

LEGES  
LUDICRI







# INHALTSVERZEICHNIS



VORWORT	SEITE
DAS GENERELLE PROBLEM.....	3
WARUM?.....	3
ZIELE.....	4
SPIELSTIL & ROLLENSPIEL.....	4
AUFBAU.....	5
EINLEITUNG	
ALLGEMEINES & SICHERHEIT.....	6
FARBEN, ROLLENSPIEL & AUSRÜSTUNG.....	6
CHARAKTERERSCHAFFUNG & WEITERENTWICKLUNG.....	7
CHARAKTERKONVERTIERUNG.....	7
I. KAPITEL: KAMPF	
SICHERHEIT.....	8
ROLLENSPIEL.....	8
LEBENSUNKTE.....	8
RÜSTUNGSSCHUTZ.....	9
KÄMPFERSCHUTZ.....	9
VERWUNDUNG & TÖD.....	10
WAFFENSCHADEN.....	10
BESCHÄDIGUNGEN.....	11
REPARATUREN.....	11
MEUCHELN.....	11
PÖMPFEN.....	11
2. KAPITEL: MAGIE	
SICHERHEIT.....	12
ROLLENSPIEL.....	12
QUINTESSENZ.....	12
REGENERATION.....	13
RÜSTUNG.....	13
EINTEILUNG.....	13
LERNEN.....	13
GRÖßE RITUALE.....	14
MINDERE RITUALE.....	14
SPRUCHZAUBER.....	18

### 3. KAPITEL: ALCHEMIE

SICHERHEIT .....	25
RÖLLENSPIEL.....	25
QUINTESSENZ .....	25
REGENERATION.....	26
RÜSTUNG .....	26
ALCHEMIE .....	26
TRÄNKE UND MIXTUREN .....	26
KRÄUTERKUNDE.....	33

### 4. KAPITEL: WUNDER

WUNDER .....	34
KARMA.....	34
REGENERATION.....	34
LITURGIEN .....	34
GRÖßE WUNDER.....	38

### 5. KAPITEL: WISSEN & HANDWERK

GESCHICHTEN & LEGENDEN.....	41
SPRACHEN & SCHRIFTEN.....	41
HEILKUNDE .....	41
REPARATUREN.....	42
SPUREN LESEN .....	42
FALLEN STELLEN & ENTSCHÄRFEN .....	43
SCHLÖSSER KNACKEN.....	43
DIEBEN .....	43
HANDELN.....	44

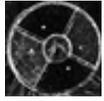
ÜBERSICHTEN.....	45
------------------	----

### ARCHETYPEN

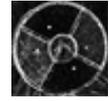
KRIEGER .....	49
MAGIER .....	51
ALCHEMISTEN.....	54
PRIESTER .....	55
ABENTEURER.....	57

### CHARAKTERBLATT

### INDEX



## VORWORT



**D**AS GENERELLE PROBLEM Kaum etwas ist im LARP (für alle Neulinge: Live-Action-Role-Playing) umstrittener als die Regelwerke. Während der eine am liebsten ganz ohne spielen würde, hätte der andere gerne alles geregelt, was man irgendwie nur regeln kann. Am häufigsten trifft man hier die Unterscheidung zwischen den Anhängern des sogenannten DKWDDK (für Neulinge: **Du** kannst, was **Du** darstellen kannst) und den Rollenspielern, die nach einem der bekannteren Regelwerke wie DragonSys oder That's Live spielen. Die häufig gehörte Behauptung, DKWDDK-Spiel sei ein Spiel ohne Regeln, ist dabei nicht richtig. Eine Con (für Neulinge: von englisch **Convention**, eine LARP-Veranstaltung) wird nur in den seltensten Fällen ganz ohne vorher festgelegte Regeln gespielt. Treffender wäre vermutlich die Unterscheidung zwischen einem Regelwerk mit Punktesystem und einem ohne. Die meisten „offiziellen“ Regelwerke benutzen Punkte, damit sich der Spieler für seinen Charakter bestimmte Fähigkeiten kaufen kann. DKWDDK-Spieler halten so etwas für nicht erforderlich. Jeder hat die Fähigkeiten, die er darstellen kann oder tatsächlich beherrscht. Dennoch wird zumindest der Kampf auch bei vielen DKWDDK-Spielen mit Punkten geregelt, indem festgelegt wird, wie viel Schaden eine Waffe macht, wie viel Lebenspunkte man besitzt und wie viel Rüstungsschutz die Rüstung hergibt. Der Grund dafür liegt in dem Problem, dass – wäre dies nicht so für alle gleichermaßen bestimmt – die Kämpfer ganz unterschiedliche Vorstellungen davon hätten, nach wie viel Treffern ihr Krieger zu Boden geht. Die Punkte bieten hier gleichsam einen Rahmen, an dem sich alle orientieren können. Magie ist in DKWDDK-Spielen deutlich eingeschränkter, denn Kampfzauber wie ein Feuerball sind nach wohl herrschender Ansicht dieser Spieler nur schwer darstellbar, scheiden also aus. Denn es gilt ja die Regel: Du kannst, was Du darstellen kannst. Im Übrigen ist dieses „freie Spiel“ sehr davon abhängig, dass alle Spieler ohne vorherige Absprache ähnliche Vorstellungen haben, was möglich ist, was nicht und was gute Darstellung bedeutet. Dieses Problem versuchen Punktesysteme zu umgehen, indem sie möglichst viele Fähigkeiten der Spieler in klare Regeln verpacken. Wurden diese von dem Spieler eingehalten und hat er die Fähigkeit schön ausgespielt, d.h. dargestellt, ist ihm der Erfolg sicher und die anderen Spieler haben sich danach zu richten. Dafür sind hier die meisten Anfängercharaktere eingeschränkter in dem, was sie darstellen dürfen.

**W**ARUM? Wir standen also vor der schwierigen Frage, ob wir nur den Kampf regeln sollen – das schien uns jedenfalls unerlässlich zu sein – und sonst es den Spielern zu überlassen, was möglich ist, oder noch mehr zu regeln. Das unserer Auffassung nach problematischste Gebiet in dieser Hinsicht ist die Magie. Lässt man sie gänzlich unregelt, so kann es zu den oben beschriebenen Problemen kommen. Diese betrachten wir als überaus störend. Insbesondere dann, wenn die Spieler auf Zauber von NSCs (für Neulinge: Nichtspielercharaktere) nicht reagieren, kann dies auch empfindlich das Spielgleichgewicht stören. Die nächste Überlegung war, in der Magie nur Rituale zu erlauben, die von der SL (für Neulinge: Spielleitung) abgenommen werden müssen. Dies hätte nach wie vor den Vorteil, dass man auf ein Punktesystem verzichten kann, wenn man das Machtniveau nicht ausufern lassen will. Denn Rituale sind langwierig und ob sie gelingen entscheidet immer noch der Spielleiter. Auf der anderen Seite ist uns aber bekannt, dass für einen Großteil der Spieler Spruchmagie zu einem Magier gehört. Zudem entspricht dies auch einem im Rollenspiel und der einschlägigen Literatur wohl am meisten verbreiteten Bild des Magiers. Schließlich hätte eine solche Regelung eine hohe Personaldecke an Spielleitern erfordert. Daher haben wir uns entschieden, Spruchzauber und Kampfzauber zuzulassen. In diesem Moment hielten wir es aber

auch für erforderlich ein Punktesystem einzuführen, um den Magier in seiner Machtfülle zu beschränken. Denn muss er mit einer bestimmten Punktezahl auskommen und sich davon seine Sprüche und seine Magiepunkte (bei uns Quintpunkte genannt) kaufen, muss er auch zwangsläufig selektieren und wird nicht alles können. Das nächste Problem, was nach dieser Entscheidung auftauchte, war, dass Krieger dann entweder keine Punkte bekamen oder wenn, sie mit diesen Punkten nichts anfangen konnten, außer sich magische Fähigkeiten zu kaufen. Weder das eine noch das andere machte Sinn. Daher mussten wir auch den Kriegern eine Möglichkeit bieten, ihre Punkte für sich sinnvoll auszugeben. Wenn wir diese Möglichkeit dem Krieger gaben, mussten wir sie auch anderen Charakteren geben. Zugleich erschien es uns zumindest dort wichtig zu sein, Regeln einzuführen, wo eine Fähigkeit nur schlecht oder gar nicht real angewendet werden kann und auch eine gute Darstellung nichts über das Gelingen aussagt, wie zum Beispiel das Spuren lesen. Hier wird es meistens erforderlich sein, dass ein Spielleiter dem Spieler sagt, was sein Charakter sieht. Schließlich bietet ein Regelwerk nach Punkten unseres Erachtens die bessere Möglichkeit sogenannten Powergamern die Grenzen zu zeigen. Darum haben wir uns also für ein Regelwerk nach Punkten entschieden. Schließlich bleibt als letzte Frage, warum kein schon existierendes Regelwerk verwenden? Darauf gibt es eine einfache Antwort: Unserer Ansicht nach haben die bekannten Regelwerke die sich aus unseren Überlegungen ergebenden Konsequenzen nicht hinreichend stringent umgesetzt. Um dies zu gewährleisten und ein in sich schlüssiges System zu erhalten, sahen wir uns dazu genötigt, ein eigenes Regelwerk zu entwerfen. Darüber hinaus ermöglicht es uns, allgemein auszudrücken, wie wir uns das Machtniveau der Charaktere vorstellen.

**ZIELE** Was also sind die Ziele dieses Regelwerkes? Dieses Regelwerk sollte vor allem allen Spielern einen gemeinsamen Rahmen liefern, indem sich alle auf einem gleichen Machtniveau bewegen. Es stellt quasi die Naturgesetze auf, nach denen unsere Welt funktioniert und macht damit auch die Machtfülle von NSCs berechenbar, die nach den gleichen Regeln spielen. Im Übrigen ist so offen gehalten, dass jede Charakterkombination möglich ist. Nur ein Übercharakter wird damit nicht zu erstellen sein. Denn unserer Ansicht nach macht es weder den anderen Mitspielern noch den NSCs Spaß, wenn sie einem übermächtigen Charakter gegenüberstehen. Obwohl es diese Regeln und ein Punktesystem gibt, soll das dennoch nicht die Darstellung ersetzen, die bei den DKWDDK-Spielern zu recht so hoch gehalten wird. Denn auch nach unserem Regelwerk gilt: Gelungen sind die Aktionen nur, wenn sie gut dargestellt wurden. Die Regeln und die Punkte sollen ja nur einen gemeinsamen Rahmen vorgeben, aber nicht das Rollenspiel ersetzen, das unser Hauptziel ist. Zusammenfassend sei gesagt: Wir haben versucht, das Beste aus beiden Systemen zu vereinen, um optimalen Spaß am gemeinsamen Rollenspiel zu haben. Schließlich wollen wir noch ein weiteres Ziel mit diesem Regelwerk erreichen: Diese Regeln auch Anfängern so verständlich wie möglich zu machen. Dies führt dazu, dass manche Passagen sich wiederholen und in einem anderen Kontext noch einmal erscheinen. Diese Redundanz mag erfahrenen Spielern vielleicht lästig oder unnütz erscheinen, für Anfänger halten wir sie für erforderlich und sinnvoll. Außerdem bietet dieses Regelwerk noch einen weiteren Vorteil: Es steht jedem Spieler kostenlos zur Verfügung.

**SPIELSTIL UND ROLLENSPIEL** Unser Regelwerk unterscheidet sich nicht unbeträchtlich von anderen Regelwerken. Dies liegt an dem von uns bevorzugten Spielstil. Da wir auf eher niedrigeren Machtstufen spielen wollen und Magie bei uns etwas Selteneres und Besonderes sein soll, ist Magie schwierig. Außerdem gibt es keine besonderen Rassenvorteile. Wer eine bestimmte Rasse spielen will, kann das natürlich tun, sofern der Charakter zur Con passt, aber er bekommt dafür nichts geschenkt. Ist die Rasse magiebegabt, muss er eben sich diese Magiepunkte kaufen. Aus dem gleichen Grund gibt es bei uns keine

besonderen Vorteile oder Nachteile. Wer gerne einen Blinden spielen will, kann das gerne tun. Wir freuen uns über solche stimmungsvollen Charaktere, wenn sie gut dargestellt sind. Aber besondere Vorteile gibt es dafür nicht. Eine weitere Besonderheit stellt unsere Punktebegrenzung dar: Spieler können ihre Charaktere nicht unendlich verbessern, sondern nach einer bestimmten (recht hohen) Anzahl an Contagen ist Schluss. Dies erscheint uns einerseits realistisch, denn es kommt irgendwann ein Zeitpunkt, an dem nicht mehr so gewaltige Lernfortschritte gemacht werden, dass sie noch spieltechnisch ausgedrückt werden müssten. Auf der anderen Seite wird damit die Machtspirale nach oben gestoppt. Ein weiterer Punkt, der uns an anderen Regelsystemen immer gestört hatte, war die geringe Unterscheidung zwischen Priestern und Magiern. Diese haben wir bei uns klar getrennt. Schließlich sei noch einmal gesagt, dass die gute Darstellung absolut im Vordergrund steht, solange die Spieler bei dem, was sie tun, auf dem Teppich bleiben. Wir wollen schönes Rollenspiel machen und sehen. Und dies soll durch dieses Regelwerk nicht verhindert, sondern gefördert werden.

**AUFBAU** Abschließend seien noch ein paar Worte zu dem Aufbau dieses Regelwerkes gesagt. In der **Einleitung** stehen alle allgemein wichtigen Dinge zum Thema Spielleitung, Sicherheit, Ausrüstung und Charaktererschaffung. Allen anderen Kapiteln haben wir soweit erforderlich zwei Abschnitte über Sicherheit und Rollenspiel vorangestellt, die noch einmal die spezifischen Probleme des jeweiligen Gebietes behandeln. Im **ersten Kapitel** wird der Kampf behandelt. Dort wird auch beschrieben, wie viele Lebenspunkte man hat, was für zusätzliche Punkte und Fähigkeiten man erwerben kann, wie viel Schutz eine Rüstung bietet, wie viel Schaden Waffen machen und wie dies alles beschädigt und wieder repariert werden kann. Darüber hinaus gibt es Abschnitte zu den Themen Meucheln, Bewusstlosschlagen, Verwundung und Tod. Das **nächste Kapitel** ist der Magie gewidmet und enthält alles über Magiepunkte und deren Regeneration, Zauberverhinderung durch Rüstung, die Kategorisierung von Zaubern und zwei langen Zauberslisten. Ähnliches gilt für das **dritte Kapitel**: die Alchemie. Dort werden die Fähigkeiten der Alchemisten beschrieben – Alchemie und Kräuterkunde. Daneben gibt es eine lange Liste an alchemistischen Produkten. Das **vierte Kapitel** befasst sich mit Wundern und der Priesterschaft. Es gibt einige allgemeine Informationen, Karma-Punkte werden beschrieben und eine lange Liste an kleinen und großen Wundern zusammengestellt. Im **letzten Kapitel** werden die übrigen Fähigkeiten beschrieben, die hauptsächlich von Abenteurern erworben werden. Dazu gehören unter anderem Spuren lesen, Schlösser knacken und Geschichten & Legenden. Eine kleine Preistabelle rundet das Kapitel ab. In den **Anhängen** findet sich eine lange, voll ausformulierte **Archetypenliste**. Diese soll einerseits Anfängern umfangreiche Beispiele geben, wie man einen Charakter erstellt und ausgestalten kann. Andererseits soll diese Liste erfahrenen Spielern zeigen, wie wir uns ungefähr einen gelungenen Charakter vorstellen. Ein **Charakterblatt** und ein **Index** mit umfangreichen Querverweisen für die schnelle Suche beschließen das Regelwerk.

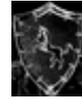
Abschließend gehört sich noch eine Danksagung an alle Helfer. Hier gilt unser besonderer Dank Wolfgang Rauter für seine wertvollen Anregungen und die konstruktive Kritik, sowie Dirk Lambert für die Wiedererzeugung einer editierfähigen Datei!

Nun wünschen wir viel Spaß beim Lesen!

Gunther Maack und Michael Wilde Augsburg und Uhltingen, xx.xx.2003



## EINLEITUNG



**A**LLGEMEINES Die erste und wichtigste Regel auf einem LARP ist: **Die Spielleitung hat immer recht**, insbesondere wenn es um die Feststellung geht, ob eine Aktion gelungen ist oder wenn es um Regelauslegungen geht. **Den Anweisungen der Spielleitung ist grundsätzlich Folge zu leisten**, insbesondere wenn es um die Sicherheit der an der Veranstaltung Beteiligten geht. Um eine schnelle Kommunikation, vor allem in Gefahrensituationen, zu ermöglichen, gibt es ein paar Schlüsselwörter, die jeder Spieler kennen muss. Die Kommandos **TIME IN** und **TIME OUT** können nur von der Spielleitung gegeben werden. **TIME IN** bedeutet, dass ab jetzt alle Spieler ihren Charakter spielen und nur noch als Charakter ansprechbar sind. Dies gilt solange bis das **TIME OUT** von der Spielleitung angeordnet wird. **TIME FREEZE** bedeutet, dass alle augenblicklich genau in der Position verharren, die sie zuvor eingenommen hatten, es sei denn dies ist zu gefährlich, bis die Spielleitung wieder **TIME IN** ausruft. **STOPP** kann jeder rufen, der selber in Gefahr ist oder der sieht, dass andere in Gefahr sind. Alle haben sofort sämtliche Handlungen außer realen Rettungsmaßnahmen abzubrechen. **SANI** wird **ausschließlich** gerufen, wenn ein realer Sanitäter gebraucht wird! Wird im Spiel ein medizinisch begabter Charakter benötigt, so ruft man Heiler. Im Übrigen gilt: Waffen, Schilde und Rüstungen, sowie Wurfkomponenten bei Zaubern sind beim Waffencheck vorzuzeigen. Diese dürfen nur aus ungefährlichen Materialien bestehen, wie beispielsweise Schaumstoff und Latex. Rüstungen müssen zwar echt sein, dürfen aber keine scharfen, vorstehenden Kanten oder Spitzen haben. Des Weiteren muss jeder Teilnehmer gefährvolle Situationen für sich und andere vermeiden. Dazu gehören das Klettern an gefährlichen Orten, Feuermachen an nicht dafür vorgesehenen Stellen, Kämpfe in unsicherem Gelände wie beispielsweise an Abgründen etc., Schläge auf den Kopf oder Stiche mit der Waffe sowie der waffenlose Kampf.

**F**ARBEN, ROLLENSPIEL & AUSTRÜSTUNG Schließlich sind folgende Farbcodes bei Bändern, Schärpen und dergleichen zu beachten, die Intime nicht da sind, aber für einen bestimmten Zustand stehen: **Weiß** steht für einem lichten Gott Gesegnetes oder Heiliges, **Schwarz** steht für einem dunklen Gott Gesegnetes oder Heiliges. Für neutrale Götter können **graue** oder **silberfarbene** Bänder benutzt werden. **Grün** steht für Säure oder Gift. **Blau** ist die Farbe für Magie. Mit **gelb** können Outtimezonen im Zelt markiert werden. Spielleiter, die eine Rolle verkörpern, tragen dann eine **gekreuzte rote** Schärpe, wenn sie Intime sind. Sie sollten dann nur in dringenden Fällen als Spielleiter angesprochen werden. Tragen Spielleiter trotz Gewandung eine einfache **rote** Schärpe, sind sie Outtime und nur Spielleiter. Trägt ein Spielleiter in Rolle gar keine Schärpe, ist er nur Intime und übt zur Zeit keinerlei Spielleiterfunktion aus. Personen die entsprechende Fähigkeiten haben, müssen auch die entsprechenden Bänder mitbringen. Dabei sollte jeder Teilnehmer darauf bedacht sein, sein Outtimewissen mit dem Intimewissen nicht zu vermengen. Outtime weiß ich, dass der Boden einem lichten Gott geweiht ist, intime erst, wenn ich ihn mit **Aura spüren** und **lesen** untersucht habe. Weiterhin gehört zu schönem Rollenspiel, dass man seinen Charakter mit einer **Hintergrundgeschichte** ausstattet, die plausibel ist. Auch die **Charakterzüge** wie Ängste, Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, negative Eigenschaften wie Geiz oder Hochmut, positive Eigenschaften wie Großmut oder Mitleid, Einstellungen und Ideale und schrullige oder „normale“ Angewohnheiten sollten sich zu einem stimmigen Gesamtbild zusammenfügen und gut ausgearbeitet sein. Im Übrigen muss der Charakter einer seinem Charakter entsprechende **Ausrüstung** und **Gewandung** haben. Dazu gehören für Krieger Polsterwaffen und –schilde, **echte** Rüstung und Helme, für Alchemisten alchemistisches Gerät, Fläschchen, Ingredienzien und Rezeptbuch, für Magier Darstellungskomponenten, Pyroeffekte, Magierbücher, Feder, Tinte & Pergament und für Priester z.B. sakrale Gegenstände, um rituelle Handlungen

vorzunehmen. Wer eine fremde Rasse spielt, muss sich entsprechend schminken. Elfen benötigen spitze Ohren und eine schlanke Statur ohne Bart. Zwerge hingegen sollten kleiner sein (etwa 1,65m, vielleicht auch 1,7m) und einen dichten Zwergenbart tragen. Orks sollten sich wenigstens Grün schminken, besser aber eine Maske benutzen. Exotischere Rassen wie Katzenwesen oder Echsen müssen entsprechend mehr Aufwand betreiben. Schließlich sollte jeder darauf achten, dass sein Charakter nicht das Spiel der anderen zerstört. Spielt die Rolle, denn das ist doch der Sinn von Rollenspiel.

**C** H A R A K T E R E R S C H A F F U N G & W E I T E R E N T W I C K L U N G Ein Spieler, der sich einen neuen Charakter erschaffen möchte, bekommt dazu **40 Generierungspunkte**. Diese Generierungspunkte werden dazu benutzt, dem Charakter bestimmte Fähigkeiten zu kaufen, die in den folgenden Kapiteln näher erläutert werden. Davor wählt sich der Spieler passend zum Charakterkonzept eine der folgenden **Klassen**. Dies sind: Krieger, Abenteurer, Magier, Alchemisten und Priester. Bei diesen Klassen handelt es sich nur um **abstrakte** Klassen. Jeder Charakter kann theoretisch in jeder beliebigen Klasse anfangen. Nur macht ein Krieger in der Magierklasse wenig Sinn. Denn die Klassen bestimmen, wie teuer die einzelnen Fähigkeiten sind, die man erwerben kann. Für einen Magier sind die Kriegerfähigkeiten sehr teuer, Magierfähigkeiten sehr günstig. Ein Spieler, der also einen Kämpfer erschaffen möchte, sollte die Kriegerklasse wählen. Für **Rassen** gibt es keine besonderen Vor- und Nachteile. Sie werden durch Kostüm, Masken, Schminke und Gewandung sowie das Spiel des einzelnen dargestellt. Wer meint, dass seine Rasse typische Fähigkeiten hat, muss diese eben mit den Generierungspunkten kaufen. Einige Beispielscharaktere findet man im Anhang unter Archetypen. Dort gibt es auch ein Charakterblatt, auf dem alles Wichtige eingetragen werden kann. Ein Spieler, der einen Charakter hat, der schon auf einem Con war, erhält zusätzlich für **jeden** Contag bis zum **50**. Contag, den er mit diesem Charakter erlebt hat, **einen** zusätzlichen Generierungspunkt. Danach erhält er bis zum **150**. Contag für alle **zwei** Contage **einen** Generierungspunkt. **Ab dem 150**. Contag bekommt man **keine** Generierungspunkte mehr. Maximal können also **140** Generierungspunkte ausgegeben werden. Mit diesen zusätzlichen Generierungspunkten kann er sich weitere Fähigkeiten kaufen. Da diese teurer werden, muss man manchmal etwas warten, bis man die Punkte beisammen hat. Im Übrigen sollten Fähigkeiten nicht einfach so gekauft werden. Schön ist es, wenn diese entweder auf dem Con selber durch eigene Erfahrung oder durch einen entsprechenden Lehrmeister vermittelt wurden. Dies gilt besonders für Magier und dergleichen und bietet eine gute Gelegenheit zu schönem Rollenspiel.

**C** H A R A K T E R K Ø N V E R T I E R U N G Charaktere aus anderen Regelwerken müssen konvertiert werden. Sie erhalten auch **40 Generierungspunkte**. Da sie im Regelfall schon auf anderen Veranstaltungen waren, erhalten sie genauso die zusätzlichen Generierungspunkte wie oben beschrieben. Es ist wieder die **Staffelung** und das **Punktemaximum** zu beachten. Wenn er sich nun die Fähigkeiten seines Charakters nach diesem Regelwerk aussucht, sollte er möglichst nah an dem bleiben, was er schon vorher konnte und nur diese Fähigkeiten erwerben. Dies gilt auch für Spieler aus dem DKWDDK-Bereich. In den Konvertierungstests hat sich gezeigt, dass sich die Charaktere aus That's Live unproblematisch konvertieren lassen, wenn man von ein paar Sonderfertigkeiten absieht, die es in diesem Regelwerk nicht gibt (wie z.B. Magieimmunität).



