



DS • AVENTURIEN

II. EDITION

EIN ROLLENSPIELREGELWERK

von Swen Rodermund

Mit Ideen und Anregungen von Stephan Schroppe, Kerstin Hoppstock, Andreas Melhorn, Lars Karmann, Andreas Ofenbauer, Gunnar Scholz und Andreas Wulf

Logos und Heldenbögen: Stephan Schroppe
Lektorat, Layout und Formatierung: Kerstin Hoppstock
Cover - Artwork: Kerstin Hoppstock

Mein großer Dank gilt:
Allen Beteiligten für ihre tollen Ideen und die grandiose Arbeit,
Ulisses Spiele für die freundliche Genehmigung, das DSA Universum zu erweitern,
Christian Kennig und Dungeonslayers für die Unterstützung und die Inspiration,
allen meine Mitspielern für Regeltests, Anregungen und jahrelange Freundschaft
und allen Interessierten für ihr bisheriges großes Feedback

Basierend auf den Regeln von „Das Schwarze Auge“ von Ulisses Spiele
und „Dungeonslayers“ von Christian Kennig sowie der Magiesystemerweiterung „Zauberwerk“ von Christian Kennig, Sven Lotz und Wolfgang Gloss.

Zusätzliche Grafiken sind dem DSA Fanpaket von Ulisses Spiele und dem Nandurion Fanpaket entnommen.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

2014



DS Aventurien von Swen Rodermund steht unter einer
Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell 3.0 Deutschland Lizenz.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	4
KAPITEL I - HELDEN BEI DS AVENTURIEN.....	5
Attribute und Eigenschaften eines Helden	5
Übersicht der Talente.....	5
Körperliche Talente.....	6
Gesellschaftliche Talente	6
Naturtalente	7
Wissenstalente	7
Handwerkstalente	7
Zaubermerkmale	8
Kampftalente.....	9
Die Schritte zur Charaktererschaffung	9
1. Schritt- Auswahl der Rasse:.....	9
2. Schritt - Auswahl der Heldenklasse:.....	10
3. Schritt - Auswahl der Profession:	10
4. Schritt - Attribute, Eigenschaften, Talente:.....	10
5. Schritt - Grundwerte:	11
Stufenanstiege.....	11
Liste der Stufen:	11
Steigerungskosten	12
Vergabe von Abenteuerpunkten und spezielle Erfahrungen.....	12
KAPITEL II- DIE REGELN DES SPIELS.....	13
Talente und Proben.....	13
Zeit im Spiel	14
Geschwindigkeit und Bewegung.....	14
Sprinten.....	14
<i>Optional - Erschöpfung</i>	14
Springen.....	14
Schwimmen und Tauchen	14
Luft anhalten.....	15
<i>Optional - Tragkraft:</i>	15
Schadensquellen.....	15
Resistenz	15
<i>Optional - Halb so schlimm:</i>	16
Tod.....	16
Erste Hilfe und Rettung von der Schwelle des Todes	16
Heilung und Regeneration von Lebensenergie	16
Kampfgregeln	16
Initiative.....	17
Glückliche Attacke oder Parade/Patzer	18
Patzertabelle	19
Kampfpunkte und Effekte	19
Magieregeln.....	20
Zaubern.....	20
KAPITEL III - ANHÄNGE.....	24
Professionen	24

Kämpferprofessionen	24
Abenteurerprofessionen.....	25
Zaubererprofessionen.....	27
Geweihtenprofessionen.....	29
Vorteile.....	31
Allgemeine Vorteile	31
Kampfvorteile	32
Zaubervorteile	34
Geweihtenvorteile	36
Zauberformeln.....	37
Liturgien	67
Allgemeine Liturgien.....	69
Liturgien der Praioskirche	70
Liturgien der Rondrakirche	72
Liturgien der Efferdkirche	73
Liturgien der Traviakirche.....	74
Liturgien der Boronkirche.....	76
Liturgien der Hesindekirche	77
Liturgien der Firunkirche.....	79
Liturgien der Tsakirche	79
Liturgien der Phexkirche.....	81
Liturgien der Perainekirche	83
Liturgien der Ingerimmkirche.....	84
Liturgien der Rahjakirche	86
Liturgien der Aveskirche	88
Liturgien der Korkirche.....	89
Liturgien der Swafnirkirche	89
Ausrüstungstabellen.....	91
Aventurische Waffen	91
Aventurische Rüstungen.....	92
Aventurische Schilde	92
Tränke und Elixiere.....	92
Aventurische Gegner	93
KULTUREN - ADD ON	96
Verwendung	96
Menschliche Kulturen.....	96
Elfische Kulturen.....	98
Zwergische Kulturen	98
INDEX.....	99

VORWORT

Willkommen bei der 2. Edition von "DS Aventurien", einem alternativen Regelsystem für das Rollenspiel "Das Schwarze Auge". Zwei Jahre ist es her, seit die ersten Ideen zu DS Aventurien geboren wurden. Mit dieser neuen Fassung haben wir den nächsten großen Schritt gemacht. Dank der vielen Rückmeldungen und Testspiele werden Sie feststellen, dass sich diese Edition wesentlich runder anfühlt und noch besser spielen lässt. DS Aventurien bietet Herausforderungen und Abwechslung, aber auch die Möglichkeit zu wahrhaft epischem Heldenspiel.

Bei DS Aventurien erwarten Sie eine unkomplizierte Charaktererschaffung, schnelle und actionreiche Kämpfe, ein flexibles Talentsystem und dabei noch sämtliche Zauber und Liturgien aus der Welt des Schwarzen Auges. Beim Schreiben der Regeln wurde auf eine größtmögliche Kompatibilität zu den offiziellen DSA-Veröffentlichungen geachtet. Dieses Buch beschreibt keine Hintergründe zur Welt von Aventurien; die entsprechenden Bücher haben also auch für dieses System ihre Gültigkeit. Die Regelteile sind größtenteils modular aufgebaut, so dass Sie jederzeit Regeln ergänzen oder auch weglassen können, ganz wie es Ihrer Runde gefällt.

DS Aventurien basiert gleichermaßen auf den Regeln von Das Schwarze Auge, sowie auf dem Dungeonslayers Regelwerk. Ich bin sowohl der Ulisses Spiele GmbH, als auch Christian Kennig und dem Uhrwerk-Verlag sehr dankbar, Freigabe und Unterstützung für die Arbeit erhalten zu haben.

Die Regeln verstehen sich ausdrücklich nicht als Konkurrenz zum offiziellen Regelwerk des Schwarzen Auges. Sie sollen vielmehr den Spielern, die sich aufgrund der offiziellen Regeln nicht nach Aventurien trauen, eine Möglichkeit eröffnen, mit einsteigerfreundlichen Regeln in dieser wunderbaren Spielwelt Fuß zu fassen.

Der Band enthält sämtliche Regeln und Werte, die Sie zum Spielen eines Abenteuers in Aventurien benötigen werden. Darüber hinaus brauchen Sie nur noch einen 20-seitigen Würfel und einige Mitspieler. Die Charakterbögen für die Heldenerschaffung können Sie unter www.avf-online.de im Bereich DS Aventurien kostenlos herunterladen. Dort finden Sie auch dieses Regelbuch, weitere Spielhilfen und einige Abenteuer als kostenlosen PDF Download. Im Forum unserer Seite gibt es außerdem einen eigenen Bereich für Fragen und Anregungen zu DS Aventurien. Schauen Sie dort einmal vorbei und berichten Sie uns, was Sie von den Regeln halten. Ich freue mich besonders über Erfahrungsberichte zum Spiel mit diesem Buch.

Also, auf nach Dere und viel Spaß mit DS Aventurien!

Swen Rodermund, Goslar im Mai 2013



KAPITEL I - HELDEN BEI DS AVENTURIEN

Das Wichtigste, das Sie zum Spielen von DS Aventurien benötigen, ist ein Held - Ihr persönlicher Held. Sie selbst haben im Rollenspiel die Aufgabe, diese Figur mit Leben zu füllen und für sie zu agieren, ihr ein paar Eigenarten und eine Hintergrundgeschichte zu verleihen. Welche Möglichkeiten Ihr Held aber im Spiel hat, das definiert sich durch die spieltechnischen Werte, die sich in Attribute, Eigenschaften und Talente aufteilen.

Attribute und Eigenschaften eines Helden

Jeder Held besitzt **vier Attribute**. Sie beschreiben die körperlichen und geistigen Grundvoraussetzungen Ihres Helden. Den Attributen zugehörig sind jeweils **zwei Eigenschaften**, welche ein genaueres Bild über die einzelnen Fähigkeiten des Helden geben. Während die Attribute sozusagen die angeborene Basis ihres Helden bilden und nach der Erschaffung auch nicht mehr verändert werden können, sind die Eigenschaften mit jeder Stufe steigerbar und definieren seine Entwicklung.

Körper (KÖR):

Dieses Attribut ist ein Maßstab für den Körperbau und die Zähigkeit eines Helden. Die zugeordneten Eigenschaften sind Konstitution (KO) und Körperkraft (KK).

Bewegung (BWG):

Das Attribut bestimmt die Geschicklichkeit eines Helden. Die zugeordneten Eigenschaften sind Gewandtheit (GE) und Fingerfertigkeit (FF).

Willenskraft (WIL):

Dieses Attribut bestimmt die emotionale Stärke eines Helden. Die zugeordneten Eigenschaften sind Mut (MU) und Charisma (CH).

Geist (GEI):

Das Attribut bestimmt die Intelligenz und das Einfühlungsvermögen eines Helden. Die zugeordneten Eigenschaften sind Klugheit (KL) und Intuition (IN).

Übersicht der Talente

Aus der Kombination von Attribut und Eigenschaft ergeben sich die Talente eines Helden. Sie bestimmen seine genauen Fähigkeiten, abhängig von seiner Profession.

Der Wert jedes Talenten beträgt zunächst null, die Probe wird also nur auf den Wert des angegebenen Attributes plus der angegebenen Eigenschaft gewürfelt. Sobald bei der Erschaffung oder dem Stufenanstieg Talentpunkte ausgegeben werden, hat der Held einen entsprechenden Talentwert (kurz **TaW**).

Der Talentwert wird vor dem Probenwurf auf die Kombination von Attribut und Eigenschaft hinzugerechnet. Der **Maximalwert** jedes Talenten beträgt $(2 \times \text{Attribut} + \text{Stufe} / 2)$ - stets aufgerundet. Weitere Beschränkungen für die Steigerung gibt es nicht, jedes Talent kann also pro Stufe beliebig oft bis zum Höchstwert angehoben werden, sofern genügend Talentpunkte übrig sind.

Bei Kampftalenten, Liturgiekenntnis und Zaubermerkmalen gibt es unterschiedliche **Leitattribute (LA)** für die Berechnung dieser Grenze. Diese sind jeweils dort angegeben. Proben müssen immer dann auf ein Talent abgelegt werden, wenn ein Held eine Aktion unternimmt deren Ausgang fraglich ist. Näheres zu Proben finden Sie in Kapitel 2. Sollte ihnen die angegebene Kombination aus Attribut und Eigenschaft für die verlangte Probe einmal unpassend erscheinen, so können Sie die Eigenschaft in diesem Fall austauschen. Die Talente sind zur besseren Übersicht aufgeteilt in **körperliche Talente**, **gesellschaftliche Talente**, **Handwerkstalente**, **Naturtalente**, **Wissenstalente**, **Zaubertalente** und **Kampftalente**.

Im Prinzip verfügt jeder Held zu Beginn des Spiels über alle Talente; der Spielleiter kann jedoch auch entscheiden, dass ein Held keine Probe in einem Talent ablegen darf, wenn es nicht zur Profession des Helden passt. Die einzelnen Talente werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

Körperliche Talente

Athletik (BWG+GE)

Mit diesem Talent werden körperliche Aktionen wie *Sprinten*, *Springen* usw. dargestellt. Proben auf dieses Talent werden um den halben Rüstungsschutz erschwert.

-(RS/2).

Heimlichkeit (BWG+IN)

Schnell ein gutes Versteck finden, eine unauffällige Verkleidung anlegen, sich unbemerkt anschleichen, all dies wird über Heimlichkeit geregelt. Die Probe sollte erschwert werden, wenn der Held klappernde Ausrüstung trägt - zumindest um den halben Rüstungsschutz.

-(RS/2).

Klettern (KÖR+GE)

Proben auf Klettern sind immer dann fällig, wenn ein Held ohne Treppen oder Leitern ein höheres Hindernis überwinden oder erklimmen möchte. Hilfsmittel können die Probe erleichtern. Kletterproben werden um den halben Rüstungsschutz erschwert. -(RS/2).

Körperbeherrschung (BWG+IN)

Dieses Talent wird für alle körperlichen Reaktionen verwendet, wie zum Beispiel sich nach einem Sturz abrollen usw. Die Probe wird um den halben Rüstungsschutz erschwert.

-(RS/2).

Kraftakt (KÖR+KK)

Mit diesem Talent kann ein Held seine Körperkraft optimal nutzen um zum Beispiel einen Felsen zu bewegen, eine Tür einzutreten und ähnliche Dinge zu vollbringen.

Reiten (BWG+GE)

Um auf einem Pferderücken zu sitzen, während es Schritt läuft benötigt man keine Probe. Schnelles Reiten, Sprünge oder auch ein Pferd in einem Kampf zu lenken benötigen aber sehr wohl Würfe auf dieses Talent, die je nach Situation erschwert sind.

Schwimmen (BWG+KO)

Die meisten Helden können sich in ruhigem Gewässer durch Strampeln eine Zeit lang über Wasser halten. Wenn man aber richtig schwimmen oder tauchen will oder die Bedingungen sehr schlecht sind, muss man eine Probe ablegen. Die Probe wird um den halben Rüstungsschutz erschwert. -(RS/2).

Selbstbeherrschung (KÖR+KO)

Dieses Talent zeigt an, wie gut ein Held Schmerzen, der Wirkung von Alkohol, Gift oder irgendwelchen Reizen widerstehen kann. Zum einen kann eine hohe Selbstbeherrschung eine drohende Ohnmacht bei Verletzungen verhindern, sie kann aber auch dafür sorgen, dass man in einem staubigen Raum nicht niesen muss oder auf seiner Nachtwache einschläft.

Sinnenschärfe (GEI+IN): Dieses Talent regelt die Wahrnehmung des Helden und wird immer dann gewürfelt, wenn es etwas Besonderes zu entdecken oder zu bemerken gibt.

Gesellschaftliche Talente

Etikette (GEI+CH)

Das korrekte Benehmen, die richtige Anrede und die Auswahl der standesgemäßen Kleidung, aber auch die eigenen Manieren und Essgewohnheiten für das Verkehren in ungewohnter Gesellschaft werden über Etikette geregelt.

Gassenwissen (WIL+MU)

Das Zurechtfinden in einer fremden Umgebung, meistens einer Stadt, wird über dieses Talent bestimmt. Dabei geht es allerdings nicht um Ortskenntnis, sondern darum, die

richtigen Kontakte und Ansprechpartner zu finden. Insbesondere um in zwielichtige Gesellschaft vordringen zu können, ist Gassenwissen unerlässlich.

Gaukelei und Darbietung (BWG+CH)

Mit diesem Talent kann der Held ein Kunststück aufführen, schauspielern, aber auch singen oder tanzen.

Menschenkenntnis (GEI+IN)

Um sein Gegenüber zu durchschauen oder zumindest eine Ahnung über dessen wahre Emotionen

oder Intentionen zu bekommen, ist dieses Talent nötig. Besonders um eine Lüge zu bemerken ist hier ein hoher Wert von Vorteil.

Überreden und Überzeugen (WIL+CH)

Dieses Talent dient dazu andere Menschen sowohl kurzfristig, als auch länger anhaltend zu einer anderen Meinung, einer Handlung oder einer Unterlassung zu bewegen. Es fasst Punkte wie Bekehren, Betören, Lügen, Feilschen, Einschüchtern und ähnliches zusammen.

Naturtalente

Orientierung (BWG+IN)

Um sich nicht zu verlaufen oder auch um anhand der Gestirne oder anderer natürlicher Gegebenheiten die Himmelsrichtung zu bestimmen, benötigt man dieses Talent.

Spuren suchen (BWG+IN)

Hierbei geht es nicht (nur) darum, die Fährte eines Tieres zu entdecken, sondern überhaupt darum, jemanden zu verfolgen und auf der richtigen Fährte zu bleiben. Je nach Gelände auf dem die Verfolgung stattfindet ist diese Probe erschwert oder erleichtert.

Wildnisleben (BWG+IN)

Mittels Wildnisleben wird angezeigt, wie gut ein Held in der freien, wilden Natur klar kommt. Man würfelt auf dieses Talent um einen guten Lagerplatz zu finden, ein Feuer zu entfachen, aber auch um sicher durch ein Sumpfgebiet etc. zu kommen, Nahrung zu suchen oder das Wetter vorherzusagen. Eine entsprechende *Geländekunde* erleichtert diese Probe.

Wissenstalente

Lesen und Schreiben (GEI+FF)

Der Wert in diesem Talent gibt die grundsätzliche Befähigung des Helden an, so dass nicht für jeden Brief gleich eine Probe notwendig ist. Dies kann aber zur Rekonstruktion von Texten oder dem Lesen einer nicht mehr gebräuchlichen Handschrift nötig sein. Das Talent muss für jede Schrift neu erlernt werden. Die verschiedenen Schriften sind: *Kusliker Zeichen* (Garethi, Bosparano, Aalani), *Tulamydia*, *HL. Runen von Unau* (Novadis), sowie alle sonstigen höheren Sprachen wie oben angegeben mit eigenen Schriften und Zeichen. Der Maximalwert jeder Schrift beträgt 3 Talentpunkte.

Liturgiekenntnis

Durch dieses Talent können Geweihte ihren Wert in "Liturgie" ver-

bessern. Die Steigerung ist mit einem Punkt pro Stufe möglich und hebt den Wert entsprechend an. Auf dieses Talent werden üblicherweise keine Proben abgelegt. LA: WIL.

Rechnen (GEI+KL)

Mit dieser Probe können mathematische Probleme gelöst werden. Auch zum Zählen von z.B. Geld oder dem schnellen Schätzen einer Menge ist eine Probe auf Rechnen hilfreich.

Sprachen (GEI+KL)

Jede Sprache und jede Schrift, sind separat zu erlernende Talente. Die verschiedenen Sprachen sind: *Garethi*, *Bosparano*, *Tulamida*, *Ur-Tulamida*, *Aalani* (Norbardisch), *Nujuka* (Nivesisch), *Mohisch*, *Thorwalsch*, *Isdira* (Elfisch), *Ashdaria* (Hochelfisch), *Rogolan* (Zwergisch),

Angram (Altwergisch), *Ologhaijan* (Hochorkisch), *Oloarkh* (Niederorkisch/Ogrisch), *Goblinisch*, *Rssah* (Echsisch), *Zhayad* (Magiergeheim-sprache), *Atak* (geheime Zeichensprache), *Füchsisch* (Gaunergeheim-sprache). Der Maximalwert jeder Sprache beträgt 3 Punkte. In seiner Muttersprache hat jeder Held automatisch 3 Punkte.

Wissen (GEI+KL)

Dieses Talent beschreibt das Allgemeinwissen eines Helden. Proben, die ein Spezialwissen erfordern, sollten entsprechend erschwert werden. Über den Vorteil "Wissensgebiete" werden Proben auf Wissen wiederum erleichtert und beinhalten dann auch automatisch spezielles Fachwissen.

Handwerkstalente

Abrichten (WIL+IN):

Abrichten wird dazu genutzt, Tiere zu dressieren. Das Antrainieren bestimmter Kunststücke nimmt dabei viel Zeit in Anspruch. Aber auch das kurzzeitige Eingreifen in das Verhalten des Tieres wird hierüber erprobt. Fachwissen in *Tierkunde* hilft, diese Probe zu erleichtern.

Fahrzeug führen (BWG+GE)

Um ein gezogenes oder sich selbstständig bewegendes Gefährt zu lenken, z.B. eine Kutsche, ein Boot oder

auch eine Lore etc. sind Proben auf dieses Talent erforderlich, die je nach Situation, stark erschwert sein können. Kenntnisse in *Fahrzeugbeherrschung* erleichtern diese Probe.

Fliegen (BWG+MU)

Dieses Talent benötigt man, um Fluggeräte wie Hexenbesen oder fliegende Teppiche sicher lenken zu können. Auch hier hilft eine bestimmte *Fahrzeugbeherrschung* weiter.

Musizieren (BWG+FF)

Mit diesem Talent kann der Held ein Instrument bedienen und ihm wohlklingende Töne und Melodien entlocken.

Heilkunde (GEI+FF)

Dieses Talent befähigt einen Helden dazu, Wunden zu versorgen, Krankheiten zu behandeln oder die Wirkung von Gift zu stoppen. Auch geistige Beeinträchtigungen werden damit behandelt. Die Anwendung und die Auswirkungen des Talent

für Wundheilung sind im Abschnitt über Regeneration von Lebensenergie beschrieben. Um Krankheiten oder Vergiftungen zu heilen wird üblicherweise eine Probe erschwert um die Stufe der Krankheit oder des Giftes gewürfelt.

Schlösser knacken (BWG+FF)

Mit diesem Talent kann ein Held verschiedene Schließmechanismen öffnen, nötigenfalls auch mit provisorischem Werkzeug. Kenntnisse in Mechanik können sich hier ggf. erleichternd auswirken.

Taschendiebstahl (BWG+FF)

Sämtliche Formen des heimlichen Eigentumstransfers werden über dieses Talent geregelt. Dem Bestoh-

lenen steht eine Probe auf *Sinneschärfe* zu, die um den Erfolg des Diebstahls erschwert ist.

Werken (GEI+FF)

Wann immer der Held etwas herstellen möchte wird dieses Talent angewendet. Ohne Fachkenntnisse sollten die Proben jedoch entsprechend erschwert werden. Ein passendes, erlerntes Handwerk (Vorteil *Beruf*) kann die Probe wiederum massiv erleichtern oder wegfallen lassen. Mit Werken kann auch eine einfache Unterkunft errichtet, ein Bild oder eine Karte kopiert, ein Loch im Gewand gestopft oder eine provisorische Mauer errichtet werden usw. Je besser das Probenergebnis ist, umso höher ist die Qualität des Werkstückes. Die Bonuspunkte

eines Berufes zählen automatisch zur Qualität dazu.

Zubereiten (GEI+FF)

Wenn ein Held etwas zubereiten möchte, sei es eine Speise, eine Salbe oder auch ein alchemistisches Produkt, so wird dies über eine Probe auf *Zubereiten* geregelt. Dabei sollte das Zubereiten einfacher Speisen eher erleichtert sein, wohingegen das Brauen von Tränken ohne Fachwissen erschwert, und ohne Rezept sogar unmöglich sein dürfte. Die Fachkenntnisse eines entsprechenden Berufes erleichtern die Probe jedoch und verbessern automatisch die Qualität entsprechend.

Zaubermerkmale

Zauberei lässt sich in verschiedene Bereiche, sogenannte Merkmale unterteilen. Der Zauberer verbessert das jeweilige Fachgebiet, indem er den Talentwert dafür steigert. Dieser Wert gilt dann für alle Zauber dieses Fachgebietes als Probengrundlage. Sind bei einem Zauber mehrere mögliche Merkmale angegeben, so kann er mit dem jeweils höheren Wert gewirkt werden, die Werte sind jedoch nicht kumulativ. **LA: GEI.**

Arkan

Dieses Talent steht für die direkte Manipulation von Magie, namentlich Metamagie und Antimagie, sowie für die Ausformung roher astraler Kraft, womit es sogar möglich sein soll, Zeit und Raum zu manipulieren. Arkane Magie gilt unter Gildenmagiern als Königsklasse der Zauberei

Beeinflussung

Dieses Talent umfasst die aktive Einflussnahme oder gar Beherrschung der Gefühle oder Gedankenwelt des Opfers.

Elementar

Elementarmagie nutzt und manipuliert die Kraft der sechs bekannten Elemente Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser um besonders wirkungsvolle Zauber zu erzeugen. Meist verschreibt sich der Zauberer nur einem Element.

Geistig

Bei Geistmagie handelt es sich um die passive Aufnahme von Gedanken oder Gefühlen. Auch jede übernatürliche Wahrnehmung fällt in diesen Bereich. Zudem ermöglichen geistige Zauber die Wahrnehmung von Dingen, die den natürlichen Sinnen verborgen bleiben.

Illusion

Illusionsmagie erschafft täuschend echte Sinneseindrücke, die aber nur auf astraler Ebene, also nicht stofflich existieren. Die Illusionsmagie ist üblicherweise das, was sich der normale Aventurier unter Zauberei vorstellt, nicht zuletzt durch die reisenden Scharlatane, die oft zu wahren Meistern dieser Zauberkunst werden.

Invokation

Mit Zaubern dieses Talentes werden Herbeirufung oder Beschwörung der verschiedensten Wesenheiten oder magischen Phänomenen möglich. Invokationsmagie beinhaltet auch die Anrufung dämonischer Mächte.

Körperlich

Dieses Talent beinhaltet Zauber zur Verwandlung und Veränderung von Lebewesen. Auch heilende Magie fällt unter das Merkmal.

Objekt:

Im Gegensatz zum Zaubertalent *Körperlich* beschreibt die Objektmagie die Verzauberung von Gegenständen sowie auch deren telekinetische Manipulation.

Kampftalente

Die Kampftalente stellen die Fähigkeit eines Helden dar, mit einer Waffe gut umzugehen. Proben auf den TaW sind nicht vorgesehen. Ein Minuswert wird gleichmäßig, zunächst von der AT und dann von der PA abgezogen. Ein Wert von 0 bedeutet, dass der Held die errechneten Basiswerte für AT und PA zur Verfügung hat. Ab einem Wert von 1 kann der Held die Punkte dann nach Belieben verteilen; die Werte für AT und PA dürfen aber nicht mehr als fünf Punkte auseinander liegen.

Einhandwaffen (leicht):

Mit diesem Talent wird der Umgang mit kurzen Waffen wie Messern und Dolchen, aber auch den recht leichten Fechtwaffen wie Degen, Rapier und Florett geregelt. **LA: BWG.**

Einhandwaffen (normal):

Dieses Talent regelt den Umgang mit Schwertern, Säbeln, Hieb Waffen etc., die nur einhändig geführt werden. **LA: KÖR.**

Lanzenangriff:

Die Handhabung einer Lanze im berittenen Kampf ist nicht leicht, daher muss der Lanzenreiter dieses Talent steigern, wenn er erfolgreich sein will. **LA: WIL.**

Schusswaffen:

Mit diesem Talent wird die Benutzung von Armbrust, Bogen, aber auch größeren Geschützen reguliert. Je höher der Wert, desto höher die Treffergenauigkeit des Schützen. **LA: BWG.**

Waffenlos:

Sei es die obligatorische Wirtshausprügelei oder der Boxkampf nach Regeln - alle Kämpfe ohne Waffen werden mit diesem Talent ausgetragen. **LA: KÖR.**

Wurfwaffen:

Ob es darum geht, einen Stein, einen Speer, einen Dolch oder gar eine Axt zu werfen - solche Waffen werden mit diesem Talent benutzt. **LA: BWG.**

Zweihandwaffen (leicht):

Dieses Talent umfasst den Umgang mit eher leichten Zweihandwaffen wie Kampfstäben, Speeren, Infanteriewaffen etc. **LA: BWG.**

Zweihandwaffen (normal):

Dieses Kampftalent regelt die Handhabung aller schweren, beidhändigen Waffen wie Zweihänder, Streitaxt, Kriegshammer, Ochsenherde usw. **LA: KÖR.**

Die Schritte zur Charaktererschaffung

1. Schritt- Auswahl der Rasse:

Es gibt drei spielbare Rassen bei DS Aventurien. Umfangreiche Beschreibungen zu den einzelnen Rassen und Kulturen finden Sie in den offiziellen Regionalspielhilfen des Schwarzen Auges. Vorschläge und Angaben zu Namen, Haar- und Augenfarbe sowie übliche Körpergrößen entnehmen Sie ebenfalls dort.

Menschen

Menschen bilden den größten Teil der Bevölkerung Aventuriens und haben die meisten Kulturen hervorgebracht. Halbelfen sind auch den Menschen zuzuordnen, können aber ggf. zaubern. Menschen können keine elfische oder zwerghische Profession wählen. Wertemodifikatoren: **Lebensenergie +20, eine beliebige Eigenschaft +1.**

Elfen

Das alte Volk der Elfen scheint langsam aber sicher zu vergehen. Ihnen gehörte das letzte Zeitalter. Elfen haben von Natur aus einige Vorteile: Sie altern nicht und können zaubern. Zudem haben sie besonders ausgeprägte Sinne und können in Dämmerung und Dunkelheit gut sehen. Sie sind meistens groß gewachsen und schlank. Elfen können nur elfische Professionen wählen. Wertemodifikatoren: **Lebensenergie +15, eine beliebige Eigenschaft +1, Geschwindigkeit +1, Dämmerungssicht (Erschwernisse wegen Dunkelheit -3).**

Zwerge

Das stolze alte Volk der Zwerge bewohnte Aventurien schon lange vor den Menschen. Sie haben große Leistungen im Krieg gegen die Drachen erbracht. Zwerge sind zwar klein (zwischen 1,30 und 1,50 Schritt), aber robust und im Vergleich zu Menschen sehr langlebig. Sie sind immun gegen mineralische Gifte und können auch in der Dunkelheit noch recht gut sehen. Zudem bringt ihr Volk die besten Handwerker hervor. Zwerge können keine elfischen Professionen wählen. Wertemodifikatoren: **Lebensenergie + 25, eine beliebige Eigenschaft + 1, Geschwindigkeit - 1, Dämmerungssicht (Erschwernisse wegen Dunkelheit -3).**

Zaubererprofessionen erhalten zudem +18 Astralpunkte (siehe <u>Grundwerte</u>).
--

2. Schritt - Auswahl der Heldenklasse:

Es gibt vier Heldenklassen: **Kämpfer** (K), **Abenteurer** (A), **Zauberer** (Z) und **Geweihte** (G). Die Heldenklasse beinhaltet verschiedene Professionen und hat Auswirkungen auf Anzahl und Art der zur Verfügung stehenden Vorteile. Elfen wurden der Übersichtlichkeit halber zwar unter den Zaubererprofessionen aufgeführt, können ihre Heldenklasse aber bei der Erschaffung frei unter Kämpfer, Abenteurer und Zauberer wählen (dies kann zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr getauscht werden).

3. Schritt - Auswahl der Profession:

Die Profession bestimmt den eigentlichen Heldentypen. Es gibt **Kämpfer-, Abenteurer-, Zauberer- und Geweihtenprofessionen**. Mit jeder Profession werden Talentboni frei. Zudem bekommt jeder Held, je nach Profession, noch einen Eigenschaftsbonus und einen Vorteil. Die Beschreibungen und regeltechnischen Auswirkungen der Professionen finden Sie im Anhang. Folgende Professionen sind möglich:

- ❖ **Kämpferprofessionen:** Amazone, Drachenjäger, Gardist, Gladiator, Krieger, Pirat, Räuber, Ritter, Soldat, Söldner, Stammeskrieger
- ❖ **Abenteurerprofessionen:** Abenteurer, Barde/Skalde, Dieb, Einbrecher, Entdecker/Forscher, Gaukler, Händler, Jäger, Magiedilettant, Medikus, Seefahrer, Streuner
- ❖ **Zaubererprofessionen:** Druide, Geode, Halbelf mit magischem Erbe, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, Auelf, Firnelf, Steppenelf, Waldelf
- ❖ **Geweihtenprofessionen:** Geweihter des Praios, der Rondra, des Efferd, der Travia, des Boron, der Hesinde, des Firun, der Tsa, des Phex, der Peraine, des Ingerimm (Angrosch), der Rahja, Geweihter des Aves, des Kor, des Swafnir

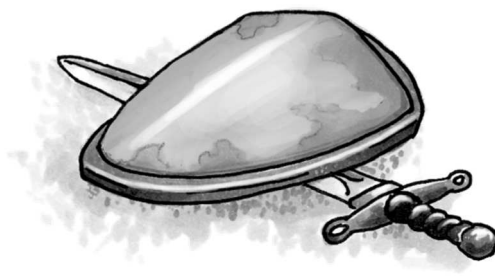
4. Schritt - Attribute, Eigenschaften, Talente:

Zunächst erhält jeder Held **15 Attributspunkte**, die er frei auf die vier Attribute verteilen kann. Dabei darf kein Attribut den Wert von 5 überschreiten, aber auch nicht weniger als 2 betragen.

Als nächstes bekommt jeder Held **10 Eigenschaftspunkte**, die er auf die einzelnen Eigenschaften verteilen kann (zusätzlich zu den beiden bereits durch Rasse und Profession verteilten Eigenschaftspunkten). Jeder Eigenschaftswert muss mindestens 1 betragen.

Nun erhält der Held **20 Talentpunkte** zur freien Verfügung, mit denen er seinen Held nach den üblichen Regeln steigern darf (s. "Stufenanstieg"). Magiebegabte Helden können mit den Talentpunkten weitere Zauber erwerben, sofern sie für ihre Repräsentation verfügbar sind. Das Gleiche gilt für Geweihte und Liturgien.

Denken Sie daran: die Startwerte aller Talente betragen Null, soweit sie nicht anders bei den Professionen aufgeführt sind. In der **Muttersprache** des Helden beträgt der Startwert automatisch **drei**. Alternativ zu den 20 freien Talentpunkten können auch das "Kulturen Add-on" und 10 freie TAP verwendet werden.



5. Schritt - Grundwerte:

Nachdem alle Punkte verteilt sind, werden die Grundwerte berechnet:

- ⊕ Lebensenergie (LE): $(KÖR + KO) \times 2 + \text{Rassenmodifikator}$
- ⊕ Astralenergie (AE): $(GEI + CH) \times 2 + 18 \text{ Astralpunkte}$
- ⊕ Karmaenergie (KE): $(WIL + IN) \times 2 + \text{Stufe}$
- ⊕ Geschwindigkeit (GS): $(BWG + 1) + \text{Rassenmodifikator}$
- ⊕ Initiative (INI): $(BWG + MU + IN)$
- ⊕ Paradebasiswert (PA): $(KÖR + GE + IN)$
- ⊕ Ausweichen (AUS): $(BWG + GE + IN)$
- ⊕ Attackebasiswert (AT): $(KÖR + KK + MU)$
- ⊕ Fernkampfbasiswert (FK): $(BWG + GE + FF)$
- ⊕ Zauberbasiswert (ZAU): $(GEI + CH + KL)$
- ⊕ Liturgiebasiswert (LIT): $(WIL + CH + IN)$
- ⊕ Resistenz (RE): $(KÖR + KO) - 1$
- ⊕ Magieresistenz (MR): $(WIL + KL) - 1$

Zuletzt erhält jeder Charakter noch **zwei Vorteilspunkte**, mit denen er sich weitere Vorteile aussuchen darf. Mit dem Vorteil, der sich aus der Profession ergibt, verfügt also jeder Held am Start über mindestens drei Vorteile. Geweihte Helden müssen an dieser Stelle den Vorteil "Weihe" wählen. Die Aufstellung der Vorteile findet Sie im Anhang.

Stufenanstiege

Für die Erfahrungen in den Abenteuern erhalten die Helden vom Spielleiter Abenteuerpunkte. Wenn die Summe der Abenteuerpunkte einen bestimmten Wert erreicht, steigt der Held in eine neue Stufe auf und kann seine Fähigkeiten verbessern. Folgende Tabelle zeigt, wann man eine neue Stufe erreicht hat.

Liste der Stufen:

Stufe	Nötige AP	Stufe	Nötige AP
1	0	12	6600
2	100	13	7800
3	300	14	9100
4	600	15	10500
5	1000	16	12000
6	1500	17	13600
7	2100	18	15300
8	2800	19	17100
9	3600	20	19100
10	4500	21	21000
11	5500	22	usw.

Beim Stufenanstieg erhält ein Held zur Verbesserung seiner Fähigkeiten:

- ⊕ **1 Eigenschaftspunkt (EgP)**, der zur Steigerung einer Eigenschaft oder zur Umwandlung in zwei Vorteilspunkte benutzt werden kann. Der Höchstwert einer Eigenschaft ist das 3- fache des zugeordneten Attributs. Die durch Rasse und Profession vergebenen Bonuspunkte kommen noch zu diesem Höchstwert hinzu.
- ⊕ **1 Vorteilspunkt (VoP)**, von dem ein Vorteil gekauft werden kann
- ⊕ **40 Talentpunkte (TaP)**, die zur Steigerung von Talenten, der Aktivierung von, Zaubern oder Liturgien, zur Umwandlung in Vorteilspunkte oder zum Kauf von zusätzlichen Punkten Lebens-, Astral- oder Karmaenergie benutzt werden können. Nicht verbrauchte Talentpunkte können aufgespart und zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden

- ❖ Für je 10 Talentpunkte kann ein zusätzlicher Vorteilspunkt erworben werden. Für je 5 Talentpunkte kann jeweils ein Punkt Lebens-, Astral- oder Karmaenergie gekauft werden; jedoch unabhängig von der Stufe insgesamt max. (KÖR×2) Lebensenergie, (GEI×2) Astralenergie und (WIL×2) Karmaenergie. Der Erwerb neuer Zauber oder Liturgien kostet 3 TaP.

Die Steigerung in die erste Stufe findet bereits mit der Heldenerschaffung statt, so dass hier die obigen Punkte nicht noch einmal anfallen.

Steigerungskosten

Je besser ein Held in einem Talent wird, desto schwieriger ist es für ihn, Neues hinzuzulernen. Im Spiel bedeutet dies, dass die Steigerungskosten ansteigen, je höher der Talentwert ist. Die Kosten staffeln sich wie folgt:

❖ Talentwert 1-4:	1 TaP
❖ Talentwert 5-8:	2 TaP.
❖ Talentwert 9-12:	3 TaP
❖ Talentwert 13-16:	4 TaP
❖ Talentwert 17-20:	5 TaP
❖ Talentwert über 20:	5+ je 1 TaP pro Anstieg

Vergabe von Abenteuerpunkten und spezielle Erfahrungen

Für die Vergabe von **Abenteuerpunkten** können problemlos die Angaben in offiziellen Abenteuern übernommen werden. Als Faustregel kann man etwa 50 AP für einen durchschnittlichen Spielabend von etwa 3 Zeitstunden vergeben. Zusätzliche Punkte für die Lösung des Abenteuers, für besondere Situationen oder außergewöhnliche Leistungen der Helden sind außerdem möglich. DS Aventurien sieht nicht grundsätzlich die Vergabe von Abenteuerpunkten für besiegte Gegner vor. Bei Erstbegegnungen oder besonders herausfordernden Kämpfen sollte dies jedoch nicht vernachlässigt werden. Als AP Wert kann man hier zum Beispiel die Lebensenergie des Gegners heranziehen.

Eine weitere Möglichkeit der Belohnung sind **spezielle Erfahrungen**, die der Spielleiter für besonderen Talenteinsatz oder gute Ideen vergeben kann. Spezielle Erfahrungen halbieren die Steigerungskosten für ein Talent. Auch spezielle Erfahrungen für die Steigerung von LE, AE oder KE sind möglich. Insgesamt sollten spezielle Erfahrungen aber eher sparsam eingesetzt werden und wirklich eine besondere Belohnung darstellen.



KAPITEL II- DIE REGELN DES SPIELS

Talente und Proben

Immer, wenn ein Held eine Handlung ausführen möchte, deren erfolgreicher Ausgang nicht sicher ist, so muss der Spieler eine Probe ablegen. Diese wird mit einem W20 auf das entsprechende Talent gewürfelt.

Die Talente setzen sich aus einer Kombination von Attribut und Eigenschaft zusammen. Dazu kommt noch der Talentwert, welcher darstellt, wie gut ein Held das Talent beherrscht. Die Startwerte der verschiedenen Talente sind jeweils bei der Profession des Helden aufgeführt. In allen anderen Talenten beträgt der Startwert null. Eine Probe ist dann erfolgreich ausgefallen, wenn der Talentwert mit dem W20-Wurf genau erreicht oder darunter gewürfelt wird. Wenn es bei der Probe auf Qualität ankommt, so ist die Probe umso besser gelungen, je dichter man seinen maximalen Wert erreicht hat.

Es ist auch möglich, Proben zu vergleichen, also gegeneinander zu würfeln sich. Möchte ein Held z.B. anschleichen (Heimlichkeit), so kann der Gardist dagegen würfeln, ob er den Helden bemerkt (Sinnenschärfe). Der Gardist muss dabei eine höhere Qualität als der Held bei seinem Wurf erzielen, um diesen zu bemerken. Fällt bei einem Wurf eine 1, so gilt die Probe automatisch als Erfolg mit dem maximalen Wurfergebnis. Bei einer 20 jedoch ist die Probe automatisch misslungen und gepatzt. Der Spielleiter entscheidet, ob noch zusätzliche negative Auswirkungen hinzukommen.

Liegt ein Probenwert über 20, wird die Probe mit 2W20 gewürfelt. Der erste Wurf gilt gegen den Wert 20, der 2. Wurf gegen den über 20. Nur der erste Wurf kann dabei gepatzt werden. Im Anschluss werden die beiden Würfe zur Erfolgsermittlung addiert, sofern sie beide erfolgreich waren. Wenn der erste Wert kein Patzer war, kann der Spieler die Ergebnisse der beiden Würfe auch austauschen, um so das bessere Ergebnis zu erzielen. Beispiel: der erste Probenwert liegt bei 23. Der erste Wurf gegen 20 zeigt eine 2 – gelungen und kein Patzer. Der 2. Wurf gegen 3 zeigt eine 19. Der Wurf ist nicht gelungen. Da die Würfe nun aber getauscht werden dürfen, lautet das Ergebnis nicht 2, sondern 19+2, also 21. Dieser Probenmechanismus gilt entsprechend bei den Kampfwerten, bei Zaubern und Liturgien.

Je nach Situation sollte der Spielleiter die Probe modifizieren, um sie den Umständen anzupassen. Sind die Bedingungen grade besonders schwierig? Hat der Held ein fein gearbeitetes Werkzeug um die Handlung auszuführen oder hat der Spieler einen besonders guten Plan? Eine Erschwerung einer Probe bedeutet immer, dass der Wert vom Würfelwert des Helden abgezogen wird, bevor er die Probe würfelt. Eine Erleichterung bedeutet dementsprechend, dass der Würfelwert vor dem Probenwurf erhöht wird. Dadurch hat eine solche Modifikation auch stets Auswirkungen auf die Qualität der Probe. Für alle Erleichterungen und Erschwerungen gilt, dass die Beträge immer aufgerundet werden, falls sich keine ganzen Zahlen ergeben (z. B. halber Rüstungsschutz von 3 ist stets 2 etc.).

Die folgende Tabelle für Probenmodifikatoren soll nur als Maßstab für die Erschwerungen oder Erleichterung dienen. Alternativ für die Erschwerung einer Probe können Sie auch eine Mindestqualität für den erfolgreichen Ausgang einer Probe festlegen. Die Probe muss dann also nicht nur erfolgreich sein, sondern auch einen bestimmten Mindestwert erreichen. Die Höhe des Mindestwurfes können Sie ebenfalls von der Tabelle ableiten.

Auch für Ungeübte zu schaffen/ Held kann sich Zeit lassen	Bonus +10
Perfekte Arbeitsumgebung/ meisterliches Werkzeug	Bonus +7
In Fleisch und Blut übergegangen/ gutes Werkzeug	Bonus +5
Routinearbeit / normales Werkzeug vorhanden	Bonus +3
Fummelarbeit / Held ist außer Atem	Malus +/- 0
Anspruchsvoll / Zeitdruck / provisorisches Werkzeug	Malus -3
Wirklich schwierig / kein geeignetes Werkzeug	Malus -6
Extrem schwierig / eingeschränkte Bedingungen	Malus -10
Selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	Malus -18

Regeln zur Herstellung

Um einen Gegenstand herzustellen oder zu reparieren, sei es eine Rüstung zu flicken, eine Hütte zu bauen, ein Mahl zu kochen oder einen zu Trank brauen, wird eine Probe auf das Talent „Werken“ bzw. „Zubereiten“ abgelegt. Diese Probe ist um einen bestimmten Wert erschwert, der von der Art und Schwierigkeit des herzustellenden Gegenstandes abhängt. Diese Erschwerung wird vom Spielleiter festgelegt. Als Orientierung sollten hier die Boni gelten, die man von dem Gegenstand erhält (z.B. RS oder TP usw. Die genauen Probenerschwerungen für alchimistische Produkte können Sie der Spielhilfe „Tränke, Kräuter, Elixiere“ entnehmen). Gute Werkzeuge oder Zutaten können wiederum Boni geben. Um eine solche Probe überhaupt machen zu können, benötigt man natürlich die entsprechenden Werkzeuge und

Teile, bzw. Zutaten, sowie ein Rezept oder eine Anleitung oder das Vorwissen. Für jedes Teil, das bei der Herstellung fehlt, wird die Probe um 3 Punkte erschwert. Gelingt die Probe, so hat der Held den entsprechenden Gegenstand in seiner Basisausführung hergestellt. Verbesserte Produkte können nur mit dem passenden Berufsvorteil (z.B. *Waffenschmied*) hergestellt werden. Jede Verbesserung bei einer Probe auf Werken (z.B. mehr TP, INI Bonus, weniger Auswirkung des RS) erschwert die Probe ebenfalls um 3 Punkte. Bei Proben auf *Zubereiten* wirken sich die Boni des Berufes automatisch auf die Qualität des hergestellten Produktes aus. So gibt ein Heiltrank, der mit dem Berufsvorteil *Alchimist (Geselle)* hergestellt worden ist, automatisch W20+3 LeP statt nur W20 LeP zurück.

Zeit im Spiel

Die Spielzeit wird, sofern es darauf ankommt, in **SR** unterteilt. Jede Spielrunde hat eine Dauer von etwa **fünf Minuten**. Kämpfe werden in **Kampfrunden** ausgetragen, welche jeweils **drei Sekunden** dauern. Innerhalb dieser Zeit kann der Held eine Aktion, eine Reaktion und eine freie Aktion ausführen, die jeweils eine Sekunde dauern. Eine Aktion ist zum Beispiel eine Attacke, eine Reaktion ist eine Parade auf einen Angriff und eine freie Aktion ermöglicht es beispielsweise, sich um max. seine Geschwindigkeit in Schritt zu bewegen. Aktion und Reaktion können jeweils ineinander umgewandelt werden oder auch als freie Aktion genutzt werden, s. u. Wenn die Zeitangabe "ein Kampf" auftaucht, so bedeutet dies die Zeit ab Ermittlung der Initiative, bis zum Zeitpunkt, an dem keine Gefahr mehr droht und die Helden sich ausruhen und ihre Wunden versorgen können (etwa eine Spielrunde).

Geschwindigkeit und Bewegung

Ein Held kann sich pro Sekunde um so viele Schritt bewegen, wie in seinem Wert Geschwindigkeit (**GS**) angegeben ist. Er kann natürlich auch versuchen schneller zu laufen (siehe "Sprinten"). Beides geht jedoch nur, wenn die Bedingungen dies zulassen. Der Spielleiter kann die Geschwindigkeit der Helden modifizieren, wenn zum Beispiel der Untergrund unwegsam ist oder der Held zu viel Gepäck mit sich führt (siehe "Tragkraft"). Die Mindestgeschwindigkeit im Gehen beträgt 1. Sollte die GS des Helden rechnerisch unter diesen Wert sinken, so werden die Punkte unter 1 als Erschweris auf alle Proben (auch Attacke und Parade) aufgeschlagen. Kriechend erreicht ein Held max. eine GS von 0,5, schleichend hat sie einen Wert von 1.

Sprinten

Ein Held legt in vollem Lauf **max. GS Schritte pro Sekunde** zurück. Kommt es darauf an, z.B. bei einer Verfolgungsjagd, kann er jede KR eine Probe auf Athletik ablegen. Für jeden Punkt, den er in der Probe erzielt, erhöht sich die GS pro KR um 0,5 Schritt. Für jeden Punkt, den die Probe daneben geht, verringert sich die GS entsprechend. Bei einer glücklichen Probe erhöht sich die GS pro KR zusätzlich um 1. Bei einem Patzer muss eine Probe auf Körperbeherrschung abgelegt werden, um einen Sturz zu verhindern.

Optional - Erschöpfung

Ein Held kann für max. (KÖR+KO)x2 KR sprinten, ohne dass er erschöpft ist. Danach ist für jede KR eine Selbstbeherrschungssprobe nötig, die pro Runde jeweils um einen Punkt erschwert wird. Misslingt die Probe, so muss der Held stehen bleiben und ausruhen. Für jede KR die er ausruht, kann er nun auch wieder sprinten (bis max. (KÖR+KO)x2 Runden). Das Gleiche gilt entsprechend für schnelles Schwimmen, Springen oder Klettern.

Springen

Ein Held kann so viel Schritt weit springen, wie sein aktueller Wert in GS beträgt, sofern er vorher mindestens 3 Schritt Anlauf nehmen konnte. Mit einer Probe auf Athletik (ggf. erschwert um jeden Schritt Breite einer Schlucht o.ä.) kann die Sprungweite noch um 0,5 Schritt für 2 Punkte Probenwert erhöht werden. Aus dem Stand kann der Held nur (GS/2) Schritt weit springen. Ein Hochsprung mit Anlauf schafft (GS/2) Schritt Sprunghöhe. Ein Hochsprung ohne Anlauf schafft nur (GS/4) Schritt Sprunghöhe.

Schwimmen und Tauchen

Ein schwimmender Held kann max. eine Strecke von (GS/2) Schritt pro Sekunde zurücklegen. Für je 4 angefangene Punkte aus der Probe auf *Schwimmen*, kommt ein weiterer Schritt Schwimmstrecke pro KR hinzu. Beim Tauchen schafft der Held nur (GS/4) Schritt Strecke pro Sekunde. Die Probe auf *Schwimmen* bringt zudem nur 0,5 Schritt für je Punkte Probenwurf.

Luft anhalten

Ein Held kann für max. $(KÖR+KO) \times 5$ KR die Luft anhalten. Diese Zeitspanne kann er noch um so viele Sekunden verlängern, wie der Probenwert einer erfolgreichen Selbstbeherrschungsprobe beträgt. Eine misslungene Probe kann die Zeitspanne entsprechend senken. Nach Ablauf dieser Zeit beginnt er zu ertrinken, bzw. zu ersticken (siehe "Schadensquellen").

Optional - Tragkraft:

Ein Held kann insgesamt $(KÖR+KK) \times 4$ Stein an Gewicht mit sich tragen, ohne Einschränkungen zu erleiden (außer denen von Rüstungen). Wird diese Tragkraft überschritten, so sinken für jeweils angefangene $(KÖR+KK) \times 2$ Stein Gewicht die GS und die INI des Helden um einen Punkt und alle Proben (gilt auch im Kampf) sind um einen Punkt erschwert. Wenn der Held das Doppelte der Tragkraft überschreitet, muss er jede Spielrunde eine kurze Rast einlegen. Wenn sogar das 4-fache überschritten wird, kann er sich lediglich (KO mal 10 Schritt) am Stück bewegen, bevor die nächste Pause eingelegt werden muss.

Schadensquellen

Schaden kann durch vielerlei Dinge entstehen. Meistens passiert er natürlich im Kampf. Wie der Schaden dort ermittelt wird, finden sie in den Kampfregelein. Doch es gibt noch viele weitere Schadensquellen. Es folgen ein paar Beispiele die Ihnen helfen sollen, entsprechende Situationen zu simulieren:

- ❖ Sturz: Wenn ein Held abstürzt, erleidet er beim Aufprall einen Schaden von **Sturzhöhe x 3 Punkten**. Er kann jedoch eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen um sich abzufangen. Jeder Punkt Würfelwert mindert den Schaden um einen Schadenspunkt, jedoch max. um zehn Punkte. Gegen den übrigen Schaden kann eine RE - Probe ohne RS abgelegt werden.
- ❖ Feuer/ Säure: Je nach Größe des Feuers oder Menge der Säure erleidet der Held **für jede KR Schaden**, gegen den er allerdings eine RE - Probe würfeln kann. Rüstungsschutz wird dabei angerechnet, verringert sich jedoch nach und nach. Normale Kleidung und Stoffrüstungen verlieren jede KR einen Punkt; HolZRüstungen alle zwei, Leder alle drei und Metallrüstungen alle vier Runden jeweils einen Punkt. Nur feuer- bzw. säurefeste Kleidung oder magischer Rüstungsschutz bleiben erhalten. Die Größenordnungen für den Schaden sind:
 - Fackel / Säurespritzer = 1W20 / 2 TP
 - kleiner Brand / Becher Säure = 1W20 TP
 - größeres Lagerfeuer / Eimer Säure = 2W20 TP;
 - Scheiterhaufen / Säurewanne = 3W20 TP
 - brennendes Haus / Säurebecken = 4W20 TP
 - Lava / Säuresee = 5W20 TP usw.
- ❖ Gift/Krankheiten: Gifte und Krankheiten können **in unterschiedlichster Stärke und Wirkung** auftreten. Ein grobes Maß für den Schaden sollte die Stufe des Giftes oder der Krankheit sein. Um der Wirkung zu widerstehen kann der Held eine Probe auf Resistenz würfeln, die um dessen/deren Stufe erschwert ist. Der Vorteil "Resistenz gegen Gift/Krankheiten" wird hierbei als Bonus angerechnet. Der Schaden hat eine schleichende Wirkung (schwere Krankheiten mit 1W20 SP pro Tag für mehrere Tage, RE Probe ohne RS möglich) oder kurz und heftig sein (starkes Gift - 1W20 SP pro KR für mehrere KR, RE Probe ohne RS möglich). Näheres zu Giften und Krankheiten finden Sie in der kostenlosen Spielhilfe „**Tränke, Kräuter, Elixiere**“.
- ❖ Ertrinken/ Ersticken/ Erwürgt werden: Ein ertrinkender oder erstickender Held **erleidet in jeder Runde 1W20 Schadenspunkte**, gegen die er jeweils eine Probe auf RE (ohne RS) zur Abwehr würfeln kann.
 - Optional*: Sinkt die LE durch diese Schadensquelle unter 5, so droht zudem Bewusstlosigkeit. Um bei Bewusstsein zu bleiben, muss dem Helden jede KR eine weitere Probe auf Selbstbeherrschung gelingen, die jede Runde um einen weiteren Punkt erschwert wird.

Resistenz

Um Schaden zu widerstehen, kann der Held eine Probe auf seinen Resistenzwert ablegen. Der Resistenzwert simuliert die allgemeine körperliche Härte und Zähigkeit des Helden. Die Resistenz blockt jeden Schaden ab, den der Held nicht gezielt abzuwehren versucht, sprich: jeder Schaden außer parierten Angriffen. Da ein Held nur eine Reaktion (bzw. bei Umwandlung max. zwei) pro KR zur Verfügung hat, kann er auch nur einen Angriff parieren; alle weiteren Treffer können nur über die Resistenz abgewehrt werden. Genau wie bei der Parade wird der Würfelwurf einer gelungenen Resistenzprobe vom Schaden abgezogen. Je nach Schadensquelle wird ebenfalls der Rüstungsschutz zum gelungenen RE-Wurf addiert und auch bei einer misslungenen Probe mindestens der Rüstungsschutz vom Schaden abgezogen.

Optional - Halb so schlimm:

Falls der erlittene Schaden den Wert in (KÖR+KO) NICHT überschritten hat, so kann der Held den Schaden regenerieren, sofern er wenigstens eine Spielrunde Zeit zum Ausruhen hat und ihm eine Probe auf KÖR+KO gelingt (erleichtert um den Punktwert einer gelungenen Probe auf Heilkunde).

Tod

Sobald die Lebensenergie eines Charakters auf Null fällt, wird er bewusstlos und kann keine Handlungen mehr ausführen. Wenn ihm niemand zur Hilfe eilt, wird er sterben. Die Lebensenergie sinkt weiterhin um einen Punkt pro Minute (zuzüglich zu weiterem Schaden, den er eventuell erleidet). Ein Held stirbt endgültig, sobald die Lebensenergie um mehr als (KÖR) Punkte unter Null gesunken ist. Ein Held mit Lebensenergie Null hat also noch (KÖR+1) Minuten zu leben.

