
Dicker Schuppenpanzer RS 5	Schuppenhaut Rs 2	
Biß & Krallen 1 Punkte Waffen	Biß & Krallen 1 Punkte Waffen	
Feuer-Odem (1 pro Zone)	Feuerbällchen gespuckt (1TP Softball)	
Ogerstärke (Schaden +1)		
Magie-Resistenz (aktiv) bis 50 MPs	Magie Resistenz (aktiv) bis 30 MPs	
Wasserempfindlichkeit (stark)	Wasserempfindlichkeit (schwach)	

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt in ihrer Ruhe und der Tatsache, daß fast niemand sie Jagt. Sie gelten als gute Magier, wenn man sie erst einmal dazu bewegt hat, etwas zu tun. Sie haben halt endlos Zeit.

Nager-Totems

feige Neugierige Jäger

Maus	Diener, sanftmütig, verspielt Ein Rudel-Tier. Lieber nur die ganz kleine Beute.
Ratte	Listig, verspielt, grausam Ein Rudel-Tier. Niemals in Unterzahl. Überlebenskünstler.
Eichhörnchen	sanftmütig, verspielt, stolz Ein Einzelgänger, der eher von Pflanzen lebt.
Hase	sanftmütig Ein Rudel-Tier. Wenn wir viele sind, wird unsere Rasse Überleben.
Meerschwein	sanftmütig, Stolz Ein Rudeltier mit harten Gesetzen. Ein Pflanzenfresser.

Da die Welt so riesig groß ist, versuchen sie relativ selten diese in gänze zu erkunden, sondern ziehen es vor, sich um die nähere Umgebung zu kümmern.

Gestaltwandlungen

RATTE		40 Punkte
eine Große Ratte (0.8m)	Halb-Mensch-Ratte	
Giftresistenz 50 Gs	Giftresistenz +20 Gs	
Biß 1 Punkte Waffe	Biß 1 Punkte Waffe	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 1		
RIESEN RATTE (nur mit Rattengestalt)		+60 Punkte
eine riesenratte 1,5m	Halb-Mensch-Ratte	
Giftresistenz 80 Gs	Giftresistenz +30 Gs	
Biß & Krallen	Biß & Krallen	
Wundresistenz 2	Wundresistenz +1	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Fellrüstung Rs 2	Fellrüstung Rs1	

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt in ihrer Kleinheit, die man selten als Bedrohung sieht, und welche oft nicht ernst genommen wird, womit sie sich hervorragend zum Spionieren eignen.

S10

Vogel-Totems

Jäger

Spatz	neugierig, feige Ein Rudelwesen ohne feste soziale Bindungen. Die Welt ist ja sooo groß.
Taube	sanftmütig, feige Ein Rudelwesen ohne feste soziale Bindungen.
Rabe	grausam, listig Ein Rudelwesen ohne feste soziale Bindungen.
Geier	Stur, feige Ein Rudelwesen mit der Gedult zu warten, bis das Opfer verendet ist.
Adler	Krieger, stolz Ein Einzelgänger, der sich selten zu große Opfer aussucht, wenngleich er die Luftüberlegenheit hat.
Falke	Stolz Ein Einzelgänger, mit dem Wissen um die eigenen Grenzen.

Gestaltwandlungen

ADLER		40 Punkte
eine großer Adler (1m x 2m)	Halb-Mensch-Vogel	
Flugfähig (Flügel)	teilweise Flugfähig (Flügel)	
Biß & Krallen	Biß	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Federrüstung Rs 1		
Riesen ADLER	(Nur mit Adler Gestallt)	+60 Punkte
eine großer Adler (3m x 6m)	Halb-Mensch-Vogel	
Flugfähig (Flügel)	teilweise Flugfähig (Flügel)	
Biß & Krallen 2 TP Waffe	Biß 2 TP Waffe	
Nachtsicht	Nachtsicht	
Wundresistenz 3	Wundresistenz +1	
Federrüstung Rs 2	Federrüstung Rs 1	

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt wohl in der Flugfähigkeit. Leider ist dies gerade im LARP so extrem schwer darzustellen, daß die Vorteile oft ins nichts wandern. Somit sei der Vorteil zusätzlich, daß Informationszauber zwar normal gelernt werden, aber um 5 MPs leichter zu zaubern sind (min 1 MP)

S11

Bären-Totems

Schützer & Jäger

Wasch-Bär	verspielt, neugierig, listig der geschickte Kleintierjäger
Dachs	mutig, Stolz, grausam Er haßt es in die Enge getrieben zu werden, und wird dann sehr gefährlich.
Braun-Bär	mutig, stur, sanfmütig, Berserker liebt das „süße“ Leben, und hat ein dickes Fell.
Höhlen-Bär	mutig, blutgierig, stark, Berserker Niemand sollte mit einem Höhlenbär um dessen Behausung streiten.

Gestaltwandlungen

Dachs	Halb-Mensch-Dachs	50 Punkte
Fellrüstung Rs 2	Fellrüstung Rs 1	
Biß 1 & Kralle	Biß & Kralle	
Geruchssinn	Geruchssinn	
Wundresistenz 1		
BÄR		60 Punkte
kleiner Bär	Halb-Mensch-Bär	
Fell Rüstung RS 2	Fell Rüstung Rs 1	
Wundresistenz 3	Wundresistenz +1	
Biß & Krallen	Biß & Krallen	
Berserker (Unempfindlichkeit)	Berserker (Unempfindlichkeit)	
großer BÄR (nur mit Bär-Gestalt)		+120 Punkte
Höhlenbär	Halb-Mensch-Bär	
Fell Rüstung RS 3	Fell Rüstung Rs 1	
Wundresistenz 5	Wundresistenz +2	
Biß & Krallen	Biß & Krallen	
Berserker (Unempfindlichkeit)	Berserker (Unempfindlichkeit)	
Ogerstärke	Ogerstärke	

Schamanismus

Die Stärke dieser Totems liegt in ihrer gefürchteten selbstaufopfernden Kampfkraft und der beeindruckenden Stärke, gegen die nur wenig hilft. Die Bären-Pranke gilt als ebenso Gefürchtet wie die Katzenkrallen, und der Biß ähnlich dem Wolfe, aber an Stärke überlegen.

Klerus

„Oh größter aller Götter, erhöhe mich und erweise deinem Diener die Gnade deiner Hilfe. Diese Kleinmütigen und dummen Unwissenden haben deiner Größe keine Bedeutung beigemessen und mich als deinen Diener verlacht. Bitte Hilf mir, sie dafür zu strafen.“

Die Götter und ihre Anhänger sind sehr verwoben in einem Geflecht aus gut und böse, Verachtung und Verehrung. Über allem schwebt die Frage, was sind Götter und die Antwort ist ähnlich vielschichtig, wie auf die Frage wie funktioniert Magie.

Also sei die Antwort bei aller nötigen Allgemeinheit um umfassend zu bleiben möglichst nahe an der LARP-Wahrheit. Denn wer oder was meine ich zu sein, um mit REAL-Welt-Religionen zu streiten.

Götter sind Wesen von großer Macht und einem überragendem Intellekt, welchen sie aber auf ihre multiplen gleichzeitigen Anwesenheiten aufspalten, so daß sie dem Unwissenden als überlistbar erscheinen. Ihr Wissen ist oft so groß, das man es nur mit Allwissenheit beschreiben kann, obwohl es einige Details geben wird, welche ihnen in der Vergangenheit nicht zugänglich war, und vielleicht auch in der Zukunft nicht sein wird. Kein Gott kann sehen, wo er nicht in irgendeiner Form anwesend war (auch indirekt durch seine Gläubigen) und anwesend ist er, wo er stark verehrt wird, oder er sich entscheidet einen Teil seines Göttlichen Verstandes hin zu schicken. Von den Göttern heißt es, daß sie diese Welt entweder geschaffen, oder mit Leben gefüllt, oder in diese Form gewandelt haben, womit jedes Wesen auf dieser Welt ihnen gehört, wie ein neugebohrenes Schaaf dem Schäfer gehört, dem das Mutterschaaf gehört. Egal was das Schaaf davon hält.

Die Götter gewähren den Sterblichen die Freiheit zu denken, zu leben und eigene Ziele zu verfolgen, und erwarten dafür nur, die ihnen zustehende Verehrung. Im Laufe der Zeit jedoch entfernten sich die Sterblichen immer mehr vom rechten Pfad und somit wurden jene immer wichtiger, welche noch darauf wandeln, um die Sterblichen an die Götter zu erinnern, auf daß die Götter nicht irgendwann ihre damalige große Tat zu bereuen beginnen.

Die Priester, Ordenskrieger, Mönche, Geweihte, Tempeldiener sind also keine „Diener“, sondern jene, die die Weisheit haben, auch gegen den Undank ihrer kleinmütigen Mitbürger in vorderster Linie um den Erhalt dieser Welt arbeiten. Und sind die Götter nicht wahrlich großzügig? Lassen sie ihre unwichtigen und selten würdigen Diener nicht an der eigenen Göttlichkeit immer wieder teilhaben? Doch natürlich tun sie dies, und gerade für diese unendliche Großmut gebührt ihnen alle Verehrung derer man fähig ist.