# I. KAPITEL: KAMPF



**S**ICHERHEIT Für den Kampf gilt zunächst, wie für alles andere auch, aber ganz besonders hier, dass die **Sicherheit** der Spieler **absoluten Vorrang** genießt. Es darf deshalb nicht an Abgründen, Treppen oder ähnlichen Umgebungen gekämpft werden, an denen Absturzgefahr besteht. Schläge auf den Kopf und den Hals, das Stechen mit der Waffe und waffenloser Kampf sind verboten! Waffen, Schilde **und** Rüstungen unterfallen dem Waffenscheck. Wenn ein Spieler **STOPP** ruft, hat dem jeder in Hörweite zu folgen und umgehend jede Handlung außer realen Rettungsmaßnahmen zu unterbrechen, bis die Spielleitung die Situation geklärt und wieder **TIME IN** ausgerufen hat. **STOPP** sollte daher nur gerufen werden, wenn sich jemand (nicht notwendigerweise der Rufende selber) in realer Gefahr befindet. Die gleiche Wirkung hat ein nur von der Spielleitung ausgerufenes **TIME FREEZE**. Im Übrigen sollte jeder Spieler versuchen, für sich und andere Gefahrensituationen zu vermeiden.

**R**OLLENSPIEL Des weiteren gilt auch für den Kampf, das er in erster Linie schön ausgespielt werden sollte. Das heißt, dass Waffen entsprechend ihrem Gewicht und ihrer Größe zu führen sind. Mithin kann eine große und schwere Axt nur zweihändig und deutlich langsamer geführt werden als beispielsweise eine leichte, kurze Katana. Allerdings sollten auch Treffer entsprechend ausgespielt werden. Wer eine Armwunde sich zugezogen hat, kann diesen Arm nicht mehr gebrauchen; wer am Bein verletzt wurde, muss hinken; wer von der besagten großen, schweren Ogerkeule getroffen wurde, sollte auch ein paar Schritte zurücktaumeln. Darüber hinaus sollte man in diesem Zusammenhang berücksichtigen, dass man eine solche Waffe nicht mit einem kleinen Dolch parieren kann. Auf der anderen Seite kann ein schwerer Turmschild nicht wie eine Angriffswaffe geführt werden. Achtet auch darauf, Treffer durch Kampfzauber wie Feuerball und Kugelblitz und durch Geschosse schön auszuspielen.

**L**EBENSPUNKTE Nun zu den eigentlichen Regeln. Jeder Charakter hat grundsätzlich **zwei** Lebenspunkte am Torso und **einen** Lebenspunkt an jedem der vier Gliedmaßen. Ein Treffer auf ein bereits verletztes Gliedmaß zählt wie ein Treffer am Torso. Treffer am Kopf, Hals oder im Genitalbereich sind aber nicht erlaubt. Ein solcher Treffer darf von dem getroffenen Spieler ignoriert werden und führt bei dem Treffenden zu einem Patzer, beispielsweise geht die Waffe verloren (Waffe wegwerfen) oder derjenige stolpert und rutscht aus.

Neben diesen Grundlebenspunkten kann sich jeder Charakter **zusätzliche Lebenspunkte** kaufen. Diese Punkte gelten **nur** für den **Torso**. Die Kosten für die zusätzlichen Lebenspunkte sind gestaffelt und je nach Klasse unterschiedlich:

Klassen Zusätz- liche LP	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster LP	5	10	20	20	20
Zweiter LP	10	20	40	40	40
Dritter LP	15	30	60	60	60
usw.	...	...	...	...	...

**R**ÜSTUNGSSCHUTZ Weiteren zusätzlichen Schutz verschafft eine Rüstung. Es zählt nur **reale** Rüstung. Dabei werden den unterschiedlichen Rüstungstypen hartes Leder, Kette, und Platte unterschiedliche Werte zugewiesen. Schuppenrüstung wird je nach Machart bei Kette oder Platte eingeordnet. Eine außerordentlich schlecht gearbeitete Rüstung kann auch eine Klasse niedriger eingestuft werden. Des Weiteren hängen die Werte davon ab, an welchem Körperteil der Rüstungsschutz getragen wird. Eine genaue Aufschlüsselung gibt diese Tabelle:

Rüstungsart	Körperzone	ab 25 % bedeckt	ab 50 % bedeckt	100 % bedeckt
Hartes Leder	Torso	0,50	1,00	2,00
	Linker Arm	0,25	0,50	1,00
	Rechter Arm	0,25	0,50	1,00
	Linkes Bein	0,25	0,50	1,00
	Rechtes Bein	0,25	0,50	1,00
	Kopf	0,00	0,00	0,50
Kette	Torso	1,50	2,00	3,00
	Linker Arm	0,50	0,75	1,25
	Rechter Arm	0,50	0,75	1,25
	Linkes Bein	0,50	0,75	1,25
	Rechtes Bein	0,50	0,75	1,25
	Kopf	0,00	0,00	1,00
Platte	Torso	2,50	3,00	4,00
	Linker Arm	0,75	1,00	1,50
	Rechter Arm	0,75	1,00	1,50
	Linkes Bein	0,75	1,00	1,50
	Rechtes Bein	0,75	1,00	1,50
	Kopf	0,00	0,00	1,50

Alle Rüstungsschutzpunkte der gesamten getragenen Rüstung werden zusammengezählt. Gegebenenfalls wird die Endsumme mathematisch gerundet. Trägt man verschiedene Rüstungen übereinander so zählt **nur** die bessere Rüstung. Trägt man am Torso zwei verschiedene Rüstungsklassen übereinander, so erhält man aber **zwei zusätzliche Rüstungspunkte**. Wird man **an einer gerüsteten Stelle** getroffen, so zählt der **gesamte** Rüstungsschutz. Für jeden Schadenspunkt wird ein Punkt Rüstungsschutz abgezogen. Um eine schwere Rüstung zu tragen, ist allerdings die Fähigkeit **Rüstungsgewöhnung** erforderlich. Diese Fähigkeit auf **Stufe I** erwirbt man automatisch, wenn man **drei** Lebenspunkte am Torso hat, da man dann stark genug ist, eine schwere Rüstung bis zu **sechs Punkten** zu tragen. Ab **sieben Punkten** Rüstungsschutz benötigt man **vier** Lebenspunkte und erwirbt damit automatisch **Rüstungsgewöhnung II**. Als schwere Rüstung zählen auf jeden Fall alle Metallrüstungen und Rüstungsteile. Im Einzelfall kann nach Spielleiterentscheid ein besonders schwerer Lederpanzer auch als schwere Rüstung klassifiziert werden.

**K**ÄMPFERSCHUTZ Eine weitere zusätzliche Form des Schutzes stellt der sogenannte Kämpferschutz dar. Dieser wirkt wie eine Rüstung, zählt aber auch an ungerüsteten Stellen. Er symbolisiert eine bessere Konstitution. Wie die Rüstung wird er ebenfalls in Punkten gemessen. Für jeden Schadenspunkt wird ein Kämpferschutzpunkt abgezogen. Dies stellt leichte Verwundungen dar wie Prellungen und Schürfwunden. Diese heilen nach Versorgung alle **innerhalb einer halben Stunde**. Alle Punkte müssen sich nach folgender Tabelle erkaufte werden:

Klassen Kämpferschutz	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster Punkt	10	20	30	30	30
Zweiter Punkt	20	40	60	60	60
Dritter Punkt	30	60	90	90	90
usw.	...	...	...	...	...

**V**ERWUNDUNG & TÖD Von den kumulierten Punkten aus dem Zauber **Magische Rüstung**, den Rüstungsschutzpunkten, den Kämpferschutzpunkten und den Lebenspunkten werden die erlittenen Schadenspunkte abgezogen. Dabei werden zuerst die Punkte der **Magischen Rüstung** verbraucht, die natürlich auch an ungeschützten Stellen gilt. Dann werden die Rüstungsschutzpunkte abgezogen, aber nur dort, wo der Kämpfer überhaupt gerüstet ist. Hat man auf diese Weise keinen Rüstungsschutz mehr oder wird man an einer ungerüsteten Stelle getroffen, so werden entsprechend der erlittenen Schadenspunkte Kämpferschutzpunkte abgezogen. Sind auch diese verbraucht oder hat man keine, erleidet man eine Wunde und verliert entsprechend dem Schaden Lebenspunkte. Dabei ist zu beachten, dass die zusätzlichen Lebenspunkte nur am Torso gelten und Gliedmaße dann auf jeden Fall bei einem Treffer unbrauchbar sind. **Überzähliger Schaden** auf einem Gliedmaß geht auf den **Torso** über. Fallen die Lebenspunkte am Torso auf Null, geht man kampfunfähig zu Boden und wird nach zehn Minuten bewusstlos (bis 600 zählen). Danach verblutet man innerhalb weiterer zehn Minuten (bis 600 zählen), wenn nicht die Blutung gestoppt wurde, und ist endgültig tot. Fallen die Lebenspunkte sogar unter Null, wird man sofort bewusstlos und verblutet in zehn Minuten (bis 600 zählen). Sofort stirbt man nur, wenn man hingerichtet oder gemeuchelt wurde. In letzterem Fall ist innerhalb der nächsten dreißig Sekunden aber noch eine Rettung mittels magischer oder priesterlicher Behandlung möglich.

**W**AFFENSCHADEN Jede Waffe macht grundsätzlich nur **einen** Schadenspunkt. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es generell nur für besonders große und schwere Zweihandwaffen, die entsprechend geführt werden. Zu diesen Waffen gehören vor allen Dingen die große Zweihandaxt, der große Zweihänder und der große, zweihändig zu führende Streithammer. Diese Waffen verursachen, wenn sie entsprechend geführt werden, **zwei** Schadenspunkte. Außerdem **zerstören** diese Waffen dann auch einen **Schild**, wenn sie ihn treffen. Eine weitere Ausnahme gilt für Pfeile und Bolzen. Diese richten zwar auch nur **einen** Schadenspunkt an, aber dieser wirkt **direkt**, das heißt, ein etwaiger Rüstungs- oder Kämpferschutz wirkt grundsätzlich nicht. Der Schaden wird sofort von dem Lebenspunkten des Torsos abgezogen. Eine Ausnahme dazu stellen schwere Rüstungskombinationen dar, sofern sie übereinander getragen werden (sogenannte schwere doppelte Rüstung). Dazu gehören insbesondere Platte und Kette oder Kette und Schuppe. Ausnahmsweise kann eine Waffe auch einmal noch mehr und anderen Schaden anrichten als hier angegeben. Solche Waffen stellen aber Unikate dar, die nur von der Spielleitung ins Spiel gebracht werden. Die einzige Möglichkeit, noch mehr Schaden zu erzeugen, sind Kampfzauber wie Feuerball und Kugelblitz oder alchemistische Produkte wie die Säurekugel. Auch ein Feuerball **zerstört einen Schild** sofort.

**B**ESCHÄDIGUNGEN Rüstungen werden durch den Kampf in dem gleichen Maße beschädigt, wie Rüstungsschutzpunkte abgezählt worden sind. Eine Lederrüstung, die auf diese Weise alle Punkte verliert, ist für einen weiteren Kampfeinsatz unbrauchbar, bis sie wieder repariert wurde. Metallrüstungen behalten aber auch in diesem Fall wenigstens **einen** Rüstungsschutzpunkt. Auch hier gilt, dass gutes Rollenspiel wünschenswert ist und zerstörte Rüstungen ausgespielt werden sollten. Schließlich möchten auch die Schmiede etwas zu tun bekommen. Schilder haben keine Rüstungsschutzpunkte. Sie können nur durch schwere Zweihandwaffen oder einen Feuerball zerstört werden (s.o.). Für Waffen haben wir aus Praktikabilitätsgründen auch auf ein Punktesystem verzichtet. Daher können Waffen rein regeltechnisch nur durch den Zauber **Rosten** oder durch Spielleiterentscheid zerstört werden. Hier bleibt nur der Appell an die Spieler, auch hier Beschädigungen selbständig auszuspielen und den Schmied aufzusuchen.

**R**EPARATUREN Jeder Rüstungsschutzpunkt kann mit der entsprechenden Fähigkeit innerhalb einer **Viertelstunde** ausgespielter Reparaturtätigkeit wiederhergestellt werden. Für unterschiedliche Materialien werden auch unterschiedliche Fähigkeiten benötigt: Es gibt **Leder reparieren**, **Holz reparieren** und **Metall reparieren**. Mit diesen Fähigkeiten können auch zerstörte Schilder aus dem entsprechenden Material wiederhergestellt werden. Die Reparatur eines Schildes dauert etwa eine **halbe Stunde**. Für die Reparatur einer Waffe benötigt ein Schmied etwa **eine Stunde** Zeit. Jede dieser Fähigkeiten kostet den Abenteurer **zehn** Generierungspunkte, alle anderen Klassen **zwanzig**.

**M**EUCHELN Wer den offenen Kampf scheut, kann versuchen seine Gegner durch hinterhältige Meuchelattacken zu töten. Dazu muss keine spezielle Fähigkeit erlernt werden. Meucheln kann jeder, der dies auch darstellen kann. Gemeuchelt werden kann aber immer nur von hinten. Zum einen kann die Waffe über die ungeschützte Kehle gezogen werden, **jedoch ohne diese real zu berühren!** Zum anderen kann ein Stich von hinten durch Lunge und Herz angedeutet werden (wenn der Spieler keine Körperrüstung trägt), indem der Spieler dem Opfer von hinten den Dolch in den Nacken legt und einen entsprechenden Kommentar abgibt. Zum Meucheln darf nur ein kernloser Meucheldolch verwendet werden, der zuvor von der Spielleitung für derlei Aktionen freigegeben wurde. Im Übrigen muss jede Meuchelattacke bei der Spielleitung vorher angemeldet werden. Spieler von Meuchlern müssen akzeptieren, dass die herrschende Gerichtsbarkeit ihren Charakter zum Tode verurteilt, wenn die Tat aufgedeckt wird.

**P**ÖMPFEN Es besteht auch die Möglichkeit, einen Gegner – ohne ihm schweren Schaden zuzufügen – kampfunfähig zu machen, indem man ihn von hinten bewusstlos schlägt. Im LARP nennt man das **Pömpfen**. Eine spezielle Fähigkeit ist dazu nicht erforderlich. Der Spieler muss von hinten einen Schlag mit dem Knauf seiner Waffe auf den Kopf **andeuten**. Er darf **auf keinen Fall** richtig zuschlagen, sondern er berührt den Gegner nur leicht am Kopf. Die dazu verwendete Waffe muss von der Spielleitung beim Waffencheck für das Pömpfen freigegeben worden sein. Ein gepömpfter Charakter bleibt **zehn Minuten** bewusstlos (bis 600 zählen). Er kann natürlich sofort wieder gepömpft werden. Im Übrigen führt häufiges Pömpfen zu (gespielten) Kopfschmerzen, Übelkeit und geistigen Schäden. Ein Charakter, der einen Helm trägt, kann nicht gepömpft werden.



## 2. KAPITEL: MAGIE



**S**ICHERHEIT Auch bei der Vornahme magischer Handlungen ist die Sicherheit der Spieler das oberste Gebot. Insbesondere ist hier bei Pyroeffekten darauf zu achten, dass nichts in Brand gesetzt wird und dass keine Explosionen herbeigeführt werden. Daher muss der Einsatz von Feuer, Rauchpulver und Pyroeffekten, sowie der Ritualort vorher mit der Spielleitung abgeklärt werden. Bei Wurfkomponenten ist darauf zu achten, dass diese für den beworfenen Spieler ungefährlich sind. Entsprechend ist das Material zu wählen. Hier bieten sich Softbälle oder andere Produkte aus Schaumstoff an. Diese sollten möglichst rund sein und eine ausreichende Größe haben. Alle Darstellungskomponenten müssen beim Charaktercheck gezeigt werden. Im Übrigen gilt (wie immer) ganz generell: Vermeidet gefährvolle Situationen für Euch und Eure Mitspieler.

**R**OLLENSPIEL Wie schon eingangs erwähnt, ist Magie ein Gebiet, was nur schwer darstellbar ist. Gerade deshalb ist es besonders wichtig, dass es gut dargestellt wird, damit die Mitspieler erkennen können, dass hier jemand zaubert und was er zaubert. Neben dieser rein spieltechnischen Wirkung fördert eine gute Darstellung jedoch die Atmosphäre ungemein und verleiht ihr das notwendige phantastische Flair. Daher sollte auch Magie so eindrucksvoll wie möglich gewirkt werden: Dazu gehört das theatralische Aufsagen von Formeln, komplexe Gesten mit Armen und Händen, schöne Wurfkomponenten, denen man beispielsweise den Feuerball gleich ansieht und natürlich ausgefeilte Rituale mit Schutzkreis, magischen Symbolen, Kerzen, Pyro- und Nebeneffekten. Auch die Forschungsarbeit, mit der ein unbekanntes Ritual entwickelt wird, sollte nebst magietheoretischen Diskussionen ausgespielt werden. Vom Grad der Darstellung wird es auch abhängen, ob die Spielleitung ein Ritual als gelungen bewertet oder nicht. Genauso wichtig ist selbstverständlich, dass die Mitspieler die Wirkungen der Zauber, von denen sie getroffen werden, eindrucksvoll ausspielen. Dazu ist es erforderlich, dass sich alle Spieler zumindest einen groben Überblick über die Schlüsselwörter und die Wirkungen der einzelnen Zauber informieren. Wer im Einzelfall nicht mehr genau weiß, welche Wirkung ein Zauber hat, sollte dies schnell und unauffällig beim Magier oder bei einer Spielleitung erfragen.

**Q**UINTESSENZ Das Wirken von Magie erfordert **Quintessenz**, im folgenden kurz **Quint** heißen. Diese magische Energie durchfließt jeden Magier und ermöglicht es ihm, seine Zauber zu wirken. Dabei wird, je nach Zauber und Ritual eine unterschiedliche Menge an Quint verbraucht. Spieltechnisch wird diese Menge durch Quintpunkte symbolisiert. Ein Magier der sich leer gezaubert hat, das heißt, alle Quintpunkte verbraucht hat, leidet unter dem Entzug seiner Quintessenz. Dieser führt zu heftigen Kopfschmerzen, Übelkeit und unerwarteten Krämpfen. Ein Charakter, der zur Klasse der Magier gehört, hat zu Beginn bereits **fünf** Quintpunkte zur Verfügung, für die er **keine** Generierungspunkte ausgeben muss. Jeder weitere Quintpunkt muss hinzugekauft werden. Dabei ergibt sich folgender Schlüssel:

Klassen Zusätz- liche QP	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster QP	2	1	1	1	2
Zweiter QP	4	2	2	2	4
Dritter QP	6	3	3	3	6
usw.	...	...	...	...	...

**R**EGENERATION Durch Magieeinsatz verbrauchte Quintpunkte müssen regeneriert werden. Da der Fluss der Quintessenz in verschiedener Weise vom Mond und dem Tag- und Nachtwechsel abhängig ist, regeneriert generell jedes Wesen, das über Quintessenz verfügt, zum Sonnenaufgang **sieben** Quintpunkte. Wenn man noch schneller Quintpunkte regenerieren möchte, benötigt man die Fähigkeit **Meditation**. Für **eine halbe Stunde** Meditation erhält der Magieanwender **einen** Quintpunkt zurück. Magier kostet diese Fähigkeit **zehn** Generierungspunkte, andere Klassen zahlen das **Dreifache**.

**R**ÜSTUNG Der Fluss der Quintessenz ist ein äußerst filigranes Gleichgewicht, das leicht aus der Balance geraten kann. Dabei ist Metall besonders schädlich. Magieanwender, die eine Metallrüstung oder ein metallenes Rüstungsteil anlegen, verlieren schlagartig alle Quintpunkte. Diese regenerieren sich erst nach Ablauf eines Mondes wieder. Ein Magier kann bis dahin **nicht** meditieren. Solange leidet ein Magier unter dem Entzug seiner Quintessenz (s.o.). Aber auch das Anlegen eines Lederpanzers stört den Fluss der Quintessenz erheblich. Der Magieanwender verliert alle Quintpunkte, allerdings regenerieren sich diese bereits am nächsten Sonnenaufgang normal. Bis dahin kann ein Magier aber **nicht** meditieren.

**E**INTEILUNG Magisches Wirken ist in drei Kategorien eingeteilt. **Große Rituale**, **mindere Rituale** und **Spruchzauber**. Wesentlichster Unterschied dieser Kategorien ist die Zauberdauer, wobei die großen Rituale die meiste Zeit erfordern, während Spruchzauber schon nach weniger als einer Minute ihre Wirkung entfalten. Dabei ist zu beachten, dass manche Zauber nicht als Spruchzauber möglich sind, sondern immer ein entweder minderes oder großes Ritual erfordern. Im Übrigen verstehen sich die hier aufgeführten Spruchlisten **nicht als abschließend**. Spieler, die einen bestimmten Zauber können wollen, sollten diesen mit seinen Auswirkungen und seinen Komponenten der Spielleitung beschreiben. Lässt sich die Wirkung gut darstellen, teilt die Spielleitung den Zauber einer Kategorie zu und sofern erforderlich auch einer Stufe. Damit ist der Spruch in die Liste aufgenommen.

**L**ERNEN Große Rituale können im spieltechnischen Sinne nicht erlernt werden. Dies gilt nur für mindere Rituale und Spruchzauber. Dabei entsprechen die **auszugebenden Generierungspunkte der Stufe des minderen Rituals oder des Zaubers**. Alle anderen Klassen zahlen das **Dreifache**. Zudem kann nicht jeder Zauber oder jedes mindere Rituale gelernt werden. **Bevor** ein Ritual oder Zauber der nächst höheren Stufe erlernt werden kann, ist es erforderlich, dass **zuerst zwei** Zauber oder mindere Rituale der niedrigeren Stufe erlernt werden. Dabei ist aber die Kategorie, ob minderes Ritual oder Zauber, egal. Eine **Ausnahme** gilt für Zauber und Rituale, die es in verschiedenen Abstufungen gibt. Hier muss **zuerst die niedrigere Stufe** erlernt werden. Im Übrigen ist es mit dem Ausgeben von Generierungspunkten (mit Ausnahme für

Startcharaktere) nicht getan. Vielmehr sollte sich jeder Charakter auch einen **Lehrmeister** suchen, der ihm diesen Zauber beibringt. Alternativ kann auch selber nach einem Zauber geforscht und dieser aus Magiebüchern und alten Schriftrollen, so man sie in seinem Besitz hat, rekonstruiert werden. Jedenfalls sollte das Erlernen eines Zaubers immer schön ausgespielt werden. Im Folgenden der Schlüssel für die Generierungskosten:

Klassen Stufe des Rituals/Zaubers	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	3	1	3
Stufe 2	6	6	6	2	6
Stufe 3	9	9	9	3	9
usw.	...	...	...	...	...

**GROSSE RITUALE** Große Rituale werden zum einen immer dann erforderlich, wenn besonders mächtige Effekte bewirkt werden sollen. Hierzu zählen insbesondere Beschwörungen gleich welcher Art, die Bannung beschworener Wesenheiten, die Herbeirufung von Untoten, die Erschaffung magischer Wesenheiten und die Erschaffung magischer Artefakte. Wenn andere als Helfer und Quintspender an einem großen Ritual unter Anleitung eines Magiers teilnehmen, dann muss für jeden Teilnehmer **ein zusätzlicher Quintpunkt** ausgegeben werden. Große Rituale dauern im Regelfall **mindestens eine Stunde** und kosten **mindestens sechs Quintpunkte**. Bei der Darstellung ist der Magier frei. Es sollte schön und stimmungsvoll sein. Im Übrigen empfiehlt sich der Einsatz von Zauberkreide und Beschwörungskerzen, wenn es um komplexe Effekte wie beispielsweise eine Beschwörung geht. Sonst kann leicht etwas schief gehen...

**MINDERE RITUALE** Mindere Rituale stehen zwischen den großen Ritualen und den Spruchzaubern. Sie brauchen weitaus weniger Zeit als ein großes Ritual und benötigen nur genauso viel Quintessenz wie ein Spruchzauber. Aber sie bewirken solch komplexe Effekte, dass es nicht mehr mit dem einfachen Aufsagen einer Formel getan ist. Mindere Rituale können aufgrund ihres Bekanntheitsgrades und ihrer eher einfachen Form von jeder Charakterklasse erlernt werden. Bei der Darstellung des Rituals ist der Magier frei. Bei Heilungsritualen bieten sich beispielsweise Räucherstäbchen an. Es sollte schön und stimmungsvoll sein. Davon hängt wieder das Gelingen ab. **Darstellungskomponenten** müssen verwendet werden, damit die Spieler wissen, um welches Ritual es sich handelt. Solche kommen vor allem bei verzauberten Gegenständen zum Tragen. Ein minderes Ritual dauert etwa **eine Viertelstunde**. Die **Quintpunkte**, die für ein minderes Ritual verbraucht werden, entsprechen der **Stufe des Rituals**. Im Folgenden findet sich eine Liste der bekannten minderen Rituale:

## STUFE I

### • Gift identifizieren

Mit Hilfe dieses Rituals kann festgestellt werden, welches Gift dem Opfer eingeflößt wurde. Das Ritual setzt die Anwendung des Zaubers **Gift spüren** voraus (oder eine entsprechende Diagnose). Zwingend notwendig ist der Körper (oder Leichnam) des Opfers. Auf diese Weise können auch Speisen, Getränke und andere Stoffe auf Gift untersucht werden.