Erste Hilfe und Rettung von der Schwelle des Todes

Ein Held mit null oder weniger Punkten an Lebensenergie stirbt. Um ihn zu retten, muss die Lebensenergie entweder durch Magie oder Heiltrank wieder über Null gebracht werden oder der Patient muss mit einer Probe auf "Heilkunde (Wunden)" stabilisiert werden. Diese Probe ist um die Anzahl der Punkte erschwert, die die Lebensenergie bereits unter Null liegt. Die Rettungsmaßnahme dauert 30 Sekunden. Bei Gelingen der Probe hat die behandelte Person anschließend einen Lebenspunkt und ist von der Todesschwelle gerettet. Bei Misslingen der Probe erleidet das Opfer einen zusätzlichen Schadenspunkt, die Probe kann aber wiederholt werden. Sollte die Probe ein weiteres Mal misslingen, so fällt zu dem weiteren Schadenspunkt noch der Schadenspunkt für die nächste vergangene Minute an.

Heilung und Regeneration von Lebensenergie

Es gibt mehrere Möglichkeiten, erlittenen Schaden wieder zu regenerieren und zu heilen. Zum einen natürlich die nächtliche Regeneration durch Schlafen. Pro Regenerationsphase von wenigstens 6 Stunden Schlaf gewinnt ein Held (KÖR+2) Lebenspunkte zurück. Wenn ihm außerdem eine Probe auf (KÖR+KO) gelingt, erhält er einen weiteren Punkt dazu. Der Meister kann die Nachtregeneration jedoch den Umständen der Übernachtung anpassen und Punkte abziehen (draußen in der Kälte o. ä.) oder dazu geben (weiches warmes Bett in guter Herberge). Zusätzliche Regenerationspunkte bekommt man durch den Vorteil "Schnelle Heilung". Zudem regeneriert man durch die fachmännische Versorgung und Behandlung der Verletzungen. Der halben Wert einer gelungenen Probe auf Heilkunde wird im Laufe der Nachtregeneration zusätzlich zurück gewonnen. Außerdem können verlorene Lebenspunkte auch durch Magie oder Heiltränke zurückgewonnen werden.

Kampfregeln

Das Abenteuererleben bringt es mit sich, dass sich viele Probleme nicht mit Worten allein regeln lassen. Stattdessen ist der Kampf häufig die letzte Möglichkeit diverse Streitigkeiten zu beenden. Wenn es zum Kampf kommt, wechselt das Spiel in Kampfunden. **Eine KR beträgt drei Sekunden.** In einer KR kann ein Held oder sein Gegner drei Dinge tun:

- ❖ **Aktion:** Attackieren, zaubern etc.; die Aktion findet frühestens mit der Initiative statt
- ❖ **Reaktion:** Parieren, Ausweichen; die Reaktion findet statt, wann der Kämpfer möchte
- ❖ **Freie Aktion:** Einen Trank trinken ODER um GS Schritte laufen ODER etwas rufen ODER Vorteil einsetzen (kombinierte Vorteile gelten als einer) ODER Waffe ziehen/Pfeil nachladen etc.; Die freie Aktion kann jederzeit ab der eigenen Initiative stattfinden.



© 2017 D&A Games & Co. GmbH

Initiative

Ein Kampf beginnt mit der Festlegung der Reihenfolge. Der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt mit seiner Aktion. Bei gleichhoher INI beginnt derjenige mit dem höchsten Wert in BWG. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, wird ausgewürfelt; der mit der höchsten Zahl fängt an. Dann geht es in absteigender Reihenfolge weiter. Die Initiative der Aktion hat dabei immer Vorrang vor einer 2. Aktion (s. *Beidhändiger Kampf*) und diese kommt wiederum immer vor einer umgewandelten Aktion, auch bei gleichem Initiativewert. Natürlich geht es nur dann nach Initiative, wenn alle Beteiligten wissen, dass es zum Kampf kommt. Bei einem Hinterhalt haben zunächst alle Angreifer die Initiative; die normale Reihenfolge beginnt dann erst ab der zweiten Runde. Der Spieler mit der Initiative entscheidet, ob er zunächst seine Aktion und danach seine freie Aktion ausführen möchte oder umgekehrt. Beide dauern jeweils eine Sekunde und finden zusammenhängend nacheinander statt, der Kämpfer kann aber natürlich auch darauf verzichten. Die Reaktion kann ein Kämpfer übrigens innerhalb der KR unabhängig von seiner Initiative ausführen wann er möchte oder sie für nötig hält. Er muss also nicht zwangsläufig den ersten Angriff auf sich parieren, sondern kann auch auf weitere Schläge oder den Angriff eines stärkeren Gegners warten.

Attacke

Der Held würfelt eine Probe auf seinen Attackewert, welcher sich aus dem Basiswert und einem Teil des der Waffe entsprechenden Talentwertes berechnet. Das Ergebnis des Wurfes ist bei Gelingen der Attacke auch gleichzeitig der erzielte Schaden. Zu diesem Schaden werden dann noch die Trefferpunkte (TP) der Waffe hinzugerechnet.

Parade

Um den Schaden eines Angriffs abzuwehren würfelt der Held auf seinen Wert in Parade, der ggf. noch um den PA-Bonus seines Schildes erhöht wird. Der Paradewert setzt sich aus dem Paradebasiswert und einem Anteil des Talentwertes für die entsprechende Waffe zusammen. Ist die Parade gelungen, so wird anschließend noch der Rüstungsschutz auf den Wert addiert. Das Gesamtergebnis ist dann die Höhe der Abwehr, welche vom Schaden des Angriffs abgezogen wird. Falls die Parade den Schaden des Gegners übersteigt, so wurde der Angriff vollständig abgewehrt. Misslingt die Parade, so wird dennoch mindestens der Rüstungsschutz vom Angriffsschaden abgezogen. Alle weiteren Angriffe in einer KR kann der Held dann nur noch mit seinem Resistenzwurf (s.o.) abwehren. Auch hier wird aber immer mindestens der Rüstungsschutz vom Schaden abgezogen. Der Resistenzwurf kann nicht zusätzlich zur Parade durchgeführt werden.

Fernkampf

Um mit einer Fernkampfwaffe zu treffen ist eine Probe auf den Fernkampfwert erforderlich. Der Fernkampfwert setzt sich aus dem Fernkampfbasiswert und dem Talentwert der Fernkampfwaffe zusammen. Gelingt der Wurf, so ist der Wert auch gleichzeitig der Schaden des Treffers, der noch um die TP der Fernkampfwaffe erhöht wird. Fernkampfwaffen sind jeweils für bestimmte Distanzen ausgelegt. Bei den Waffenbeschreibungen in der Ausrüstungstabelle finden sie die jeweiligen verschiedenen Distanzstufen, beginnend mit sehr nah. Für jede Entfernungsstufe darüber hinaus ist der Schuss um 2 Punkte erschwert. Weitere Erschwernisse können noch für die Lichtverhältnisse oder auch die Bewegung des Ziels oder die eigene Bewegung dazu kommen (jeweils in Höhe von 1-2 Punkten).

Schüsse in eine Gruppe von Gegnern sind um so viele Punkte erschwert, wie Personen um das Ziel herum stehen. Dies kann vor allem dann von Interesse sein, wenn es sich bei den umstehenden um einen Kameraden handelt. Geht der Schuss daneben, so kann es sein, dass ein Kamerad, vielleicht aber auch ein anderer Gegner

getroffen wird. Um dies zu ermitteln, können Sie jedem der Umstehenden eine Ziffer von Eins aufwärts zuordnen.

Wenn der Schuss um einen Punkt daneben geht, so wird Nummer Eins der Umstehenden getroffen usw. Die verschiedenen Nachladezeiten der Fernkampfwaffen sind ebenfalls unter den Waffen angegeben. Ein Schütze kann erst nach Ablauf dieser Zeit einen neuen Schuss abgeben. Der Vorteil "*Schnell laden*" kann diese Zeit verkürzen. Der Schütze kann auch zielen, statt sofort zu schießen. Pro Aktion, die er zielend abwartet, erhöht sich der Fernkampfwert um 1 Punkt (max. um 5 Punkte, höchstens 2 Punkte pro KR). Fernkampfangriffe können nur durch eine erschwerte Probe auf Ausweichen (s.u.) abgewehrt, oder von einem Schildträger pariert werden. Die Parade für den Schildträger ist jedoch um den TP-Bonus der Fernkampfwaffe erschwert und nur möglich, wenn der Schildträger den Schuss bemerkt hat, also den Schützen sehen konnte.

Modifikatoren für den Fernkampf

Distanz	Modifikator
Extrem nah	-2
Sehr nah	0
Nah	-2
Mittel	-4
Weit	-6
Sehr weit	-8
Extrem weit	-10
Ziel oder Schütze bewegt sich	-2 bis -4
Ziel zu einem Drittel in Deckung und/oder klein	-2
Ziel halb in Deckung und/oder sehr klein	-3
Ziel zu einem Dreiviertel in Deckung und/oder winzig klein	-5
Schlechte Sicht, Nebel, Dämmerung	-2
Kaum Sicht, Dunkelheit, dichter Wald oder Büsche	-4
Gegner trägt einen Schild	PA Bonus

Ausweichen

Bei manchen Angriffen ist eine Parade relativ sinnlos bzw. sogar unmöglich (z. B. große Gegner, heranstürmendes Tier, Lanzenangriff, Schuss). In solchen Fällen kann der Held statt einer Parade auch versuchen auszuweichen. Ausweichen ist eine Reaktion. Der Wert in Ausweichen wird stets um den RS reduziert. Die Vorteile „Ausweichen“ und „Rüstungsgewöhnung“ wirken sich entsprechend aus. Wenn einem Treffer erfolgreich ausgewichen wurde, erleidet der Held keinerlei Schaden. Das Ausweichmanöver bringt ihn jedoch bis zu (GS) Schritt weit vom Gegner weg und beendet automatisch die Runde des Helden, auch wenn er noch Aktionen oder freie Aktionen übrig gehabt hätte. Verfügt er über den Vorteil „Meisterliches Ausweichen“, so kann er, statt normal auszuweichen, eine Probe -3 ablegen und darf in der Runde ggf. noch handeln. Je nach Situation kann das Ausweichen erschwert werden: Einem Schlag auszuweichen erfordert eine normale Probe, einem heranfliegenden Pfeil oder einer Feuerlanze auszuweichen bedarf jedoch schon einer Probe -7, sofern der Kämpfer den Schützen sehen konnte.

Abwarten

Statt eine Aktion auszuführen kann ein Held in seiner Initiativephase auch abwarten. Solange er abwartet, kann der Held nur Reaktionen ausführen, jedoch keine freien Aktionen. Er kann seine Aktion jederzeit nachholen, auch erst in einer der folgenden Runden. Danach ist der Held jedoch erst wieder in seiner regulären Initiativephase der NÄCHSTEN Runde an der Reihe.

Umwandeln

Der Held darf zu Beginn der KR ansagen, dass er seine Aktion in eine zweite Reaktion oder die Reaktion in eine zweite Aktion umwandeln möchte, was ohne Erschweren möglich ist. Umwandeln während der Runde ist nicht erlaubt.

Glückliche Attacke oder Parade/Patzer

Falls ein Held (oder auch ein Gegner) bei seiner Attacke eine 1 würfelt, so gilt dies als glücklicher Treffer. Der Schaden ist automatisch der max. erreichbare Schaden mit der benutzten Waffe. Die Parade des Gegners wird außerdem um 2 Punkte gesenkt. Eine 1 beim Paradowurf bedeutet zum einen automatisch die höchstmögliche Abwehr, außerdem erhält der Held eine zusätzliche Parade in dieser KR (gilt nur für die eigentliche Reaktion, bei der zusätzlichen Parade kann also keine weitere Reaktion gewonnen werden, z.B. keine dritte Parade).

Würfelt er jedoch eine 20, so ist dies automatisch ein Patzer. Die Attacke ist misslungen und hat zusätzlich noch negative Auswirkungen, die Sie mit einem W20-Wurf aus folgender Tabelle bestimmen können. Ein Paradepatzer wird ebenso ermittelt:

Patzertabelle

Wurf	Auswirkung
1-2	Glück im Unglück, Attacke geht daneben, sonst keine Auswirkungen
3-6	Leicht gestolpert, INI -1 für den Rest des Kampfes
7-9	Ausgerutscht, INI-2 für den Rest des Kampfes
10-12	Waffe fallen gelassen, 1 Aktion verloren
13-15	Sturz, INI-3 für den Rest des Kampfes und 1 Aktion verloren
16-18	Umstehenden Kameraden oder sich selbst getroffen, Waffen-TP Schaden
19	Waffe zerbrochen/unbrauchbar
20	Waffe zerbrochen/unbrauchbar und sich selbst getroffen, Waffen-TP Schaden

Optional - Bestätigungswürfe

Damit ein guter Krieger nicht genauso häufig patzen kann wie ein unerfahrener Kämpfer und damit diesem nicht genauso häufig glückliche Treffer gelingen, können Sie mit einem Bestätigungswurf ermitteln, ob es tatsächlich zu einer glücklichen oder gepatzten Probe gekommen ist. Direkt nach der gewürfelten Eins oder Zwanzig wird ein weiterer Wurf gemacht. Um eine glückliche Probe zu bestätigen, muss die zweite Probe ebenfalls zumindest gelingen. Um einen Patzer zu bestätigen, muss dementsprechend die zweite Probe ebenfalls misslingen. Erst dann kommt es zu den genannten Auswirkungen. Andernfalls ist die Probe je nach Wurf nur normal gelungen oder misslungen.

Optional - Vernichtende Würfel:

Wenn eine Attacke oder Parade bestätigt glücklich ausfällt, so kann das Ergebnis des zweiten Wurfes nun zum Schaden, bzw. der Abwehr der ursprünglichen Probe addiert werden. Bei diesem zweiten Wurf wird der Waffenschaden, bzw. der Rüstungsschutz jedoch nicht noch einmal dazu gerechnet. Fällt der Bestätigungswurf ebenfalls glücklich aus, so geht die Prozedur entsprechend weiter.

Diese Regel sollte nur in Verbindung mit der optionalen Regel "Bestätigungswürfe" und der optionalen Regel "Kampfpunkte" Anwendung finden.

Optional - Kampfpunkte:

Für jede KR, in der man Schaden oder einen Zaubereffekt bei einem oder mehreren Gegnern erfolgreich anbringt oder einen Mitstreiter erfolgreich heilt, erhält man einen Kampfpunkt. Kampfpunkte sind jederzeit sofort einsetzbar und ermöglichen einen Effekt wie in der Tabelle angegeben. Der Einsatz des Punktes und der entsprechende Effekt kostet keinerlei Aktion, freie Aktion oder Reaktion und fällt somit stets zusätzlich an. Ein durch Kampfpunkte gewonnener Bonus bleibt nur bis zum Beginn der nächsten KR bestehen. Kampfpunkte verfallen sofort nach Ende des Kampfes (siehe Zeit im Spiel, Zeitangabe "ein Kampf"). Man darf nie mehr als drei Kampfpunkte gleichzeitig besitzen.

Diese Regel kommt nur in Verbindung mit der optionalen Regel "Vernichtende Würfel" zur Anwendung

Kampfpunkte und Effekte

Kampfpunkte	Effekt
1	3 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
1	3 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
1	Parade + 2
1	Gegnerabwehr - 1
1	Aktionsfrei aufstehen
1	Geschwindigkeit + 1 für eine KR
1	Aktionsfrei Waffe wechseln, ziehen oder aufheben
2	Ohne Probe ein Mal ausweichen – beendet die Runde nicht
2	6 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
2	6 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
2	Zauberdauer um eine Einheit verkürzen (mind. 1 Einheit bleibt)

2	Parade + 4
2	Angriff + 2
2	Gegnerabwehr - 2
2	Geschwindigkeit + 2 für eine KR
2	Wurf wiederholen (gilt nicht bei Patzer) - der bessere Wurf zählt
3	Zusätzliche Angriff oder Parade in einer Runde
3	9 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
3	9 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
3	3 Punkte Karmaenergie sofort regenerieren
3	Zauberdauer um drei Einheiten verkürzen (mind. 1 Einheit bleibt)
3	Parade + 6
3	Angriff + 4
3	Gegnerabwehr - 4
3	Geschwindigkeit + 3 für eine KR

Wehrloser Gegner

Wenn ein Gegner, der sich nicht wehren kann (z.B. weil er schläft oder ahnungslos ist) angegriffen wird, so richtet der Treffer automatisch den doppelten Schaden an. Der Getroffene kann den Treffer nur mit einer Probe auf RE versuchen abzuwehren. Wenn zudem die Absicht besteht, das Opfer zu töten und dieses weder ausweichen noch anderweitig Widerstand leisten kann (gefesselt, schlafend etc.) so muss kein Angriff gewürfelt werden. Der Treffer richtet automatisch den doppelten, vollen Schaden der Waffe an.

Gegner betäuben

Falls der Kämpfer seinen Gegner nicht töten möchte, kann er auch gezielt nur mit der stumpfen Seite der Waffe zuschlagen, bzw. nicht tödliche Verletzungen schlagen. Der Kampf wird normal ausgetragen. Sobald die Lebensenergie des Gegners auf Null oder darunter fällt wird dieser für eine Spielrunde bewusstlos und erhält in der Zeit die Hälfte der erlittenen Schadenspunkte wieder zurück. Der Gegner stirbt bei einer solchen Kampfführung nur, wenn der entscheidende Treffer die Lebensenergie um mehr als den doppelten Wert in KÖR unter Null senkt.

Beidhändiger Kampf

Ein Held mit zwei Waffen erhält pro KR eine zusätzliche Aktion oder Reaktion und kann dadurch wahlweise so-

gar zweimal angreifen oder abwehren. Beide Aktionen oder Paraden werden jeweils getrennt gewürfelt, die zweite Aktion oder Reaktion ist dabei aber um 7 Punkte erschwert. Dieser Malus kann mit dem Vorteil *Beidhändig* abgebaut werden. Im Falle einer Aktion finden beide Angriffe annähernd gleichzeitig, also in derselben Initiativephase statt. Beidhändiger Kampf senkt jedoch die Initiative stets um einen Punkt, zusätzlich zu weiteren INI-Modifikatoren.

Reiterkampf

Um einen Angriff vom Pferderücken durchzuführen, muss dem Helden zunächst eine Probe auf "Reiten" gelingen, die je nach Situation vom Spielleiter erschwert werden kann und die dazu dient, das Pferd nahe genug an den Gegner heran zu bringen. Anschließend schlägt der Held seine Attacke. Wenn der Gegner ein Fußkämpfer ist, so sind die TP vom Pferderücken aus um 2 Punkte erhöht. Eine Parade vom Pferderücken aus ist zudem um 2 Punkte erleichtert. Wenn der Angriff aus dem Anritt heraus erfolgen soll (genügend Anlauf vorausgesetzt), so ist die Probe auf *Reiten* auf jeden Fall um 4 Punkte erschwert. Falls die folgende Attacke gelingt, so werden die TP zusätzlich um die halbe Geschwindigkeit des Pferdes erhöht. Bei einem Lanzenangriff kann sogar die volle Geschwindigkeit des Pferdes hinzugerechnet werden. Die Durchschnittsgeschwindigkeit eines Pferdes im Galopp beträgt 12.

Magieregeln

Aventurien ist eine magische Welt, die von astralen Linien und Energien erfüllt ist. Menschen haben die Spruchmagie gemeistert, während Elfen schon seit jeher in Harmonie mit der Magie leben. Zauber machen das Rollenspiel abwechslungsreicher und geben den Helden außergewöhnliche Möglichkeiten ein Problem zu lösen. Jeder magisch begabte Held (außer dem Magiedilettant, s. Anhang) erhält zu Beginn automatisch einen Bonus von 18 Astralpunkten (siehe Grundwerte).

Zaubern

Zaubersprüche machen den wesentlichen Teil der magischen Möglichkeiten in Aventurien aus. Man muss bestimmte Gesten und Formeln einhalten um sie zu wirken.

Um einen Spruch zu wirken, muss der Zaubernde eine Probe auf den entsprechenden Zauberwert ablegen, der noch um die Bonus- oder Maluspunkte modifiziert wird, die beim jeweiligen Spruch angegeben sind. Der Zauberwert setzt sich aus dem Zauberbasiswert und dem Zaubermerkmal für den jeweiligen Spruch zusammen. Sollten bei einem Zauber mehrere Merkmale möglich sein, so gilt stets jenes mit dem höchsten Wert. Es ist nicht gestattet, die Punkte der Merkmale addiert zu verwenden. Manche Zauber müssen zudem gegen die Magieresistenz der Zielperson ankämpfen, auch dies ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben. Der Wert MR wird in diesen Fällen vorher vom Würfelwurf des Zauberers abgezogen und kann so auch Auswirkungen auf die Qualität des Zaubers haben. Falls das Ziel des Zaubers die Wirkung freiwillig eingehen will, so ist die angegebene Erschwernis zu halbieren. Die Probenwürfe werden genauso wie Talentproben oder Attacke-/Paradewürfe gehandhabt. Qualität und Wirkung des Zaubers hängen manchmal direkt vom Probenwurf ab. Sollte dem Zauberer die Möglichkeit fehlen, alle Gesten auszuführen oder die Formel zu sprechen, so ist der Spruch zusätzlich um mindestens 3 Punkte pro fehlender Komponente erschwert. Auch Metall stört die magische Entfaltung. Ein Zauberer, der mit Metall gefesselt ist oder eine Rüstung aus Metall trägt, erleidet Erschwernisse von 2 bis 12 Punkten. Druiden und Geoden können bei Kontakt mit Metall überhaupt nicht zaubern. Misslingt eine Zauberprobe, so kann der Zauberer den Spruch erneut versuchen. Jeder neue Versuch senkt wegen der Störungen der astralen Schwingungen den Zaubertalentwert aber um 2 Punkte. Nach max. 3 misslungenen Proben muss der Magier von seinem Vorhaben ablassen. Er kann sich frühestens nach 24 Stunden wieder auf den Zauber konzentrieren, dann aber wieder ohne zusätzliche Erschwernis.

Astralenergie

Dere ist von einer Kraft durchdrungen, welche ein magisch begabter Held in Form von Astralenergie nutzen kann, um eine Zauberwirkung zu erzielen. Jeder erfolgreich geschaffte Spruch kostet eine bestimmte Menge an Astralenergie, die jeweils bei den Zaubersprüchen angegeben ist. Wenn ein Zauber misslingt, kostet er einen Punkt Astralenergie, es sei denn die Probe wurde gepatzt (siehe Zauberpatzer).

Regeneration der Astralenergie

Durch den steten Fluss der magischen Energien regeneriert der Zauberer Astralpunkt schneller als Lebenskraft. Pro Stunde Meditation (was Ruhe und Konzentration erfordert), gewinnt er zwei Punkte Astralenergie zurück. Durch den Vorteil *Astrale Meditation* kann er diesen Wert sogar noch weiter erhöhen. Zudem erhält er einen zusätzlichen Punkt pro Stunde zurück, wenn er das Kraut Thonnys zur Verfügung hat. Im Schlaf regeneriert der Zauberer pro Stunde sogar 3 Astralpunkte. Die nächtliche Regeneration kann durch den Vorteil *Astrale Regeneration* noch verstärkt werden. Zudem kann der Zauberer einen (sehr teuren) Astraltrank zu sich nehmen, um seine Kräfte sofort wieder aufzufüllen.

Glückliche Zauber/ Zauberpatzer

Ähnlich wie andere Proben, kann auch ein Zauber besonders glücklich gelingen. Würfelt der Zauberer eine Eins, so gilt der Spruch als mit dem Maximalwert gelungen und kostet einen Punkt weniger Astralenergie (es bleibt aber bei mindestens einem Punkt Kosten). Eventuelle Nebeneffekte liegen in der Hand des Spielleiters (die Wirkungsweise könnte sich verstärken oder positiv abändern).

Genau so kann aber beim Zaubern auch etwas gehörig schief gehen. Würfelt der Zauberer eine 20, so ist der Spruch gepatzt. Zauberpatzer haben immer zur Folge, dass der Zauber die vollen Astralpunkte kostet, so als wäre er gelungen. Die Wiederholung des Spruches ist nach einem Patzer zudem um 3 Punkte erschwert. Weitere Nebeneffekte liegen auch hier in der Hand des Spielleiters (so könnte ein Zielzauber ein gänzlich anderes Ziel getroffen haben oder die Wirkung eines Spruches kehrt sich um). Die Bestätigungsregel hier gilt entsprechend, falls sie in ihrer Runde angewendet wird.

Zauber gegen mehrere Personen

Die meisten Zauber, die gegen den Widerstand einer Person wirken (also um die MR des Ziels erschwert sind), können auch gegen mehrere Personen gleichzeitig gewirkt werden. Die Erschwernis bildet sich dabei aus der Summe der MR-Werte aller Opfer. Die Regelung für freiwilliges Bezaubertwerden gilt hier entsprechend.

Neue Zauber erlernen

Der Erwerb eines neuen Zaubers oder zum Beispiel das Finden eines magischen Buches sollten im Spiel stattfinden. Auch gegenseitiges Lehren und Lernen von Sprüchen ist möglich. Nutzen kann der Zauberer den neuen Zauber aber erst, wenn er ihn beim nächsten Stufenanstieg aktiviert. Dazu muss er 5 Talentpunkte ausgeben, die er dann nicht zur Steigerung seiner weltlichen Talente nutzen kann. Falls der Held sich 5 Talentpunkte aufgespart hat, kann er den Spruch auch sofort aktivieren. Ein Zauberer kann nur Sprüche nutzen, die für seine Repräsentation zur Verfügung stehen. Die möglichen Repräsentationen sind jeweils bei den einzelnen Zauberformeln vermerkt.

Geweihtenregeln

Die aventurischen Götter existieren und die Geweihten der Götter sind ihr Arm auf Dere. Geweihte leben streng nach den Geboten ihrer Götter und versuchen stets, die göttliche Ordnung zu erhalten. Dafür sind sie von ihren Göttern mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet worden, den Liturgien oder profan auch Wundern genannt.

Liturgien wirken

Liturgien können kurze Stoßgebete sein, aber auch zeitintensive Rituale. Der Geweihte sucht mit ihnen die Nähe seines Gottes um in seinem Namen ein Wunder zu vollbringen. Dazu muss er eine Probe auf seinen Liturgiewert (zusammengesetzt aus *Liturgiebasiswert* und *Liturgiekenntnis*) ablegen, die um den Liturgiemoifikator erschwert ist. Dieser Wert hängt von der Mächtigkeit der Liturgie ab und ist dort angegeben. Weitere Faktoren können die Probe beeinflussen. Zum einen fällt eine Liturgie auf geweihtem Boden wesentlich leichter als in der Dämonenbrache. Zum anderen kann aber auch die Anzahl mitbetender Gläubiger einen Bonus bringen. Für die Wunder einer Liturgie gilt: Der Geweihte muss sich an die Gebote seines Gottes halten. Falls er eigennützig handelt oder gegen die Gebote seiner Kirche verstößt, kann der Gott das Wunder verwehren oder im schlimmsten Fall den Geweihten sogar ganz verstoßen. Wenn eine Liturgie misslingt, kann sie wiederholt werden. Die offensichtliche Ablehnung seines Gottes verwirrt den Geweihten aber so sehr, dass jede Wiederholung die Liturgieprobe um zwei Punkte erschwert. Nach spätestens drei misslungenen Versuchen ist der Geweihte derart entmutigt, dass die entsprechende Liturgie erst nach 24 Stunden (dann ohne Malus) erneut versucht werden kann.

Karmaenergie

Jeder Geweihte wird von seinem Gott mit einem Teil der göttlichen Energie, genannt Karmaenergie, ausgestattet. Diese nutzt der Geweihte, um die Liturgien zu wirken. Jede gelungene Liturgie kostet den Geweihten so viel Karmaenergie, wie auch der entsprechende Liturgiemoifikator beträgt. Falls die Liturgie nicht gelingt, so wird ein Punkt Karmaenergie verbraucht, es sei denn, die Probe wurde gepatzt.

Regeneration von Karmaenergie

Karmaenergie wird dem Geweihten von seinem Gott verliehen. Sie regeneriert sich also nicht automatisch und auch nicht im Schlaf. Wenn der Geweihte jedoch betet, so erhält er für eine Stunde beten einen Punkt Karmaenergie zurück. Dieser Wert kann durch den Vorteil "*Karmale Meditation*" noch erhöht werden. In einem Tempel ist die Regenerationsrate sogar doppelt so hoch. Der Spielleiter kann den Geweihten zudem für besonders gottgefälliges Verhalten mit zusätzlichen Karmapunkten außer der Reihe belohnen (in dem Fall ist der Gott auf seinen Geweihten aufmerksam geworden).

Glückliches Wirken/gepatzte Liturgie

Ein glückliches Wirken einer Liturgie, also eine Eins bei dem Probenwurf bedeutet, dass der maximale Erfolgswert zugrunde gelegt wird. Nebeneffekt kann ein besonders starkes oder schnelles Wirken des Wunders sein. Außerdem erhält der Geweihte keinerlei negative Auswirkungen durch Entrückung aus der Liturgie und er spart einen Punkt Karmaenergie. Auch hier gilt die Bestätigungsregel entsprechend. Ein Patzer, also eine 20 bei dem Probenwurf bedeutet jedoch, dass trotz des Misslingens die vollen Kosten an Karmaenergie abgezogen werden müssen. Zudem ist der Geweihte so verwirrt durch die starke Ablehnung, dass ein Wiederholen der Liturgie um 3 Punkte erschwert ist.

Optional: Entrückung

Wann immer ein Geweihter ein Wunder wirkt, spürt er die intensive Nähe zu seinem Gott. Dieser tranceähnliche und sehr beglückende Zustand wird Entrückung genannt. Der Geweihte erhascht einen kurzen Blick auf die Pracht der göttlichen Ordnung. Dadurch ist jedoch seine Aufmerksamkeit reduziert. Er erhält für je einen Punkt Liturgiemoifikator des Wunders, einen Punkt Entrückung, der für ebenso viele SR als Erschweris auf alle weiteren Proben hinzunehmen ist. Dafür sind jedoch Handlungen, die dem Wirken und den Geboten des Gottes entsprechen besonders erleichtert. Für solche Handlungen wird die Hälfte des Wertes in ebenso vielen SR als Bonus gegeben.

Neue Liturgien lernen

Auch neue Liturgien sollten im Spiel erworben werden. Nutzbar werden sie allerdings erst durch ihre Aktivierung. Zur Aktivierung muss der Geweihte beim Stufenanstieg 5 Talentpunkte ausgeben, die er dadurch nicht für die Talentsteigerung einsetzen kann. Der Geweihte kann nur die Liturgien, die seinem Gott zugeordnet oder allgemein sind wirken.

Späte Weihe

Es ist durchaus möglich, dass ein Held während seiner Laufbahn die Geweihtenschaft anstrebt oder sich dies verdient hat. Wenn ein Held eine späte Weihe erhält, so bleiben seine Talente und Eigenschaften bestehen, wie sie zum Zeitpunkt der Weihe waren. Er erhält alle Liturgien, die beim Geweihten angegeben sind. Voraussetzung für die späte Weihe ist, dass der Held alle Talente auf dem entsprechenden Wert besitzen muss, die beim Geweihten als Startwert angegeben sind.



KAPITEL III - ANHÄNGE

Professionen

Die Profession bestimmt den eigentlichen Heldentypen. Sie stellt seinen erlernten "Beruf" dar und versieht den Helden mit den entsprechenden Fertigkeiten. Die Ausrüstungsangaben sind nur als Vorschläge zu verstehen. Wer sich eine Profession selbst zusammenstellen möchte muss darauf achten, dass in Summe **max. 20 Punkte** an Talentboni vergeben werden (+20 frei verteilbare Punkte). Ein Bonus von mehr als +3 sollte nur in Ausnahmefällen erlaubt werden. Magiebegabte Helden wählen 20 passende Zauber. Für die Liturgien der Geweihten sollten Sie sich an den offiziellen DSA Quellen oder den Professionen (s.u.) orientieren. Wertminderungen zum Ausgleich sind möglich, aber auch eher selten und müssen zur Profession, bzw. Rasse passen. Dazu werden noch **ein Eigenschaftsbonus+1** und **ein Vorteilspunkt** vergeben.

Kämpferprofessionen

Amazone

Die Orden der Amazonen nehmen nur Frauen in ihre Reihen auf. Sie leben streng nach den Geboten Rondras und sind gefürchtete Kriegerinnen.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder GE

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal) +3, Schusswaffen+2, Waffenlos+1, Zweihandwaffen (normal) +1, Athletik+3, Reiten+3, Selbstbeherrschung+2, Wissen+1, Fahrzeug führen +1, Heilkunde+1, Werken +1, Lesen u. Schreiben (Kusliker Zeichen)+1

Ausrüstung: Amazonenrüstung, Amazonensäbel, 3 Dukaten.

Drachenjäger

Drachenjäger sind zwergische Krieger, die ihr speziell auf die Drachenjagd ausgelegtes Handwerk zumeist auf der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch erlernt haben. Diese Profession ist nur Zwergen zugänglich.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal)+3, Zweihandwaffen (normal)+3, Schusswaffen+2, Wissen+2, Werken+2, Klettern+2, Athletik+2, Selbstbeherrschung+1, Heilkunde +1, Lesen u. Schreiben (Rogolan)+1, Kraftakt+1

Ausrüstung: Kettenhemd, Drachenhelm, Lindwurm-schläger, 5 Dukaten

Gardist

Gardisten dienen in Dörfern und Städten der allgemeinen Sicherheit. Sie haben ihr Handwerk meist in Wehrübungen oder direkt bei der Garde erlernt und eher weniger auf dem Schlachtfeld. Dafür sind sie die Ansprechperson für die Sorgen und Nöte der einfachen Menschen.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder GE

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile" oder "Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal)+3, Waffenlos+2, Wurfaffen oder Schusswaffen+1, Sinnenschärfe+2, Wissen+2, Athletik+2, Menschenkenntnis +2, Lesen/Schreiben (Muttersprache)+1, Heimlichkeit+1, Klettern+1, Gassenwissen+1, Überreden u. Überzeugen +1, Spuren suchen+1

Ausrüstung: Lederrüstung, Hellebarde, Kurzsword oder Hiebwaaffe, 3 Dukaten

Gladiator

Gladiatoren sind Schaukämpfer. Im Norden findet man sie auf Jahrmärkten, im Süden in den Arenen. In ihnen vermischen sich Schauspieler und Kämpfer, wobei der kämpferische Aspekt überwiegt, denn oft geht es um Leben und Tod.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal)+3, Waffenlos+2, Zweihandwaffen (leicht oder

normal)+2, Wurfaffen+2, Athletik+3, Selbstbeherrschung+2, Gaukelei und Darbietung+2, Kraftakt+1 Heilkunde+1, Körperbeherrschung+1, Werken +1

Ausrüstung: Prunkvolle Rüstung (RS: 3), Breitsword oder Dreizack, 2 Dukaten

Krieger

Krieger haben das Waffenhandwerk auf einer Akademie erlernt. In der Regel um später in der Armee als Offizier zu dienen oder um für ihren Lehnsherren zu arbeiten. Krieger folgen den Grundsätzen Rondras und sind ähnlich hoch angesehen wie Ritter. Sie sind sozusagen ihr bürgerliches Gegenstück.

Eigenschaftsbonus: MU, KO oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal oder leicht)+3, das jeweils andere +1, Zweihandwaffen (normal) +3, Waffenlos+2, Athletik+2, Selbstbeherrschung+2, Wissen+1, Reiten oder Fahrzeug führen+2, Lesen und Schreiben (Muttersprache)+1, Etikette+2, Überreden u. Überzeugen+1

Ausrüstung: Kettenhemd, Wappenrock, Langsword und Schild, 5 Dukaten

Pirat

Piraten sind die Geißel der Meere, sie sind sowohl geübte Seefahrer als auch Kämpfer. Ihr Lebensunterhalt ist Kapern und Plündern.

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal)+3, Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+2, Wurfaffen+1, Schwimmen+3, Klettern+2, Gassenwissen+2, Athletik+1, Fahrzeug führen+1, Heimlichkeit+1, Selbstbeherrschung+1, Werken+1

Ausrüstung: Wetterfeste Kleidung, Säbel oder Entermesser, Rum oder Schnaps, 2 Dukaten

Räuber

Räuber fristen ihr Leben auf Straßen und in Höhlen. Sie stehlen nicht einfach nur das Hab und Gut anderer - sie nehmen es sich mit Gewalt.

Eigenschaftsbonus: GE, KK oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus "Kampfvorteile" oder "Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal)+3, Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+2, Wurfaffen+1, Überreden und Überzeugen+3, Heimlichkeit+2, Körperbeherrschung+1, Kraftakt+1, Sinnenschärfe+1, Gassenwissen+1, Wissen+1, Werken+1, Schlösser knacken+1

Ausrüstung: Einfache Rüstung (RS: 2), Keule, Streitkolben oder Säbel, 1 Dukaten

Ritter

Ritter sind das klassische Bild eines kämpferischen Helden. Sie sind von edlem Blute und befolgen streng die

ritterlichen und rondsriani-
schen Gebote.

Eigenschaftsbonus: MU, KO
oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus
"Kampfvorteile"

Talente: Einhandwaffen
(normal oder leicht)+3, das
jeweils andere+1, Lanzenan-
griff+3, Zweihandwaffen
(normal)+2, Reiten+3, Eti-
kette+2, Wissen+2, Selbstbe-
herrschaft+1, Lesen/Schrei-
ben (Muttersprache)+1, Ath-
letik+1, Abrichten+1

Ausrüstung: Kettenhemd o-
der leichte Platte, Lang-
schwert, Schild, 10 Dukaten
(je nach Hintergrund auch
Pferd und Lanze)

Soldat

In jedem Heer ist der einfa-
che Soldat die wichtigste
Stütze. Soldat zu werden ist
für viele einfache Menschen
die einzige Chance aus ihrem
Dorf von ihrer Scholle weg-
zukommen, deswegen tau-
schen viele junge Leute den
Stall gegen die Kaserne. Auf
dem Schlachtfeld entscheidet
sich dann, ob es eine gute
Idee war.

Eigenschaftsbonus: MU, GE
oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus
"Kampfvorteile" oder "Allge-
meine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen
(normal)+3, Zweihandwaf-
fen (leicht)+2, Waffenlos+2,
Schusswaffen+2, Athletik+2,
Selbstbeherrschung+2,
Heimlichkeit+1, Heilkunde
+1, Orientierung+1, Wildnis-
leben+1, Werken+1, Musizie-
ren+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Lederrüstung,
Streitkolben oder Lang-
schwert, 3 Dukaten

Söldner

Söldner kämpfen nicht für
ihren Lehnsherren und nicht
für die Ehre - sie kämpfen für
den, der sie bezahlt. Sie ha-
ben den Ruf, gewissenlos
und ohne Ehre zu sein, aber
das ist nicht unbedingt rich-
tig, denn auch Mietlinge hal-
ten sich streng an ihren Ko-
dex.

Eigenschaftsbonus: GE, KO
oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus
"Kampfvorteile"

Talente: Zweihandwaffen
(normal)+3, Einhandwaffen
(normal)+3, Waffenlos+2,
Schusswaffen+1, Athletik+2,
Selbstbeherrschung+2, Wild-
nisleben+1, Heilkunde +1,
Gassenwissen+1, Überreden
u. Überzeugen+1, Wissen+1,
Werken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Lederrüstung,
auffällige Kleidung, eine Ein-
handwaffe, 3 Dukaten

Stammeskrieger

Das Leben in Wildnisvölkern
ist streng auf Aufgabenteil-
ung ausgerichtet. Die Stam-
meskrieger haben dabei die
wichtige Aufgabe, ihren
Stamm vor Gefahren zu
schützen.

Eigenschaftsbonus: MU, FF
oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus
"Kampfvorteile" und "Allge-
meine Vorteile"

Talente: Zweihandwaffen
(leicht) oder Einhandwaffen
(normal)+3, Schusswaffen+2,
Wurfaffen oder Einhand-
waffen (leicht)+1, Waffen-
los+1, Athletik+2, Heimlich-
keit+2, Sinnenschärfe+2, Wild-
nisleben+2, Heil-
kunde+1, Schwimmen+1,
Klettern+1, Werken+1, Zube-
reiten+1

Ausrüstung: Dem Volk ent-
sprechende leichte Rüstung,
Waffe und Proviant, sowie
einfache Wildnisausrüstung

Abenteurerprofessionen

Abenteurer

Der Abenteurer hat zunächst
ein ganz normales Leben ge-
führt und einen Beruf ausge-
übt, bis er sich, vielleicht
durch besondere Umstände,
dazu entschlossen hat, auf
Abenteuer zu gehen und sein
bisheriges Leben hinter sich
zu lassen.

Eigenschaftsbonus: Frei
wählbar

Vorteil: Beruf (frei wählbar)I

Talente: Waffenlos+2, Ein-
handwaffen (leicht o. nor-
mal) +1, Werken+3, Zuberei-
ten+3, Athletik+1, Klet-
tern+1, Körperbeherr-
schung+1, Kraftakt+1,
Schwimmen+1, Sinnen-
schärfe+1, Überreden u.
Überzeugen+1, Orientie-
rung+1, Lesen u. Schreiben
(Muttersprache)+1, Musizie-
ren+1, Heilkunde+1

Ausrüstung: Handwaffe,
Reisekleidung, 3 Dukaten

Barde/Skalde

Barden sind nicht nur Musi-
ker, die der Unterhaltung des
Volkes dienen. Sie sind oft-
mals auch die einzige Quelle

für Nachrichten in den Dör-
fern Aventuriens. So ziehen
sie durch die Lande, selbst
immer auf der Suche nach In-
spiration für ein unvergessli-
ches Epos. Skalden sind die
Thorwalschen Barden und
nur in Kombination mit die-
ser Kultur wählbar.

Eigenschaftsbonus: KL, IN,
oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "all-
gemeine Vorteile"

Talente: Waffenlos+2, Ein-
handwaffen (normal oder
leicht)+1, Musizieren+3,
Gaukelei und Darbietung+2,
Wissen+2, Überreden und
Überzeugen+2, Menschen-
kenntnis+2 Gassenwissen+2,
Etikette+1, Wildnisleben+1,
Werken +1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Auffällige Klei-
dung, 1 Instrument, eine ein-
fache Handwaffe, 1 Dukaten

Dieb

Grade in den Städten gibt es
sehr viel Armut. Wenn je-
mandem die Bürgerrechte
verwehrt bleiben oder es das
Schicksal schlecht meint, so
rutscht man schnell nach
ganz unten in der Kette. Oft

bleibt nur noch "helf dir
selbst, dann hilft dir Phex"
als Motto übrig und die Men-
schen widmen sich dem
Diebstahl als Lebensunter-
halt.

Eigenschaftsbonus: IN, GE o-
der FF

Vorteil: Frei wählbar aus
"Allgemeine Vorteile"

Talente: Waffenlos+2, Ein-
handwaffen (leicht)+1, Ta-
schendiebstahl+3, Heimlich-
keit+3, Gassenwissen+3,
Athletik+2, Überreden und
Überzeugen+2, Menschen-
kenntnis+2, Schlösser kna-
cken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Einfache schä-
bige Kleidung, eine kleine
Handwaffe und W20/5 Du-
katen

Einbrecher

Einbrecher haben sich darauf
spezialisiert, nicht die Geld-
katze des Besitzers zu ent-
wenden, sondern lieber in
dessen Abwesenheit seine
ganze Schatulle zu stehlen.
Dabei hat es schon mancher
Einbrecher zu großem Reich-
tum gebracht. Doch weitaus
mehr wurden gehängt.

Eigenschaftsbonus: MU, FF
oder GE

Vorteil: Frei wählbar aus
"Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen
(leicht)+2, Waffenlos+1,
Schlösser knacken+3, Klet-
tern+3, Athletik+2, Heim-
lichkeit+2, Körperbeherr-
schung+2, Sinnenschärfe+1,
Menschenkenntnis+1, Gas-
senwissen+1, Überreden u.
Überzeugen+1, Wissen+1

Ausrüstung: Eng anliegende
dunkle Kleidung, Dietriche,
eine leichte Handwaffe,
W20/4 Dukaten

Entdecker und Forscher

Entdecker verbinden die
Wissenschaft mit Abenteuer-
lust. Während die meisten
Forscher eher in Bibliotheken
zu Hause sind, durchstreifen
Entdecker alte Ruinen auf
der Suche nach Schätzen und
Wissen.

Eigenschaftsbonus: KL, IN o-
der GE

Vorteil: Frei wählbar aus
"Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen
(leicht) +1, Waffenlos oder
Einhandwaffen (normal) +1

Wissen+4, Athletik+2 Klettern+2, Körperbeherrschung+2, Sprachen (Bosparano oder andere alte Sprache)+2, Lesen/Schreiben (Muttersprache)+2, Wildnisleben+1, Sinnenschärfe+1, Werken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Feste Kleidung, eine Handwaffe, Wildnis- oder Kletterausrüstung, 3 Dukaten

Gaukler

Statt sicher und behütet in einem Dorf oder einer Stadt zu leben, zieht es die Gaukler auf die Straße. Sie leben von ihrem Talent und ihrer Kunst und sind mit allen Wassern gewaschen.

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+1, Gaukelei und Darbietung+4, Athletik+2, Überreden und Überzeugen+2, Fahrzeug führen+2, Klettern+1, Musizieren+1 Körperbeherrschung+1, Gassenwissen+1, Wildnisleben+1, Werken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Bunte Kleidung, Ausrüstung für Kunststücke, eine leichte Handwaffe, 1 Dukaten

Händler

Als Händler muss man über die Maßen gewitzt sein, wenn man es zu etwas bringen möchte. Ob als Kiepenkerl oder Besitzer einer Handelskarawane - es kostet jedes Mal einiges an Überredungskünsten, seine Waren zum bestmöglichen Preis zu verkaufen.

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Beruf (Kaufmann) I

Talente: Waffenlos+2, Einhandwaffen (leicht oder normal)+1, Überreden und Überzeugen+3, Menschenkenntnis+3, Rechnen+3, Lesen/Schreiben (Muttersprache)+2, Fahrzeug führen oder Reiten+2, Wissen+1, Sinnenschärfe+1, Wildnisleben+1, Werken+1, Zubereiten+1

che)+2, Fahrzeug führen oder Reiten+2, Wissen+1, Sinnenschärfe+1, Wildnisleben+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Reiseausrüstung, eine Handwaffe, 5 Dukaten

Jäger

Jäger und Waldläufer fühlen sich in Städten oft unwohl, doch in der freien Natur sind ihre Dienste unverzichtbar. Viele Jäger lassen sich als Wildnisführer von Kaufleuten oder Abenteurern anheuern und haben so ein gutes Zubrot, wenn es ihnen nicht gelingt, in feste Anstellung zu kommen.

Eigenschaftsbonus: FF, IN oder GE

Vorteil: Beruf (Jäger/Wildhüter) I

Talente: Schusswaffen+3, Zweihandwaffen (leicht) oder Einhandwaffen (leicht)+2, Spuren suchen+3, Wildnisleben+3, Heimlichkeit+2, Sinnenschärfe+2, Werken+2, Zubereiten+1, Athletik+1, Wissen+1

Ausrüstung: Wetterfeste Kleidung, Jagdwaffe, Wildnisausrüstung, 1 Dukaten

Magiedilettant

Ihr magisches Erbe wurde nicht rechtzeitig entdeckt und gefördert und ist daher verkümmert. Oft leben sie ein Randgruppensein. Sie besitzen besondere Kräfte, die sie nicht verstehen und sie selbst und andere fürchten sich davor. Sie zaubern kaum gezielt sondern reagieren meist intuitiv. Magiedilettanten erhalten nur einen Bonus von **12 Punkten Astalenergie** und der Höchstwert ihrer Zaubermerkmale beträgt (GEI+Stufe/2).

Eigenschaftsbonus: FF, IN oder CH

Vorteil: Beruf (frei wählbar) I

Talente: : Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+1, +2 in zwei Merkmalen nach Wahl, +1 in zwei weiteren Merkmalen, Werken+3, Athletik+1,

Klettern+1, Schwimmen+1, Sinnenschärfe+1, Gassenwissen+1, Menschenkenntnis+1, Wildnisleben+1, Wissen+1

Zauber: Fünf Zauber wählbar aus: Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Axxelarat, Balsam, Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Firmlauf, Flim Flam, Foramen, Fulminictus, Gedankenbild, Gefunden!, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horrifiobus, Ignorantia, Karnifilo, Katzenaugen, Klarum Purum, Klickeradomms, Krötensprung, Kusch!, Lachkrampf, Lunge des Leviatan, Manifesto, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pectetondo, Penetrizze, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Seidenzunge, Sensattaco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili, Zaubernahrung. Weitere Zauber können NICHT erlernt werden.

Ausrüstung: Leichte Einhandwaffe, Reiseausrüstung, ggf. Kleidung und Werkzeug je nach Beruf, 1 Dukaten

Medikus

Krankheiten und Möglichkeiten verletzt zu werden gibt es viele. Doch nur wenige Menschen verfügen über das Wissen der Heilkunst, denn die Ausbildung ist lang und teuer. Darum lässt sich der Medikus seine Dienste auch gut versilbern.

Eigenschaftsbonus: KL, CH oder FF

Vorteil: Beruf (Heiler) I

Talente: Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+1, Heilkunde +4, Wissen+3, Sinnenschärfe+2, , Überreden u. Überzeugen+2, Selbst-

beherrschung+2, Menschenkenntnis+1 Zubereiten+2, Werken+1

Ausrüstung: Arbeitskleidung, Koffer mit Heilutensilien, leichte Handwaffe, 5 D.

Seefahrer

Wem die Welt zu klein wird, der fährt zur See. Über Eferds Wogen getragen, kann der Seefahrer Länder sehen, die den meisten immer verborgen bleiben. Doch die Arbeit an Bord eines Schiffes ist hart und die Gefahren auf See vielfältig.

Eigenschaftsbonus: MU, KO oder GE

Vorteil: Beruf (Seemann/Fischer) I

Talente: Waffenlos+3, Einhandwaffen (normal)+2, Einhandwaffen (leicht)+1, Fahrzeug führen+3, Schwimmen+3, Klettern+2, Orientierung+2, Wildnisleben+1, Wissen+1, Werken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Seemannskleidung, Säbel oder Entermesser, Seesack mit gewöhnlicher Ausrüstung, 1 Dukaten

Streuner

Streuner sind der Inbegriff des Glücksritters. Sie sind der Meinung, dass man auch ohne ehrliche Arbeit durchs Leben kommt. Sei es als Bettler, Dieb, Falschspieler, Heiratsschwindler oder einfach als notorischer Schnorrer. Phex wird es schon richten.

Eigenschaftsbonus: CH, GE oder FF

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+2, Wurfaffen+1, Überreden und Überzeugen+3, Gassenwissen+3, Athletik+2, Heimlichkeit+2, Taschendiebstahl+2, Schlösser knacken+1, Werken+1, Zubereiten+1

Ausrüstung: Geklaute Kleidung, eine Handwaffe, W20/5 Dukaten

Zaubererprofessionen

Druide

Druiden sehen sich selbst als Wächter des Waldes und Hüter Sumus. Das Druidentum eine der ältesten, menschlichen Magietraditionen. In vielen ländlichen Gegenden sind Druiden das, was man sich unter einem Zauberer vorstellt.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KL

Vorteil: Weihe des Dolches

Talente: : Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+1, Beeinflussung+3, Elementar+2, Körperlich+1, Selbstbeherrschung+2, Wissen+2, Orientierung+2, Zubereiten+2, Wildnisleben+2, Heilkunde+1

Zauber: Dunkelheit, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Herr über das Tierreich, Wand aus Dornen, Wettermeisterschaft, Zorn der Elemente, Abvenenum, Atemnot, Böser Blick, Große Verwirrung, Geisterurf, Invokation bannen, Manifesto, Nebelleib, Klarum Purum, Odem, Sumus Elixiere, Objektmagie bannen, Zwingtanz

Ausrüstung: Wetterfeste Kleidung, Vulkanglasdolch, haltbar gemachte Heilkräuter

Auelf

Auelfen bewohnen die unerschlossenen Gebiete des Mittelreichs, vor allem den großen Reichsforst. Wenn Menschen einen Elfen gesehen haben, so war es in der Regel ein Auelf.

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder IN

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Schusswaffen, Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+2, ein anderes Talent +1, Körperlich+2, Beeinflussung+1, Geistig+1, Sinnenschärfe+3, Wildnisleben+2, Heilkunde+2, Heimlichkeit+2, Spuren suchen+2, Zubereiten+1

Zauber: Adlerrauge, Adlerschwinge, Armatrutz, Blitz, Fulminictus, Visibili, Wellenlauf, Wasseratem, Weiße Mähne, Falkenauge, Exposami, Pfeil des (Wassers oder

Feuers oder Luft), Nebelwand, Axxeleratus, Balsam, Movimento, Unitatio, Seidenzunge, Sanftmut, Bannbaladin

Ausrüstung: Elfenbogen, Seeleninstrument, elfische Kleidung, Wildnisrüstung

Firnelf

Der ständige Kampf ums Überleben in der unerbittlichen Frostwüste prägt das zähe Wesen der Firnelfen

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Zweihandwaffen (leicht), Einhandwaffen (normal) oder Schusswaffen+2, ein weiteres dieser Talente oder Einhandwaffen (leicht) oder Wurfwaffen+1, Elementar+2, Beeinflussung+1, Körperlich+1, Athletik+2, Sinnenschärfe+2, Heilkunde+2, Wildnisleben+2, Heimlichkeit+2, Selbstbeherrschung+1, Spuren suchen+1, Zubereiten+1

Zauber: Solidirid, Firmlauf, Leib des Eises, Eiseskälte, Falkenauge, Ruhe Körper, Balsam, Fulminictus, Axxeleratus, Nebelleib, Pfeil des Eises, Exposami, Metamorpho Gletscherform, Attributo, Armatrutz, Adlerschwinge, Unitatio, Gedankenbilder, Movimento

Ausrüstung: Elfische Winterkleidung, Robbentöter, Speer oder Bogen, Seeleninstrument, Winterausrüstung

Steppenelf

Die Steppenelfen aus der Grünen Ebene sind aus dem Volk der Auelfen hervorgegangen. Ähnlich wie die Nivesen führen sie ein Nomadenleben und reiten auf ihren Ponys durch die Steppe.

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder MU

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Schusswaffen, Wurfwaffen, Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+2, ein weiteres dieser Talente+1, Körperlich+1, Beeinflussung+1,

Geistig+1, Reiten+3, Orientierung+2, Wildnisleben+2, Sinnenschärfe+2, Spuren suchen+1, Heilkunde+1, Athletik+1, Abrichten+1, Zubereiten+1

Zauber: Weiße Mähne, Axxeleratus, Movimento, Attributo, Leib des Windes, Falkenauge, Tiergedanken, Sanftmut, Balsam, Blitz, Fulminictus, Pfeil des Windes, Visibili, Haselbusch, Chamelioni, Armatrutz, Unitatio, Nebelwand, Somnigravis, Blick aufs Wesen

Ausrüstung: Elfenbogen, Seeleninstrument, Wildnisrüstung, Reitpony

Waldelf

Waldelfen leben in Harmonie und Einklang mit der Natur. Sie sind sehr scheu und darauf bedacht, das Badoc aus ihrer Welt fern zu halten.

Eigenschaftsbonus: GE, FF oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Schusswaffen+2, Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+1, Körperlich+2, Beeinflussung+1, Elementar+1, Wildnisleben+2, Athletik+2, Spuren suchen+2, Klettern+2, Sinnenschärfe+2, Heimlichkeit+1, Heilkunde+1, Zubereiten+1

Zauber: Adlerschwinge, Armatrutz, Blitz, Wipfellauf, Haselbusch, Nebelwand, Axxeleratus, Adlerrauge, Balsam, Fulminictus, Pfeil des (Humus oder Wasser oder Feuer), Somnigravis, Chamelioni, Band und Fessel, Sanftmut, Elfenstimme, Falkenauge, Visibili, Spurlos, Exposami

Ausrüstung: Elfenbogen, Seeleninstrument, Jagdkleidung, Wildnisrüstung

Geode

Die wenigen Magiekundigen unter den Zwergen werden Geoden genannt. Im Gegensatz zu ihrem Volk führen sie oft ein Einsiedlerdasein. Ihre magische Schule steht den Druiden sehr nahe. Diese Profession ist nur für Zwerge wählbar.