Doch so manch schlimmes läßt einen das ungebildete Volk verstehen. Götter, welche ihre Brüder verrieten, Dämonen, aus anderen Ebenen, welche versuchten diese Welt zu verderben und sich als Falsche Götter etablierten und die Unwissenden in die Irre führten. Zwietracht unter den guten Göttern, ähnlich derer zwischen den alten Völkern der Elfen und Zwerge. Herausforderungen der Falschen Götter, welche nicht in großen Kriegen, sondern in begrenzten Konflikten, welche eher Spielen glichen, ausgetragen wurden, nur um eine großflächige Zerstörung und somit große Verzweiflung, zu verhindern.

Bei allen Unterschieden, welche die einzelnen Religionen bereithalten, ob der eigene Gott nun der einzige, der größte und mächtigste, oder nur der welcher einem am gewogensten erscheint ist das Wissen um die Macht und Größe der Götter der Wichtigste Bestandteil aller Religionen.

Ein **Priester** ist ein Sterblicher, dem ein Gott die Gnade erwiesen hat, etwas von der Göttlichkeit aufzubewahren, weil er sich als würdig genug erwiesen hat. Er soll den Glauben verkünden und andere Anhänger werben und lehren, da diese göttliche Berührung ihm auch ein wenig von der göttlichen Weisheit gegeben hat. Dafür bekommt er die Unterstützung seines Gottes in Form von Klerikaler Magie, und der Stärke der Gemeinschaft der Gläubigen. Es ist jedem Priester eine Grundfähigkeit in einem kleinen Ritual (20 RTPs) etwas zu „segnen“ (je nach Gott würden andere Priester oder Magier wohl von „Verfluchen“ reden, aber....).

Ein **Prediger** ist ein Sterblicher, welcher sich selbst die Aufgabe eines Priesters gestellt hat, ohne die gleiche Unterstützung zu erfahren. Sei es, weil er seinen Gott nicht belästigen möchte, er meint derer nicht würdig zu sein (oder der Gott meint dies), oder weil sein Gott ihn gerade noch prüft. Denn bei der Allmacht von Göttern kann es nicht an einem fehlenden magischen Talent liegen.

Ein **Geweihter** ist ein Sterblicher, welcher einem Priester ähnlich sein Leben den Zielen seines Gottes geweiht hat und den Segen seines Gottes erhalten hat, aber nicht herum zieht, um Anhänger zu finden. Es mag vorkommen, daß so ein Sterblicher arkane Magie wirkt statt klerikale. Der Unterschied ist der, daß der Magie die Heiligkeit der Priester- Magie fehlt.

Ein **Ordens-Krieger** ist ein Sterblicher, welcher sein Leben dem Dienste der Ziele seines Gottes und dem Schutze des Klerus gewidmet hat. Selten beherrscht er Magie, um sich besser auf den Kampf vorbereiten zu können, statt sich mit den Wirren des Unkontrollierbaren herumplagen zu müssen.

Ein **Paladin**, oder **Ordens-Ritter** ist ein Ordenskrieger, welcher zum klerikalen Adel gehört. Da er eine Priesterähnliche Weihe erhalten hat, und oft gelernt hat einfache Wunder zu wirken. Oft sind sie den Idealen ihrer Gottheit so nahe, daß sie selbst schon Ziele von Verehrung werden.

Ein **Heiliger** ist ein Sterblicher, welcher die Unzulänglichkeiten der Sterblichen durch göttliche Gnade hinter sich gelassen hat, und immer wieder mit menschlicher Stimme göttliche Weisheiten spricht.

Ein **Gläubiger** ist ein Sterblicher, welcher mit seinen unzulänglichen Mitteln versucht auf dem rechten Wege zu wandeln.

Der Unterschied zwischen arkaner Magie und klerikalen Wundern ist eher eine Frage der Quelle, denn warum sollte man die Herrlichkeit göttlicher Magie verschwenden, nur um diesen kleingeistigen Magiern den Wahren Unterschied zu enthüllen.

Magier würden wohl blasphemisch verlautbaren...

„Kleriker benutzen die gleiche Magie wie wir, nur daß die elementare Kraft durch Götter korumpiert wurde, und somit ihre klare Reinheit verloren haben, was bedeutet, das es immer üble Nebenwirkungen hat diese Energieformen zu mischen“

Dabei hat diese Göttliche Inkarnation doch die Unzulänglichkeit arkaner Kräfte um das Bewußtsein von gut und böse erweitert, so daß nur Sterbliche mit Wert sie verwenden können, um Mißbrauch zu verhindern.

Der Klerus hat natürlich nicht jene fehlgeleitete Einteilung von Schüler, Geselle, Meister und Großmeister, sondern weiß wohl zwischen göttlicher Weisheit, weltlicher Macht und Verantwortung im Dienste des Ordens zu unterscheiden.

Ein Accolyt eines klerikalen Ordens ist ein Schüler, welcher sich zu den priesterlichen Aufgaben berufen fühlt. Meist ist die Gnade des Wirkens von Wundern verbunden mit der Aufnahme in die Priesterschaft. Und das Maß der Würdigkeit wird gemessen an der Fähigkeit ein bestimmtes Wunder (meist Segen 20 MP) zu wirken. Sei es, weil es der erste „Zauber“ ist, den der Adept gelernt hat, oder sei es, weil er in der Lage war diesen zu ritualisieren.

Ein Diener, welcher von jenen Unwissenden „Meisterpriester“ genannt werden könnte sollte auf jeden Fall als Priester anerkannt werden, somit wäre auch ein Anhaltspunkt, wann aus einem Ordenskrieger ein Paladin werden sollte, sofern seine kämpferischen Fähigkeiten seine magischen übertreffen.

Ein Hohepriester ist einer der höchsten Priester eines Ordens, und fast immer der höchste anwesende Priester. Außer bei Göttern ohne Ansehen und Macht erwartet das Volk, daß diesen Rang niemand einnimmt, der dem göttlichen Licht nicht in dem Maße nahe ist, daß er einem Großmeister-Magier nicht gleich kähme.

Somit kann ein Akolyt zum Priester geweiht werden, bevor er mit einer Queste in die Welt geschickt wurde, weil er das Ritual mit Hilfe von Ordens-Brüdern vollbrachte, er schon die göttliche Macht in Händen hat, mit der er ein Ritual zur Wiederbelebung leiten könnte, oder er eigentlich nur Prediger ist, es ihm aber gewährt wurde sich Priester zu nennen.

Somit kann ein Priester zum Hohepriester geweiht werden, weil sein Gott dies so entschied, er der einzig würdige war für die zu tragende Verantwortung, oder er in der Lage gewesen wäre eine Wiederbelebung alleine zu ritualisieren.

Um aus einem Tempelwächter einen Ordenskrieger zu machen bedarf es weiser Auswahl und einen Test der Kampffähigkeit und der Tiefe des Glaubens. Manche Götter wollen natürlich selbst entscheiden, somit auch ein Gottesurteil notwendig würde.

Doch was sind diese Schwernisse gegen das Wissen, daß hinter jenem von Fehlern behafteten sterblichen Wesen eine so viel größere Macht steht, daß kein arkaner Sprücheklopfer oder Knochenschüttler wagen sollte nicht die nötige Ehrerbietung zu zeigen. Nur vor anderen Göttern, soll man wahre Vorsicht walten lassen, denn vielleicht mögen sie den Seelisch Kraftlosen Zweifler verführen mit dem Blendwerk ihrer angeblichen Macht.

Klerikale Fertigkeiten (teilweise gelernt, teilw. Magie)

10 CP Gott erspüren (#)	(Art der „heiligkeits“ heiliger Ort, oder Auren erfühlen)
50 CP Gebeht der Heilung (#)	(heilt alle TP- Wunden in 2h an heiligen Orten, 1 Person) (oder 1 TP bei jedem pro betenden mit Fertigkeit)
50 CP Gebeht der Reinigung (#)	(Neutralisiert insgesamt 100 Giftstufen / 2h an heiligen Orten) (darf auf mehrere gleichzeitig verteilt werden.)
40 CP Gebeht der Magie (#)	(1 mal pro Monat volle Aufladung durch 1h beten)
150 CP Aura der „heiligkeits“	(wird von einer Aura umgeben, welche zum Gott paßt)
30 CP heiliger Zorn	(wird für wenige Minuten Stark wie ein Oger, und schmerzunempfindlich, aber verliert jede Minute 1 TP-Torso) (bei 0 TP bewusstlos !!! Ausspielen des Zornes ist wichtig)

„ ist eine sog Magierfähigkeit und wird zu 50 % zum Magie-Pool hinzu addiert“
(diese Gebehte kosten keine MPs zum zaubern !)

Was sollen Götter können und was nicht ?

Sie sollen nicht sein, der Grund, warum Spieleleitungen alles können, und SCs hilflos, und niemand gegen göttliches Eingreifen sich wehren kann.!!!

Dies würde nur zu Frust und schlechte Laune unter den Spielern führen, während die SL einen Selbstbeweihräucherungs-Flash bekommt.

Auch Götter sollen keine Immunitätsignorierenden Super-Zauberer sein, weil sie sich ja nur auf diesen Ort und genau diesen Zeitpunkt konzentrieren. Um es mal klar zu sagen auch Priester und ja auch Götter kochen nur mit Wasser, wenn man die ganze Propaganda weg läßt. Eine Kampfmagie Schutzrunne Schütz auch vor einem 100 MP göttlichen Blitz und ein Schutz vor Beherrschung läßt auch Götter sich lieber andere leichtere Wege suchen.!!!!

Ja, die Immunitätsdurchschlagende Magie ist ihnen nicht möglich, da es sich dabei um eine Dimensionsfremde Magieform handelt, und Götter jene Magie nicht beherrschen !