- **Krankheit identifizieren**

Mit Hilfe dieses Rituals kann festgestellt werden, an welcher Krankheit der Patient leidet. Das Ritual setzt die Anwendung des Zaubers **Krankheit spüren** voraus (oder eine entsprechende Diagnose). Zwingend notwendig ist der Körper (oder Leichnam) des Opfers.

- **Alarm**

Dieses Ritual erzeugt eine magische Sicherung an einem Gegenstand oder einer Tür. Wenn jemand versucht, diese Tür oder Kiste zu öffnen oder den Gegenstand an sich zu nehmen, ertönt ein lauter schriller Alarm. Dieser muss von dem Dieb ausgespielt werden. Der Gegenstand oder die Tür müssen im Zentrum des Rituals stehen. Nach Beendigung des Rituals muss der Magier ein Glöckchen an einem blauen Band gut sichtbar an dem Gegenstand oder der Tür befestigen.

- **Antimagie I**

Dieses Ritual hebt einen beliebigen Zauber oder ein Ritual der **Stufe 1** auf. Dies betrifft jedoch nur Zauber die eine Wirkungsdauer haben. Ein Heilungsritual kann beispielsweise nicht aufgehoben werden, da es seine Wirkung schon entfaltet hat und nicht mehr fortwirkt. Das Ritual muss den Ort, den Gegenstand oder die Person, auf denen der Zauber oder das Ritual liegt, in das Ritual mit einbeziehen.

## STUFE 2

- **Wunde heilen I**

Mit diesem Ritual kann der Magier **eine** Wunde am Torso oder **ein** Gliedmaß heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein.

- **Gift heilen I**

Mit diesem Ritual kann der Magier die Wirkung eines Giftes der **Stufe 1** aufheben. Das Opfer muss bei dem Ritual präsent sein. Das Gift muss vorher diagnostiziert worden sein.

- **Krankheit heilen I**

Mit diesem Ritual kann der Magier eine **leichte** Krankheit heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein. Die Krankheit muss zuvor diagnostiziert worden sein.

- **Versiegeln**

Der Magier kann mit diesem Ritual eine Tür oder Kiste verzaubern, so dass sie unbeweglich wird und sich nicht mehr öffnen lässt. Der Zauber **Schlösser öffnen** hilft hiergegen nicht. Nach Beendigung des Rituals muss der Magier ein blaues Band mit einem Knoten und mystischer Schleife deutlich sichtbar an beiden Seiten der Türklinke festbinden oder um die Kiste wickeln.

- **Magie analysieren**

Dieses Ritual ermöglicht es dem Magier die genaue Matrix und Struktur der gewirkten Magie wahrzunehmen. Je nachdem, ob er den gewirkten Zauber kennt oder ob es sich um ein gänzlich unbekanntes Ritual handelt, bekommt der Magier von der Spielleitung genauere oder weniger genaue Hinweise. Daneben hängt auch hier wieder die Menge an Informationen von schönem Rollenspiel ab. Je stimmungsvoller die Darstellung, umso besser ist das Ritual gelungen. Der Einsatz dieses Rituals setzt **zuvor** die Anwendung des Zaubers **Magie spüren** voraus. Eine magische Analyse ins Blaue hinein ist nicht möglich und auch nicht sinnvoll.

- **Antimagie II**

Dieses Ritual hebt einen beliebigen Zauber oder ein Ritual der **Stufe 2** oder niedriger auf. Dies betrifft jedoch nur Zauber die eine Wirkungsdauer haben. Ein Heilungsritual kann beispielsweise nicht aufgehoben werden, da es seine Wirkung schon entfaltet hat und nicht mehr fortwirkt. Das Ritual muss den Ort, den Gegenstand oder die Person, auf denen der Zauber oder das Ritual liegt, in das Ritual mit einbeziehen. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Antimagie I** voraus.

### STUFE 3

- **Wunde heilen II**

Mit diesem Ritual kann der Magier **zwei** Wunden am Torso oder **zwei** Gliedmaßen oder eine Kombination aus beidem heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Wunde heilen I** voraus.

- **Gift heilen II**

Mit diesem Ritual kann der Magier die Wirkung eines Giftes der **Stufe 2** oder niedriger aufheben. Das Opfer muss bei dem Ritual präsent sein. Das Gift muss vorher diagnostiziert worden sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Gift heilen I** voraus.

- **Krankheit heilen II**

Mit diesem Ritual kann der Magier eine **mittelschwere** Krankheit heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein. Die Krankheit muss zuvor diagnostiziert worden sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Krankheit heilen I** voraus.

- **Schutz vor Gift**

Dieses Ritual schützt die Zielperson für die Dauer von zwölf Stunden vor einem bestimmten, zuvor festgelegten Gift. Die Zielperson und eine Repräsentation des Giftes müssen für das Ritual anwesend sein.

- **Schutz vor Krankheit**

Dieses Ritual schützt die Zielperson für die Dauer von zwölf Stunden vor einer bestimmten, zuvor festgelegten Krankheit. Die Zielperson und eine Repräsentation der Krankheit müssen für das Ritual anwesend sein.

- **Schutzkreis I**

Dieses Ritual erzeugt einen Schutzkreis, der das Eindringen normaler Lebewesen verhindert. Gegen magische Wesen hilft der Schutzkreis nicht. Der Schutzkreis muss entsprechend dargestellt werden. Der Schutzkreis hält nur solange, wie sich der Magier darin aufhält. Der Magier kann andere Personen mit seiner Hand in den Schutzkreis führen oder diese bereits zu Beginn des Rituals in den Schutzkreis mitnehmen. Wenn der Magier sich bei Erstellung außerhalb des Schutzkreises aufhält, wird der Schutzkreis zum Bannkreis. Kein normales Lebewesen kann das Innere betreten noch verlassen. Diese Art des Schutzkreises hält zweieinhalb Stunden.

- **Magische Verkettung**

Mit diesem Ritual verbindet der Magier zwei Menschen (Elfen, Zwerge, Echsen oder bunt gemischt) dergestalt miteinander, dass das Opfer für die Dauer von sechs Stunden immer dem anderen hinterher laufen muss, egal wohin es auch geht. Um dieses Ritual erfolgreich durchzuführen, benötigt der Magier zwei persönliche Dinge der beiden Beteiligten, beispielsweise eine Haarlocke (natürlich nur wenn es das Opfer erlaubt!), es genügt aber auch ein persönlicher Talisman und ähnliches.

- **Antimagie III**

Dieses Ritual hebt einen beliebigen Zauber oder ein Ritual der **Stufe 3** oder niedriger auf. Dies betrifft jedoch nur Zauber die eine Wirkungsdauer haben. Ein Heilungsritual kann beispielsweise nicht aufgehoben werden, da es seine Wirkung schon entfaltet hat und nicht mehr fortwirkt. Das Ritual muss den Ort, den Gegenstand oder die Person, auf denen der Zauber oder das Ritual liegt, in das Ritual mit einbeziehen. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Antimagie II** voraus.

## STUFE 4

- **Wunde heilen III**

Mit diesem Ritual kann der Magier **drei** Wunden am Torso oder **drei** Gliedmaßen oder eine Kombination aus beidem heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Wunde heilen II** voraus.

- **Gift heilen III**

Mit diesem Ritual kann der Magier die Wirkung eines Giftes der **Stufe 3** oder niedriger aufheben. Das Opfer muss bei dem Ritual präsent sein. Das Gift muss vorher diagnostiziert worden sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Gift heilen II** voraus.

- **Krankheit heilen III**

Mit diesem Ritual kann der Magier eine **schwere** Krankheit heilen. Der Patient muss bei dem Ritual präsent sein. Die Krankheit muss zuvor diagnostiziert worden sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Krankheit heilen II** voraus.

- **Schutzkreis II**

Dieser magische Schutzkreis verhindert, dass magische Wesen oder Zauber in ihn eindringen können. Normale Lebewesen sind davon nicht betroffen, wohl aber alle, die auch nur einen Quintpunkt in ihrem Körper haben. Besonders mächtigen magischen Wesen kann es dennoch möglich sein, den Schutzkreis zu durchdringen oder ihn sogar niederzureißen. Dieser Schutzkreis muss entsprechend deutlich dargestellt und von dem einfacheren Schutzkreis abgehoben werden (bspw. blaues Band). Im Übrigen gilt das gleiche wie für den **Schutzkreis I**. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Schutzkreis I** voraus.

- **Zauberschutz**

Dieses Ritual schützt die Zielperson für die Dauer von zwölf Stunden vor einem bestimmten, zuvor festgelegten Zauber oder Ritual. Die Zielperson und eine Repräsentation des Zaubers müssen für das Ritual anwesend sein.

- **Magische Waffe**

Der Magier kann mit diesem Ritual eine Waffe verzaubern, so dass sie für die Dauer von zwölf Stunden als magische Waffe gilt. Damit ist sie in der Lage auch solche Wesen zu verletzen, die nur von magischen Waffen verletzt werden können. Nach Beendigung des Rituals ist ein blaues Band gut sichtbar an der Waffe (am besten an der Klinge) zu befestigen.

- **Widerstandskraft**

Dieses Ritual verleiht der Zielperson übernatürliche Widerstandskräfte. Sie gewinnt durch dieses Ritual vier zusätzliche Lebenspunkte hinzu. Sind diese durch Verletzungen verloren gegangen, können sie nicht wieder regeneriert werden.

- **Sinn der Worte**

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Magier einen langen Text, der in einer fremden Sprache oder Schrift geschrieben ist, verstehen. Er erhält von der Spielleitung eine rudimentäre, sinngemäße Übersetzung, deren Genauigkeit je nach Darstellung schwankt.

#### • **Antimagie IV**

Dieses Ritual hebt einen beliebigen Zauber oder ein Ritual der **Stufe 4** oder niedriger auf. Dies betrifft jedoch nur Zauber, die eine Wirkungsdauer haben. Ein Heilungsritual kann beispielsweise nicht aufgehoben werden, da es seine Wirkung schon entfaltet hat und nicht mehr fortwirkt. Das Ritual muss den Ort, den Gegenstand oder die Person, auf denen der Zauber oder das Ritual liegt, in das Ritual mit einbeziehen. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Antimagie III** voraus.

### STUFE 5

#### • **Gift heilen IV**

Mit diesem Ritual kann der Magier die Wirkung eines Giftes der **Stufe 4** oder niedriger aufheben. Das Opfer muss bei dem Ritual präsent sein. Das Gift muss vorher diagnostiziert worden sein. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Gift heilen III** voraus.

#### • **Schutzkreis III**

Dieser magische Schutzkreis verhindert, dass normale Wesen, magische Wesen und Zauber in ihn eindringen können. Der Magier kann bei der Erschaffung aber auch genau spezifizieren, gegen wen der Schutzkreis wirken soll oder bestimmte Wesen oder Personen von der Wirkung ausnehmen. Besonders mächtigen magischen Wesen kann es möglich sein, den Schutzkreis zu durchdringen oder ihn sogar niederzureißen. Dieser Schutzkreis muss entsprechend deutlich dargestellt und von den einfacheren Schutzkreisen abgehoben werden. Im Übrigen gilt das gleiche wie für den **Schutzkreis I**. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Schutzkreis II** voraus.

#### • **Antimagie V**

Dieses Ritual hebt einen beliebigen Zauber oder ein Ritual der **Stufe 5** oder niedriger auf. Dies betrifft jedoch nur Zauber die eine Wirkungsdauer haben. Ein Heilungsritual kann beispielsweise nicht aufgehoben werden, da es seine Wirkung schon entfaltet hat und nicht mehr fortwirkt. Das Ritual muss den Ort, den Gegenstand oder die Person, auf denen der Zauber oder das Ritual liegt, in das Ritual mit einbeziehen. Dieses Ritual setzt die Kenntnis von **Antimagie IV** voraus.

**S**PRUCHZAUBER Ein Spruchzauber ist die schnellste Art, Magie zu wirken. Dennoch können damit auch schon komplexe Effekte erzielt werden. Die Zauber sind wie die minderen Rituale in Stufe eingeteilt, die die jeweilige Komplexität des Zaubers widerspiegeln sollen. Um jedem Magier die Freiheit zu seinem Zauberstil zu lassen, sind bei den Sprüchen keine expliziten Formeln angegeben, sondern lediglich für jede Stufe **die Anzahl der Wörter**, die die Formel beinhalten muss. Auf diese Weise wird die **Zauberdauer** reguliert. Bei der Festlegung der Formel ist der Magieanwender völlig frei. Es kann sich um einen melodischen Gesang in fremder Sprache handeln (beispielsweise bei Elfen), um einen lustigen oder völlig sinnlosen Reim (beispielsweise bei Schelmen oder Kobolden), um das Anrufen eines Totemgeistes (beispielsweise bei Schamanen) oder um eine Formel in fremdartiger Sprache (beispielsweise beim typischen Gildenmagier). Jede Formel muss aber das **Schlüsselwort** enthalten, was dem Namen des jeweiligen Zaubers entspricht. Dies ist zumindest dort erforderlich, wo die anderen Spieler ohne längere Erklärung wissen müssen, welcher Zauber gerade auf sie gewirkt wurde. Das Schlüsselwort wird immer erst **am Ende der Formel** genannt, denn vorher entfaltet der Zauber noch keine Wirkung. Um das ganze etwas stimmungsvoller zu gestalten, den Spielern eine weitere Erkennungsmöglichkeit an die Hand zu geben und um auch das mögliche Fehlgehen von Magie zu simulieren, enthalten manche Zauber **Darstellungskomponenten**, die ausgeführt werden müssen, damit der Zauber den gewünschten Effekt erzielt. Bei Wurfkomponenten ist im Regelfall erforderlich, dass der Magieanwender das Opfer trifft. Diese sind beim jeweiligen Zauber angegeben. Einen Zauber zu wirken kostet **die Stufe des Zaubers in Quintpunkten**.

## STUFE I: EIN WORT

### • **Feuerfinger**

Dieser Spruch erzeugt für kurze Zeit eine kleine, magische Flamme. Der Magier darf ein Feuerzeug oder ein Streichholz verwenden.

### • **Licht**

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier eine kleine Kugel aus magischem Licht. Der Magier darf eine kleine Taschenlampe benutzen. Diese darf aber nur senkrecht auf den Boden gerichtet sein. Wer sich eine kleine Lichtkugel gebastelt hat, kann selbstverständlich diese benutzen. Entscheidend ist, dass man keinen Scheinwerfer mit sich führt. Das Licht darf nicht zur Blendung geeignet sein. Der Zauber hält, bis das Licht ausgemacht wurde. Das Licht darf nicht aus der Hand gegeben werden.

### • **Magie spüren**

Durch diesen Spruch ist der Magier in der Lage, Magie wahrzunehmen. Das schließt Wesen ein, die in ihrem Körper Quint gespeichert haben, sowie die Anwendung von Magie. Sogar das Nachwehen eines großen Rituals kann so festgestellt werden. Je besser die Darstellung, umso genauere Informationen erhält der Magier. Der Zauber hält für etwa fünf Minuten an.

### • **Lachkrampf**

Dieser Zauber verursacht bei seinem Opfer einen heftigen Lachkrampf. Für eine Viertelstunde ist das Opfer zu keinen anderen Handlungen fähig. Ein Treffer mit einer Waffe beendet die Wirkung sofort. Um den Zauber zu wirken, muss der Magier vor seinem Opfer eine Grimasse schneiden und es mit Gummibärchen bewerfen (alternativ gehen auch Fruchtgummis) und treffen.

### • **Vergessen I**

Dieser Spruch lässt das Opfer die letzte Viertelstunde vergessen. Das Opfer muss dafür **leicht** auf der Stirn mit der flachen Hand berührt werden.

### • **Wunde reinigen**

Dieser Spruch stoppt alle Blutungen des Patienten und reinigt zugleich die Wunde, so dass kein Wundbrand entsteht. Der Zauber gibt aber keine Lebenspunkte zurück und hilft auch nicht bei der Regeneration der Wunden. Der Magier muss den Patienten berühren.

## STUFE 2: SECHS WÖRTER

### • **Nahrung von Gift reinigen**

Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, eine Essensportion (beispielsweise ein Gericht auf einem Teller oder einen Kochtopf mit Suppe) oder ein Getränk (beispielsweise einen Becher Wein oder eine Flasche Met) von jeglichen beigebrachten Giftstoffen zu befreien. Natürlich vorkommende Gifte (wie beispielsweise der Alkohol im Met) werden auf diese Weise nicht neutralisiert. Der Magier spricht die Formel, während er die Hände über der Nahrung bewegt. Die Anwendung dieses Zaubers setzt ein erfolgreiches **Gift spüren** voraus.

### • **Schlösser öffnen**

Mit diesem Spruch kann der Magier ein beliebiges Schloss öffnen. Dieser Zauber hebt auch den Zauber **Verriegeln** auf, wirkt aber **nicht** gegen das Ritual **Versiegeln**. Der Magier benutzt einen blauen, mystischen Schlüssel.

### • **Schloss verriegeln**

Mit diesem Spruch kann der Magier ein beliebiges Schloss verschließen. Der Magier benutzt dazu einen blauen, mystischen Schlüssel. Das Schloss kann aber ohne weiteres geknackt werden.

### • **Gift spüren**

Der Magier kann mit diesem Spruch erspüren, ob der Patient Opfer eines Giftes geworden ist. Dazu bewegt der Magier ein Fläschchen mit grüner Flüssigkeit über den Körper der Zielperson. Der Magier kann aber **nicht** feststellen, um welches Gift es sich handelt. Dazu ist das Ritual **Gift identifizieren** erforderlich. Der Zauber kann auch auf Objekte wie Nahrung angewandt werden.

### • **Krankheit spüren**

Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers erkennen, ob der Patient an einer Krankheit leidet. Dazu bewegt der Magier einen silbernen, mystischen Löffel über den Körper des Patienten. Der Magier kann aber **nicht** feststellen, um welche Krankheit es sich handelt. Dazu ist das Ritual **Krankheit identifizieren** erforderlich.

### • **Feuerball I**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Feuerball entgegen, der beim Auftreffen explodiert. Der Feuerball verursacht **zwei Schadenspunkte**. Dazu wirft der Magier einen roten Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Schild kann den Feuerball abwehren, aber Arm und Schild sind danach zerstört. Abprallende Feuerbälle verursachen keinen Schaden. Der rote Softball muss entsprechend groß, mit Flammen bemalt und mit weichen roten, gelben und orangefarbenen Bändern verziert sein.

### • **Magische Rüstung I**

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier eine magische Rüstung mit **einem Rüstungsschutzpunkt**, die auch an sonst ungerüsteten Stellen wirkt. Normale Rüstung und magische Rüstung **sind** kumulativ. Bei einem Treffer wird zuerst die magische Rüstung aufgelöst. Die geschützte Person muss nach Beendigung des Zaubers gut sichtbar **eine** blaue Schärpe tragen. Der Zauber wirkt zwei Stunden.

### • **Lähmung I**

Dieser Spruch verlangsamt das Opfer für die Dauer von einer viertel Stunde. Sämtliche Bewegungen werden deutlich schwerfälliger und langsamer. Damit der Zauber wirkt, muss das Opfer von dem Magier mit einem kleinen (am besten blauen) Stoffnetz beworfen und getroffen worden sein.

### • **Vergessen II**

Dieser Zauber lässt das Opfer gezielt eine bestimmte Information vergessen. Der Magier muss dazu das Opfer **zweimal leicht** auf der Stirn berühren. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Vergessen I** voraus.

### • **Verwirrung**

Dieser Spruch erzeugt eine tiefe Verwirrung beim Opfer, so dass es zu keiner sinnvollen Handlung für die Dauer von einer viertel Stunde fähig ist. Die konkrete Art der Verwirrung entscheidet der Spieler des Opfers selbst.

### • **Beherrschung I**

Dieser Zauber verhindert, dass der Magier für die Dauer von drei Stunden von dem Opfer in irgendeiner Form angegriffen wird. Dies schließt verbale Attacken, magische Angriffe, priesterliche Flüche und Intrigen mit ein. Der Magier muss dem Opfer **direkt** in die Augen schauen und beide Arme auf die Schultern legen, während er die Formel sagt. Das Opfer kann zu diesem Zeitpunkt schon unter einem anderen Beherrschungszauber der gleichen oder einer niedrigeren Stufe stehen, der damit sofort beendet wird. Der Zauber endet vorher, wenn das Opfer vom Magier angegriffen wird.

- **Schlaf I**

Mit diesem Spruch lässt der Magier ein bereits schlafendes Opfer in einen tiefen Schlaf versinken, der für die Dauer von einer viertel Stunde anhält und aus dem das Opfer abgesehen von Schmerzen durch **nichts** geweckt wird. Der Magier muss das Opfer sanft zweimal mit einer Feder berühren.

### STUFE 3: ZWÖLF WÖRTER

- **Angst**

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier beim Gegner für die Dauer von einer viertel Stunde eine tiefe Angst vor seiner Person. Das Opfer versucht verzweifelt außer Sichtweite zu gelangen. Ist dies nicht möglich, versucht es, sich den Weg freizukämpfen. Um den Zauber zu wirken, reißt der Magier vor dem Opfer beide Arme hoch und brüllt es an.

- **Lähmung II**

Dieser Spruch lähmt das Opfer für die Dauer von viertel Stunde. Damit der Zauber wirkt, muss das Opfer von dem Magier mit einem kleinen (am besten blauen) Stoffnetz beworfen und getroffen worden sein. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Lähmung I** voraus.

- **Feuerball II**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Feuerball entgegen, der beim Auftreffen explodiert. Der Feuerball verursacht **drei Schadenspunkte**. Dazu wirft der Magier einen roten Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Schild kann den Feuerball abwehren, aber Arm und Schild sind danach zerstört. Der rote Softball muss entsprechend groß, mit Flammen bemalt und mit weichen roten, gelben und orangefarbenen Bändern verziert sein. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Feuerball I** voraus.

- **Magische Rüstung II**

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier eine magische Rüstung mit **zwei Rüstungsschutzpunkten**, die auch an sonst ungerüsteten Stellen wirken. Normale Rüstung und magische Rüstung **sind** kumulativ. Die geschützte Person muss nach Beendigung des Zaubers gut sichtbar **zwei** gekreuzte blaue Schärpen tragen. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Magische Rüstung I** voraus. Der Zauber wirkt zwei Stunden.

- **Kugelblitz I**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Kugelblitz entgegen. Der Kugelblitz verursacht auf jeden Fall **einen Schadenspunkt direkt**. Trägt das Opfer eine Metallrüstung (Körperpanzerung aus Metall) verursacht der Kugelblitz **einen weiteren direkten Schadenspunkt**. Dazu wirft der Magier einen blauen Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Holz- oder Lederschild kann den Kugelblitz abwehren, ohne dass dieser Schaden verursacht. Ein Metallschild zählt aber wie eine Metallrüstung, wobei der Schildarm zuerst verletzt wird. Abprallende Kugelblitze verursachen keinen Schaden. Der blaue Softball muss entsprechend groß, mit Blitzen bemalt und mit weichen silberfarbenen Bändern verziert sein.

- **Beben**

Dieser Zauber erzeugt ein kurzes Erdbeben im Umkreis von sieben Schritt um den Magier. Alle Personen, die sich dort aufhalten, fallen zu Boden. Um den Zauber zu wirken, springt der Magier mit beiden Beinen hoch, kommt in der Hocke auf und stampft die beiden geballten Fäuste auf den Boden.

- **Zauberspiegel**

Der Magier kann mit diesem Spruch einen beliebigen anderen Spruchzauber spiegeln. Dieser Zauber wirkt jedoch nicht gegen große und mindere Rituale. Um den Zauber zu wirken, muss der Magier einen kleinen, zaubertauglichen Spiegel, der in seine Handfläche passt, dem gegnerischen Magier entgegenhalten, bevor dieser seine Formel beendet hat. Der Zauber wirkt nur sofort.

- **Beherrschung II**

Dieser Zauber erzeugt bei dem Opfer für die Dauer von zwei Stunden eine tiefe Freundschaft für den Magier. Das Opfer wird alles für den Magier tun, was es auch bereit wäre für seinen besten Freund zu tun, erwartet aber auch das gleiche vom Magier. Der Magier muss dem Opfer **direkt** in die Augen schauen und beide Arme auf die Schultern legen, während er die Formel sagt. Das Opfer kann zu diesem Zeitpunkt schon unter einem anderen Beherrschungszauber der gleichen oder einer niedrigeren Stufe stehen, der damit sofort beendet wird. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Beherrschung I** voraus.