Eigenschaftsbonus: KL, CH oder IN

Vorteil: Weihe der Goldsichel

Talente: Einhandwaffen (leicht)+2, Waffenlos+1, Elementar+3, Beeinflussung+2, Geistig+1, Wissen+2, Sprachen (Angram)+2, Lesen/Schreiben (Angram)+2, Wildnisleben+1, Selbstbeherrschung+1, Heilkunde+1, Werken+1, Zubereiten+1

Zauber: Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Große Verwirrung, Hexenspeichel, Sanftmut, Tiergedanken, Wand aus (Element), Abvenenum, Beeinflussung bannen, Geistmagie bannen, Invokation bannen, Manifesto, Meister der Elemente, Odem, Halluzination, Zorn der Elemente, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Dunkelheit, Windhose

Ausrüstung: Wetterfeste Kleidung, Goldsichel, haltbar gemachte Kräuter

Halbelf mit magischem Erbe

Beschreibung: Der Halbelf hat einen großen Teil seines Lebens bei seinem elfischen Elternteil verbracht und dadurch einige Zauber erlernt, hat jedoch nicht das gleiche magische Erbe zur Verfügung. Auf lange Sicht konnte er nicht bei den Elfen bleiben und steht nun zwischen den Welten. Er kann zwar weitere elfische Zauber erwerben, doch kostet ihn dies stets 2 Talentpunkte.

Eigenschaftsbonus: IN, FF oder GE

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+2, Schusswaffen+1, Waffenlos+1, Körperlich+2, Geistig+1, Illusion+1, Sprachen (Isdira)+2, Wildnisleben+2, Athletik+2, Sinnenschärfe+1, Menschenkenntnis+1, Spuren suchen+1, Wissen+1, Musizieren+1, Werken+1

Zauber: Je nach Herkunft (Auelf, Firnelf etc.) 10 der dort zur Verfügung stehenden Zauber.

Ausrüstung: Persönliches Instrument und persönlicher

Elfenbogen, Wetterfeste Kleidung, Wildnisausrüstung

Hexe

Es herrscht viel Aberglauben über die Töchter Satuaris. Viele fürchten sich vor ihnen und Hexerei ist quasi ein geflügeltes Wort für böse Magie geworden. Dabei dienen viele Hexen, die unter Menschen leben, aufopferungsvoll der Gemeinschaft. Eines ist allen Hexen gleich: sie sind äußerst emotional. Auch einige wenige Männer soll es unter den Hexen geben.

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Einhandwaffen (normal oder leicht)+1, Beeinflussung+3, Invokation+2, Körperlich+1, Fliegen+4, Heilkunde+2, Wildnisleben+2, Wissen+2, Heimlichkeit+1, Überreden u. Überzeugen+1, Zubereiten+1

Zauber: Große Gier, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Hexenknoten, Hexenspeichel, Katzenaugen, Klarum Purum, Krähenruf, Krötensprung, Levthans Feuer, Radau, Satuaris Herrlichkeit, Schleier, Spinnenlauf, Tiere besprechen, Tiergedanken, Pentagramma, Körperliche Magie bannen

Ausrüstung: Ein Fluggerät wie den Hexenbesen, ein Vertrautentier (Katze, Rabe, Ratte, Schlange, Kröte etc.), aufreizende Kleidung

Magier (Arkan)

Die arkane Magie wird unter den Magiern als die höchste Kunst angesehen, beschäftigt sie sich doch mit der direkten Manipulation von Magie. Die Akademien, die diese Kunst unterrichten, gehören zu den bestangesehenen Schulen.

Eigenschaftsbonus: MU, KL oder CH

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Arkan+4, Körperlich+3, Geistig+2, Wissen+3, Etikette+2, Sprachen (Bosparano)+2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+2, Rechnen+1

Zauber: Arkane Magie bannen, Beeinflussung bannen, Elementarbann, Geistmagie

bannen, Illusion auflösen, Invokation bannen, Körperliche Magie bannen, Objektmagie bannen, Destructibo, Gardianum, Armatrutz, Blick aufs Wesen, Corpofesso, Cryptographo, Flim Flam, Ignifaxius, Invercano, Odem, Pentagramma, Psychostabilis

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 5 Dukaten

Magier (Beeinflussung)

Beeinflussungsmagie beinhaltet sowohl die Manipulation, als auch die direkte Kontrolle des Bewusstseins, eine schwierige Kunst, welche Magier dieser Ausrichtung zur Vollendung zu bringen trachten.

Eigenschaftsbonus: KL, MU oder CH

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: : Zweihandwaffen (leicht)+1, Beeinflussung+4, Geistig+3, Arkan+2, Sprachen (Bosparano)+2, Wissen+3, Menschenkenntnis+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Etikette+1, Überreden u. Überzeugen+1, Selbstbeherrschung+1

Zauber: Bannbaladin, Beeinflussung bannen, Horriphobus, Imperavi, Respondami, Sensibar, Somnigravis, Armatrutz, Attributo, Balsam, Blick in die Gedanken, Blitz, Duplicatus, Geistmagie bannen, Flim Flam, Gardianum, Gedankenbilder, Odem, Psychostabilis, Ruhe Körper

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 4 Dukaten

Magier (Elementar)

Die Welt der Lebenden wurde aus den sechs Elementen erschaffen. Die hohe Kunst der Elementarmagie macht sich diese Urkräfte zu Nutze.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KL

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Elementar+4, Körperlich+3, Arkan+2, Wissen+3, Klettern+2, Werken+1, Selbstbeherrschung+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Sprachen (Bosparano)+1, Zubereiten+1

Zauber: Analys, Attributo, Balsam, Flim Flam, Gardianum, Meister der Elemente,

Odem, Unitatio, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Manifesto, Ignifaxius (jeweilige elementare Variante), Ignisphaero (jeweilige elementare Variante), Wand aus (Element), Armatrutz, Paralysis, Aeolitus, Wasseratem, Caldofrigo, Wettermeisterschaft

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 3 Dukaten

Magier (Geistig)

Magier der geistigen Ausrichtung verstehen sich insbesondere auf die übersinnliche Verständigung und auf Hellsicht.

Eigenschaftsbonus: MU, KL oder IN

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Geistig+4, Beeinflussung+3, Arkan+2, Menschenkenntnis+2, Wissen+2, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen u. Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Sinnen-schärfe+1, Etikette+1, Heilkunde+1, Selbstbeherrschung+1

Zauber: Adlerauge, Analys, Exposami, Oculus, Penetriziel, Sensibar, Xenographus, Attributo, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Cryptographo, Flim Flam, Gardianum, Gefunden, Horriphobus, Memorans, Objectovoco, Odem

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 3 Dukaten

Magier (Illusion)

Illusionsmagie wurde früher gern als "Hokuspokus für Gaukler" belächelt, doch heute ist diese Ausrichtung als Wissenschaft sehr ernst zu nehmen.

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Illusion +4, Arkan+3, Invokation +2, Gaukelei u. Darbietung+2, Überreden u. Überzeugen+1, Wissen+2, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Etikette+1, Werken+1, Zubereiten+1

Zauber: Auris Nasus, Duplicatus, Geisteruf, Ignorantia, Illusion auflösen, Menetekel, Projektimago, Aeolitus, Attributo, Aureolus, Balsam, Blitz, Cryptographo, Favilludo, Flim Flam, Invokation

bannen, Odem, Reflectimago, Visibili, Weihrauchwolke

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 4 Dukaten

Magier (Invokation)

In dieser, auch als "schwarze Kunst" bekannten Fachrichtung, befasst man sich mit der Beschwörung von Geistern, Dämonen und anderen magischen Wesen.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KL

Vorteil: Bindung des Stabes ODER Bannschwert

Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Invokation+4, Arkan+3, Beeinflussung+2, Wissen+3, Selbstbeherrschung+3, Sprachen (Bosparano)+2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Zubereiten+1

Zauber: Invokation bannen, Geisteruf, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nekropathia, Skelettarius, Totes handle, Analys, Attributo, Flim Flam, Fulminictus, Ignifaxius, Gardianum, Horriphobus, Magischer Raub, Pandaemonium, Pentagramma, Reversalis, Steinwandle, Thaluc Odem

Ausrüstung: Magierstab oder Bannschwert, Robe, Reiseausrüstung, 4 Dukaten

Magier (Körperlich)

Die körperliche Magie nutzt die astralen Kräfte, um Lebewesen zu verändern und neue Gestalt annehmen zu lassen.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KL

Vorteil: Bindung des Stabes
Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Körperlich+4, Beeinflussung+3, Arkan+2, Wissen+2, Menschenkenntnis+2, Heilkunde+2, Selbstbeherrschung+1, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Zubereiten+1

Zauber: Adlerschwinge, Armatrutz, Attributo, Paralysis, Salander, Visibili, Wasseratem, Adlerauge, Axxeleratus, Balsam, Bannbaladin, Blitz, Corpofesso, Körperliche Magie bannen, Fulminictus, Gardianum, Klarum Purum, Odem, Psychostabilis, Beeinflussung bannen

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 4 Dukaten

Magier (Objekt)

Objektmagie befasst sich sowohl mit dem Verändern und Verwandeln von unbelebter Materie, als auch der Telekinese und ist so eine beliebte Fachrichtung.

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Bindung des Stabes

Talente: Zweihandwaffen (leicht)+1, Objekt+4, Geistig+3, Körperlich+2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+2, Wissen+2, Werken+2, Rechnen+1, Heilkunde+1, Bosparano+1, Zubereiten+1

Zauber: Abvenenum, Arcanovi, Brenne toter Stoff, Desintegratus, Hartes schmelze, Objectofixo, Weiches erstarrte, Adamantium, Analys, Attributo, Balsam, Caldofrigo, Custosigli, Dunkelheit, Eisenrost, Flim Flam, Objectovoco, Odem, Silentium, Stein wandle

Ausrüstung: Magierstab, Robe, entsprechende Reiseausrüstung, 7 Dukaten

Scharlatan

Scharlatane sind zumeist Zauberkundige, deren magisches Erbe zu spät entdeckt wurde um es noch fördern zu können. Also haben sie sich darauf verlegt, aus dem was sie können das Beste zu machen. So findet man sie häufig unter Gauklern und auf Jahrmärkten, wo sie mit ihrer Kunst die Vorstellungen bereichern. Scharlatane können Sprüche der Repräsentation *Magier* nutzen, sie müssen allerdings zum Lernen eines neuen Zaubers 2 Talentpunkte ausgeben. Stabzauber bleiben ihnen als Vorteil verwehrt, allerdings können sie Kugelzauber erwerben.

Eigenschaftsbonus: KL, FF oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Zaubervorteile"

Talente: Zweihandwaffen (leicht)+2, Einhandwaffen (leicht) oder Waffenlos+1, Illusion+4, Objekt+2, Körperbeherrschung+2, Gassenwissen+2, Gaukelei u. Darbietung+2, Überreden und Überzeugen+2, Le-

sen/Schreiben (Muttersprache)+1, Sprachen (Bosparano oder Ur-Tulamida)+1, Zubereiten+1

Zauber: Attributo, Auris Nasus, Menetekel, Motoricus, Vocolambo, Aureolus, Duplicatus, Favilludo, Flim Flam, Pectetondo, Sensibar, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke, Aeolitus, Odem, Accuratum, Delicioso, Silentium, Ignorantia, Foramen

Ausrüstung: Auffallende Kostümierung, übertriebener Stab mit Kristallkugel, eine kleine Handwaffe, 4 Dukaten

Schelm

Aus dem Kindbett geraubt, ist der Schelm bei Kobolden aufgewachsen und erzogen worden. Nun wird er zurück zu den Menschen geschickt, doch gibt es kaum Gesellschaften, in die ein Mensch mit koboldischen Wesenszügen und deren Magie so wirklich hineinpassen will. Dadurch ist das Leben des Schelms von emotionalen Extremen beherrscht. Zwischen nervtötend fröhlich bis

hin zu mitleiderregend deprimiert. Oft bleibt nur das Leben des Vagabunden übrig.

Eigenschaftsbonus: FF, CH oder IN

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" oder "Zaubervorteile"

Talente: Einhandwaffen (leicht)+1, Beeinflussung+4, Körperlich+2, Illusion+2, Athletik+2, Heimlichkeit+2, Körperbeherrschung+2, Überreden und Überzeugen+2, Sprachen (Koboldisch)+3

Zauber: Blendwerk, Koboldgeschenk, Komm Kobold, Lachkrampf, Schabernack, Klickeradomms, Langer Lulatsch, Nackedei, Schelmenmaske, Meister minderer Geister, Verschwindibus, Zagibu, Motoricus, Tauschrausch, Axxeleratus, Dichter und Denker, Vogelzwitschern, Harmlose Gestalt, Schelmenkleister, Visibili

Ausrüstung: Bunte Kleidung, Schellen und Glöckchen, unnützer Tand, als Waffe max. ein dünnes Florett

Geweihntenprofessionen

Geweihnter des Praios

Die Geweihten des Praios stehen für Wahrheit, Recht und die göttergefällige Ordnung.

Eigenschaftsbonus: MU, KL oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Allgemeine Vorteile" und "Geweihntenvorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+4, Einhandwaffen (normal)+2, Wissen+3, Selbstbeherrschung+3, Überreden und Überzeugen+3, Menschenkenntnis+2, Sprachen (Bosparano)+2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Des Herrn goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen, Initiation, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl), Großer Eidsegen, Exorzismus, Licht des Herrn

Ausrüstung: Sonnenzepter, Geweihtentracht, Reiseausrüstung

Geweihnter der Rondra

Die Geweihten der Rondra stehen für Mut und Kampfkraft. Sie schützen die Schwachen genauso wie die göttliche Ordnung.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihntenvorteile", "Kampf-vorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Zweihandwaffen (normal)+3, Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (normal)+2, Waffenlos+1, Wissen+2, Selbstbeherrschung+2, Überreden und Überzeugen+2, Athletik+2, Reiten+1, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnungen der stählernen Stirn, Initiation, Ehrenhafter Zweikampf, Heiliger Befehl, Objektweihe

Ausrüstung: Rondrakamm (Geweihnt), Geweihtentracht mit Kettenhemd, Reiseausrüstung

Geweihnter des Efferd

Efferd ist der Gott der Meere und des Wassers. Seine Geweihten sind meist selbst wie das Meer: emotional und tief.

Eigenschaftsbonus: MU, IN oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihntenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Zweihandwaffen (leicht)+2, Schwimmen+3, Wissen+3, Selbstbeherrschung+2, Überreden und Überzeugen+2, Orientierung+2, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Fahrzeug führen+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Anrufung der Winde, Initiation, Objektweihe

Ausrüstung: Efferdbart, Geweihtentracht, Reiseausrüstung

Geweihnter der Travia

Die Geweihten der Travia sind Hüter für Heim und Herd, Bewahrer der Gemeinschaft und Speiser der Armen.

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihntenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+1, Wissen+3, Menschenkenntnis+3, Zubereiten+3, Überreden und Überzeugen+2, Heilkunde+2, Werken+2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Speisung der hungernden Seele, Gro-

ßer Eidsegen, Großer Speiseseegen, Segnung des Heimes, Heiliger Befehl

Ausrüstung: Wanderstab, Geweihtentracht, Reiseausrüstung

Geweihter des Boron

Die Geweihten des Boron sind die Hüter des Todes und des Schlafes. Die Segnung der Gräber gehört genauso zu ihren Aufgaben wie das Seelenheil der Lebenden. Borongeweihte zeichnen sich besonders durch ihre Schweigsamkeit aus.

Eigenschaftsbonus: MU, CH oder KL

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (leicht) oder Waffenlos+1, Selbstbeherrschung+4, Wissen+3, Menschenkenntnis+2, Überreden und Überzeugen+2, Sprachen (Bosparano)+1, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+1, Heilkunde+1, Werken+1, Zubereiten+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Objektsegen, Schlaf des Gesegneten, Initiation, Hauch Borons, Das Siegel Borons, Bishdariels Angesicht, Ruf in Borons Arme

Ausrüstung: Geweihtentracht, Salbungöl, Graberde

Geweihter der Hesinde

Hesinde ist die Göttin der Wissenschaft und der Magie. Ihre Geweihten widmen sich also vor allem der Erlangung und Erhaltung von Wissen und sind dadurch auch häufig auf Aventuriens Straßen zu finden.

Eigenschaftsbonus: KL, CH oder IN

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (leicht) oder Waffenlos+1, Wissen+4, Rechnen+3, Sprachen (Bosparano)+3, Überreden und Überzeugen+3, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)+3

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Blick in den klaren Himmel, Sprechende Symbole, Initiation, Sicht auf Madas Welt, Argelions Mantel

Ausrüstung: Buch der Schlange, Geweihtentracht, Wanderstab

Geweihter des Firun

Firun ist der harte Gott des Winters und der Jagd. Seine Geweihten sind mit einem eisernen Willen ausgestattet, sie tolerieren keine Schwäche, weder bei sich selbst noch bei ihren Kameraden. Doch wenn man in der Wildnis verloren zu sein scheint, wird man erkennen, was man an ihnen hat.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder KO

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Schusswaffen oder Wurfwaffen+2, das jeweils andere Talent+1, Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+1, Selbstbeherrschung+3, Wissen+2, Orientierung+2, Spuren suchen+2, Wildnisleben+2, Werken+1, Zubereiten+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Objektsegen, Weissung des Himmels, Initiation, Sichere Wanderung im Schnee, Zuflucht finden, Trophäe erhalten

Ausrüstung: Geweihtentracht, Jagdwaffen, Wildnisausrüstung

Geweihter der Tsä

Die Geweihten der Tsä stehen für den steten Neubeginn. Sie sind hervorragende Geburtshelfer und Heiler, sind aber vor allem sehr friedliebend. In ihrem Leben gibt es nur eine Konstante: nämlich die, dass nichts vor Dauer ist.

Eigenschaftsbonus: IN, KL oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: : Liturgiekenntnis+3, Waffenlos+1, Wissen+3, Heilkunde+2, Menschenkenntnis+2, Überreden und Überzeugen+2, Athletik+2, Körperbeherrschung+1, Gaukelei u. Darbietung+1, Musizieren+1, Werken+1, Zubereiten+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Erneuerung des Gebornen, Wundersame Blütenpracht, Initiation, Kirschblütenregen, Tsas segensreicher Neuanfang, Aura des Regenbogens, Haut des Chamäleons

Ausrüstung: Geweihtentracht, Reiseausrüstung, Heilkräuter

Geweihter des Phex

Phex ist der listige Gott des Handels, des Glücks und auch der Diebe. Seine Geweihten sind meist unerkannt und geben vor, eine andere Tätigkeit auszuüben, während sie unerkannt den Reichtum ihres Gottes mehrten.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (leicht)+1, Waffenlos+1, Überreden u. Überzeugen+3, Gassenwissen+2, Heimlichkeit+2, Menschenkenntnis+2, Rechnen+2, Wissen+2, Athletik+1, Schlösser knacken+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, Auge des Mondes, Initiation, Sternstaub, Großer Eidsegen, Sternenspur, Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern

Ausrüstung: Geweihtentracht (unauffällige Kleidung und Fuchsanhänger), Dietriche und andere Diebesausrüstung und Glücksbringer

Geweihter der Peraine

Die Geweihten Peraines sind in der aventurischen Bevölkerung sicherlich die wichtigsten. Sie heilen Krankheiten, segnen die Felder und hüten die Fruchtbarkeit. Bei schweren Krankheiten sind sie oft die letzte Hoffnung.

Eigenschaftsbonus: CH, MU oder FF

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (leicht)+1, Heilkunde+4, Wissen+3, Zubereiten+3, Werken+2, Überreden u. Überzeugen +2, Menschenkenntnis+1, Selbstbeherrschung+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Therbuns Erkenntnis, Initiation, Kleiner Giftbann, Wundsegen, Objektsegen, Speisung der Bedürftigen, Anrufung der Erdkraft

Ausrüstung: Kampfstab, Geweihtentracht, Heilerausrüstung mit Kräutern und Reiseausrüstung.

Geweihter des Ingerimm

Ingerimm ist der Gott der Handwerkskunst und des Schmiedefeuers. Und so sind

seine Geweihten auch stets hervorragende Handwerker. Im Zwergenvolk wird Ingerimm als Angrosch bezeichnet, welcher der Hauptgott der Zwerge ist.

Eigenschaftsbonus: MU, FF oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Einhandwaffen (normal)+2, Werken+4, Kraftakt+2, Selbstbeherrschung+2, Überreden u. Überzeugen+2, Wissen+2, Körperbeherrschung+1, Menschenkenntnis+1, Rechnen+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Erneuerung des Gebornen, Objektsegen, Initiation, Blick für das Handwerk, Objektweihe, Simias Kelch, Heilige Schmiedeglut, Vertrauter der Flamme

Ausrüstung: Geweihtentracht, hervorragendes Werkzeug, Reiseausrüstung

Geweihter der Rahja

Für die Rahjageweihten stehen Freude und Genuss im Vordergrund. Sie sind es, die den Gläubigen bei allen Entbehrungen der Welt die Freuden des Lebens wieder vor Augen führen. Und so steht Rahja für Liebe, Kunst und Wein

Eigenschaftsbonus: KL, IN oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+3, Waffenlos oder Einhandwaffen (leicht)+1, Überreden und Überzeugen+4, Menschenkenntnis+3, Reiten+2, Gaukelei u. Darbietung+2, Wissen+2, Musizieren+2, Heilkunde+1

Liturgien: Mirakel, 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Heiliges Liebespiel, Initiation, Rahjas Rauschsegen, Acandears Hingabe, Rahjas Fest der Freuden

Ausrüstung: Geweihtentracht, Dolch, diverse Utensilien wie Wein und Rauschmittel

Geweihter des Aves

Der Halbgott Aves ist der Schutzgott der Reisenden und der Abenteurer. Seine Geweihten findet man fast nur auf Wanderschaft.

Eigenschaftsbonus: IN, FF oder CH

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Allgemeine Vorteile"

Talente: Einhandwaffen (leicht) oder Zweihandwaffen (leicht)+2, Wurfwaffen+1, Waffenlos+2, Liturgiekenntnis+2, Wissen+2, Wildnisleben+2, Orientierung+2, Überreden u. Überzeugen+2, Musizieren+1, Athletik+1, Körperbeherrschung+1, Werken+1, Zubereiten+1

Liturgien: Mirakel, Geburtssegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Speisesegen, Tranksegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Sterne funkeln immerfort, Weg des Fuchses, Nimmermüde Wanderschaft

Ausrüstung: Wanderstab, Geweihtentracht, Reiseausrüstung

Geweihter des Kor

Der Halbgott Kor steht für den Krieg und die Schlacht, den "guten" Kampf. Besonders Söldner hängen Kor an.

Eigenschaftsbonus: MU, KO oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile" und "Kampfvorteile"

Talente: Zweihandwaffen (normal)+3, Einhandwaffen (normal)+2, Waffenlos+2, Selbstbeherrschung+3, Athletik+2, Körperbeherrschung+2, Kraftakt+2, Heilkunde+1, Überreden und Überzeugen+1, Liturgiekenntnis+1, Werken+1

Liturgien: Mirakel, Eidsegen, Grabsegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Neun Streiche in Einem, Objektsegen

Ausrüstung: Geweihtentracht (Rüstung), Korspieß, Reiseausrüstung

Geweihter des Swafnir

Der Gottwal Swafnir ist der Schutzgott der Thorwaler, der für den Kampf und das Leben auf See steht. Swafnir-geweihte sind ehrlich und mutig, sie halten die Gemeinschaft zusammen.

Eigenschaftsbonus: MU, GE oder KK

Vorteil: Frei wählbar aus "Geweihtenvorteile", "Kampfvorteile" oder "Allgemeine Vorteile"

Talente: Liturgiekenntnis+2, Einhandwaffen (normal)+2, Waffenlos+2, Wurfwaffen+1, Wissen+3, Überreden u. Überzeugen+2, Sprachen (Hjaldingisch)+2, Menschenkenntnis+2, Schwimmen+2, Musizieren+1, Werken+1

Liturgien: Mirakel, Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Speisesegen, Tranksegen, Sterne funkeln immerfort, Anrufung der Winde, Gesegneter Fang, Gesang der Delphine, Initiation, Segen des Plattlings

Ausrüstung: Runengeschmückte Orknase, Geweihtentracht, Reiseausrüstung

Vorteile

Durch Vorteile bekommen Helden zusätzliche Möglichkeiten und Fähigkeiten, die im Spiel von entscheidender Bedeutung sein können – ob nun besondere Manöver im Kampf oder einfach das nötige Quäntchen Glück. Viele Vorteile sind in verschiedene Ränge eingeteilt. Der Effekt aus dem Vorteil ist pro Rang kumulativ zu sehen, muss aber für jeden Rang extra erlernt werden. Die maximale Anzahl an erlernbaren Rängen ist am Ende jeden Vorteils in römischen Ziffern angegeben und nach Heldenklassen unterteilt (s.o.). Der Spielleiter kann bestimmen, dass nicht jeder Vorteil verfügbar und frei wählbar ist, sondern von einem Lehrmeister erworben werden muss. In diesem Fall kann der Vorteilspunkte vom Stufenanstieg solange aufgespart werden.

Allgemeine Vorteile

Atemkontrolle

Helden mit diesem Vorteil können sich ihre Atemluft besonders gut einteilen. Für jeden Rang dieses Vorteils kann der Held zwei KR länger als normal die Luft anhalten. **K, A, G, Z (V)**

Ausdauernd

Der Held ist ein guter Dauerläufer und kommt weniger schnell außer Puste. Für jeden Rang dieses Vorteils kann der Held drei KR länger sprinten, ohne Einbußen zu erleiden (nur in Verbindung mit der optionalen Regel *Er-schöpfung*). **K, A, G, Z (V)**

Balance

Dieser Vorteil hilft dem Helden, stets das Gleichgewicht zu halten. Alle Proben, in denen es auf einen sicheren Stand oder einen ruhigen Gang ankommt, sind um drei Punkte erleichtert. **K, A, G, Z (I)**

Begabung

Der Held ist in einem Talent besonders begabt. Er erhält in diesem einen zusätzlichen Bonus von drei Punkten, auch über den Höchstwert hinaus. Der Vorteil muss für jedes Talent einzeln gelernt werden und kann nicht für Kampftalente, Zaubermerkmale oder Liturgiekenntnis gewählt werden. **A (III), G (II), K, Z (I)**

Beruf

Der Vorteil stellt erworbenes Fachwissen des Helden in einer Berufsausbildung dar. Alle Proben, in denen der Held seinen Beruf einbringen kann, sind je Rang um mindestens drei Punkte erleichtert, können aber auch ganz entfallen. Mögliche Berufe sind z. B. Alchimist, Bauer, Botenreiter, Handwerker (jedes Handwerk einzeln), Medikus, Schreiber etc. Jeder Beruf ist in drei Stufen lernbar und gibt entsprechende

Boni frei (nicht kumulativ): Geselle (+3), Altgeselle (+6), Meister (+9). Der Bonus erhöht nicht nur den Wert des benutzten Talents, sondern hat auch stets Auswirkungen auf die Mindestqualität der Arbeit. Ein Kochgeselle erreicht so z.B. selbst bei einer gewürfelten Zwei stets mindestens eine Qualität von fünf. Abenteuerhelden können bis zu drei verschiedene Berufe erlernen, Geweihtenhelden bis zu zwei und Kämpfer und Zauberer je einen Beruf. Diese können aber jeweils bis zum Meistergrad gebracht werden. Berufe können nur bei der Heldenerschaffung, oder nach absolvierter neuer Ausbildung und Absprache mit dem Meister gewählt werden. **A (III), G (II), K, Z (I)**

Charmant

Sei es durch gutes Aussehen oder durch Redegewandtheit - charmante Helden wissen

sich zu verkaufen und wie sie auf andere wirken, insbesondere auf das andere Geschlecht. Alle Proben, bei denen es auf das eigene Wirken ankommt sind um drei Punkte erleichtert. **K, A, G, Z (I)**

Eisern

Helden mit diesem Vorteil können Schaden besonders gut weg stecken. Für jeden Rang dieses Vorteils steigen die Resistenz und der Schwellenwert für durch Ausruhen regenerierbaren Schaden um zwei Punkte. **K, A, G, Z (III)**

Fahrzeugbeherrschung

Der Besitz dieses Vorteils erleichtert die Proben auf Fahrzeugführen für das entsprechende Gefährt um drei Punkte. Der Vorteil muss für jede Art von Fahrzeug neu gewählt werden, z.B. Einspänner, Vierspänner, Lastkutschen, Boote, versch.

Schiffe, Schlitten, Streitwagen etc. **K, A, G, Z**

Flink

Für jeden Rang in Flink erhöht sich die Geschwindigkeit des Helden um einen Punkt. **K, A, G, Z (III)**.

Geländekunde

Helden mit diesem Vorteil kennen sich in der Umgebung ihrer Heimat gut aus und verstehen sich auf die Besonderheiten des Terrains. Solange sich der Held in dem entsprechenden Gelände aufhält, sind alle Natur-Proben um drei Punkte erleichtert. Natürlich sollte darauf geachtet werden, dass die gewählten Geländeformen zur Heimat des Helden passt (z.B. ein Eiskundiger Novadi ist doch sehr unwahrscheinlich). Folgende Geländekunden gibt es: Gebirgskundig, Meereskundig, Waldkundig, Sumpfkundig, Wüstenkundig, Steppenkundig, Dschungelkundig, Eiskundig. **K, A, G, Z**

Glück:

Ein Held mit diesem Vorteil hat bei Phex einen Stein im Brett. Für jeden Rang dieses Vorteils darf er eine Probe pro Spielabend wiederholen und das bessere Ergebnis wählen. **K, A, G, Z (III)**

Hitzeresistenz

Der Held ist an hohe Umgebungstemperaturen gewöhnt und stört sich kaum daran. Hitzeschaden ist für ihn automatisch um drei Punkte reduziert. **K, A, G, Z (I)**

Hohe Lebenskraft

Für jeden Rang in diesem Vorteil steigt die Lebensenergie des Helden permanent um drei Punkte. Für je drei verlorene permanente LeP, kann dieser Vorteil einmal über Rang III hinaus gewählt werden, um die Punkte zurück zu gewinnen. **K, A, G, Z (III)**

Innerer Kompass

Der Held verfügt über ein hervorragendes Richtungsfühl und verläuft sich selten. Alle Proben, für die ein guter Richtungssinn wichtig ist (insbesondere Orientierung) sind um drei Punkte erleichtert. **K, A, G, Z (I)**

Kälteresistenz

Der Held ist an Kälte gewöhnt und kommt ohne große Einschränkungen in ihr zurecht. Kälteschaden ist für ihn automatisch um drei Punkte reduziert. **K, A, G, Z (I)**.

Kulturrkunde

Der Held kennt sich mit den kulturellen Gepflogenheiten seiner Heimat (oder einer Kultur, über die er sich lange und nachhaltig informiert hat) hervorragend aus. Etiketteprobleme entfallen in der Regel und alle gesellschaftlichen Proben sind um drei erleichtert, solange er sich in der entsprechenden Kultur aufhält. Kulturrkunde gibt es für folgende Kulturen: *Almada, Amazonenbourg, Ambosszwerge, Andergast/Nostris, Aranen, Auelfen, Bornland, Brillantzwerge, Echsenmenschen, Erzzwerge, Firnelfen, Goblins, Horasreich, Hügelzwerge, Maraskan, Mittelreich, Nivesen, Norbarden, Nördliche*

Barbarenvölker, Novadi, Orks, Schattenlande, Steppenelfen, Südaventurien, Südliche Barbarenvölker, Svellttland/Nordlande, Tulamidische Stadtstaaten, Waldelfen, Waldmenschen/Waldinseln. **K, A, G, Z**

Lastentier

Der Held ist geübt darin, schwere Lasten zu schleppen. Seine Tragkraft erhöht sich für jeden Rang dieses Vorteils um 3 Stein Gewicht. **K, A, G, Z (V)**.

Magiewiderstand

Helden mit diesem Vorteil sind von Natur aus schwerer zu verzaubern, die Magieresistenz erhöht sich zusätzlich um zwei Punkte pro Rang. **K, A, G (III), Z (V)**

Resistenz gegen Gift

Helden mit diesem Vorteil haben eine besondere Widerstandskraft gegen Gifte entwickelt. Für jeden Rang dieses Vorteils werden Widerstandspuben gegen Gifte um drei Punkte erleichtert. **K, A, G, Z (III)**

Resistenz gegen Krankheiten

Helden mit diesem Vorteil haut so schnell keine Erkältung um. Für jeden Rang in diesem Vorteil sind die Widerstandspuben gegen Krankheiten um drei Punkte erleichtert. **K, A, G, Z (III)**

Schnelle Heilung

Dieser Vorteil verbessert die Regenerationsfähigkeit eines Helden. Für jeden Rang steigt die nächtliche Regeneration um zwei Punkte. **K, A, G, Z (III)**

Wissensgebiete

Helden können sich auch in bestimmten Wissensgebieten spezialisieren. Für die Proben auf Wissen stehen dann, sofern es sich um das entsprechende Wissensgebiet handelt, zusätzliche Boni zur Verfügung. Jedes Wissensgebiet kann auf bis zu drei verschiedenen Graden erlernt werden, mit entsprechenden, nicht kumulativen Boni von +3 (Grundwissen), +6 (Spezialwissen) und +9 (Geheimnisse). Dieser Bonus hat auch stets Auswirkungen auf die Mindestqualität einer Probe, wenn dies erforderlich ist (§ Beruf). Mögliche Wissensgebiete sind: Anatomie, Astronomie und Astrologie, Geographie, Götter und Kulte, Geschichte und Legenden, Magiekunde, Mechanik, Medizin, Pflanzenkunde, Staats- und Rechtskunde, Taktik, Tierkunde etc.

Zäher Hund:

Mit jedem Rang dieses Vorteils sinkt die Grenze, ab der ein Held bewusstlos wird um zwei Punkte, so dass er auch mit negativen LeP noch handlungsfähig ist. Sollte dabei die Schwelle des Todes überschritten werden, stirbt der Charakter sofort. **K, A, G, Z (III)**.

Zwergennase:

Helden mit diesem Vorteil haben einen besonderen Instinkt um Geheimtüren, versteckte Fächer und Schätze etc. zu finden. Alle Proben auf *Sinnenschärfe* sind für solche Entdeckungen um drei Punkte erleichtert oder entfallen ganz. **K, A, G, Z (I)**

Kampfvorteile

Ausweichen

Der Vorteil erhöht den Wert in *Ausweichen* pro Rang um zwei Punkte. **K, A, G, Z (III)**

Befreiungsschlag

Ein Held, der von Gegnern umzingelt wird, kann dank dieses Vorteils seinen Attackewurf im Anschluss an die Probe auf alle Gegner um sich herum nach Belieben aufteilen und somit einen

Rundumschlag ausführen. Die TP des Waffenschadens werden auf jeden Gegner gesondert verteilt. Dieser Angriff ist auch mit den Vorteilen *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* kombinierbar. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Beidhändig

Wenn ein Held mit zwei Waffen kämpfen möchte, so muss er bei der "falschen" Hand einen Malus von 7 Punkten auf Attacke bzw. Parade hinnehmen. Für jeden Rang in *Beidhändig* reduziert sich dieser Malus um einen Punkt **K, A, G, Z (VII)**.

Betäubungsschlag

Statt den Gegner zu verletzen, kann ein Held mit diesem Vorteil auch versuchen, den Gegner zu betäuben. Dieser kann den Angriff ganz normal parieren. Wenn die Parade jedoch misslingt oder nur teilweise erfolgreich ist, so muss der Getroffene eine Probe auf RE ohne RS ablegen, die um den

erzielten "Schaden" erschwert ist. Falls diese Probe misslingt, so wird der Getroffene für so viele Minuten bewusstlos, wie die Probe misslungen ist. Dafür verliert er aber keine Lebensenergie. Dieser Vorteil ist nur ausführbar, wenn der Held die Initiative hat, also vor seinem Gegner an der Reihe ist und über eine stumpfe Wuchtwaffe verfügt. Dieser Vorteil ist mit den Vorteilen *Wuchtschlag*, *Hammerschlag* und *Finte* kombinierbar. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Entwaffnen

Statt einen Gegner zu verletzen, kann der Held versuchen, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dieser kann den Angriff ganz normal abwehren. Falls die Parade misslingt oder nur teilweise erfolgreich ist, so muss der Getroffene eine Probe auf (KÖR+KK+FF) ablegen, die um die Höhe des „Schadens“ erschwert ist. Bei Misslingen der Probe erleidet er zwar keinen Schaden, aber die Waffe fliegt ihm aus der Hand. Auch dieser Vorteil ist nur ausführbar, wenn der Held die Initiative hat. Kann mit dem Vorteil *Finte* kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Eisenhagel

Dieser Fernkampf-vorteil befähigt den Schützen gleichzeitig mit mehreren Geschossen zu schießen oder zu werfen. Für jeden Vorteilsrang kann er ein zusätzliches Geschoss verwenden. Es wird für jedes Geschoss dabei ein eigener Angriff gewürfelt. Für jeden Rang dieses Vorteils muss der Schütze zudem den gleichen Rang in *Scharfschütze* besitzen. Die Vorteile können jedoch nicht kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K (III), A, G (II)**.

Finte (PA-GE)

Finten sind dazu da, den Gegner zu verwirren. Die Finte verringert die Parade des Gegners um so viele Punkte, wie der Angreifer selbst in GE hat, während er gleichzeitig attackiert. Finten sind nur mit einhändig geführten Waffen möglich. Es können mehrere Finten gleichzeitig genutzt werden.

Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Gezielter Stich (TP+GE)

Durch diesen Vorteil kann der Fechter seinen Wert in GE zu den TP seiner Waffe hinzu zählen und einen geschickt geführten Stich setzen. Ist nur mit einhändig geführten Fecht- und Stichwaffen ausführbar. Kann mit dem Vorteil *Finte* kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Hammerschlag (TP+3xKK)

Mit diesem brutalen Manöver können Nahkämpfer den Waffenschaden für einen Schlag um den dreifachen Wert in KK erhöhen. Dafür ist es jedoch erforderlich, dass sie die Initiative haben, da der Schlag zwei Aktionen dauert und die Parade dadurch entfällt. Für jeden Rang in *Hammerschlag* ist der gleiche Rang *Wuchtschlag* erforderlich. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III)**

Kampfgespür (INI+1)

Helden mit diesem Vorteil sind besonders reaktionsstark. Pro Rang bekommen Sie einen dauerhaften Bonus von einem Punkt auf ihre Initiative. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Meisterliches Ausweichen

Durch diesen Vorteil kann ein Held einem Treffer ausweichen, ohne sich dabei aus dem Aktionsradius zu entfernen. Dadurch endet für den ausweichenden Helden die Runde nicht und er kann eventuell noch übrige und freie Aktionen ausführen. Die Probe auf *meisterliches Ausweichen* ist um drei Punkte erschwert. **K, A, G, Z (I)**

Niederwerfen

Ein Held kann mit diesem Vorteil versuchen, den Gegner von den Beinen zu holen. Dabei richtet er zwar keinen Schaden an, aber der Gegner muss, sofern er die Parade nicht oder nur teilweise schafft, eine Probe auf "Kraftakt" ablegen, die um den "Schaden" erschwert ist. Bei Misslingen dieser Probe geht der Getroffene zu Boden und verliert für je drei Schadens-

punkte einen Punkt Initiative. Dieser Vorteil ist mit den Vorteilen *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* kombinierbar. Pro Rang 1x im Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Reiterkampf

Das Kämpfen vom Pferderücken ist schwierig und will gelernt sein. Für jeden Rang in *Reiterkampf* wird die nötige Probe auf *Reiten* um zwei Punkte erleichtert und die TP der Waffe um einen Punkt erhöht. **K (III), A, G (I)**.

Rüstungsgewöhnung

Dieser Vorteil senkt die negativen Auswirkungen eines hohen Rüstungsschutzes für verschiedene Proben und *Ausweichen* für jeden Rang um einen Punkt. Die individuellen Besonderheiten mancher Rüstungen (z.B. INI- oder GS Nachteile) bleiben davon jedoch unberührt. **K (III), A, G (II)**.

Scharfschütze (TP+FF)

Scharfschützen sind in der Lage, durch gutes Zielen ihren Wert in FF für einen Schuss zu den TPn ihrer Fernkampfwaffe zu addieren. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Schildkämpfer

Der Träger eines Schildes erhält durch diesen Vorteil einen weiteren Punkt Paradebonus und kann mit seinem Schild statt der freien Aktion eine zusätzliche Parade pro KR ausführen. **K, A, G (I)**

Schnell laden

Durch diesen Vorteil verringert sich die Ladezeit einer Fernkampfwaffe um eine Sekunde pro Stufe (es bleibt jedoch immer bei mindestens einer Sekunde). **K, A, G (III)**

Sturmangriff (TP+GS)

Sobald der Held mindestens 4 Schritt Platz zum Anlaufen hat (und auch durch den Untergrund nicht daran gehindert wird), so kann er mit diesem Vorteil seine Geschwindigkeit für einen Angriff zu seinen Trefferpunkten (also dem Waffenschaden) dazu zählen. Dieser Vorteil ist nur ausführbar, wenn der Held die Initiative hat. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**.

Todesschütze (TP+3xFF)

Todesschützen sind derart gute Fernkämpfer, dass sie die TP ihrer Fernkampfwaffe um den dreifachen Wert in FF erhöhen können, um einen absolut tödlichen Schuss abzugeben. Da dieses Manöver zwei Aktionen benötigt, ist es erforderlich, dass der Schütze die Initiative hat, sofern er sich im Nahkampfbereich aufhält. Dieser Vorteil erfordert pro Rang den gleichen Rang in *Scharfschütze*. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III)**

Todesstoß (TP+3xGE)

Mit diesem gnadenlosen Manöver setzt der Fechter alles auf eine Karte und versucht mit seinem Angriff die lebenswichtigen Organe seines Gegners zu verletzen. Er addiert hierfür den dreifachen Wert in GE zu den Trefferpunkten seiner Waffe, kann den Stich jedoch nur ausführen, wenn er die Initiative hat, da das Manöver zwei Aktionen dauert und die Parade somit entfällt. Für jeden Rang in *Todesstoß* ist der gleiche Rang in *Gezielter Stich* erforderlich. Kann mit dem Vorteil *Finte* kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III)**

Verletzen

Dem Helden gelingt es mit diesem Vorteil, den Rüstungsschutz des Gegners komplett zu umgehen. Er darf seinen RS nicht vom Schaden abziehen. Dieser Vorteil ist nur mit einhändig geführten Waffen oder Fernkampfwaffen ausführbar. Er kann auch mit den Vorteilen *Finte*, *Wuchtschlag*, *Hammer-schlag*, *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Scharfschütze* oder *Todesschütze* kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K (V), A, G (III), Z (I)**

Waffenmeister

(jede Waffenart extra): Waffenmeister sind Legenden. Sie beherrschen ihre Waffe in Vollendung. Diesen Vorteil sollte der Spielleiter nur Helden ermöglichen, die wenigstens die 10. Stufe erreicht- und überwiegend mit der gleichen Waffenart gekämpft haben. Durch ihn erhöht sich der Attackewert der verwendeten Waffe noch einmal um drei zusätzliche

Punkte, der Paradowert steigt um zwei Punkte und die TP der Waffe erhöhen sich um einen Punkt. Der Vorteil *Waffenmeister* gilt jeweils nur für eine spezielle

Art Waffe (Schwert, nicht Einhandwaffen (normal); Barbarenstreitaxt, nicht Zweihandwaffen (normal) etc.) **K** (II), **G**, **A** (I)

Wuchtschlag (TP+KK)

Durch diesen Vorteil kann der Kämpfer seinen Wert in KK zu dem Waffenschaden

dazu zählen, indem er besonders viel Wucht in den Schlag legt. Kann mit dem Vorteil *Finte* kombiniert werden. Je Rang 1x pro Kampf. **K** (V), **A**, **G** (III), **Z** (I)

Zaubervorteile

Apport

Mit diesem Vorteil, einem magischen Ritual, kann der Zauberer einen persönlichen Ritualgegenstand, z.B. Magierstab, Kristallkugel oder Seeleninstrument belegen. Dadurch kann er es zu sich rufen, wenn er räumlich davon getrennt ist. Der Apport funktioniert für max. (Stufe) Meilen. Der Gegenstand fliegt nicht, sondern wird durch den Limbus hin zum Zauberer versetzt. Durch antimagische Felder kann der Apport also dennoch gestört sein. Der Vorteil muss für jeden Gegenstand neu erworben werden. Die Aktivierung kostet 1 AsP. **Z**

Astrale Meditation

Für jeden Rang dieses Vorteils kann der Zauberer zwei zusätzliche Punkte Astralenergie pro Stunde Meditation zurück gewinnen. **Z** (III)

Astrale Regeneration

Durch diesen Vorteil gewinnt der Zauberer für jeden Vorteilsgrad zwei zusätzliche Punkte Astralenergie pro Stunde im Schlaf zurück. **Z** (III), **A** (II)

Bannschwert

Mit diesem Ritual kann sich der Magier einen langen Dolch oder ein Kurzschwert bezaubern, das ab sofort als Bannschwert fungiert. Zauber zur Austreibung von Dämonen sind damit um drei Punkte erleichtert und das Schwert gilt als magische Waffe. Das Schwert ist an den Magier gebunden und kann nur von ihm eingesetzt werden. Die Bindung kostet einen permanenten Astralpunkt. Mit dem Tode des Magiers verschwindet auch die Wirkung des Schwertes nach und nach. **Z**

Blutmagie

Der Zauberer hat Kenntnis über die verbotenen Pforten. Er kann LeP einsetzen um die Wirkung eines Zaubers zu verbessern (indem er mit je einem LeP den Zauberswurf erhöht). Dieser Vorteil ist für Weißmagier verboten. **Z**

Druiden-/Geodenrituale

Die Rituale der Druiden und Geoden ähneln einander so sehr, dass sie hier gemeinsam aufgeführt werden. Die Rituale der Druiden sind auf uralte Traditionen im Dienste Sumus zurückzuführen. Sie gelten jeweils als ein Vorteil und müssen der Reihe nach erlernt werden (**Z**):

Weihe des Dolches: Der Vulkanglasdolch des Druiden oder die Goldsichel des Geoden wird geweiht und bereit gemacht, weitere Zauber aufzunehmen. Die Waffe wird durch die Weihe unzerbrechlich, schärfer (TP+1) und gilt als magische Waffe.

Dolch der Lebenskraft: Der Druiden kann durch dieses Ritual und seinen Vulkanglasdolche einmal pro Tag W20/2 LeP aus Sumus Leib ziehen. Die Aktivierung kostet 1 LeP.

Miniatur der Herrschaft: Um diese Miniatur zu bauen benötigt er Haar, Blut oder Nagel seines Opfers. Damit stellt er eine Miniatur des Opfers her. Dies erleichtert ihm alle Beeinflussungszauber gegen dieses Opfer um drei Punkte. Das Wissen kann immer wieder angewandt werden. Die Aktivierung kostet jeweils 11 AsP.

Dolch des Weges: Der Druiden legt den Dolch auf den Boden und kann damit die Himmelsrichtung bestimmen. Alle Proben auf Orientierung sind um drei Punkte erleichtert. Der Druiden kann den Dolch aber auch auf die nächste Wasserquelle weisen

lassen oder auf den nächsten Wald. Die Aktivierung kostet 1 AsP pro Spielrunde.

Dolch des Lichtes: Der Druiden opfert einen Lebenspunkt an den Dolch, der daraufhin für (Stufe des Druiden) x Stunden so hell wie eine Fackel leuchtet. Die Aktivierung kostet 1 AsP pro Spielrunde.

Dolch des Schutzes: Der Druiden opfert einen LeP an den Dolch und zieht damit einen wirkungsvollen Schutzkreis um sich, der alle Untoten, Geister und Dämonen abhält. Der Durchmesser des Kreises beträgt max. (Stufe des Druiden) x Schritt.

Druidenrache: Der Druiden bündelt alle seine Kräfte zu einem einzigen letzten Zauber. Alle Attributs-, Eigenschafts-, Grundwert-, Lebens- und Astralpunkte, sowie sämtliche Zaubertalentpunkte werden addiert und sind der Wert, den der Druiden für einen letzten Zauber aufwenden kann. Danach ist von ihm nichts mehr als ein wenig Asche übrig.

Elfenlieder

Elfen kennen die Geheimnisse der magischen Lieder. Die Nutzung dieser wunderbaren Melodien bleibt ihrem Volk vorbehalten, da nur sie die Kunst des zweistimmigen Sologesangs beherrschen, der für die Zauberslieder unabdingbar ist. Für die Wirkung eines Liedes ist eine gelungene Probe in Handwerk (*Musizieren*) erforderlich. Je besser diese ausfällt, umso effektiver ist auch das Lied. Jedes Lied zählt als ein Vorteil. Folgende Lieder sind bekannt (**Z**):

Friedenslied: Dieses Lied erzeugt eine Zone des Friedens um den Elfen herum. Alle Personen in Hörweite, selbst erbitterte Feinde, werden friedfertig und sind zu keiner aggressiven Handlung mehr fähig. Trotzdem werden aus

Rivalen keine Freunde. Die Wirkung des Liedes entsteht innerhalb einer Minute und flaut ähnlich langsam ab. Das Lied kostet 5 AsP pro Stunde. Sorgenlied: Mit diesem Lied kann der Elf sich auf eine geliebte oder befreundete Person einstimmen und dadurch erfahren, wie es ihr im Moment geht und ob sie in Not ist. Auch der ungefähre Aufenthaltsort (Himmelsrichtung und Entfernung) wird dem Elfen dadurch vermittelt. Das Lied kostet 3 AsP.

Zauber Melodie: Mit diesem Lied bringt sich der Elf mit den astralen Schwingungen in Einklang. Für eine Stunde lang sind für ihn alle Zauber um drei Punkte erleichtert. Das Lied kostet 5 AsP.

Erinnerungsmelodie: Mit diesem Lied stimmt sich der Elf auf den Fluss der Zeit ein und bekommt eine traumähnliche Ahnung von der Vergangenheit eines Ortes. Das Lied hilft auch dabei, sich an bestimmte Dinge aus der Vergangenheit zu erinnern, dazu stimmt sich der Elf nur auf sein eigenes Gedächtnis ein. Das Lied kostet 3 AsP pro Spielrunde.

Freundschaftslied: Mit diesem Lied geht der Elf ein Seelenbündnis mit seinem Gefährten oder seiner Gefährtin ein. Alle Zauber auf den Partner sind in Zukunft um drei Punkte erleichtert. Der Elf spürt stets, wie es seinem Gefährten geht. Stirbt der Gefährte jedoch, so welkt auch der Elf binnen weniger Tage dahin. Das Lied kostet 1 permanenten AsP.

Windgeflüster: Die Melodie des Windes hilft dem Elfen, sich mit seiner Umgebung zu harmonisieren. Der Wind trägt ihm Gefühle und Gedankenbilder heran, so dass der Elf eine Vorstellung dessen bekommt, was in einigen

Meilen um ihn herum geschleht. Das Lied kostet 3 AsP pro SR.

Lied der Lieder: Dieses Lied von überderischer Schönheit zieht alle Zuhörer in ihren Bann. Kaum jemand kann sich dem Zauber dieses Liedes entziehen und sich auf kaum etwas anderes konzentrieren. Alle Zuhörer, deren (WIL+MR) geringer ist, als die Summe der Probenwürfe aus *Musizieren* und *Darbietung* des Elfen, sind zu keiner anderen Handlung als dem gebannten Zuhören des Liedes in der Lage. Das Lied kostet 1 AsP pro SR.

Gestenloses Zaubern

Der Magier vermag es, die Erschwerung durch gestenloses Zaubern mittels Konzentration teilweise zu kompensieren. Für jeden Rang dieses Vorteils sinkt die Erschwerung um einen Punkt. Die Anwendung kostet einen zusätzlichen Astralpunkt. **Z** (III), **A** (I).

Hexenflüche

Den Töchtern Satuaris sind mächtige Rituale und Flüche zu Eigen, die sie misstrauisch hüten und nur auf ihren geheimen Zirkeltreffen weitergeben. Zumeist werden sie im Zorn gesprochen, also sollte man sich stets davor hüten, eine Hexe zu erzürnen. Sollte dem Opfer keine Probe auf MR - (Stufe der Hexe/2) gelingen, so ereilt der Fluch ihn gnadenlos. Jedes Ritual gilt als ein Vorteil. Es soll Hexen auch möglich sein, die Flüche mit permanenter Folge zu wirken, wenn sie sehr aufgebracht sind. In diesem Fall kostet der Fluch das 3-fache an AsP, einer davon permanent, und muss mit einer erfüllbaren Bedingung verknüpft werden, die den Fluch wieder aufhebt, sonst ist der Fluch wirkungslos. Folgende Rituale sind bekannt. **Z**.

-Hexenschuss: Das Opfer wird für (Stufe der Hexe) x Stunden von fürchterlichen Rückenschmerzen geplagt und kann sich kaum noch bewegen. Alle Attribute und Eigenschaften des Opfers sind für die Dauer des Fluches halbiert. Die Schmerzen wirken nicht nur körperlich, sondern behindern auch die Konzentration. Das Ritual kostet 6 AsP.

Mit Blindheit schlagen: Das Opfer des Fluches verliert für (Stufe der Hexe) x Tage ihr Augenlicht komplett. Danach kommt die Sehkraft langsam zurück. Das Ritual kostet 7 AsP.

Beiß auf Granit: Alle Nahrungsmittel, die das Opfer zu sich nehmen will, sind für (Stufe der Hexe) x Tage hart wie Stein und ungenießbar. Der Hunger tut dann sein Übriges. Das Ritual kostet 9 AsP.

Pech an den Hals: Für (Stufe der Hexe) x Stunden sind alle Proben für das Opfer um (Stufe der Hexe) Punkte erschwert. Das Ritual kostet 6 AsP.

Zunge lähmen: Das Opfer wird für (Stufe der Hexe) x Tage stumm, es kann sich bis auf ein paar lallende Geräusche, Stöhnen und Schreie nicht mehr artikulieren. Das Ritual kostet 7 AsP.

Pestilenz: Das Opfer bekommt starkes Fieber, Durchfall und leidet Höllenqualen. Die Krankheit hält mindestens (Stufe der Hexe/2) Tage an. Das Ritual kostet 9 AsP.

Warzen sprießen: Dem Opfer sprießen derart viele unansehnliche Warzen im Gesicht, dass es geradezu entstellt wird. Die Warzen bleiben für (Stufe der Hexe) Wochen im Gesicht des Opfers bestehen und erschweren in der Zeit alle Proben, die vom Aussehen des Opfers beeinflusst werden können um drei Punkte. Das Ritual kostet 6 AsP.

Hohe Astralenergie

Für jeden Rang in diesem Vorteil steigt die permanente Astralenergie des Zauberers um drei Punkte. Für je drei verlorene permanente Astralpunkte kann dieser Vorteil einmal über Rang III hinaus gewählt werden, um die Punkte dadurch zurück zu gewinnen. **Z** (III)

Kugelzauber

Eine magische Kristallkugel ist ein nützliches Werkzeug für viele Zauberkundige. Jeder der Kugelzauber gilt als eigenständiger Vorteil. **Z**

Prisma und Brennglas: der Zauberer kann die Kugel als magisches Brennglas benutzen und stufenlos damit ver-

größern oder das Licht bündeln lassen. Die Aktivierung kostet 1 AsP.

Warnendes Leuchten: Die Kugel leuchtet grell rot auf, wenn dem Zauberer eine unmittelbare Gefahr droht. Der "Gefahreninstinkt" der Kugel wirkt in einem Radius von (Stufe des Zauberers) x Schritt um ihn herum. Die Aktivierung kostet 3 AsP und hält für einen Tag an.

Kugel des Helsehers: Die meisten Helseher vertrauen auf den Blick in ihre magische Kristallkugel. Alle Zauber mit dem Merkmal "Geistig" sind um drei Punkte erleichtert, solange sie mit der Kugel gesprochen werden. Die Aktivierung kostet 1 AsP.

Kugel des Illusionisten: Auch für Illusionsmagie kann die Kugel einiges bewirken, sei es Bilder vergrößern oder Licht erzeugen. Alle Illusionszauber die mit der Kugel gesprochen werden sind um drei Punkte erleichtert. Die Aktivierung kostet 1 AsP.

Bilderspeicher: Die Kugel kann bis zu einer Anzahl von (Stufe des Zauberers) Bilder in ihrem Inneren speichern. Der Zauberer kann sie jederzeit abrufen oder auch durch neue Bilder ersetzen. Die Aktivierung kostet 1 AsP für jedes zu speichernde Bild.