Den „Geschoß der Verdammnis“-Zauber beherrscht kein (!) Gott, oder dessen Anhänger, und um diesen Zauber zu lernen, würde ein Gott nicht nur den eigenen Tod, sondern seine letztendliche und entgültige Vernichtung riskieren, was dieser Gott auch weiß (!)

An „heiligen Orten“ ,oder bei direkter Anwesenheit eines göttlichen Avatars, können jedoch Wunder aus dem nichts erscheinen, oder von Priestern erbetene Wunder nur die Hälfte an Kraft, oder gar ohne Anstrengung gewirkt werden.

Aber auch dies alles kostet Zeit. ca 1 Sec pro 20 MPs, in der die Anwesenden daß Nähern der göttlichen Kraft spüren können. Denn zu schnell gewirkte Magie ist nicht imponant genug.

Beliebte direkte göttliche Zauber

der kleine Blitz	40 MP	3 TP durch Metallrüstung
der große Blitz	100 MP	10 TP durch Metallrüstung
der Feuerball	30 MP	3 TP
der Flammenschlag	100 MP	10 TP& in Brand gesetzt
hinfort schleudern	25 MP	hinauswurf aus dem Gebäude (ähnlich Windstoß)
Körperheilung	30 MP	langsame Heilung
Körperheilung	100MP	fast sofortige Heilung
Wiederbelebung	100MP	XXX
Segen	20 MP	Schutz vor Höllenzaubern & Hilfe gegen Höllen Kreaturen
SEGEN	100MP	Aura der Heiligkeit für 1 Tag
Schmerzen	10 MP	1 min Schmerz
Verfluchen	15 MP	Schutz vor guter Beeinflussung
Fluch der xxx	35 MP	Unglück oder eine negative Beherrschung
Götterfluch	150 MP	Der Zorn des Gottes begleitet das Opfer. (Auswirkung sollte zu Gott passen)

Götter sollen der Grund für das Verhalten von SCs und NCSs sein. Die Wesen sein, welche jenen Gläubigen, welche um ihre Aufmerksamkeit buhlen hin un wieder das Leben zu erleichtern, oder zu erschweren. Sich Spielfiguren in ihren göttlichen Kleinkriegen suchen, um zu beobachten, wie sie gegen die Champions der Gegner bestehen, ohne daß die Götter dabei ihre Kraft verschwenden müssen.

Für einfallslose Spieleleitungen mögen sie die letzte Möglichkeit sein, Dinge zu tun, die sie anders nicht hinbekommen, oder jene Rettung, welche einen gefumbelten Con noch glimpflich enden läßt, weil die SL wieder mal eine frühzeitige Plottlösung brachial verhindert hat, nur um fest zu stellen, daß ihre vorgesehene Plottlösung dadurch nicht mehr Characterlogisch durchführbar wurde. Aber dies alles wäre besser zu vermeiden.

Wie sieht es mit den Möglichkeiten für Hintergrund und Plots aus.

Welcher Priester hat nicht schon einmal Göttliche Eingebungen bekommen, wenn er um Rat in einer schwierigen Frage bat?

Was ist mit jenem alten eingefallenen Tempel, welcher wieder geweiht werden soll?

Wie hindert man den Anhänger des direkten Widersachers seiner Gottheit an seinem Schändlichen tun?

Was ist mit der Andacht zu Ehren des Gottes, an dem andere Teilnehmen können, nur um den Gott einmal und vielleicht zum ersten male zu spüren?

Was ist mit der freudigen Verbindung einer Lebensgemeinschaft, oder der Trauer eines Abschiedes für immer ?

Gibt es etwas größeres als mit dem Namen eines Gottes auf den Lippen und seinem Symbol in der Hand Kreaturen der Verdammnis die fluch zu schlagen?

Welche Qual ist es zwischen göttlichem und weltlichem entscheiden zu müssen ?

Dient man einer sanften, guten Gottheit durch Vernichten des Bösen, selbst wenn man die doch verderbte Kreatur von Herzen liebt, und kann man dies ?

Was ist, wenn die eigene Gottheit an dem Ort wo man ist an Macht verliert, oder sogar keinen Zugang hat ? Löst man vielleicht einen Götter-Krieg aus, wenn man versucht dies zu ändern und will der Gott dies vielleicht oder währe es das Letzte, was er will?

Was ist mit dem Gott, der eine sterbliche Inkarnation seiner selbst auf die Welt schickt, nur um die Sterblichen verstehen zu lernen, oder es nicht zu vergessen?

Was ist mit den heiligen, verfluchten, höllischen Orten und Gegenstände?

Was ist der Sinn des Lebens ?

Was ist Gott?

Warum ich? Warum er ? Warum Sie?

Die Antworten auf all diese Fragen sind tausendfältig und bilden einen wertvollen Teil des LARP, da jede Religion sie anders beantworten würde, und selbst innerhalb einer Religion mag da keine Einigkeit bestehen, was bedeutet, daß unterschiedliche Priester sich in stundenlange theologischen Diskussionen die Köpfe heiß reden können, die zu beobachten schon ein Schauspiel darstellt.

Doch versuchen wir einmal diese Vielfalt von Religionen zu klassifizieren.

Der „Ein Gott-Glaube“ mit dem „Verdammnis über alle Ungläubigen“ Syndrom.

Das „Dualitäts-Prinzip“ zwischen gut und böse, oder Leben & Tod.

Der „Drei-Gott-Prinzip“ zwischen gut, neutral & Böse, oder Geburt, Lebenslauf & Tod.

Der „Das Götter-Panteon-Glaube“ mit den hinter den Grenzen der Dimensionen lauernden Dämonen und bösen Göttern.

Das „Es gibt viele Götter, Dämonen und Wesen anderer Ebenen.“ Prinzip der Vieldimensionalität. Mit Inkarnationen wie TOD, Natur & Zeit. Obwohl es dafür zusätzlich auch Götter gibt.

Wobei auffällt, daß in so ziemlich jeder Religion ein Feindbild existiert, oder Wesen anderer Ebenen die Götter um die Seelen der Sterblichen zu prellen versuchen.

Aus regeltechnischen Gründen bevorzuge ich das Prinzip der Vieldimensionalität mit der Erweiterung, daß die Macht von Göttern dort stark ist, wo ihre Gläubigen sind, und diese auf eine Mischung von Masse & Qualität beruht, was göttliche Intervention auf einfache Zauber von Priestern limitiert, wenn an „gottlosen Gegenden der Fehlgeleiteten“ gezaubert und ihre Macht riesig anschwellen läßt in den Ländern, in welche diese Götter aufgrund Hintergrund angebetet werden. Man nennt dies den sogenannten „Heimvorteil“

Gottheit des Lebens & der Heilung

Meist berühmt für selbstloses Helfen, das Unbewaffnetsein und den Wahnsinn, ohne Schutz sich in Gefahr zubegeben. Heilung & Schutz sind die Stärken und Kampf & Nekromantie das was die Anhänger sehr weit von sich weisen. Sanftmut ist wohl verbreitet, wie auch alle nichtmagische Formen der Heilung. Die meisten Symbole werden wohl Zeichen seien, welche Heilkunst oder den Zirkel des Lebens Symbolisieren. Diese Gottheit kann auch als Naturgottheit angesehen werden, wobei sie dann eher eine gute Gottheit darstellt.

Gottheit des Todes

Meist berühmt für eine gewisse Humorlosigkeit und eine eher unfrohliche Grundstimmung. Selten gut, (der Begleiter in das Reich der Toten, wo ewige Freude herrscht) oft aber neutral, (Begleiter in das Reich der Toten) und manchmal böse (Die Hand welche die Seele in das Reich der Toten zerrt, aus dem es kein Entrinnen gibt). Stehen fast alle Todesgottheiten der Nekromantie negativ bis zornig gegenüber, weil sterbliche ihnen ins Handwerk pfuschen. Sind sie sowohl für Heilung als auch negierte Heilung und Krankheiten und Gifte berühmt. Wobei die Heilung meist das zurrückdrehen der Zeit, oder das Wiederanzünden des Lebenslichtes ist. Schelmenzauber und Verwandlung hingegen dürften nicht zu ihrem Repertoire gehören.

Gottheit der Natur

Meist berühmt für eine Liebe zu den Pflanzen, und eine Feindschaft zum Untod. Im allgemeinen Neutral, da sie Leben und Tod akzeptiert, Jäger und Opfer ist, und der geduldige Boden auf dem wir stehen. Verwandlung und Schutz, Krankheiten und Kraftentzug, Stärkung und Elementarmagie sind alles ihre Stärken. Dimensionstore & Nekromantie hingegen sind Formen, welche nicht dorthin passen. Schamanen, Druiden und Hexer sind Magierformen, welche dieser Gottheit meist sehr nahe stehen und nicht von deren Anhängern verachtet werden.

Gottheit des gefürchteten Todes (Nekromantie)

Meist berühmt für eine Verachtung für den Wert des Lebens, einer Häßlichkeit des Verfalls und einer grausamen Lust am Tod. Immer böse, da Lebenvernichtend sind Nekromantie, Krankheiten, Beherrschung & Schwächung die Stärken der Gottheit. Heilung, Stärkung, elementare Kampfmagie und Illusionen sind da eher schwächlich. Oft ein Feindbild bedient es sich der Bindung von Sterblichen durch Erpressung oder Verführung, manchmal der Folter oder Gewalt, aber fast immer verachteter Methoden.