- **Gedankenlesen**

Mit Hilfe dieses Spruches kann der Magier die Gedanken seines Opfers lesen. Der Spieler des Opfers muss dem Magier erzählen, an welche Dinge sein Charakter in diesem Moment denkt. Während der Wirkungsdauer ist das Opfer nicht in der Lage etwas anderes zu tun. Der Magier muss dem Opfer **direkt** in die Augen schauen und beide Arme auf die Schulter legen, während er die Formel sagt. Das Opfer kann zu diesem Zeitpunkt schon unter einem anderen Beherrschungszauber der gleichen oder einer niedrigeren Stufe stehen, dessen Wirkung für die Dauer des Zaubers aussetzt.

- **Schlaf II**

Mit diesem Spruch lässt der Magier ein sitzendes oder ruhig stehendes Opfer in einen tiefen Schlaf versinken, der für die Dauer von einer viertel Stunde anhält und aus dem das Opfer abgesehen von Schmerzen durch nichts geweckt wird. Der Magier muss das Opfer sanft dreimal mit einer Feder berühren. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Schlaf I** voraus.

## STUFE 4: ACHTZEHN WÖRTER

- **Magischer Wall**

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier einen magischen Schutzwall um sich herum, der von normalen Wesen oder Waffen nicht durchdrungen werden kann und sich mit dem Magier fortbewegt. Der Magier kann, **bevor** er den Zauber wirkt, andere Personen in den Schutzwall mit aufnehmen, sofern Platz ist. Um den Zauber zu wirken, wirbelt der Magier einen an einem **ein Meter** langen, blauen Band befestigten blauen Softball über seinem Kopf. Der Zauber wirkt solange, wie der Magier das Band schwingen kann.

- **Metall erhitzen**

Dieser Zauber lässt eine Metallrüstung oder eine Metallwaffe des Gegners für die Dauer von fünf Minuten besonders heiß werden, so dass dem Gegner nichts anderes übrig bleibt, als die Waffe fallen zu lassen oder falls die Rüstung betroffen ist, sich vor Schmerzen auf dem Boden zu winden. Im letzteren Fall erleidet das Opfer auch Verbrennungen und damit **einen direkten Schadenspunkt**. Die Wunden müssen besonders sorgfältig behandelt werden. Allerdings kann das Opfer unter Schmerzen versuchen, sich der Rüstung zu entledigen. Der Magier muss das Opfer mit der Hand an der Waffe oder Rüstung berühren.

### • **Kugelblitz II**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Kugelblitz entgegen. Der Kugelblitz verursacht auf jeden Fall **einen Schadenspunkt direkt**. Trägt das Opfer eine Metallrüstung verursacht der Kugelblitz **zwei weitere direkte Schadenspunkte**. Dazu wirft der Magier einen blauen Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Holz- oder Lederschild kann den Kugelblitz abwehren, ohne dass dieser Schaden verursacht. Ein Metallschild zählt aber wie eine Metallrüstung, wobei der Schildarm zuerst verletzt wird. Abprallende Kugelblitze verursachen keinen Schaden. Der blaue Softball muss entsprechend groß, mit Blitzen bemalt und mit weichen silberfarbenen Bändern verziert sein. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Kugelblitz I** voraus.

### • **Schmerz**

Dieser Zauber erzeugt beim Opfer illusionäre heftige Schmerzen. Das Opfer kann für die Dauer von einer Viertel Stunde nichts anderes tun, als sich am Boden vor Schmerzen zu winden. Der Magier muss das Opfer mit der Hand an einer ungerüsteten Stelle am Körper berühren.

### • **Magische Rüstung III**

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier eine magische Rüstung mit **drei Rüstungsschutzpunkten**, die auch an sonst ungerüsteten Stellen wirken. Normale Rüstung und magische Rüstung **sind** kumulativ. Die geschützte Person muss nach Beendigung des Zaubers gut sichtbar **drei** gekreuzte blaue Schärpen tragen. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Magische Rüstung II** voraus. Der Zauber wirkt zwei Stunden.

### • **Feuerball III**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Feuerball entgegen, der beim Auftreffen explodiert. Der Feuerball verursacht **vier Schadenspunkte**. Dazu wirft der Magier einen roten Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Schild kann den Feuerball abwehren, aber Arm und Schild sind danach zerstört. Abprallende Feuerbälle verursachen keinen Schaden. Der rote Softball muss entsprechend groß, mit Flammen bemalt und mit weichen roten, gelben und orangefarbenen Bändern verziert sein. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Feuerball II** voraus.

### • **Schlaf III**

Mit diesem Spruch lässt der Magier ein aufgeregtes, sich bewegendes oder kämpfendes Opfer in einen tiefen Schlaf versinken, der für die Dauer von einer halben Stunde anhält und aus dem das Opfer abgesehen von Schmerzen durch nichts geweckt wird. Der Magier muss das Opfer sanft mit einer Feder berühren. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Schlaf II** voraus.

### • **Windstoß**

Dieser Spruch erzeugt einen heftigen Windstoß, der vom Magier aus sich kegelförmig ausbreitet. Personen, die sich vor dem Magier befinden, werden von dem Windstoß sieben Schritt zurückgetrieben oder fallen zu Boden. Der Magier muss mit zwei Fächern in die Richtung wedeln, in die der Windstoß gehen soll.

### • **Beherrschung III**

Dieser Zauber beseitigt bei dem Opfer für die Dauer von einer Stunde jeden eigenen Willen. Das Opfer wird jeden Befehl des Magiers augenblicklich und absolut wortgetreu befolgen, so gut es seine Fähigkeiten erlauben. Hat es keinen Befehl erhalten, wird es das notwendigste tun, um sich am Leben zu erhalten. Wird das Opfer von anderen Personen in ein Gespräch verwickelt, so hat es keine eigene Meinung, die Stimme klingt tonlos. Aufforderungen und Befehle von anderen Personen werden verweigert. Der Magier muss dem Opfer **direkt** in die Augen schauen und beide Arme auf die Schulter legen, während er die Formel sagt. Das Opfer kann zu diesem Zeitpunkt schon unter einem anderen Beherrschungszauber der gleichen oder einer niedrigeren Stufe stehen, der damit sofort beendet wird. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Beherrschung II** voraus.

## STUFE 5: VIERUNDZWANZIG WÖRTER

### • **Kugelblitz III**

Der Magier schleudert dem Gegner einen Kugelblitz entgegen. Der Kugelblitz verursacht auf jeden Fall **einen Schadenspunkt direkt**. Trägt das Opfer eine Metallrüstung verursacht der Kugelblitz **drei weitere direkte Schadenspunkte**. Dazu wirft der Magier einen blauen Softball auf seinen Gegner. Der Gegner muss getroffen werden. Ein Holz- oder Lederschild kann den Kugelblitz abwehren, ohne dass dieser Schaden verursacht. Ein Metallschild zählt aber wie eine Metallrüstung, wobei der Schildarm zuerst verletzt wird. Abprallende Kugelblitze verursachen keinen Schaden. Der blaue Softball muss entsprechend groß, mit Blitzen bemalt und mit weichen silberfarbenen Bändern verziert sein. Dieser Zauber setzt die Kenntnis von **Kugelblitz II** voraus.

### • **Rosten**

Mit diesem Spruch kann der Magier eine Metallrüstung oder eine Metallwaffe verrosten lassen. Die Rüstung verliert dadurch die **Hälfte ihrer Rüstungsschutzpunkte**, die Waffe wird **völlig unbrauchbar**. Eine magische Waffe oder eine magische Rüstung schützen vor der Wirkung dieses Zaubers. Eine so beschädigte Rüstung oder zerstörte Waffe kann von einem Schmied wieder repariert werden. Um den Zauber zu wirken, muss der Magier die Waffe oder die Rüstung mit seinem Stab oder einem anderen nicht längeren Fokus berühren.

### • **Geister vertreiben**

Dieser Zauber ist die Kampfvariante des großen Rituals **Geister vertreiben**. Dieser Zauber wirkt nur gegen die Geister gestorbener Wesen. Je nach Macht des Geistes entfaltet der Zauber möglicherweise auch nur schwächere oder gar keine Wirkung. Der Magier muss die Geister mit Reis bewerfen und treffen.

### • **Quintraub**

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier dem Opfer **zwanzig** Quintpunkte entziehen. Hat das Opfer weniger Quintpunkte, natürlich nur soviel, wie das Opfer noch hat. Mit dem Zauber **Magie spüren** kann der Magier abschätzen, wie viele Quintpunkte das Opfer gerade durchfließen. Das Opfer kann den Entzug freiwillig geschehen lassen. Für die Dauer dieses Zaubers, ist das Opfer zu keinen anderen Handlungen fähig. Der Magier muss die beiden, bloßen Hände des Opfers ergreifen. Der Zauber dauert pro Quintpunkt eine Minute.



### 3. KAPITEL: ALCHEMIE



**S**ICHERHEIT Auch in der Alchemie sind besondere Sicherheitshinweise zu beachten. Für Tränke darf **auf keinen Fall Alkohol** in einer auch noch so geringen Menge verwendet werden! Im Übrigen muss ein Spieler nach etwaigen Krankheiten, Allergien oder Medikamenten gefragt werden, bevor man ihm einen Trank einflößt oder verkauft. Generell gilt, dass für Tränke **keine real giftigen Substanzen oder Drogen** verwendet dürfen! Es empfiehlt sich **nur** normales Wasser und Lebensmittelfarbe zu verwenden. Um nachvollziehen zu können, was sich in dem Trank befindet, sollte der Alchemist auf einem beigegefügt Zettel festhalten, aus welchen realen Stoffen der Trank besteht.

**R**OLLENSPIEL Die Alchemie biete ein breites Spektrum an Möglichkeiten zu schönem Rollenspiel. Es ist dabei fast unerlässlich, dass der Spieler eines Alchemisten über entsprechende Gerätschaften verfügt. Dazu gehören Destillierkolben, Reagenzgläschen, Trankfläschchen und Phiolen, zierliches Besteck, um die Ingredienzien zu bearbeiten, auch eine Waage zum Abwiegen der Stoffe. Darstellungskomponenten braucht der Alchemist außer simulierten Tränken wenig. Sofern doch, ist dies bei dem jeweiligen alchemistischen Produkt angegeben. Im Übrigen sollte der Brauvorgang schön ausgespielt werde. Vom ersten Brüten über dem Rezept über das Besorgen und Herrichten der Zutaten bis zu dem Kochen und Destillieren und Zusammenschütten, was die Alchemie so reizvoll macht. Hier gilt wie in der Magie: Je schöner die Darstellung, umso gelungener das alchemistische Produkt.

**Q**UINTESSENZ Auch die Herstellung mancher (nicht aller!) alchemistischen Produkte erfordert wie das Wirken von Magie **Quintessenz**. Diese magische Energie durchfließt viele Alchemisten. Doch ist bei ihm der Quintfluss deutlich schwächer ausgeprägt als bei einem Magier. Magietheoretisch ist ein solcher Alchemist ein Magiedilettant, der seine schwach ausgeprägten Kräfte nutzt, um sein Quint in die magischen Tränke fließen zu lassen, die nur dadurch ihre volle Kraft entfalten können. Spieltechnisch wird diese Menge durch Quintpunkte symbolisiert. Ein Charakter, der zur Klasse der Alchemisten gehört, hat zu Beginn **keinen** Quintpunkt zur Verfügung, aber er kann sich zu den gleichen Kosten wie der Magier welche hinzukaufen. Dabei ergibt sich folgender Schlüssel:

Klassen Zusätz- liche QP	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster QP	2	1	1	1	2
Zweiter QP	4	2	2	2	4
Dritter QP	6	3	3	3	6
usw.	...	...	...	...	...

**REGENERATION** Durch das Brauen von magischen Tränken verbrauchte Quintpunkte müssen regeneriert werden. Da der Fluss der Quintessenz in verschiedener Weise vom Mond abhängig ist, regeneriert generell jedes Wesen, das über Quintessenz verfügt, zum Sonnenaufgang **sieben** Quintpunkte. Dies gilt auch für den Alchemisten. Wenn er noch schneller Quintpunkte regenerieren möchte, benötigt er die Fähigkeit **Meditation**. Für **eine halbe Stunde** Meditation erhält er **einen** Quintpunkt zurück. Diese Fähigkeit kostet ihn **dreißig** Generierungspunkte.

**RÜSTUNG** Der Fluss der Quintessenz ist ein äußerst filigranes Gleichgewicht, das leicht aus der Balance geraten kann. Dabei ist Metall besonders schädlich. Daher gilt auch für Alchemisten, die eine Metallrüstung oder ein metallenes Rüstungsteil anlegen, dass sie schlagartig alle Quintpunkte verlieren. Diese regenerieren sich erst nach Ablauf eines Mondes wieder. Aber auch das Anlegen eines Lederpanzers stört den Fluss der Quintessenz erheblich. Der Alchemist verliert alle Quintpunkte, allerdings regenerieren sich diese bereits am nächsten Sonnenaufgang normal.

**ALCHEMIE** Es kann jedoch nicht jedes Wesen, das Teil des Quintflusses ist und Quint in seinem Körper hält, alchemistische Produkte herstellen. Vielmehr bedarf es dazu einer tiefen Kenntnis alchemistischer Prozeduren und Methoden. Diese werden durch die Fähigkeit **Alchemie** symbolisiert. Spieltechnisch gilt, dass nur solche Trankrezepte erlernt werden können, deren Stufe niedriger oder gleich hoch wie die Stufe in der Fähigkeit Alchemie ist. Um beispielsweise ein Trankrezept der Stufe drei zu erlernen, bräuchte der Charakter die Fähigkeit Alchemie ebenfalls auf mindestens Stufe drei. Im Übrigen benötigt nicht jeder Trank Quintessenz. Es ist also durchaus möglich, einen Charakter einer anderen Klasse die eine oder andere alchemistische Fähigkeit erwerben zu lassen, ohne dass man Generierungspunkte für Quint ausgeben muss. **Bevor** eine nächste höhere Stufe erworben werden kann, sind zunächst alle niedrigeren Stufen zu kaufen. Im Übrigen sollte sich der Charakter um einen Lehrmeister bemühen, der ihm das notwendige beibringt. Natürlich kann der Charakter auch durch eigene Forschungen und Experimente eine neue Stufe erlernen. Doch sollte dieser Lernvorgang immer schön ausgespielt werden. Die Generierungspunktekosten für die Fähigkeit Alchemie ist der folgenden Tabelle zu entnehmen (Formel: **Stufe mal drei** für Alchemisten, **Stufe mal sechs** für alle anderen Klassen):

Klassen \ Stufe in Alchemie	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erste Stufe	6	6	3	6	6
Zweite Stufe	12	12	6	12	12
Dritte Stufe	18	18	9	18	18
usw.	...	...	...	...	...

**TRÄNKE UND MIXTUREN** Ein Alchemist kann zahlreiche Rezepte für verschiedene Tränke und andere Produkte lernen. Diese sind in Stufen unterteilt, was ihre Komplexität in der Herstellung widerspiegeln soll. Generell gilt, dass ein komplexer Trank auch besonders mächtig ist. In der folgenden Liste sind alle bekannten Tränke und Mixturen angegeben. Das heißt aber nicht, dass es nicht noch mehr gibt. Insbesondere dürfen auch Spieler ihre eigenen Ideen einbringen, sofern sie von der Spielleitung abgesegnet wurden. Die Liste

enthält neben der Stufeneinteilung auch Angaben darüber, ob ein Trank Quintpunkte kostet oder nicht. **Sofern** ein Trank Quint verbraucht, kostet dies den Alchemisten **Stufe in Quintpunkten**. Um eine Mixtur oder einen Trank herzustellen, muss der Alchemist sich effektiv **Stufe mal zehn Minuten** mit der Trankherstellung beschäftigen (**Braudauer**). Bis der Trank fertiggestellt ist, dauert es aber deutlich länger und zwar Braudauer plus **Stufe in Stunden**. Daneben haben viele Tränke, deren Wirkung länger anhält, eine Wirkungsdauer. Falls ein Trank eine Wirkungsdauer hat, ist dies bei dem Trank angegeben. Diese beträgt **Stufe mal dreißig Minuten**. Schadensgifte haben keine Wirkungsdauer! Schließlich gibt es auch für den Anwender von solchen Tränken Beschränkungen. So ist es **nicht** möglich, **mehr als drei** Tränke innerhalb eines Tages von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang zu sich zu nehmen. Von allen, die es dennoch versucht haben, gibt es schreckliche Berichte über halb aufgelöste Körper und entstellte Leichen. Viele sind aber auch spurlos verschwunden. Das Erlernen von Trankrezepten kostet den Alchemisten **Stufe in Generierungspunkten**. Alle anderen Klassen zahlen das **Dreifache**. Im Übrigen müssen diese Trankrezepte entweder käuflich oder durch eigene Experimente erworben werden. Der Alchemist sollte zu jedem Trank oder jeder Mixtur mindestens ein Intime-Rezept besitzen. Wie dieses genau aussieht bleibt ihm überlassen. Es muss jedoch immer **ein** Kraut von der **gleichen** Stufe des Trankes **und** weitere Kräuter, deren **Gesamtsumme** noch einmal der **Trankstufe** entspricht enthalten. Darüber hinaus gehört auch mindestens immer **eine** passende Basissubstanz dazu. Beispielsweise müsste ein Rezept für einen Heiltrank I ein Kraut der Stufe zwei und ein weiteres Kraut der Stufe zwei oder zwei weitere Kräuter der Stufe eins enthalten. Eine passende Basissubstanz wäre Tee. Fertigen Tränken und Mixturen muss ein versiegelter Zettel beigelegt werden, der die genaue Wirkung beschreibt. Dieser darf erst geöffnet werden, wenn der Trank eingenommen wird.

Klassen Stufe des Trankes	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	1	3	3
Stufe 2	6	6	2	6	6
Stufe 3	9	9	3	9	9
usw.	...	...	...	...	...

## STUFE I

### • Zauberkreide

Mit diesem Rezept kann der Alchemist Zauberkreide herstellen. Diese Zauberkreide benötigen Magier für ihre großen Rituale. Die Mixtur kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **ein Kilo** Zauberkreide erzeugt, die durch ambientetauglich verpacktes Mehl, dargestellt wird.

### • Ritualkerze

Der Alchemist kann aus normalen Kerzen Ritualkerzen herstellen. Diese Kerzen benötigen Magier für ihre großen Rituale. Dazu benötigt er die entsprechenden Kerzen, die mit Wachssymbolen verziert werden. Die Mixtur kostet **Quint**. Mit einer Prozedur werden **drei** Kerzen erzeugt.

### • Regenerationstrank

Dieser Trank lässt **eine** Wunde in **einer** Stunde heilen. Die Wunde muss aber zuvor fachmännisch versorgt worden sein. Der Trank muss auf die Wunde aufgebracht werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Schmerzmittel**

Dieser Trank lindert die Schmerzen des Patienten aufgrund von Giften, Krankheiten und Zaubern. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Schmerzgift**

Dieses Gift erzeugt beim Opfer heftige Schmerzen, so dass es sich auf dem Boden windet und zu keiner anderen Handlung fähig ist. Möglicherweise wird es bewusstlos. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift hat eine **Wirkungsdauer**. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Säurekugel I**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist eine starke Säure erzeugen und in einer Glaskugel verschließen. Wird die Glaskugel auf einen Gegner geworfen, zerplatzt sie und verspritzt die Säure. Diese verursacht dann einen Schadenspunkt. Die Säurekugel kann unproblematisch mit einem Schild abgewehrt werden. Die Mixtur kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Säurekugel erzeugt. Zur Darstellung wird ein entsprechend großer, grüner Softball verwendet. Wird dieser geworfen, muss die Säurekugel mit Stufe angesagt werden.

- **Schlafgift**

Dieses Gift erzeugt beim Opfer einen so tiefen Schlaf, dass es durch nichts geweckt wird. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift hat eine **Wirkungsdauer**. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Meditationsmittel**

Der Trank öffnet den Magier besser für den Quintfluss. Dadurch kann er doppelt so schnell Quint regenerieren. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung, d.h. eine Meditationsphase, reicht.

## STUFE 2

- **Heiltrank I**

Dieser Trank heilt **eine** Wunde augenblicklich. Torsowunden heilen zuerst. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Medizin I**

Dieser Trank kann **eine** vorher festgelegte leichte Krankheit innerhalb eines Tages heilen. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Gegengift I**

Dieser Trank stoppt die Wirkung eines **vorher festgelegten** Giftes der **Stufe I augenblicklich**. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Schadensgift I**

Das Opfer dieses Giftes verliert **zwei** Stunden lang **je** Stunde **einen Lebenspunkt** am Torso. Kämpferschutz hilft hier **nicht**. Der Lebenspunkteverlust geht mit anderen Nebenwirkungen wie Übelkeit, Magenkrämpfen, Schwindelgefühlen und Kopfschmerzen einher. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Säurekugel II**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist eine starke Säure erzeugen und in einer Glaskugel verschließen. Wird die Glaskugel auf einen Gegner geworfen, zerplatzt sie und verspritzt die Säure. Diese verursacht dann **zwei Schadenspunkte**. Die Säurekugel kann unproblematisch mit einem Schild abgewehrt werden. Die Mixtur kostet **kein Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Säurekugel erzeugt. Zur Darstellung wird ein entsprechend großer, grüner Softball verwendet. Wird dieser geworfen, muss die Säurekugel mit Stufe angesagt werden. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Säurekugel I** voraus.

- **Katzengold**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist einen Goldklumpen herstellen. Das Gold zerfällt nach Ablauf der **Wirkungsdauer** zu Staub. Die Mixtur kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **ein Goldklumpen** im Wert einer Goldmünze erzeugt, der durch einen entsprechend schweren goldfarbenen Metall- oder Steinklumpen dargestellt werden muss.

- **Aggressionstrank**

Dieser Trank führt beim Opfer zu einer äußerst aggressiven Grundstimmung, die es leicht reizbar macht. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **kein Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Hexenblick**

Diese Droge löst beim Anwender realistische Halluzinationen und Traumbilder aus, die Visionscharakter haben können. Die Droge macht **langsam** süchtig. Die Droge hat eine Wirkungsdauer. Die Droge kostet **kein Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

## STUFE 3

- **Heiltrank II**

Dieser Trank heilt **zwei** Wunden augenblicklich. Torsowunden heilen zuerst. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Heiltrank I** voraus.

- **Medizin II**

Dieser Trank kann **eine** vorher festgelegte mittelschwere Krankheit innerhalb eines Tages heilen. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Medizin I** voraus.

- **Gegengift II**

Dieser Trank stoppt die Wirkung **eines vorher festgelegten** Giftes der **Stufe II augenblicklich**. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Gegengift II** voraus.

### • **Schadensgift II**

Das Opfer dieses Giftes verliert **vier** Stunden lang **je** Stunde **einen Lebenspunkt** am Torso. Kämpferschutz hilft hier **nicht**. Der Lebenspunkteverlust geht mit anderen Nebenwirkungen wie Übelkeit, Magenkrämpfen, Schwindelgefühlen und Kopfschmerzen einher. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftpfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Schadensgift I** voraus.

### • **Säurekugel III**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist eine starke Säure erzeugen und in einer Glaskugel verschließen. Wird die Glaskugel auf einen Gegner geworfen, zerplatzt sie und verspritzt die Säure. Diese verursacht dann **drei Schadenspunkte**. Die Säurekugel kann unproblematisch mit einem Schild abgewehrt werden. Die Mixtur kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Säurekugel erzeugt. Zur Darstellung wird ein entsprechend großer, grüner Softball verwendet. Wird dieser geworfen, muss die Säurekugel mit Stufe angesagt werden. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Säurekugel II** voraus.

### • **Bannstaub**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist einen glitzernden Staub erzeugen, der wenn man ihn ausstreut, die Wirkung des Zaubers **Schutzkreis I** hat. Man kann aber auch eine andere geometrische Form wählen. Die Mixtur hat eine **Wirkungsdauer**. Die Mixtur kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **ein Kilo** Bannstaub erzeugt, der durch entsprechenden **deutlich glitzernden** Staub dargestellt werden muss.

### • **Feengold**

Diese Droge löst beim Anwender fantastische Halluzinationen und Traumbilder aus. Häufig wird berichtet, dass die Anwender kleine, geflügelte, goldene Feenwesen erblickt hätten. Gerüchten zufolge sollen manche gar tatsächlich in einer Feenwelt aufgewacht sein. Die Droge macht **schon nach einigen Anwendungen** süchtig. Die Droge kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

### • **Blindgift**

Dieses Gift macht das Opfer blind. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift hat eine **Wirkungsdauer**. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftpfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Blindheit wird durch eine schwarze Augenbinde simuliert, die dem Betroffenen aber noch aus Sicherheitsgründen einen geringen Durchblick gestattet.