Schale des Alchimisten

Mit diesem Ritual erschafft der Zauberer eine magische Schale, die ihm bei alchimistischen Arbeiten hilft. Mit ihr kann man Stoffe analysieren und besser verarbeiten. Alle Proben auf Werken oder Zubereiten für Alchimie sind mit dieser Schale um drei Punkte erleichtert. **Z, A**

Stabzauber

Mit diesen Ritualen kann der Magier seinen Zauberstab bezaubern und dadurch mit weiteren Fähigkeiten versehen. Den ersten Stabzauber wirken Magier bereits in ihrer Ausbildung. Die weiteren Stabzauber müssen der Reihe nach erlernt werden und zählen jeweils als ein Vorteil. Folgende Stabzauber sind verfügbar. **Z**.

Bindung: Der Stab wird an den Magier gebunden und erhält dabei seine Unzerbrechlichkeit. Außer bei der

Heldenerschaffung verbraucht der Vorteil einen permanenten Astralpunkt.

Ewige Flamme: Der Magier kann seinen Stab in eine magische Fackel verwandeln. Die Fackel brennt stets ruhig und benötigt keinen Sauerstoff. Das Aktivieren des Stabzaubers benötigt eine Sekunde und kostet 1 AsP.

Seil des Adepten: Der Stab kann in ein 10 Schritt langes Seil verwandelt werden. Das Seil wickelt sich, solange es der Magier in Händen hält, selbständig um Hindernisse oder Haken u. ä. Die Aktivierung kostet den Zauberer 1 AsP.

Stabverlängerung: Der Magier kann seinen Stab um (Stufe) x Schritt verlängern, wobei dieser jedoch immer dünner wird. Der Stab kann so genutzt werden, um einen Abgrund zu überbrücken oder auch um einen Gegenstand umzustößen. Die Aktivierung kostet 1 AsP.

Zauberfokus: Durch diesen Stabzauber spart der Magier bei jedem Spruch einen Astralpunkt, wenn er seinen Stab beim Zaubern verwendet. Jeder Zauber kostet aber immer mindestens einen Astralpunkt.

Zauberspeicher: Der Magier kann in seinem Stab (Stufe/3) Zauber speichern und nacheinander auslösen. Die Reihenfolge der gespeicherten Sprüche kann im Nachhinein nicht geändert werden. Zum Auslösen der Zauber benötigt der Zauberer eine Sekunde.

Flammenschwert: Der Magier kann den Stab in ein schwebendes Flammenschwert verwandeln. Dieses Schwert kann er max. (Stufe) x Schritt vor sich her dirigieren. Die Werte des Schwertes betragen TP+5, Gegnerabwehr -2. Der Attackewert des Magiers ist in dem Fall der Zauberbasiswert. Während er mit dem Flammenschwert kämpft, kann er keine weiteren Zauber wirken. Die Flammen des Schwertes können brennbare Materialien entzünden. Die Aktivierung des Schwertes kostet 4 AsP, jeder Treffer mit dem Schwert kostet 1 AsP.

Schuppenhaut: Der Zauberer verwandelt den Stab in eine Schlange oder Eidechse und lässt seinen Geist hineinfah-

ren und kann das Tier so lenken. Der Magier selbst bleibt, solange sein Geist in dem Zaubertier ist, in Trance an dem Ort sitzen. Sollte der Magier während dieses Zaubers gestört werden, so springt sein Geist zurück in seinen Körper und der Stab verwandelt sich an dem Ort zurück, wo er im Moment der Störung als magisches Tier war. Die Aktivierung kostet 5 AsP.

Zauber bereithalten

Mit diesem Vorteil kann der Magier einen Zauber in Ruhe

sprechen und dann für max. (Stufe) SR bereithalten, so dass sich die Wirkung erst auf Wunsch des Zaubers (oder nach Ablauf der maximalen Zeit des Bereithaltens) entfaltet. Es kann immer nur ein Zauber zur gleichen Zeit bereitgehalten werden. Die Anwendung kostet einen zusätzlichen AsP. **Z, A**

Zaubermeister

Der Zauberer hat sich über Jahre hinweg so intensiv mit einem besonderen Zauberspruch beschäftigt, dass er durch diesen Vorteil einen

zusätzlichen Bonus von 5 Punkten auf diesen Spruch erhält. Der Spielleiter sollte diesen Vorteil nur zulassen, wenn der Held wenigstens die 10. Stufe erreicht und den Zauber sehr häufig angewendet hat. Jeder Held kann nur mit einem Zauberspruch die Meisterschaft erreichen. **Z**

Zauberdauer verkürzen

Der Zauberer ist geübt darin, auf die Schnelle zu zaubern. Für jeden Rang dieses Vorteils verkürzt sich die Zauberdauer um eine Einheit (je

nach Zauber), bleibt jedoch bei mindestens einer Einheit. Die Anwendung kostet einen zusätzlichen Astralpunkt. **Z (III), A (I)**

Zauberkontrolle

Der Zauberer kann einen gewirkten Zauber während der Wirkungsdauer nach Belieben abbrechen, was ihn eine Aktion kostet. Auch bemerkt er bereits nach der halben Zauberdauer, ob ein Spruch misslungen ist und kann ihn bereits an dieser Stelle fallen lassen. **Z, A**

Geweihtenvorteile

Aura des Lichts

Der Geweihte hat die Möglichkeit, ein Mal am Tag für (Stufe des Geweihten) SR von einer göttlichen Aura umgeben zu sein, die alle unheiligen Wesen wie Geister, niedere Dämonen, Untote, Ghoule, Vampire oder Werwölfe im Radius von (Stufe des Geweihten) x 10 Schritt vertreibt. Gehörnte Dämonen erleiden innerhalb der Zone zumindest Schaden (Stufe des Geweihten SP pro KR). Die Anwendung kostet 3 Karmapunkte. **G (I)**

Göttliche Stimme

Die Stimme des Geweihten ist durchdrungen vom Klang Alverans. Einmal am Tag gelingt es dem Geweihten, für (Stufe des Geweihten) SR, seiner Stimme etwas Göttliches zu verleihen. Während der Wirkungsdauer sind alle Proben auf Überzeugen um 3 Punkte erleichtert. Zudem erhält der Liturgiebasiswert des Geweihten während der Wirkungsdauer noch einen Bonus von +1. Die Anwendung kostet einen Karmapunkt. **G (I)**

Hohe Karmaenergie

Der Geweihte steht in der Gunst seines Gottes. Für jeden Rang in diesem Vorteil erhöht sich die permanente Karmaenergie um drei Punkte. Für je drei verlorene permanente Karmapunkte kann dieser Vorteil ein Mal über Rang III hinaus gewählt werden um die Punkte zurück zu gewinnen. **G (III)**

Karmale Meditation

Der Geweihte ist in der Lage, sich besonders gut auf seinen Gott einzustimmen und

regeneriert durch diesen Vorteil für jeden Vorteilsgrad zwei zusätzliche Punkte Karmaenergie pro Stunde im Gebet. **G (III)**

Weihe:

Alle Diener der Götter müssen diesen Vorteil bei der Heldenerschaffung, oder bei später Weihe wählen. Dadurch werden sie ihrem Gott geweiht, können zukünftig Wunder wirken und neue Liturgien lernen. **G (I)**

Zauberformeln

Jede Zauberbeschreibung ist in folgende Punkte unterteilt:

- ❖ **Repräsentation (Rpr):** Zeigt an, für welche Professionen der Zauber erlernbar ist.
- ❖ **Merkmal:** Zeigt an, mit welchem Zaubermerkmal (Talent) der Spruch nutzbar ist.
- ❖ **Gestik:** Beschreibt die nötigen Worte und Gesten, die zum Ausführen des Zaubers nötig sind. Der Meister entscheidet, ob ein Zauber mit Erschwernis noch durchführbar ist, wenn die Möglichkeit zur Ausführung der Gesten fehlt.
- ❖ **Zaubermodifikator (ZM):** Diesen Wert muss der Zauberer vom entsprechenden Zauberwert abziehen oder darf ihn dazu rechnen. MR bedeutet: Magieresistenz des Opfers.
- ❖ **Zauberdauer (Dauer):** Gibt an, wie lange der Zauber benötigt, bis er seine Wirkung entfaltet.
- ❖ **Distanz:** Gibt die Reichweite des Spruches, bzw. die max. Entfernung zum Zauberziel an.
- ❖ **Kosten:** Gibt an, wie viele Astralpunkte (AsP) der Zauber verbraucht.
- ❖ **Effekt:** Gibt an, welche Wirkung der Spruch bei Gelingen hat und wie lange er anhält. Die Abkürzung TaW steht dabei für Talentwert.

Ist bei einem Zauber vom TaW die Rede, so ist damit der Talentwert des entsprechenden Zaubermerkmals gemeint. Berechnungsergebnisse werden stets aufgerundet.

A **bvenenum** **Reine** **Speise**

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Objekt

Gestik: Formel wird über der zu reinigenden Nahrung gesprochen

ZM: -1 für leicht verdorben bis -20 für stärkstes Gift (- Giftstufe)

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: 1 Schritt

Kosten: ZM in AsP

Effekt: Nahrung und Getränke werden von Giften, Fäulnis und Krankheitserregern gereinigt.

A **acuratum** **Zaubernadel**

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Objekt

Gestik: Magier streicht mit der Hand über den Stoff und spricht die Formel

ZM: -1 für abgerissenen Knopf annähen, -12 für Festgewand schneiden

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: ZM in AsP

Effekt: Ein Kleidungsstück wird auf magische Art und Weise repariert oder kann sogar umgestaltet werden. Es ist sogar möglich, aus rohem Stoff ein Kleidungsstück zu fertigen, was allerdings die Art des Stoffes nicht ändert.

A **adamantium** **Erzstruktur**

Rpr: Magier, (Echsen)

Merkmal: Objekt, Elementar

Gestik: Mit den Händen mehrfach über das zu bezaubernde Objekt streichen

ZM: -6

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Ein Gegenstand wird dadurch für (Zauberwurf) Stunden praktisch unzerstörbar und mit einer Struktur von diamantener Härte überzogen. Der Gegenstand darf max. (TaW) Stein wiegen.

A **dlerauge** **Luchsenohr**

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Hände an die Schläfen legen und die Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 3 AsP

Effekt: Der Zauber schärft die Sinne des Anwenders. Für eine Spielrunde wird der Talentwert in Sinnenschärfe um (TaW) Punkte erhöht.

A **dlerschwinge** **Wolfsge-** **stalt**

Rpr: Elf, Magier, Druide, Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Hinhocken und die Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zaubende verwandelt sich für (Zauberwurf) SR in ein Tier (bei Elfen das Seelentier), welches nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd

sein darf. Er nimmt die Fähigkeiten des Tieres an, kann aber auch nicht mehr sprechen oder zaubern. Die LeP bleiben bestehen. Die Art des Tieres ist Bestandteil der erlernten Formel, es muss also bei Erwerb des Zaubers ein Tier festgelegt werden. Für weitere Tiere muss der Zauber jeweils neu erworben werden.

A **eolitus** **Windgebraus**

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Elementar

Gestik: Formel sprechen und durch zum Trichter geformte Hand pusten.

ZM: -2

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: max. 21 Schritt, kegelförmige Zone vom Zauberer ausgehend.

Kosten: 3 AsP

Effekt: Der Zaubende stößt eine Windböe aus, die je nach Würfelwurf stark oder schwach ausfällt. Der Windstoß richtet keinen direkten Schaden an, kann aber Dinge oder auch Personen etc. umwerfen. Eine Probe auf Kraftakt um stehenbleiben zu können, wenn man von dem Windstoß getroffen wird, ist um den halben Zauberwurf des Zaubenden erschwert.

A **erofugo** **Vakuum**

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar

Gestik: Hände fest zusammenpressen, Formel sprechen und Hände auseinander reißen.

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt Entfernung vom Magier

Kosten: 10 AsP

Effekt: Der Zauber lässt für (Zauberwurf) KR schlagartig ein Vakuum um den Zauberer entstehen, in dem alle Lebewesen zu ersticken drohen. Die Zone beträgt (TaW x 5) Raumschritt.

A **erogelo** **Atemqual**

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar

Gestik: Luft in die Handflächen blasen und den Spruch sprechen.

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt Entfernung vom Magier

Kosten: 5 AsP

Effekt: Für max. (Zauberwurf) SR entsteht eine Zone von max. (TaW) Raumschritt, in der die Luft zäh, fast schon flüssig wird. Die Bewegung in der Zone fällt schwer (AT/PA um 6 Punkte erschwert), bei größeren Anstrengungen sind Proben auf Kraftakt nötig und bei erschöpfenden Anstrengungen (s. *Erschöpfung*) entsteht sogar Schaden.

Aeropulvis Sanfter Fall

Rpr: Elf, Magier, Druiden, Geode, Hexe

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Arme wie Flügel spreizen und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Selbst, freiwillig

Kosten: 8 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf x 6 Sekunden) fällt der Zaubernde nur noch sanft und leicht zu Boden. Sturzschaden wird auf ein Viertel reduziert. Für Sprungweiten dürfen die Punkte des halben TaW zu den Punkten der Athletikprobe addiert werden.

Alpgestalt

Rpr: Druiden

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Konzentration auf das Opfer und drohendes Erheben der Arme

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: 7 Schritte

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Druiden erscheint im Unterbewusstsein des Opfers als dessen schlimmste Alptraumgestalt. Solange der Druiden im Sichtfeld des Opfers ist, so ist es für (Zauberwurf KR) handlungsunfähig und starr vor Schreck. Danach darf das Opfer eine Probe auf MR (Zauberwurf/4) ablegen. Bei Misslingen der Probe wird das Opfer für (TaW) SR ohnmächtig. Gelingt die Probe, so kann das Opfer die Wirkung abwerfen.

Analys Arcanstructur

Rpr: Magier, Druiden, Geode, Hexe

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Konzentration auf das Objekt und Sprechen der Formel

ZM: -2

Dauer: Mindestens 1 Spielrunde

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Magier erkennt die Matrixfäden eines gewirkten Zaubers und kann dadurch Rückschlüsse auf seine Wirkung erzielen. So können Artefakte, aber auch Personen untersucht werden. Je höher das Ergebnis ist, umso genauer kann der oder können die gewirkten Zauber analysiert werden.

Ängste lindern

Rpr: Hexe, Geode, Druiden, Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Hände auf die Schultern der Person legen und in die Augen schauen

ZM: Je nach Panikzustand des Patienten (ggf. -Punkte, um die eine (WIL+MU+KL)-Probe gescheitert ist).

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Je nach Gelingen des Zaubers werden Ängste des Patienten gelindert oder ganz aufgehoben. Der Zauber kann sowohl prophylaktisch gewirkt werden (erleichtert Mutproben, wenn einer konkreten Angst entgegengegangen wird) oder im Nachhinein zum Überwinden der Angst genutzt werden.

Animatio Stummer Diener

Rpr: Magier

Merkmal: Objekt

Gestik: Den Gegenstand in beide Hände nehmen und 7 mal die gewünschte Bewegung ausführen

ZM: -2 je Stein Gewicht des Gegenstandes

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: ZM in AsP

Effekt: Der Gegenstand vollführt auf den Befehl oder eine Gestik des Magiers hin die ihm eingegebene Bewegung. (Die Bewegung kann beliebig sein, sei es durch die Luft schweben, aufklappen etc.) Die Bewegung muss in weniger als (TaW x 10) Sek. ausführbar sein. Der Zauber hält für (Zauberwurf) Monate.

Applicatus Zauberspeicher

Rpr: Magier

Merkmal: Objekt

Gestik: Berührung des Objektes und Sprechen der Formel, anschließend Wechsel auf den Zauber, der eingebettet werden soll und diesen zaubern.

ZM: -3

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP + Kosten des applizierten Spruches

Effekt: Mit diesem Spruch wird ein anderer Zauber in einen Gegenstand eingebracht. Dadurch lassen sich kurzzeitig magische Artefakte und Spruchträger erstellen. Der eingebettete

Spruch wird dann durch einen einfachen Auslöser (Wort, Drehung etc.) gewirkt. Der Gegenstand gilt während der Wirkung des eingebetteten Spruches als magisch. Der Applicatus hält (Zauberwurf) Stunden, längstens aber bis zum nächsten Sonnenaufgang. Dann zerfällt seine Matrix und der eingebettete Spruch wird automatisch ausgelöst.

Arachnea Krabbeltier

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Invokation

Gestik: Mit gespreizter rechter Hand den Boden berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Zone um den Magier von max. 555 Schritt Radius

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Magier schafft um sich herum eine Zone, in der alle Spinnen, Insekten, Maden und Schleimtiere zum Mittelpunkt hin angelockt werden. Die Tiere krabbeln und kriechen in ihrer eigenen Geschwindigkeit darauf zu. Gegen eventuelle Angriffe der Tiere ist auch der Magier nicht gefeit.

Arcanovi Artefakt

Rpr: Magier, allgemein

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Berührung des Objektes und Sprechen der Formel

ZM: -5

Dauer: eine bis mehrere Stunden

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP + Kosten des applizierten Spruches

Effekt: Mit diesem anstrengenden Zauber kann der Magier ein magisches Artefakt schaffen. Die Vorgehensweise ist ähnlich dem Applicatus, der Auslöser kann jedoch komplizierter sein, es können auch mehrere Zauber in einem Objekt kombiniert werden. Zudem verfällt die Spruchmatrix nicht von selbst; bis zur Auslösung bleibt das Artefakt intakt.

Arkane Magie bannen

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Auf verzauberte Person oder Objekt deuten und Formel sprechen

ZM: -(TaW des Arkanmagie-spruches)

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 8 AsP

Effekt: Mit dieser Formel werden wirkende Sprüche mit dem Merkmal Arkan aufgehoben. Tritt die arkane Magie in Form des Reversalis auf, wird nur dieser aufgehoben, nicht aber der Spruch mit dem er kombiniert wurde. Das führt oft dazu, dass die umgekehrte Wirkung schlagartig wieder ins Gegenteil verkehrt wird. Der Magier kann sich mit diesem Spruch nicht selbst von arkaner Magie befreien.

Armatrutz

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Elementar (Erz), Körperlich

Gestik: Über die Brust streichen und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zaubernde erschafft eine magische Rüstung um seine Haut, die einen zusätzlichen RS von (TaW/2) Punkten gibt. Der Zauber hält für eine Spielrunde an.

Atemnot

Rpr: Druiden

Merkmal: Körperlich

Gestik: Opfer fixieren, ausatmen und Hände vor der Brust zusammen schlagen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: 3 Schritte

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für (TaW x 2) Stunden leidet das Opfer unter schwerer Atemnot. Körperliche Anstrengungen sind fast nicht mehr möglich. Alle körperlichen Proben (auch Kampf) sind für die Dauer der Zaubervirkung um (Zauberwurf/3) Punkte erschwert.

Attributo

Rpr: Magier, allgemein

Merkmal: Körperlich

Gestik: Berührung des Gefährten und Sprechen der Formel

ZM: -Eigenschaft, die gesteigert werden soll

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für eine Stunde steigt die gewünschte Eigenschaft um (TaW/2) Punkte an. Pro Person kann immer nur eine

Eigenschaft gleichzeitig magisch gesteigert werden. Auch Elixire wirken nicht, solange die Wirkung des *Attributo* anhält.

Aufgeblasen Abgehoben

Rpr: Schelm

Merkmal: Elementar (Luft), Körperlich

Gestik: Tief Luft holen, Hände langsam erheben und Luft geräuschvoll ausatmen

ZM: -3

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 9 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf/2) SR bläht sich das "Opfer" langsam auf und beginnt, wie ein Luftballon zu schweben. Der Schelm kann den "Ballon" nicht lenken. Wind kann den Aufgeblasenen aber sehr wohl erfassen und weg tragen. Zum Ende der Wirkungsdauer hin schwebt das Opfer wieder langsam und wohlbehalten zu Boden.

Auge des Limbus

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: kreisende Bewegung mit den Händen und Formel sprechen

ZM: -9

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: Max. 13 Schritt vom Magier entfernt

Kosten: 18 AsP

Effekt: Der Magier öffnet ein chaotisches, wirbelndes Tor in den Limbus; ein grauer tosender Mahlstrom, der alles in seiner Nähe befindliche hinein zieht. Der Wirbel hat eine Ausdehnung von (TaW) Schritt und eine entsprechende Reichweite. Jeder, der innerhalb der Reichweite steht, muss eine Probe auf (BWG+KK) - (Distanz zum Wirbel) bestehen, sonst wird er hinein gerissen und verschwindet im Limbus. Dabei erleidet er zudem (Zauberwurf) Schadenspunkte. Da diese Thesis extrem viele Unfälle hervorgerufen hat, wird sie der Öffentlichkeit nicht mehr zugänglich gemacht und ist heute nur noch sehr schwer zu bekommen.

Aureolus Güldenglanz

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Berühren der Oberfläche und Sprechen der Formel

ZM: -2

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf) Stunden bekommt eine verzauberte Oberfläche einen goldenen Schimmer, der sogar in Dunkelheit zu erkennen ist. Das Funkeln reicht zwar, um einen Gegenstand zu lokalisieren, stellt aber keine ausreichende Lichtquelle dar.

Auris Nasis Oculus

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Konzentration mit geschlossenen Augen und Sprechen der Formel

ZM: -3 pro Illusionskomponente (Bild, Geräusch, Duft etc.)

Dauer: 5 Sekunden pro Illusionskomponente

Distanz: Max. 33 Schritt

Kosten: 3 AsP pro Illusionskomponente

Effekt: Für max. (TaW) SR entsteht eine vom Magier gewünschte Illusion. Die Illusion kann auch mehrere Komponenten kombinieren (z.B. dreidimensionales Bild mit Geräusch und Geruch und Bewegung), ist dann aber schwerer zu wirken (s. o.). Die Realitätsdichte des Zaubers hängt vom Talentwert des Magiers ab. Sinnes-schärfeproben um die Illusion zu durchschauen sind um (TaW/2+7) Punkte erschwert. Die Illusion hat eine max. Größe von (Zauberwurf x 5) Raumschritt.

Aquaqueris Wasserfluch

Rpr: Druide, Geode, Magier

Merkmal: Elementar

Gestik: Formel sprechen und Opfer berühren

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 13 AsP + 2 AsP pro KR

Effekt: Rachen und Lunge des Opfers füllen sich mit Wasser. Jede KR muss das Opfer eine Probe auf Selbstbeherrschung -(Anzahl der vergangenen Runden) ablegen. Bei Misslingen erleidet das Opfer 6 SP, ansonsten 3.

Axxeleratus

Rpr: Elf, Magier, Schelm

Merkmal: Körperlich

Gestik: Konzentration auf die eigenen Muskeln und Sprechen der Formel

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: selbst, 7 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf x 2)

KR verdoppelt sich die Geschwindigkeit und der Talentwert in Athletik des Begünstigten (der Wert in Athletik steigt dabei auf mindestens zwei Punkte). Außerdem werden der Attacke- und Paradowert um 2 Punkte angehoben. Die INI steigt um (TaW/3) Punkte an. Die Bewegungen des Zauberers wirken fließend und grazil.

Balsam Salabunde

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Körperlich

Gestik: Berühren der Wunden oder der Brust und Sprechen der Formel

ZM: -3, bei schweren Wunden zusätzlich erschwert

Dauer: 1 Spielrunde, Heilung setzt aber sofort ein

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Zauber heilt Verletzungen und gibt den Patienten (Zauberwurf+3) Lebenspunkte zurück. Selbst schlimme Verstümmelungen können so geheilt werden.

Band und Fessel

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Dreimaliges Umschreiten des Opfers und Sprechen der Formel

ZM: -(MRx2)

Dauer: 9 Sekunden

Distanz: Zone von max. 7 Schritt Radius

Kosten: 7 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber wird ein Opfer daran gehindert, die vom Elfen abge-schrittene Zone zu verlassen. Der Zauber hält das Opfer für bis zu (Zauberwurf) Stunden gefangen. Für jede Stunde darf das Opfer aber eine Probe auf (MR-TaW/2) des Zaubers ablegen, die für jede Stunde einen Punkt leichter wird. Bei Gelingen der Probe kann das Opfer die Zone bereits vorher durchschreiten.

Bannbaladin

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: In die Augen schauen und Sprechen der Formel

ZM: -(MR)

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zauber sorgt dafür, dass das Opfer dem Zaubernenden wohlgesonnen ist. Dies reicht von leichter Sympathie (Zauberwurf 2) über eine tiefe Freundschaft bis in den Tod (Zauberwurf 20+).

Bärenruhe Winterschlaf

Rpr: Elf (Magier nur in Don-nerbach und Norburg)

Merkmal: Körperlich

Gestik: Konzentration auf Herzschlag und Summen der Melodie

ZM: -2 für je drei Tage Wirkungs-dauer

Dauer: 3 SR

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 2 AsP pro Tag

Effekt: Mit diesem Zauber versetzt der Elf sich oder jemand anderes in eine Art Winterschlaf. Innerhalb des Schlafes benötigt man keinerlei Nahrung, keinen Sauerstoff und ist gegen Kälte unempfindlich (kann aber durchaus durch Hitze verbrennen, aber nicht austrocknen). Die Wirkung von Krankheiten oder Giften hält innerhalb der Wirkungszeit komplett an. Der Schlaf dauert max. (TaW x 3) Tage.

Beeinflussung bannen

Rpr: Druide, allgemein

Merkmal: Arkan, Beeinflussung

Gestik: Die Stirn des Beherrschten berühren und konzentrieren.

ZM: -(TaW des Beeinflussungszaubers)

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch kann der Druide einen Beeinflussungszauber aufbrechen und die beeinflusste Person davon befreien. Auch von außen verursachte Träume können so beendet werden. Der Spruch kann nicht auf sich selbst angewendet werden.

Blendwerk

Rpr: Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Auf die Stelle blicken, an der das Trugbild erscheinen soll

ZM: -2 bis -10, je nach Komplexität des Trugbildes

Dauer: 5 Sekunden bis das Bild erscheint, aber muss sich aufs Bild konzentrieren

Distanz: Max. 33 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Schelm lässt für max. (TaW) SR ein dreidimensionales Trugbild entstehen. Geräusche oder Gerüche können jedoch nicht erzeugt werden.

Blick aufs Wesen

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Mustern der Person, Sprechen der Formel

ZM: -(MR) der Zielperson

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: 11 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Elf erhält einen Eindruck der Fähigkeiten und Fertigkeiten seines Gegenübers. Je besser der Zauber gelungen ist, desto genauer ist der Eindruck, bei einer glücklichen Probe kann der Spielleiter sogar die Werte bekannt geben.

Blick durch fremde Augen

Rpr: Druiden

Merkmal: Geistig

Gestik: Konzentration auf Zielperson und Versetzen in Trance

ZM: -(MR)

Dauer: 2 SR

Distanz: Bis zu 200 Meilen

Kosten: 7 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Druiden lässt seinen Geist in eine Zielperson wandern und kann durch ihre Augen sehen. Für diesen Zauber muss der Druiden Blut, Haar oder Fingernagel der Zielperson besitzen.

Blick in die Gedanken

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Ins Gesicht schauen und Formel singen/sprechen

ZM: -(MR) der Zielperson

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf x 5) KR kann der Elf in die Gedanken der Zielperson blicken und deren Gedankengänge verfolgen. Wenn die Person weiß, dass ihre Gedanken gelesen werden, kann sie versuchen, an etwas anderes zu denken. Dazu muss ihr eine Selbstbeherrschungsprobe gelingen, die um (TaW /2) Punkte erschwert ist.

Blick in die Vergangenheit

Rpr: Druiden, Geode

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Konzentration auf die Schwingungen des Ortes/Gegenstandes

ZM: -2 pro 7 Jahre

Dauer: 1 Spielrunde Vorbereitung, dann 1 Minute je Jahr Blick in die Vergangenheit

Distanz: Berührung

Kosten: 21 AsP

Effekt: Der Druiden kann die Vergangenheit eines Ortes oder Gegenstandes im Zeitraffer rückwärtsgehend sehen. Dabei beobachtet er innerhalb einer Minute ein ganzes Jahr. Er muss sich daher sehr konzentrieren, um alles wahrzunehmen.

Blitz Dich find

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Mit den Fingern der linken Hand auf das Opfer deuten und Formel sprechen

ZM: -(MR) des Gegners

Dauer: 1 Sekunde

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 3 AsP

Effekt: Im Geist des Opfers entsteht ein greller Lichtblitz. Das Opfer erleidet Abzüge von je (TaW/2) Punkten auf AT, PA und den Fernkampfwert sowie auf alle beeinflussten Proben. Die Ini verringert sich um (TaW/4). Der Effekt hält (Zauberwurf/4) KR an. Danach kann das Opfer sofort wieder klar sehen.

Böser Blick

Rpr: Druiden, Geode, Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer in die Augen schauen und "Furcht" rufen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Spruch verursacht in einem Opfer eine gewaltige Furcht vor dem Druiden. Sowie dieser eine drohende Haltung einnimmt ergreift das Opfer die Flucht. Diese Furcht hält für (TaW) Minuten an.

Brenne toter Stoff

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Feuer), Objekt

Gestik: Material berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch setzt der Magier sämtliches tote Material, das er berührt,

in Brand. Dieses magische Feuer erlischt erst nach (Zauberwurf/2) KR. Nicht brennbares Material erlischt danach wieder, anderes Material brennt aber durchaus weiter.

Caldofrigo

Rpr: Magier, Geode, Druiden

Merkmal: Elementar (Eis, Feuer), Objekt

Gestik: Arme ausbreiten, Gegenstand berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: Je nach Temperaturunterschied zwischen 5 und 50 AsP

Effekt: Für (TaW) SR kann der Magier die Temperatur eines Gegenstandes in beide Richtungen stark verändern. Die Skala reicht von niederhöllisch kalt bis Vulkanschmelze. Je erfolgreicher der Zauberwurf ist, umso stärker ist auch die mögliche Veränderung der Temperatur.

Chamelioni Mimikry

Rpr: Elf

Merkmal: Illusion

Gestik: Regungslos verharren und auf Formel konzentrieren

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 4 AsP

Effekt: Für (TaW x 10) KR schwimmt der Elf mit seinem Hintergrund und ist fast nicht zu entdecken, solange er ruhig stehen bleibt. Sinnesschärfeproben sind um (Zauberwurf/2) Punkte erschwert, für je 3 Schritt Entfernung zum Elfen kommt jeweils noch ein weiterer Punkt Erschweris dazu.

Chimäroform

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Invokation, Körperlich

Gestik: Kompliziertes Ritual

ZM: -13

Dauer: Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang

Distanz: 1 Schritt

Kosten: Je nach Größe der Kreatur zwischen 24 und 96 AsP

Effekt: Dieses schwierige Ritual verschmilzt zwei Tiere zu einem einzigen. Dabei ist auf vieles zu achten, schon

alleine, dass sich die beiden aneinander gebundenen Tiere nicht gegenseitig zerfetzen. Auch Daimoniden können mit der Formel geschaffen werden.

Chronoklassis Urfossil

Rpr: Echsen

Merkmal: Arkan, Invokation

Effekt: Eine der legendären Formeln der Zeit, mit dem ein bestimmter Gegenstand aus der Vergangenheit geholt werden kann. Heute nahezu unbekannt und sagenumwoben, kaum für Spielerhelden verfügbar.

Chrononauts Zeitenfahrt

Rpr: Echsen, Elf, Magier

Merkmal: Arkan

Effekt: Eine der legendären Formeln der Zeit, mit der man selbst durch ein Zeittor in die Vergangenheit reisen kann. Heute nahezu unbekannt und für Spielerhelden kaum verfügbar.

Claudibus Clavistibor

Rpr: Magier, Druiden, Hexe

Merkmal: Objekt

Gestik: Hand auf Gegenstand legen und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 3 Aktionen

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf) Tage kann der Zauberer ein Schloss magisch sichern, so dass es selbst mit dem passenden Schlüssel nur schwer zu öffnen ist. Auch eine Klappe oder ein Riegel kann magisch verstärkt werden. Für die Wirkungsdauer sind die Proben auf Schösserknacken oder Kraftakt um (TaW) Punkte erschwert.

Corpofesso Gliederschmerz

Rpr: Magier

Merkmal: Körperlich

Gestik: Mit rechter Hand auf Opfer deuten, Formel sprechen, Hand zur Faust ballen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Für (Zauberwurf x 5) KR erleidet das Opfer einen Anfall von schmerzhafter Muskelschwäche. Alle körperlichen Anstrengungen sind durch die starken Schmerzen um (TaW) Punkte erschwert, alle geistigen Anstrengungen noch immer um (TaW/3) Punkte.

Corpofrigo Kälteschock

Rpr: Magier, (Echsen)

Merkmal: Elementar (Eis), Körperlich

Gestik: Formel sprechen und in Richtung des Opfers blasen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 12 AsP

Effekt: Das Opfer erleidet einen schlagartigen Kälteschock und dadurch einen Schaden von (TaW) Lebenspunkten. Für (TaW/2) KR sind zudem Attacke, Parade, Initiative und alle körperlichen Proben um 4 Punkte erschwert.

Cryptographo Zauberschrift

Rpr: Magier

Merkmal: Geistig, Objekt

Gestik: Berührung des Dokumentes und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Jedes Schriftstück, welches auf diese Art verzaubert wird, verwandelt sich auf der Stelle in ein unleserliches Kauderwelsch. Nur mit dem Lösungswort des Magiers, das er mit der Formel gesprochen hat, lässt sich der Text wieder leserlich machen. Das Lösungswort kann mittels *Analys* herausgefunden werden, der um den TaW des *Cryptographo* erschwert ist. Auch Zeichnungen lassen sich mit dem Spruch übrigens unkenntlich machen. Die Wirkung hält bis zu (Zauberwurf) Monate an.

Custodosigil Diebesbann

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Elementar (Feuer), Objekt

Gestik: Versiegeln eines Gegenstandes mit Wachs, Einritzen der Zeichen und der Formel

ZM: -4

Dauer: 1 Stunde

Distanz: Berührung

Kosten: 4 bis 25 AsP, je nach Größe

Effekt: Bis zur nächsten Wintersonnenwende schützt das Siegel einen Behälter vor unbefugtem Zugriff. Nur der Magier darf das Siegel brechen, sonst geht der Inhalt des Behälters unwiederbringlich in Flammen auf,

was ggf. bis zu (TaW) Schadenspunkte verursacht.

Delicioso Gaumenschmaus

Rpr: Magier, Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Finger in den Mund stecken, Formel sprechen, Speise berühren

ZM: -2

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 3 AsP

Effekt: Für max. (Zauberwurf x 2) SR nimmt eine Speise einen Geschmack nach Wunsch des Magiers an. Diese Illusion ist nicht dazu geeignet, den Zustand oder den Nährwert einer Speise zu verändern; es wird lediglich der Geschmack überdeckt. Je erfolgreicher der Spruch gelingt, umso deutlicher ist auch der Geschmack.

Desintegratus Pulverstaub

Rpr: Magier

Merkmal: Objekt

Gestik: Mit gespreizten Fingern der linken Hand auf Ziel deuten und Formel sprechen

ZM: -7

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Vom Magier ausgehend max. 21 Schritt (s. Effekt)

Kosten: 24 AsP

Effekt: Vom Magier ausgehend entsteht eine kegelförmige Zone der Verwüstung. Alle nicht lebenden Materialien innerhalb der Zone werden aufgelöst und zerfallen zu Staub. Lebende Wesen in der Bahn des Zaubers werden nicht betroffen (wohl aber ihre Kleidung und Ausrüstung) und werfen einen "Schatten" in die Zerstörungsbahn. Der Kegel ist max. (TaW) Schritt lang und an der Basis (TaW x 2,5) Spann breit. Dies kann innerhalb der Werte variiert werden.

Destructibo Arcanitas

Rpr: Magier, Elf

Merkmal: Arkan

Gestik: Mit der Hand ein Pentagramm über Gegenstand zeichnen

ZM: -(TaW) des Zaubers, der das Artefakt erschaffen hat, -1 zusätzlich für *Arcanovi* bis -12 für *Infinitum*, +(Zauberwurf)/3 für vorherigen *Analys*

Dauer: Je nach Artefakt 1 Minute bis viele Stunden

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP

Effekt: Diese mächtige Formel entzaubert ein magisches Artefakt und macht es damit gefahrlos und unbrauchbar ohne es auszulösen.

Dichter und Denker

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Das Opfer mit einem Reim ansprechen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 3 AsP

Effekt: Das Opfer kann für (Zauberwurf/3) SR nur noch in Reimen sprechen und muss ggf. solange grübeln, bis ihm ein passender Reim einfällt.

Dschinnenruf

Rpr: Magier, Druide, Geode

Merkmal: Elementar, Invokation

Gestik: Hexagramm und Bannkreis zeichnen, Element bereitlegen, Formel sprechen

ZM: -6

Dauer: 6 SR

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 24 AsP

Effekt: Der Zauberer beschwört einen Dschinn, welcher ihm einen Dienst erfüllt, sofern dem Zauberer die Kontrollprobe gelingt. Er würfelt auf (Will + CH + TaW/2).

Dunkelheit

Rpr: Druide, allgemein

Merkmal: Illusion

Gestik: Hände zu geschlossener Kugel formen und Augen schließen

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 7 Schritt Radius

Kosten: 5 AsP pro Spielrunde

Effekt: Für eine Zeit von (TaW) SR entsteht um den Druiden eine Zone der Finsternis. Je besser der Zauberwurf, umso dunkler fällt die Zone aus - Sie beträgt (Zauberwurf/2+7) Punkte Dunkelheit, wobei 10 für Sternenhimmel und 20 für völlige Lichtlosigkeit stehen. Alle Proben innerhalb der Zone sind um die halbe Dunkelheitsstufe erschwert (auch Attacke und Parade).

Duplicatus Doppelbild

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Verschwimmende Gesten vorm Gesicht und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Für max. (TaW) KR flimmern und verschwimmen die Bewegungen des Magiers, als würde er plötzlich aus mehreren Körpern bestehen. Alle Angriffe gegen den Magier sind daher um (TaW/2) Punkte erschwert.

Ecliptifactus Schattenkraft

Rpr: Magier

Merkmal: Körperlich, Invokation

Gestik: Eigenen Schatten fixieren und Arme beschwörend erheben

ZM: -5

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: selbst

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Schatten des Magiers bekommt für (Zauberwurf) KR ein Eigenleben und kämpft an seiner Seite. Der Schatten hat dabei die zum Zauberzeitpunkt aktuelle Lebensenergie des Magiers, sowie dessen Kampfwerte und einen Rüstungsschutz von (TaW/5m, mind. 1) Punkten. Der Schatten spürt keinerlei Schmerzen und "stirbt", wenn seine Lebensenergie auf Null ist. Falls der Schatten stirbt, so verliert der Magier schlagartig für 7 Wochen seine Zauberkräfte. Er kann in der Zeit keine Sprüche mehr ausüben, bis der Schatten nachgewachsen ist. Stirbt der Magier vor seinem Schatten, so bekommt dieser noch (GEI+KL des Magiers) zusätzliche Lebenspunkte und kämpft bis zu seiner Vernichtung weiter, auch gegen Verbündete.

Eigne Ängste quälen Dich!

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Invokation

Gestik: Formel sprechen und Opfer kurz berühren

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP

Effekt: Für max. (TaW) Stunden ist das Opfer in seinem

eigenen Bewusstsein gefangen und wird von seinen Ängsten übermannt. Es ist zu keiner Handlung in der Lage und verliert pro Stunde einen Punkt auf alle Eigenschaften, welche sich nach dem Zauber langsam wieder regenerieren. Dieser Borbaradianerspruch ist eine schlimme Foltermethode, die schon manchen zu einem Fall für die Noioniten machte.

Eins mit der Natur

Rpr: Geode, Druide, Elf

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Ausgestreckt auf den Boden legen und die Erdkraft erspüren

ZM: -4

Dauer: 3 SR

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Zauber bringt den Zaubernden in Einklang mit seiner Umgebung. Seine Werte in Naturtalenten steigen bis zum nächsten Sonnenaufgang um (TaW/3) Punkte an.

Eisenrost und Patina

Rpr: Magier, Druide, Schelm

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Formel sprechen und Gegenstand berühren

ZM: -2 je angefangene Stein Gewicht des Zielobjektes

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Das berührte metallische Objekt fängt sofort und für max. (Zauberwurf/3) SR an zu rosten und zu verfallen, bis entweder der Zauber endet oder vom Metall nur noch rostige Krümel übrig sind. Ein Nagel zerfällt üblicherweise in wenigen Sekunden, ein Dolch nach einer Minute, eine schwere Eisentruhe oder eine Stahltür nach einer Spielrunde.

Eiseskälte Kämpferherz

Rpr: Elf

Merkmal: Körperlich

Gestik: Hände an die Brust legen, durchatmen und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für (TaW x 2) KR wird der Elf zu einem eiskalten Kämpfer. Er wird unempfindlich gegen Schmerzen, der Rüstungsschutz steigt um (Zauberwurf/5)

Punkte und er wird nicht bewusstlos, wenn seine Lebensenergie auf Null oder darunter fällt. Sollte die Lebensenergie im Kampf auf Null sinken, so bricht der Elf nach Wirkungsdauer des Zaubers zusammen. Falls sie sogar unter den negativen Wert KÖR fällt, so fällt der Elf augenblicklich tot zu Boden. Da er keine Schmerzen spürt merkt er selbst auch nicht, dass er sich aufopfert. Die Lebenspunkte des Spielers sollten daher während des Zaubers vom Meister verwaltet werden.

Elementarbann

Rpr: Magier, Geode

Merkmal: Arkan, Elementar

Gestik: Passendes Element in die Hand nehmen und Formel sprechen

ZM: -(TaW des elementaren Spruches)

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Max. 13 Schritt

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Zauber hebt alle elementaren Sprüche in seinem Wirkungsbereich auf, bannt aber keine vorhandenen Dschinne oder Elementargeister. Mindergeister des betreffenden Elementes lösen sich allerdings sehr wohl auf. Wenn man den Spruch gegen verschiedene Mindergeister gleichzeitig wirken will, so ist er um 3 Punkte pro Element der vorhandenen Geister erschwert.

Elementarer Diener

Rpr: Geode, Druide, Magier

Merkmal: Elementar, Invokation

Gestik: Element berühren und Konzentration

ZM: -4

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 12 AsP

Effekt: Der Zauberer beschwört einen Elementargeist, welcher ihm zu Diensten ist, sofern dem Zauberer die Kontrollprobe gelingt. Er würfelt auf (WIL+CH+TaW/2).

Elfenstimme Flötenton

Rpr: Elf

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf Zielperson konzentrieren und Seeleninstrument spielen

ZM: -3

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Kontinentweit

Kosten: 6 AsP

Effekt: Für max. (Zauberwurf/2) SR kann der Elf alle Personen, an die er denkt, an seinem Spiel teilhaben lassen. Sie hören die Musik, allerdings keinen Gesang oder Sprache. Die Melodie entsteht im Kopf der Hörer und sie wissen, dass es durch Zauberei geschieht. Die Verbindung ist nur zu engen Vertrauten, Sippenmitgliedern oder langjährigen Freunden möglich. Inwiefern die Hörer die Botschaft des Elfen aus der Melodie interpretieren können, liegt am Hörer selbst. Jeder sollte jedoch eine "Gefahrenmelodie" von einem harmonischen Stück unterscheiden können.

Erinnerung verlasse Dich!

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Berühren des Opfers und Formel

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 10 AsP

Effekt: Der Zauber raubt dem Opfer für (TaW) Stunden jegliche Erinnerung an sich und sein früheres Leben. Proben mit KL und IN sind in dieser Zeit um (TaW/2) Punkte erschwert. Nach der Wirkungszeit kann sich das Opfer an nichts, was während der Wirkungszeit geschehen ist, erinnern. Grade in Verbindung mit anderen Herrschaftszaubern wie *Bannbaladin* ist dieser Zauber daher eine gefährliche Waffe, kann man so doch andere Personen zu Verbrechen zwingen oder ähnliches. Daher ist die Anwendung zu allem anderen außer der Seelenheilkunde bei Strafe verboten.

Exposami Lebenskraft

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Hand an die Ohren legen, Konzentration, Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: Max. 33 Schritt

Kosten: 4 AsP

Effekt: Für die Dauer des Zaubers kann der Elf die Auras der Lebewesen um ihn herum wahrnehmen, auch von solchen, die verborgen sind. Je besser die Probe gelungen ist, umso genauer kann der Elf auch Form und Größe erkennen. Er kann nur

Wesen ab Rattengröße wahrnehmen.

Falkenauge **Meisterschuss**

Rpr: Elf

Merkmal: Geistig

Gestik: Über die Augen streichen und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Elf stellt ein geistiges Band zwischen Schütze und Ziel her. Alle Fernkampfangriffe auf dasselbe Ziel innerhalb von (Zauberwurf/3)- KR sind um (TaW/2) Punkte erhöht.

Favilludo Funkentanz

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Nicken, zwinkern und Formel sprechen

ZM: -2

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 1 Schritt, Magier kann sich nach Zauber max. 7 Schritt entfernen

Kosten: 2 AsP

Effekt: Für max. (TaW x 10) KR lässt der Magier einen Schwarm in allen Regenbogenfarben schimmernder Lichter um sich herum entstehen und tanzen. Der Schwarm kann einfache geometrische Formen annehmen und ist je nach Qualität des Zauberwurfes intensiver oder schwächer. Im Kampf kann diese einfache Illusion durchaus stören, so dass Angriffe auf den Umtanzten um (Zauberwurf/5) Punkte erschwert sind.

Fesselranken

Rpr: Druide, Geode, Elf, Hexe, Magier

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Formel sprechen und Arme um den Körper schlingen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 9 AsP

Effekt: Das Opfer, sofern es auf Humusboden steht, wird von wuchernden Ranken gefesselt. Die GS, INI, AT und PA sinken um (Zauberwurf/4 Punkte). Pro KR kann das Opfer mit einer Probe auf Kraftakt - (Zauberwurf/2) versuchen sich zu befreien, oder die Ranken zu zerschlagen (Sie haben eine

LE von (Zauberwurf) und einen RS von 2.

Feuermähne, Flammenhuf

Rpr: Elf

Merkmal: Elementar, Invokation

Gestik: Lautes und klares Rufen nach dem Pferd

ZM: -6

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Erscheint in der Nähe des Elfen

Kosten: 12 AsP

Effekt: Beim Elfen erscheint für (Zauberwurf/2) Stunden eine Feuermähne, ähnlich einem Elementargeist. Das Pferd muss durch eine Probe auf *Ablichten* oder *Überreden/Überzeugen* dazu gebracht werden, dass es sich reiten lässt. Dann aber trägt es den Elfen wie ein Streitross und hinterlässt flammende Spuren. Es hat Werte wie ein normales Pferd, wird allerdings nicht müde und verursacht zusätzlichen Feuerschaden von W20/2 TP.

Firnlauf

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Barfuß auf den Boden stellen, Konzentration und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Für die Dauer von (TaW) SR kann der Elf auf Schnee und Eis laufen, als wäre es normaler fester Untergrund. Er kann sich auf Tiefschnee bewegen, als hätte er kein Gewicht und kann sich bei einem Sturz auf eisigen Untergrund oder in der Wucht einer Lawine die (Zauberwurf) Punkte vom Schaden abziehen, wie einen elementaren Rüstungsschutz.

Flim Flam Funkel

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Illusion

Gestik: Formel sprechen und mit dem Finger schnippen

ZM: +2

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt

Kosten: 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der klassische Lichtzauber. Für bis zu (TaW) SR entsteht eine leuchtende Kugel über der Hand des Zauberers (oder dort wo er sie

platziert). Die Helligkeit variiert dabei je nach Qualität der Probe und geht von Kerzenschein (Zauberwurf 2) bis sonnenhell (Zauberwurf 20+). Der Zauberer kann die Helligkeit innerhalb der Qualität seines Zauberwurfes verändern. Die übliche Farbe des Lichtes ist blasses Blau, aber viele Magier finden es modisch, die Farbe des Lichtes zu verändern. Ab einem TaW von 5 kann der Flim Flam auch bewegt werden.

Fluch der Pestilenz

Rpr: Druide, Hexe, Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Opfer fixieren und an gewünschte Krankheit denken

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: (Krankheitsstufe x 2) AsP

Effekt: Der Druide hext seinem Opfer eine ihm bekannte Krankheit an den Hals, die umso schlimmer ist, je höher die Probenqualität ausfällt. Nach einem Tag ist die Ursache der Krankheit nicht mehr als magisch zu erkennen. Sie kann ganz normal mittels Kräutern behandelt werden. Der Zauberwurf des Druiden ist gleichzeitig die Stufe der Krankheit. Der Zauber kann max. ein Mal pro Monat auf das gleiche Opfer gewirkt werden.

Foramen Foraminor

Rpr: Magier, Schelm

Merkmal: Geistig, Objekt

Gestik: Schloss oder Mechanismus mit der flachen Hand berühren und Formel sprechen

ZM: je nach Schloss -2 für einfachen Riegel bis -20+ für kompliziertes Zwergenschloss. Bei magischer Sicherung zusätzliche Modifikation (siehe entspr. Zauber)

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: ZM AsP

Effekt: Öffnet einen Mechanismus oder ein Schloss augenblicklich.

Fortifex Arkane Wand

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Elementar (Erz)

Gestik: Arme vor dem Gesicht verkreuzen und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Magier lässt eine undurchdringliche, magische Wand innerhalb seiner Reichweite entstehen. Die Wand hat eine maximale Größe von 2 x 2 Schritt und verbleibt an der Stelle an der sie entsteht. Dies kann auch auf einem sich bewegenden Fahrzeug sein kann. Als Ort ist dann der Boden des Fahrzeugs o. ä. zu sehen. Die Wand bleibt für max. (TaW des Zaubers x 5) KR bestehen.

Fulminictus Donnerkeil

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Arkan, Beeinflussung

Gestik: Mit linker Faust auf's Ziel deuten und Formel ausrufen

ZM: -3

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Zauber, eigentlich ein elfischer Jagdzauber, ist zum klassischen Kampfzauber geworden. Im Hirn des Opfers wird ein magischer Schlag verursacht, der (Zauberwurf+3) Schadenspunkte verursacht. Magier haben auch die Möglichkeit, die Schadenspunkte auf mehrere Opfer aufzuteilen und dadurch zum Beispiel ein Bett von Ungeziefer zu reinigen.

Gardianum Zauberschild

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Stab oder Hände über dem Kopf kreisen lassen und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 3 Schritt Radius

Kosten: 7 AsP

Effekt: Um den Magier und ggf. seine Gefährten entsteht ein Schutzschild, der die TP aus Schadenszauberei abfängt. Der Schild hat max. (Zauberwurf x 3) Lebenspunkte. Wenn diese verbraucht sind, bricht der Schild zusammen, spätestens jedoch nach einer Spielrunde.

Gedankenbilder

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Geistig

Gestik: Hand an Stirn legen und mit geschlossenen Augen Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst, die Botschaft wird max. 1111 Schritt weit gesandt

Kosten: 3 AsP für je 5 KR

Effekt: Der Elf sendet für max. (Zauberwurf x 5) KR eine Gedankenbotschaft aus, die jeder innerhalb der Reichweite empfängt, der selbst über diesen Zauber verfügt. Die Sprache ist dabei unabhängig, da es sich um Gedanken und nicht um Worte handelt, die gesendet werden. Dies ist eine für Elfen sehr verbreitete Verständigungsmethode.

Gefäß der Jahre

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Körperlich

Gestik: Sechsstündiges Ritual, angeblich mit Menschenopfer

ZM: -9

Dauer: Ca. 6 Stunden

Distanz: Selbst

Kosten: 45 AsP, 1 AsP davon permanent

Effekt: Mit diesem Ritual kann der Magier die Last seines Alters auf ein Bild oder eine Statue vor sich legen, welche dann an seiner Statt altern. Je genauer das Abbild ist, umso besser gelingt der Zauber. Der Magier bekommt 1/10 eines Probenwurfes auf *Werken* für die Spruchprobe angerechnet. Der Magier darf sich nie mehr als 7 Meilen von dem Objekt entfernen. Wenn ein anderes vernunftbegabtes Wesen das Objekt berührt oder zerstört, so verfliegt der Zauber und das Alter springt schlagartig auf den Magier zurück.

Gefunden!

Rpr: Schelm, Hexe, Magier

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf gesuchten Gegenstand konzentrieren und Formel sprechen

ZM: -1 je 250 Schritt Entfernung, zudem größenabhängig (+3 Schrank bis -7 für kleinen Krümel). Magische Gegenstände sind wiederum um +2 erleichtert. Befindet sich das Objekt in einem Raum aus Koschbasalt, ist der Zauber abermals um -7 Punkte erschwert. Der Schelm muss den Gegenstand zudem eine Weile mit

sich geführt haben oder zu-
mindest kennen.

Dauer: 6 SR

Distanz: Selbst, Gegenstand
darf max. 10 Meilen entfernt
sein.

Kosten: 11 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch
kann der Schelm den ge-
nauen Aufenthaltsort eines
Gegenstandes, nicht aber ei-
ner Person ermitteln.

Geistmagie bannen

Rpr: Druiden, Magier, Geode,
Hexe

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Mit der rechten Hand
auf das Opfer deuten und
mit dem Kopf schütteln

ZM: -(TaW des Geisteszaubers)

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch
wird ein gewirkter Geistes-
zauber gestört und abgebrochen.
Alle neu zu wirkenden Geistes-
zauber innerhalb der Reich-
weite sind zusätzlich um den
Zauberwurf des "Geistmagie
bannen" erschwert. Natürlich
kann der Spruch keine be-
reits gewonnenen Erkennt-
nisse mehr rückgängig ma-
chen.

Geisterriss

Rpr: Druiden, Geode, Hexe,
Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Kleines Feuer entzün-
den und auf den Rauch kon-
zentrieren

ZM: Je nach Mächtigkeit des
Geistes, mindestens -4

Dauer: Ca. eine Spielrunde

Distanz: Max. 222 Schritt um
den Druiden herum

Kosten: 9 AsP pro Geist

Effekt: Mit diesem Zauber
kann man einen Geist, der
sich in dieser Gegend auf-
hält, also aus irgendeinem
Grund noch nicht in die To-
tensphäre übergegangen ist,
herbeirufen. Der Zauberer
kann mit dem Geist spre-
chen, ihn befragen oder auch
um einen Dienst bitten, ihn
aber nicht unter seinen Wil-
len zwingen. Der Geist ent-
scheidet dabei selbst, wie
lange er bleiben will. Sollte
der Zauber tagsüber ausge-
führt werden, so ist er um 7
Punkte erschwert, selbst
wenn es in einem stockdunk-
len Raum ist.

Glacoflumen Fluss aus Eis

Rpr: Schelm, Elf, Magier,
Druiden, Geode

Merkmal: Elementar

Gestik: Finger über Zielort
spreizen und darüber ha-
uchen

ZM: -3

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: max. 3 Schritt

Kosten: 3 AsP + 1 AsP pro
Rechtschritt Fläche

Effekt: Für die Dauer von
(TaW x 30 Sekunden) über-
zieht sich eine Fläche von
max. TaW x 2 Schritt Breite
mit spiegelglattem Eis (Form
der Ausdehnung variabel).
Das Eis ist so glatt, dass alle
Handlungen darauf um
(TaW/3) Punkte erschwert
sind. Große Umgebungshit-
ze erschwert die Probe um
mindestens 2 Punkte.

Granit und Marmor

Rpr: Magier, Druiden

Merkmal: Körperlich, Ele-
mentar (Erz), Invokation

Gestik: Fingerknöchel beider
Hände aneinander schlagen
und Formel sprechen

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 28 AsP

Effekt: Das Opfer dieses
Spruches verwandelt sich
langsam in das vor Ort vor-
herrschende Gestein,
dadurch sinken alle körperli-
chen Eigenschaften um (Zau-
berwurf/2) Punkte pro Spiel-
runde. Wenn alle Eigenschaf-
ten auf Null gesunken sind,
ist die Verwandlung abge-
schlossen. Kleidung und
Ausrüstung sind nicht be-
troffen. Das Opfer hat als Sta-
tue keinerlei Wahrnehmung.
Es altert langsamer (in Ab-
hängigkeit vom Verwitte-
rungszustand), hat keinerlei
Gefühle und kann sich hin-
terher auch an nichts erin-
nern. Zerstörungen an der
Statue wirken sich bei Rück-
verwandlung als Verletzun-
gen aus. Der Zauber hält für
max. (TaW des Zaubers) Wo-
chen an. Pro eingesetztem
permanenten Astralpunkt
kann die Wirkungsweise um
1 Jahr zusätzlich verlängert
werden.