Gottheit der Sanftmut & Güte

In vielen Ein Gott-Glauben dafür da, um die Gläubigen aus dem „Meer der Verlorenen“ heraus zu hohlen, und ihnen Schutz und Hilfe angedeihen zu lassen sind sie doch dafür berühmt, daß ihre Sanftmütigkeit sich nur ihren Anhängern gegenüber entfaltet, während sie Nichtanhänger in die Hände ihrer Gegner stoßen, obwohl sie angeblich nur nicht helfen. Manchmal sieht man jene Götter aber einfach nur als jene, welche nicht eingreifen. Schutzmagie, Informationen, Illusionen und Weihen & Verzaubern sollen die Stärken sein, während Kampfmagie, Nekromantie und Krankheit nicht in ihre Werte passen.

Gottheit des Kampfes

Berühmt für sinnlose Kriege, Mut bis zu Dumheit und eine gewisse brutale Arroganz sind alle Magie, welche in einer direkten Auseinandersetzung von Wert ist wichtig, wie Kampf magie, Anti-Magie, Verzauberungen und Heilmagie während die interlektuellen Bereiche wie Illusionen, Beschwörung und Informationsmagie ihnen eher schwer fallen.

Dafür sind martialische Waffen und Rüstungen sehr beliebt. Feine wallende durchsichtige Seidenkleidung sehen sie vielleicht gerne an Wesen, welche ihre Gelüste befriedigen sollen, selbst werden sie sich so etwas wohl zu tragen kaum trauen. Die Verbreitetsten Symbole sind Zeichen für Kraft, oder Zerstörung.

Gottheit der Magie & Weisheit

Berühmt für eine gewisse Zurrückhaltung, Schwächlichkeit in kriegerischen Dingen und eine große Menge Wissen ohne die Weisheit der Zurrückhaltung gibt es keine Magie-Form, in der sie als schwach gelten, wenngleich sie in der Informationsmagie, den Illusionen, der Anti-Magie und der Thaumaturgie als außergewöhnlich gewand bezeichnet werden.

Schutzgottheit eines Handwerkes

Gelten oft als Gottheiten von geringerer Macht, verkörpern aber oft genug Schutz und ein weiteres Konzept. Dazu kommen manchmal noch Elemente, mit denen der Handwerker arbeitet. Feuer und Schmied (Kampf ohne Krieg) , Wind und Barde (Illusionen & Magie) , Wasser und Seemann (Heilung & Information), Erde und Bauern(Natur).

Oder jene Schutzgottheiten von minimaler Macht. Wirte (Braukunst), Kuriere (Wissen), Tischler & Zimmerleute (Holz), Steinmetze und Hausbauer (Statik), Händler & Diebe (Geld), Ärzte & Feldscher (Heilung), Wächter und Söldner (Unversehrtheit). Sie stehen für den Unterschied zwischen Glück und Unglück.

Schutzgottheit einer Rasse

Der Jahrtausende alte Elf, oder der Zwergenschmied, der Orkische Schlächter, der verfressene Troll, der alte graue Wolf, der schwarze Bär. Die Liste ist lang und fast immer hängt die Uhrgeschichte aus den Zeiten vor der Schrift von diesen Göttern ab. Nicht selten heißt es, daß es sie mal gegeben hat, und sie die Eltern der jetzigen Götter sind. Somit sind ihre Stärken natürlich die, welche von großer Wertschätzung in ihrem Volke sind, und ihre Schwächen jene, die als verachtenswert gelten.

Schutzgottheit der hilflosen Frauen, Mütter & Kindern

Eine Gottheit, welche nur für den Schutz und zu gewissen Maße auch für Kampf und Heilung steht, weil sie sich vor die Hilflosen stellt, und nicht selbst hilflos ist.!!!

Das Nudelholz, welches den mächtigen Krieger nieder zu strecken vermag. Eine Hilfe für alle die an der Brutalität anderer zu verzweifeln drohen. Selbst eher neutral, wenngleich ihr Schutzansinnen gut ist.

Dämonologie

„Nun, S terblicher, über was wollen wir denn heute verhandeln.“

Dämonen sind Wesen, anderer Ebenen. Was genau sie sind, hängt von der Beschaffenheit der Heimatebene, und ja, der normale Abenteurer ist auf einer jener anderen Ebenen ein „Dämon“, (Wesen fremder Dimensionen).

Aber, zu dem Begriff „Dämon“ wird oft gegriffen, um damit nur einen bestimmten Teilbereich der Dimensionwanderer zu beschreiben, ähnlich wie „Hund“ eine Rassenbeschreibung und ein Schimpfwort ist.

Versuchen wir doch erst einmal dieser Unterscheidung klar zu werden, um dann zu erkennen, worauf sich Dämonologen eigentlich beziehen.

Dämonen-Arten.

Kreaturen der Höllen des Feuers.

Kreaturen der Höllen des Eises.

Kreaturen der Höllen des Chaos.

Kreaturen der Höllen der Ordnung.

Kreaturen der Höllen der Verzweiflung.

Kreaturen der Höllen der Abgründe.

Kreaturen der Höllen ohne spezifische Ausrichtungen.

Kreaturen der Himmel spezieller Götter, oder Pantheons.

Kreaturen der Elementar-Ebenen des Feuers/Wassers/Erde/Luft

Kreaturen der Ebene des Astralraumes

Kreaturen der Elementar-Ebenen des (erschaffenden) Chaos/ (harmonischen) Ordnung

Kreaturen der Geisterebenen (würden euch was pfeifen, wenn ihr sie Dämonen nennt)

Kreaturen der Ebenen des Lichtes und der Dunkelheit

Kreaturen der nahen parallelen Ebenen.

Kreaturen der Ebenen des Todes.

Kreaturen der Ebenen des Un-Todes.

Nekromanten sind Dämonologen des Untodes.

Schamanen sind auf ihre Art eine Naturform des Dämonologen, wenngleich sie einem arkanen Wissenschaftler wahrscheinlich den Schädel einschlagen würden, wenn er so etwas äußerte. Sie spezialisieren sich halt auf Geisterebenen, den Astralraum, und manchmal auch die Ebenen des Todes.

Elementar-Beschwörer, beschwören Wesen bestimmter Elementarebenen, und sehen sich selbst eher selten als Dämonologe, weil diese Wissenschaft der Dimensionalität ihnen eher egal ist, weil sie nur Wesen beschwören, deren Struktur der eigenen Magie sehr nahe ist.

Dämonologen hingegen konzentrieren sich auf den Teil, welcher sich mit den Gesinnungsspezifischen Kreaturen, also Wesen aus Höllen und Himmel stammen. Dabei sind „himmlische“ Dämonologen meist nur hochgeachtete Kleriker, denen eine Gottheit den Zugang erleichtert hat, da Götter lieber selbst entscheiden, wer ihre Bereiche verläßt, und wer nicht. Dämonologen, welche sich also mit „Höllen“-Kreaturen beschäftigen, haben es fast immer mit Wesen zu tun, welche eine „böse“ Gesinnung haben, oder bestenfalls „neutral“ sind. Die besondere Spezifikation der Höllen ist, daß sie mit Seelen von Sterblichen eine ganze Menge (und sei es nur die Labsal des Fressens) anfangen können.

Dabei drängen sich also Seelensammler immer wieder nach vorne, um jenen unvorsichtigen Dämonologen irgendwie seine Seele abzuschwatzen, und sei es, daß sie ihn dafür erst langwierig korumpieren müssen, bis er sich nichts schöneres vorstellen kann.

Wenn wir also in Zukunft vom „Dämonologen“ reden, meinen wir also den
Allgemeinsprachgebrauchlichen „Höllens-Pfuschler“.

Was kennzeichnet diesen denn überhaupt.

- Ein Streben nach Macht, welches er entweder garnicht, oder nicht so schnell bekäme, wenn er auf andere Arten der Magie wirken würde, oder gerade der heroische Versuch, andere davor zu schützen.
- Ein hohes Verhandlungsgeschick, oder eine „versklavte Seele“ .
- Ein hoher Anteil an indirekten Aktionen, unter Zuhilfenahme anderer Wesen.
- Eine gute Kenntnis der Schutzkreise, oder bzw der Bann-Kreise.
- Nicht selten ein starker Willen mit einem Schutz vor Beherrschung.
- Eine Tendenz zur Verwendung von Verbrauchskomponenten (Opfern), welche sowohl einfach nur einen materiellen Wert (Reichtum), oder einen nur dämonischen Wert (Blut, Seele, geopferetes Leben) haben können.
- Eine Verbindung zu Dämonen, welche immer Diener & Herrscher, aber niemals Freund sind. Selbst jene angeblichen Freundschaften sind fast immer nur eine andere Art des dominierens. (Egal, wer jetzt dominiert)
- Eine gewisse Verachtung für das normale sterbliche Leben.

Häufig ist die Macht, welche ein Dämonologe zu haben glaubt auch nur eine Illusion, in der er in Sicherheit gewiegt wird. Dieser Satz, der da besagt: „Nur einem dummen Dämonologen kann es passieren, daß er davon korumpiert wird.“ ist ja immer nur für die anderen gedacht, weil man selbst ja viel zumächtig ist.

Und doch hat gerade diese 'Nähe' zu Dämonen auch ihre Vorteile.