### • **Wahrheitsdroge**

Diese Droge macht ihr Opfer so gefügig, dass es die nächste Frage, die ihm unmittelbar nach dem Einflößen gestellt wird, sofort wahrheitsgemäß beantwortet. Die Wirkung verfliegt aber sehr schnell. Die Droge kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

## STUFE 4

### • **Heiltrank III**

Dieser Trank heilt **drei** Wunden augenblicklich. Torsowunden heilen zuerst. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Heiltrank II** voraus.

### • **Medizin III**

Dieser Trank kann **eine** vorher festgelegte schwere Krankheit innerhalb eines Tages heilen. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Medizin II** voraus.

### • **Gegengift III**

Dieser Trank stoppt die Wirkung eines **vorher festgelegten** Giftes der **Stufe III augenblicklich**. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Gegengift II** voraus.

### • **Schadensgift III**

Das Opfer dieses Giftes verliert **sechs** Stunden lang **je** Stunde **einen Lebenspunkt** am Torso. Kämpferschutz hilft hier **nicht**. Der Lebenspunkteverlust geht mit anderen Nebenwirkungen wie Übelkeit, Magenkrämpfen, Schwindelgefühlen und Kopfschmerzen einher. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Gittfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Schadensgift II** voraus.

### • **Waffenbalsam**

Mit diesem Rezept kann der Alchemist einen Balsam erzeugen, der wenn man mit ihm eine Waffe einreibt, diese magisch macht wie der Zauber **Magische Waffe**. Die Mixtur hat eine **Wirkungsdauer**. Die Mixtur kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird Waffenbalsam für **eine** **Anwendung** erzeugt. Nach Beendigung der Einreibeprozedur ist ein blaues Band gut sichtbar an der Waffe (am besten an der Klinge) zu befestigen.

### • **Liebestrank**

Dieser Trank erzeugt beim Opfer eine tiefe Liebe zu einem vom Alchemisten bestimmten Zielobjekt. Notwendig ist zur Erstellung dieses Trankes aber eine Komponente des Zielobjektes wie zum Beispiel eine Haarlocke. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

### • **Zaubertrank**

Dieser Trank spendet **acht** Quint, auch über das körperliche Maximum hinaus. Allerdings verfällt überzähliges Quint zum nächsten Sonnenuntergang. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

### • **Treuetrank**

Dieser Trank erzeugt beim Opfer eine feste Treue zu einem vom Alchemisten bestimmten Zielobjekt. Notwendig ist zur Erstellung dieses Trankes aber eine Komponente des Zielobjektes wie zum Beispiel eine Haarlocke. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

### • **Lähmungsgift**

Dieses Gift erzeugt beim Opfer eine vollständige Lähmung. Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift hat eine **Wirkungsdauer**. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Gittfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Feuerschutztrunk**

Dieser Trank macht den Anwender während der Wirkungsdauer immun gegen Feuerschaden, der beispielsweise durch Feuerbälle erzeugt wird. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Konstitutionstrank**

Dieser Trank stärkt den Anwender und verschafft ihm **vier** zusätzliche Lebenspunkte. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

## STUFE 5

- **Gegengift IV**

Dieser Trank stoppt die Wirkung eines vor dem Brauen festgelegten Giftes der **Stufe IV augenblicklich**. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Gegengift III** voraus.

- **Adamantenhaut**

Dieser Trank stählt die Haut des Anwenders und verschafft ihm **fünf** zusätzliche Kämpferschutzpunkte. Dieser alchemistische Kämpferschutz regeneriert sich nach einem Kampf auch ohne Wundversorgung (natürlich nur während der Wirkungsdauer) mit **einem** Punkt pro Minute. Da sich mit diesem Trank die Haut verdickt, kann ein Magiekundiger für die Wirkungsdauer dieses Trankes nicht zaubern, da er vom Quintfluss abgeschnitten ist. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Zaubergift**

Dieses Gift blockiert die Möglichkeit des Opfers jede Form von Magie anzuwenden. Das Gift kann eingenommen oder auf die bloße Haut gestrichen werden. Das Gift muss auf jeden Fall Eisenstaub enthalten. Das Gift hat eine **Wirkungsdauer**. Das Gift kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Quintgift**

Durch dieses Gift verliert das Opfer alle Quintpunkte. Das Gift kann eingenommen oder auf die bloße Haut gestrichen werden. Das Gift muss auf jeden Fall Eisenstaub enthalten. Das Gift kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Asquar**

Diese Droge löst beim Anwender realistische und fantastische Halluzinationen und Traumbilder aus, die auch Visionscharakter haben können. Daneben spürt der Anwender keinerlei Schmerzen mehr. Die Droge macht **sofort** süchtig. Die Droge hat eine **Wirkungsdauer**. Die Droge kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

- **Immunitätstrank**

Dieser Trank macht den Anwender gegen alle Tränke und Gifte immun. Noch andauernde Wirkungen von Giften und Tränken wird augenblicklich gestoppt. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

• **Gesundheitstrank**

Dieser Trank macht den Anwender gegen die meisten bekannten Krankheiten immun. Der Trank muss eingenommen werden. Der Trank hat eine **Wirkungsdauer**. Der Trank kostet **Quint**. Mit einer Prozedur wird **eine** Trankfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht.

• **Waffengift**

Bei diesem Gift handelt es sich nur um die Veredelung eines Lähmungsgiftes, so dass es auf einer Klinge (nicht Kampfstäbe und ähnliche Waffen) aufgestrichen werden kann. Bei einer Verwundung (erster Kämpferschutzpunkt/Lebenspunktverlust) setzt eine langsam fortschreitende Lähmung ein. Die Lähmung dauert solange wie bei dem Lähmungsgift. Das Gift kostet **kein** Quint. Mit einer Prozedur wird **eine** Giftfüllung erzeugt, die für **eine** Anwendung reicht. Nach dem die Waffe mit dem Gift eingerieben wurde (Handschuhe oder Hilfsmittel!) muss die Waffe deutlich sichtbar (am besten an der Klinge) mit einem grünen Band versehen werden. Die Kenntnis dieses Rezeptes setzt die Kenntnis von **Lähmungsgift** voraus.

**K** RÄUTERKUNDE Außerdem ist auch die Kräuterkunde eine wichtige Fähigkeit für den Alchemisten. Abenteurer und Alchemisten bezahlen die gleichen niedrigen Generierungskosten, alle anderen Klassen das **Doppelte**. Mit Hilfe der Kräuterkunde können alle wichtigen Kräuter, die zu Heilbehandlungen dienen oder die als Zutaten für Tränke gebraucht werden, gefunden und identifiziert werden. Dazu werden Kunstblumen in Stufen eingeteilt (maximal fünf Stufen) und von der Spielleitung im Wald verteilt. Spieler mit dieser Fähigkeit erhalten von der Spielleitung entsprechend ihrer Stufe Informationen zum Aussehen der Pflanzen und Hinweise, wo sie Kräuter der entsprechenden Stufe finden können. Auf **Stufe I** können Kräuter der Stufen I und II identifiziert werden, auf **Stufe II** solche der Stufen III und IV und auf **Stufe III** solche der Stufe V. Im folgenden eine Tabelle zu den Generierungskosten:

Klassen Stufe in Kräuterkunde	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	5	10	10
Stufe 2	20	10	10	20	20
Stufe 3	30	15	15	30	30



## 4. KAPITEL: WUNDER



**W**UNDER Im Unterschied zur Magie sind Wunder nicht einfach nach Gutdünken des Priesters zu wirken und erzielen dann einen genau dosierten, vorhersehbaren Effekt. Wunder sind im Einzelfall mächtiger als Zauber, aber sie können nur gewirkt werden, wenn der Gott es gestattet. Ein Priester, der sich gegen seinen Gott wendet, wird von diesem hart bestraft. Bis hin zum Verlust aller Karmapunkte oder gar dem Tod des Priesters kann alles geschehen. Im Übrigen sind Wunder aufgrund ihrer eigentlich göttlichen Natur noch schwerer darzustellen als Magie. Daher sollte hierauf von Seiten des Spielers viel Mühe verwendet werden, um allen zu zeigen, dass göttliche Kräfte am Werk sind.

**K**ARMA Jeder Priester bekommt von seinem Gott Karma verliehen. Je höher er in dessen Ansehen steigt, umso mehr Karma erhält er. Dieses Karma ist die göttliche Kraft, die es dem Gott und damit auch seinem Priester erlaubt, das Schicksal in seiner wahren Gestalt zu sehen und es zu verändern. Diese Kraft wird spieltechnisch in Karmapunkten gemessen. Diese Punkte müssen sich mit Generierungspunkten gekauft werden. Siehe dazu die nachfolgende Tabelle:

Klassen \ Karmapunkt	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster KP	3	3	3	3	1
Zweiter KP	6	6	6	6	2
Dritter KP	9	9	9	9	3
usw.	...	...	...	...	...

**R**EGENERATION Da Karma eigentlich nur die verliehene Kraft des spendenden Gottes ist, fließt sie bei Verbrauch durch das Wirken von Wundern an diesen zurück. Um sie wieder zu erlangen, muss der Priester seinem Gott beweisen, dass er diesem nach wie vor die Treue hält und dass er der Kraft noch würdig ist. Dazu betet er an einem improvisierten Schrein, der aber seines Gottes würdig ist. Hält er sich an einer dem Gott geweihten Stätte auf, so bedarf es für eine Regeneration keiner Gebete mehr. So kann der Priester **pro Stunde** intensivem Gebet oder Aufenthalt **einen** Punkt zurückgewinnen. Geeignete Handlungen wie beispielsweise besondere Opfer können nach Spielleiterentscheid diese Regeneration noch verbessern. Auch andere dem Gott gefällige Taten des Charakters (aber nur sofern ohne Karmaeinsatz!) können zu einer sofortigen teilweisen Regeneration führen (Spielleiterentscheid).

**L**ITURGIEN Kleinere Wunder der Priester werden als Liturgien bezeichnet. Einige von ihnen wirken fast sofort, andere dauern etwas länger. Ihnen allen ist aber gemein, dass sie den Priester weniger Kraft kosten und nicht so mächtig sind. Wobei dies nicht falsch zu

verstehen ist. Eine Liturgie ist immer noch sehr mächtig, aber im Vergleich zu den großen Wundern eher schwach. Um eine Liturgie zu wirken, ist **zumindest ein längeres, deutlich hörbares Gebet** zu dem Gott des Priesters erforderlich, um die göttliche Kraft zu aktivieren. Da auch unter den Liturgien komplexe Wunder sind, wird dies im Regelfall jedoch nicht ausreichen (s. auch die jeweiligen Beschreibungen). Wie immer gilt: Die anderen Spieler müssen, sofern sie Opfer sind, wissen, welche Liturgie gewirkt wurde. Insoweit sind die Darstellungskomponenten und die Schlüsselwörter (das sind die Namen der Liturgien) zu beachten. Im Übrigen zählt die stimmungsvolle Darstellung. Die Kenntnis um eine Liturgie kostet den Priester **Stufe in Generierungspunkten**. Alle anderen Klassen zahlen das **Dreifache**. Das Erlernen einer Liturgie sollte mit einer der Religion entsprechenden mystischen Queste verbunden sein.

Klassen Stufe der Liturgie	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	3	3	1
Stufe 2	6	6	6	6	2
Stufe 3	9	9	9	9	3
usw.	...	...	...	...	...

Das Wirken einer Liturgie kostet **Stufe in Karmapunkten**. Dabei gilt grundsätzlich, dass Wunder, die eine **Wirkungsdauer** haben **Stufe in Stunden** andauern. Ausnahmen hiervon sind entsprechend beschrieben. Es folgt eine Liste bekannter Liturgien, die jedoch keineswegs abschließend ist und gerne von Spielern ergänzt werden kann, wenn sie eine stimmungsvolle Liturgie haben.

## STUFE I

### • Aura spüren

Mit dieser Liturgie kann der Priester feststellen, ob der Ort, der Gegenstand oder die Person eine besondere Aura hat. Dies ist bei entsprechenden Segnungen und generell bei Priestern aber auch bei schicksalsträchtigen Orten oder mächtigen magischen Artefakten der Fall. Es hängt von der Darstellung des Priesters ab, ob die Liturgie gelungen ist. Dann erhält er von der Spielleitung entsprechende Informationen.

### • Schweigen

Diese Liturgie belegt einen zur Strafe mit Schweigen, so dass der Betroffene bis zum Ablauf der Wirkungsdauer keinen Laut hervorbringt, nicht einmal einen Schrei. Der Priester deutet mit drohender Geste auf das Opfer und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

### • Mut stärken

Diese Liturgie erlaubt es dem Priester seinen und den Mut seiner Mitstreiter für die Zeit der Wirkungsdauer zu stärken. Auf diese Art gefestigte Personen sind gegen den Zauber **Angst** und die Liturgie **Panik** immun. Sie lassen sich auch von Untoten, Geistern und sogar Dämonen nicht sofort einschüchtern. In einer Befragung halten sie länger stand.

## STUFE II

### • Ohne Schmerz

Das Zielobjekt dieser Liturgie verspürt für die Wirkungsdauer keinerlei Schmerzen mehr, egal durch sie hervorgerufen werden. Das Zielobjekt muss anwesend sein.

- **Blendung**

Mit dieser Liturgie blendet der Priester sein Opfer, so dass es für kurze Zeit nichts sehen kann. Lichtempfindliche Wesen können hier durch auch schweren, längeren Schaden davon tragen. Der Priester streckt dem Opfer eine große, goldfarbene Scheibe entgegen und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

- **Heile Krankheit**

Diese Liturgie erlaubt es dem Priester eine Krankheit zu heilen. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Schwere der Krankheit ab und wird von der Spielleitung entschieden.

- **Wahrer Blick**

Mit Hilfe dieser Liturgie kann der Priester eine Frage stellen, bei deren Antwort er genau sehen kann, ob sie gelogen ist. Weiß der Antwortende allerdings selber nicht, dass er lügt, so gilt die Antwort als wahr. Der Priester legt dem Opfer beide Hände auf die Schultern, schaut ihm dazu fest in die Augen und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

- **Gesegnete Waffe**

Der Priester kann mit dieser Liturgie eine Waffe bis zum nächsten Sonnenaufgang segnen. Insofern stellt diese Liturgie eine Ausnahme zur Regel über die Wirkungsdauer dar. Eine gesegnete Waffe ist in der Lage, Dämonen und viele andere magische Wesen zu verletzen, die sonst immun gegen normale Waffen sind. Nach Beendigung der Zeremonie wird je nach Gottheit ein weißes Band für einen lichten Gott, ein silbernes Band für einen neutralen Gott oder ein schwarzes Band für einen dunklen Gott deutlich sichtbar an der Waffe (am besten an der Klinge) befestigt. Ansagen während des Kampfes sollten tunlichst vermieden werden, da die Waffen eh durch die Bänder gekennzeichnet sind.

## STUFE III

- **Heile Wunde**

Diese Liturgie erlaubt es dem Priester bis zu drei beliebige Wunden an einem Körper zu heilen.

- **Untote vertreiben**

Mit dieser Liturgie kann der Priester Untote für kurze Zeit vertreiben. Um diese endgültig zu bannen ist ein großes Wunder erforderlich.

- **Panik**

Der Priester verursacht mit dieser Liturgie bei vor sich stehenden Gegnern eine Panik, die diese fliehen lässt. Dazu reißt er beschwörend die Arme hoch, brüllt die Gegner an und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

- **Kleiner Grabsegen**

Ein kleiner Grabsegen erschwert das Erheben von Untoten aus einem durch diese Liturgie geschützten Grab. Wie wirksam die Liturgie ist, entscheidet der Spielleiter in Abhängigkeit von der Darstellung des Spielers.

- **Aura lesen**

Mit dieser Liturgie kann der Priester eine zuvor mit **Aura spüren** entdeckte Aura untersuchen. Je nach Darstellung erhält er genauere Informationen von der Spielleitung, was genau die Besonderheit der Aura ausmacht. Mit diesem Wunder können keine magischen Analysen durchgeführt werden!

### • **Sakraler Talisman**

Der Priester kann mit Hilfe dieser Liturgie eine seelische Verbindung zwischen sich und einem für seine Kirche wichtigen leblosen Objekt herstellen, so dass der Priester immer weiß, wo es sich befindet. Diese Verbindung dauert bis zum nächsten Sonnenaufgang.

## STUFE IV

### • **Heile Gift**

Diese Liturgie erlaubt es dem Priester ein Gift zu heilen. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Stärke des Giftes ab und wird von der Spielleitung entschieden.

### • **Lodernder Blick**

Die Augen des Priesters scheinen in einem gleißenden Feuer zu brennen und zwingen den Gegenüber dazu, die nächste Frage wahrheitsgemäß zu beantworten. Weiß der Antwortende allerdings selber nicht, dass er lügt, so gilt die Antwort als wahr. Der Priester legt dem Opfer beide Hände auf die Schultern, schaut ihm dazu fest in die Augen und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

### • **Seelenschutz**

Diese Liturgie schützt das Zielobjekt während seiner Wirkungsdauer vor jedweder magischer oder alchemistischer Geistesmanipulation, wie Beherrschungszauber oder Liebestränke oder vergleichbare Liturgien.

### • **Bürde des Gewissens**

Mit dieser Liturgie lädt der Priester das ganze schlechte Gewissen des Opfers in realer Last auf seine Schultern, so dass es für die Wirkungsdauer gelähmt ist. Dies funktioniert auch bei Opfern, die meinen, dass sie gar kein Gewissen haben. In diesem Fall wird das Gewissen in ihnen erweckt und die Liturgie wirkt umso heftiger. Der Priester deutet auf den Gegner mit einer befehlende Geste und nennt zusätzlich zu dem Gebet das Schlüsselwort.

### • **Erwecke dunklen Trieb**

Der Priester kann mit dieser Liturgie einen dunklen Charakterzug in seinem Opfer hervorrufen. Dazu gehören Geiz, Gier nach Macht oder Reichtum, Neid, Eifersucht, Heimtücke, Grausamkeit, Gefühllosigkeit, Rücksichtslosigkeit, Egoismus und ähnliches. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Stärke und Gefährlichkeit des Triebes ab und wird von der Spielleitung entschieden. Jedenfalls benötigt der Spieler eine Komponente von dem Opfer.

### • **Krankheit hervorrufen**

Diese Liturgie ruft in ihrem Opfer eine zuvor genau bestimmte Krankheit hervor. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Schwere der Krankheit ab und wird von der Spielleitung entschieden.

## STUFE V

### • **Heile Seele**

Diese Liturgie erlaubt es dem Priester, ein seelisches Leiden zu heilen. Dazu gehören zum Beispiel durch Zauber hervorgerufene Ängste oder die Auswirkungen der **Panik**, aber auch echte Krankheiten der Seele. Jemand, der seine Seele verkauft oder auf andere Art gänzlich verloren hat, kann mit diesem Wunder nicht geholfen werden. Teilweise mag hier das große Wunder **Erlösung** helfen. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Schwere des Leidens ab und wird von der Spielleitung entschieden.

### • **Fluch**

Ein verfluchter Charakter wird vom Pech verfolgt. Er erleidet alle zufällige Unbill, die man sich vorstellen kann. Nichts wird ihm mehr gelingen und schließlich wartet ein schreckliches Ende auf ihn, wenn der Fluch zuvor nicht von ihm genommen wird. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler und der Schwere des Fluches ab und wird von der Spielleitung entschieden. Jedenfalls benötigt der Spieler eine Komponente von dem Opfer.

### • **Schutz vor Magie**

Mit dieser Liturgie wird die Zielperson während der Wirkungsdauer vor dem Einfluss jedweder Magie geschützt.

### • **Heiliger Eid**

Ein mit dieser Liturgie gesegneter Eid, kann nur unter Gefahr für Leib und Leben gebrochen werden, denn der Zorn des Gottes wird über den Eidbrecher kommen. Wie genau dieser aussieht, ist Spielleiterentscheid.

### • **Erleuchtung**

Diese Liturgie verschafft dem Priester eine Eingebung von der Spielleitung zu einem aktuellen Problem. Wie hilfreich die Eingebung ist, hängt von der Schwere des Problems und der Darstellung der Liturgie ab.

### • **Wasser weihen**

Der Priester kann ein kleines Behältnis mit Wasser (etwa 0,2 l) weihen. Dieses Weihwasser richtet bei übernatürlichen Feinden des Gottes, so sie mit diesem Wasser bespritzt werden, **vier Schadenspunkte** an. Rüstungen sind hiervon jedoch nur betroffen, wenn sie ebenfalls übernatürlicher Natur sind. Es genügt aber, wenn eine ungerüstete Stelle getroffen wurde, damit das Wasser seine ganze Wirkung entfalten kann. Dazu muss aber der größte Inhalt des Gefäßes auf den Gegner geleert werden. Je nach den Umständen kann das Wasser auch mal andere Wirkungen entfalten oder zu anderen Zwecken benutzt werden. Das Wasser bleibt geweiht, bis es benutzt wurde.

### • **Sonnenstrahl**

Diese Liturgie erzeugt bei Nacht oder in Räumen für einen kurzen Moment einen wahren Sonnenstrahl, der Wesen, die gegen die Sonne empfindlich sind wie Vampire, schwer verletzt. Der Strahl verursacht dann **drei Schadenspunkte direkt**. Der Priester muss den Strahl mit einer Taschenlampe oder ähnlichem darstellen. Diese muss jedoch unauffällig und entsprechend verkleidet sein. Der Strahl darf dem Gegner **keinesfalls** ins Gesicht gehalten werden!

### • **Fluch aufheben**

Mit dieser Liturgie kann ein Priester Flüche aufheben, die durch eine Liturgie hervorgerufen wurden. Die Anwesenheit des Opfers ist unbedingt erforderlich. Ob die Liturgie gelungen ist, hängt von ihrer Darstellung durch den Spieler ab und wird von der Spielleitung entschieden.

**G**ROßE WUNDER Neben den Liturgien kann ein Priester, wenn er genug Ansehen, das heißt Karma seines Gottes, erworben hat, **große Wunder** wirken. Diese sind deutlich mächtiger als Liturgien, dauern auch deutlich länger als die meisten Liturgien und kosten **mindestens sechs** Karmapunkte. Ob sie gelungen sind, hängt insbesondere von einer schönen, stimmungsvollen und beeindruckenden Darstellung ab, aber auch Sinn und Zweck des Wunders und andere Faktoren spielen eine Rolle. Letztlich bleibt es eine Entscheidung der Spielleitung. Daher müssen große Wunder auch immer von der Spielleitung abgenommen werden. Häufig wirken auch mehrere Priester einer gleichen oder ähnlichen Gottheit mit. Die

Kenntnis von einem großen Wunder kostet Priester **sechs** Generierungspunkte, andere Klassen zahlen das **Fünffache**. Es folgt eine Liste der bekannten großen Wunder, die keineswegs abschließend ist.

- **Ort weihen**

Mit diesem Wunder kann ein Ort dem jeweiligen Gott geweiht werden. Dies geschieht zum Beispiel um einen Tempel zu heiligen. Geweihte Orte können häufig von mystischen Dienern entgegen gesetzter Götter nicht oder nur schwer betreten werden und bieten auch vor bestimmten magischen Wesen Schutz (je nach Gottheit). Kleinere und nur temporär geweihte (gesegnete) Flächen, sollten mit entsprechenden Farbbändern gekennzeichnet werden.

- **Ort entweihen**

Dieses Wunder bewirkt das genaue Gegenteil des obigen und zerstört eine entsprechende karmatische Bindung.

- **Gegenstand weihen**

Mit diesem Wunder kann ein gesegnetes Artefakt hergestellt werden, das einen bestimmten wundertätigen Effekt bereithält. Grundsätzlich gilt, dass von Spielern keine Dauereffekte mit Artefakten geschaffen werden können.

- **Gegenstand entweihen**

Dieses Wunder bewirkt das genaue Gegenteil des obigen und zerstört eine entsprechende karmatische Bindung.

- **Person weihen**

Mit diesem Wunder wird eine Person in die Reihen der vollwertigen Tempelmitglieder aufgenommen und erhält ihr erstes Karma.

- **Erlösung**

Dieses Wunder erlaubt es dem Priester eine oder mehrere Seelen von ihren Qualen zu befreien und zu erlösen. Die Gestaltung und was genau mit diesem Wunder möglich ist, sollte im Einzelfall mit der Spielleitung besprochen werden.

- **Wiederbelebung**

Mit diesem Wunder erhält der Priester einen Teil der Macht seines Gottes über Leben und Tod. In einer aufopferungsvollen Queste kann mit dieser Zeremonie unter Umständen eine Person aus dem Reich der Toten zurückgeholt werden. Dazu ist zumindest die vollständig geheilte Leiche des Toten erforderlich. **Achtung!** Diese Zeremonie ist gefährlich und wird von den Göttern nicht gern gesehen.

- **Reise ins Totenreich**

Mit Hilfe dieses Wunders reist der Priester in das Reich der Toten. Diese Zeremonie ist äußerst gefährlich, wird aber gerade von Schamanen häufig praktiziert, um sich Rat bei den verstorbenen Ahnen zu holen.