Große Gier

Rpr: Hexe, Geode

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: An die Stirn des Op-
fers tippen und sagen: "Was
du jetzt brauchst, ist/sind..."

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Im Geist des Opfers
wird eine Gier nach dem ent-
sprechenden Gegenstand,
dem Ort oder der Handlung,
welche die Hexe befohlen
hat, erzeugt. Das Opfer kon-
zentriert sich nur noch auf
die Erlangung oder Errei-
chung dieser Sache, alle an-
deren Aktionen sind um
(Zauberwurf/3) Punkte er-
schwert. Das Opfer würde
aber für die Erlangung nicht
so weit gehen, sich selbst zu
schaden oder zu gefährden.
Nach max. (TaW/2) SR ver-
fliegt die Wirkung wieder.

Große Verwirrung

Rpr: Druiden, Geode, Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Dem Opfer leicht vor
die Stirn klapsen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Das Opfer des Zau-
bers ist mehr oder weniger
stark verwirrt. Alle Hand-
lungen, auf die sich das Op-
fer konzentrieren oder bei
denen es nachdenken muss
(sprich: Alle Proben, welche
die Werte KL oder IN enthal-
ten) sind um (Zauberwurf/4)
Punkte erschwert.

Halluzination

Rpr: Druiden, Geode,
Hexe, Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer bei der Hand
fassen und "Sieh doch..."
und die Halluzination aus-
sprechen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Dieser Zauber erzeugt
im Opfer eine Trugbild, eine
Wahnvorstellung oder einen
Tagtraum, welcher alle fünf
Sinne betrifft und daher äu-
ßerst real wirkt. Eine Probe
auf GEI+KL um das Trugbild
zu durchschauen ist um
(TaW) Punkte erschwert. Die
Halluzination überlagert für
das Opfer die Realität, alle
Unstimmigkeiten werden
von der eigenen Phantasie
ergänzt. So kann das Opfer
seine Kameraden für Unge-
heuer halten und wirklich in
Panik bekämpfen oder ähnli-
ches. Stirbt das Opfer in sei-
ner Phantasie, so wird es auf
der Stelle bewusstlos. Die
Halluzination hält für max.
(Zauberwurf/2) SR an.

Harmlose Gestalt

Rpr: Hexe, allgemein

Merkmal: Beeinflussung, Il-
lusion

Gestik: Hände vors Gesicht
schlagen und zusammen-
kauern

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP

Effekt: Die Hexe verwandelt
sich in eine den Umständen
entsprechende harmlose Ge-
stalt, also in jemanden, der
nicht als Feind oder Bedro-
hung auffällt. Kleidung,
selbst Gestik, Aussprache
und Körperhaltung werden
angepasst. Nur besonders
auffällige Gegenstände kann
der Spruch nicht verbergen
(zum Beispiel den Zweihän-
der auf dem Rücken). Der
Zauber täuscht allerdings
keine Sprachkenntnisse vor.
Die Illusion ist fast nur ma-
gisch zu durchschauen. Falls
sich jemand auf die Hexe
konzentriert, so bemerkt es
nur bei einer Probe auf
GEI+KL-(TaW/2) Punkte,
dass etwas nicht stimmen
könnte. Der Zauber hält für
max. (Zauberwurf) SR.

Hartes Schmelze!

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Was-
ser), Objekt

Gestik: Hand auf das zu
schmelzende Material legen
und Formel sprechen

ZM: -4, für je 100 Kubikzent-
imeter Material weitere -2

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Magier lässt das
berührte Material weich und
formbar wie warmes Wachs
werden. Der Spruch hält für
(TaW) SR an, danach erstarrt
das Material in seiner neuen
Form wieder zur ursprüngli-
chen Härte. Man kann nur
tote Materie damit erwei-
chen, nicht also zum Beispiel
die Knochen eines Men-
schen.

Haselbusch und Ginster- kraut

Rpr: Elf, Geode, Druiden,
Hexe, Magier

Merkmal: Elementar (Hu-
mus), Körperlich

Gestik: Berühren der Pflanze

ZM: -4, zusätzl. Modifikatio-
nen bei komplexen Formen

Dauer: Je nach Komplexität der Umformung zwischen 3 SR und mehreren Tagen.

Distanz: Berührung

Kosten: 2 AsP (kleine Pflanze) bis 200 AsP (elfische Baumhäuser)

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Elf das Wachstum einer Pflanze bestimmen und formen. So können zum Beispiel Früchte vor der Zeit reifen oder ein Busch so geformt werden, dass seine Äste ein Dach bilden und ähnliches. Die Pflanze wird dabei nicht geschädigt. Wenn sich eine ganze Sippe zusammen tut, entstehen auf diese Art auch die Baumhäuser der Elfen. Je höher der Zauberwurf gelingt, umso besser ist auch die Qualität des Ergebnisses. Die Verformung der Pflanze ist zwar permanent, kann aber natürlich wieder auswachsen, wenn sie später nicht weitergeformt wird.

Herr über das Tierreich

Rpr: Druide, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Tier fixieren und Zeigefinger vor dessen Auge kreisen lassen

ZM: -(MR) des Tieres

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch macht sich der Zauberer praktische jedes Tier untertan. Das Tier reagiert wie ein besonders gut dressiertes Exemplar und kann einfache Dienste wie Kampfgefährte oder Überbringen von Nachrichten ausführen.

Herzschlag ruhe!

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Invokation, Körperlich

Gestik: Formel sprechen und Herzgegend des Opfers berühren

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 20 Sekunden, davon mindestens drei Sekunden in Folge die Berührung

Distanz: Berührung

Kosten: 13 AsP pro 10 KR Wirkung

Effekt: Der Herzschlag des Opfers setzt schlagartig aus und das Opfer ist in Todesangst wie gelähmt. Der Herzschlag setzt für max. (Zauberwurf) KR aus. In den ersten 10 angefangenen KR erleidet das Opfer 1W20 Schadenpunkte, in den KR 11-20

dann 2W20 und so fort. Das Opfer kann diesen Schaden jeweils nur mit einer Probe auf RE ohne RS versuchen abzuwehren.

Hexenblick

Rpr: Hexe

Merkmal: Geistig

Gestik: Dem Opfer in die Augen blicken und nach Gefühlsverwandtschaft suchen

ZM: -2

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Selbst, der Blick reicht 3 Schritt weit

Kosten: 1 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber können Hexen einander erkennen. Ist die Person, welche die Hexe anschaut selbst eine Tochter Satuaras, so verfärbt sich ihre Iris kurz purpurrot. Die Verfärbung ist nur für die Hexe zu sehen.

Hexengalle

Rpr: Hexe

Merkmal: Invokation, Körperlich

Gestik: Opfer anspucken

ZM: -3

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 3 Schritt Spuckweite

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Speichel der Hexe wird ätzend. Das Opfer erleidet (Zauberwurf +1) TP und wird von Übelkeit gepackt. Misslingt dem Opfer eine Probe auf RE- (TaW/3) Punkte, so ist es für die nächsten 5 KR mit Würgen und Erbrechen beschäftigt und kann keine weiteren Aktionen unternehmen. Die Übelkeit verlängert sich bei einem erneuten Treffer jedoch nicht. Der Speichel schädigt im Übrigen nur lebende Materie.

Hexenholz

Rpr: Hexe

Merkmal: Elementar (Humus)

Gestik: Gegenstand berühren und Kraft hineinfließen lassen

ZM: -3

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Für (TaW) SR kann die Hexe die Erdkraft in ein totes Stück Holz fließen lassen und dieses aus max. 7 Schritt Entfernung durch die Luft dirigieren. Das Holz ist zwar zu langsam zum Kämpfen, aber für einen Stoß, das Ausfegen einer

Kammer oder um einen Stuhl wegzuziehen reicht es aus. Das Holz kann max. (TaW x 5) Stein wiegen und darf nirgends starr befestigt sein (aufgehängt ist noch möglich, angenagelt aber nicht). Das Holz kann hüpfende oder fegende Bewegungen machen oder auch schweben. Verliert die Hexe das Objekt aus den Augen, so wiederholt das Holz bis zum Ende der Wirkungszeit die letzte Bewegung. Das Holz gilt NICHT als magische Waffe.

Hexenknoten

Rpr: Hexe, Druide, Magier

Merkmal: Beeinflussung, Illusion

Gestik: Ein Stück Schnur oder Haar verknoten und über die Schulter werfen

ZM: -3

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Zauber entsteht dort, wo das Haar zu Boden fällt.

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Zauber erschafft eine illusionäre Barriere, die so bedrohlich wirkt, dass die meisten intelligenten Wesen (solche, deren WIL kleiner oder gleich dem (TaW) ist) alles tun werden, um die Barriere NICHT durchschreiten zu müssen. Ein anrennender Gegner prallt also nicht gegen eine unsichtbare Wand, sondern bremst vorher ab und versucht, von der Zone fern zu bleiben. Die Barriere schützt nicht vor Geschossen, Zaubern, Dämonen und Untoten und auch nicht gegen die meisten Tiere. Die Barriere hat eine Breite von (Zauberwurf) Schritt und eine Höhe von max. (Zauberwurf/2) Schritt. Der Effekt bleibt für max. (TaW/2) SR bestehen.

Hexenkrallen

Rpr: Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Finger krallenartig krümmen und das eigene Seelentier heraufbeschwören

ZM: -3

Dauer: 3 Aktionen

Distanz: Selbst

Kosten: 3 AsP

Effekt: Die Fingernägel der Hexe wachsen um etwa 2 bis 4 Finger und werden hart und scharf wie Tierkrallen. Die TP der Hexe erhöhen sich um einen Punkt, die Pa-

radeerleichterung des Gegners bei waffenlosem Kampf entfällt. Zudem erleichtern die Krallen alle Klettern-Proben um (TaW/4) Punkte. Die Krallen bleiben für max. (Zauberwurf) SR bestehen.

Hexenspeichel

Rpr: Hexe, Geode

Merkmal: Körperlich

Gestik: Eigenen Speichel auf die Wunde des Verletzten streichen, bzw. auf die Zunge bei Krankheit oder Vergiftung.

ZM: -3

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann die Hexe den entstandenen Schaden durch Wunden, Krankheiten oder Gift heilen. Bei Wunden gibt der Zauber (Zauberwurf/2) Lebenspunkte zurück, bei Krankheiten (Zauberwurf) Punkte und bei Vergiftungen sogar (Zauberwurf x 2) Punkte. Die Vergiftung oder Erkrankung selbst wird davon allerdings nicht gestoppt. Der Zauber ist für die Hexe nicht auf sich selbst anwendbar.

Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge

Rpr: Elf, Geode, Druide

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf das Wesen des Tiers einstimmen und Formel singen

ZM: -5

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Max. 1111 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zauber ruft ein Tier aus der Umgebung zu Hilfe, welches der Elf um einen Gefallen bitten kann. Der Gefallen muss in einem Satz formulierbar sein, sich auf den Elfen selbst beziehen, dem Tier körperlich möglich sein und darf dem Wesen des Tiers nicht widersprechen. Der Elf muss die Art des Tieres selbst kennen. Nach dem Ruf hängt es von der Geschwindigkeit und auch den Bedingungen ab, wie schnell das Tier beim Elfen ankommt. Das Tier ist nach der Ankunft für (TaW) SR hilfsbereit gesinnt. Auch nach Ende der Wirkungsdauer ist das Tier dem Elfen gegenüber nicht feindselig, sondern trollt sich wieder.

Höllenpein zerreiße Dich!

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer berühren und Formel flüstern

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 2 Sekunden, davon eine die Berührung

Distanz: Berührung

Kosten: 10 AsP

Effekt: Für (TaW x 3) KR windet sich das Opfer in schier unerträglichen Schmerzen. Es ist, als würden alle seine Muskeln gleichzeitig von einem Krampf befallen werden. Das Opfer ist zu keiner kontrollierten Bewegung mehr imstande; es erleidet während der Wirkungsdauer (Zauberwurf) Punkte eingetragenen Schaden, durch die es auch bewusstlos werden kann. Der Schaden verschwindet nach Beendigung des Zaubers wieder, die Schmerzen sind dem Opfer jedoch weiterhin bewusst. Erleidet das Opfer während der Wirkung mindestens einen Punkt echten Schaden, so fällt die Zauberwirkung von ihm ab.

Holterdiepolter

Rpr: Schelm

Merkmal: Objekt

Gestik: Mit den Händen vor der Brust drei Rollen in der Luft vollführen

ZM: -3

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 7 Schritt Radius

Kosten: 10 AsP

Effekt: Innerhalb der Wirkungszone löst dieser Streich ein ordentliches Tohuwabohu aus: Alles scheint nicht richtig verschürt, nicht richtig befestigt oder nicht sicher getragen zu sein. Dinge rollen und plumpsen durch die Gegend und selbst Artisten stolpern beim Gehen. Dennoch kommt niemand wirklich zu Schaden. Die tatsächlichen Auswirkungen des Zaubers kann der Schelm nicht beeinflussen. Die Wirkungsdauer endet nach max. (TaW) SR. Der Schelm kann den Zauber jederzeit selbst vorher beenden.

Horriphobus

Rpr: Magier, Druiden, Hexe

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Mit der Faust in Richtung des Opfers drohen und Formel brüllen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Je nach Qualität des Zaubers hat das Opfer entweder gehörigen Respekt vor dem Zauberer (Zauberwurf 2) oder höllische Angst (Zauberwurf 19 und mehr). Die (Zauberwurf/3) Punkte gelten für alle Aktionen als Erschweris für das Opfer, wenn es etwas gegen den Zauberer unternehmen will. Wenn möglich, wird es sich jedoch lieber zurückziehen oder fliehen. Dem Opfer muss eine Selbstbeherrschungsprobe -(TaW) Punkte gelingen, um weiter gegen den Zauberer handeln zu können. Die Wirkung des Zaubers hält für max. (TaW/2) SR an.

Ignifaxius Flammenstrahl

Rpr: Magier, Geode

Merkmal: Elementar (Feuer)

Gestik: Rechte Hand zur linken Schulter heben, ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger aufs Opfer deuten und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 21 Schritt Reichweite

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Magier schießt eine Flammenlanze auf sein Ziel, welche (Zauberwurf+5) TP anrichtet. Falls das Ziel brennbar ist, fängt es ab 10 Punkten Feuer und erleidet Sekundärschaden. Dies ist der klassische Angriffszauber der Magier. Bei Elementaristen sind auch entsprechende elementare Versionen wie *Aquafaxius*, *Archofaxius* etc. bekannt, die auf die gleiche Weise funktionieren, aber andere sekundäre Effekte haben.

Ignifugo Feuerbann

Rpr: Schelm, Magier, Druiden, Geode

Merkmal: Elementar, Arkan

Gestik: Hände vor dem Mund zu Trichter formen und ins Feuer spucken

ZM: -4

Dauer: 8 Sekunden

Distanz: Max. (TaW) Schritt

Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro 3 Raumschritt

Effekt: Der Zauber löscht ein Feuer von max. (TaW x 3) Raumschritt Größe. Feuerwesen erleiden durch den Zauber (Zauberwurf) Schadenspunkte. Eine magische

Feuermanifestation wird durch den Spruch zumindest verringert (Zauberwurf oder TaW des Feuerwurfs um (Zauberwurf/2) Punkte gesenkt).

Ignimorpho Feuerform

Rpr: Elf, Druiden, Geode, Magier

Merkmal: Elementar, Objekt

Gestik: Nach der Flamme greifen und Form vorstellen

ZM: -5

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: (TaW) Schritt

Kosten: 4 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Zauberer kann eine Flamme nach Belieben formen und einsetzen. Es können Figuren daraus gebildet und die Flammen sogar als Werkzeug eingesetzt werden. Wenn der Zauberwurf höher ausfällt als der eines anderen elementaren Feuerzaubers (Wand aus Flammen, Ignisphaero etc.), dann kann der Zauberer sogar die Kontrolle über diese Flammen übernehmen.

Igniplano Flächenbrand

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar, Arkan

Gestik: Arme ausbreiten, Formel sprechen, Arme hochreißen

ZM: -9

Dauer: 8 Sekunden

Distanz: 49 Schritt

Kosten: 18 AsP, 6 SP, die mit RE ohne RS abgewehrt werden können.

Effekt: Der Magier bestimmt eine Zone von max. (TaW)+4 Schritt, in der plötzlich Flammen empor schießen. Jeder in der Zone erhält (TaW+9) TP. Alles Brennbare fängt Feuer und für je 10 TP sinkt der RS um 1. Wer den Zauberer bemerkt, kann versuchen, sich mit einer Probe auf Ausweichen -6 aus der Zone zu bringen.

Ignisphaero Feuerball

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Feuer)

Gestik: Beide Hände schalenförmig ausgestreckt vor sich halten und Formel sprechen

ZM: -7

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: 49 Schritt Reichweite

Kosten: 18 AsP; 3 SP, die mit RE ohne RS abgewehrt werden können

Effekt: Dieser mächtige und kraftraubende Spruch erzeugt einen lenkbaren Feuer-

ball, den der Magier mit einer Geschwindigkeit von 15 auf ein beliebiges Ziel in Sichtweite dirigieren und dort explodieren lassen kann. Die Explosion hat im Zentrum eine Schadenswirkung von (Zauberwurf+10) TP. Diese Wirkung nimmt pro Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion um 3 Punkte ab. Der Schaden wirkt verheerend auf größere Gruppen und auch auf Gebäude. Auch hier sind Sekundäreffekte durch das Feuer zu beachten. Für je 10 erlittene TP sinkt der Rüstungsschutz eines getroffenen um einen Punkt. Verliert der Magier während der Fernlenkung den Augenkontakt zu der Kugel, so explodiert sie sofort an Ort und Stelle. Auch von diesem Spruch sind andere elementare Variationen bekannt; jeweils mit entsprechenden Sekundäreffekten.

Ignorantia Ungesehen

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Illusion

Gestik: Die eigenen Augen und Ohren leicht berühren und die Formel murmeln

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 ASP

Effekt: Durch diesen Zauber wird der Magier von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt. Er ist damit perfekt geeignet, um in einer Menschenmenge unterzutauschen. Dabei macht der Spruch nicht etwa unsichtbar, die Umstehenden haben einfach nur überhaupt kein Interesse an dem Magier. Wenn jemand gezielt nach dem Magier sucht, so ist die Sinnenschärfeprobe zur Entdeckung um (Zauberwurf/2) Punkte erschwert.

Illusion auflösen

Rpr: Magier, Hexe, Schelm

Merkmal: Arkan, Illusion

Gestik: Dreimal in die Hände klatschen

ZM: -(TaW des Illusionszaubers)

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zauber hebt eine wirkende Illusionsmagie auf. Der Magier muss dazu natürlich wissen, dass eine Illusion vorliegt. Der Spruch

wirkt jeweils nur gegen eine Illusion, falls mehrere Zauber an einem Ort wirken sollten.

Immortalis Lebenszeit

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Körperlich
Effekt: Eine der legendären Zeitformeln. Mit ihr ist es angeblich möglich, das eigene Leben beliebig zu verjüngen, indem man jemand anderen dafür altern und vergehen lässt. Mit einer mächtigen Variante dieser Formel wurde Borbarad in die Welt zurück gebracht. Diese Formel sollte Spielermagiern nicht zugänglich sein.

Imperavi Handlungszwang

Rpr: Magier, Druiden

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer fixieren und Formel sprechen

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 11 AsP

Effekt: Der Zauber erzeugt im Opfer einen absoluten Gehorsam für EINEN EINZIGEN konkreten Befehl. Die Wirkung ist dem *Bannbaladin* zwar ähnlich, aber deutlich rigoroser und damit schwerer zu brechen. Dem Opfer steht jede Stunde eine Probe auf (WIL+KL+MR)-TaW des Zaubers zu, um den Befehl eine Stunde lang verweigern zu können. Der Zauber endet entweder mit Ablauf der Wirkungs-dauer, oder wenn das Opfer den Befehl ausgeübt hat. Die Wirkungs-dauer beträgt (Zauberwurf) Stunden.

Impersona Maskenbild

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Mit gespreizten Fingern der linken Hand über das Gesicht fahren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Selbst

Kosten: 10 AsP

Effekt: Der Zauberer legt sich eine bewegte Illusion auf das Gesicht, nämlich das Gesicht einer anderen Person. Die Illusion vermag aber nur die Gesichtszüge zu imitieren, nicht die Aussprache oder die Mimik. Generell sollte der Magier also schon längere Zeit Gelegenheit gehabt haben, das Gesicht, das er annehmen will, zu studieren.

Der Zauber wird sonst um noch bis zu 7 Punkte erschwert, falls der Magier die andere Person nur flüchtig kennt. Die Illusion bleibt für (TaW) Stunden aufrecht. Je besser die Probe gelungen ist, umso schwerer ist sie auch für aufmerksame Beobachter zu durchschauen. Bei Misslingen des Zaubers entstehen oft recht amüsante Karikaturen des geplanten Gesichts, während gepatzte Proben derart schreckliche Gesichter produzieren, dass der Magier die nächsten 20 Stunden besser nicht in den Spiegel schaut und die Öffentlichkeit meidet.

Infinitum Immerdar

Rpr: Magier, Geode, Elf

Merkmal: Arkan

Effekt: Mit dem legendären Infinitum soll es möglich sein, andere Zauber, auf die er gewirkt wird, ewig wirken zu lassen. Auf diese Art und Weise wurden legendäre und unerschöpfliche Artefakte erschaffen. Die Kenntnis dieser Formel ist sicherlich der Traum eines jeden Magiers.

Invercano Spiegeltrick

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Linke Handfläche an die Stirn legen, Formel sprechen und Hand drehen

ZM: -6

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 11 AsP

Effekt: Für (TaW) KR überzieht sich die Handfläche des Magiers mit einem silbernen Schein. Damit kann er alle auf ihn gerichteten Zauber der Merkmale *Körperlich*, *Objekt* und *Elementar* auf den Angreifer zurückwerfen. Hierzu muss ihm eine Probe auf (GEI+IN+(Zauberwurf/3)) gelingen. Der Spiegel wehrt nur Zauber ab, die direkt auf den Magier gesprochen wurden und die ihn auch treffen würden. Die Explosion eines zwei Schritt neben ihm detonierten *Ignisphaero* kann er also nicht abwehren, wohl aber unsichtbare Zauber wie *Blitz* oder *Fulminictus*.

Invocatio Major

Rpr: Magier, Hexe, Druiden

Merkmal: Invokation

Gestik: Heptagramm zeichnen, auf Dämonennamen

konzentrieren, Formel sprechen

ZM: Je nach Macht des Dämons bis -21 und mehr

Dauer: 40 Sekunden, bis zu 100 weiterer Sekunden, bis der Dämon erscheint

Distanz: Der Dämon erscheint im Heptagramm

Kosten: 21 AsP

Effekt: Der Magier beschwört einen gehörnten Dämon, der ihm zu Diensten ist, falls es dem Magier gelingt, den Dämon zu kontrollieren. Die Kontrollprobe wird auf (WIL + MU + CH + TaW/2) abgelegt und je nach Art und Macht des Dämons noch erschwert. Paraphernalia und Opfergaben können helfen, den Dämon zu besänftigen. Patzer bei der Beschwörung können drastische Folgen haben. So sollen schon Erzdämonen aufgetaucht sein, die den Beschwörer und alle Beteiligten direkt in ihre Reihen rekrutierten.

Invocatio Minor

Rpr: Magier, Hexe, Druiden

Merkmal: Invokation

Gestik: Pentagramm in die Luft zeichnen und Formel rufen

ZM: Je nach Macht des Dämons bis zu -13 erschwert

Dauer: 5 Sekunden, dann dauert es noch bis zu 40 Sekunden, bis der Dämon erscheint

Distanz: Der Dämon erscheint in unmittelbarer Nähe des Magiers

Kosten: 13 AsP

Effekt: Der Magier beschwört einen niederen Dämonen der ihm zu Diensten ist, falls er ihn kontrollieren kann. Die Kontrollprobe wird auf (WIL + MU + CH + TaW/2)) abgelegt, und je nach Macht des Dämons erschwert. Auch hier können Patzer weitreichende Folgen haben und sei es nur, dass ein übelgelaunter, gehörnter Dämon erscheint und sich an den umstehenden Personen abreagiert.

Invokation bannen

Rpr: Druiden, Magier, Hexe, Geode

Merkmal: Arkan, Invokation

Gestik: Ggf. auf den Beschwörungskreis deuten und Konzentration

ZM: -(TaW des Invokations-spruches)

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann eine bereits begonnene Invokation unterbrochen und die Verbindung in die fremde Sphäre zerrissen werden. Bereits erzielte Erfolge der Invokation, z.B. kleinere Dämonen, die schon ins Diesseits geschlüpft sind oder ähnliches, werden vom Spruch nicht rückgängig gemacht.

Iribaars Hand

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Invokation

Gestik: Über die Handfläche lecken und das Opfer mit dieser Hand berühren

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden, die Berührung muss in der letzten Sekunde durch einen waffenlosen Angriff erfolgen

Distanz: Berührung

Kosten: 11 AsP

Effekt: Die Hand des Magiers wird von einem schwarzen Schillern überzogen. Wann immer er in den nächsten Augenblicken damit ein Opfer berührt, verspürt dieses einen eisigen Hauch und plötzliche Verwirrung - es verliert schlagartig Erinnerungen im Wert von W20 Abenteuerpunkten. Sollte bei dem Wurf eine 20 fallen, so handelt es sich um eine bereits verarbeitete Erinnerung und ein zufällig bestimmter Talentwert sinkt um einen Punkt. Das Opfer kann dem Erinnerungsverlust entgegengetreten, indem es eine Probe auf Selbstbeherrschung -(Zauberwurf) Punkte ablegt. Bei Gelingen dieser Probe erleidet das Opfer zwar fürchterliche Schmerzen wie bei einem "Höllenpein", behält aber alle Erinnerungen.

Juckreiz, dämlicher

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Ausgiebig am Hinterteil kratzen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 21 Schritt Radius um den Schelm herum

Kosten: 4 AsP

Effekt: Die dämlichste Person innerhalb des Wirkungskreises (derjenige mit der geringsten Kombination an GEI+KL+IN) wird für (TaW)

SR von einem heftigen Juckreiz befallen - vorzugsweise an Stellen, wo er sich nicht kratzen kann, es aber versuchen muss, wenn ihm eine *Selbstbeherrschungs-Probe* - (TaW) Punkte misslingt. Der Juckreiz hat natürlich seine Auswirkungen: der TaW aller Proben, die die Werte KL, IN, CH beinhalten und auch der INI-Wert sinken während der Wirkungsdauer um (TaW/3) Punkte.

Karnifilo Raserei

Rpr: Magier
Merkmal: Beeinflussung, Körperlich
Gestik: Waffenarm des Gefährten berühren und Formel sprechen
ZM: -(MRx2) der Zielperson
Dauer: 3 Sekunden
Distanz: Berührung
Kosten: 10 AsP
Effekt: Für (TaW x 5) KR verfällt die Zielperson in einen regelrechten Kampfrausch. AT, MU und LE sind um 5 Punkte gesteigert, während PA, KL und Fernkampf, sowie Zauberwerte und Liturgie um 5 Punkte sinken. Während des Kampfrausches nimmt die Zielperson keinerlei Schmerzen wahr. Die LeP sollten also verdeckt vom Meister notiert werden. Nach Ende der Wirkungsdauer bricht die Zielperson erschöpft und bewusstlos zusammen.

Katzenaugen

Rpr: Hexe, Elf
Merkmal: Körperlich
Gestik: Hände vor die Augen legen und konzentrieren
ZM: -3
Dauer: 10 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 1 AsP für je 3 SR
Effekt: Durch diesen Zauber vermag der Zauberer in der Dunkelheit zu sehen. Je nach Dunkelheit erleiden Helden eine Erschwernis von -3 bis -18 Punkten auf alle Werte wie AT und PA. Der Zauber hebt diese Einbußen um (Zauberwurf/2) Punkte auf. Der Zauber hält dabei für längstens (TaW x 3) SR. Es ist nicht möglich, den Zauber bei Licht oder Sonnenschein zu wirken. Wenn der Zauber während der Wirkungsdauer geblendet wird, z.B. durch eine plötzlich auftauchende *Flim Flam* - Kugel, so

wird er derart stark geblendet, dass er (Zauberwurf) KR nichts mehr sehen kann und für weitere (Zauberwurf) SR noch Abzüge von -2 auf alle Kampfwerte durch tanzende Lichtflecken im Sichtbereich hat.

Klarum Purum

Rpr: Magier, allgemein
Merkmal: Körperlich
Gestik: Hand aufs Herz des Vergifteten legen und Formel sprechen
ZM: - Stufe des Giftes, mindestens -3
Dauer: 7 Sekunden
Distanz: Berührung
Kosten: ZM AsP
Effekt: Der Zauber hebt die Wirkung von Giften im Körper des Patienten komplett auf. Bereits erlittene Verluste von Lebensenergie werden zwar nicht aufgehoben, dafür aber augenblicklich alle Nebeneffekte wie Lähmung oder ähnliches. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen.

Klickeradomms

Rpr: Schelm, Hexe, Magier
Merkmal: Objekt
Gestik: Mit den Fingern in Richtung des Zielgegenstandes schnippen
ZM: -2
Dauer: 1 Sekunde
Distanz: Max. 21 Schritt
Kosten: 2 AsP
Effekt: Mit diesem einfachen Bewegungszauber kann der Schelm unbelebte Gegenstände zerdeppern oder runterschmeißen. Gläser zerspringen, Vasen fallen um, Bilder stürzen von der Wand und Besteck verbiegt sich. Der Gegenstand kann max. (TaW x 10 Unzen wiegen. Der Zauber wirkt nicht auf magische oder geweihte Gegenstände. Der Gegenstand sollte so zerbrechlich sein, dass auch ein Fausthieb ihn zertrümmern könnte (der Zauber hat einen Kraftakt Wert von (Zauberwurf+7) Punkten).

Koboldgeschenk

Rpr: Schelm
Merkmal: Beeinflussung
Gestik: Opfer in die Augen schauen und eine Handvoll beliebigen Materials übergeben
ZM: -(MR) des Opfers
Dauer: 4 Sekunden
Distanz: Berührung (nach der Übergabe kann und

sollte der Schelm sich entfernen)

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Schelm übergibt dem Opfer ein beliebiges Material, zum Beispiel einen Pferdeapfel und lässt es glauben, dass es etwas anderes ist, z.B. ein Beutel Gold oder Zuckerwerk. Um die Täuschung zu bemerken muss dem Opfer schon eine *Sinnesschärfe-Probe* gelingen, die um (Zauberwurf/2+7) Punkte erschwert ist. Die Täuschung wirkt übrigens nur auf den Beschenkten, was den eigentlichen Humor dieses Zaubers ausmacht.

Koboldvision

Rpr: Schelm, (Hexe, Elf)
Merkmal: Arkan, Beeinflussung
Gestik: Augen zusammenkniffen und wieder aufreißt
ZM: -4
Dauer: 10 Sekunden
Distanz: Selbst, Berührung
Kosten: 7 AsP
Effekt: Der Zauber ermöglicht es dem Schelm, ein Blick in die nächstgelegene Nebenwelt (Feenglobule, Koboldreich) zu werfen und sich mit eventuell anwesenden Feenwesen und Kobolden zu unterhalten. Das funktioniert natürlich nur, wenn am Ort des Zaubers tatsächlich eine Verbindung in eine Nebenwelt existiert.

Komm Kobold Komm

Rpr: Schelm
Merkmal: Invokation
Gestik: Hände trichterförmig vor den Mund legen und koboldisch jodeln
ZM: -5
Dauer: 7 Sekunden
Distanz: Eine Meile Radius, innerhalb dem sich ein Kobold befinden muss.
Kosten: 7 AsP
Effekt: Wenn der Zauber gelingt und eine Kobold in der Nähe ist, erscheint dieser sofort. Eine Probe auf *Überreden* u. *Überzeugen* entscheidet darüber, ob der Kobold freundlich gestimmt oder verärgert ist. Was ein Kobold dann eventuell zu tun bereit ist, liegt im Verhandlungsgeschick der Helden.

Körperliche Magie bannen

Rpr: Hexe, Druide, Geode, Magier, Elf
Merkmal: Arkan, Körperlich

Gestik: Ziel des Zaubers mit der Hand berühren

ZM: -(TaW des Körperlich - Zaubers)

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 10 AsP

Effekt: Mit dieser Formel können *Körperlich* - Zauber beendet werden. Der Zauber kann jedoch keine Schäden, die im Zustand einer Verwandlung erlitten worden sind, rückgängig machen.

Körperlose Reise

Rpr: Druide, Geode, Hexe, Magier
Merkmal: Arkan, Geistig
Gestik: In tiefer Meditation versinken
ZM: -7
Dauer: 6 SR
Distanz: Selbst
Kosten: 4 AsP pro Spielrunde
Effekt: Der Druide trennt seinen Geist vom Körper, welcher in totenähnlicher Starre zurückbleibt. Der Geist kann nun mit einer Geschwindigkeit von bis zu 15 (ca. 50 Meilen/Stunde) in der realen Welt, oder bis zu 100 (360 Meilen/Stunde) im Limbus reisen und beliebig zwischen beiden Bereichen hin und her wechseln. Im Limbus verfügt er über eine magische Wahrnehmung, die das Orientieren ermöglicht. Ein Wechsel aus dem Limbus in einen antimagischen Bereich in Diesseits ist nicht möglich. Für jede Spielrunde im Limbus muss er einen W20 rollen. Bei einer 20 kommt es zu einer Begegnung im Limbus. Dies können andere Geister sein, Limbusreisende oder auch Dämonen. Für jede halbe Stunde muss eine erneute Probe auf den Zauber abgelegt werden, um sich weiter zu konzentrieren. Zunächst um einen weiteren Punkt erschwert, dann um zwei, dann um vier und so weiter. Bei Misslingen der Probe erleidet der Zauberer (Zauberwurf/4) Schadenspunkte und der Geist muss unverzüglich in den Körper zurückkehren. Stirbt der Körper des Druiden, solange sein Geist noch nicht zurückgekehrt ist, so wird er zu einer ruhelosen Seele. Die Reichweite der Limbusreise beträgt max. (TaW x 200) Meilen. Die Dauer ist von der Konzentration des Druiden abhängig.

Krabbelnder Schrecken

Rpr: Hexe, Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Vor Person oder Gegenstand das Zeichen Mishkharas in die Luft zeichnen und dämonische Mächte anrufen

ZM: -6

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 13 AsP

Effekt: Der Körper des Opfers oder der Zielgegenstand wird auf der Stelle von Myriaden von wimmelnden, krabbelnden und kriechenden Kleintieren wie Insekten, Würmern und Maden bedeckt. Um eine derart verfluchte Person zu berühren ist eine Probe auf (WIL+MU)-5 erforderlich. Das Opfer des Spruches ist so sehr angeekelt, dass ihm sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* - (TaW) Punkte gelingen muss, damit es nicht ohnmächtig und traumatisiert wird (für die nächsten (Zauberwurf/2) Stunden ist es sonst zu keiner Äußerung mehr in der Lage, ggf. bleibt eine Insektenangst zurück). Für Personen mit Insektenangst sind alle Erschwernisse verdoppelt. Der Zauber hält für (TaW) KR, danach verteilen sich die Tiere auf natürliche Weise.

Kraft des Erzes

Rpr: Geode, Druide

Merkmal: Elementar (Erz), Objekt

Gestik: Geballte Fäuste gegeneinander pressen

ZM: -6

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 8 AsP

Effekt: Der schwerste eiserne/stählerne Gegenstand in der Reichweite wird magnetisch und zieht alle Eisenteile im Umkreis von (TaW x 2) Schritt an. Er ist so stark, dass es eine gelungene Probe auf Kraftakt -(Zauberwurf/3) Punkte bedarf, um Waffen oder Werkzeug unter ständigem Kraftaufwand in den Händen zu behalten. Bei Metallrüstungen und -schilde wird der RS zusätzlich als Erschwernis gerechnet (ein Schild würde aus der Hand gerissen werden, der Träger einer Rüstung selbst zum Magneten hin rutschen). Alle Kampfaktionen sind im Wirkungsbereich dennoch um (Zauberwurf/4)

Punkte erschwert, selbst wenn das Festhalten gelingt. Je nach Meisterentscheid können auch neue Kraftaktproben fällig werden. Kleinere, eiserne Gegenstände werden durchaus abgerissen. Die Wirkung des Zaubers hält (TaW) SR an.

Kraft des Humus

Rpr: Druide, allg.

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Augen schließen, einstellen, Humusgegenstand berühren

ZM: -5

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: TaW Schritt

Kosten: 12 AsP

Effekt: Das bezauberte Humusobjekt wird von elementarer Lebenskraft erfüllt (was sich auch im Sprießen neuer Blätter usw. zeigt). Von dem Objekt gehen Heilkräfte aus, die eine Zone von (TaW) Schritt Radius darum erfüllen. Pro Stunde Aufenthalt in der Zone wird ein LeP automatisch regeneriert, alle Proben zu weiterer Regeneration oder auf Heilkunde sind um (Zauberwurf/3) Punkte erleichtert. Die Wirkung hält (Zauberwurf) Stunden an.

Krähenruf

Rpr: Hexe

Merkmal: Arkan, Beeinflussung, Invokation

Gestik: Hände vor dem Mund zum Trichter formen und Krächzen ausstoßen

ZM: -4

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: 21 Schritt (Entfernung der Hexe von ihren Gegnern)

Kosten: 8 AsP

Effekt: Die Hexe ruft Krähen oder andere Vögel aus der näheren Umgebung (max. Zauberwurf x 10 Meilen) um Hilfe. Die Tiere werden augenblicklich durch den Limbus an den Ort des Kampfes teleportiert und stürzen sich wahllos auf die Gegner der Hexe. Die Anzahl der auftauchenden Tiere beträgt (TaW + 2) Tiere, welche für max. 20 KR kämpfen und dann fliehen. Sind in der Gegend keine Krähen oder ähnliche Tiere anwesend, so scheitert der Zauber automatisch.

Krötensprung

Rpr: Hexe, Elf

Merkmal: Körperlich

Gestik: Niederkauern, Hände auf die Oberschenkel drücken und konzentrieren

ZM: -3

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 3 AsP

Effekt: Unter der Wirkung des Spruches ist die Hexe zu ungewöhnlichen Sprüngen in der Lage. Sie kann (TaW) Schritt weit springen, (TaW/2) Schritt hoch springen oder (TaW) Schritt tief fallen ohne Schaden zu nehmen, jeweils zusätzlich zu der normalen Sprungweite. Der Zauber ist auch auf Gefährten anwendbar. Die Wirkung hält für (Zauberwurf/3) Sekunden an.

Kulminatio Kugelblitz

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Luft)

Gestik: Opfer fixieren, Augen schließen, Formel sprechen, Augen aufreißen

ZM: -6

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Max. (W20) x 3 Schritt Reichweite

Kosten: W 20 AsP

Effekt: Aus den Augen des Magiers schießt ein Kugelblitz, der in chaotischem Zickzackkurs mit einer Geschwindigkeit von (W20/2) Punkten pro KR auf das Opfer zu bewegt. Wird das Opfer getroffen, so explodiert der Kugelblitz in einem Funken- und Blitzregen und mit Ozongestank und richtet beim Opfer (W20) + 5 TP an. Das Opfer kann eine Probe auf RE würfeln, um den Schaden abzuwehren, der RS zählt nicht mit, der RS einer Metallrüstung wird sogar zusätzlich auf den Schaden addiert. Der Kugelblitz verfolgt sein Opfer für max. (Zauberwurf) KR und entläßt sich nach dieser Zeit augenblicklich, falls er sein Ziel noch nicht erreicht hatte.

Kusch!

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Ein Ausruf und plötzliche Geste in Richtung des Ziels

ZM: -(MR) des Tieres

Dauer: 1 Sekunde

Distanz: Max. 11 Schritt

Kosten: 3 AsP

Effekt: Ein solcherart angeblafftes Tier nimmt sofort Reißaus vor dem Schelm. Es traut sich auch für (Zauberwurf/2) SR nicht mehr in

seine Nähe. Dieser Zauber rettet den meist unbewaffneten Schelmen das Leben in der Wildnis, wenn hungrige Wölfe im Anmarsch sind.

Lach Dich gesund

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung, Körperlich

Gestik: Dem zu Heilenden einen makabren Witz erzählen und die Nase stupsen

ZM: -2

Dauer: Bis der Witz erzählt ist

Distanz: Berührung

Kosten: (Zauberwurf/2) AsP

Effekt: Der Witz versetzt den Verletzten in einen glücklichen Rauschzustand, in dem er alle Schmerzen vergisst und ständig vor sich hin kichert. Dies gibt ihm so viel Kraft, dass er während der Zeit (Zauberwurf) Lebenspunkte (einen Punkt pro Minute) regenerieren kann. Die Person muss den Witz verstehen können, also intelligent sein und dieselbe Sprache sprechen wie der Schelm.

Lachkrampf

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Dem Opfer in die Augen schauen und es breit angrinsen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Das Opfer wird sofort von einem Lachkrampf gepackt, der es in Atemnot geraten lässt. Das Opfer ist zu keiner vernünftigen Handlung in der Lage. Es kann allerdings alle 5 KR eine Probe auf Selbstbeherrschung - (TaW) Punkte ablegen, um sich zu beruhigen. Der Lachkrampf hält solange bis die Probe gelingt, längstens jedoch (Zauberwurf/4) SR.

Langer Lulatsch

Rpr: Schelm

Merkmal: Körperlich, Objekt

Gestik: Blick auf das Opfer, Blick nach oben oder unten, Opfer kurz antippen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Berührung, danach Sichtweite

Kosten: 6 AsP

Effekt: Das Opfer wird durch diesen Zauber entweder auf

das 3-fache seiner Länge gestreckt oder auf ein Drittel seiner Größe gestaucht, je nach Wunsch des Schelms. Die Körpermaße bleiben aber unverändert, so dass man entweder spindeldürr oder kurbisdick wirkt. GE, FF, AT und PA sind unter der Wirkung des Zaubers um 5 Punkte herabgesenkt. Die Kleidung des Opfers dehnt sich durch den Zauber mit und bleibt unbeschädigt. Die Wirkung des Zaubers endet nach spätestens (TaW) SR.

Last des Alters

Rpr: Magier
Merkmal: Arkan, Körperlich
Gestik: Opfer an der Stirn berühren und Formel sprechen
ZM: -(MR+6) des Opfers
Dauer: 6 SR
Distanz: Berührung
Kosten: 13 AsP, davon ein Punkt permanent
Effekt: Das Opfer altert schlagartig um (TaW) Jahre und erleidet sofort auch die Auswirkungen des höheren Alters.

Leib der Erde

Rpr: Elf, Druide, Geode
Merkmal: Elementar (Humus), Körperlich
Gestik: Barfuß auf den Erdboden stellen, Arme ausbreiten, Formel sprechen
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 11 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Humus, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann. Er ist gefeit gegen umstürzende Bäume, Dornenranken, Messergras und ähnliches. Gegen pervertierte Formen von Humus hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Gegen Angriffe mit reinen Holz Waffen (Knüppel, Keule) oder auch Krallen von Tieren, Stachel oder Fausthiebe hat er einen zusätzlichen RS von (Zauberwurf/3) Punkte. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Humus zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leib der Wogen

Rpr: Elf, Druide
Merkmal: Elementar (Wasser), Körperlich
Gestik: Ins Wasser stellen oder darin eintauchen und Konzentrieren
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 12 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Wasser, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann. Weder der stärkste Wasserstrahl, noch ein Wasserelementar können ihm schaden. Gegen pervertierte Formen von Wasser hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Wasser zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leib des Eises

Rpr: Elf, Geode
Merkmal: Elementar (Eis), Körperlich
Gestik: Barfuß auf Eis stellen, Arme ausbreiten und Formel summen
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 13 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Eis, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann und absolut unempfindlich gegen Kälte wird. Er kann nackt im Eissturm stehen, im Eismeer schwimmen oder (genügend Luft vorausgesetzt) unter einer Lawine begraben werden ohne auch nur einen Lebenspunkt zu verlieren. Gegen pervertierte Formen von Eis hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Eis zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leib des Erzes

Rpr: Elf, Schelm, Druide, Geode
Merkmal: Elementar (Erz), Körperlich
Gestik: Barfuß auf Fels oder Steinboden stellen, konzentrieren und Formel murmeln
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 12 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Erz, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann. Weder ein geworfener Stein, noch eine Steinlawine oder gar der Schlag eines Erzelementars kosten ihn Lebenspunkte. Auch das Gewicht eines auf ihm liegenden Felsbrockens zerquetscht ihn nicht, solange der Zauber anhält. Indirekten Schaden wie das Gewicht des Ogers der auf dem Felsen hockt, oder der Erdbeben, der der Lawine folgt, kompensiert der Zauber aber nicht. Gegen pervertierte Formen von Erz hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Erz zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leib des Feuers

Rpr: Elf, Hexe, Magier
Merkmal: Elementar (Feuer), Körperlich
Gestik: Barfuß auf den Boden stellen, Hände über eine Flamme halten, Formel sprechen
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 12 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Feuer, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann. Er kann genauso unbeschadet über glühende Kohlen gehen, wie auch durch Flammen und sogar Lava. Selbst magisches Feuer wie ein Ignifaxius, Ignisphaero oder Drachenfeuer lassen ihn unbeeindruckt. Auch größte Hitze kann ihm nichts anhaben. Gegen

pervertierte Formen von Feuer hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Feuer zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leib des Windes

Rpr: Elf, Druide, Geode
Merkmal: Elementar (Wind), Körperlich
Gestik: Barfuß auf den Boden stellen, Arme in die Luft heben, Formel murmeln
ZM: -6
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 11 AsP
Effekt: Durch diesen Zauber versetzt sich der Elf in einen Harmoniezustand mit dem Element Wind, so dass er durch das Element keinen direkten Schaden mehr erleiden kann, was vor allem gegen Angriffe von Luftelementaren gilt. Aber auch stärkster Wind lässt den Elfen unberührt. In einer *Aerofugo*-Zone erleidet er jedoch den doppelten Schaden. Gegen pervertierte Formen von Wind hat er ein Schadenspolster von (Zauberwurf) Punkten. Ab einem Zauberwurf von 14 Punkten ist es dem Elfen sogar möglich, sich mit dem Wind zu verbinden und sich langsam durch das Element zu bewegen ohne es zu verdrängen oder zu bewegen, der Elf wird quasi selbst zu einem Luftelementar. Dafür muss er vollständig von Luft umgeben sein, also nötigenfalls springen. Der Zauber wirkt für max. (TaW) SR.

Leidensbund

Rpr: Hexe
Merkmal: Geistig, Körperlich
Gestik: Konzentrieren und den zu Heilenden an den Verletzungen berühren
ZM: -4
Dauer: 1 Spielrunde
Distanz: Berührung
Kosten: 5 AsP
Effekt: Mit diesem Zauber verbinden sich die Auren von Heiler und Patient, so dass der Zaubernde die Auswirkungen einer Erkrankung, Verletzung oder Vergiftung vom Patienten über-

nehmen kann. Er kann entweder die Vergiftung oder Erkrankung bis zu einer Stufe von (Zauberwurf/2) Punkten übernehmen und den Patienten so komplett heilen, oder den Schaden einer Verletzung mit bis zu (Zauberwurf) Punkten.

Levthans Feuer

Rpr: Hexe

Merkmal: Beeinflussung, Geistig

Gestik: Zielperson berühren, tief in die Augen schauen und konzentrieren.

ZM: -(MR) der Zielperson

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Verzauberte entbrennt sofort in inniger und rahjagefälliger Liebe zu der Hexe und stürzt sich sogleich in ein wildes Liebespiel mit ihr, welches die halbe Nacht andauert. Durch diese Verbindung kann die Hexe entweder ihre vollständige Regeneration dem Opfer schenken, oder ihm dessen volle Regeneration nehmen. Durch den Zauber wird die Energie sogar potenziert, so dass noch zusätzlich (Zauberwurf/4) Punkte mehr regeneriert werden. Eine Aufteilung der Regenerationen ist nicht möglich. Der Zauber kann nur nachts gewirkt werden und ist gegen Opfer, die durch Rassenunterschied oder sexueller Ausrichtung nicht an der Hexe interessiert wären um 7 Punkte erschwert, bei Zielpersonen die in strengem Zölibat leben oder andere Prinzipien wie ihr Eheversprechen vertreten noch um 3 Punkte. Handelt es sich bei der Zielperson aber um die echte Liebe der Hexe und wird diese Liebe erwidert, so entfällt die Erschwernis der Probe um die (MR) komplett.

Lockruf und Feenfüße

Rpr: Schelm

Merkmal: Illusion, Objekt

Gestik: Gegenstand fixieren, mit dem Zeigefinger darauf deuten und Zunge schnalzen

ZM: -3

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Schelm kann einen Gegenstand von max. (TaW) x 5 Unzen Gewicht dazu bringen, wie ein apportierender Hund zu ihm zu

laufen. Dem Beobachter scheint es dabei, als bekomme das Objekt tatsächlich kleine Füße und würde laufen. Darin liegt auch die Einschränkung des Zaubers, denn der Gegenstand braucht tatsächlich eine Fläche auf der es laufen kann. Große Hindernisse können ein Problem werden. Ab einem Zauberwurf von 4 kann der Schelm auch eine andere Person als Ziel vorgeben oder den Gegenstand verscheuchen, ab einem Wurf von 7 können es mehrere kleine Gegenstände mit einem Gesamtgewicht von max. (TaW) x 5 Unzen sein (Erbsen, Kirschen, Kreuzermünzen etc.), ab einem Wurf von 10 ist es sogar möglich den Gegenstand mit schillernden Feenflügeln zum Schelm fliegen zu lassen.

Lunge des Leviathan

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Zielperson fixieren, konzentrieren

ZM: -4

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Zauber erfüllt die Zielperson mit frischen Kräften und lässt alle Müdigkeit verschwinden. Die Person muss sich für (Zauberwurf/2) Stunden nicht mehr ausruhen und kann so zum Beispiel ohne Einschränkungen die Nacht durchmarschieren oder ähnliche Dinge unternehmen. Natürlich entfällt so die Nachtregeneration. Auch Helden, die völlig erschöpft sind, können so wieder mit Ausdauer erfüllt werden. Nach spätestens drei aufeinander folgenden Anwendungen ist eine weitere Verzauberung für einen ganzen Monat nicht mehr möglich, dies schützt die Zielperson schlicht davor, durch den Schlafmangel wahnsinnig zu werden.

Madas Spiegel

Rpr: Hexe

Merkmal: Geistig

Gestik: Eine Schale oder Vertiefung mit Quellwasser füllen, Gefühle über gesuchte Person in Erinnerung rufen; Zauber muss unter freiem

Himmel stattfinden, das Madamal muss sich im Wasser spiegeln.

ZM: -1 je 200 Meilen Entfernung, zusätzlich -3 wenn sich die Person unter der Erde befindet. Ohne emotionale Verbindung zu der Person zusätzlich -7

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Unbegrenzt

Kosten: 12 AsP

Effekt: Die Mondreflektion verwandelt sich in ein Bild der gesuchten Person. Neben dem Gesicht sind geringe Ausschnitte des Ortes zu sehen, an dem sich die Person befindet, außerdem fühlt die Hexe flüchtige Eindrücke des momentanen emotionalen Zustandes der Person. Gleichzeitig fühlt auch die Zielperson die Kontaktaufnahme und erinnert sich an die Hexe. Wenn die Emotionen der Zielperson sehr stark sind (zum Beispiel unter Folter) und der Hexe dann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe misslingt, kann sie sich in dem Zauber fangen und selbst die Emotionen voll mit erleiden. Sie ist danach so verwirrt, dass sie mehrere Stunden (Probenwurf *Selbstbeherrschung*/3) um ihre Gefühle wieder zu sortieren. In der Zeit sind alle Aktionen der Hexe um die gleiche Anzahl Punkte erschwert, pro Stunde reduziert sich die Erschwernis jeweils um 1.

Magischer Raub

Rpr: Druide, Geode, Magier, Hexe

Merkmal: Arkan, Beeinflussung

Gestik: Unbedeckte Brust des Opfers berühren und konzentrieren

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 40 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Zauber erschafft zu dem (ebenfalls notwendigerweise magiebegabten) Opfer eine Verbindung die es ihm ermöglicht, während der Wirkungsdauer des Zaubers die Astralenergie seines Opfers anzuzapfen und für einen der nächsten eigenen Zauber zu nutzen (es muss nicht direkt der nächste Zauber sein). Der Zauber darf sich dabei nicht gegen das Opfer richten. Wenn die geraubte Astralenergie nicht ausreicht, wird der fehlende Rest aus dem eigenen Vorrat

ergänzt. Die Wirkung des magischen Raubes bleibt für (TaW) Stunden bestehen. Nach der Durchführung des Zaubers kann sich der Druide beliebig weit vom Opfer entfernen, die magische Verbindung bleibt bestehen.

Mahlstrom

Rpr: Druide, Magier

Merkmal: Elementar (Wasser)

Gestik: Rechte Hand ins Gewässer tauchen und kreisende Bewegung machen

ZM: -7

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Max. 222 Schritt vom Druiden entfernt

Kosten: Radius des Wirbels in AsP

Effekt: Im Wasser entsteht ein Wirbel von max. (TaW) x 3 Schritt Durchmesser. Der Strudel kann also von einem kleinen Sog in einem Bach bis zu einem gigantischen, Schiffe verschlingenden Strudel reichen. Die Wirkung betrifft den Druiden ebenfalls in vollem Umfang. Für jeden Punkt (Zauberwurf) und je 5 Schritt, die sich ein Opfer im Strudel aufhält, ist eine um 2 Punkte erschwerte Probe auf *Schwimmen* oder *Fahrzeuge lenken* notwendig. Bei Misslingen der Probe kann sich das Opfer nicht weg bewegen und erleidet 2 Schadenspunkte, bzw. wird beschädigt. Der Wirbel hält exakt eine Minute an.

Manifesto Element

Rpr: Druide, allgemein

Merkmal: Elementar

Gestik: Konzentration auf das Element und sprechen der Formel

ZM: -2

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 1 Schritt vom Zauberer entfernt

Kosten: 1 AsP

Effekt: Der Zauberer lässt eine kleine Manifestation des gewünschten Elements erscheinen. Die Erscheinung ist dem Beschwörer stets von Nutzen, kann aber kaum zur Bereicherung oder dem Schaden anderer eingesetzt werden. Entstehen können zum Beispiel ein kleines Flämmchen zum Pfeife anzünden, eine Handvoll frischer Erde oder ein Blümchen. Ein Becher füllt sich mit frischem Wasser, eine Handvoll Kieselsteine, ein wenig

Eis zur Getränkekühlung oder auch ein frischer Windhauch zum Lüften des Zimmers – dies alles können Auswirkungen des Zaubers sein. Für viele Elementarzauber ist es nötig, eine kleine Menge des Elementes zu haben. Dies kann durch den Manifesto erzeugt werden. Bei komplizierten Manifestationen sollte der Zauber entsprechend zusätzlich erschwert werden.

Meister der Elemente

Rpr: Druide, Geode, Magier

Merkmal: Elementar, Invokation

Gestik: Ritual, das größere Mengen des gewünschten Elementes benötigt

ZM: -9

Dauer: 1 Stunde

Distanz: 3 Schritt bei der Herbeirufung

Kosten: 42 AsP

Effekt: Der Druide ruft einen elementaren Meister herbei. Dieser ist dem Druiden zu Diensten, falls ihm eine Kontrollprobe gelingt. Diese wird auf (WIL+ CH + (TaW/3)) gewürfelt und eventuell erschwert, wenn der Zauberer eigentlich ein anderes Element bevorzugt oder die Bedingungen dem Elementar feindlich sind.

Meister minderer Geister

Rpr: Schelm, Geode

Merkmal: Elementar, Invokation

Gestik: Pfiff ausstoßen und an den gewünschten Geist denken

ZM: -3

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: 1 Meile (innerhalb dieser müssen sich Übergänge zwischen den Elementen finden, wie größere Feuer, Wasserfälle, Sumpf oder windumtoste Berge).

Kosten: 2 AsP pro Geist

Effekt: Der Schelm lässt sofort nach Beendigung des Zaubers (Zauberwurf/3) mindere Geister erscheinen, die sich aber weder kontrollieren lassen, noch irgendwelche Befehle ausführen können. Die Mindergeister bleiben solange vor Ort, wie es ihnen passt.