Fertigkeiten (teilweise gelernt, teilw. auch magisch)

var	Dunkle Sprache	(Zusatzsprache nach Grundregelwerk)
	(Slang 'dämonisch', 'Drow', 'Dwerg', 'Schwartz-Ork'....)	
	(der unterschied ist hörbar, aber es bleibt verständlich)	
50 CP	Dämonen Empathie	(#) (spürt die Anwesenheit von „Höllens-Dämonen“)
10 CP	Hölle identifizieren	(Natur und Name einer bestimmten Höllensmagie)
10 CP	Dämon klassifizieren	(grobtes Wissen um die Art des Dämons auf Sicht)
50 CP	Dämonenzeichen erzeugen	(#) (Seele kennzeichnen, jeweils 25 MP)
40 CP	Dämonen Seele	(#) (wird selbst zu einem Dämon 'seelisch')
		(Immun gegen normale Beherrschung, anfällig gegen Macht über Dämonen)
+100 CP	Dämonen Körper	(#) (wird selbst zu einem Dämon 'ganz')
		(Regi-maximum 5, Klauenhände 1 TP, Lederhaut +1 TP/Zone (Schutzhaut), Magie Regeneration +1 MP / 5 min)
20 CP	Familliar-Dämon (-)	(#) (Ein harmloser Dämon, welcher als Zauberfokus fungieren kann, und durch den der Dämonologe 'sehen', 'hören' und 'zaubern' kann. Der Verlust des Familliar kostet 24h 90% des Magie-Pools)
+100 CP	Familliar-Dämon stärken 1 (-)	(#) (der Familliar erhält die Fähigkeit jeden Zauber seines Meisters bis 30 MPs zu zaubern, wobei sein eigener Magie-Pool 25% des Magie-Pooles des Meisters beträgt.)
+200 CP	Familliar-Dämon stärken 2 (-)	(#) (der Familliar erhält die Fähigkeit jeden Zauber seines Meisters bis 100 MPs zu zaubern, wobei sein eigener Magie-Pool 50% des Magie-Pooles des Meisters beträgt.)

„ist eine sog Magierfähigkeit und wird zu 50 % zum Magie-Pool hinzu addiert“
(diese Fähigkeiten kosten keine MPs zum zaubern)

~ „jeder in diesen Familliar gebundene CP ist irreversibel gebunden und wird bei dessen Tod nicht wieder frei.“

Besondere Fähigkeiten

Alle Dämonen können bei Berührung feststellen, ob diese Person ein Dämon ist, oder ob ihre Seele Dämonisch ist, solange diese Seele nicht vollkommen getarnt wurde.

Sie sind immer anfällig gegen Macht über Dämonen und Weihwasser (1 Wunde / 10 Sec, max 5) und ein 'Segen' währe ein '5 TP ohne Rüstung'. Oft müssen sie vor der 'heiligen' Macht von Priestern zurrückweichen, da sie sonst durch die Schmerzen hilflos würden. 'Imunität gegen geweihte Waffen' ist unmöglich (!)

Kreaturen der Höllen des **F e u e r s**.

Feuerresistenz, aber ein Verwundbarkeit durch Wasser (1 TP/5 Sec), oder Eis (1 TP/Sec).
Flammenwaffen, oder Dämonenwaffen aus Metall & Stein sind weit verbreitet.
Die Farben rot, braun und schwarz herrschen vor.

Kreaturen der Höllen des **E i s e s**.

Wasser- & Eis-Resistenz, aber eine Verwundbarkeit durch Feuer (1 TP/Sec).
Eisbolzen (2 TP), oder Kälte Hand (1 TP) als natürliche Fähigkeiten sind weit verbreitet.
Die Farben weiß, blau, grün und schwarz herrschen vor.

Kreaturen der Höllen des **C h a o s**.

starke Regeneration und viele TPs, aber eine Verwundbarkeit durch kaltgeschmiedetes Eisen (doppelter Schaden), oder Silber (doppelter Schaden).
(richten auch bei Wesen mit einer Immunität gegen normale Waffen immerhin noch 'normalen Standart-Schaden' an) Alle Arten von Dämonenwaffen aus Metall & Stein sind weit verbreitet. Die Farben rot und schwarz herrschen vor.

Kreaturen der Höllen der **O r d n u n g**.

Magie-Resistenzen und viele TPs, aber eine Verwundbarkeit durch kaltgeschmiedetes Eisen (doppelter Schaden), oder Silber (doppelter Schaden).(richten auch bei Wesen mit einer Immunität gegen normale Waffen immerhin noch 'normalen Standart-Schaden' an) Alle Arten von Dämonenwaffen aus Metall & Stein sind weit verbreitet.
Die Farben rot und schwarz herrschen vor.

Kreaturen der Höllen der **V e r z w e i f l u n g**.

hohe Empathische Fähigkeiten wie 'Gedankenlesen', 'Furch erspüren' , aber eine Verwundbarkeit durch Musik ,welche Harmonie oder Zusammenhalt und Hoffnung widerspiegelt (wahnsinnige Schmerzen bis zum Exorzissmus)
Die Farben türkies und violett herrschen vor.

Kreaturen der Höllen der **A b g r ü n d e**.

starke Regeneration und viele TPs, aber ein Verwundbarkeit durch Glas (doppelter Schaden, richten auch bei Wesen mit einer Immunität gegen normale Waffen immerhin noch 'normalen Standart-Schaden' an) Alle Arten von Dämonenwaffen aus Metall & Stein sind weit verbreitet. Die Farben rot und schwarz herrschen vor.
Knochen-Dämonen sind normal.

Kreaturen der Höllen ohne spezifische Ausrichtugen.

Meist kleinere Höllen, in der sich schwächere Dämonen sammeln, welche sich meist durch 'Gefügigkeit' auszeichnen.

Dämonenarten

Niedere Dämonen

Kuriere, Scouts, Träger, Kämpfer und Krieger . Sowie schwache Dämonen (bis 49 CP) , Adeptus Dämonikus (Dämonen-Lehrlinge), Aufpasser (Alarm), Höllenhunde, div. kleine Höllentiere und Dämonenbeseelte Türen.

Mittlere Dämonen

Krieger (Truppführer /kleiner Champion), Magier (Meistermagier) . Sowie normale Dämonen von 50 bis 999 CP, Seelenlenker (Besessenheit), Balrogs , dämonische SCs bis 999 CP und der kleine Dämonen-Adel (Herold, Ritter usw)

Hohe Dämonen

Champion, Magus (Großmeister ab 600 MPs), Dämonen ab 1000 CP, dämonische SCs ab 1000 CP, Generäle und der höhere Dämonen-Adel.

Die zur Beherrschung und Beschwörung nötigen MPs sind 1 MP pro vollen 10 CP.

Dämonen-Lords

Eigentlich alles nur höhere Dämonen, aber Herrscher einer Hölle. Und wenn ein 'Lord' selbst schon eine 10 000 CP+ Figur den Schritt macht, daß die Hölle, welche er beherrscht der Quell seiner Macht ist, werden andere Dämonen sich hüten, ihn anzugreifen.

Wichtig ist, daß Dämonen nur dann zusammenarbeiten, wenn man es ihnen befiehlt, und die Macht hat diesen Befehl durchzusetzen. Gerade 'Chaos'-Dämonen sind zu soetwas wie eine Schlachtreihe nicht fähig. Andererseits sind gerade Dämonen der Ordnung (Teufel) immer wieder in der Lage sich als Dämonen des Chaos zu tarnen, um so selbst die besten Ordnungshüter auf ihre Seite zu bringen, dadurch, daß diese dann böse Taten vollführen, nur um dem Chaos nicht anheim zu fallen. (rechtschaffend Böse = teuflisch) Deswegen lassen sie sich von „Chaos bannen“ auch oft bannen, nur um diesen Trick nicht zu verraten. (konsequent halt).

Natürlich können Eis & Feuer-Dämonen ,bzw Ordnung & Chaos- Dämonen einander wenig ausstehen, aber andererseits, untereinander ausstehen können sie sich auch nicht. Es ist wie mit Elfen und Zwergen gegen Orks oder Drows. Solange die anderen da sind, arbeiten sie wunderbar zusammen, aber laßt ihnen mal ein paar Jahre ohne sowas, und schon giften sie einander an. Die Dämonen der Abgründe werden in jeder anderen Hölle ZBS (zerstört bei Sichtung). Die Dämonen der Verzweiflung werden nicht ernst genommen und verlacht.

Die Dämonen sind eigentlich nur eine Menschen-Rasse, welche einen sehr starken dämonischen Einschlag hat. Wenn man ehrlich ist, sind viele von ihnen nicht nur nicht 'böse', sondern tatsächlich auch einige 'gut'. Wobei der Schädel eines Knochen-Dämones für sie ein Helm ist, mit dem sie in der Lage sind ihre Gedanken-Sprache in normale Sprache zu übersetzen. Sie sind jedoch sowohl 'bannbar', als auch verwundbar durch gesegnete Waffen

Schach

ist ein weit verbreitetes Spiel, wenngleich es andere Grundsätzen folgt.

Bei den Lords ist es ein Spiel, in dem es darum geht, zu Posen und so zu Beeindrucken, daß der andere sich vor einem fürchtet, oder meint, der Preis eines Angriffes sei zu hoch. Mit anderen Worten, es ist eine andere Art Krieg zu führen, ohne seine Ressourcen zu verschwenden und nach einem Pyrrus-Sieg selbst zum Opfer zu werden. Manchmal, ist es aber wirklich nur ein Zeitvertreib.

Bei den höheren Dämonen, ist es der Versuch, es den Lords gleich zu tun, oder beim Spiel der Diener seinen Reichtum und seine Verachtung für das Leben seiner Schergen auszudrücken.