- **Geister rufen**

Dieses Wunder funktioniert ähnlich wie die **Reise ins Totenreich**. Nur hier holt der Priester die Geister zu sich. Dieses Wunder mag auf den ersten Blick ungefährlicher erscheinen, zieht aber noch eher den Zorn der Götter auf sich.

- **Zweites Gesicht**

Der Priester erhält eine verschwommene Vision einer möglichen Zukunft. Diese ist jedoch meist in metaphorische Bilder gekleidet und nicht leicht zu verstehen. Da es sich nur um eine mögliche (relativ wahrscheinliche) Zukunft handelt, kann es auch geschehen, dass sie niemals eintritt. Manipulationen der Zeit und des Schicksals auf solch dreiste Art sind nicht gern gesehen. Leicht kann es geschehen, dass auch metaphysische Wächter oder Dämonen auf den Priester aufmerksam werden.

- **Blick in die Vergangenheit**

Dieses Wunder erlaubt es dem Priester einen Blick in die Vergangenheit zu werfen. Allerdings hat der Priester keinen Einfluss darauf, welchen Zeitabschnitt genau er zu sehen bekommt. Zu den Gefahren siehe das Zweite Gesicht.

- **Untote rufen**

Vor allem Priester dunkler Götter kennen dieses Wunder und setzen es gerne ein, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Je nach eingesetzten Karmapunkten können mehrere Untote gerufen werden und unterstehen dann auch für einige Zeit der Kontrolle des Priesters.

- **Untote vernichten**

Dieses Wunder hilft den lichten Priestern, die gerufenen Untoten wieder ins Grab zurück zu schicken.

- **Großer Grabsegen**

Ein durch dieses Wunder geschütztes Grab ist vor den meisten Schändungen gefeit. Der Leichnam kann grundsätzlich nicht erhoben werden, das Grab nicht ausgeraubt werden. Wer solches dennoch versucht, leidet unter den Folgen eines meist tödlich endenden Fluchs. Dieser Grabsegen wird im Regelfall für Königsgräber und hochrangige Priester verwendet.

- **Epidemie**

Dieses Wunder, was gerne von dunklen Priestern eingesetzt wird, erzeugt eine heftige Epidemie in einer bestimmten Gegend.

- **Magiebann**

Mit diesem Wunder kann eine bestimmte Person, Ort oder Gegenstand von jeglicher Magie, die auf ihr/ihm lastet, befreit werden.

- **Seelenbindung**

Dieses Wunder erlaubt es den beiden beteiligten Personen, immer die ungefähre Entfernung und Richtung zu wissen, wo sich der andere befindet und wie es ihm geht.

- **Mächtiger Fluch**

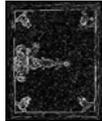
Dies ist die machtvolle Version der Liturgie **Fluch** (s. dort).

- **Mächtigen Fluch aufheben**

Dieses Wunder hebt einen mächtigen Fluch auf.



## 5. KAPITEL: WISSEN & HANDWERK



**G**ESCHICHTEN & LEGENDEN **Geschichten & Legenden** umfasst die Fähigkeit sich unzählige Sagen, Märchen, Reiseberichte und Erzählungen zu merken. Zugleich spiegelt es auch die Menge an Geschichten wider, die ein Charakter schon erfahren hat. Je höher die Stufe in diesem Talent, um so größer ist der Wissensschatz des Charakters und um so wahrscheinlicher ist es, dass er eine für den Plot relevante Geschichte kennt. Für Abenteurer entspricht die Stufe den investierten Generierungspunkten. Um das Talent um eine Stufe zu erhöhen, ist also ein Generierungspunkt erforderlich. Alle anderen Klassen kostet jede Stufe zwei Punkte. Spieler, deren Charakter diese Fähigkeit hat, erhält beim Charaktercheck je nach Höhe der Stufe und passend zum Charakter einige Erzählungen, Sagen oder Lieder ausgehändigt, die er sich in Ruhe durchlesen kann. Diese Blätter sind vor dem **TIME IN** wieder abzugeben.

**S**PRACHEN & SCHRIFTEN Generell wird davon ausgegangen, dass alle Charaktere die Gemeinsprache beherrschen; eine Sprache, die so verbreitet ist, dass sie von allen Völkern gesprochen und verstanden wird. Sofern Charaktere zusätzlich eine andere Sprache beherrschen wollen, so gibt es dafür **keine** spezielle Fähigkeit. Vielmehr müssen sie dies eben darstellen. Das heißt, jeder Charakter beherrscht die Sprachen, die sein Spieler real beherrscht. Da LARP aber generell im mittelalterlichen Fantasy angesiedelt ist, kann nicht jeder Charakter **Lesen und Schreiben**. Diese Fähigkeit ist Adligen, Gelehrten, Magiern, Alchemisten und Priestern vorbehalten. Entsprechend muss die Unkenntnis von Lesen & Schreiben auch ausgespielt werden. Priester und Magier zahlen für diese Fähigkeit **fünf** Generierungspunkte, alle anderen Klassen **zehn**.

Eine Ausnahme zu der Sprachenregel stellen **alte Sprachen** dar. Eine alte Sprache kann von Priestern und Magiern für **fünf** Generierungspunkte erwerben. Alle anderen Klassen zahlen **zehn** Generierungspunkte. Wer eine alte Sprache beherrscht bekommt zu Spielbeginn von der Spielleitung einen Übersetzungsschlüssel. Dieser entspricht realen Übersetzungsschlüsseln und kann wie diese mit Fehlern behaftet und unvollständig sein. Zu dem Übersetzungsschlüssel gehört ein Alphabet, ein kleines Lexikon und eine kleine Grammatik. Dieser Übersetzungsschlüssel sollte am Besten in ambientetaugliche Bücher des Spielers übertragen und dann wieder bei der Spielleitung abgegeben werden. Logischerweise **muss** ein Charakter, der eine alte Sprache beherrschen will auch **Lesen und Schreiben** können. Folgende alte Sprachen Æmberwyns können erworben werden: Altelfisch, Altwergisch, Altechsisch, Æmberia – die alte Sprache der Menschen aus Æmberwyn – und Altorkisch. Diese Liste ist keineswegs abschließend, kann aber erst nach und nach erweitert werden, da das Erstellen eines Übersetzungsschlüssels ja die Erschaffung einer vollständigen Sprache mit Schrift voraussetzt!

**H**EILKUNDE Die Heilkunde befasst sich mit dem Körper humanoider Wesen und deren Gesundheit. Es gibt drei Bereiche, die von der Heilkunde abgedeckt werden. Zum einen die Versorgung von Wunden, inneren Verletzungen, Knochenbrüchen und Prellungen. Diese Fähigkeit wird als **Heilkunde Wunden** bezeichnet. Charaktere, die diese Fähigkeit beherrschen, können Wunden fachgerecht versorgen, so dass sie heilen können. Darüber hinaus verhindert eine solche Behandlung Wundbrand. Ein Heilkundiger dieser Disziplin kann

außerdem auch Operationen am Körper vornehmen, beispielsweise um Pfeilspitzen zu entfernen oder einen Blinddarm herauszunehmen. **Ohne** diese Fähigkeit ist ein Charakter (aber dafür auch jeder) nur dazu in der Lage Blutungen zu stillen, sofern er die Wunde irgendwie verbinden oder abbinden kann. Solcherlei versorgte Wunden führen aber bald zu Wundbrand, wenn sie nicht bis dahin von einem Fachmann gereinigt worden sind. Diese Fähigkeit kostet Abenteurer **zehn** Generierungspunkte; alle anderen Klassen zahlen **zwanzig**. Eine versorgte Wunde heilt in **drei** Stunden. Dabei heilen Gliedmaße **zuerst** (bei mehreren verletzten Gliedmaßen nach Wahl des Spielers); Torsowunden heilen als **letzte**.

Der zweite Bereich stellt die Diagnose und medizinische Versorgung von Krankheiten dar. Es wird zwischen leichten, mittelschweren und schweren Erkrankungen unterschieden. Diese lassen sich aber unterschiedslos mit **Heilkunde Krankheiten** behandeln. Abenteurer zahlen **zehn** Generierungspunkte für diese Fähigkeit, alle anderen Klassen zahlen **zwanzig**.

Der letzte Bereich beschäftigt sich mit der Behandlung vergifteter Patienten. Die Fähigkeit **Heilkunde Gifte** umfasst dabei die Identifikation des Giftes und die Feststellung des geeigneten Gegengiftes, sowie Methoden, um die Wirkung des Giftes zu verlangsamen oder zu lindern. Diese Fähigkeit kostet Alchemisten und Abenteurer **zehn** und alle anderen Klassen **zwanzig** Generierungspunkte.

**R**EPARATUREN Beschädigte Rüstungen und zerstörte oder beschädigte Waffen und Schilde können mit der entsprechenden Fähigkeit repariert werden. Für unterschiedliche Materialien werden auch unterschiedliche Fähigkeiten benötigt: Es gibt **Leder reparieren**, **Holz reparieren** und **Metall reparieren**. Ein Rüstungsschutzpunkt kann mit der entsprechenden Fähigkeit je nach Material der Rüstung innerhalb einer **Viertelstunde** ausgespielter Reparaturtätigkeit wiederhergestellt werden. Die Reparatur eines Schildes dauert etwa eine **halbe Stunde**. Für die Reparatur einer Waffe benötigt ein Schmied etwa **eine Stunde** Zeit. Die Reparatur sollte mit realem Werkzeug dargestellt und ausgespielt werden. Jede der drei Fähigkeiten kostet den Abenteurer **fünfzehn** Generierungspunkte, alle anderen Klassen **dreißig**.

**S**PUREN LESEN Das Finden und Entdecken von Spuren im Wald kann nur schwer real ausgeführt werden. Daher gibt es die Fähigkeit **Spuren lesen** in drei Stufen. Je nach Stufe und guter Darstellung der Spurensuche erhält der Spieler von der Spielleitung entsprechende Informationen. Diese Fähigkeit eignet sich besonders gut sowohl für Waldläufer, Jäger und Waldelfen, als auch für Echsen und Katzenwesen. Bei letzteren können mit dieser Fähigkeit ihre geschärften Geruchs- und Tastsinne simuliert werden. Der Generierungspunkteschlüssel ergibt sich aus folgender Tabelle. Es muss erst die niedrigere Stufe erlernt werden, bevor die höhere gekauft werden kann.

Klassen Stufe in Spuren lesen	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30

**FALLEN STELLEN & ENTSCHÄRFEN** Das Stellen und Entschärfen von Fallen kann nur schwer real ausgeführt werden. Insbesondere wären echte Fallen zu unsicher. Daher gibt es die Fähigkeit **Fallen stellen & entschärfen** in drei Stufen. Allerdings sollten Fallen durch ungefährliche Hilfsmittel dargestellt werden, wie beispielsweise auf dem Boden ausgelegte Seile. An diesem Hilfsmittel wird ein kleiner Zettel mit der Stufe befestigt. Wurde die Falle entschärft, wird dies auf dem Zettel vermerkt. Je nach Stufe und guter Darstellung des Entschärfens (Benutzung von Werkzeug) kann der Spieler eine Falle der entsprechenden Stufe oder niedriger entschärfen. Gleiches gilt für das Bauen einer Falle. Diese Fähigkeit eignet sich besonders gut für Waldläufer, Jäger und Diebe. Der Generierungspunkteschlüssel ergibt sich aus folgender Tabelle. Es muss erst die niedrigere Stufe erlernt werden, bevor die höhere gekauft werden kann.

Klassen Stufe in Fallen stellen	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30

**SCHLÖSSER KNACKEN** Das Knacken von Schlössern kann zum einen nur schwer real ausgeführt werden. Zum anderen sollte auch nicht jeder, der real diese Fähigkeit beherrscht, sie auch im LARP beherrschen. Daher gibt es die Fähigkeit **Schlösser knacken** in drei Stufen. Schlösser werden durch alte Vorhängeschlösser oder ähnliches dargestellt. Je nach Stufe und guter Darstellung des Knackens (Benutzung von Dietrichen und ähnlichem) kann der Spieler ein Schloss der entsprechenden Stufe oder niedriger entschärfen. Diese Fähigkeit eignet sich besonders gut für Diebe. Der Generierungspunkteschlüssel ergibt sich aus folgender Tabelle. Es muss erst die niedrigere Stufe erlernt werden, bevor die höhere gekauft werden kann.

Klassen Stufe in Schlösser knacken	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30

**Dieben** Um den Diebstahl im LARP vom realen Diebstahl zu unterscheiden wird hier das Wort „dieben“ gebraucht. Dies kann jeder. Eine solche Fähigkeit muss nicht erst erkaufte werden. Generell darf nur Intime-Währung gediebt werden. Möchte ein Dieb einen anderen Intime-Gegenstand dieben, so muss er dies **vorher** genauso wie eine Meuchelaktion bei der Spielleitung anmelden. Waffen beispielsweise dürfen nur dann gediebt werden, wenn der Dieb gezielt bestimmte Personen wehrlos machen will. Der Dieb muss sein gestohlenen Gut dann umgehend bei der Spielleitung vorlegen. Diese entscheidet, ob das Gut beim Hehler verkauft werden kann oder aus dem Spielgebiet verbracht wurde. Nur Intime-Währung darf vom Dieb behalten werden. Mit den gediebnen Gegenständen ist sehr **sorgfältig** umzugehen.

Gegenstände, die zwar ambienteförderlich sind, aber auch einem Outtime-Zweck dienen wie zum Beispiel Werkzeug oder Kleidung, dürfen **auf keinen Fall** gediebt werden. Wer sich nicht an diese Regeln hält, begeht einen realen Diebstahl, der umgehend zur Anzeige gebracht wird. Die betreffende Person wird von der weiteren Veranstaltung ausgeschlossen und darf an zukünftigen Veranstaltungen nicht mehr teilnehmen.

**H**ANDELN Auch für Handeln gilt: Es kann jeder so gut, wie er es eben kann. Das heißt, eine Fähigkeit Handeln gibt es nicht. Die Währung entspricht dem Üblichen. Zehn Kupfer sind ein Silber, zehn Silber ein Gold. Ob fremdländische Münzen den gleichen Wert haben wie einheimische entscheiden die Charaktere der Spieler für sich selber. Auch hier kommt es darauf an, wie gut die Spieler ihre Münzen verkaufen können. Um aber einen kleinen Überblick zu liefern, wie Intime-Preise für LARP-typische Dienstleistungen und Produkte aussehen **können**, hier eine Tabelle als Orientierungshilfe. Diese beansprucht aber keineswegs, alle Preise richtig wiederzuspiegeln. Sie soll nur einen ersten Anhaltspunkt geben. Durch gutes Handeln können selbstverständlich abweichende Preise erzielt werden. Hier gilt der Grundsatz: Angebot und Nachfrage regeln den Preis. Für Wunder sowie die Darbietungen der Gaukler und Barden wird in der Regel kein Geld verlangt. Diese Personen bitten meist nur um Spenden in natürlich größtmöglicher Höhe.

Produkte/Dienstleistungen	Preise	Zusätzliche Kosten
Alchemistische Produkte	fünffache Stufe in Kupfer; Gifte wegen der obrigkeitlichen Verbote auch mal mehr	
Kräuter	1 Kupfer pro Stufe	
Einfache Wunden versorgen	2 Kupfer	Etwaige Hilfsmittel
Große Operation/schwere Wunden	3 bis 6 Kupfer, je nach Schwere	Etwaige Hilfsmittel
Gifte/Krankheiten heilen	6 Kupfer	Kosten des Gegenmittels
Zauberanwendung	3 Kupfer pro eingesetztem Quintpunkt	
Schmied	3 Kupfer pro begonnener Stunde	
Leibwache	1 Silber 2 Kupfer pro Tag	
Miliz	1 Silber pro Tag	
Lehrtätigkeit	4 Kupfer pro GP	z.B. für Vorzaubern



## \* ÜBERSICHTEN \*



### LEBENSUNKTE

Klassen Zusätz- liche LP	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster LP	5	10	20	20	20
Zweiter LP	10	20	40	40	40
Dritter LP	15	30	60	60	60
usw.	...	...	...	...	...

### KÄMPFERSCHUTZ

Klassen Kämpfer- schutz	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster Punkt	10	20	30	30	30
Zweiter Punkt	20	40	60	60	60
Dritter Punkt	30	60	90	90	90
usw.	...	...	...	...	...

### RÜSTUNG

Rüstungsart	Körperzone	ab 25 % bedeckt	ab 50 % bedeckt	100 % bedeckt
Hartes Leder	Torso	0,50	1,00	2,00
	Linker Arm	0,25	0,50	1,00
	Rechter Arm	0,25	0,50	1,00
	Linkes Bein	0,25	0,50	1,00
	Rechtes Bein	0,25	0,50	1,00
	Kopf	0,00	0,00	0,50
Kette	Torso	1,50	2,00	3,00
	Linker Arm	0,50	0,75	1,25
	Rechter Arm	0,50	0,75	1,25
	Linkes Bein	0,50	0,75	1,25
	Rechtes Bein	0,50	0,75	1,25
	Kopf	0,00	0,00	1,00
Platte	Torso	2,50	3,00	4,00
	Linker Arm	0,75	1,00	1,50
	Rechter Arm	0,75	1,00	1,50
	Linkes Bein	0,75	1,00	1,50
	Rechtes Bein	0,75	1,00	1,50
	Kopf	0,00	0,00	1,50

## Q U I N T E S S E N Z

Klassen Zusätz- liche QP	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster QP	2	1	1	1	2
Zweiter QP	4	2	2	2	4
Dritter QP	6	3	3	3	6
usw.	...	...	...	...	...

## R I T U A L E & Z A U B E R

Klassen Stufe des Rituals/Zaubers	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	3	1	3
Stufe 2	6	6	6	2	6
Stufe 3	9	9	9	3	9
usw.	...	...	...	...	...

## A L C H E M I E

Klassen Stufe in Alchemie	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erste Stufe	6	6	3	6	6
Zweite Stufe	12	12	6	12	12
Dritte Stufe	18	18	9	18	18
usw.	...	...	...	...	...

## T R Ä N K E & M I X T U R E N

Klassen Stufe des Trankes	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	1	3	3
Stufe 2	6	6	2	6	6
Stufe 3	9	9	3	9	9
usw.	...	...	...	...	...

## KARMA

Klassen Karmapunkt	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Erster KP	3	3	3	3	1
Zweiter KP	6	6	6	6	2
Dritter KP	9	9	9	9	3
usw.	...	...	...	...	...

## LITURGIEN

Klassen Stufe der Liturgie	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	3	3	3	3	1
Stufe 2	6	6	6	6	2
Stufe 3	9	9	9	9	3
usw.	...	...	...	...	...

## FÄHIGKEITEN ØHNE STUFEN

Klassen Fähigkeit	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Lesen & Schreiben	10	10	10	5	5
Alte Sprache je Sprache	10	10	10	5	5
Meditation	30	30	30	10	30
Heilkunde Wunden	20	10	20	20	20
Heilkunde Krankheiten	20	10	20	20	20
Heilkunde Gifte	20	10	5	20	20
Metall reparieren	30	15	30	30	30
Holz reparieren	30	15	30	30	30
Leder reparieren	30	15	30	30	30
Großes Wunder	30	30	30	30	6
Geschichten & Legenden	GP / 2	GP	GP / 2	GP / 2	GP / 2

### FALLEN STELLEN

Klassen Stufe in Fallen stellen	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30

### KRÄUTERKUNDE

Klassen Stufe in Kräuterkunde	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	5	10	10
Stufe 2	20	10	10	20	20
Stufe 3	30	15	15	30	30

### SPUREN LESEN

Klassen Stufe in Spuren lesen	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30

### SCHLÖSSER KNACKEN

Klassen Stufe in Schlösser knacken	Krieger	Abenteurer	Alchemisten	Magier	Priester
Stufe 1	10	5	10	10	10
Stufe 2	20	10	20	20	20
Stufe 3	30	15	30	30	30



## \* ARCHETYPEN \*



**K**RIEGER Gemeinsames Merkmal aller Kriegercharaktere ist ihr gekonnter Umgang mit einer oder mehrerer Waffen. Denn die meisten Krieger leben in der einen oder anderen Form für und von dem Kampf. Dies gilt für den Söldner genauso wie den Ritter der um seine Minne buhlt und genauso für den Barbaren, dessen Ansehen in seinem Stamm von seinen Kampfesfertigkeiten abhängt, wie für den Gladiator, der sich mit Schaukämpfen seinen Lebensunterhalt verdient.

### EDLER RITTER

Der edle Ritter ist von Geburt adliger Abstammung. Er hat eine höfische Ausbildung erhalten und versteht sich daher auf Umgangsformen, Heraldik, Historie und Kriegskunst. Aufgrund dieser Ausbildung kann er **Lesen & Schreiben (10 GP)** und kennt einige wenige **Geschichten & Legenden 2 (4 GP)**. Sein Waffentraining hat seinen Körper gestählt, weshalb er **zwei zusätzlichen Lebenspunkte (15 GP) und einen Kämpferschutzpunkt (10 GP)** erhält. Die Lebenspunkte sind außerdem wichtig, damit er seine schwere Rüstung tragen kann. **Ein** Generierungspunkt bleibt übrig. Der Ritter ist mit einem Gambeson, einem langen Kettenhemd, Plattenzeug an Armen und Beinen und einer Kettenhaube gerüstet. Darüber trägt er stolz seinen Wappenrock. Bewaffnet ist er mit Schild und Schwert (beides natürlich Polsterwaffen). Der Rüstungsschutz beträgt für das Kettenhemd je 0,75 Punkte für ein Gliedmaß, da diese zur Hälfte mit bedeckt werden und 3,00 Punkte für den Torso, insgesamt 6,00 Punkte. Das Plattenzeug gibt 0,75 Punkte pro Gliedmaß, da unser Ritter die Schienen nur an Unterschenkeln und Unterarmen trägt und außerdem nur die Vorderseite des jeweiligen Gliedes schützt, insgesamt also weitere 3,00 Punkte. Die Kettenhaube gibt noch mal 1,00. Der Gambeson am Torso bringt als übereinander getragene Rüstung noch einmal 2 Punkte. Damit hat er einen Rüstungsschutz von **zwölf Punkten** und ist auch an jedem Gliedmaß gerüstet.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Ritter ein landesweit bekannter Kämpfer für die ritterlichen Tugenden. Sein Körper ist so kampfgestählt, dass er nochmals **zwei zusätzliche Lebenspunkte (35 GP) und zwei zusätzliche Kämpferschutzpunkte (50 GP)** hinzugewonnen hat. Damit verfügt er insgesamt über insgesamt **sechs Lebenspunkte** am Torso und insgesamt **drei Kämpferschutzpunkte**. Außerdem hat er so viel erlebt, dass er von vielen **Geschichten & Legenden 10 (20 GP)** zu erzählen weiß.

### BARBAR

Der Barbar ist der Krieger eines sozusagen unzivilisierten Stammes, vielleicht sogar ein Ork. Er führt ein raues Leben in der Wildnis und kann deswegen **Spuren Lesen I (10 GP)**. Seine soziale Anerkennung muss er sich im Kampf hart verdienen. Daher bekommt er **zwei zusätzliche Lebenspunkte (15 GP) und einen Kämpferschutzpunkt (10 GP)**. Damit kann er auch seine Rüstung tragen. **Fünf** Generierungspunkte bleiben übrig, die nach ein paar erlebten Abenteuern (15 Contagen) für eine weitere Stufe in Spuren Lesen ausgegeben werden können. Der Barbar trägt eine schwere Leder- und Fellrüstung inklusive kompletten Arm- und Beinschienen. Bewaffnet ist er mit einer zweihändigen, großen Axt. Die Rüstung bringt als hartes Leder 2,00 Punkte für den Torso und bedeckt außerdem auch die Hälfte der Oberschenkel, was je weitere 0,25 Punkte bringt, insgesamt 2,50 Punkte. Dazu kommen entsprechende Arm- und Beinschienen, die die gesamten Gliedmaßen je bedecken, also je Arm und Bein 1,00 Punkte bringen, insgesamt also 4,00 Punkte. Das ergibt zusammen (weil in diesem Fall aufgerundet wird) **sieben Rüstungsschutzpunkte**.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Barbar zu einem großen Stammeskrieger herangewachsen. Sein Körper ist kampfgestählt, so dass er noch **zwei zusätzliche Lebenspunkte (35 GP)** und **einen Kämpferschutzpunkt (20 GP)** hinzugewinnt. Damit verfügt er über insgesamt **sechs Lebenspunkte** am Torso und insgesamt **zwei Kämpferschutzpunkte**. Außerdem hat er das **Spuren lesen III (50 GP)** bis zur Perfektion weiter trainiert, um seinen Gegner in der Wildnis immer finden zu können.