Memorabilia Falsifir

Rpr: Magier, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Opfer zwischen den Augen berühren, konzentrieren und Formel sprechen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 3 SR

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Durch diesen Zauber verliert das Opfer die Erinnerung an einen bestimmten Zeitraum oder ein gewisses Maß an Wissen. Die Erinnerung oder das Wissen werden aber nicht gelöscht, sondern nur tief ins Unterbewusstsein der Person verdrängt. Je nach Qualität des Zaubers kann ein längerer Zeitraum (eine Stunde benötigt 2 Punkte, ein Jahrzehnt wenigstens 12 Punkte) oder ein detailliertes Wissen (3 Punkte für vor kurzem erworbenes Detailwissen wie die Zeit des Wachwechsels, 15 Punkte für Vergessen des eigenen Namens und der Herkunft). Der Zauber hält für max. (TaW) Tage an, dann kommen die Erinnerungen langsam zurück. Es ist mit 3 Punkten zusätzlicher Erschwerung auch möglich, anstelle einer getilgten Erinnerung eine künstliche Erinnerung einzupflanzen.

Memorans Gedächtniskraft

Rpr: Magier, Druide

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf Bild oder Schriftstück, welches in Erinnerung bleiben soll, konzentrieren und Formel sprechen.

ZM: -3, erschwert um weitere Punkte je nach Komplexität des Werkes

Dauer: Je nach Effekt, mindestens 1 Spielrunde

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Magier kann sich mit diesem Zauber Bilder, Schriftstücke oder Inschriften auf ewig ins Gedächtnis brennen. Pro Seite eines Buches benötigt er dafür etwa eine Minute, desgleichen für ein bestimmtes Ornament oder ähnliches. Das Gelesene geht während der Zaubervirkung sofort ins Gedächtnis über. Die Zaubervirkung hält max. (Zauberwurf/2) SR an.

Menetekel Flammenschrift

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Auf die gewünschten Worte konzentrieren und sie leise sprechen, sich mit geschlossenen Augen auf die Formel konzentrieren

ZM: -2

Dauer: 6 Sekunden + 1 Sekunde pro 10 Zeichen

Distanz: Max. 49 Schritt vom Zauberer entfernt, er muss die Stelle schon einmal gesehen haben

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Zauberspruch lässt eine leuchtende Flammenschrift von max. 100 Zeichen einer dem Zauberer bekannten Schrift erscheinen. Die Gesamtgröße darf nicht mehr als (TaW) Schritt betragen.

Metamorpho Gletscherform

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Elementar (Eis), Objekt

Gestik: Das zu formende Eis berühren, auf die Form konzentrieren und Formel summen

ZM: -5, je nach Komplexität und Handwerkskunst zusätzlich erschwert oder erleichtert

Dauer: Je nach Komplexität, zwischen 20 Sekunden und mehreren Stunden

Distanz: Berührung

Kosten: 2 AsP pro Raumschritt Eis

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Elf bis zu (Zauberwurf) Raumschritt Eis nach Belieben formen. Das Eis bewegt und verformt sich mit einer Geschwindigkeit von einem Schritt pro Minute. Die Form muss erst nach Beendigung des Zaubers in sich stabil sein, sonst bricht sie zusammen, da mit Beendigung des Zaubers keine magische Matrix mehr wirkt. Das Eis kann also auch normal schmelzen. Im Sippenverband vermögen es die Firnelfen mit diesem Zauber ganze Eispaläste zu erschaffen.

Motoricus Geisteshand

Rpr: Magier, Schelm, Elf, Hexe

Merkmal: Objekt

Gestik: Gegenstand fixieren, in die Richtung deuten und Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Max. 7 Schritt während der gesamten Wirkung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Magier kann mit diesem Zauber einen Gegenstand von max. (TaW + 7) Stein Gewicht langsam anheben und schweben lassen. Er kann pro Sekunde nur eine

Art von Bewegung ausführen, also entweder anheben oder herabsenken oder ziehen oder schieben. Komplizierte Flugbahnen sind nicht möglich. Der Gegenstand bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von (Zauberwurf/2) Schritt pro Sekunde. Der Gegenstand bleibt für max. eine Spielrunde beweglich. Ab einem Zauberwurf von 7 Punkte kann der Magier auch max. (Zauberwurf x 5) kleine Objekte von insgesamt max. (TaW x 10) Unzen Gewicht bewegen und so zum Beispiel ein Rote- und Weiße Kamele-Spiel wie von Geisterhand führen. Ab einem Zauberwurf von 11 und mehr kann er zudem in einem Feld mit einem Radius von (Zauberwurf/2) Schritt, welches max. (Zauberwurf) Schritt von ihm entfernt sein darf, die Bewegung aller unbelebten Objekte mit einer Kraft von (TaW/2) Punkten behindern. Das gilt insbesondere für Kleidung, Rucksäcke oder ähnliches, so dass in dem Feld alle Attacks und Paraden um den Wert erschwert sind. Geschosse trudeln in dem Feld zu Boden.

Movimento Dauerlauf

Rpr: Elf, Druide, Hexe, Magier

Merkmal: Körperlich

Gestik: Tief einatmen, barfuß auf der Stelle laufen und auf die Formel konzentrieren

ZM: -3

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP

Effekt: Durch diesen Zauber ist der Elf in der Lage, für max. (TaW) Stunden in einen schnellen und unermüdlchen Dauerlauf zu verfallen. Er braucht in dieser Zeit keinerlei Pausen und erleidet keine Erschöpfung. Der Zauber wirkt sich weder auf seine Höchstgeschwindigkeit, noch auf die Trittsicherheit aus und verleiht ihm nicht die Fähigkeit, sich auf bestimmtem Untergrund problemlos zu bewegen.

Murks und Patz

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Waffe in den Boden stecken und Hände in die Hüften stemmen

ZM: -(höchste MR + (Anzahl Beteiligter/2))

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Ein Kampfplatz von max. 21 Schritt Radius
Kosten: 12 AsP
Effekt: Diese Schelmerie wirkt auf alle Beteiligten eines Kampfes oder solche, die in die Zone treten wie folgt: jede gelungene Attacke ist eine besonders spektakuläre glückliche Attacke. Jede misslungene Parade ist automatisch ein besonders fataler Patzer. Selbst die besten Schwertkämpfer sehen so schnell aus wie Tölpel und der Kampf gerät sofort zu einer reinsten Farce, denn niemand erleidet wirklichen Schaden. Alles sieht eher aus wie eine übertriebene Komödie. Der Zauber wirkt solange, bis alle Beteiligten den Kampf abbrechen. Der Schelm kann den Zauber jederzeit wieder aufheben. Die Wirkung gilt nicht für Geschosse, die von Außerhalb in den Wirkungsbereich eindringen.

Nackedei

Rpr: Schelm
Merkmal: Objekt
Gestik: Opfer betrachten und eine abwinkelnde Bewegung machen
ZM: -RS des Opfers, mindestens -3
Dauer: 2 Sekunden
Distanz: Max. 11 Schritt
Kosten: RS des Opfers in ASP, mindestens 5 AsP
Effekt: Der Zauber lässt sämtliche Kleidung und Rüstung vom Leib des Opfers rutschen. Alle Verschlüsse öffnen sich selbsttätig, Kragen und Hosensbünde weiten sich und Helme und Hüte fallen vom Kopf. Am Ende hängt dem Opfer die gesamte Kleidung verwickelt um die Füße. Es benötigt wenigstens 10 Sekunden und eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* um sich aus dem Schlamassel zu befreien. Ab einem TaW von mindestens 7 Punkten ist dieser Effekt auch auf einen Sattelverschluss anwendbar - mit denkbaren Folgen. Der Spruch ist auch auf mehrere Opfer anwendbar, der RS ist in dem Fall zu addieren.

Nebelleib

Rpr: Druiden
Merkmal: Elementar (Luft, Wasser), Körperlich

Gestik: Auf eigenen Körper und Nebelform konzentrieren, 3 Mal ausatmen
ZM: -5
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Selbst
Kosten: 9 AsP
Effekt: Der Druiden löst mit diesem Zauber seinen Körper auf und verwandelt sich in einen wehenden Nebelfetzen, der aus Kleidern und Fesseln entfleucht und auch durch schmale Ritzen dringen kann. Der Zauber betrifft dabei nicht die Ausrüstung des Druiden. Er kann sich mit einer Geschwindigkeit von 5 schwebend fortbewegen oder sich vom Wind tragen lassen, wobei er dabei nicht mehr als (Zauberwurf) Schritt vom Boden abhebt. Der Druiden kann in der Nebelform weder sprechen noch zaubern, nimmt seine Umgebung aber mit allen fünf Sinnen wahr. Der Nebel hat die gleichen LeP wie der Druiden, kann aber nur mit Zaubern und magischen oder geweihten Waffen bekämpft werden. Er selbst kann keinen Schaden verursachen. Die Wirkung des Zaubers hält max. (TaW) SR an.

Nebelwand und Morgendunst

Rpr: Elf, Druiden, Geode, Magier, Hexe
Merkmal: Elementar (Luft, Wasser)
Gestik: In die zur Schale geformten Handflächen blasen
ZM: -4, ggf. bis zu 5 Punkten weitere Erschwernis für komplizierte Formen
Dauer: 5 Sekunden
Distanz: Max. 11 Schritt vom Elfen entfernt
Kosten: 6 AsP
Effekt: Der Elf erschafft eine nahezu undurchsichtige stationäre Dunstwolke von max. (TaW x 100) Raumschritt Größe. Die Wolke kann jede beliebige Form annehmen, vom natürlichen, schwadenartigen Nebelfeld, bis hin zu einem meilenlangen, dünnen Nebelfaden oder auch einem Drachen aus Nebel. Der Nebel hält bis zu (TaW) SR und verflüchtigt sich dann auf natürliche Weise. Ab einem Zauberwurf von 5 Punkten kann das Nebelfeld auch als dünner Dunst, dafür aber mit der doppelten Größe entstehen.

Ab einem Wurf von mindestens 11 Punkten kann sich der Nebel auch mit dem Elfen mitbewegen, max. (TaW x 10) Schritt von ihm entfernt.

Nekropathia Seelenreise

Rpr: Magier, Druiden, Hexe
Merkmal: Geistig, Invokation
Gestik: Den Toten oder einen Gegenstand von ihm in ein Boronsrad aus Zauberkreide legen, zu ihm treten und Platz nehmen, Formel sprechen
ZM: -6, zusätzliche Erschwernis für die Zeit, die seit dem Tod vergangen ist (0 Punkte für frisch verstorbenen, -20 Punkte für einen frühen güldenländischen Siedler)
Dauer: 3 SR
Distanz: Berührung
Kosten: 13 AsP
Effekt: Der Magier schafft eine Gedankenbrücke in Borons Hallen und kann sich mit dem Toten für max. (TaW) SR lang verständigen. Was der Tote dem Magier sagt und ob es die Wahrheit ist, hängt sicherlich vom Charakter des Verstorbenen ab. Es handelt sich hierbei um keine Beschwörung des Toten, vielmehr reist der Geist des Magiers in die Sphäre der Toten. Dies kann durchaus seine Spuren hinterlassen, insbesondere bei einem Patzer. Die Verständigung ist nur in Borons Hallen möglich. Weder können Geister erreicht werden die im Limbus weilen, noch solche in den Niederhöhlen oder den göttlichen Paradiesen. Die Boronkirche achtet diesen Zauber als Störung der Totenruhe.

Nihilogravo Schwerelos

Rpr: Magier
Merkmal: Arkan
Gestik: Festen Stand suchen, langsam die Arme heben und dabei die Formel sprechen
ZM: -6
Dauer: 15 Sekunden
Distanz: Max. 11 Schritt
Kosten: 7 AsP
Effekt: Der Magier schafft eine nach oben hin unbegrenzte Zone von max. (TaW) Schritt Radius, in der absolute Schwerelosigkeit herrscht. An Kampf ist dabei nicht zu denken, alle Perso-

nen und Gegenstände welche die Zone erreichen fangen augenblicklich an zu schweben und heben langsam vom Boden ab. Die Zone verbleibt am Ort der Entstehung und hält für max. (Zauberwurf) KR. Danach bricht die Wirkung sofort ab und Sumus Griff kehrt zurück, das ist natürlich schlecht für denjenigen, der eben noch hoch in der Luft hing. Ab einem TaW von 14 Punkten kann der Magier auch anstelle der Zone sich selbst schwerelos machen. Die Schwebegeschwindigkeit beträgt jeweils etwa 1 Schritt pro Sekunde.

Nuntiovolvo Botenvogel

Rpr: Magier, Hexe
Merkmal: Invokation
Gestik: Verschränkte Finger wie Flügel bewegen und Formel in die Nacht rufen
ZM: -5
Dauer: 20 Sekunden
Distanz: Bis zu 24 Flugstunden Flugreichweite
Kosten: 7 AsP
Effekt: Der Magier beschwört eine Nebelkreatur, die vage die Form einer Fledermaus hat. Sie besteht aus dämonischer Substanz. Die Kreatur kann einen Gegenstand von bis zu 10 Unzen Gewicht, also üblicherweise eine Botschaft tragen und mit einer Fluggeschwindigkeit von ca. 50 Meilen pro Stunde unermüdlich die ganze Nacht und wenn nötig auch am Tage zu einem Ziel nach Wunsch des Magiers bringen. Die Kreatur kann nicht das Opfer von Raubvögeln oder gewöhnlichen Angriffen werden, aber durchaus von Magie verletzt werden (Es hat so viele LeP, wie der Zauberwurf betragen hat). Die dämonische Substanz ist zudem recht unzuverlässig: Alle sechs Stunden legt sie eine Loyalitätsprobe auf den Wert des Zauberwurfes ab. Sollte diese Probe misslingen, so bricht die Kreatur den Auftrag ab und verschwindet. Gleiches gilt, falls die Zauberdauer nicht reicht, um das Ziel zu erreichen.

Objecto Obscuro

Rpr: Magier
Merkmal: Objekt
Gestik: Objekt mit der flachen Hand berühren und Formel sprechen
ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 ASP

Effekt: Dieser Spruch macht unbelebte Objekte unsichtbar, so wie es der Visibili mit Lebewesen macht. Das Objekt wird für max. (TaW) SR unsichtbar. Das Objekt kann ertastet oder magisch aufgespürt werden. Der Zauber verfliegt, wenn das Objekt schneller als 1 Schritt pro KR bewegt wird. Eine Kombination mit dem Visibili ist bisher nicht möglich.

Objectofixo

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Gegenstand berühren und Formel sprechen

ZM: -2 je angefangenem Stein Gewicht

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch kann ein Gegenstand so an einen Ort gebunden werden, dass er sich durch keine physische Kraft mehr entfernen lässt. Der Gegenstand wird quasi magisch an Ort und Stelle festgeklebt. Der Ort, an den der Gegenstand geklebt wird, bleibt aber ggf. noch beweglich. Der Gegenstand ist weiterhin so zerstörbar wie vor dem Zauber. Die Wirkung hält für (TaW x 5) KR.

Objectovoco

Rpr: Magier, Druide, Elf, Geode, Hexe

Merkmal: Geistig, Objekt

Gestik: Gegenstand mit beiden Händen berühren und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 25 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Magier kann durch diesen Zauber einem Gegenstand bis zu (TaW) Fragen stellen. Die Fragen müssen sich mit "Ja" oder "Nein" beantworten lassen. Der Gegenstand kann nur Beobachtungen weitergeben, jedoch keine Beurteilung abgeben. Er antwortet für alle hörbar in einer Sprache, die der Magier versteht. Die Stimme und Sprechweise ist dem Gegenstand angemessen. Es gilt noch zu bedenken, dass Gegenstände nur eine begrenzte Wahrnehmung haben und nicht über viel "Intelligenz" verfügen

müssen. Der Magier sollte seine Fragen also präzise stellen.

Objektmagie bannen

Rpr: Magier, Hexe, Schelm, Elf

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Ziel des Zaubers berühren und auf die Muster der Verzauberung konzentrieren

ZM: -(TaW des Objektzaubers)

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 8 AsP

Effekt: Der Zauber hebt einen Objektzauber auf. Er kann jedoch nicht bereits entstandene Nebeneffekte der Zauberei beenden oder den ursprünglichen Zustand wiederherstellen, falls es zu Veränderungen kam. Objekte, die mittels Infinitum oder Arcanovi verzaubert wurden, können nicht mit diesem Spruch entzaubert werden, hier ist ein *Destructibo* von Nöten.

Oculus Astralis

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Konzentrieren, geschlossene Augen mit Finger berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 12 AsP

Effekt: Wenn der Magier die Augen wieder öffnet, nimmt er seine Umgebung wie unter der kombinierten Wirkung von *Odem* und *Analys* wahr: als leuchtende Ansammlung von Kraftfäden für magische Dinge und als nebulöse Dunkelheit für alles, was nicht von Magie erfüllt ist. Dieser Zauber wird zur Orientierung im Limbus verwendet, in den man blickt. Im Diesseits lassen sich durch ihn besonders gut magische Dinge und wirkende Zauber aufspüren und ggf. leichter erkennen. Die Wirkung hält für (TaW/2) SR an und reicht damit meistens nicht für eine eingehende magische Analyse. Durch die Gegebenheiten im Limbus kann er dort fast laufend benutzt werden.

Odem Arcanum

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Ziel näher betrachten und Formel sprechen

ZM: -2

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt

Kosten: 3 AsP

Effekt: Für 2 KR erkennt der Zauberer, ob in seinem Sichtbereich etwas magisch ist. Magische Dinge und Lebewesen werden von einem rötlichen Schimmer umgeben. Der Schimmer ist umso stärker, je mächtiger die Magie ist. Es kann den Zauberer also für Tage blenden, einen Kaiserdrachen mittels *Odem* anzuschauen. Je höher der Zauberwurf gelingt, umso mehr Details der Kraftfäden kann der Zauberer erkennen und erste Rückschlüsse auf die Art der gewirkten Magie machen. Folgende Zauber wie *Analys* und die nötigen Proben auf *Wissen* sind um (Zauberwurf/5) Punkte des *Odem* erleichtert.

Pandemonium

Rpr: Hexe, Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Alle Finger spreizen und auf Beschwörungsstelle deuten, Niederhöllen anrufen

ZM: -2 für je 10 Rechtschritt Gebiet, mindestens -4

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 13 AsP

Effekt: Auf einem Gebiet von bis zu (TaW) x 10 Rechtschritt wachsen plötzlich zuckende Krallenhände und windende Tentakel aus dem Boden, das Gelände überzieht sich mit niederhöllischem Reif und ein übler miasmatischer Geruch hängt in der Luft. Um das Gebiet zu passieren, muss dem Helden eine Probe auf (WIL+MU - Zauberwurf/4) Punkte gelingen. Innerhalb dieser Zone halbiert sich die Geschwindigkeit des Helden und er kann jede Runde von (TaW/3) Händen oder Tentakeln mit einem Attackewert von 7 angegriffen werden (eine Parade der Hände entfällt, abgeschlagene Hände wachsen nach, bzw. verändert sich das Feld ohnehin die ganze Zeit chaotisch). Gelingt einer Hand eine glückliche Attacke, so hält sie den Helden fest und er kann sich nur mit einer Probe auf Kraftakt befreien,

was eine freie Aktion darstellt. Die Wirkung des Zaubers hält bis zu (Zauberwurf) Stunden an.

Panik überkomme Euch!

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Invokation

Gestik: Gespreizte Hände heben und Formel rufen

ZM: -7

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst (alle die den Magier deutlich sehen können, geraten in Panik)

Kosten: 21 AsP

Effekt: Alle Personen, die den Magier deutlich sehen können - in der Regel alle, die in etwa 10 Schritt Nähe zum Magier stehen und deren MR kleiner als (TaW/2) ist - geraten in unerklärliche Panik und suchen schreiend das Weite. Alle anderen haben vor Angst eine Erschwerung von (Zauberwurf/5) Punkten auf alle Proben, solange sie im Wirkungsbereich bleiben. Die Panik verfliegt, sobald sie die Quelle der Panik nicht mehr sehen können und es bleibt nur ein beklemmendes Gefühl zurück. Die Aura des Schreckens wird für (TaW x 2) SR verströmt.

Papperlapapp

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Plappernde Mundbewegungen machen und Kopfschütteln

ZM: -(MR) des Opfers, bzw. -(höchste MR)

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt Radius

Kosten: 16 AsP

Effekt: Im Radius um den Schelm herum sprechen plötzlich alle Menschen unterschiedliche Sprachen (alleamt Sprachen, die sonst nicht existieren), so dass sie sich nicht miteinander verständigen können. Mit schriftlichen Botschaften verhält es sich genauso. Bei Beginn des Zaubers rollen alle Personen in der Zone einen W20. Alle diejenigen, die die gleiche Zahl haben, sprechen zufällig auch die gleiche Sprache. Der Schelm hingegen kann weiterhin alle Personen verstehen.

Paralysis starr wie Stein

Rpr: Magier

Merkmal: Körperlich, Elementar (Erz)

Gestik: Mit rechter Faust in linke Handfläche Schlagen und Formel sprechen

ZM: -(MRx2) des Opfers, mind. -5

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 9 AsP

Effekt: Das Opfer des Spruches erstarrt für (TaW) SR buchstäblich zu Stein. Haut und Haare werden mit einer bleichen, magischen Substanz von diamantener Härte überzogen. Das Opfer erstarrt in der Pose und auch in der Bewegung, in der es verzaubert wurde. In geringem Maße kann das Opfer noch hören und es kann alles in seinem Sichtfeld sehen (so die Augen bei der Verzauberung geöffnet waren). Das Opfer ist durch den Zauber aber auch geschützt; es ist unverwundbar gegen physischen Schaden (auch gegen Zauber wie *Ignifaxius*, nicht aber *Fulminictus*). Ab einem TaW von wenigstens 7 kann sich der Magier im Notfall auch selbst versteinern um sich vor Schaden zu schützen.

Pectetondo Zauberhaar

Rpr: Magier, Hexe, Schelm

Merkmal: Körperlich

Gestik: Kurz den Kopf schütteln, über die Haare streichen und Formel sprechen

ZM: -2 pro Veränderung

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 4 AsP

Effekt: Mit dieser Formel kann der Magier Haare und Bart nach Belieben verändern, sei es die Frisur nur zu richten, als auch die Haare zu färben oder zu verlängern. Die Wirkung des Zaubers hält für max. (TaW) Tage, kann aber vorher beendet werden.

Penetrizzel Tiefenblick

Rpr: Magier, Elf, Schelm

Merkmal: Geistig

Gestik: Stirn gegen das Hindernis legen und auf Formel konzentrieren

ZM: -4

Dauer: 5 Sekunden plus 1 Sekunde pro Spann Dicke

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP

Effekt: Mit dieser Formel kann der Magier durch feste Materialien blicken, als wären seine Augen auf der anderen Seite. Der Blick benötigt eine Sekunde, um einen

Spann Wanddicke zu durchdringen. Die max. durchdringbare Wanddicke beträgt (Zauberwurf) Spann. Der Zauber wirkt für max. (TaW x 2) KR.

Pentagramma Sphärenbann

Rpr: Magier, Hexe, Druide, Geode

Merkmal: Arkan, Invokation
Gestik: Pentagramm auf Boden zeichnen, konzentrieren, Formel sprechen

ZM: je nach Wesenheit, -2 für Geister, ab -4 für niedere Dämonen, ab -9 für gehörnte Dämonen, -30 für Erzdämon

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: 7 Schritt Radius um das Pentagramm herum

Kosten: 6 AsP (Geist), 10 ASP (nied. Dämon), 15 AsP (geh. Dämon), 35 AsP (Erzdämon)

Effekt: Dies ist eine der mächtigsten Austreibungsformeln, da sie sowohl auf Geister als auch auf Dämonen wirkt. Die beschworene Wesenheit wird durch das Pentagramm in ihre Heimatsphäre gezogen und somit als derische Wesenheit ausgelöscht. Die Formel wirkt nur gegen beschworene Wesen, nicht gegen herbeigerufene Elementare und Elementargeister etc.

Pestilenz erspüren

Rpr: Druide, Hexe, Elf

Merkmal: Geistig

Gestik: Patient in Herz- und Nierengegend berühren und auf ihn konzentrieren

ZM: -(Stufe der Krankheit oder des Giftes/3)

Dauer: 3 SR

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Druide erkennen, an welcher Krankheit oder unter welchem Gift der Patient leidet. Ein Viertel der Zauberwurfpunkte dienen dann als Erleichterung auf eine entsprechende Heilkundeprobe.

Pfeil des Elements

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Elementar, Objekt

Gestik: Einen Pfeil 6-Mal dem Element kurz aussetzen und konzentrieren

ZM: -4

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Elf verwandelt den Pfeil für (TaW x 10) KR in ein elementares Geschoss.

Innerhalb dieser Zeit muss der Pfeil verschossen werden um seine Wirkung zu entfalten, ansonsten verfliegt der Zauber wieder. Jedes Element ist ein eigener Zauberspruch, der gesondert erlernt werden muss. Je nach Element hat der Pfeil unterschiedliche Auswirkungen:

Pfeil des Feuers: Der Pfeil wird zu einem weiß glühenden Geschoss. Der Angriffswert erhöht sich um einen Punkt. Trifft der Pfeil auf brennbares Material, fängt dieses sofort Feuer. Die Hitze ist zudem so groß, dass brennbares Material in bis zu einem Schritt Entfernung noch bei einer gelungenen Probe auf (Zauberwurf/2) Punkte Feuer fängt, bis zu 2 Schritt Entfernung noch auf (Zauberwurf/4) Punkte. Ein lebendes Wesen, welches vom Geschoss getroffen wird, erleidet bis zum Entfernen des Geschosses für max. (Zauberwurf/3) KR jede Runde lang (Zauberwurf/5) Schadenspunkte, gegen die nur eine Abwehr auf Resistenz ohne RS zusteht.

Pfeil des Wassers: Der Wasserpfeil schießt durch Wasser hindurch, als ob es Luft wäre. Regen, Nebel oder auch ein See behindern seine Wucht und Flugbahn nicht und der Schaden wird voll ermittelt. Gegen Feuerwesen sind die TP sogar verdoppelt. Der Schütze erleidet keinen Malus für Sichtbehinderungen, der Pfeil findet sein Ziel wie bei klarer Sicht.

Pfeil des Erzes: Der Erzpfeil ist so schwer, dass sich die Reichweite des Schusses auf ein Drittel reduziert. Dafür richtet der Pfeil für je 5 Zauberwurfpunkte einen Trefferpunkt zusätzlich an. Ein Treffer mit diesem Pfeil ist außerdem automatisch ein Angriff zum Niederwerfen; dem Getroffenen muss eine Probe auf Kraftakt - (TP) gelingen um stehen zu bleiben.

Pfeil des Windes: Der Luftpfeil ist federleicht und kann dadurch doppelt so weit fliegen, wie ein normaler Pfeil. Er wird auch durch stärksten Sturm in keiner Weise von seiner Flugbahn abgelenkt. Der Schuss ist stets ohne Erschweris, als stünde das Ziel in sehr naher Entfernung.

Pfeil des Humus: Der Humuspfeil fängt nach dem

Auftreffen sofort an, sich zu verwurzeln und Ranken auszubilden. Schießt man den Pfeil auf eine Mauer, so wird diese binnen Sekunden von Efeuranken überzogen, die man leicht erklettern kann (max. (Zauberwurf/2) Schritt hoch). Ein lebendes Ziel wird von den Ranken umschlossen und erleidet dadurch auf alle körperlichen Aktionen eine Erschweris von (Zauberwurf/4) Punkten.

Pfeil des Eises: Der Eispfeil sieht aus wie ein kleiner Eiszapfen. Er fliegt nur halb so weit wie ein normaler Pfeil und richtet normalen Schaden an. Trifft er jedoch auf sein Ziel, so entzieht er diesem sofort Körperwärme. Das Opfer erleidet pro KR einen Schadenspunkt den es nicht abwehren kann und alle 5 KR einen Punkt Erschweris auf alle körperlichen Aktionen, da ihm die Glieder langsam steif werden. Die Wirkung hält für max. (Zauberwurf/2) KR an.

Planastrale Anderwelt

Rpr: Magier, als Ritual auch bei Druiden, Elfen und Hexen bekannt

Merkmal: Arkan

Gestik: Fäuste ballen, breitbeinig auf Boden stellen, Arme heben und Formel sprechen

ZM: -7

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: Je nach Größe zwischen 11 (Kopfgröße) bis 66 AsP (Scheunentor)

Effekt: Der Magier öffnet ein Tor in den näheren Limbus (also den Bereich zwischen dritter und vierter Sphäre). Die Wirklichkeit zerreißt und macht einem grauen Wabern Platz. Wenn er sich traut, kann er nun hinüber treten oder auch nur einen Gegenstand dort deponieren. Die Gefahr dieses Zaubers ist, neben der Gefahr eines Sphärenrisses, dass seine Signatur für alle im Limbus befindlichen Wesenheiten wie ein Leuchtfeuer zu sehen ist und sie anzieht. Falls sich also ein Dämon in der Nähe aufhält, kann dies sehr unangenehme Folgen haben. Das Tor bleibt für max. (TaW) SR geöffnet.

Plumbumbarum schwerer Arm

Rpr: Magier, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Mit gespreizten Fingern auf Opfer deuten und Formel sprechen

ZM: -(höchste MRx2) + Anzahl der Gegner

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 4 AsP + 2 AsP pro Gegner

Effekt: Für 5 KR senken sich die Werte AT und INI der Gegner um (TaW/2) Punkte. Bei wilden Tieren hat dies sogar meist noch eine sehr abschreckende Wirkung.

Projektimago Ebenbild

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Illusion

Gestik: Auf den Erscheinungsort konzentrieren und Formel sprechen

ZM: -(Meilen Entfernung, mindestens 3)

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 21 Meilen

Kosten: 11 AsP

Effekt: Der Magier projiziert am Zielort ein naturgetreues, bewegtes Abbild seiner selbst. Während der gesamten Wirkungsdauer handelt und spricht das Ebenbild genau wie der Magier selbst. Während der Wirkungsdauer von (TaW) KR kann der Magier seine Umgebung nur sehr schemenhaft wahrnehmen, was durchaus zu Erschwernissen bei Tätigkeiten führen kann. Die Projektion erfolgt blind, der Magier kann also nicht sehen, wie sein Abbild wirkt. Der Magier muss den Ort kennen, an dem sein Abbild erscheinen soll. Je höher die Zauberqualität ausfällt, umso realistischer sieht die Projektion aus. Bei einem Patzer kann es im ungünstigsten Falle vorkommen, dass sich der Geist des Magiers dauerhaft vom Körper trennt und am Erscheinungsort herumspuken muss.

Protectionis Kontrabann

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Formel sprechen, anschließend Formel sprechen, die gegen Antimagie gesichert werden soll.

ZM: -6

Dauer: 8 Sekunden + Dauer des zu schützenden Spruches (zählt als ein Zauber)

Distanz: Selbst

Kosten: 8 AsP

Effekt: Dieser Zauber schützt einen weiteren Zauber vor bannender Magie, ist also quasi ein magischer Rüstungsschutz für den Zauber. Ein Bannspruch wird gegen den geschützten Zauber zusätzlich um (TaW/2) Punkte des *Protectionis* erschwert. Die Wirkung des zu schützenden Spruches muss innerhalb von 20 KR nach Wirkung erfolgen.

Psychostabilis

Rpr: Magier, allgemein

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Schläfen reiben und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber wird eine Barriere zum Schutz des Geistes geschaffen. Der Nutznießer erhält eine zusätzliche MR von (Zauberwurf/3) Punkte (mindestens 1), die für (TaW) SR bestehen bleibt. Der Zauber kann sowohl auf sich selbst, als auch auf andere Personen gewirkt werden.

Radau

Rpr: Hexe

Merkmal: Elementar (Luft), Objekt

Gestik: Besen oder Stecken um die Hand drehen und auf das Ziel werfen

ZM: -4

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 5 AsP + je 1 AsP je KR

Effekt: Der Besen oder Stock der Hexe saust durch die Luft und kämpft wie eine Furie. Er kann entweder auf ein bestimmtes Ziel gelenkt werden, oder in einer Zone von 7 Schritt Radius wild um sich schlagen (hierbei kann nicht zwischen Freund und Feind unterschieden werden). Der Besen schlägt in jeder Runde zweimal zu, hat dafür keine Reaktion oder freie Aktion. Um also das Ziel zu wechseln, muss er sich statt anzugreifen eine Runde lang bewegen. Die Werte des Besens sind: INI: 15, AT: 10, TP+1, GS: 12. Alle fünf KR erhöhen sich die TP um einen Punkt. Während der Wirkungsdauer ist der Besen unzer-

brechlich und gilt als magische Waffe. Er kann von der Hexe nur mittels einer Probe auf (WIL+KL+CH), welche alle zwei KR wiederholt werden kann, oder ohne Probe mit dem Vorteil "*Zauberkontrolle*" beendet werden. Misslingt die Probe, so wendet sich der Besen gegen die Hexe selbst. Um den Besen festzuhalten ist eine Probe auf *Kraftakt*-(TaW) nötig, aber dazu muss man ihn erst zu fassen bekommen.

Reflectimago Spiegelschein

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Hände an die Augen legen und anschließend auf die Handflächen schauen

ZM: -2, zusätzlich -5 bei Lebewesen

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Sicht

Kosten: 2 AsP + 1 AsP pro Objekt

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Magier beliebig vielen Objekten oder Wesen in seinem Sichtfeld eine spiegelnde Oberfläche geben. Der Zauber wurde zur Selbstbetrachtung erschaffen, also kann nur der Magier die Spiegelungen sehen. Erst ab einem TaW von 7 können auch andere Personen das Spiegeln erkennen, zudem kann der Magier so auch türgroße Spiegel aus dem Nichts erschaffen. Ab einem TaW von 14 kann er sogar gedrehte oder verbogene Spiegel oder Spiegelsphären erschaffen. Die Wirkung bleibt für max. (Zauberwurf) SR bestehen.

Reptilea Natternnest

Rpr: Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Fingerspitzen über dem Boden zusammenziehen und mit der Faust auf den Boden stoßen

ZM: -5

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: 222 Schritt Radius

Kosten: 15 ASP

Effekt: Um den Magier entsteht eine Zone, deren vom Magier bestimmter Mittelpunkt auf alle Echsenwesen (Reptilien und Amphibien) anziehend wirkt. Sie werden, auch wenn es das eigene Leben kostet, auf jeden Fall versuchen den Mittelpunkt zu erreichen. Selbst auf intelligente Echsenwesen wirkt der Zauber, wenn ihr

(WIL+KL+MR) kleiner als der TaW des Magiers ist. Die Tiere fallen über alles her, was in ihr Fressschema passt, auch übereinander. Die Wirkung hält für max. (Zauberwurf) Stunden an.

Respondami Wahrheitszwang

Rpr: Magier, Druiden, Geode, Elf, Hexe

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer in die Augen blicken, Formel sprechen und Frage stellen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 2 AsP

Effekt: Der Zauber zwingt eine Person dazu, eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß zu beantworten. Kann die Person die Frage nicht beantworten, so bleibt sie stumm, erleidet jedoch Schmerzen wie von einer schallenden Ohrfeige (1 SP). Es liegt am Magier, die Frage so eindeutig wie möglich zu formulieren.

Reversalis Revidum

Rpr: Magier, Druiden, Hexe

Merkmal: Arkan

Gestik: Formel sprechen und anschließend rückwärts die zu drehende Formel sprechen

ZM: -6

Dauer: 8 Sekunden + den umzukehrenden Zauber

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Spruch kehrt die Wirkung des anschließend gesprochenen Zaubers um. Die Zauberdauer des umgekehrten Spruches wird dabei um 2 Sekunden erhöht und die Probe um 2 Punkte erschwert. Nicht alle Zauber lassen sich sinnvoll umdrehen, manche haben einfach die Wirkung auf, andere haben spektakuläre neue Effekte.

Ruhe Körper, ruhe Geist

Rpr: Elf, Magier, Druiden, Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Zeige- und Mittelfinger auf die Augen legen und Formel summen

ZM: -3

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Verzauberte fällt für (Zauberwurf) Stunden in einen tiefen und erholsamen

Schlaf, aus dem er selbst im größten Schlachtengetümmel nicht erwacht. Der Atem geht so flach, dass man ihn fast für tot halten kann (*Sinneschärfe*-Probe). Er regeneriert pro Stunde Schlaf (KO) LeP, mindestens jedoch 2 Punkte. Er erwacht danach vollkommen ausgeruht. Während der Zaubervirkung können keine anderen Heilzauber auf den Patienten gewirkt werden. Alle sonstigen Zauber werden zusätzlich zu den normalen Erschwernissen um (MR) Punkte erschwert, also ggf. auch doppelt.

Salander Mutander

Rpr: Magier, Hexe, Druide

Merkmal: Körperlich

Gestik: Opfer mit Stab oder beiden Händen berühren und Formel sprechen
ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 13 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, dem Magier bekanntes, jedoch kleineres und leichteres Wesen verwandelt werden. Ist der Größenunterschied sehr extrem (Oger in Maus), so ist die Probe um 3 weitere Punkte erschwert. Bei der Verwandlung eines Wesens in einer Pflanze ist die Probe generell um 4 weitere Punkte erschwert. Die Verwandlung kann nur in ein Tier oder eine Pflanze stattfinden. Das entstehende Wesen darf zudem weder magisch, noch anderweitig übernatürlich sein (Einhorn etc.). Das Opfer behält in seiner neuen Form einen Rest des ursprünglichen Verstandes und nebelhafte Erinnerungen an sein bisheriges Leben. Es behält auch seine bisherige Lebensenergie, ist unter Umständen also ein entsprechend stattliches Exemplar der neuen Form. Es verfügt außerdem über Fähigkeiten und den natürlichen RS seiner neuen Form. Die Verwandlung hält für max. (TaW) Stunden an. Es soll manchen Magiern auch schon eine permanente Verwandlung gelungen sein, die jedoch auch mit permanenten AsP - Kosten einhergehen. Die Verwandlung kann ab einem TaW von 7 auch für

bis zu (TaW) Tage gemacht werden, was die Kosten jedoch auf 21 AsP erhöht. Ab einem TaW von 11 kann die Verwandlung zudem auf einzelne äußere Organe oder Gliedmaßen beschränkt werden (zum Beispiel Fell oder Krallen, oder auch Froschbeine), die regulären Kosten blieben davon unberührt.

Sanftmut

Rpr: Hexe, Geode, Druide, Elf

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Dem Tier in die Augen schauen und beschwichtigende Geste machen

ZM: -(MR) des Tieres; jew. höchster Wert + Anzahl bei mehreren Tieren

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 3 AsP pro Tier

Effekt: Dieser Spruch beschwichtigt die Angriffslust eines oder mehrerer Tiere, indem es sie in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf hin und verbleibt so, solange es nicht angegriffen oder gereizt wird. Der Zauber bleibt für (Zauberwurf/4) Spielrunden bestehen und fließt dann langsam vom Tier ab, so dass es nicht sofort wieder völlig aggressiv ist. Der Spruch manipuliert die Gefühle des Tieres.

Sapefacta Zauberschwamm

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Elementar (Luft, Wasser), Objekt

Gestik: Hände anfeuchten und über das Gewand streichen, dabei Formel sprechen

ZM: -3

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 3 AsP

Effekt: Der Magier reinigt sich und seine Kleidung auf magischem Wege. Die Luft um ihn beginnt kurz zu flirren, dann schüttelt er allen Schmutz in einer Staubwolke von sich ab. Die Reinigung ist umso gründlicher, je höher die Qualität des Wurfes ist. Ab einem Zauberwurf von 10 ist man für aventurische Verhältnisse bereits potentiell rein. Chemische oder magische Veränderungen der Haut, wie zum Beispiel Tätowierungen werden von dem Zauber nicht entfernt.

Satuaris Herrlichkeit

Rpr: Hexe

Merkmal: Illusion, Körperlich

Gestik: In den eigenen Finger stechen und mit dem Blut Haare, Lippen und Brust benetzen

ZM: -3

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Spruch bewirkt subtile körperliche Veränderungen und lässt die Hexe anziehender und begehrlischer wirken. Nahezu sämtliche am Geschlecht (und der Rasse) der Hexe interessierten Personen erliegen ihrem Charme. Die Hexe erhält einen (ggf. zusätzlichen) Vorteil *Charmant* mit einem Punktebonus von (Zauberwurf/5, mind. 3). Zudem erhält sie eine Erleichterung von einem Punkt auf alle Proben, die die Eigenschaft CH enthalten. Sollte die Hexe dem Grunde nach nicht dem Schönheitsideal anwesender Personen entsprechen, so ist die Probe je nach Unterschied zusätzlich zu erschweren.

Schabernack

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Das Opfer sehen, ihm eine Nase drehen und sich etwas Lustiges wünschen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 4 AsP

Effekt: Mit dieser klassischen Schelmerei lässt der Schelm das Opfer irgendetwas Ungeschicktes, aber nichts für es selbst unmittelbar Schädliches tun. Es könnte zum Beispiel stolpern, heftig niesen müssen oder während eines Gesprächs laut rülpfen oder plötzlich eine Schweinerei sagen. Der Schelm muss sich für den Zauber selbst in eine fröhliche Stimmung versetzen können, darum ist der Spruch während eines ernsthaften Kampfes oder einer Beerdigung selten möglich.

Schelmkleister

Rpr: Schelm

Merkmal: Elementar (Erz, Humus), Objekt

Gestik: Eine Hand voll körniges Material (Sand, Sägespäne, Mehl) auf den Boden werfen

ZM: -4

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Wurfweite (ca. 3 Schritt)

Kosten: 2 AsP pro Rechtsschritt Ausdehnung

Effekt: Der von diesem Zauber betroffene Untergrund von max. (Zauberwurf) Rechtsschritt Ausdehnung wird so zäh und klebrig, dass man sich nur mit großer Mühe auf ihm fortbewegen kann. Die Geschwindigkeit verringert sich um (TaW/3) Punkte. Wenn die GS dadurch auf oder unter Null fällt, bleibt der Betroffene am Boden kleben. Die Wirkung bleibt für (TaW x 5) KR bestehen.

Schelmenlaune

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Menschenmenge mit gleichen Gesichtern vorstellen und Finger schnippen

ZM: -(höchste MR + halbe Anzahl der beteiligten Personen)

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt Radius

Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro Person

Effekt: Alle Personen im Wirkungsbereich nehmen die gleiche Laune wie der Schelm an, was in der Regel eher positiv ist. Die Wirkung hält für (Zauberwurf) SR an. Danach kehrt die vorherige Laune der Person langsam zurück.

Schelmenmaske

Rpr: Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Augen schließen und intensiv an das gewünschte Wesen denken

ZM: -5

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Schelm nimmt die Gestalt einer anderen Person oder eines Tieres an. Die Wechselgestalt darf nicht größer sein als ein Pferd und nicht wesentlich kleiner als der Schelm. Der Schelm kann in der Illusionsgestalt weiterhin normal sprechen und nimmt keine der Fähigkeiten der Gestalt an. Im Grunde ist dieser Zauber also nichts weiter als ein magisches Kostüm, das umso realistischer und prächtiger wirkt, je besser der Zauber gelungen ist. Sollte der Schelm das Wesen

selbst noch nie gesehen haben, so kann auch eine Fantasiereatur des Schelms dabei entstehen. Die Illusion hält für max. (TaW) SR an.

Schelmenrausch

Rpr: Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer fixieren, Augen verdrehen und Schwindel spielen, Opfer angrinsen
ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Zauber versetzt das Opfer in einen Zustand der friedvollen Glückseligkeit, in dem ihm seine Umwelt und deren Bedrohungen herzlich egal sind. Das Opfer wird sich zu keinerlei Anstrengungen bewegen lassen und alle Eigenschaftswerte sind während der Wirkung um 2 Punkte reduziert. Nur eine akute und unabwendbare Lebensbedrohung kann den Zauber unterbrechen (Auftauchen eines Dämons, Feuer im gleichen Raum, nicht aber ein Kampf, in dem man auf Gnade hoffen kann). Der Rauschzustand hält max. (TaW x 10) KR an.

Schleier der Unwissenheit

Rpr: Hexe, Magier, Druide

Merkmal: Arkan, Körperlich

Gestik: Objekt oder Person mit der Hand berühren und auf Heimlichkeit konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Berührung, selbst

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zauber ermöglicht es, eine magisch begabte Person oder ein zauberkräftiges Artefakt vor einer magischen Entdeckung zu schützen. Während der Wirkungszeit von (TaW) Stunden sind alle auf die Person oder den Gegenstand gewirkten Ode- und Analysproben, sowie alle Sinnesschärfeproben unter Wirkung eines *Oculus* um (Zauberwurf/2) Punkte erschwert.

Schwarz und Rot

Rpr: Magier, Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Opfer mit Zeigefinger in der Herzgegend berühren und Formel sprechen
ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 3 AsP pro Wirkungszeit

Effekt: In der Herzgegend des Opfers entsteht ein rotes Mal, welches sich langsam ausdehnt und dabei dunkler wird. Der Zauber setzt den kompletten Verfall der Lebenskräfte seines Opfers in Gang. Es verliert pro Stunde (Zauberwurf/3) LeP und (Zauberwurf/5, mindestens 1) Punkte auf körperliche Eigenschaften (und anschließend entsprechende Attribute). Die Wirkung bleibt für (TaW) Stunden aufrecht. Danach fällt das Opfer für eine Spielrunde in Ohnmacht. Wenn es erwacht, hat es zwar die Eigenschaftspunkte, nicht jedoch die LeP regeneriert. Sinkt die Lebensenergie während der Wirkung auf Null, so stirbt das Opfer. Sinkt ein Attribut unter der Wirkung auf Null, so verliert das Opfer einen Attributspunkt permanent.

Schwarzer Schrecken

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer mit der Hand berühren und Formel sprechen

ZM: -(MRx2) des Opfers

Dauer: 3 Sekunden, die Berührung muss die ganze Zeit stattfinden

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Zauber erzeugt im Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz. Die "Schwarzangst" beträgt (Zauberwurf/3) Punkte. Wann immer das Opfer in irgendeiner Form mit schwarzer Farbe oder Dunkelheit von mehr als Handtellergröße konfrontiert wird, bekommt es Panik und alle Proben sind um den Angstwert erschwert. An Schlaf und Regeneration ist in dieser Zeit nicht zu denken. Die Angst hält für (TaW) Tage an.

Seelentier erkennen

Rpr: Hexe, Elf

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf eigenes Seelentier konzentrieren und auf Zielperson

ZM: -(MR) der Zielperson

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Die Hexe erkennt das Seelentier der Person als durchscheinendes Bild über

dem Gesicht. Je nach Seelentier sind der Person verschiedene Eigenschaften zugeordnet. Als Beispiele: Affe - schelmisch, kindisch; Eule - verschwiegen, wachsam; Falke - stolz, selbstbewusst; Hund - treu, loyal; Katze - leidenschaftlich, verspielt, auch grausam; Kröte - ruhig, geduldig; Rabe - träumerisch, seherische Begabung; Schlange - gelehrt, klug; Spinne - verschlagen, tückisch; Wildkatze - unabhängig, einzelgängerisch; Ratte - böse, namenlos.

Das Wissen über das Seelentier kann eine Menschenkenntnisprobe erleichtern, um das Gegenüber einzuschätzen. Seelentiere können sich im Laufe eines Lebens ändern. Sie spiegeln die Prinzipien einer Person: Das heißt aber nicht, dass die Person nicht auch gegen ihre Prinzipien handeln kann. Die Seelentiere müssen nicht unbedingt etwas mit den entsprechenden Göttern zu tun haben. Magische Tiere als Seelentier sind sehr selten. Wer als Seelentier einen Drachen hat, der ist vermutlich selbst einer.

Seelenwanderung

Rpr: Druide, Geode, Hexe, Magier

Merkmal: Geistig, Körperlich

Gestik: Auf den Rücken legen und auf das Opfer konzentrieren

ZM: -(MR x 2)

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Max. 12 Meilen

Kosten: 2 AsP + 4 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Zauberer kann seine Seele mit der einer Zielperson für max. (TaW) SR austauschen. Der Zauberer muss die Zielperson kennen. Ist er mit der Person vertraut, so sinkt die Erschwernis um 2 Punkte, kann er sie während des Zaubers sehen, so sinkt die Erschwernis um 3 Punkte. Auch ein freiwilliger Tausch ist möglich. Stirbt eine der beiden Personen während der Zaubervirkung, so wird die entsprechende Seele zu einem ruhelosen Geist, während die andere Seele im Tauschkörper gefangen bleibt und vollständig von diesem Besitz ergriffen.

Seidenweich Schuppen- gleich

Rpr: Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Handflächen aneinander heiß reiben, dann Zielgegenstand berühren

ZM: -3

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der vom Schelm berührte Gegenstand (es muss sich um ein klar definierbares Objekt handeln, welches nicht geweiht oder magisch sein darf) fühlt sich für die nächsten (TaW) Stunden, max. bis zum nächsten Sonnenaufgang so an, wie der Schelm es gerade möchte. Ein harter Stuhl kann sich wie ein Bärenfell anfühlen, ein weiches Tuch wie Sandpapier. Je nachdem wie empfindlich eine Person ist, kann dies sehr erschreckend sein. Die Illusion hat eine Qualität von (TaW/2 + 7) Punkten. Um diesen Wert ist eine eventuelle Probe auf *Sinneschärfe* erschwert, um die Illusion als solche zu enttarnen.

Seidenzunge Elfenwort

Rpr: Elf, Schelm

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer in die Augen blicken und auf Melodie konzentrieren

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Zauber hindert die Zielperson daran, allzu genau über die Aussage des Elfen nachzudenken. Sie ist wesentlich eher bereit, eine Lüge oder unstimmmige Aussage hinzunehmen, obwohl sie bei näherer Betrachtung sicherlich darauf kommen würde, dass etwas nicht stimmt. Der Zauber erleichtert alle Überredenproben des Elfen innerhalb der Wirkungszeit um (Zauberwurf/4) Punkte. Der Zauber wirkt für (TaW) SR. Auch danach kommt das Opfer nicht unbedingt sofort darauf, dass es belogen wurde, vielmehr erst dann, wenn es wieder einen Grund hat über die Aussage nachzudenken.

Sensattaco Meisterstreich

Rpr: Magier

Merkmal: Geistig, Körperlich
Gestik: Augen, Ohren und Schwerhand berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 10 AsP

Effekt: Durch diesen Zauber ist ein Kämpfer wesentlich leichter in der Lage, Lücken in der Deckung oder Schwachstellen in der Rüstung des Gegners zu erkennen und den richtigen Moment zum Zuschlagen zu erahnen, er kann also auch mit höheren Attackewürfen als einer Eins eine glückliche Attacke schlagen. Bei einem TaW bis 5 steigt der Wert für die glückliche Attacke auf 2; ab einem Wert von 6 bis 10 auf 3 usw. Die Zaubervirkung hält für (Zauberwurf/2) KR an.

Sensibar Empathicus

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf das Opfer konzentrieren und Formel summieren

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Max. 11 Schritt

Kosten: 2 AsP pro 10 Sekunden

Effekt: Der Zaubernde kann die Gefühle seines Gegenübers erkennen. Ist er freundlich oder feindlich gesinnt? Nervös oder gelöst, ängstlich oder sicher? Die allgemeinen Gefühle des Gegenübers sind relativ leicht zu erkennen, für die Gefühle, die das Opfer dem Zaubernden gegenüber hat, muss die Probe schon mit einem Zauberwurf von wenigstens 5 Punkten gelingen. Der Zauber hält für (TaW x 10) Sekunden an.

Serpentialis Schlangenleib

Rpr: Hexe, Magier

Merkmal: Körperlich

Gestik: Konzentrieren, Arme ruckartig von sich strecken und zischen

ZM: -5

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 11 AsP, 3 LeP

Effekt: Die Arme des Zaubernenden verwandeln sich in (Zauberwurf/5) mindestens zwei giftgrüne, 2 Schritt lange Schlangen. Die Schlangen haben jeweils eine INI

von (TaW+2) Punkten, einen Attackewert von (TaW+3) Punkten und einen RS von 3, jedoch keine Parade. Jeder Schlangenleib hat 10 LeP. Wenn die Schlangen Schaden verursachen, so wirkt (einmalig) ein Gift: Für (Zauberwurf/2) KR erleidet das Opfer jede KR einen Schadenspunkt, die Eigenschaften GE, KO, KK, AT und PA sinken für einen Tag um je 2 Punkte. Die Giftstufe beträgt 7. Die Giftwirkung tritt nur nach dem ersten Schadensstreffer auf und potenziert sich nicht mehr bei weiteren Treffern. Der Schaden, den die Schlangenleiber erhalten, wird nach Ende der Zaubervirkung zur Hälfte dem Zaubernden abgezogen. Der Zauber hält für max. (TaW x 2) KR an.

Silentium Schweigekreis

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Illusion

Gestik: Formel flüstern und Finger an die Lippen legen

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt Radius um den Zauberer

Kosten: 1 AsP pro 5 angefangene Schritt Radius

Effekt: Der Zauber erschafft eine Zone der absoluten Stille, in deren Zentrum sich der Zaubernde befindet. Er kann sich vorher entscheiden, ob die Zone an den Entstehungsort gebunden bleibt oder sich mit ihm bewegen soll. Eine nachträgliche Änderung ist nicht mehr möglich. In der Zone wird keinerlei Schall übertragen, alle Personen die sich im Wirkungskreis befinden sind also de facto taub und können sich nur über Zeichensprache verständigen. Der Effekt endet sofort mit Verlassen der Zone. Der Zauber bleibt für max. (TaW) SR bestehen.

Sinesigil unerkannt

Rpr: Magier

Merkmal: Illusion

Gestik: Hände reiben, die Siegelhand an die Stirn legen und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 6 AsP

Effekt: Dieser Zauber legt eine bewegliche Illusion in die Handfläche einer Person,

so dass ein in der Hand angebrachtes Gildensiegel sowohl weltlichem als auch magischem Blick entzogen wird und die Handfläche dadurch normal wirkt. Die Illusion kann nur mit einer *Sinneschärfe*-Probe - (Zauberwurf/2 + 3) durchschaut werden. Die Erschwernis gilt auch gegen magische Entdeckung.

Skelettarius Totenherr

Rpr: Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Leichnam berühren und Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 30 Sekunden; der Leichnam erhebt sich nach 30 - (Zauberwurf/mind. 3) KR
Distanz: Berührung (nach der Erweckung kann der Leichnam beliebig weit weg gehen)

Kosten: 13 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Magier bis zu (TaW) Untote erheben und mittels einer Probe auf (WILL+KL+TaW-Anzahl Untote) kontrollieren. Die Untoten bleiben für (Zauberwurf x 2) SR belebt, max. jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Solidirid Weg aus Licht

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Elementar (Luft)

Gestik: Mit der Hand einen Bogen beschreiben, Formel summieren, Ort andeuten

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden + 1 Sekunde pro 5 Schritt Spannweite

Distanz: Max. 222 Schritt Spannweite

Kosten: 2 AsP + 1 AsP je Schritt Spannweite

Effekt: Der Zauber erschafft eine 1 Schritt + (TaW) Spannweite breite Brücke aus schillerndem Licht. Sowie die Brücke vollständig entstanden ist, trägt sie jedes beliebige Gewicht. Sie fühlt sich an, als wäre sie aus einem sehr glatten, weichen Stoff, ist von der Oberfläche aus aber völlig undurchlässig. Von der Unterseite aus ist sie durchlässig wie Luft (man kann also von unten durch die Brücke schlagen, die Waffe dann aber nicht mehr zurückziehen). Die Brücke hat stets eine Bogenform und ist für je 5 Schritt Spannweite in der Mitte einen Schritt höher als am Ausgangspunkt. Wenn

der Höhenunterschied zwischen Ausgangs- und Endpunkt zu groß ist, kann die glatte Oberfläche der Brücke unter Umständen nicht mehr erklettert werden. Die Lichtbrücke hält für (Zauberwurf x 10) Sekunden.

Somnigravis Tiefer Schlaf

Rpr: Elf, allgemein

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Gähnen und leise die Formel sprechen

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Max. 7 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Zauber versetzt das Opfer für max. (TaW/2) Stunden in einen tiefen, traumlosen Schlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tödlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird. Der Zauberer muss das Opfer sehen können, das Opfer hingegen muss sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zustand befinden (z.B. sitzen, ruhig stehen o. ä.). Wer von dem Zauber getroffen wird, fällt nicht schlagartig schlafend zu Boden, sondern sinkt langsam in sich zusammen. Während des Schlafes findet keine Regeneration statt, Gifte und Krankheiten wirken jedoch normal weiter.