Das Schach der Diener ist eine Art Krieg, in der die Figuren ziehenden bestimmen, wer gegen wen kämpft, und selbst unverletzt zu bleiben.

Das 'Schach der Diener' (Battle-Chess) ist ein Spiel, in der die Schach-Figuren durch Kreaturen ersetzt werden, welche im Duel gegeneinander antreten, sobald sich zwei der Figuren auf dem Brett auf einem Feld treffen. Der Gewinner bleibt im Spiel, und der Verlierer wird meist fortgetragen, oder (bei höheren Dämonen) getötet.

Das 'Schach der Lords' (magisches Schach) ist ein Spiel mit einem Brett und Figuren, in dem normale Züge, Zauber, oder ein Zug durch Zauber erlaubt sind. Die Regeln sind so komplex, das Dämonen der Ordnung sie nach einem tausendseitigen Reglwerk und Dämonen des Chaos sie nach Intuition spielen. Die geschriebenen Regeln besagen, daß man nur Zauber wirken darf, welche man schon einmal gezaubert hat, und in einem Spiel jeden auch nur einmal. Die Ungeschriebenen Regeln besagen, daß man sich beim Schummeln nicht erwischen lassen darf, und daß ein Angriff mit einem Zauber auf den feindlichen König wie ein Angriff auf den Spieler der anderen Seite ist, was bedeutet, daß er sowohl solche Zauber abschütteln kann, als auch dem anderen Schach-Spieler die Kehle durchschneiden darf, da er direkt persönlich herausgefordert wurde. Sollte man statt zu zaubern und eigene Magie zu verwenden Artefaktmagie wirken, ist dies ein Schummeln, wobei aber das Rausreden „habe ich selbst hergestellt und aufgeladen“ zulässig ist.

Vorgehensweise. Wenn beide die traditionelle Farbe (schwarz) wollen, so wird ein Härte-Test ausgefochten. (z.B. wer länger seine Finger in eine bestimmte Flüssigkeit des anderen taucht o.ä.) Der Gewinner bekommt Schwarz. (Beim Spiel sind bannen von Ordnung und Bannen von Chaos, oder Illusionen, welche aus Bauern andere Figuren machen sehr beliebt.) wer zuerst den anderen König durch eine Figur schlägt hat die Partie eigentlich schon gewonnen, aber eine Revanche kann einem Gegner gewährt werden, wobei der Gewinner den Vorteil hat, als einziger noch einen einzigen Zauber wirken zu dürfen, aber den Nachteil die Un-traditionelle Farbe (weiß) nehmen zu müssen. (ja, Weiß beginnt).

Das Endergebnis ist nur teilweise, oder bzw. Offiziell wichtig, das Posen beim Spiel ist viel wichtiger, denn wenn der eine vom anderen während des Spieles lang gemacht wurde, aber trotzdem die Partie gewann, weiß er wohl schon, was die Stunde schlägt, wenn er direkt gegen seinen Kontrahenten antreten muß, und dieser ihn nicht gewinnen läßt.

Ja, manchmal ist man auch so höflich, mit einem Remi zu enden, oder einen höheren Dämonen nicht vor den eigenen Dienern zu brüskieren, während man selbst in der Tarnung eines normalen Sterblichen vor ihm sitzt.

Untote & Nekromantie

„Das Leben war Mühsal, im Tode endet dies. Doch die Sehnsucht nach den Gefühlen und Leben der Sterblichen ist ein schlimmeres Verlangen als ein Verhungern in einer salzigen Wüste.“

Untote sind ehemals Lebende, deren Leben endete, nur um durch eine Art unheiliges magisches Leben, ersetzt zu werden. Leben und Unleben, oder Natur und Nekromantie vertragen sich nicht.

Nekromantie ist die Magieform, welche Lebenskraft korumpiert, oder durch negierte Lebenskraft agiert. Vom Erheben von Toten, über das Beschwören von Seelen, bis zu nekromantischen Kampfzaubern. Die neutrale Form der Nekromantie, das Bewegen von toten Körpern ist nicht ganz so wie die normale Nekromantie, aber wenigen gelingt es sie auseinander zu halten, oder davor gefeit zu sein, aus jener Thaumaturgie irgentwann zur Nekromantie zu wechseln.

Thaumaturgie

Skelett-Golems, Bewegen von Zombie-Körpern (ohne Versklaven der Seele), reden mit Seelen von Verstorbenen (ohne Zwang).

Die Thaumaturgie eher eine graue Magie-Form, welche auch nicht korumpiert, obwohl der nekromantische Thaumaturg sich immer noch mit den Leichengiften rumplagen muß. Diese Körper riechen Tot, sind aber nicht Untot, da es sich um arkane Magie ähnlich derer von Golems handelt.

Nekromantie

Erchaffen & kontrollieren von Skeletten, Zombies (niedere Untote).

Erchaffen & kontrollieren von Ghouls, Wraithes, Schatten, Geister, Todesrittern, Skelett-Giganten, Skelett-Drachen & Mumien (mittlere Untote)

kontrollieren von Liches, Banshees und Vampieren (hohe Untote)

Reden mit Toten, Versklaven der Seele, Lebenskraft-Entzug, Lebenskraft vernichten (kampf), untote Regeneration und Lebenskraft umwandeln.

Die Nekromantie hat den Nachteil, daß sie den Nekromant immer ein wenig korumpiert, oder vergiftet. Das Umgeben mit Untoten setzt einen immer ein wenig dem Leichengift aus, und ein Lebender, welcher Lebenskraft negiert sollte vorsichtig sein, denn jeder Fumbel bringt ihm dem Untod näher. Beides bedeutet, daß jemand, welcher sich auf soetwas konzentriert und keine andere Magie-Form mehr praktiziert relativ unweigerlich untod werden wird, selbst, wenn er nicht eines natürlichen Todes stirbt. Auch ist die Möglichkeit, daß ein mächtiger Magier (Großmeister +) der vielleicht auch noch durch Magie zu Tode kommt, und dies vielleicht noch während eines Rituals, welches er selbst leitete, selbst zu einem Lich wird, alles andere als klein.

Untote sehen Lebende entweder als 'Feinde', welche man vernichten muß, oder als 'Nahrung', was im Endeffekt auf eine 'Lebensfeindliche' oder 'Lebensverachtende' Grundeinstellung hinausläuft. Eine Seele, welche in den toten Körper eines Zombies hineingebunden wird, tendiert dazu wahnsinnig zu werden. Untote tendieren dazu, Nekromanten, deren Kraftquelle den Untod ausstrahlt als einen der ihren zu akzeptieren, und ihn auch ohne Beherrschung nicht anzugreifen, weil er ja schon auf dem Wege zu einem von ihnen ist.

U 2

Alle Standard Untote sind immun gegen Gift, Schmerz, Beeinflussung, Todesmagie (Todesstrahl), Todesstöße & Schlaf, ein 'Kopfab' hingegen tötet sie. Sie sind anfällig gegen Macht über Untote und Weihwasser, welches sie ähnlich Säure (1 TP/ 10 Sec, max 3) zerfrißt. Feuer verletzt sie (1 TP / Treffer) und Immunität gegen magische oder gesegnete Waffen ist nicht (!) möglich.

(!) Anmerkung (!)

(jene World of Darkness- Vampire, welche eher an einen modernen Schadowrun-Cyberpunk-Film ala 'Blade' erinnern haben meiner Meinung nach im eher ausgewogenen Fantasy-LARP nichts zu suchen. Sie sind nicht angemessen In-Time spielbar (stell dir vor, ich bin 5x so schnell und 6x so stark wie der stärkste Mensch). Sie sollten dort bleiben, wo sie her kommen, da sie mir bisher häufig nur als ein spielstörender Faktor aufgefallen sind.)

Vampire sind Untote, welche ihre Intelligenz behalten haben, und von nun an Lebenskraft und Blut zum angenehmen Überleben brauchen. (Nein verdursten können sie nicht, aber verdammt hungrig werden.) Normalerweise brauchen sie 1 Liter Blut pro Nacht, um nicht schwach und hilflos zu werden. (Magie-Pool-Rest geteilt durch 1+ Nächte ohne Blut) Ohne Blut regenerieren sie auch keine Magische Kraft. Das Trinken von 1 Liter Blut gibt ihnen jedoch direkt 10 % ihres MP-Pool-Maximums wieder. (Maximum 5 L / 50% innerhalb einer Nacht) Das Töten eines Opfers (max 1 mal pro Nacht) bringt den Magie Pool zusätzlich um weitere 20% nach oben (max voll). Die im Grundregelwerk (Seite M 13) niedergeschriebenen Vorteile lassen erkennen, daß es sich hierbei um exelente Magier, aber eher schwache Krieger handelt, worauf sich aber ihr Ruf von großer Macht und Gefährlichkeit begründet.