#### GLADIATOR

Der Gladiator ist mehr ein Schaukämpfer als ein echter Krieger. Er kämpft zum Vergnügen der Zuschauer und nicht um zu töten oder gar um sein eigenes Leben. Doch die Leute wollen Blut sehen, daher kämpft er meist nur in leichter Rüstung, die ihm zugleich auch die Beweglichkeit lässt. Ein einfacher Lederpanzer, der nur bis zum Bauchnabel geht und den Armen durch große Ausschnitte viel Spielraum lässt genügt ihm neben einfachen Unterarm- und Unterschenkelschienen. Die Hauptsache ist, dass die Rüstung beeindruckend aussieht. Weil der Gladiator sich aber so gewandt bewegen kann und schon viele Kämpfe seinen Körper gestählt haben, bekommt er **zwei Kämpferschutzpunkte (30 GP)** und **einem zusätzlichen Lebenspunkt (5 GP)**. Bewaffnet ist der Gladiator mit einer Zweililie oder zwei Kurzschwertern. Wenn er sich nicht auf einen Kampf vorbereitet, trägt er eine einfache Tunika und einen Überwurf. Er ist meist mit einem Begleiter unterwegs, der die Wetteinsätze für ihn regelt und einfache Wundverbände anlegen kann. Die Lederrüstung gibt, weil sie ihn nur zur Hälfte bedeckt, nur 1,00 Punkte. Gleiches gilt für die Schienen, die je Arm und Bein 0,50 Punkte geben, insgesamt also 2,00 Punkte. Zusammen macht das einen **Rüstungsschutz** von **drei Punkten**, der noch keinen zusätzlichen Lebenspunkt erfordert. Mit der langen Waffe kann sich der Gladiator aber ganz gut verteidigen, zudem sieht das auch recht beeindruckend aus. Entsprechend weiß der Gladiator auch von seinen „legendären“ Kämpfen zu berichten, **Geschichten & Legenden 3 (5 GP)**.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Gladiator ein berühmter Kämpfer, gegen den sich kaum noch jemand zu wetten traut. Seine Leibesertüchtigung hat ihm noch **zwei Kämpferschutzpunkte (70 GP)** und **zwei zusätzliche Lebenspunkte (25 GP)** eingebracht. Und seinen Erfahrungsschatz an **Geschichten & Legenden** auf insgesamt **5 (5 GP)** vergrößert.

#### PALADIN

Der Paladin, das heißt der schwer gerüstete Gotteskrieger, ist generell als Startcharakter ungeeignet. Stimmungsvoller ist es, wenn sich ein Krieger erst im Verlauf seines Abenteurerdaseins einem bestimmten Gott weiht oder wenn der Priester erst im Laufe der Zeit beginnt, auch mit der Waffe in der Hand für seinen Gott zu kämpfen. Wie man daraus entnehmen kann, ist der Paladin in zwei Varianten möglich. Im Folgenden wird die Kriegervariante behandelt (zur Priestervariante s.u.). Als Krieger erwirbt der Paladin aufgrund seiner Kampfausbildung **zwei zusätzliche Lebenspunkte (15 GP)**. Damit kann er alle Rüstungen anlegen. Des Weiteren hat er von seinem Gott **zwei Karmapunkte (9 GP)** verliehen bekommen. Damit kann er **Gesegnete Waffe (6 GP)** wirken. Außerdem ist er gebildet und kann **Lesen & Schreiben (10 GP)**. Bewaffnet ist der Paladin mit Streitkolben und Schild. Er trägt die gleiche Rüstung wie der Ritter (s.o.). Der **gesamte Rüstungsschutz** beträgt so **zwölf Punkte**. Als Kriegervariante wird der Paladin später im Kampf stärker sein als die Priestervariante. Dafür kann er nur wenige Liturgien wirken.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Lichtritter als Verteidiger der Gläubigen und Bekämpfer des Dunkel weit gerühmt. Sein Körper ist durch viele Schlachten gezeichnet: **Zwei weitere Lebenspunkte (35 GP)** und **ein Kämpferschutzpunkt (10 GP)** verdeutlichen dies. Sein Gott hat ihm für seinen Kampf noch **zwei Karmapunkte (21 GP)** verliehen, und ihn etliche Liturgien gelehrt: So kann der Paladin **Mut stärken (3 GP)**, **Ohne Schmerzen (6 GP)** kämpfen und **Seelenschutz (12 GP)**. Als gebildeter Kleriker beherrscht er das **Æmberia (10 GP)** und kennt ein paar **Legenden 2 (3 GP)**.



**MAGIER** Alle Magier sind Zauberer mit Leib und Seele. Ihre wesentlichen Ziele versuchen sie mit Magie zu erreichen. Sie haben sich also voll und ganz der Magie verschrieben. Dennoch gibt es äußerst unterschiedliche Arten, wie Magie gewirkt wird und dazu passend unterschiedliche Vorstellungen davon, was Magie ist, je nach kulturellem und spirituellem Hintergrund des Charakters. Während das typische Bild vom Gildenmagier von dem Forscher und Gelehrten geprägt ist, gibt es doch auch häufig den – ebenfalls der Gilde angehörenden – Kampfmagier, der seine Magie ganz auf den Kampf ausgerichtet hat. Auf der anderen Seite steht der Druide, der seine Magie mehr als spirituelle Handlung sieht oder ein magisches Wesen wie der Kobold, der Magie nur als Spiel auffasst.

#### DER FÖRSCHER

Der forschende Magier ist ständig auf Reisen, um sein Wissen zu erweitern. Dabei ist er zwar auch magischem Wissen interessiert. Vielmehr beschäftigt ihn aber die Historie vergangener Zivilisationen. Daher schließt er sich häufig Expeditionen zu versunkenen Städten oder in unbekannte Höhlensysteme an. Im Übrigen reizt ihn alles Rätselhafte. Als gebildeter Gildenmagier und natürlich auch um die alten Schriftrollen studieren und die eigenen Erkenntnisse niederschreiben zu können, beherrscht er die Kunst des **Lesen & Schreibens (5 GP)**. Darüber hinaus beherrscht er das **Æmberia (5 GP)**. Als nützliche Zauber kann er den **Magie spüren (1 GP)**, ein absoluter Grundlagenzauber für den Forscher. In dunklen Höhlen ist auch **Licht (1 GP)** und **Feuerfinger (1 GP)** sehr nützlich. Ein Muss ist der **Magie analysieren (2 GP)**, denn ohne ihn könnte man nur schwerlich die ganzen alten magischen Artefakte untersuchen und die magischen Fallen entschärfen. Mit **Antimagie I - III (6 GP)** und **Schutzkreis I (3 GP)** hat der vorsichtige Forscher einiges in der Hand, um sich zu schützen. Er hat im Laufe seiner Studien einiges an Quintessenz hinzugewonnen, **zwei zusätzliche Quintpunkte (3 GP)**. Außerdem beherrscht er die **Meditation (10 GP)**. Zumindest **eine Geschichte & Legende 2 (3 GP)** muss der Magier in seiner Ausbildung gehört haben. Der forschende Magier trägt eine einfache graue oder blaue Reiserobe mit Kapuze. Natürlich hat er auch einen einfachen Magierstab (nur als Polsterwaffe), der ihm zugleich als Wanderstab gute Dienste leistet. Eine große Reisetasche bietet Platz für alle notwendigen Zauberkomponenten und die Schriftrollen und Artefakte, die man auf der Reise entdeckt. Dort werden auch das Tagebuch (für die Reiseaufzeichnungen und Skizzen) und die Schreibutensilien wie Tusche und Feder verstaut. Und ein paar Kerzen für alle Fälle.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Forscher ein Experte der magischen Wissenschaften und ein viel gesuchter Bannmagier. Er beherrscht jetzt die **Antimagie IV und V (9 GP)** perfekt. Dazu gehören auch die mächtigeren **Schutzkreise II und III (9 GP)** und der **Zauberschutz (4 GP)**. An Spruchzauberei sind hier der **Zauberspiegel (3 GP)** und der **Magische Wall (4 GP)** zu nennen. Seine magischen Questen haben weiter seine Quintfluß erhöht und er hat noch **fünf zusätzliche Quintpunkte (25 GP)** hinzugewonnen, insgesamt verfügt er also über **zwölf** Quintpunkte. Zum Zwecke der Forschung ist natürlich der **Sinn der Worte (4 GP)** alter Texte von Bedeutung. Selbstverständlich versteht er auch auf ganz weltliche Art und Weise die meisten **Alten Sprachen (20 GP)**, namentlich Orkisch, Elfish, Zwergisch und Echsisch. Viele **Geschichten & Legenden 13 (22 GP + 3 GP s.o.)** hat er so erfahren.

#### DER KAMPFMAGIER

Der Kampfmagier ist zwar auch ein gebildeter Gildenmagier, aber dennoch das genaue Gegenteil des Forschers. Er kann zwar **Lesen & Schreiben (5 GP)**, um seine Magiebücher zu studieren, aber er beherrscht keine alten Sprachen. Er hat sich ganz der Kampf magie verschrieben und damit er im Gefecht nicht so schnell meditieren muss, eine große Meditation durchgeführt und so **vier zusätzliche Quintpunkte (10 GP)** erworben. Als Zauber kennt er den **Alarm (1 GP)** um Türen und Tore vor heimlichen Eindringlingen zu schützen. **Magie spüren (1 GP)** gehört auch zu seiner Grundausbildung. Die **Magische Rüstung I (2 GP)** hilft ihm, nach einem Treffer nicht gleich eines

Heilers zu bedürfen. **Feuerball I (2 GP)** und **Feuerball II (3 GP)** gehören zum klassischen Repertoire der Kampfzauber. Der **Kugelblitz I (3 GP)** ist das perfekte Mittel gegen schwer gerüstete Gegner. Um sich gegen feindliche Magier zu wehren, beherrscht der Kampfmagier den **Zauberspiegel (3 GP)**. Mindere Rituale und große Rituale sind für den Kampfmagier höchstens zur Vorbereitung auf eine Schlacht interessant, denn im Gefecht muss es schnell gehen. Daher bevorzugt er die Spruchzauber. Die **Meditation (10 GP)** ist natürlich auch für ihn wichtig. Der Kampfmagier reist in der klassischen roten Robe. Dazu trägt er Lederarmschienen, die seine Unterarme vollständig umschließen. Mehr traut er sich wegen der magieschädlichen Wirkung von Rüstung nicht zu. Sein Magierstab ist zugleich ein Kampfstab. Daneben ist er für alle Fälle mit einem Langdolch bewaffnet. In einer Umhängetasche führt er seine Zauberkomponenten und etwas Verbandsmaterial mit sich, um wenigstens Blutungen stillen zu können. Die beiden Lederarmschienen geben je 0,25 Punkte, also insgesamt 0,50 Punkte. Aufgerundet ist das **ein Punkt Rüstungsschutz**. Dieser wirkt natürlich nur, wenn er an den Unterarmen getroffen wird.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Kampfmagier einer der seltenen Zauber, die man auch einmal in oder eher hinter einer Schlachtreihe sieht, überall gefürchtet, aber auch misstraut. Selbstverständlich gehören zu seinem Repertoire alle bekannten Kampfzauber, **Feuerball III (4 GP)**, **Kugelblitz II und III (9 GP)**, **Beben (3 GP)**, **Windstoß (4 GP)**, **Metall erhitzen (4 GP)** und **Rosten (5 GP)**. An Defensivzaubern beherrscht er die **Magische Rüstung II und III (7 GP)**, den **Magischen Wall (4 GP)**, sowie das mindere Ritual des **Schutzkreis I (3 GP)**. Schließlich kann er **Wunden reinigen (1 GP)** und einfache **Wunden Heilen I (2 GP)**. Da er häufig als Leibwächter eingesetzt wurde, kennt er die Zauber **Gift spüren (2 GP)** und **Nahrung von Gift reinigen (2 GP)**. Weitere große Meditationen haben noch **vier zusätzliche Quintpunkte (26 GP)** eingebracht, zu insgesamt **dreizehn** Quintpunkten. Schließlich haben ihn die ausgestandenen Kämpfe auch etwas gestählt, sodaß er über **einen Kämpferschutzpunkt (30 GP)** verfügt.

#### DER BESCHWÖRER

Der eher finstere Beschwörer ist ganz auf persönliche Macht aus. Ihn interessiert die Magie nur als Mittel zum Zweck. Auch er hat eine gildenmagische Grundausbildung genossen und kann **Lesen & Schreiben (5 GP)** sowie Æmberia als **Alte Sprache (5 GP)**. Da er aber als Beschwörer vor allen Dingen große Rituale vollziehen will, hat er mehrmals die große Meditation durchgeführt und **zwei zusätzliche Quintpunkte (3 GP)** erworben, denn ein großes Ritual kostet mindestens sechs. Außerdem kann er **meditieren (10 GP)**, um seine verbrauchte Quintessenz schneller wieder zurückzugewinnen. Da der Beschwörer gerne unabhängig von Fremden ist, hat er wenigstens **Alchemie I (6 GP)** erlernt, um sich seine **Ritualkerzen (3 GP)** und die **Zauberkreide (3 GP)** selber herzustellen. Die Spruchzauber sind für den Beschwörer nicht sonderlich wichtig, denn seine Macht bezieht er aus den großen Ritualen (mit denen er ja auch jeden Zauber simulieren kann). Allerdings gehören auch hier **Licht (1 GP)**, **Magie spüren (1 GP)** und **Magie analysieren (2 GP)** zur Grundausbildung. Damit bleibt **1 GP** übrig. Der Beschwörer kleidet sich gerne (und für die Beschwörungsrituale ist es sogar ein Muss) in schwarzen Roben, die mit silbernen Sternen, Mondphasen und mystischen Symbolen verziert sind. Der Magierstab ist natürlich auch für ihn ein Standessymbol und wichtiger Fokus. Und eigentlich nichts anderes. Häufig ist dieser aufwendig verziert. Der Beschwörer nennt natürlich Zauberkreide (Mehl), Ritualkerzen und weitere Beschwörungsparaphernalia (wie Totenschädel, Krähenfüße, Runen und Edelsteine) sein eigen. Daneben verfügt er über eine umfangreiche Bibliothek an verbotenen Büchern, in denen die wahren Namen einiger Dämonen und viele Beschwörungsrituale verzeichnet sind. Zur Herstellung seiner Zauberkreide und Beschwörungskerzen braucht er ein paar alchemistische Gerätschaften. Eine Sternenkarte für die richtigen Konstellationen, Feder und Tinte (und eine gute Lebensversicherung) runden das ganze ab.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Beschwörer auf dem Höhepunkt seiner Macht angelangt. Er verfügt nunmehr über **weitere neun Quintpunkte (63 GP)**, macht insgesamt **sechzehn**

Quintpunkte. Des Weiteren kann der Beschwörer nun auch selber ein **Meditationsmittel (3 GP)** herstellen. Er beherrscht ferner **alle** minderen Rituale zur **Schutzkreiserstellung (12 GP)**, eine Kunst, die für einen Beschwörer zu seiner eigenen Sicherheit unerlässlich ist. Außerdem hat er sich mit den Grundzügen der Beherrschungsmagie vertraut gemacht: So kann er sowohl **alle** Sprüche zur **Beherrschung (9 GP)** als auch den Zauber **Angst (3 GP)** wirken. Sie sind einerseits nützlich, um sich lästige Inquisitoren vom Leib zu halten, andererseits versteht sich der Beschwörer auf die Grundlagen der Beherrschung, denn auch beschworene Wesenheiten müssen unter Kontrolle gehalten werden (wenn auch mit anderen Mitteln, als mit diesen Zaubern). Schließlich hat auch der Beschwörer die eine oder andere **Geschichte & Legende 6 (11 GP)** gehört.

## DRUIDE

Der Druiden ist der Magier des Waldes, ohne besondere wissenschaftliche Ausbildung. Viele elfische Magier folgen dieser magischen Lehre. Der Druiden stimmt sich ganz auf den Wald und die ihn umgebende Natur ein, daher ist er auch in der **Kräuterkunde I (10 GP)** bewandert. Sein ungezwungener Umgang mit der Natur hat ihn stark an den freien Quintfluss angepasst. Dadurch wurde es ihm erleichtert, durch große Meditationen **drei zusätzliche Quintpunkte (6 GP)** zu erwerben, die auch für seine Ritualmagie wichtig sind. Seine Anpassung an den Quintfluss lässt ihn leicht **Magie spüren (1 GP)**. Seine Beziehung zum natürlichen Gleichgewicht des Lebens lässt ihn auch **Krankheit spüren (2 GP)** und **Krankheit identifizieren (1 GP)**. Daneben kann er **Krankheiten heilen I (2 GP)** und **Krankheiten heilen II (3 GP)**. Damit ihn niemand stört, kann er die Erinnerungen durchreisender Wanderer an ihn und seine Hütte mit **Vergessen I und II (3 GP)** löschen. Darüber hinaus kann er ein paar einfache Tränke aus seinen Kräutern zusammenbrauen, **Alchemie I (6 GP)**, nämlich den **Regenerationstrank (3 GP)** und das **Schlafgift (3 GP)**. Der Druiden ist meist in einen einfachen erdbraunen Umhang und ein einfaches naturfarbenedes Leinenhemd gekleidet. Hinzu kommt ein schwarzer Ritualdolch aus Obsidian (nur Polsterwaffen!), der sich im Notfall genauso wie der Wanderstab als Waffe verwenden lassen. Als Schmuck trägt der Druiden gerne Amulette, die an sein Idol – häufig Mutter Erde – erinnern. Daneben besitzen viele Druiden für ihre Rituale Runensteine. Ein Kräuterbeutel mit Kräutern beschließt die wenigen Habseligkeiten eines Druiden.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Druiden ein eigenbrötlerischer Einsiedler, aber auch ein mächtiger Beherrschungsmagier geworden, den nur noch jene finden können, von denen er gefunden werden will. Selbstverständlich kennt er alle Kräuter in seinem Wald, **Kräuterkunde II und III (50 GP)**. Auch kann er die wichtigsten **Spuren lesen I (10 GP)**. Da er insgesamt nur **acht** Quintpunkte hat, muss er sich anderweitig mit Quintessenz versorgen. Er hat mittlerweile auch die **Meditation (10 GP)** erlernt und kann ein **Meditationsmittel (3 GP)** herstellen. Er beherrscht den Quintfluss sogar so gut, dass er mittels **Quintraub (5 GP)** anderen Magiekundigen Quintessenz entreißen kann. Er kennt alle wichtige Beherrschungszauber, namentlich **Beherrschung I – III (9 GP)**, **Gedankenlesen (3 GP)** und **Angst (3 GP)**. Des Weiteren kann er jetzt auch schwere **Krankheiten heilen III (4 GP)**. Schließlich kennt er auch die eine oder andere **Geschichte & Legende 2 (3 GP)**.

## KOBOLD

Der Kobold ist eine gänzlich andere Art von Magier. Er lernt Magie nicht, sie ist ihm angeboren. Und er entdeckt sie mit der ganzen Freude eines spielenden Kindes. Da er fast Teil des Quintflusses ist, hat er **fünf zusätzliche Quintpunkte (15 GP)** gekauft. Daneben beherrscht er eine ganze Reihe lustiger, spielerischer Zauber. Dazu gehört das **Licht (1 GP)** und der **Feuerfinger (1GP)**, die dem Kind die Dunkelheit vertreiben und der **Lachkrampf (1 GP)**, der dem Sauertopf wieder das Lachen zeigt. Das Vergessen ist sowohl als **Vergessen I (1 GP)** als auch als **Vergessen II (2 GP)** wichtig, um den Sauertopf von eben vergessen zu lassen, wer nun für den Lachkrampf verantwortlich war. **Verwirrung (2 GP)** stiftet der Kobold gerne. Und **Schlösser öffnen (2 GP)** befriedigt seine Neugier. Mit der **magischen Verkettung (3 GP)** bringt er Menschen zusammen, die sich sonst

nicht leiden konnten. Und mit **Gedankenlesen (3 GP)** entdeckt er die geheimsten Wünsche der Kinder. Da die Magie die innerste Natur des Kobolds ist, kann er auch **Magie spüren (1 GP)**. Er kennt auch die eine oder andere **Geschichte & Legende 1 (2 GP)**. **5 GP** bleiben übrig. Gekleidet sind die Kobolde meist so fröhlich und bunt wie sie sind. Gerne verzieren sie ihre Kleidung mit Glöckchen und Schellen. Gut erkennen kann man sie auch an ihrer wilden Frisur und den Koboldohren. Es sollte darauf geachtet werden, dass ein Kobold nicht zum generellen Spielverderber der anderen Spieler wird!

Nach hundertfünfzig Contagen hat der Kobold als Wesen reiner Magie weitere **fünfzehn Quintpunkte (105 GP)** hinzugewonnen, sodaß er nunmehr insgesamt über **zwanzig** Quintpunkte verfügt.

**A**LCHEMISTEN Zu den Alchemisten zählen sich viele Berufe. Gerade unter den Heilern gibt es etliche, denn sie alle benötigen für ihre Heilbehandlungen auch Tränke und Salben. Hierher gehören aber auch die Giftmischer und die Kräuterweiblein. Als Magiedilettanten gibt es schließlich auch nicht wenige, die sich mit magischen Hilfsmitteln und Tränken beschäftigen.

#### ALCHEMIST

Der typische Alchemist, den man sich so vorstellt, ist ein Wissenschaftler auf seinem Gebiet. Daher kann er **Lesen & Schreiben (10 GP)**. Natürlich ist er ein Fachmann auf dem Gebiet des Trankbrauens und der **Alchemie (9 GP für Stufe II)**, womit er schon Zugang zu vielen Rezepten hat. Dazu gehören die **Meditationsmittel (1 GP)** und das **Schlafgift (1 GP)**, sowie der **Regenerationstrank (1 GP)** und der **klassische Heiltrank I (2 GP)**, die beide bei Kriegern sehr beliebt sind. Die **Säurekugel I (1 GP)** und die **Säurekugel II (2 GP)** stellen schließlich eine gute Verteidigungsbasis dar, wenn auch man den Kampf wohl besser meidet. **Heilkunde Gifte (5 GP)** hilft schließlich bei der Identifizierung von Giften und der Feststellung des geeigneten **Gegengiftes I (2 GP)**. Außerdem hat der Alchemist durch seine Experimente **drei zusätzliche Quintpunkte (6 GP)** hinzugewonnen. Zur Ausstattung eines guten Alchemisten gehören alchemistische Gerätschaften wie Destillierkolben, Kerzen, Reagenzgläser, Löffelchen, Messerchen, Tiegel, Mörser und Stößel, Beutelchen, Trankfläschchen und Phiolen. Ingredienzien und Trankrezepte als Buch oder Schriftrollen. Außerdem kommen noch Tusche und Feder und leeres Pergament für Aufzeichnungen und Notizen dazu. Zwei grüne Softbälle um die Säurekugeln darstellen zu können, wenn man welche gebraut hat. Außerdem zwei fertige Tränke nach Wahl entsprechend der Alchemiestufe. Der Alchemist trägt gerne dunkelrote Roben, die an den Säumen mit goldenen, alchemistischen Symbolen bestickt sind. In seinem Labor trägt er Lederhandschuhe und einen Lederschürze, falls mal etwas daneben geht. Dazu kommt etwas Rauchpulver für die Braueffekte und Lebensmittelfarbe für Tränke.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Alchemist für seine unzähligen Wundermittel weit gerühmt. Er beherrscht **Alchemie III – V (36 GP)** und viele Rezepte. Die **Säurekugel II und III (5 GP)** hat er zu seiner Verteidigung perfektioniert. Auch die **Heiltränke II und III (7 GP)** und die **Gegengifte II – IV (12 GP)** kann er nun in ihren mächtigen Varianten herstellen. Als weitere Klassiker kann er **Katzengold (2 GP)**, **Bannstaub (3 GP)**, **Waffenbalsam (4 GP)**, einen **Liebestrank (4 GP)**, einen **Zaubertrank (4 GP)** und eine **Wahrheitsdroge (4 GP)** produzieren. Aber seine Meisterstücke sind die **Adamantenhaut (5 GP)** und der **Immunitätstrank (5 GP)**. Schließlich hat er noch durch alchemistische Experimente weitere **zwei Quintpunkte (9 GP)** hinzugewonnen, zu insgesamt **fünf Quintpunkten**.

## APOTHEKARIUS

Der Apothekarius ist auch ein gebildeter Mann; er kann **Lesen & Schreiben (10 GP)**. Daneben hat er sich schon etwas mit dem Brauen von Heilmitteln befasst und **Alchemie II (9 GP)** erworben. Er beherrscht die Herstellung von **Regenerationstrank (1 GP)**, **Schmerzmittel (1 GP)**, **Medizin I (2 GP)** und **Gegengift I (2 GP)**. Außerdem ist er schon recht bewandert in der **Kräuterkunde I und II (15 GP)**. Seine Ausrüstung ist der des Alchemisten sehr ähnlich.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Apothekarius ein bekannter Spezialist im Bereich der **Heilkunde Krankheiten (20 GP)**. Selbstverständlich beherrscht er auch alle alchemistischen Prozeduren, **Alchemie III – V (36 GP)**. Er kennt sich mit allen Kräutern aus, **Kräuterkunde III (15 GP)**. Des Weiteren kennt er an Rezepten **Medizin II und III (7 GP)**, **Gegengifte I - IV (14 GP)**, das **Schlafmittel (1 GP)** und die Droge **Hexenblick (2 GP)**.