Fertigkeiten (teilweise gelernt, teilw. auch magisch)

- 20 CP Mit Untoten reden (#) (alle)
- 20 CP Lebenskraft umwandeln (jeder einzelne -1 TP-max (min =0) gibt 10 MPs, 12 h (#) funktioniert nur bei einem selbst. -1 / Zone = 50 MPs) (alle 5)
- 100 CP Untoten-Status (siehe Grundregelwerk konvertierung zum Untoten)
- 20 CP Untot spüren (#) (spührt, ob in ca 10 km Umkreis etwas untotes ist)
- +30 CP Leben spüren (#,§) (spührt, ob in ca 10 km Umkreis etwas Lebendes ist)
- 50 CP Magie stehlen (#) (raubt einem Berührten (1 mal pro Nacht) 10 % der Magie und stellt sie dem Dieb zu 50% zur Verfügung (bis Dämmerung))
- 50 CP Lebenskraft stehlen (#,§) (raubt einem Berührten (1 mal pro Nacht) 1 Wundresistenz-Stufe und stellt dem Dieb 1 TP-Torso (max 5) zur Verfügung (bis Dämmerung))
- 100 CP Immun gegen normale Waffen (§) (Grundregelwerk/Immateriell - Vorsicht, kann nur noch magisch Dinge Bewegen)
- 100 CP Kontrolle niederer Untote (#,§) (gehörchen direkten verbalen Befehlen, solange sie nicht 'gebunden' sind, oder der Zauber 'Macht über Untote' gerade wirkt)
- +200 CP Kontrolle mittlerer Untote (#,§) (s.o.)
- +500 CP Kontrolle hoher Untote (#,§) (s.o.)

„ ist eine sog Magierfähigkeit und wird zu 50 % zum Magie-Pool hinzu addiert“

(diese Fähigkeiten kosten keine MPs zum zubern)

§ „ kann nur von Untoten gewählt werden“

Arkane Magier

„Der Unterschied zwischen arkaner Magie und anderen Formen ist, daß arkane Magie immer sehr logisch und nachvollziehbar ist, während andere Formen manchmal den Gesetzen der Magie zu widersprechen scheinen“

Arkane Magie sind die Wissenschaftler. Sei es, daß es HERMETIKER (Bücherwürmer & Bibliotheken-Schläfer), oder Intuitionsmagier (Fumbel-Pfuscher & Haushaltsmagier) sind.

Für beide ist es eine klare Logik, nach welcher sie ihre Zauber ausrichten.

Hermetiker sind Theoretiker, welche in der Lage sind komplexe Magische Strukturen zu berechnen, und diese blind nach ihrer Vorgabe dann auszuführen (theoretisch ohne Fumble), während Intuitionsmagier eher anfangen zu basteln, dafür aber während des Basteln es immer wieder überprüfen, und leichter auf unerwartetes reagieren können.

Eine magische Struktur zu über den Daumen zu schätzen statt zuberechnen ist eher ihr Ding.

Die arkane Magie beruht im allgemeinen auf Elementen, wie sie Elementaristen und Runen-Magier benutzen, und nutzen auch Teile davon, aber sie spezialisiert sich nicht so stark in eine Richtung. Es ist immer möglich, sich immer weiter in eine dieser Richtungen zu spezialisieren.

Viele HERMETIKER lernen in Schulen, welche ihnen Zauberformen vorschreiben, wobei sie daraus Vorteile und Nachteile erleiden. Es gibt auch einige Hermetiker, welche keiner bestimmten Schule folgen, oder sich daraus entfremden, und die Schul-Vorteile & Nachteile verlieren. Intuitionsmagier können dies erst garnicht erlernen.

Jede Schule ist im Wirken einer bestimmten Magie Liste besonders geschult, so daß sie weniger magische Kraft kosten. Jede volle 20 MPs (20,40,60,80,100...) kostet das Zaubern 5 MPs weniger (20 zu 15; 40 zu 30; 60 zu 45; 80 zu 60...) Dafür bezahlen sie mit einer schlechteren Ausbildung in 2 anderen Zauber-Listen, in denen sie die doppelte Menge Magie (MPx2) verbrauchen. Den Zauber zu lernen kostet immer noch den normalen Standart.

Ein Zauber gilt immer noch als 20er, obwohl zum Zaubern nur 15 MPs ausgegeben wurden (höhere natürlich entsprechend mehr).

Es ist Möglich zu mehr als einer Schule zu gehören.

A) als Lehrling nur eine einzelne

B) als Meister zu einer Zweiten, welche nicht zu den Nachteil-Schulen gehörte.

C) als Großmeister zu einer Dritten, welche nicht zu den Nachteil-Schulen gehörte.

Die zusätzlichen Nachteils-Listen entstehen dadurch, daß der Magier seine eigenen Gesten und strukturen besser auf seine Vorteils-Listen eingestimmt hat, und dadurch sich selbst bei den anderen Listen eher stört. (Die Nachteils-Listen dürfen nur aus den Listen Z1 bis Z22, nicht aber aus den Sonder-Listen Z-s gewählt werden.)

Manche Magier-Fertigkeiten sind in den Zauberlisten versteckt, und als Zauber getarnt.

5 P Magie übertragen(MPs auf andere Personen ohne klein-Ritual übertragen)

10 P Fernzauber (Berührungs-Zauber zu 1m Reichweite)

20 P Kampfzauber verstärken (entsprechend der Großmeister-Fähigkeit)

25 P Magische Macht, (perm. Selbstverzauberung) Erlaubnis mit höherem Level zu zaubern, aber nicht höhere Zauber zu ernen, da kein komplexeres Magie-Verständnis.

30 P Schutzmagie verstärken(entsprechend der Großmeister-Fähigkeit)

25 P+ Selbstregeneration (entsprechend den Regenerations-Fertigkeits-Stufen)

Dabei ist es theoretisch möglich, die Selbstverzauberungen in eine Zauberrolle zu bannen, und diese dann von einem Magier auslösen zu lassen, was aber bei permanenten Selbstverzauberungen dazu führt, daß sie nur funktionieren, wenn der verzauberte auch die Eps dafür ausgibt. Bei nicht-permanenten mag es ja ansonsten funktionieren.

Ark2

Hermetiker sind in der Lage „magische“ Effekte und Zauber zu wirken, aber normalerweise bleiben ihnen „Segen und Wunder“, „Verfluchen und Höllen-Magie“, „Naturmagie und Schamanismus“, sowie „Drachen-Magie“ verborgen.

Andere Arkane Magier hingegen (Intuitions-Magier, Hexer, Schwarzmagier, Maganen, Geweihte, Heiler, Druiden, Essence-Magier, Chaos-Magier, Elementalisten...usw) hingegen lernen noch meist eine weitere Form dazu, mit der sie klar kommen, aber je mehr verschiedene Formen dazu kommen, desto schwieriger wird es. Dies beinhaltet, eine Character beeinflussende Bindung dorthin zu haben, woher diese Zauber stammen. z.B. für eine klerikale Segnung ist es unerlässlich, einen Gott zu verehren, welcher einem die Fähigkeit zu Segnen erlaubt und unterstützt.

Das kann zu Doppel-Klassen-Characteren führen.

Ein arkaner Magier, welcher zu einem Priester wird.

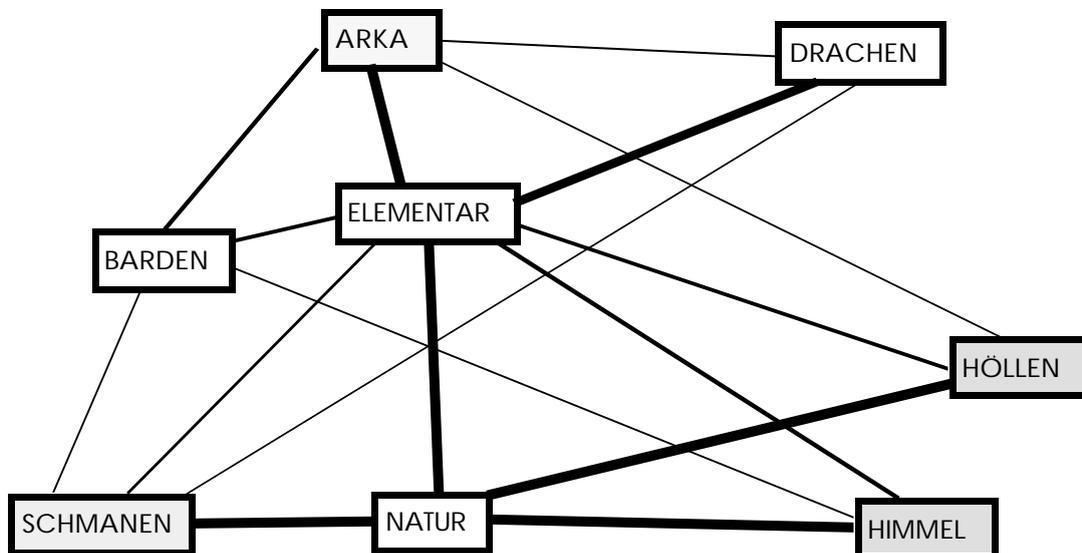
a) er trennt nicht zwischen arkaner Magie und klerikaler Magie, wobei seine Magie immer das Problem haben wird, wie er die Kraft für seine Zauber und/oder deren Effekte von seinem Gott bekommt, wenn er ansonsten arkan Zaubern kann.

b) Er verliert seine arkane Magie und kennt zwar noch die Theorien, fängt als Kleriker aber von recht weit unten an. (macht geg. die arkanen EPs wieder frei)

c) Er trennt seinen Magie Pool in klerikal und arkan auf, und muß nun geg zwei Meister-Prüfungen machen, aber nur eine Großmeister-Prüfung, wobei er im anderen Bereich immer nur maximal Meister bleiben darf. Dies bedeutet aber auch, getrennte Ritual-Pools, wobei eine totale Entladung des einen Pools, den anderen aber auf die Hälfte senkt.