**PRIESTER** Alle Priester haben ihr Leben einem bestimmten Gott verschrieben. Entsprechend ihrer Religion bemühen sie sich darum, den Glauben an ihren Gott zu verbreiten und ihm zu dienen. Dabei kommen die unterschiedlichsten Gottheiten vor. Es gibt lichte, menschenfreundliche Götter, dunkle, bösertige Götter und solche die weder das eine noch das andere sind. Es gibt Tiergötter und Totems, Götter die von den Gestirnen und Planeten symbolisiert werden und gänzlich abstrakte Götter. Manche Götter bleiben selbst dem treuesten Diener unverständlich. Alle Gottheiten haben aber gemeinsam, dass sie ihren Dienern Karma verleihen und diese göttliche Kraft mit dem rechten Glauben auch zu Diensten der Gottheit aktiviert werden kann, um Wunder zu wirken. Die folgenden Archetypen sind vor allem von ihrer Gottheit und deren Geboten geprägt. Entsprechend sind auch die Wunder gewählt.

## INQUISITOR

Der Inquisitor folgt einem lichten oder neutralen Gott. Sein ganzes Leben hat er dem Entdecken und Finden der Wahrheit verschrieben. Und dem Kampf gegen die schwarze Magie. Er kann **Lesen & Schreiben (5 GP)**, um Beweismittel zu verstehen und Geständnisse festhalten zu können. Um die alten Schriften seines Glaubens studieren zu können, beherrscht er die alte Sprache des **Æmberia (5 GP)**. Sein Gott hat ihm **sechs Karmapunkte (21 GP)** verliehen. Mit diesen soll er eine **Aura spüren (1 GP)** und **lesen (3 GP)** können. Der **Wahre Blick (2 GP)** lässt ihn in einem Verhör jede Lüge entdecken. Mit **Schweigen (1 GP)** werden die Frevler bestraft. Die Liturgie der **Blendung (2 GP)** hilft ihm schließlich im Kampf gegen die dunklen Feinde des Lichts. Bewaffnet ist der Inquisitor mit einem Streitkolben. Er trägt außer verzierten Unterarmschienen aus Platte keine Rüstung. Die Armschienen geben einen **Rüstungsschutz** von genau **zwei** Punkten. Dieser wirkt natürlich nur, wenn er am Unterarm getroffen wird. Gekleidet ist er mit einer weißen Tunika, deren Säume mit Gold verziert sind. Für alle deutlich sichtbar trägt er auch ein goldenes Abzeichen seines Gottes. Daneben ist er mit Pergament und Tinte für die Verhöre, sowie einem Tagebuch ausgestattet. Natürlich führt er auch ein Gebetsbuch mit sich. Um unterwegs einen Schrein zu improvisieren, hat er eine Sonnenscheibe aus Gold, ein weißes Altartuch mit Goldrand und weiße Kerzen mit dem goldenen Gottessymbol dabei.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der lichte Priester zum Grobinquisitor aufgestiegen, vor dem das Böse sich zitternd verbirgt. Sein Gott hat großes Vertrauen in ihn und ihm weitere **fünf Karmapunkte (45 GP)** geschenkt. Durch seine strenge Selbstdisziplin und regelmäßige Gebete zu seinem Gott hat er viele Liturgien gelernt, die ihm im Kampf gegen das Böse helfen, so kann er mit dem **Lodernden Blick (4 GP)** wahre Antworten im Verhör erzwingen, Gegner mit der **Bürde des Gewissens (4 GP)** belegen, **Wasser weihen (5 GP)** um Vampire zu bekämpfen, niedere **Untote vertreiben (3 GP)**, und schließlich mit dem **Sonnenstrahl (5 GP)** endgültig bekämpfen. Auf seinen religiösen Questen hat er die Großen Wunder der **Erlösung (6 GP)** und das Wunder **Untote**

zu vernichten (6 GP), sowie Ort entweihen (6 GP) gelernt. Außerdem kennt er natürlich die eine oder andere **Geschichte & Legende 2 (4 GP)**.

#### DUNKLER PRIESTER

Hier auch einmal eine NSC-Variante ;-). Der finstere Priester folgt einem dunklen Gott, der Blutopfer verlangt und Unglück über die Welt bringen will. Entsprechend hat er seinen Diener mit **fünf Karmapunkten (15 GP)** ausgestattet, damit dieser Verderbnis säen kann. Entsprechend kann der Priester die Menschen mit **Schweigen (1 GP)** strafen, **Krankheiten hervorrufen (4 GP)**, sie in **Panik (3 GP)** versetzen oder sie gar mit einem verhängnisvollen **Fluch (5 GP)** belegen. Auf subtile Weise verschafft er mit der Liturgie **Erwecke dunklen Trieb (4 GP)** seinem Gott mehr Anhänger. Mit **Aura spüren (1 GP)** schließlich kann er die geweihten Orte anderer Götter finden, um sie später zu zerstören. Der dunkle Priester ist mit einem geflammten Ritualdolch bewaffnet, der vornehmlich zur Opferung dient, aber auch zu Verteidigungszwecken benutzt werden kann. Diesen Dolch hat er häufig mit **Gesegneter Waffe (2 GP)** seinem dunklen Gott geweiht. **Lesen & Schreiben (5 GP)** gehört schließlich auch für den dunklen Priester zur Grundausbildung, wenn auch er nie gelernt hat, die düstere Sprache zu verstehen, die er rezitiert. Gekleidet ist der dunkle Priester häufig in eine einfache, schwarze Kutte. Um seinen Schrein aufzubauen hat er einen Totenschädel und eine Blutopferschale dabei. Dazu gehören außerdem schwarze Kerzen mit dem Gottessymbol in Silber und einem kleinen Abbild seines Gottes.

Nach hundertfünfzig Contagen verbreitet der dunkle Priester Angst und Schrecken im Namen seines Gottes und seine Macht ist furchtbar. Sein Gott hat ihm **vier weitere Karmapunkte (30 GP)** geschenkt zu insgesamt **neun** Karmapunkten und ihm die großen Wunder **Ort entweihen (6 GP)**, **Ort weihen (6 GP)**, **Epidemie (6 GP)** und **Mächtiger Fluch (6 GP)** offenbart. Um seine perfiden Pläne vorantreiben zu können, hat der **Alchemie I und II (18 GP)** studiert und kann nun ein **Schadensgift I (6 GP)**, einen **Aggressionstrank (6 GP)**, ein **Schmerzgift (3 GP)**, und die Droge **Hexenblick (6 GP)** brauen. Er kennt immerhin auch einige nichtssagende **Geschichten & Legenden 1 (1 GP)**.

#### ⊕ ORKSCHAMANE

Der Schamane ist der Priester des Stammestotems und damit Heiler und Seelenhirte seines Volkes. Als jemand, der in der Wildnis zu Hause ist, verfügt er über **Kräuterkunde I (10 GP)**. Sein Totem hat ihm im Übrigen **vier Karmapunkte (10 GP)** verliehen. Damit kann er die schicksalhafte **Aura spüren (1 GP)**. Feinde des Stammes werden mit **Schweigen (1 GP)** gestraft. Bevor die Krieger seines Stammes aufbrechen, wirkt er **Mut stärken (1 GP)** und segnet sie, so dass sie **Ohne Schmerz (2 GP)** zu fühlen in der Schlacht kämpfen werden. Und wenn sie aus der Schlacht zurückkehren, so kann er sie mit **Heile Wunden (3 GP)** von ihren Verletzungen befreien, genauso wie er auch mit **Heile Krankheiten (2 GP)** für die Gesundheit seines Stammes sorgt. Außerdem beherrscht er das **Altorkisch (5 GP)**, um die Traditionen der Ahnen ehren zu können. Sein Totem hat ihm schließlich Zugang zur Magie gewährt: Er erhält einen **Quintpunkt (2 GP)** und den Zauber **Magie spüren (3 GP)**. Der Schamane trägt eine leichte, meist asymmetrische Lederbekleidung. Häufig ist er sein Körper mit fremdartigen Zeichen seines Totems bemalt. Um seine Wunder zu wirken benutzt er Trommel und Rassel und kehlige Gesänge zu Ehren des Totems. Sein Schrein besteht, sofern er nicht am heimischen Totempfahl beten kann, aus Tiegelchen, Tonkrügen, einer heiligen Urne mit der Asche der Ahnen, Knochen, Tierschädel und Räucherstäbchen. Bewaffnet ist der Schamane mit einem Speer oder einer Knochenkeule. Meist trägt er auch ein einfaches Messer bei sich.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Orkschamane ein viel gesuchter Wunderheiler, der vom Geist der Ahnen beseelt ist und dessen Segen sich jeder Orkkrieger für die Schlacht wünscht. Sein Totem hat ihm **zwei weitere Karmapunkte (11 GP)** geschenkt und ihn die Liturgien **Fluch (5 GP)** und **Fluch aufheben (5 GP)** gelehrt. Auf mystischen Questen wurden ihm die großen Wunder

**Wiederbelebung (6 GP)** und **Geister rufen (6 GP)** offenbart. Als naturverbundener Ork ist er auch in der **Kräuterkunde II (20 GP)** bewandert. Und mit Hilfe seines Totems ist es ihm gelungen, sich weiter dem Quintfluß zu öffnen, sodaß er **fünf weitere Quintpunkte (40 GP)** hinzugewonnen hat, mit denen er nun auch Rituale wirken kann. Schließlich kennt der Schamane aus alten Überlieferungen viele **Geschichten & Legenden 8 (7 GP)**.

## PALADIN

Der Paladin ist generell als Startcharakter eher ungeeignet (s.o.). Wer ihn eher als Priester sieht, beginnt mit folgender Variante: Damit der Priester eine schwere Rüstung (bis zu sieben Rüstungsschutzpunkten) tragen kann, bekommt er **einen zusätzlichen Lebenspunkt (20 GP)**. Sein Gott hat ihm außerdem **drei Karmapunkte (6 GP)** verliehen. Damit kann er **Gesegnete Waffe (2 GP)**, sowie **Aura spüren (1 GP)** und **Mut stärken (1 GP)** wirken. Außerdem ist er gebildet und kann **Lesen & Schreiben (5 GP)** und beherrscht das **Æmberia (5 GP)**. In der Priestervariante wird der Paladin später stärker in den Liturgien werden. Dafür wird er im Kampf niemals so gut wie die Kriegervariante. Bewaffnet ist auch der Paladin als Priester mit einem Streitkolben und Schild. Gerüstet ist er wie der Kriegerpaladin mit einem langen Kettenhemd. Damit hat er einen **Rüstungsschutz** von ebenfalls **sechs** Punkten.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Lichritter als Verteidiger der Gläubigen und Bekämpfer des Dunkel weit gerühmt. Sein Körper ist durch viele Schlachten gezeichnet: **Ein weiterer Lebenspunkt (40 GP)** verdeutlicht dies. Sein Gott hat ihm für seinen Kampf noch **acht zusätzliche Karmapunkte (30 GP)** für insgesamt **zehn** Karmapunkte verliehen, und ihn etliche Liturgien gelehrt: So kann der Paladin **Aura lesen (2 GP)**, **Seelenschutz (4 GP)**, **Schutz vor Magie (5 GP)** und **Heile Wunde (3 GP)**. An großen Wundern wurden ihm **Ort weihen (6 GP)** und **Magiebann (6 GP)** offenbart. Außerdem kennt er ein paar **Legenden 2 (4 GP)**.

**A** **BENTEURER** Alle Charaktere, die sich nicht durch eine der vorgenannten Klassen gut beschrieben fühlen, sind Abenteurer. In dieser Klasse findet sich eine ganze Reihe bunt gemischter Berufe und Rassen. Jäger und Waldelfen, Handwerker und Gaukler, Heiler, so sie nicht Alchemisten sind, und zwielichtige Gestalten wie zum Beispiel Diebe. Natürlich können auch diese Charaktere Fähigkeiten anderer Klassen lernen. Ihr Schwerpunkt liegt aber auf einem ganz bestimmten Handwerk.

## WALDLÄUFER

Der Waldläufer ist ein wildniserfahrener Mensch. Er kann sich leise im Wald bewegen und gut orientieren. Um seine Beute zu finden beherrscht er das **Spuren Lesen (15 GP für Stufe II)**. Darüber hinaus kennt er sich auch mit dem **Fallen stellen (15 GP für Stufe II)** aus. Natürlich ist er auch etwas in der **Kräuterkunde I (5 GP)** bewandert, **5 GP** bleiben übrig. Bewaffnet ist er mit Pfeil und Bogen und einem Jagdmesser. Lederarm- und Beinschienen an Unterarmen und –schenkeln, schützen ihn wenigstens vor dornigem Gebüsch. Im Übrigen kleidet er sich in ein dunkles Lederhemd, häufig mit Fransen verziert und einen einfachen, erdbraunen Umhang. Die Arm- und Beinschienen geben **einen** Rüstungsschutzpunkt, da sie ein Viertel der Gliedmaße bedecken.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Waldläufer ein viel gesuchter Kundschafter und Fährtenleser. Er kann **Spuren lesen III (15 GP)**, **Fallen stellen III (15 GP)**, **Kräuterkunde II und III (25 GP)**, und hat sich in zahllosen Kämpfen mit Mensch und Wild bewiesen, was ihm **zwei zusätzliche Lebenspunkte (30 GP)**, und **einen Kämpferschutzpunkt (20 GP)** einbringt.

## WALDELF

Der Waldelf ist im Wesentlichen ein elfischer Waldläufer. Als solcher kennt er sich mit dem **Spuren Lesen II (15 GP)** aus. Außerdem verfügt er über **Kräuterkunde I (5 GP)**. Daneben hat er **drei Quintpunkte (6 GP)**, denn wenn auch er kein vollgültiger Magier ist, wie viele seiner Artgenossen, so nimmt er doch etwas an dem Quintfluss teil. Entsprechend beherrscht er den Zauber **Magie spüren (3 GP)**. Außerdem kann er auch die Zauber **Wunden reinigen (3 GP)** und **Wunde heilen I (6 GP)**. Er kennt schließlich auch die eine oder andere **Geschichte & Legende 2 (2 GP)**. Er ist mit Pfeil und Bogen und einem Kurzsword bewaffnet. Daneben trägt er noch leichte Lederarmschienen. Ein dunkles Lederhemd und ein dunkelgrüner Kapuzenumhang vervollständigen die Gewandung. Als Schmuck trägt der Elf ein Stirnband, das mit silbernen Symbolen verziert ist. Im Übrigen ist er gut an seinen Elfenohren und seiner schlanken, grazilen Statur zu erkennen.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Waldelf mit der Natur ebenso vertraut wie mit der Magie. Er ist bewandert in der **Kräuterkunde II und III (25 GP)**, er kann **Spuren lesen III (15 GP)**, außerdem **Lesen & Schreiben (10 GP)**, um die Alte Sprache seiner Vorväter, das **Altelfische (10 GP)**, besser zu verstehen. Sein Umgang mit der Magie hat ihm **drei weitere Quintpunkte (15 GP)** eingebracht, und er beherrscht jetzt die Zauber **Licht (3 GP)**, **Schlaf I (6 GP)** und **Wunden heilen II (12 GP)**. Schließlich hat er noch ein paar neue **Geschichten & Legenden 4 (2 GP + 2 GP s.o.)** gehört.

## ZWERGISCHER SCHMIED

Der Zwerg beherrscht am besten das Handwerk, das mit Erz und Eisen zu tun hat, ist er doch in den Stollen der Berge aufgewachsen. Folgerichtig gibt es viele Schmiede unter den Zwergen. Daher dann der Zwerg **Metall reparieren (15 GP)**. Um auch mit Schilden hantieren zu können, die zum Teil aus Holz bestehen, kann der Zwerg auch **Holz reparieren (15 GP)**. Im Übrigen verfügen Zwerge über eine besonders gute Konstitution und können viel wegstecken. Daher hat er **einen zusätzlichen Lebenspunkt (10 GP)**. Damit kann er auch ein langes, selbst geschmiedetes Kettenhemd tragen. Zur Arbeit hat er einen schweren Lederschurz (und legt natürlich das Kettenhemd ab). Um seine Arbeit zu verrichten, führt er dann auch meist Hammer und Amboss (real um auch eine entsprechende Geräuschkulisse zu erzeugen) mit sich. Da er mit dem Hammer so vertraut ist, führt er auch einen als Waffe mit sich (nur Latexwaffe!). Im Übrigen erkennt man den Zwerg sehr gut an seinem wilden, dichten Zwergenbart und der kleinen Körpergröße. Das Kettenhemd gibt aufgrund seiner Länge insgesamt **sechs** Rüstungsschutzpunkte, da auch Arme und Beine zum Teil mitgeschützt werden.

Nach hundertfünfzig Contagen ist der Zwerg ein Meisterschmied, der alles reparieren oder herstellen kann, was nur im Entferntesten mir Rüstung oder Waffen zu tun hat. Er kann jetzt auch **Leder reparieren (15 GP)** und ist mittlerweile äußerst kampferprobt, sodaß er **zwei weitere Lebenspunkte (50 GP)** und **einen Kämpferschutzpunkt (20 GP)** hinzugewonnen hat. Als geselliger Zwerg kennt er unzählige **Geschichten & Legenden 15 (15GP)**.

## ZWIELICHTIGE GESTALT

Die zwielichtige Gestalt ist der typische Dieb oder Spion. Er kann **Schlösser knacken II (15 GP)**, um überall eindringen zu können. Etwaige Sicherungen wie Fallen, werden mit **Fallen stellen & entschärfen II (15 GP)** zuvor aus dem Weg geräumt. Seine Zähigkeit findet in **einem zusätzlichen Lebenspunkt (10 GP)** Ausdruck. Zur Ausrüstung eines solchen Langfingers gehört natürlich ein Bündel Dietriche und Draht, um die Schlösser zu öffnen, sowie Zangen und anderes Werkzeug, um die Fallen zu entschärfen. Ein Dieb darf im Dunkeln natürlich nicht auffallen daher trägt er nächstens dunkle Kleidung und einen schwarzen Kapuzenumhang, der sein Gesicht verbirgt, zuweilen sogar eine Maske. Tagsüber kleidet sich der Dieb möglichst einfach und unauffällig. Der Dieb mag keine hindernden langen Waffen und Rüstungen, aber ein paar Wurfdolche und ein Langdolch zur Verteidigung müssen schon sein.

Nach hundertfünfzig Contagen ist die zwielichtige Gestalt ein Meisterdieb, vor dem keine Schlösser mehr sicher sind, **Schlösser knacken III (15 GP)**. Er entdeckt alle Fallen und kann selber **Fallen stellen & entschärfen III (15 GP)**, zur Not auch etwas **Spuren lesen I (5 GP)**. Des Weiteren ist er ein passabler Giftmischer geworden, was ihm seine Arbeit erleichtert. So hat er solide Kenntnisse in **Alchemie I – III (36 GP)** erworben, mit denen er **Schlafgift (3 GP)**, **Schadensgift I und II (15 GP)** und ein **Blindgift (9 GP)** herstellen kann. Schließlich kennt er ein paar **Geschichten & Legenden 2 (2GP)**.



## \* INDEX \*



### A

Abenteurer  
Adamantenhaut  
Aggressionstrank  
Alarm  
Alchemie  
Alchemist  
Alchemistische Produkte  
Alte Sprachen  
Angst  
Antimagie  
    Als Zauber (Aufheben von Magie)  
    Magie zurückwerfen  
    Schutz vor einzelner Zauber  
Apothekarius  
Archetypen  
Artefakte  
    Herstellung  
    Konvertierung  
Asquar  
Aura  
    Spüren  
    Lesen

### B

Bannstaub  
Barbar  
Barde  
Beschädigung von Rüstung  
Beschwörer  
Beschwörung  
Blendung  
Blindgift  
Blutungen stillen  
Bürde des Gewissens

### C

Charakter  
    Erschaffung  
    Klassen  
    Konvertierung  
Charakterblatt  
Contage

### D

Darstellungskomponenten  
Dieb  
Dieben  
Diebstahl  
Dienstleistungen, Kosten von  
Drogen  
Druide  
Dunkler Trieb

### E

Eid, heiliger  
Elf  
Epidemie  
Erleuchtung  
Erlösung  
Erwecke dunklen Trieb

### F

Fallen stellen & entschärfen  
Feengold  
Feldscher  
Feuerball  
Feuerfinger  
Feuerschutztrunk  
Fluch

### G

Gegengift  
Geister rufen  
Geister vertreiben  
Generierungspunkte  
    Contage in ~  
    Kostentabellen  
    Maximum  
Geschichten & Legenden  
Gesegnet  
Gesegnete Waffe  
Gestalt, zwielichtige  
Gifte  
    Heilen  
    Herstellen  
    Identifizieren  
    Spüren  
Gladiator  
Glossar  
Gold  
Grabsegen  
    Großer  
    Kleiner

### H

Handeln  
Heiler  
Heilig  
Heiliger Eid  
Heilung  
    Gifte  
    Krankheiten  
    Seele  
    Wunden  
Hexenblick  
Holz reparieren

## I

Immunitätstrank  
Inquisitor  
Intime

## K

Kampf  
Kämpferschutz  
Kampfmagier  
Karma  
Katzengold  
Katzenwesen  
Klassen  
Kobold  
Komponenten  
Konstitutionstrank  
Konvertierung  
Kosten von Dienstleistungen  
Krankheiten  
    Heilen  
    Hervorrufen  
    Identifizieren  
    Spüren  
Kräuter  
Kräuterkunde  
Krieger  
Kugelblitz  
Kupfer

## L

Lachkrampf  
Lähmung  
Lähmungsgift  
LARP  
Latexwaffen  
Lebenspunkte  
Leder reparieren  
Lernen  
    Alchemie  
    Andere Fertigkeiten  
    Liturgien  
    Magie  
Lesen & Schreiben  
Licht  
Liebestrank  
Liturgien  
Lodernder Blick

## III

Magie  
    Allgemein  
    Analysieren  
    Bannen  
    Schutz vor ~  
    Spüren  
Magier  
    Beschwörer  
    Druide  
    Forscher  
    Kampfmagier

Magische  
    Rüstung  
    Verkettung  
    Waffe

Magischer Wall  
Medikus  
Medizin  
Metall reparieren  
Meucheln

## ⊕

Ohne Schmerz  
Ork  
Ort  
    Entweihen  
    Weißen

Outtime

## P

Paladin  
Polsterwaffen  
Pömpfen  
Preise  
Priester  
    Dunkler ~  
    Lichter ~  
    Wunder  
Produkte, alchemistische

## ⊙

Quint  
    Behinderung durch Rüstung  
    ~essenz  
    Generierungskosten  
    Regeneration  
    Verbrauch  
Quintgift  
Quintraub

## R

Rassen  
Reise ins Totenreich  
Reparieren  
Regeneration  
    Kämpferschutzpunkte  
    Karmapunkte  
    Lebenspunkte  
    Quintpunkte  
Rezepte  
Ritter  
Rituale  
    Große ~  
    Mindere ~  
Ritualkerzen  
Rollenspiel  
Rosten  
Rüstung  
    Auswirkung auf Magie  
    Beschädigung  
    Reparatur

Schutzpunkte  
Tragen  
Wirkung  
Rüstungsgewöhnung

## S

Säurekugel  
Schaden  
Schadensgift  
Schamane  
Schilde  
Reparieren  
Zerstören  
Schlaf  
Schlafgift  
Schlösser knacken  
Schlösser öffnen  
Schmerzgift  
Schmerzmittel  
Schmied  
Schreiben  
Schutz vor  
Geistesmanipulation  
Gift  
Krankheit  
Magie  
Zauber  
Schutzkreis  
Schweigen  
Seelenschutz  
Sicherheit  
Alchemie  
Kampf  
Magie  
Silber  
Sinn der Worte  
Sprachen  
Spruchzauber  
Spuren lesen

## T

Tabellen  
Totenreich, Reise ins  
Tränke  
Treuetrunk

## U

Übersetzen  
Übersichten  
Untote  
Rufen  
Vernichten  
Vertreiben

## V

Vergessen  
Verriegeln  
Versiegeln  
Verwirrung

## W

Waldelf  
Waldläufer  
Waffen  
Gesegnete  
Magische  
Reparieren  
Schaden  
Sicherheit  
Zerstören  
Waffenbalsam  
Waffengift  
Wahrer Blick  
Wahrheitsdroge  
Währung  
Weißen  
Gegenstand  
Ort  
Person  
Waffe  
Wiederbelebung  
Windstoß  
Wunden  
Heilen  
Im Kampf  
Reinigen  
Regenerieren  
Wunder  
Große ~  
Kleine ~

## Z

Zauber  
Komponenten  
Rituale, große  
Rituale, mindere  
Spruchzauber  
Zaubergift  
Zauberschutz  
Zauberspiegel  
Zaubern  
Zauberkreide  
Zaubertrank  
Zweites Gesicht  
Zwielichtige Gestalt  
Zwergischer Schmied