Desweiteren weiß jeder arkane Magier, daß das Mischen von bestimmten Magie-Richtungen sehr gefährlich werden kann.

Dieses Netz zeigt, durch Verbindungs-Linien, welche Magie-Formen sich relativ Problemlos vertragen, und so in Ritualen gemischt werden könnten.



Eine dickere Linie ist als positiver Verbindung zu sehen

Es zeigt sehr eindringlich, daß sich alle mit den Elementen verbinden lassen, aber eine Mischung zwischen arkan und klerikal genauso schwer ist, wie zwischen arkan und schamanistisch, aber schamanistisch und klerikal beide sehr Natur-Verbunden, sich der Natur unterordnen könnten. Ein weiteres Beispiel wäre es, daß es funktioniert, arkane & Drachen-Magie zu mischen, oder es ein leichtes wäre beide einem Element unterzuordnen, und dieses dann bestimmend führen zu lassen (Feuer ... Feuer-Magier & Feuer-Drache). Die Effekte wenn nicht zu mischende Energie-Formen trotzdem gemischt werden, werden immer unangenehmer, je mächtiger die Magie (bis 30 RtpS - unangenehm aber harmlos; bis 100 RTP - verletzend, wenn nicht besonders geschützt; mehr - tödlich, wenn)

Sonder-Waffen

Sonderwaffen sind Waffen, welche aufgrund Form, Größe, oder Hintergrund zusätzliche Regeln benötigen. Sie sollten selten bleiben, und auch teurer sein.

WAFFE	ART	BESONDERHEIT
Katana o.ä.	sehr scharfes Schwert	kann zum Meucheln benutzt werden. bricht bei einer Parade von 4 TP+
Lanze	Spieß	Stich/ Pseudo-Stich 1 TP
Zweillilie	2 Klingen-Kampfstab	1TP je Klingentreffer
Lanzenschwert	kurz 2,30m mit 1m Klinge mittel 2,80 m mit 1,2m Klinge lang 3,3m mit 1,4m Klinge	2 TP Klinge, 1TP Dorn & Streitkolben ohne Ogerstärke 2 TP-Klinge, 1 TP Dorn... schwerer Schlag 3TP-Klinge mit Ogerstärke 3TP-Klinge, 2 TP Dorn... ohne Ogerstärke nicht mehr führbar mit Ogerstärke 4 TP-Klinge, 2 TP Dorn...
	Lanzenschwerter sind eigentlich	Anti-Drachen Waffen.
leichte Ballista	Armbrust mit Pfeilbolzen	2 TP durchschlägt normale Rüstung
Ballista	Verschießt Speere 1,5m+	4 TP durchschlägt normale Rüstung
schwere Ballista	verschießt Speere 2,5m+	6 TP durchschlägt normale Rüstung
Skalpell	sehr scharfes kleines Messer	1 TP, besonders zum meucheln geeignet
Buckler mit Dorn	Armschild	1 TP
Glasdolch	Stichwaffe für Gift	Bricht in der Wunde ab und behindert zusätzlich stärker.
große Kriegshämmer	2 Hand Schlag-Wa.	obwohl unmagisch, können sie Skelette zertrümmern.

Sonder-Materialien

Sonder-Materialien sind selten und schwer zu verarbeitende Materialien, welche Auswirkungen auf die Fähigkeiten von Waffen, Rüstungen, Schilde, Magie...usw haben.

Silber Versilberte Waffen können Wehrwesen verletzen, selbst wenn sie nicht magisch sind, und verursachen jenen zusätzlich 1 TP Schaden und reduzieren Ogerstärke und Regeneration auf Null, für eine Stunde.

Adamant ist ein Kristall, und somit immun gegen Metall-Erhitzen. Desweiteren kann man darin arkane Magie wirken. Die Waffen-Treffer gelten immer als magische Treffer, obwohl sie nicht verzaubert sind. Leider ist es empfindlich gegen Sonnenlicht, worin es innerhalb von 1 Sekunde zu Staub zerfällt. Es mag ja diese 1 in 100 Waffen geben, die nicht zerfallen, aber dies findet man immer nur im Sonnenlicht heraus.

Mitrill ist ein magisches Silber, welches von Zwergen und Elfen gerne benutzt wird. Es ist leichter, Rüstungen haben 1 RSPunkt pro Zone mehr und behindern arkane Magie nicht. Schilde reduzieren den Waffenschaden um 2 (statt 1) und den Zauberschaden um 4 (statt 2) wenn es um den Schaden, welcher ein Schild einsteckt geht. Waffen gelten als Magisch und immun gegen zerbrechen durch normale Waffen, oder Waffenzerstörungszauber, sowie gegen einfache bis 30 MP Lehrlingsmagie.

Drachenschuppen sind gut geeignet für Schilde, da die Schuppen alter Drachen in der Lage sind, Feuer-Eis-Säure Kampf-Magie zu parieren, ohne Schaden zu nehmen. Als dicke (!?!) Lederrüstungen, besitzen sie RS 4/Zone (nicht weiter Steigerbar) und reduzieren Feuer-Eis-Säure Schaden um 1 TP.

kaltgeschmiedetes Eisen ist, auch wenn unmagisch, in der Lage Geisterwesen, oder Untote zu verletzen. Desweiteren wird der Schaden von 'magischem Feuer' um 1 TP gesenkt.

Obsidian hartes starkes & schweres Holz, welches anstatt geschmiedetes Eisen für Waffen verwendet werden kann, und welche somit immun gegen „Metall-erhitzen“ sind.

Lean 'Wahrglas' ist eine spezielle sehr stabile magische Glas-Struktur, welche automatisch 'magisch' und immun gegen 'Metall erhitzen' ist.

Elfen-Stahl ist eine sehr leichte Stahl Variante mit nur wenig mehr Gewicht als Aluminium.

Höllen-Stahl ist eine schwere Stahl Variante, welche aus einer Mischung von Stein und Metall zu bestehen scheint. Sehr geeignet für Anti-Magische Klingen, welche von außen nicht zu bezaubern sind. (magische Rüstungen schützen!)

Zwergen Stahl ist eine hochqualitative Stahl Variante, welche als 'sehr stabil' gilt. Schilde besitzen die doppelten TP, und Zwergen-Stahl-Vollplatten-Ketten-Kombi hat Rs 6 (statt 5).

Sonder-Ausrüstung

Sonder-Ausrüstung sind Gegenstände, welche bestimmte Effekte haben, oder eigentlich unerlässlich sind für bestimmte Fertigkeiten.

MAGIER-BUCH Wenn mit komplett beschriebenen Zaubern inkl Formeln und allen Gesten, sowie Magie-Theorie. Daraus können Andere diese Zaubern lernen, als ob sie von einem schlechten Lehrer beigebracht würden.

klerikales Symbol Wenn von einem stark Gläubigen mit seinem gesamten Glauben eingesetzt, kann er manchmal Untote zurrück treiben.

Weihwasser Wenn von einem Gläubigen dieses Gottes eingesetzt, sohat es den unter Segnen beschriebenen Effekt.

Dämonenstein erlaubt einmal pro Tag den Zauber Magie-spüren einzusetzen, aber es darf niemals mehr als ein Stein gleichzeitig berührt werden, denn ansonsten ist man von beliebigen Dämonen anpeilbar.

??? Kräuter Bestimmte Heil- oder Gift-Wirkungen. z.B.

schwarze Rose alchemistisch wertvoll, ansonsten essen in 6h tödlich Gs 50.

Elfen-Rose alchemistisch wertvoll, ansonsten essen, in 1h alle Gifte neutralisiert.

Desinfektions... verhindert den Wundbrand, wenn in Wunden geschüttet.

Heiler-Tasche mit Verbänden, Nähzeug, Skalpell (Heilkunde)

Satz Dietriche (Schlösser öffnen)

Handwerks-Zeug (Schmied)/ (Holz-Verarbeiter)/(Fallen-Steller)

Feuer-Drachen-Sabber, schmierige brennbare Paste

Silber-Schmuck besonders geeignet für magische Fokies.

Energie-Steine mit Magie gefüllt, können aber nur auf ein mal entladen werden. Alle diese Steine haben einen goldenen Punkt, und sind durch normale Waffen zerstörbar, wobei an jener Stelle ein Schaden von der Stärke von TP durch eine kleine Explosion entsteht. Jeder Magiebegabte, mit mindestens Meister-Status, kann diese Energiesteine als Energie-Spender in Rituale einbinden, oder dadurch auf Echtheit überprüfen, daß er sie berührt und sich wenige Sekunden darauf konzentriert. (Er spürt daß er die Magie freisetzen könnte)

Blut-Stein	roter Glaskiesel	ist mit 1 RTP Blut Magie gefüllt	1 TP
Auquamarinen-Stein	türkieser Glaskiesel	ist mit 4 RTP Magie gefüllt	2 TP
Sonnen-Stein	gelber Glaskiesel	ist mit 10 RTP Feuer Magie gefüllt	3 TP
Erd-Stein	brauner Glaskiesel	ist mit 10 RTP Erd Magie gefüllt	3 TP
Meer-Stein	blauer Glaskiesel	ist mit 10 RTP Wasser Magie gefüllt	3 TP
Luft-Stein	klarer Glaskiesel	ist mit 10 RTP Luft Magie gefüllt	3 TP
Astral-Stein	grüner Glaskiesel	ist mit 25 RTP Astral Magie gefüllt	5 TP
Schatten-Stein	schwarzer Glaskiesel	raubt 5 MP/Sek. Berührung	6 TP