Spinnenlauf

Rpr: Hexe, Elf

Merkmal: Körperlich

Gestik: Finger spreizen, niederkauern und konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Unter der Wirkung dieses Zaubers kann der Zaubernde wie eine Spinne klettern. Er findet an glatten Felswänden, an Überhängen und sogar unter der Decke Halt. Die Hände kleben auf magische Weise an der Wand, womit Proben auf Klettern entfallen. Der Spruch ist auch auf andere Personen anwendbar, die Wirkung bleibt für max. (TaW) SR bestehen.

Spurlos Trittlos

Rpr: Elf, Druiden, Geode, Hexe

Merkmal: Körperlich

Gestik: Mit der Hand über den Boden wedeln und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 3 AsP + 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Unter Wirkung des Zaubers verschwinden alle Spuren, die der Zauberer normalerweise hinterlassen würde. Aufgewirbelter Staub setzt sich wieder genauso wie er vorher war und auch Gerüche lösen sich auf. Nur echte Meister im Spurenlesen können eventuell noch etwas entdecken: Alle Proben auf *Spuren suchen* sind um (TaW x 2) Punkte erschwert. Die Wirkung hält für max. (Zauberwurf) SR an.

Standfest Katzenschleich

Rpr: Elf

Merkmal: Körperlich

Gestik: Hände über dem Kopf zu Fäusten ballen, Formel sprechen, Waffe nehmen

ZM: -4

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro KR

Effekt: Der Elf verschmilzt geradezu mit seiner Nahkampfwaffe, so dass seine Kampfgewandtheit deutlich zunimmt. Er erleidet im Kampf keine Patzer mehr und der Attacke- und Paraderwert steigt jeweils um bis zu (TaW/4) Punkte an. Sobald der Elf seine Waffe aus der Hand legt oder sie verliert, bricht die Zauberwirkung augenblicklich ab. Der Zauber hält für längstens (TaW x 3) KR. Während der Zauber wirkt, kann sich der Elf auf keinen anderen Spruch konzentrieren.

Staub wandle!

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Erz)

Gestik: Aus Sand oder Staub der goriischen Wüste und Wasser des Flusses Chaluk eine Gestalt formen, in ein Hexagramm setzen und in Kopf- und Herzgegend berühren

ZM: -7

Dauer: ca. 7 Stunden

Distanz: Berührung

Kosten: Je nach Größe des Golems 21 (menschengroß) bis 120 (Riese) AsP

Effekt: Der Magier erschafft einen Sand- oder Staubgolem, der ihm dient, wenn er die Kontrollprobe auf (WIL+

MU + CH + TaW/2) schafft. Der Golem bleibt bis zur nächsten Sommersonnenwende belebt.

Stein wandle!

Rpr: Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Gestalt aus einem erzdämongefälligen Material formen, sich damit in ein Pentagramm setzen und die Figur in Kopf- und Herzgegend berühren

ZM: -7

Dauer: ca. 7 Stunden

Distanz: Berührung

Kosten: Je nach Golemgröße 21 bis 120 AsP

Effekt: Der Magier erschafft einen dämonischen Steingolem, der ihm dient, wenn er die Kontrollprobe auf (WIL+ MU + CH + TaW/2) schafft. Der Golem bleibt permanent bis zu seiner Zerstörung belebt.

Stillstand

Rpr: Geode

Merkmal: Elementar (Eis)

Gestik: Finger vor dem Gesicht zappeln lassen und dann plötzlich anhalten

ZM: -6

Dauer: 7 Sekunden

Distanz: Zone von max. 11 Schritt um den Geoden. Die Zone bewegt sich nicht mit ihm mit.

Kosten: 9 AsP pro SR

Effekt: Der Zauber erschafft eine Zone der Langsamkeit. Die Geschwindigkeit aller physischen Bewegungsabläufe wird darin halbiert und erscheint zähfließend. Zudem wird es in dem Bereich merklich kühl. Alle Werte wie GS, AT, PA etc. sind halbiert. Auch Geschosse, die in die Zone eindringen, verlangsamen sich und können so nur noch die Hälfte ihres Schadens anrichten. Da aber die Wahrnehmung und das Denken nicht verlangsamt sind, kommt es nicht mehr zu Kampfpatzern. Der Zauberbernde und alles was er am Leib trägt, sind der Zauberwirkung nicht unterworfen. Die Wirkung hält max. (Zauberwurf) SR an. Ab einem TaW von 11 kann sich die Zone auch mit dem Geoden bewegen.

Stimmen des Windes

Rpr: Elf, Druide, Geode, Magier, Hexe

Merkmal: Elementar, Körperlich

Gestik: Arme zum Himmel heben und Windgesang anstimmen

ZM: -1 für jede Stunde

Dauer: 2 SR

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP (eine Stunde) + 2 AsP je weitere Std.

Effekt: Der Zauberer löst sich in Luft auf und treibt mit dem Wind ohne es steuern zu können. Dabei hört er alle Stimmen und Geräusche in (TaW) Meilen Umkreis. Um gezielt etwas heraus zu hören, muss eine Probe auf *Sinnenschärfe* (ggf. erschwert) gelingen. Auch Gerüche werden wahrgenommen. Bei einem Patzer kann es passieren, dass der Zauberer in der Luftgestalt gefangen bleibt.

Sumpfstudel

Rpr: Geode, Druide, Magier, Elf

Merkmal: Elementar

Gestik: Mit drehender Armbewegung über Humusboden streichen

ZM: -6

Dauer: 16 Sekunden

Distanz: Max. (TaWx20) Schritt entfernt

Kosten: 3 AsP pro Schritt Radius

Effekt: Der Boden verwandelt sich in Morast, in den man sofort einsinkt. Um sich zu befreien, muss man je nach Situation eine Probe auf *Körperbeherrschung*, *Fliegen*, *Reiten* oder *Fahrzeug führen* schaffen, die um (Zauberwurf/4 + Radius) Punkte erschwert wird. Diese Probe kann einmal pro KR wiederholt werden. Bei Misslingen erschwert sich die Folgeprobe jeweils um eins. Sollte dabei ein Würfelwert von Null erreicht, oder die Probe gepatzt werden, so versinkt das Opfer und beginnt zu erstickern (s. *Schadensquellen „Ertrinken“*). Falls der Zauberer sich im Wirkungsgebiet aufhält, ist auch er betroffen.

Sumus' Elixiere

Rpr: Geode, Druide, Hexe

Merkmal: Elementar (Humus)

Gestik: Kräuterbündel in die Hand nehmen, konzentrieren und 2 x den Boden berühren

ZM: -4

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Berührung

Kosten: 5 AsP

Effekt: Die Kraft der verzauberten Kräuter wird potenziert, so dass sich ihre Wirkung verdoppelt. Der Spruch kann nur auf einigermaßen frische Kräuter gewirkt werden. Bei getrockneten Kräutern oder verarbeitete Mixturen wirkt er nicht. Die magische Aufladung der Pflanzen hält für (TaW) SR an. Innerhalb dieser Zeit müssen sie verarbeitet, bzw. benutzt werden.

Tauschrausch

Rpr: Schelm

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Zu tauschende Gegenstände anzuklopfen und in die Hände klatschen

ZM: -4

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 21 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Zwei unbelebte Objekte tauschen augenblicklich ihren Platz. Die Objekte dürfen nicht mehr als (TaW) Stein wiegen und höchstens ebenso viel Schritt auseinander stehen. Der Schelm muss beide Gegenstände sehen können. Ist einer der beiden Gegenstände magisch oder geweiht, so ist die Probe um 7 Punkte erschwert. Der Zauber wirkt ähnlich wie ein *Transversalis* und schickt beide Gegenstände durch den Limbus zum jeweils anderen Ort. Da der Limbus in letzter Zeit recht unsicher geworden ist, sollte in Yol Ghurmak auf den Spruch besser verzichtet werden.

Tempus Stasis

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Rechte Faust mit linker Hand umschließen und an die Stirn führen

ZM: -6, für jede KR die der Spruch wirken soll weitere -1

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Max. 7 Schritt Radius

Kosten: 15 AsP

Effekt: Der Spruch erschafft eine Zone, in der sämtliche Bewegungen zum Erliegen kommen. Alle Lebewesen und Gegenstände (bis auf den Magier und seine am Leib getragenen Dinge) sind an ihrem Ort eingefroren. Das gilt sogar für Flammen, fließendes Wasser oder fallende Objekte. Unter Wirkung dieses Zaubers sind alle Gegenstände und Lebewesen hart wie bester Stahl

und können vom Magier nicht mal angekratzt werden. Einzig mit Magie kann der Magier noch Bewegung oder Schaden hervorrufen. Auch bereits gewirkte, nicht an das erstarrte Lebewesen gebundene Magie (wie ein *Fulminatus*) stört sich nicht am Zeitstillstand. Die Wirkungs- dauer von Magie läuft in der Zeitstarre ganz normal weiter, die Wirkung von Giften und Krankheiten hingegen nicht. Personen und Dinge, die in die Zone eindringen, erliegen sofort der Wirkung. Die maximale Wirkungs- dauer beträgt (TaW) KR.

Tiere besprechen

Rpr: Hexe, Druiden, Geode, Elf

Merkmal: Körperlich

Gestik: Tier nahe der Wunde oder des Krankheitsherdes berühren

ZM: - 3 bei Verletzungen, - Stufe des Giftes oder der Krankheit

Dauer: 50 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Spruch heilt ein Tier entweder von seinen Verletzungen (wie ein *Balsam*) oder hebt die Wirkung eines Giftes oder einer Krankheit komplett auf. Zudem beruhigt der Zauber das Tier, so dass es für die nächsten (TaW) Stunden friedfertig und zutraulich gegenüber dem Zauberer bleibt. Das Tier erhält bei Wundheilung max. (Zauberwurf) LeP zurück, auch Knochenbrüche können so geheilt werden.

Tiergedanken

Rpr: Elf, Geode, Druiden, Hexe, Magier

Merkmal: Geistig

Gestik: Auf das Tier blicken, Augen schließen und Formel sprechen

ZM: -(MR) des Tieres

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: Max. 21 Schritt

Kosten: 5 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Zauberer sieht die aktuellen Gedanken und Gefühle des Tieres in Form von Bildern an seinem geistigen Auge vorüberziehen. Die Bilder entsprechen dabei max. der Wahrnehmung bzw. den geistigen Möglichkeiten des Tieres. Mit einer weiteren Probe, diesmal auf den Wert des TaW, kann der Zauberer versuchen, dem Tier eine te-

lepathische Botschaft zu vermitteln. Der Zauberwurf entspricht dabei auch dem (ggf. zusätzlichen) Gefühl von Loyalität, dass das Tier während der Zauberwirkung dem Zauberer gegenüber annimmt. Ab einer Loyalität von 20 fühlt das Tier für den Zauberer wie für seine eigene Brut und würde ihn verteidigen. Der Zauber hält max. (TaW) SR an.

Thaluc's Odem Pestgestank

Rpr: Magier, Druiden, Hexe

Merkmal: Invokation

Gestik: Pentagramm in die Luft zeichnen, rülpfen, Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 7 Schritt Reichweite

(kegelförmig)

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Zauberer beschwört eine üble Wolke aus den Dämonensphären, die wie ein heftiger Windstoß aus seinem Mund fährt, sich 7 Schritt weit kegelförmig ausbreitet und so lange dort verharret, bis sie von einem Luftzug aufgelöst wird. Diese, wie Dungfliegen schillernde und ekelhaft süßlich stinkende Wolke, löst bei allen Betroffenen eine heftige Übelkeit aus: (TaW/2) Schadenspunkte, bei einer misslungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Zauberwurf/3) verlieren sie sogar das Bewusstsein. Beim Magier selbst bleibt der Spruch auch nicht ohne Folgen. Er erleidet selbst (TaW/3) Schadenspunkte und verliert für eine Stunde lang 2 Punkte CH. Dieser Verlust führt durchaus zu einer Veränderung der Grundwerte. Bei einem Zauberpatzer bleibt die Wolke übrigens im Magier, was ihm (Zauberwurf/2) Schadenspunkte und (Zauberwurf) Minuten Ohnmacht beschert.

Totes Handle!

Rpr: Magier

Merkmal: Invokation

Gestik: Leiche wiederholt in Kopf- und Herzgegend berühren und Formel sprechen

ZM: -4 (lebende Leiche) bis -7 (Mumie), sprich je nach Todesdauer und Zustand

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Berührung

Kosten: 25 AsP

Effekt: Der Zauberer erhebt einen Leichnam und füllt ihn

mit Unleben. Wenn dem Magier die Kontrollprobe auf (WIL+ MU + CH + TaW/2) gelingt, ist der Leichnam dem Magier zu Diensten.

Transformatio Formgestalt

Rpr: Geode, Magier

Merkmal: Objekt

Gestik: Gegenstand 7 Mal berühren und Formel sprechen

ZM: -6, dazu noch Erschwer- nisse je nach Verwandlung

Dauer: 8 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: Zusatzerschwer- nis in AsP

Effekt: Dieser seltene, aber mächtige Zauber, verwandelt einen Gegenstand in ein anderes Objekt nach Wunsch des Zauberers. Je nachdem wie komplex die Änderung sein soll, sind zusätzliche Erschwer- nisse bis über 20 Punkte möglich. Einige Beispiele: Ein rostiges Messer in ein neues Messer verwandeln: -2, Wasser in Wein verwandeln: -4, einen Stein in ein Kurzschwert verwandeln: -10, ein Knäuel Kamel- haar in einen kostbaren Teppich verwandeln: -12, eine Haselnuss in eine mit Gold beschlagene Kutsche ver- wandeln: -36.

Transmutare Körperform

Rpr: Magier

Merkmal: Körperlich

Gestik: Person in Humushe- xagramm legen, daneben set- zen und Formel rezitieren

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 1 Tag (Sonnenauf- gang bis Sonnenuntergang)

Distanz: 1 Schritt

Kosten: 36 AsP

Effekt: Mit dieser Formel kann das Aussehen einer Person radikal verändert werden, obwohl ihre inneren Werte (sprich die Attribute und Eigenschaften) unverän- dert bleiben. Hautfarbe, Haarfarbe, Augenfarbe, Pro- portionen, Gesichtszüge, so- gar Größe und Gewicht kön- nen komplett verändert wer- den. Kleine Narben und Ver- stümmelungen können so auch korrigiert werden. Die Wirkung des Zaubers hält für (TaW) Wochen an. Unter Umständen verliert der Ver- wandelte durch den Zauber aber permanente Lebens- energie, nämlich 5-(Zauber- wurf) Punkte. Wenn die Per- son einwilligt, halbiert sich die Erschwer- nis wie üblich.

Transversalis Teleport

Rpr: Magier

Merkmal: Arkan

Gestik: Arme vor der Brust verschränken, an Zielort denken und nicken

ZM: -6

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: Selbst, die Verset- zung erfolgt max. 21 Meilen weit.

Kosten: 11 AsP

Effekt: Der Magier kann sich mit dieser Formel schlagartig an einen ihm bekannten Ort teleportieren. Er erscheint nahezu ohne Zeitverlust am Zielort. Er kann eine Last von max. 25 Stein mit sich führen. Die Reise führt durch den Limbus, darum ist bei die- sem Spruch in manchen Ge- bieten äußerste Vorsicht an- geraten. Patzer haben zudem manchmal sehr unange- nehme Folgen. Normaler- weise wird der auftauchende Magier von Gegenständen am Zielort verdrängt, jedoch haben sich nach Patzern schon so manche Magier in einer Mauer materialisiert. Will sich der Magier an einen Ort versetzen, den er zwar sehen kann, an dem er aber noch nicht selbst war, so ist die Probe zusätzlich um 3 Punkte erschwert.

Traumgestalt

Rpr: Hexe, Druiden, Elf, Ma- gier

Merkmal: Geistig

Gestik: In Trance versetzen und auf Zielperson konzent- rieren

ZM: -(MR) der Zielperson

Dauer: 1 Spielrunde Trance, danach je nach Erscheinung

Distanz: Max. 111 Meilen

Kosten: 9 AsP

Effekt: Die Hexe erscheint im Traum der Zielperson und kann ihm so Warnungen aus- sprechen oder Botschaften überbringen. Sie kann durch diesen Zauber auch versu- chen, in einen "tödlichen Traum" einzudringen und zu agieren, wobei der TaW da- für mindestens 7 betragen muss. Falls die Zielperson der Hexe nicht emotional nahe steht, so ist der Zauber um 3 Punkte erschwert.

Unberührt von Satinav

Rpr: Magier, Elf

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Objekt berühren und Formel sprechen

ZM: - (gewünschte Anzahl Wirkungstage - 1)
Dauer: 1 Spielrunde
Distanz: Berührung
Kosten: 3 AsP
Effekt: Mit diesem Zauber kann der natürliche Zerfall eines unbelebten Gegenstandes (was auch ein Brot oder eine Leiche sein kann) zeitweise aufgehalten werden. Der verzauberte Gegenstand wird weder von Ungeziefer noch von Schimmel oder ähnlichem befallen und altert nicht. Die Wirkungsdauer wird vorher festgelegt, ist aber max. (TaW) Tage. Der Gegenstand kann natürlich trotzdem durch Feuer, Gewalt zerstört oder zum Beispiel gegessen werden werden.

Unitatio Geistesbund

Rpr: Elf, Hexe, Magier, Druide, Geode

Merkmal: Arkan, Geistig

Gestik: Alle Beteiligten fassen sich bei den Händen und konzentrieren sich

ZM: -3

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 1 AsP pro Beteiligtenem

Effekt: Der Zauber vereint die Zauberkraft aller Beteiligten. Dabei muss jedem Beteiligten der Zauber gelingen. Jeder Beteiligte, der mindestens 10 Punkte bei seinem Wurf aufbringt, kann mit seinen Punkten im Verhältnis 2 zu 1 versuchen, die misslungene Probe eines anderen Beteiligten auszugleichen. Ein vorher bestimmter "Spruchführer" kann dies auch mit weniger als 10 Punkten tun. Alle durch den Unitatio erzielten Zauberpunkte stehen nun zur Hälfte dem Spruchführer oder der ganzen Gruppe (je nach Vorhaben) für weitere Zauber zur Verfügung, solange sich alle Beteiligten berühren oder bis die Punkte aufgebraucht sind. Die Punkte können verwendet werden, um die Qualität eines anderen Spruches zu erhöhen. Auch können die Kosten eines Zaubers gleichmäßig auf alle Beteiligten verteilt werden, auch wenn die anderen Zauberer den entsprechenden Spruch nicht beherrschen.

Unsichtbarer Jäger

Rpr: Elf

Merkmal: Illusion

Gestik: Zusammenkauern und auf Zauber harmonisieren

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 3 AsP pro Spielrunde

Effekt: Um den Elf herum entsteht eine bewegte optische Illusion des Hintergrundes vor dem er steht. Dies bewirkt, dass ihn alle zufälligen Beobachter vollständig ignorieren. Einem aufmerksamen Betrachter muss schon eine *Sinnschärfe-Probe* - (TaW x 2) Punkte gelingen, um den Elfen zu entdecken. Der Zauber erfordert alle Konzentration des Elfen, darum endet er sofort, wenn der Elf eine andere Aktion wie Angriff oder einen anderen Zauber ausführt. Die Illusion bleibt für max. (Zauberwurf) SR bestehen.

Verschwindibub

Rpr: Schelm

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Gegenstand fixieren, Arme verschränken, mit den Augen zwinkern

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 15 Schritt

Kosten: 4 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Zauber lässt Gegenstände wie durch Geisterhand verschwinden. Der Gegenstand darf bis zu (TaW) Stein schwer sein. Er verschwindet tatsächlich, und zwar in den näheren Limbus. Am Ende der Wirkungsdauer von max. (TaW) SR kehrt er an seinen ursprünglichen Platz zurück. Bei 20 auf einem W20 kommt es zu einer Abweichung und der Gegenstand taucht um (W20) Schritt versetzt wieder aus dem Limbus auf. Gegenstände, die von einem Lebewesen getragen oder betrachtet werden, können nicht zum Verschwinden gebracht werden, ebenso wenig geweihte und magische Objekte, oder solche die an schweren Objekten befestigt sind.

Vipernblick

Rpr: Hexe

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Dem Opfer in die Augen starren

ZM: -(MR) des Opfers

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 3 AsP

Effekt: Die Hexe verzaubert ihre eigenen Augen, so dass ihr starrer Blick das Opfer regelrecht hypnotisiert. Solange die Hexe den Augenkontakt hält, kann sich das Opfer nicht mehr bewegen, es scheint wie gelähmt. Da die Hexe den Augenkontakt halten muss, sind alle Proben für weitere Handlungen um mindestens 7 Punkte erschwert. Das Opfer fixiert die ganze Zeit nur die Augen der Hexe, es kann sich nach dem Zauber also nicht erinnern, was um es herum geschehen ist. Um den Augenkontakt halten zu können, muss die Hexe nach einer Minute für jede weitere Minute eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, die jeweils immer um 2 Punkte schwerer wird (+0, +2, +4 etc.). Der Zauber hält solange, bis die Hexe zwinkern muss oder jemand anderes den Augenkontakt unterbricht.

Visibili Vanitar

Rpr: Elf, Magier, Schelm

Merkmal: Körperlich

Gestik: Formel sprechen und mit dem Kopf nicken

ZM: -3 für jede Person, die unsichtbar gemacht werden soll

Dauer: 3 Sekunden pro Person

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 7 AsP

Effekt: Der Leib des Verzauberten wird kurz durchscheinend und dann völlig unsichtbar. Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf deren Kleidung oder Ausrüstung. Unsichtbare sind weiterhin hör- und fühlbar und hinterlassen auch Spuren. Alles was in den Körper eindringt, wird nach 20-(Zauberwurf) Sekunden ebenfalls unsichtbar. Staub in größeren Mengen lassen die Umrisse des Unsichtbaren erkennen und auch im Wasser kann man seine Silhouette ausmachen. Patzer in diesem Zauber können recht "interessante" Auswirkungen haben, wie das langsame, Stunde um Stunde von innen nach außen wieder Sichtbarwerden. Die Wirkung des Spruches hält für max. (TaW) SR an.

Vocolimbo Hohler Klang

Rpr: Magier, Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Auf die Worte konzentrieren, Hand an den Mund legen und Formel murmeln

ZM: -2

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Außer Sicht, max. 33 Schritt Entfernung

Kosten: 2 AsP

Effekt: Von einem vom Magier benannten Ort aus ist eine deutlich vernehmbare hohl klingende Stimme zu hören. Der Magier muss die Stelle dazu nicht sehen können, aber wenigstens kennen. Die Stimme kann max. (TaW x 2) Worte in einer Sprache, die der Zauberrnde kennt, sagen. Um diese Stimme als Illusion zu erkennen, ist eine *Sinnschärfe-Probe* - (TaW/2+7) Punkte erforderlich.

Vogelzwitchern Glockenspiel

Rpr: Magier, Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Hände an die Ohren legen, Formel sprechen, auf zu Verzaubernden deuten

ZM: -2

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst, 1 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Mit diesem Spruch kann der Magier die Geräusche, die er oder ein anderer verursachen, verändern. Schritte können wie Fanfarenstöße klingen, Händeklatschen wie Trommelschlag oder Flutulenz wie Harfenklänge. Die Lautstärke wird aber nicht beeinflusst, daher eignet sich der Spruch auch weniger als Schleichhilfe. Das gesprochene Wort zählt, außer bei einem Patzer, nicht zu Geräuschen im obigen Sinne. Für jedes zusätzliche Geräusch ist der Zauber um weitere 2 Punkte erschwert. Schelme können ab einem Zauberpunkt von 7 auch bewusst das gesprochene Wort manipulieren und wie Tierlaute klingen lassen. Die Wirkung des Zaubers hält für (TaW) Stunden an.

Wand aus Dornen (o. anderem Element)

Rpr: Druide, Geode, Magier

Merkmal: Elementar (Humus o.a.)

Gestik: Hände auf Brust legen, danach ausbreiten und auf Erdkraft konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Max. 7 Schritt Entfernung, max. 21 Schritt Länge

Kosten: 6 AsP

Effekt: Der Druiden lässt eine undurchdringliche Wand aus sich windenden, wachsenden und wieder verfallenden Dornen entstehen. Die Wand ist etwa 3 Schritt hoch und max. (TaW) Schritt breit. Der Druiden kann die Wand nach Belieben formen. Man kann versuchen, sich durch die Wand zu schlagen. Die Wand hat einen RS von 3. Um eine Öffnung zu schaffen, muss man an einer Stelle binnen 5 KR (Zauberwurf + TaW) Schadenspunkte anrichten, sonst ist die Stelle wieder zugewachsen. Sich hindurch zu winden bedarf zunächst einer gelungenen Probe auf (WIL+MU) und benötigt (TaW/2) KR. In jeder dieser Runden richtet die Wand einen Schaden von (Zauberwurf/2) Schadenspunkten an, die mit RE abgewehrt werden können.

Die Wand aus Dornen ist als Humusmagie exemplarisch für die verschiedenen elementaren Wände. Auch die anderen 5 Elemente sind möglich, sofern der Zauberer mit dem Element verbunden ist. Bei Druiden ist die Wand aus Dornen üblich, bei Geoden auch Feuer, Eis und Wind denkbar. Bei den Konzilsmagiern sogar alle Elemente.

Warmes gefriere!

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar, Objekt
Gestik: Hand auf Gegenstand legen und Formel sprechen

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: Berührung

Kosten: 3 AsP pro Raumschritt, mind. 6 AsP

Effekt: Durch den Zauber wird eine bestimmte Menge fester oder flüssiger Material als schlagartig tiefgefroren. Die Wirkung hält (Zauberwurf/2) SR an, danach taut der Gegenstand je nach Umgebungstemperatur auf natürlichem Wege auf. Das Gefrieren kann Materie spröde machen und das Berühren o-

der Tragen gefrorener Gegenstände kann auch Schaden verursachen ((Zauberwurf/5) Punkte, RE möglich). Der Zauber kann aber nicht gegen Lebewesen oder magische Gegenstände eingesetzt werden. Es können auch nur Teile eines Objektes gefroren werden.

Wasseratem

Rpr: Elf, Druiden, Geode, Magier

Merkmal: Körperlich

Gestik: Über eine Handvoll Wasser pusten, Formel sprechen und mit der nassen Hand Mund und Nase des zu Verzaubernden berühren.

ZM: -(Anzahl der gewünschten SR); mindestens -3

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Zauber verwandelt die Atmungsorgane der Zielperson, sodass diese anschließend in der Lage ist, unter Wasser zu atmen. Dafür würde sie jedoch an der Luft ersticken, die Atmungsorgane entsprechen in ihrer Wirkungsweise quasi denen von Fischen. Die Wirkungs-dauer muss zu Beginn festgelegt werden, da die Aufrechterhaltung erst ab einem TaW von mindestens 10 möglich ist und das auch nur für den Elfen selbst. Durch die Änderung der Organe kann der Verzauberte bis zu (TaW x 20) Schritt tief tauchen, ggf. natürlich begrenzt durch seine schwimmerischen Fähigkeiten.

Weiches erstarre!

Rpr: Magier

Merkmal: Elementar (Erz)

Gestik: Materie berühren und Formel sprechen

ZM: Je nach Materie: zähflüssiges -2, flüssiges -4, gasförmiges -7

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Armeslänge, max. 21 Raumschritt Menge

Kosten: 14 AsP

Effekt: Der Zauber lässt die berührte Materie von bis zu (TaW) Raumschritt Menge erstarren und zu einer festen Masse werden, welche bis zu (Zauberwurf) SR in diesem Zustand bleibt. Während des Zauberns darf die Materie (in dem maximalen Volumen) von niemandem außer dem Magier selbst berührt werden. Ab einem Zauberwurf

von 7 kann der Magier den verwandelten Stoff auch in eine einfache Form wie zum Beispiel eine Kugelschale oder einen Quader bringen.

Weihrauchwolke Wohlgeruch

Rpr: Magier, Schelm

Merkmal: Illusion

Gestik: Hand über Nase streichen, Formel sprechen, Körper des Nutznießers berühren

ZM: -2

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Selbst, Berührung

Kosten: 4 AsP

Effekt: Der Spruch verleiht dem Anwender oder einer gewünschten Person/ einem Gegenstand einen angenehmen Geruch, wie Blütengeruch oder Parfümduft. Die Illusion hält für (TaW) Stunden an und ist nur mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe - (Zauberwurf/2 + 3) Punkten zu durchschauen. Ab einem TaW von 7 ist es auch möglich, üble Gerüche und Gestank zu erzeugen (Schelme können dies vom Grunde her immer). Ab einem TaW von 10 kann die Wirkung auch auf (Zauberwurf) Tage ausgeweitet werden. Ab einem TaW von 12 kann der Zauberer auch künstliche, ihm nicht bekannte Gerüche entwickeln.

Weisheit der Bäume

Rpr: Druiden, Geode, Magier

Merkmal: Elementar (Humus), Körperlich

Gestik: Nackt und barfuß auf die Erde stellen und Arme spreizen

ZM: -2 pro Woche, mindestens -4

Dauer: 6 SR

Distanz: Selbst

Kosten: 11 AsP

Effekt: Der Druiden kann sich mittels dieses Zaubers in einen Baum verwandeln. In Baumform kann er sich vor Verfolgern verborgen halten, überwintern oder sich einfach ausruhen (LeP werden normal regeneriert, zaubern ist in Baumform nicht möglich) und die Seele "baumeln" lassen. Denk- und Handlungsfähigkeit sind auf das unter Bäumen übliche Maß begrenzt. Die Wirkungs-dauer muss vorher festgelegt werden. Der Druiden verwandelt sich vorzeitig zurück, falls ihm erheblicher Schaden

zugefügt wird (Holzfäller, Waldbrand), nicht jedoch bei schleichendem Schaden wie Wassermangel oder Dauerfrost (in solchen Fällen endet zunächst die Regeneration, schließlich erleidet der Druiden Schaden, was ihn durchaus töten kann). Eine Probe auf *Wildnisleben* oder *Wissen* kann dem Druiden helfen, einen günstigen Platz zum Verwurzeln zu ermitteln. Durch Zauberputzer sind schon manche Druiden auf ewig in ihrer Baumform geblieben.

Weißer Mähne und goldener Huf

Rpr: Elf

Merkmal: Invokation

Gestik: An unbeobachteten Ort begeben, Formel sprechen und wiehern

ZM: -5

Dauer: 10 Sekunden

Distanz: In der Nähe des Elfen

Kosten: 11 AsP

Effekt: Der Elf ruft ein magisches Pferd von den Inseln im Nebel herbei, das wenig später bei ihm eintrifft und ihm aufs Wort gehorcht. Das Pferd lässt sich nur vom Beschwörer reiten und wirft alle anderen Personen ab (der Elf kann aber durchaus eine zweite Person auf dem Pferd mitnehmen). Das Pferd lässt sich nicht satteln oder zäumen, trägt den Elfen aber wie ein perfekt ausgebildetes Tier (alle Proben auf Reiten sind um +7 erleichtert). Das Pferd verweilt für (TaW) Stunden beim Elfen. In dieser Zeit kennt es keine Erschöpfung. Es kann schneller laufen als jedes andere Pferd (GS 30) und anderthalb Mal so weit und hoch springen wie ein ausgebildetes Reitpferd. Das Pferd erscheint nach dem Ruf an irgendeinem unbeobachteten Ort, wie einem Gebüsch oder ähnliches. Das Auftauchen ist noch nie beobachtet worden, sein Verschwinden ist ebenso mysteriös. In Städten oder auf Schiffen, also Orten mit wenig Rückzugsmöglichkeit ist die Beschwörung um 7 Punkte erschwert.

Wellenlauf

Rpr: Elf, Druiden, Geode

Merkmal: Elementar (Wasser), Körperlich

Gestik: Barfuß ans Ufer stellen, Arme ausbreiten und auf Formel konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Spruch verleiht dem Elfen die Fähigkeit, auf Wasser zu wandeln als sei es fester Untergrund, egal ob es ein ruhiger Teich oder ein reißender Fluss ist. Er sinkt nicht ein und Erschwernisse durch Feuchtigkeit (Klettern am feuchten Felsen) werden um bis zu (TaW) Punkte kompensiert. Beim Sturz auf eine Wasserfläche können auch bis zu (Zauberwurf) Punkte vom Schaden abgezogen werden. Der Spruch schützt aber nicht vor Ertrinken oder vor elementarem Schaden wie *Aquafaxius*. Auf pervertiertem Wasser ist der Zauber um 7 Punkte zusätzlich erschwert. Ab einem Zauberwurf von 4 kann der Elf die Strömungsrichtung des Wassers ignorieren, ab einem Wurf von 10 sogar die die Schwerkraft - er kann problemlos an Wasserfällen hinauf klettern (*Klettern*-Probe um (TaW) Punkte erleichtert). Die Zauberwirkung hält max. (TaW) SR an. Der Elf kann max. 25 Stein Ausrüstung tragen, während er auf dem Wasser wandelt.

Wettermeisterschaft

Rpr: Druiden, Geode, Hexe, Magier

Merkmal: Elementar (Luft, Wasser)

Gestik: Barfuß auf den Boden stellen, Arme ausbreiten, auf Wetter konzentrieren

ZM: -4, zusätzlich -1 pro Veränderung

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Zentrum der Wirkungszone ist max. 1111 Schritt vom Druiden entfernt, die Zone selbst hat einen Radius von max. 1111 Schritt

Kosten: 5 AsP + 3 AsP für jede Stufe der Veränderung

Effekt: Der Zauber manipuliert das Wetter in seinem Wirkungsbereich. Er kann grundsätzlich vier Wetterbereiche ändern. Jeweils eine Stufe in einem Bereich gilt als eine Veränderung:

Bewölkung: klar - heiter - wolkig - bedeckt - finster - verhangen

Niederschlag: trocken - schwül oder Nebel - Nieselregen - Schauer - heftiger Dauerregen - Wolkenbruch

Temperatur: frostig - kalt - kühl - lau - warm - heiß - Khomwüste mittags

Wind: windstill - leichte Brise - frische Brise - steife Brise - Sturm - Orkan - tropischer Wirbelsturm
Bestimmte Änderungen bedingen einander natürlich, so ist ein Wolkenbruch aus heiterem Himmel schlicht nicht möglich etc.

Widerwille Ungemach

Rpr: Magier

Merkmal: Beeinflussung, Illusion

Gestik: Konzentration, Kreis um Gegenstand oder vor Raum zeichnen, Formel sprechen

ZM: -5

Dauer: 2 SR

Distanz: Berührung

Kosten: 9 AsP für ein Objekt, 15 AsP für einen Raum oder ähnliches

Effekt: Der Zauber bewirkt, dass alle Betrachter außer dem Magier selbst eine Abscheu oder ein unerklärliches Misstrauen gegenüber dem Objekt oder dem Raum haben, der verzaubert wurde. Die Angst bzw. das Misstrauen ist unbewusst, die Person kommt also selbst nicht auf die Idee, dass das Gefühl von dem Raum/Gegenstand selbst ausgeht. Um den Gegenstand dennoch berühren oder den Raum betreten zu können, ist eine Probe auf (WIL+MU+MR) - (TaW) Punkte nötig, wobei eine 1 kein automatischer Erfolg ist. Die Wirkung hält für (TaW) Wochen an. Ab einem TaW von 8 kann die Wirkung auch auf entsprechend viele Monate ausgeweitet werden, ab einem TaW von 11 kann der Spruch sogar auf Lebewesen gewirkt werden, welches damit quasi ähnlich dem Ignorantia aus der Wahrnehmung seiner Umwelt heraus fällt.

Windgeflüster

Rpr: Elf, Druiden, Magier

Merkmal: Elementar, Geistig

Gestik: Botschaft in die Hand sprechen, Zielort benennen, in die Hand pusten

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: Max. (Zauberwurf) Meilen

Kosten: 5 AsP

Effekt: Eine Botschaft von höchstens 20 Sekunden Länge wird schnell wie der Wind (ca. 1 Meile pro Minute) an ihr Ziel getragen, sofern sich dieses in Reichweite des Zaubers befindet. Der Empfänger hört die Botschaft wie ein Flüstern, was ggf. eine Probe auf *Sinneschärfe* erforderlich macht. Hält sich der Empfänger in erzener Umgebung auf, so kann es sein (15-20 auf W20), dass die Botschaft nicht durchkommt.

Windhose

Rpr: Druiden, Geode, Magier

Merkmal: Elementar (Luft)

Gestik: Hände zu Trichter formen, hineinblasen und konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 15 Sekunden

Distanz: Die Trombe entsteht max. 222 Schritt vom Druiden entfernt; der Durchmesser beträgt max. 21 Schritt

Kosten: 1 AsP pro Schritt Durchmesser

Effekt: Der Zauber erzeugt einen Wirbelsturm, der von einem kleinen Laubwirbel bis zu einem alles vernichtenden Tornado reichen kann. Die Windstärke ergibt sich aus den (Zauberwurf) Punkten/2. Ab Windstärke 8 müssen Personen im Wirkungskreis schon jede KR eine Probe auf Kraftakt schaffen um auf den Beinen bleiben zu können. Ab Windstärke 10 sind die Proben um 2 Punkte erschwert und Gegenstände wie Rucksäcke, Stühle oder ähnliches fliegen umher. Ab Windstärke 13 werden bereits große Trümmer und Tiere wie Kühe umhergeschleudert. Man benötigt schon eine *Kraftakt*-Probe - 5 um sich überhaupt irgendwo festhalten zu können, während man beständig von kleinen Trümmern getroffen wird, die 3 SP pro KR anrichten.

Windstille

Rpr: Elf, Magier

Merkmal: Elementar (Luft)

Gestik: Hände über Kopf zu einem Dach formen, Formel sprechen, Arme ausbreiten

ZM: Je nach Windstärke -3 (Brise) bis -20 (tropischer Wirbelsturm)

Dauer: 30 Sekunden

Distanz: Nach Wunsch des Elfen max. 21 Schritt Radius kugelförmig um den Elfen

Kosten: 4 AsP pro Spielrunde

Effekt: Für max. (TaW) SR entsteht um den Elfen eine Zone absoluter Windstille, die sich mit dem Elfen mitbewegt. Trotz der Windstille in der Zone können Dinge hineingeweht werden oder umstürzende Bäume in die Zone fallen. Nach dem Ende der Wirkungsdauer setzt der Wind sofort wieder ein.

Wipfellauf

Rpr: Elf, Geode, Druiden

Merkmal: Elementar (Humus), Körperlich

Gestik: Barfuß auf belebten Boden stellen, Arme ausbreiten und konzentrieren

ZM: -5

Dauer: 6 Sekunden

Distanz: Selbst

Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro Spielrunde

Effekt: Der Elf ist durch diesen Zauber in der Lage, auf dünnsten Ästen zu balancieren, sich durch dichtestes Unterholz zu schlängeln und katzengleich an glatten Baumstämmen empor zu klettern. Er kann sich auch ohne einzusinken über ein Moorgebiet bewegen - alles ganz so, als würde er auf mit Pflanzen bedeckte Flächen kein Gewicht ausüben. Die Bewegung muss dabei in stetigem Kontakt mit lebendiger Erde sein, auf totem Holz wie einer Palisade oder auf Treibsand wirkt der Zauber nicht. Die Zauberwirkung kompensiert zudem bis zu (Zauberwurf) Schadenspunkte durch Dornengestrüpp oder Messergras. Erschwernisse für Kämpfe auf schwankenden Ästen oder körperlichen Handlungen auf Sumpfgebiet werden um bis zu (TaW/2) Punkte kompensiert und bei Stürzen auf lebendige Erde werden ebenfalls bis zu (Zauberwurf) Schadenspunkte abgefangen. Der Zauber erlaubt das Mitführen von max. 25 Stein Ausrüstung. Auf pervertiertem Humus ist der Spruch um 7 Punkte erschwert. Die Wirkung hält für max. (TaW) SR an.

Xenographus Schriftenkunde

Rpr: Magier

Merkmal: Geistig

Gestik: Schrift fixieren, mit der Hand über die Augen wischen und Formel sprechen

ZM: -5, zusätzliche Erschwernisse bei sehr komplizierten Schriften

Dauer: 20 Sekunden

Distanz: 3 Schritt

Kosten: 7 AsP

Effekt: Durch diesen Zauber erschließt sich dem Magier der Sinn einer unbekannten Schrift. Er kann unbekannte Texte entziffern und lesen. Der Zauber wirkt aber nur auf Schriftzeichen, nicht auf gesprochenes Wort. Der Magier lernt durch diesen Zauber auch nicht die fremde Sprache, vielmehr versteht er die astralen Muster der Bedeutung. Die Wirkung hält für (TaW) x 10 KR an. Der Magier kann während der Wirkung keine anderen Handlungen ausführen, da er sich auf den Zauber und das Lesen konzentrieren muss. Die Lesegeschwindigkeit beträgt etwa (GEI+KL) Worte pro KR.

Zagibu Ubigaz

Rpr: Schelm

Merkmal: Elementar (Erz), Objekt

Gestik: Formel sprechen und auf den Schatz spucken

ZM: -2 pro 10 Unzen Schatz

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 1 Schritt (Spuckweite)

Kosten: 1 AsP pro 10 Unzen Schatz

Effekt: Mit diesem Zauber verwandelt der Schelm einen Schatz, im Sinne dieses Zaubers Edelmetall, Münzen und Edelsteine (also die höchsten Erscheinungsformen des Elementes Erz) unwiederbringlich zu Staub. Der Schelm kann mit diesem Zauber max. (TaW) x 10 Unzen Schatz zerstören. Magische und Geweihte Objekte können mit diesem Zauber nicht zerstört werden. Dieser Zauber ist sicherlich einer der Hauptgründe dafür, dass viele Leute die Schelme nicht mögen.

Zappenduster

Rpr: Schelm

Merkmal: Arkan

Gestik: Hände schnell zweimal reibend aneinander vorbeischieben

ZM: -4

Dauer: 2 Sekunden

Distanz: 11 Schritt Radius

Kosten: 6 AsP

Effekt: Augenblicklich entsteht um den Schelm eine Zone von max. (TaW) Schritt Radius, in der alle natürlichen Lichter und Feuer sofort erlöschen. Auch ein neues Feuer kann in dieser Zone nicht entfacht werden. Lichtzauber sind in der Zone um (Zauberwurf/2) Punkte erschwert. Permanente Beleuchtungen werden nur verdunkelt, nicht aber gelöscht. Feuerzauber sind innerhalb der Zone ihrer Lichtkomponente beraubt, können also nicht gesehen werden. Lichtstrahlen können von außen in die Zone eindringen, werden aber in ihr nicht reflektiert. Man kann also in der Zone nichts sehen, den beleuchteten Bereich außerhalb aber schon. Der Zauber hält für max. (TaW) SR an.

Zauberklänge Geisterspeer

Rpr: Magier, Elf, Hexe, Geode

Merkmal: Arkan, Objekt

Gestik: Gegenstand mit den Zeichen der Mada, des Kor und des Uthar versehen und Formel sprechen

ZM: -(4+TP der Waffe)

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: Berührung

Kosten: 3 AsP + (TP der Waffe) AsP

Effekt: Mit diesem Spruch kann der Magier eine Waffe für (TaW) Tage magisch aufladen, so dass man mit ihr Geister, Dämonen und andere magische Wesen verletzen kann. Die TP der Waffe bleiben durch den Zauber unverändert. Die Wirkung bezieht sich nur auf den gewöhnlichen Schaden der Waffe (Gift wird dadurch nicht magisch). Wird der verzauberte Gegenstand während der Wirkung stark verändert (umschmieden, schmelzen) oder zerbricht die Waffe, so verfliegt auch die Wirkung sofort. Auch das Entfernen der Zeichen löst den Zauber. Die Zeichen können durchaus schon vorher angebracht werden (zum

Beispiel einätzen, was zumindest das Löschen der Zeichen erschwert). Dann verkürzt sich die Zauberdauer auf 20 Sekunden.

Zaubernahrung Hungerbann

Rpr: Elf

Merkmal: Beeinflussung, Körperlich

Gestik: Bauch berühren und auf das Hungergefühl konzentrieren

ZM: -2 für jeden Tag, den der Hunger gebannt sein soll, -3 zusätzlich für Durstbann

Dauer: 3 SR

Distanz: Selbst

Kosten: 1 AsP für den ersten Tag, 2 AsP für den zweiten Tag, 4 AsP für den Dritten etc.

Effekt: Der Zauber kann für einen Tag die Auswirkung fehlender Nahrung unterdrücken, bzw. löschen. Nicht nur das Hungergefühl ist weg, der Körper erhält auch auf magischem Wege quasi seine Nahrung. Auch der Ausgleich von Wassermangel ist möglich. Der Zauber muss aufrecht erhalten werden, der Elf kann also auf keinen anderen Zauber wechseln, solange er seinen Hunger und Durst bannt (es sei denn er verfügt über entsprechende Vorteile). Die Wirkung hält für max. (TaW) Tage an.

Zauberwesen der Natur

Rpr: Druide, Hexe, Schelm, Elf

Merkmal: Geistig, Invokation

Gestik: Auf einem zwischen die Finger geklemmten Grashalm zirpen

ZM: -3

Dauer: 1 Spielrunde

Distanz: 1111 Schritt Radius um den Zauberer

Kosten: 9 AsP

Effekt: Der Zauber ruft ein oder mehrere Feenwesen herbei, die sich im Wirkungsreich (auf Dere) aufhalten, herbei. Sie werden neugierig und sind vielleicht sogar bereit, mit dem Zauberer zu sprechen. Ob sie das tun und wie lange sie bleiben liegt ganz in ihrem Ermessen (und damit beim Meister). Falls der Zauberer einen Gefallen vom Feenwesen erbittet, so kann eine Probe auf Überreden u. Überzeugen + (Zauberwurf/3) darüber entschei-

den, ob die Fee dem Zauberer gewogen ist. Sollte sich keine Fee im Wirkungsreich aufhalten, kommt natürlich auch keine. Daher wird der Zauber auch in der Regel nur an Orten wie Steinkreisen oder versteckten Waldquellen gesprochen.

Zauberzwang

Rpr: Hexe, Druide, Geode, Magier

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Hände auf die Schultern des Opfers legen, in die Augen schauen und Aufgabe nennen

ZM: -(MRx3) des Opfers

Dauer: 3 SR und eine Stunde Vorbereitung

Distanz: Berührung

Kosten: 25 AsP

Effekt: Mit diesem Zauber kann die Hexe dem Opfer eine Aufgabe auferlegen, die dieses in Zukunft ausführen muss. Die Aufgabe darf nicht gegen die moralischen Grundsätze des Opfers verstoßen und nicht offensichtlich tödlich sein. Der Bann kann nur durch die Erfüllung der Aufgabe oder einen erfolgreichen "Beherrschung brechen" aufgehoben werden. Verstößt ein Opfer grob gegen ein Gebot (Tu dies!), so erleidet es pro Tag drei Schadenspunkte und kann in der Zeit nicht regenerieren, bis die Aufgabe wieder erfüllt wird. Falls ein Opfer sogar in nicht wieder gutzumachender Weise gegen ein Gebot verstößt (lass jenes!), so geht es dem sicheren Tod entgegen, denn es erleidet jeden Tag drei Schadenspunkte und kann nicht mehr regenerieren. Magie oder Heiltränke können hier zwar kurzzeitig helfen, aber den Verfall nicht stoppen. Das Opfer hat fortan Alpträume und Schmerzen. Um willentlich gegen ein Gebot zu verstoßen, muss dem Opfer erst eine Probe auf Selbstbeherrschung - (Zauberwurf) Punkte gelingen.

Zorn der Elemente

Rpr: Druide, Geode

Merkmal: Elementar

Gestik: Eine kleine Menge des Elementes auf den Gegner schleudern

ZM: -3

Dauer: 5 Sekunden

Distanz: 21 Schritt Reichweite

Kosten: 9 AsP

Effekt: Das geworfene Element verwandelt sich beim Werfen in elementare Verwüstung und trifft das Opfer mit einer Wucht von (Zauberwurf+3) Trefferpunkten. Dazu kommen eventuell noch elementare Zusatzeffekte (ein *Feuerzorn* kann das Opfer in Brand stecken, *Eiszorn* das Opfer um (Zauberwurf/3) Punkte lähmen etc.). Die Wirkung kann auch auf mehrere Opfer aufgeteilt werden, sofern sich nicht weiter als (TaW/2) Schritt auseinander stehen.

Zunge lähmen

Rpr: Druiden, Geode, Hexe, Schelm

Merkmal: Körperlich

Gestik: Opfer fixieren und mit der Zunge die eigene Nasenspitze berühren

ZM: (-MR) des Opfers

Dauer: 4 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 5 AsP

Effekt: Der Zauber lähmt die Zunge des Opfers für max. (TaW/2) SR. Dies ist natürlich besonders für Magier hinderlich.

Zwingtanz

Rpr: Druiden, Geode

Merkmal: Beeinflussung

Gestik: Opfer fixieren und winkende Handbewegung machen

ZM: (-MRx2) des Opfers bzw. jeweils höchster Wert + Anzahl

Dauer: 3 Sekunden

Distanz: 7 Schritt

Kosten: 6 AsP

Effekt: Das Opfer beginnt wild zu zucken und wie wahnsinnig zu tanzen und zu springen. Das Ganze ist

für das Opfer so anstrengend, dass es nach der Wirkung des Spruches entkräftet ist und sogar in Ohnmacht fällt, wenn der Spruch mehr SR gedauert hat, als das Opfer KÖR hat. Dafür ist das Opfer durch seine schnellen Bewegungen ein wenig geschützt, Nahkampfangriffe sind um 2 Punkte, Fernkampfangriffe sogar um 4 Punkte erschwert. Der Zauber dauert max. (TaW/2) SR an und kann auch gegen mehrere Opfer gesprochen werden.

Liturgien

Alle Liturgien sind zur Übersichtlichkeit wie folgt aufgebaut:

- ❖ **Liturgiemodifikator (LM):** Dieser Wert gibt die allgemeine Erschwernis der Liturgieprobe und die Kosten an Karmaenergie für die Liturgie an. Er richtet sich vor allem nach der Mächtigkeit der Liturgie. Zusätzliche Erschwernisse oder Erleichterung sind je nach den Umständen der Liturgiewirkung üblich.
- ❖ **Ziel:** Das Ziel einer Liturgie kann der **Geweihte selbst sein (G)**, eine **einzelne Person oder ein Objekt (P)**, bis zu **10 Personen/Objekte (PP)** oder bis zu **100 Personen/Objekte (PPP)**. Jede weitere Zehnerpotenz erhöht die Erschwernis um 1. Bei Zonen als Zielgebiet ist die Unterteilung **(Z) für ca. 10 Schritt Radius, (ZZ) für bis zu 30 Schritt Radius oder ZZZ für etwa 100 Schritt Radius**.
- ❖ **Reichweite (RW):** Gibt an, bis wohin sich das Gebet auswirkt, auf den Geweihten selbst, auf Berührung, auf alles im Bereich Sicht oder gar auf Fern, also einen frei wählbaren Ort.
- ❖ **Dauer:** Die Dauer eines Gebetes ist unterteilt in **Stoßgebet** (etwa 1 bis 20 Sekunden), **Gebet** (1 Spielrunde), **Andacht** (ca. eine halbe Stunde), **Zeremonie** (mehrere Stunden) oder gar **Zyklus** (an mehreren Tagen wiederholte Andachten).
- ❖ **Wirkung:** Dieser Punkt beschreibt schließlich wie und wie lange sich eine Liturgie auswirkt. Die Beschreibungen der Liturgie sind bewusst offen gehalten, da das Wesen der Götter kaum in Formeln gefasst werden kann. So können die Auswirkungen durchaus unterschiedlich sein. Je höher der Grad der Weihe, desto stärker auch der Effekt. So können manche Dämonen einfach geweihten Boden nicht betreten, bei 2-fach geweihtem Boden erleiden sie sogar Schaden, etc.

Ist bei den Liturgien vom TaW die Rede, so ist damit stets der TaW in Liturgiekenntnis gemeint. Berechnungsergebnisse werden stets aufgerundet.

Zusätzliche Modifikatoren für eine Liturgie:

Aus einer Notlage heraus	+3
Zur Erfüllung eines göttlichen Auftrages	+12
Aus eigensüchtigen Motiven	-7
Unter magischer Beherrschung/Einfluss	-12
Frisch konvertierter Geweihter	-3
Auf geweihtem Boden	+2
In einer Kapelle/Schrein der Gottheit	+3
Tempel der Gottheit	+4
Heiliger Ort der Gottheit	+6
Tief in Gebiet oder in Gegenwart vieler Zweifler/Ungläubiger	-3
In einer anderen Welt/Globule/Limbus	-7
Auf dämonisch verzerrtem Territorium	-9
Im Monat des Gottes	+1
Am Feiertag der Gottheit	+3
In den Namenlosen Tagen	-13
1 bis 6 Mitbeter	+1
7 bis 12 Mitbeter	+2
13 bis 59 Mitbeter	+3
60 und mehr Mitbeter	+5
Je 3 Punkte Liturgiewurf eines mitbetenden Geweihten	+1

Zunächst werden nun die allgemein zugänglichen Liturgien aufgeführt.

Mirakel kann jeder Geweihte wirken, auch die 12 Segnungen hat jeder Geweihte von Beginn an zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es noch einige weitere Liturgien, die in allen Kulturen gleichermaßen verbreitet sind.

Mirakel

Ein Mirakel ist eine schnelle Anrufung an den eigenen Gott, um eine kurze Handlung zu segnen und mit göttlicher Kraft zu unterstützen.

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: 1 KR

Wirkung: Der Wert für eine Probe wird einmalig um (TaW/2) Punkte erhöht. Diese Probe muss den Geboten der Gottheit entsprechen - einem Geweihten der Tsa wird wohl kein erhöhter Attackewert erlaubt werden. Der Grund für das Mirakel darf zudem nicht eigennützig sein, sondern muss dem Allgemeinwohl dienen.

Zwölf Segnungen

Eidsegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit diesem Gebet kann einem Gläubigen ein Heiliger Eid abgenommen werden. Der Gläubige muss in dem Eid selbst festlegen, welche Strafe ihn bei Eidbruch ereilen soll. Diese Strafe muss ein konkret fassbarer und auch sich regeltechnisch auswirkender Nachteil für die Person selbst sein. Sollte die Person den Eid wissentlich brechen, so ereilt ihn die Strafe. Zudem ist er für Geweihte erkennbar als Eidbrecher gezeichnet und kann kaum noch von Liturgien profitieren, bis er seine Schuld gesühnt hat. Die Praiospriester nehmen auch den heiligen Lehnseid ab (LM-2, P+P), der bei Nichteinhaltung sogar zu allgemeinen Konsequenzen und nicht nur einer direkten Strafe führt. Phexgeweihte geben mit den gleichen Modifikatoren auch den Händlersegen, der zur buchstabengetreuen Einhaltung eines Vertrages verpflichtet.

Feuersegen

LM: -1

Ziel: G

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Aus dem Finger des Geweihten entzündet sich für (Liturgiewurf x 10) KR ein Feuerchen, das gegen Wind und Wetter gefeit ist (nur unter Wasser würde auch diese Flamme erlöschen). Er kann sie nutzen, um ein größeres Feuer zu entfachen, sei es ein Herd-, Schmiede-, oder auch Opferfeuer. Die Liturgie kann auch genutzt werden, um ein Lagerfeuer von bis zu einem Rechtschritt Brennfläche für

(Liturgiewurf) Stunden vor dem Erlöschen zu bewahren.

Geburtssegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Das Neugeborene wird vor bösen Einflüsterungen geschützt, bis es selbst genug Verstand besitzt, seinen eigenen Weg zu entscheiden. Die Seele des Kindes empfängt ein göttliches Zeichen, welches es in seinen ersten 12 Lebensjahren vor dämonischen Einflüsterungen, aber auch vor Kobolden schützt. Das Zeichen erschwert alle Proben gegen das Kind, die mit den obigen Gesichtspunkten zusammenhängen um 12 Punkte. Falls das Kind in seiner Kindheit stirbt, so zieht seine Seele direkt in eines der göttlichen Paradiese ein.

Glückssegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (6 Sekunden)

Wirkung: Dieser Segen sorgt dafür, dass die Person eine Probe wiederholen- und sich das bessere Ergebnis aussuchen kann (wie auch beim Vorteil *Glück*). Dieses Glück lässt sich aber nicht auf Talente anwenden, welche den Prinzipien der Gottheit entgegen gesetzt sind. Der Segen hält für (Liturgiewurf) SR, max. aber bis zur nächsten Talentprobe.

Grabsegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dieser Segen dient dazu, Gräber zu versiegeln und die Seele des Toten in Borons Hallen zu geleiten.

Das Grab gilt als einfach geweihter Boden und schreckt unheilige Wesen ab. Nekromantische Rituale sind um (TaW/2) Punkte erschwert. Kein Geweihter würde die Einsegnung eines Grabes ablehnen.

Harmoniesegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Dieses Gebet ist insbesondere für die Seelsorge sehr wichtig. Der Geseignete verliert jedwede Niedergeschlagenheit und empfindet stattdessen Freude, Zuversicht und Harmonie. Für die Dauer von (Liturgiewurf) SR sind alle Proben, welche die Eigenschaften MU, CH und IN enthalten um (Liturgiewurf/2) Punkte erleichtert. Diese Punkte gelten auch als zusätzliche Erschwernis auf Zauber, die gegen eine der oben genannten Eigenschaften wirken (siehe entsprechenden ZM).

Heilungssegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dieses Gebet schenkt dem Patienten (Liturgiewurf/2 + 3) LeP und kann so auch einen Patienten von der Schwelle des Todes retten. Der Geweihte kann diesen Segen auch auf sich selbst anwenden.

Märtyrersegen

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (4 Sekunden)

Wirkung: Diese Segnung macht den Geweihten praktisch unempfindlich gegen

Schmerzen, seine Selbstbeherrschung ist um (Liturgiewurf/2) Punkte erhöht. Die Lebensenergie des Geweihten sollte während der Wirkung vom Meister verdeckt notiert werden. Der Segen hält für einen Kampf, eine Foltersitzung oder auch eine Hinrichtung an, jedoch nicht länger als (Liturgiewurf) SR. Mit einem LM von -3 kann der Segen auch auf eine ganze Gruppe von Personen (PP) gesprochen werden.

Schutzsegen

LM: -1

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Segen schützt den Geweihten und seine Begleiter vor einer bestimmten Art von unheiliger Kreatur. Die Zone gilt als einfach geweihter Boden. Die Art der Kreatur ist im Gebet zu benennen (z.B. Heshtotim, NICHT niedere Dämonen, Skelette, NICHT Untote etc.) Die Schutzzone bleibt für (Liturgiewurf) SR aufrecht und kann von der bestimmten Art von Kreatur nicht betreten werden. Mit einem LM von -2 gilt der Boden entweder als zweifach geweiht oder die Liturgie kann auf die Art (z.B. alle Untoten) ausgeweitet werden. Im 3. Grad der Liturgie (LM-3) gilt der Boden als zweifach geweiht UND die Wirkung wird auf die Art der Wesen ausgeweitet.

Speisesegen

LM: -1

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Der Segen reinigt eine Mahlzeit für bis zu (Liturgiewurf) Personen und schützt sie so vor Schmutz

und Fäulnis, sowie Krankheiten von geringerer Stufe als (TaW) absichtlich hinzugefügte Gifte werden jedoch nicht neutralisiert.

Tranksegen

LM: -1

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Der Segen reinigt genügend Wasser, um damit

(Liturgiewurf) Personen für einen Tag zu versorgen und schützt es vor Schmutz und Fäulnis. Für Krankheiten und Gifte gilt dasselbe wie beim Speisesege, jedoch kann der Tranksegen auch Meerwasser in Trinkwasser verwandeln. Auch andere Getränke wie Bier und Saft können geschützt werden, nicht jedoch Schnaps und andere Brände.

Weisheitssegen

LM: -1

Ziel: P, (G)

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Der Gesegnete gewinnt Einblick in die göttliche Ordnung und kann sich dadurch besser gegen Irrtümer, Lügen und (Selbst)-Täuschungen wehren. (Liturgiewurf/3)Punkte werden zu möglichst gleichen Teilen

auf KL und IN verteilt, zudem erhält der Gesegnete eine zusätzliche MR von (Liturgiewurf/5) Punkten. Der Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden, die Wirkung bleibt für (Liturgiewurf) Stunden bestehen.

Allgemeine Liturgien

Anathema

LM: -5 (nur für Hochgeweihte)

Ziel: P

RW: Fern, benötigt aber rituelle Verbindung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Ein mit dieser Liturgie Verdammter gilt vor den Göttern quasi als (gehörnter) Dämon, was das Betreten von gesegnetem, geweihtem oder heiligem Boden angeht. Er ist selbst aus den Hallen Borons ausgeschlossen, so dass er als ruheloser Geist umgehen muss oder den Dämonen in die Klauen fällt. Bei Paktieren und Geweihten des Namenlosen ist diese Liturgie allerdings überflüssig, da sie ohnehin nicht in Borons Hallen einziehen werden. Ein derartiger Kirchenbann kann nur von einem der Götter selbst aufgehoben werden. Ein Anathema kann im Grunde nur von den Obersten einer Kirche gewirkt werden.

Exkommunikation

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Dieses Ritual schließt eine Person aus der zwölfgöttlichen Gemeinschaft aus und zeichnet ihn als Frevler. Der Zugang zu den Paradiesen bleibt ihm damit verwehrt, solange der Frevler nicht gesühnt wurde. Im 4. Grad (LM -4) verlieren Geweihte bis zur Tilgung ihrer Schuld die Fähigkeit, Liturgien zu wirken. Der 5. Grad (LM -5), der nur Kirchenoberhäuptern bekannt ist, kann einen Priester sogar dauerhaft entweichen.

Exorzismus

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht (7 Schritt)

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden) bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen

Wirkung: Dieses klassische Ritual zur Austreibung von Dämonen ist sehr mächtig gegen unmittelbare Feinde des Gottes. Durch diesen Bannspruch vernichtet der Geweihte einen niederen dämonischen Diener des Widersachers seines Gottes. Ab dem 4. Grad (LM -4) werden Gehörnte Dämonen der Domäne (und niedere Dämonen anderer Domänen) des Widersachers ausgetrieben, ab dem 5. Grad werden sogar Gehörnte Dämonen anderer Domänen und Unheiligtümer des erzdämonischen Widersachers vernichtet, ab dem 6. Grad werden beliebige Unheiligtümer zerstört.

Göttliche Verständigung

LM: -2

Ziel: G

RW: Bis zum Heimattempel

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte kann mit dieser Liturgie einen mentalen Ruf von etwa (Liturgiewurf/2) + 5 Wörtern an seinen Heimattempel senden, wo er vom Tempelvorsteher oder dem Weihvater des Geweihten gehört wird. Ab dem 3. Grad kann man auch andere namentlich bekannte Geweihte erreichen und sogar (Liturgiewurf) + 5 Wörter übermitteln, ab dem 4. Grad kann man noch einmal 5 Worte mehr übermitteln und Geweihte beliebiger existierender Tempel erreichen.

Göttliches Zeichen

LM: -1

Ziel: ZZ

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (5 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte lässt ein Zeichen, welches seiner Gottheit entspricht erscheinen um den Mut und die Zuversicht seiner Gläubigen zu stärken. Auf Grad 3 (LM -3) kann er sogar ein Symbol oder ein heiliges Tier seiner Gottheit erscheinen lassen. Das Zeichen erscheint augenblicklich und stärkt die Zuversicht der Gläubigen für (Liturgiewurf) SR.

Großer Eidsegen

LM: -3

Ziel: P+P, Seltener P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Eidparteien verpflichten sich auf die gegenseitige Einhaltung des Schwures, bei dessen Bruch (was nur mit einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe -(Liturgiewurf) möglich ist) der Missetäter als Frevler gezeichnet wird. Die häufigste Anwendung findet dieser Schwur als *Traviabund* oder als *Blutschwur*, besiegelt also Ehegelübde oder Kampfgemeinschaften. Der Schwur hält in der Regel ein Leben lang. Er erleichtert aber auch die Verteidigung des Schwurpartners, Proben auf WIL+MU um die Standhaftigkeit zu prüfen werden um (TaW/2) Punkte erleichtert, Selbstbeherrschungsproben sogar um (TaW+5) Punkte.

Handwerkssegen

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte schenkt dem Gesegneten geradezu göttliche Inspiration für eine Arbeit oder ein Werkstück. Die Entsprechende Probe wird für den Gesegneten um (TaW/2) Punkte erleichtert. Der Segen endet mit Erfüllung der gesegneten Aufgabe, spätestens aber nach (Liturgiewurf) Tagen.

Heiliger Befehl

LM: -2

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Die betreffende Person befolgt einen Befehl des Priesters, es sei denn, ihr gelingt eine Selbstbeherrschungsprobe -(Liturgiewurf/2 + 5) Punkte. Der Befehl muss der Gottheit gefällig sein (z. B. "Sprich die Wahrheit" bei Praios etc.).

Indoktrination

LM: -4, nur für Hochgeweihte

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Über dieses Ritual kann der Hochgeweihte eine Liturgie an einen anderen Geweihten weitergeben und so im Geist des Geweihten verankern, dass er mit der erlernten Liturgie später Wunderdinge vollbringen kann. Die Indoktrination beschränkt also den Personenkreis derer, die Liturgien lehren können auf die Hochgeweihten.

Initiation

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Mit dieser Liturgie werden 12-jährige oder bekehrte Personen in den Kreis der Zwölgöttergläubigen aufgenommen. Die Person ist nun eigenständiges Mitglied der Gemeinschaft und ihre Seele hat nach ihrem Tod die Möglichkeit, in eines der göttlichen Paradiese einzufahren.

Konsekration

LM: -5

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie oder Zyklus

Wirkung: Mit dieser Liturgie wird ein zu Ehren der Gottheit hergerichteter Bau oder ein Ort mit einem karmalen Feld versehen und eingesegnet. Die Liturgie stellt sozusagen eine Bitte an die Gottheit dar, sie möge in den neuen Tempel einziehen. Der Gott entscheidet selbst, ob er den Tempel annehmen möchte oder nicht. Mit dieser Segnung kann ein Geweihter aber auch ein Feld von bis zu 100 Rechschritt so einsegnen, dass es für einen Tag als heiliger Boden zählt, was gerade in unsicheren Gegenden zum Schutz der Gläubigen notwendig sein mag.

Objektsegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte einen Gegenstand oder eine Substanz von geringer Menge (zum Beispiel max. (Liturgiewurf) Liter Wasser, ein großes Lagerfeuer etc.) segnen; also "einfach" weihen, so dass sie gegen Dämonen geringen Schaden verursacht und somit von solchen Wesen eher gemieden wird. Auf dem 2. Grad (LM -2) verdreifacht

sich die Menge der Substanz/die Größe des Gegenstandes, der 4. oder 5. Grad (LM -4 oder 5) wird benötigt, um Bauwerke zu segnen (was die Dauer auf Zyklus ändern kann, dafür aber auch über Wochen wirkt). Die Wirkung hält für gewöhnlich (Liturgiewurf) Tage an. Die höheren Grade müssen in diesem Fall nicht gesondert erlernt werden.

Objektweihe

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Der Geweihte weiht eine Waffe oder ein Objekt (einfache Weihe) zum Zweck der Verwendung in einer Liturgie oder um unheilige Wesenheiten zu verletzen. Der Träger des Objektes muss sich dabei an die Kodizes der Gottheit halten, sonst verliert die Weihe sofort ihre Wirkung (der Söldner muss zum Beispiel ronianisch kämpfen, um das Rondra geweihte Schwert sinnvoll nutzen zu können). Ab dem 3. Grad (LM -3) kann sogar noch eine Liturgie des 1. Grades (z. B. eine der 12 Segnungen) in den Gegenstand gebunden und vom Träger durch Anrufung der Gottheit ausgelöst werden. Ab dem 4. Grad ist die Einbindung einer Liturgie 2. Grades möglich usw. Waffenweihe wird fast ausschließlich von Rondra- und Ingerimmgeweihten durchgeführt. Die Geweihten verlangen stets eine gute Begründung dafür. Die Weihe hält für max. (Liturgiewurf) Wochen an.

Ordination

LM: -4, nur für Hochgeweihte

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Die Seele eines Novizen wird mit dieser Liturgie in die Nähe der Göttlichkeit erhoben um von der Gottheit geprüft und anschließend (hoffentlich) als Priester angenommen zu werden, sprich sie ist nötig um einen normalen Menschen zum Geweihten zu machen.

Prophezeiung

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte gewinnt einen Eindruck der näheren Zukunft des Gläubigen und erhält dadurch einen zusätzlichen Wert auf "Prophezeien" (GE+IN) von (Liturgiewurf/2) Punkten. Er kann natürlich die Zukunft nicht exakt vorhersehen, aber er kann durchaus vor möglichen Gefahren warnen, die vor der Person liegen.

Seelenprüfung

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte erkennen, ob das Ziel initiiert ist, einem Gott geweiht wurde oder vielleicht unter einem ANATHEMA steht oder seine Seele einem Dämon verpfändet wurde. Weder der genaue Gott/Dämon, noch ein möglicher Kreis der Verdammnis kann damit erkannt werden.

Eine separat zu erlernende Variante ist die *Auraprfung* (ZZ, LM -4), mit der Objekte als gesegnet oder dämonisch verseucht erkannt werden können. Auch die ungefähre Mächtigkeit des Objektes kann eingeschätzt werden. Mit der *Großen Seelenprüfung*

(LM -5, separat zu erlernen) kann sogar genau bestimmt werden, um welchen Gott/Dämon es sich handelt und in welchem Kreis der Verdammnis ein Paktierer steht.

Tiergestalt

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in das heilige Tier seiner Gottheit. Je nachdem ob die Klugheit oder die Intuition des Priesters höher ist, wird eher das Wesen des Menschen oder das des Tieres die Oberhand gewinnen. Der Geweihte nimmt die Fähigkeiten des Tieres an und kann in der Gestalt noch Mirakel (nicht aber Liturgien) wirken. Die Verwandlung hält für (Liturgiewurf) Stunden an. Bei Praios und Ingerimm ist diese Liturgie nicht bekannt und auch sonst eher selten. Swafnirgeweihte verwandeln sich eher in einen Helfer Swafnirs (Delphin, Robbe).

Visionssuche

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Für jeden Punkt (Liturgiewurf) erhält der Geweihte drei Punkte Entrückung, was ihm seinem Gott näher bringt. In diesem Zustand erhält er durch Visionen Einblick ins göttliche Gefüge und kann so mit einem auf (Liturgiewurf + 5) erhöhten Wert in *Prophezeien* (GE+IN) versuchen, Fragen und Problemen nachzugehen. Nach der Visionssuche ist der Geweihte in der Regel so erschöpft, dass er für (Liturgiewurf) Stunden kaum einer Tätigkeit nachgehen kann.

Liturgien der Praioskirche

Arcanum Interdictum

LM: -4

Ziel: ZZ

RW: Sicht

Dauer: Zeremonie von Sonnenaufgang bis Mittag

Wirkung: Durch diese Zeremonie entsteht eine Zone, in der sämtliche wirkende Ma-

gie aufgehoben wird, sämtliche magischen Artefakte unterdrückt werden, und keine neue Magie gewirkt werden kann. Für unheilige Wesen gilt das Gebiet als zweifach geweiht. Andere magische Wesen können sich hier zwar aufhalten, werden aber schwächer und versuchen

meistens schnell zu verschwinden. Die Zone hält bis zum nächsten 1. Praios an.

Blendstrahl aus Alveran

LM: -1

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (2 Sekunden)

Wirkung: Aus der Hand des Geweihten fährt ein heller Lichtblitz, der eine vor ihm stehende Person für die Wirkungsdauer blendet. Alle Proben werden um (TaW/2) Punkte erschwert, AT und PA gleichmäßig um (TaW/2) Punkte gemindert und auch

die INI um (TaW/3) Punkte herabgesenkt.

Paradors Bann der Schatten

LM: -4

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Liturgie schafft eine Zone, aus der für (Liturgiewurf) Stunden sämtliche Schatten gebannt werden und jeder Fleck in helles Tageslicht getaucht ist. Magische Lichtmanipulationen werden gestört oder sogar aufgehoben. Der entsprechende Zauberwurf wird um (Liturgiewurf + 10) Punkte reduziert, bzw. erschwert. Lichtempfindliche Kreaturen nehmen in der Zone schweren Schaden oder werden direkt vernichtet.

Paradors prüfender Blick

LM: -3

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erkennt sämtliche Illusionen in Sichtweite, die nun einen goldenen Schimmer annehmen. Die Wirkung hält für 1 Spielrunde an.

Des Herren goldener Mittag

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erkennt für (Liturgiewurf) SR auch ohne Sonnenstand genau, in welcher Richtung Süden liegt.

Garafans gleißende Schwingen

LM: -5

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Diese Liturgie ruft einen Greif herbei. Es dauert unterschiedlich lange, bis der Greif erscheint. Wenn er da ist, wird er dem Geweihten solange er es für nötig befindet zur Seite stehen. In der Regel wird er aber stets versuchen dem Geweihten zu helfen, so gut er kann.

Gilborns heilige Aura

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie schützt den Geweihten vor

allen Zaubern der Merkmale Eigenschaft, Einfluss, Form, Herrschaft, Schaden oder vor entsprechenden Ritualen. Es handelt sich dabei nicht um eine Art Magieresistenz, sondern um eine Magieschwächung. Von allen Zaubern werden für (Liturgiewurf) SR (TaW + 5) Punkte abgezogen.

Goldene Rüstung

LM: -2

Ziel: G

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Um den Geweihten bildet sich für (Liturgiewurf) x 10 KR eine gleißende Aureole, welche nicht nur die meisten Gegner davon abhält ihn anzugreifen (dem Gegner muss eine Probe auf WIL+MU-Liturgiewurf/3) gelingen), sondern die Gegner auch so verwirrt, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT -(TaW/2), Fernkampfangriffe und Zauberbasiswert sogar -(TaW) Punkte. Auf lichtempfindliche oder lichtscheue Wesen wirkt die Aureole wie helles Sonnenlicht.

Heiliger Lehnseid

LM: -2

Ziel: P+P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dies ist eine Variante des Eidsegens.

Innere Ruhe

LM: -1

Ziel: G

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte besinnt sich auf sein inneres Licht und kann körperliche und emotionale Einflüsse auf seine geistige Urteilsfähigkeit ignorieren. Seine Selbstbeherrschung steigt für (Liturgiewurf) SR um (TaW/3) Punkte an.

Licht des Herrn

LM: -3

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Umgebung des Geweihten wird von himmlischem Licht erleuchtet, das aus seiner Hand zu strömen scheint, selbst wenn der Ge-

weihte sich in einem finsternen Keller aufhält. Das Licht wirft Schatten und wirkt gegen lichtempfindliche Wesen wie echtes Sonnenlicht. Magische Dunkelheit wird durch das Licht des Herrn gebrochen.

Praios' Magiebann

LM: -4

Ziel: Z

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: In der Hand des Geweihten erscheint das Auge des Praios und taucht die Umgebung in gleißendes Licht. Sämtliche Magie wird aufgehoben, Artefakte werden unterdrückt und neue Zauberei unmöglich gemacht. Für unheilige Wesen ist die Zone als zweifach geweihter Boden zu betrachten. Geister und Elementare werden rasch schwächer. Das Auge bleibt für (Liturgiewurf) SR beim Geweihten.

Praios' Mahnung

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie straft Frevler, indem sie ihnen für (Liturgiewurf) SR eine der Gaben des Praios, nämlich Licht, Wahrheit oder Ordnung entzieht. Entweder erblindet die Person für die Wirkungskdauer, kann zwischen Lüge und Wahrheit nicht mehr unterscheiden (alle Proben wie *Menschenkenntnis* um TaW + 5 Punkte erschwert) oder wird völlig orientierungslos (alle Proben wie *Gassenwissen* und *Orientierung* um TaW + 5 Punkte erschwert).

Purgation

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser mächtigen Liturgie können einem Gegenstand oder einem Zauberer die astralen Kräfte komplett ausgebrannt werden - Die Astralenergie des Opfers (oder des Gegenstandes) wird PERMANENT und nicht rückkaufbar um (Liturgiewurf + 5) Punkte reduziert. Im 5. Grad dieser Liturgie werden die Fähigkeiten zur Zauberei vollständig und unwiederbringlich entfernt. Diese Liturgie wird nur an

ausgewählte Priester weitergegeben. Für die Durchführung ist das ewige Licht nötig, welches im Jahr des Feuers entrückt wurde.

Sankt Gilborns Bannfluch

LM: -5

Ziel: P (Z)

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie schwächt für (Liturgiewurf) Stunden alle auf einem Objekt oder einer Person (bei Flächenzaubern auch auf einer Fläche) oder hebt sie ganz auf. Vom Zauberwurf werden (TaW + 15) Punkte abgezogen und vermindern oder beenden so die Wirkung. Dies ist vor allem zur Beendigung einer Verwandlung die auf einem Gläubigen liegt sehr wirksam.

Sicht auf Madas Welt

LM: -2

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Dem Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand von einem silbernen Funkeln umhüllt und er kann die "emotionale Färbung" des Zaubers wahrnehmen, z. B. Angst bei *Horriphobus*, Freundschaft bei *Bannbaladin* usw. Bei magischem Schutz ist der Liturgiewurf um (TaW des Schutzzaubers) Punkte erschwert.

Ucuris Geleit

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Augen des Geweihten werden von hellem Funkeln umspielt und er nimmt die Wegrichtung zum nächsten Zwölfgöttlichen Tempel oder zum nächsten Geweihten als starkes Blitzen und Funkeln wahr.

Urishars ordnender Blick

LM: -3

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte ist in der Lage in einem scheinbar willkürlichen System oder inmitten eines wüsten Chaos eine Ordnung zu erkennen oder bestimmte Objekte zu orten. Je nach Chaos ist die Li-

turgie ggf. zusätzlich erschwert (z. B. keine Erschwernis um in einer Bibliothek alle Bücher zu einem Thema zu erkennen (durch goldenen Schimmer hervor gehoben); bis zu -7, um anhand der Aufzeichnungen der Stadtwache alle wiederkehrenden Elemente einer Mordserie zu erkennen).

Vertreibung des Dunkelsinns

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Mit dieser recht rabi at wirkenden Form der Seelenheilung ist es möglich, Beherrschungszauber und (nicht permanente) Hexen-

flüche aufzuheben und gesenkte geistige Eigenschaften wieder auf den ursprünglichen Stand zu bringen. Die Punkte des Zauberwurfes werden um (TaW + 10) Punkte herabgesenkt. Auf dem 5. Grad dieser Liturgie können auch permanente Flüche und Druidenrituale aufgehoben werden.

Wille zur Wahrheit

LM: -4

Ziel: PPP

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Durch diese Liturgie sind alle Anwesenden davon überzeugt, dass sie nur die Wahrheit sprechen dürfen. Alle Proben die mit Unwahrheiten zu tun haben sind um (Liturgiewurf + 10)

Punkte erschwert. Wenn einer der Anwesenden eine ungesetzliche Handlung vollführen will, muss ihm erst eine Selbstbeherrschungsprobe - (TaW + 10) Punkte gelingen. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR an.

Wort der Wahrheit

LM: -2

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (10 Sek.)

Wirkung: Entspricht dem Heiligen Befehl

Zerschmetternder Bannstrahl

LM: -5

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Das Gebet lässt einen Lichtstrahl vom Himmel fahren (auch bei bewölkttem Himmel), der alle unheiligen Wesen (bis zu 5. gehörnte Dämonen, Chimären, Untote etc.) vernichtet und zu Staub zerschmettert. Natürliche Lebewesen werden niedergestreckt und ohnmächtig, sie verlieren alle ihre Astralenergie. Höhere Dämonen und Paktierer erleiden (Liturgiewurf + 15) Punkte verletzenden Schaden (was ggf. die Schadenssumme noch verdoppeln kann).

Liturgien der Rondrakirche

Achmad' Ayan Ankhrellah AlNurach Shaitanim

LM: -6 (nur dem Schwert der Schwerter zugänglich)

Ziel: PPPP

RW: Fern

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Mit diesem Befehl leitet das Schwert der Schwerter den Kriegszustand für die Rondrakirche ein. Der Befehl geht über eine wundersame Verständigung an alle Sennenmeister.

Ehrenhafter Zweikampf

LM: -2

Ziel: P+P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte zwingt sein Gegenüber und alle Eingreifenden auf beiden Seiten zu einem ehrenhaften Zweikampf: Jeder kämpft nur gegen einen Gegner, niemand führt Schläge von der Seite oder von hinten oder benutzt schmutzige Tricks, unbewaffnete oder unbewehrte Gegner werden nicht angegriffen etc. Ein Verstoß gegen diese Regeln ist nur nach gelungener Probe auf Selbstbeherrschung - (Liturgiewurf) Punkte möglich. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf x 10) KR an.

Großer Weihe Segen der Waffe

LM: -6

Ziel: PPP

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Sämtliche rondragefälligen Waffen des Heeres (bzw. eines jeden Kämpfers) werden geweiht. Die Weihe hält solange wie sich der Träger rondragefällig verhält, längstens jedoch (Liturgiewurf) Tage.

Purgation

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser mächtigen Liturgie können einem Gegenstand oder einem Zauberer die astralen Kräfte komplett ausgebrannt werden - Die Astralenergie des Opfers (oder des Gegenstandes) wird PERMANENT und nicht rückkaufbar um (Liturgiewurf + 5) Punkte reduziert. Im 5. Grad dieser Liturgie werden die Fähigkeiten zur Zauberei vollständig und unwiederbringlich entfernt. Diese Liturgie wird nur an ausgewählte Priester weitergegeben. Für die Durchführung ist das ewige Licht nötig, welches im Jahr des Feuers entrückt wurde.

Rondras Hochzeit

LM: -4

Ziel: ZZ

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Priester kann den Zug der Wolken verändern. Er kann ein Gewitter erzeugen, Wolken zum Abregnen bringen und generell Einfluss auf das Wetter nehmen. Mit dieser Liturgie, die nur eine Variante der Anrufung der Winde ist, können sogar kleine Stürme erschaffen oder zum Abflauen gebracht werden. Die Wirkung hält für max. (TaW) Stunden an.

Das wundersame Teilen des Martyriums

LM: -4

Ziel: P

RW: Sicht, Berührung

Dauer: Stoßgebet bis Gebet

Wirkung: Durch dieses Stoßgebet kann der Geweihte einmalig den Schaden eines Kameraden in Höhe von max. (Liturgiewurf+5) Punkten übernehmen. Mit LM-5 schafft es einen Leidensbund zwischen zwei Kämpfern, der dafür sorgt, dass erlittener Schaden gleichmäßig unter beiden aufgeteilt wird. Bei -6, dem großen Martyrium, übernimmt der Geweihte das vollständige Leiden des anderen, egal ob Krankheit, Verwundung oder Fluch. Der Geweihte ermöglicht mit seinem Opfer, dass der andere sein Schicksal vor Rondra erfüllen möge. Die Wirkung tritt je nach Wirkung zwischen einer KR (-6) und einer SR (-4) ein.

Rondras wundersame Rüstung

LM: -5

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Die wundersame Rüstung erscheint bei dem Geweihten. Der Träger empfindet keinen Schmerz durch Verletzungen (auch über die natürliche Lebensenergie hinaus), der Meister sollte seine LeP daher verdeckt notieren. Die Rüstung zählt wie RS 12, ohne dabei zu behindern. Sobald die Rüstung abgelegt wird, brechen alle Verwundungen auf, so dass die Göttin nach vollbrachter Tat meist das Leben des Trägers einfordert. Die Wirkung hält für eine Schlacht, max. für (Liturgiewurf) Stunden.

Segen der Heiligen Ardare

LM: -4

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ruft das heilige Schwert Armalion herbei. Das Schwert hat +12 TP und erhöht den Attacke- und Parawert des Trägers um je 6 Punkte. Man kann damit zudem automatisch 2 Mal pro KR angreifen. Gegen Belhalhar - Paktierer und Dämonen aus der Domäne Belhalhars wirkt die

Waffe verletzend, richtet also doppelten Schaden an. Vor dem Schaden schützt keine magische oder profane Rüstung. Sobald das Kriegerrecht der Kirche ausgerufen ist, kann kein Geweihter die Waffe herbeirufen, da sie vom Schwert der Schwerter getragen wird. Die Klinge kann selbstverständlich nur für einen ehrenhaften Kampf genutzt werden und der Gegner muss dazu schon sehr mächtig sein. Armalion bleibt für eine Schlacht, max. (Liturgiewurf) Stunden.

Segen des heiligen Hluthar

LM: -4

Ziel: PPP

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Segen ermutigt alle Angehörigen einer

Streitmacht, die den Geweihten hören. Eventuell anfallende Mutproben im Angesicht des Feindes werden um (TaW/2) Punkte erleichtert. Die Wirkung hält für eine Schlacht, längstens aber für (Liturgiewurf) Stunden.

Segnung der Schlacht

LM: -5

Ziel: PPP

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Sämtliche Kämpfer einer Schlacht verhalten sich unwillkürlich den Regeln des rundergefallenen Kampfes gemäß. Unheilige Wesen sind jedoch immun gegen die Wirkung. Die Liturgie wirkt für eine Schlacht, längstens aber für (Liturgiewurf) Stunden.

Segnung der stählernen Stirn

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die gesegnete Person fühlt sich ermutigt und in ihrem Götter- und Selbstvertrauen gestärkt. Die meisten anfallenden Mutproben können ignoriert werden, bei besonderen Fällen gibt die Segnung einen Bonus von (TaW/2) Punkten. Die Segnung hält bis zur Erfüllung der Aufgabe, längstens für (Liturgiewurf) Stunden.

Thalionmels Schlachtengesang

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (7 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte spürt keine Schmerzen durch Verwundungen mehr und kann über das natürliche Maß seiner Lebenskraft weiterkämpfen. Seine Attacke steigt um (TaW/2) Punkte an, Patzer werden komplett ignoriert. Er kämpft auch bei negativer Lebensenergie solange weiter, bis der letzte Feind besiegt ist oder bis Rundra befindet, dass es an der Zeit für ihn ist, zu ihr zu kommen. Der Geweihte kann höchstens (Liturgiewurf x 10 LeP) negative LeP verkräften. Die Liturgie hält für max. (Liturgiewurf) SR, endet aber in der Regel mit dem Tod des Geweihten.

Liturgien der Efferdkirche

Anrufung der Winde

LM: -2

Ziel: Z+

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann die Strömung des Windes leiten und so zum Beispiel ein Schiff antreiben oder Rauch und Nebel zerstreuen. In Räumen ist die Liturgie um 3 Punkte zusätzlich erschwert, unterirdisch um 7. Auf dem 3. Grad kann der Geweihte auch Winde erwecken und verstärken oder abschwächen.

Anrufung Nuiannas

LM: -3

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Priester schafft oder tilgt eine große, dichte Nebelfront, die sich in der Richtung seines Wunsches über Land oder Meer ausbreitet. Sie hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Azilas Quellgesang

LM: -3

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Der Geweihte gräbt im Laufe der Zeremonie einen Aquamarin ein. An dieser Stelle entspringt für (Liturgiewurf) Stunden ein

Quell mit reinem Trinkwasser.

Begehen der Heiligen Wasser

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Andacht

Wirkung: Dem Geweihten ist es möglich, für (Liturgiewurf) SR langsam auf dem Wasser zu gehen. Bei stärkerem Wellengang ist dies entsprechend schwieriger.

Belemans Hochzeit

LM: -4

Ziel: Z+

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese verstärkte Anrufung der Winde ändert den Zug der Wolken und kann ein Gewitter erzeugen, Wolken zum Abregnen bringen und generell das Wetter beeinflussen. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Bootsseggen

LM: -3

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Segen wappnet Boot und Mannschaft gegen Widersacher Efferds (MU+2 bei Anrufung Efferds) und lässt die Seelen

Schiffbrüchiger in Efferds Reich einfahren. Der Segen hält permanent. Bei größeren Umbauten muss das Schiff neu eingeseget werden.

Conagas Ruf

LM: -3

Ziel: Z

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte bläst in sein Muschelhorn und innerhalb der Hörweite werden alle charyptiden Diener und Wesen geschwächt, das Wasser gilt als einfach geweihter Boden. Mit einem LM von -4 können charyptide Wesen sogar gelähmt oder verschreckt werden, bei -5 können charyptide Effekte gemindert oder beendet werden. Die Wirkung dauert solange an, wie der Geweihte das Horn bläst (max. (KÖR+KÖ) x2 KR).

Efferdsegen

LM: -3

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht bis Zeremonie

Wirkung: Innerhalb der nächsten Tage wird für (Liturgiewurf) Tage Regen über den Feldern abregnen und so helfen, die Saat gut aufgehen zu lassen.

Gesang der Delphine

LM: -2

Ziel: P (G)

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie ermöglicht die Empathie mit Meerestieren, wobei einzig Delphine als intelligente Gesprächspartner gelten. Die Empathie hält für (Liturgiewurf) SR an.

Gebet des kristallklaren Blicks

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte stürzt sich am Ende der Andacht in Meerwasser und kann dann auch im Trüben bis zu (Liturgiewurf x 3) Schritt weit sehen. Die Wirkung hält (Liturgiewurf) SR an.

Gesegneter Fang

LM: -2

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie bewirkt eine höhere Fangausbeute beim Fischfang auf dem Meer, wobei die Art des Fangs immer noch vom Zufall und der See abhängig ist. Die Fanggeräte bleiben für

(Liturgiewurf) Stunden gesegnet.

Gleichklang des Geistes

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält für max. (Liturgiewurf) KR einen momentanen Eindruck der Gefühle des Gegners.

Gruß des Versunkenen

LM: -4

Ziel: Z

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Ein Raum füllt sich für bis zu (Liturgiewurf) Stunden mit Atemluft. Sei es eine Kammer in einem versunkenen Schiff oder auch eine unterseeische Höhle.

Hashnabits Flehen

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Priester findet einen direkten, gangbaren Weg zur nächsten Wasserquelle. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Mannschaftsseggen

LM: -3

Ziel: PPP

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Mut der Mannschaft wird für max. (Liturgiewurf) Tage um (TaW/3) Punkte gesteigert. Alle Schiffsfahrtsproben sind in der Wirkungszeit um (Liturgiewurf/4) Punkte erleichtert.

Quellseggen

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Segen verhindert für (Liturgiewurf) Wochen, dass die gesegnete Quelle versiegt. Außerdem können sich Krankheiten von geringerer Stufe als (Liturgiewurf/2) nicht im Wasser einnisten. Der Segen kann durch einen Frevel an Efferd gebrochen werden.

Ruf der Gefährten

LM: -2

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Ein Delphin nähert sich dem Geweihten so

schnell er kann (was natürlich nur an der Küste oder im Meer möglich ist). Auf dem 4. Grad (LM -4) kann eine ganze Delphinschule gerufen werden, Geweihte des Swafnir nutzen den 4. Grad zur Herbeirufung eines größeren Wals. Das Tier bleibt so lange, wie der Geweihte es benötigt.

Schiffsseggen

LM: -4

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Dies ist eine Variante des *Bootssegens*, der auch auf Schiffe mit mehreren Masten anwendbar ist.

Segen des Plättlings

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dieser Segen verwandelt bis zu 100 Maß Salzwasser in Trinkwasser.

Swafnirs Fluke

LM: -5

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Eine Wasserfläche in Sichtweite des Priesters

kann in ein brodelndes Wellenmeer aufgepeitscht oder aber zu glatter See beruhigt werden. Fast jedes noch so große Schiff ist den Auswirkungen dieser Liturgie hilflos ausgeliefert. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Weihesang der Heiligen Elida von Salza

LM: -5

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte lässt orkanartige Stürme aufpeitschen oder kann solche besänftigen. Gleichzeitig kann er die Winde in die von ihm gewünschte Richtung lenken. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Weisung des Himmels

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält auch ohne Sterne oder Sonnenstand ein untrügliches Gefühl für die Himmelsrichtungen. Der Priester weiß für (Liturgiewurf) SR genau wo Westen liegt.

Liturgien der Traviakirche

Der Gänsemutter warmes Nest

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet, der Weg kann nochmals bis zu 6 SR in Anspruch nehmen.

Wirkung: Der Geweihte findet den nächsten sicheren Schlafplatz oder Zufluchtsort, in dem er vor Wind und Wetter geschützt ist. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Dythlinds Wandeln im Feuer

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ist für die Wirkungsdauer von (TaW) SR gefeit gegen Feuerschaden. Die Liturgie wirkt nur gegen einmalige und kurzfristige Berührungen.

Auf Grad 3 aufgestuft (was die doppelte Ritualdauer benötigt), wirkt die Liturgie auch als Schutz beim Durchqueren brennender Räume.

Freundliche Aufnahme

LM: -3

Ziel: G

RW: Fern

Dauer: Andacht

Wirkung: Dem Geweihten wird der direkte Weg zu einem bewohnten Heim gewiesen. Der Weg wird nicht durch unüberwindbare Hindernisse versperrt sein. Üblicherweise findet der Geweihte dort freundliche Aufnahme. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR.

Gemeinschaft der treuen Gefährten

LM: -2

Ziel: P+P

RW: Berührung

Dauer: eine Woche, in der Mensch und Tier ständig zusammen bleiben.

Wirkung: Die Loyalität des Tieres steigt für (Liturgiewurf) Monate um (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte an. Es ist dem Herrn also ungewöhnlich treu ergeben und wird ihn schützen, solange sich der Mensch gut um sein Tier kümmert.

Geteiltes Leid

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann den herbeigerufenen Mantel der heiligen Mascha in zwei gleich große Hälften teilen und einem Frierenden spenden. Der Mantel schützt vor allen Auswirkungen von Kälte. Nach Ende der Wirkungsdauer von max. (Liturgiewurf) Wochen oder bis dem Frierenden eine andere

Möglichkeit der Erwärmung zur Verfügung steht verschwindet er, sowie er kurz aus dem Blick gerät.

Große Weihe des Heimsteins

LM: -6

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Der Heimstein sichert einen Neubau oder einen Platz gegen Zerstörung durch Naturgewalten, solange sich die Bewohner an die Gesetze Traviass halten. Wenn das Haus jedoch willentlich in einem besonderen Gefahrengebiet erbaut wurde (auf einem aktiven Vulkan z.B.) hilft auch die Liturgie nicht mehr.

Großer Reisesegen

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Solange sich der Reisende an Traviass Moral-kodex hält, fällt es ihm leicht freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden und seine Ausrüstung in Stand zu halten. Auch verirrt er sich nicht so leicht. (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte können auf die Talente: *Orientierung, Wildnisleben, Menschenkenntnis, Überreden und Werken und Zubereiten* verteilt werden. Zudem ist der Reisende vom Schicksal begünstigt: Der Segen kann ihn aus EINER lebensbedrohlichen Situation retten. Die Segnung hält für (Liturgiewurf) Tage.

Großer Speisesegen

LM: -3
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Die Liturgie entfernt sämtliche Krankheitsüberträger, Giftstoffe etc. aus den Speisen und Getränken der Tafel, macht Giftpflanzen essbar und säubert das Trinkwasser. Die gereinigte Nahrung muss mit jedem geteilt werden, der darum ersucht.

Hausfrieden

LM: -3
Ziel: Z
RW: Z
Dauer: Gebet
Wirkung: Dieses Gebet segnet das Heimfeuer. Solange das Feuer brennt, sind in seinem Umkreis kaum Kampfhandlungen irgendeiner Art möglich - weder offen, noch abgesprochen oder gar heimlich. Wer gegen das Gefühl der Sittsamkeit Widerstand leisten will, muss zuerst eine Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) Punkte schaffen, gilt dann aber als Eidbrecher. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Kleine Segnung des Heimsteins

LM: -2
Ziel: G
RW: Berührung
Dauer: Zeremonie
Wirkung: Der Priester weiht einen Heimstein, den ersten stets im Heimattempel. Wenn er sich darauf konzentriert, kann er stets spüren, in welcher Richtung sich der Heimstein befindet. Für jeden Punkt in (TaW/2) kann er einen Stein im Gedächtnis bewahren.

Lohn der Unverzagten

LM: -2
Ziel: G
RW: Selbst
Dauer: Gebet
Wirkung: Resistenzproben gegen Krankheiten sind dank dieses Segens für (Liturgiewurf) Tage um (TaW/2 + 5) Punkte erleichtert.

Reisesegen

LM: -2
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Andacht
Wirkung: Solange sich der Reisende an Traviass Moral-kodex hält fällt es ihm leicht, freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden und seine Ausrüstung in Stand zu halten. Auch verirrt er sich nicht so leicht. (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte können auf die Talente: *Orientierung, Wildnisleben, Menschenkenntnis, Überreden und Werken und Zubereiten* verteilt werden.

Segen des Heiligen Badilak

LM: -3
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Zyklus
Wirkung: Mit dieser Liturgie, die zusätzlich um die Stufe der Krankheit erschwert ist, kann der Priester Verwirrungszustände und Geisteskrankheiten einer Person heilen. Auch Suchtkrankheiten fallen darunter. Grundsätzlich wirkt die Liturgie für mindestens (Liturgiewurf) Wochen. Danach kann Krankheit bei erneutem Kontakt mit den Auslösern aber durchaus wieder ausbrechen. Im 4. Grad dieser Liturgie wird die Sucht oder Erkrankung permanent geheilt.

Segnung des Heimes

LM: -3
Ziel: PPP
RW: Max. (Liturgiewurf)
Schritt Radius
Dauer: Andacht
Wirkung: Jedes denkende Wesen welches den Wirkungsbereich betritt, wird sich unwillkürlich an die Gesetze der Gastfreundschaft und die göttlichen Prinzipien von Sitte und Anstand halten. Da aber jedes denkende Wesen einen freien Willen hat, kann es versuchen willentlich gegen diese Gesetze

zu verstoßen. Dafür ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) Punkte nötig. Die Person gilt darauf hin als Eidbrecher. Für unheilige Kreaturen gilt der Bereich als einfach geweihter Boden. Die Segnung besteht für (Liturgiewurf) Wochen.

Speisung der Bedürftigen

LM: -1
Ziel: P
RW: Berührung/eine Mahlzeit für eine Person
Dauer: Gebet
Wirkung: Die gesegnete Speise wird sehr sättigend, so dass man mit der Hälfte der üblichen Menge auskommt. Nach der Mahlzeit steigt der MU des Gläubigen um einen Punkt, die GE sinkt um einen Punkt. Die Auswirkungen der Liturgie bleiben (Liturgiewurf) Stunden wirksam.

Speisung der hungernden Seelen

LM: -2
Ziel: PP
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Die Liturgie erschafft einfaches, nahrhaftes Essen aus der puren Glaubenskraft des Priesters. Die Nahrung reicht aus, um (TaW/2 + 5) Personen zu sättigen. Das Essen muss Travia gefällig mit jedem Hungernden geteilt werden, der um Gastfreundschaft bittet. Im 4. Grad dieser Liturgie kennt der Priester das Geheimnis um Traviass Kessel herbeizurufen, mit dem er bis zu (TaW+10 x 5) Personen versorgen kann.

Traviabund

LM: -3
Ziel: P+P, Seltener P
RW: Berührung
Dauer: Andacht
Wirkung: Die Eidparteien verpflichten sich auf die gegenseitige Einhaltung des Schwures, bei dessen Bruch (was nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe -(Liturgiewurf) möglich ist) der Missetäter als Frevler gezeichnet wird. Die häufigste Anwendung findet dieser Schwur als *Traviabund* oder als *Blutschwur*, besiegelt also Ehegelübde oder Kampfgemeinschaften. Der Schwur hält in der Regel ein Leben lang. Er erleichtert aber auch die Verteidigung

des Schwurpartners, Proben auf WIL+MU um die Standhaftigkeit zu prüfen werden um (TaW/2) Punkte erleichtert.

Traviass Gebet der sicheren Zuflucht

LM: -5
Ziel: Z
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Das Gebet erschafft eine unbewegliche, orangefarben glühende Schutzkuppel, unter der man vor widrigen Umweltbedingungen und den meisten dämonischen Einflüssen sicher ist.

Traviass Gebet der verborgenen Halle

LM: -6
Ziel: Z
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Dieses Gebet öffnet mitten in der Landschaft eine Tür in einen Raum, der gemütlich warm ist, genügend Essen und Getränke für (Liturgiewurf)- Personen enthält und der nach dem Schließen der Tür von außen nicht mehr auffindbar ist. Die Tür zu diesem Raum kann nur von innen wieder geöffnet werden. Verhält sich jedoch jemand in der Halle entgegen den Gesetzen der travianischen Gastfreundschaft, beendet dies die Wirkungsdauer vorzeitig, so dass sich die Schutzsuchenden dort wieder finden, wo sie die Halle betreten haben. Die Wirkung hält an bis die Bedrohung vorbei ist, längstens jedoch für (Liturgiewurf) Tage.

Traviniass Segen der Schwelle

LM: -3
Ziel: Z
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Diese spezielle Form des Schutzsegens sorgt dafür, dass der hinter der Schwelle liegende Raum - und selbst wenn es nur eine Laubhütte ist (nicht aber andere Räume in der Hütte) - von unheiligen Kreaturen nicht betreten werden kann. Die Schwelle wirkt auf sie wie zweifach geweihter Boden. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Liturgien der Boronkirche

Bannfluch des Heiligen Khalid

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie segnet bis zu (TaW + 5) Untote oder ruhelose Seelen (die dabei allerdings entweder von Graberde oder Weihrauch berührt werden müssen), um jegliches unheilige Leben aus ihnen zu vertreiben oder um ihnen ewige Ruhe zu ermöglichen.

Bishdariels Angesicht

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Im Puniner Ritus verwendete Version der *kleinen Liturgie des heiligen Nemekaths*.

Bishdariels Auge

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält Einblick in das letzte Traumbild des Schlafenden. Er ist zum Schweigen über den Inhalt verpflichtet. Auf dem 3. Grad kann der Geweihte sogar in den Traum des Schläfers reisen, die Traumgestalt hat eine Stärke von (Liturgiewurf + 5) Punkte, die dem Zauberwurf in Traumgestalt entspricht. Im 4. Grad kann der Geweihte eine andere Person mitnehmen und hat eine Traumgestalt von (Liturgiewurf + 10 Punkte). Die Liturgie hält für max. (Liturgiewurf) SR.

Bishdariels Warnung

LM: -3

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Der Priester kann eine Person mit Bishdariels Alptraumgesicht strafen oder dadurch warnen, dass er sich auf dem Pfad des Frevels befindet. Die Visionen sind so entsetzlich, dass das Opfer die Nachtregeneration verliert und auch am nächsten Tag nur über die Vision nachdenken kann, wodurch

alle Proben um drei Punkte erschwert sind. Die Wirkung kann für max. (Liturgiewurf) Tage anhalten.

Borons süße Gnade

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Der Priester schenkt einer Person Vergessen über einen bestimmten Zeitraum, ein Ereignis oder einen Wissensbereich. Umgekehrt kann ein verdrängtes Ereignis auch wieder ins Gedächtnis zurückgerufen werden oder ein Vergessenszauber um (Liturgiewurf + 10) Punkte abgeschwächt, bzw. beendet werden. Auf Grad 5 aufgestuft kann mit diesem Ritual auch das halbe Leben vergessen und ein ganzer Wissensbereich ausgelöscht werden.

Etilias Gnade

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Ein Ritual der Sterbehilfe. Nach Ende der Zeremonie versinkt der Sterbewillige in tiefe, visionäre Träume und stirbt spätestens bis zum nächsten Sonnenaufgang. Die Marbiden kennen *Marbos Gnade*, eine Liturgie die bewirkt, dass einem Sterbenden noch (Liturgiewurf + 5) leidensfreie Tage bis zu seinem Tod bleiben.

Etilias Zeit der Meditation

LM: -1

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Entspricht dem *Ruf zur Ruhe*.

Hauch Borons

LM: -3

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie erzeugt eine Zone absoluter Dunkelheit, in die nicht einmal mit magischen Mitteln Licht gebracht werden kann. Die Zone gilt für unheilige Wesen als einfach geweihter

Boden. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dieser Segen kann einen Träumenden in seine Erinnerungen reisen oder (auch magisch) vergessene Geschehnisse nacherleben lassen, wobei alles eher bildhaft und kryptisch bleibt. Um die Wirkung gegen Zauberei zu ermitteln, werden (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte vom Zauberwurf abgezogen.

Kräutersegen des Heiligen Nemekath

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Wirkung von Rauschmitteln wird verstärkt und gleichzeitig werden die Nachwirkungen verhindert. Die Liturgie sorgt zudem dafür, dass alles im Gedächtnis bleibt, was während des Rausches wahrgenommen wurde. So dient die Liturgie vor allem zur Visionfindung.

Marbos Geisterblick

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst/Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Puniner Version von *Nemekaths Geisterblick*.

Marbos Geleit

LM: -5

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Die Seele des Geweihten löst sich vom Körper und begleitet die Seele eines Verstorbenen vor die Pforte von Borons Hallen. Oftmals bitten reuende Frevler um diesen Segen, um sicher an die Pforte zu kommen. Der Geweihte verteidigt die Seele. Die Liturgie gibt aber keine Garantie dafür, dass die Seele des Verstorbenen wirklich aufgenommen wird. Sie birgt aber auch Gefahren. So kann es bei einem Patzer sein, dass die Seele

des Geweihten nicht wieder in den Körper zurückkehrt.

Nemekaths Bannfluch

LM: -3

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Dies ist die Alfanische Variante von *Bishdariels Warnung*.

Nemekaths Geisterblick

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst/Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Solange der Priester die Augen geschlossen hält, sieht er alle anwesenden Geister. Er kann mit ihnen sprechen, doch die Geister müssen ihm nicht zwangsläufig antworten. Die Wirkung hält max. für (Liturgiewurf) SR an.

Nemekaths Zwiesprache

LM: -4

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Der Priester löst seine Seele vom Körper und kann somit in Dere gebundenen, aber nicht manifestierten Geistern reden. Er kann sich in der Welt der Geister bewegen, findet aber nur durch seinen Anker, eine zweite Person, die ihn während des Gebetes berührt, zurück in seinen Körper. Die Liturgie wirkt für max. (Liturgiewurf) SR.

Noionas Zuspruch

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dies ist die von den Etilianern verwendete Version des *Segen der heiligen Velvenya*.

Ruf in Borons Arme

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Zielperson dieses Gebetes muss die ganze Zeit in Sichtweite des Geweihten bleiben, dann schläft sie ein und hat einen langen und erholsamen Schlaf mit normaler Regeneration. Die

Wirkung von Krankheiten und Giften wird ausgesetzt und die Realitätsdichte aller Träume um (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte gesenkt. Der gesondert zu erlernende 3. Grad dieser Liturgie vergrößert die RW des Gebets auf Sicht. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden, max. aber bis zum Tagesanbruch an.

Ruf zur Ruhe

LM: -1

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Die Zielperson verliert für max. (Liturgiewurf) Wochen jedes Bedürfnis zu reden. Der Bann kann nur mit einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf/2) Punkte gebrochen werden.

Salbung der heiligen Noiona

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht (7 Schritt)

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden) bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen

Wirkung: Die Wirkung entspricht dem allgemeinen Exorzismus.

Schlaf des Gesegneten

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Segen schenkt (Liturgiewurf/3) Punkte zusätzliche Regeneration. Der Schlaf ist erholsam und traumreich, die Träume haben aber keinen prophetischen Charakter, sondern dienen wirklich nur der Verarbeitung von Erlebnissen. Die Wirkung hält längstens für (Liturgiewurf) Stunden an, max. aber bis zum Morgengrauen.

Segen der Heiligen Noiona

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser Liturgie, die zusätzlich noch um die Schwere der Erkrankung erschwert ist, kann der Geweihte Geisteskrankheiten und Verwirrungszustände heilen, wobei die Heilung nur zeitweise erfolgt (Liturgiewurf) Wochen und bei erneutem Kontakt mit dem Krankheitsauslöser auch wieder ausbrechen kann. Wird die Liturgie auf den 4. Grad aufgestuft, so erfolgt eine permanente Heilung.

Segen der Heiligen Velve-nya

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit dieser Liturgie können kurzzeitig Zustände wie Ängste, Schlaflosigkeit, Alpträume oder Wahnvorstellungen unterdrückt werden. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Tage an.

Siegel Borons

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie bewirkt ein Sprechverbot über ein bestimmtes Wissen. Beinhaltet dies sehr große Bereiche, so muss die Liturgie auf den 4. Grad aufgestuft werden. Die Wirkung hält dauerhaft an.

Weihe der letzten Ruhestatt

LM: -2

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Fläche (in der Regel ein Grab) wird geweiht und die darin enthaltenen Gebeine geschützt. Der Boden gilt als zweifach geweiht und erschwert nekromantische Zauber etc. um (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte. Menschliche Grabräuber müssen eine Probe auf (WIL+MU) schaffen, wenn sie ein Grab entweihen wollen.

Liturgien der Hesindekirche

Argelions bannende Hand

LM: -5

Ziel: (P), Z

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie schwächt die Wirkung von Zaubern der Merkmale *Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft, Illusion, Objekte* und *Umwelt*, die auf eine Person oder ein Objekt wirken oder hebt diese sogar völlig auf. Der Zauberwurf wird um (TaW + 15) Punkte reduziert und ggf. dadurch unwirksam gemacht. Die Wirkung hält bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Argelions Mantel

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte ist für (Liturgiewurf) SR vor Zauberei geschützt, die direkt auf ihn gewirkt wird. Vom Zauberwurf werden (TaW + 5) Punkte abgezogen. So wird der Zauber zumindest geschwächt, ggf. sogar komplett aufgehoben.

Argelions Spiegel

LM: -4

Ziel: G

RW: Selbst/Sicht

Dauer: Stoßgebet (2 Sekunden)

Wirkung: Der Magiespiegel wirft jegliche, auf den Geweihten gewirkte Zauber auf den Anwender zurück, so dass dieser unabhängig von seiner eigenen MR oder einem aktivierten *Invercano* selbst von der Wirkung getroffen wird. Die Wirkung der Liturgie hält für (Liturgiewurf) KR an.

Auge Xeledons - Xeledons helles Licht

LM: -5

Ziel: PP

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Durch die Andacht wird der Geist der Mitbeter durch die xeledonischen Prüfungen geleitet und kann während der Dauer von keiner Macht gestört oder beeinflusst werden. Die Körper der Betenden sind dagegen schutzlos.

Aura der Form

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Liturgie, etwa eine halbe Stunde ununterbrochener Rezitation und Meditation.

Wirkung: Der Geweihte stimmt sich voll und ganz auf einen Gegenstand ein und bekommt so visionäre Einblicke in Bezug auf den Besitzer und die Nutzung des Gegenstandes. Je mehr Punkte in Liturgiewurf der Geweihte aufbringt, umso genauer ist die Vision und umso weiter kann er auch in die Vergangenheit schauen.

Blick an den klaren Himmel

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann auch durch dichteste Wolkendecke hindurch den Stand der Sterne klar erkennen. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Blick der Weberin

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Dem Geweihten werden die feinen Verästelungen einer gewirkten Magie offenbar, so dass er versuchen kann, wie bei einem *Analys* die Wirkung und Art der Zauberei zu ermitteln. Verglichen mit einem *Analys* gelten (Liturgiewurf) Punkte als Zauberwurf.

Cereborns Handreichung

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte schenkt dem Gesegneten geradezu göttliche Inspiration für eine Arbeit oder ein Werkstück. Die Entsprechende Probe wird für den Gesegneten um (Liturgiewurf/2) Punkte erleichtert. Der Segen endet mit Erfüllung der gesegneten Aufgabe, spätestens aber nach (Liturgiewurf) Tagen.

Entzug von Nandus Gaben

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Der vom Geweihten Verfluchte wird von Dummheit geschlagen. Alle Proben, welche die Eigenschaft KL enthalten, werden um 7 Punkte erschwert, Proben mit IN werden um 3 Punkte erschwert. Falls beide Eigenschaften in der Probe vorkommen, wird nur einmal um 7 Punkte erschwert. Vorteile, welche die geistigen Fähigkeiten betreffen (*Wissensgebiete*, *Geländekunde*, aber auch *Glück* etc.) können nicht verwendet werden. Das Sprechen von Zaubern wird um (TaW/2 + 5) Punkte erschwert. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Gift der Erkenntnis

LM: -2

Ziel: P

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte die Gedanken eines anderen Menschen lesen. Dazu muss er sich von einer Schlange beißen lassen. Der ursprüngliche Giftschaden gibt dann die Wirkungsdauer des Gedankenlesens in KR an, der Geweihte erleidet nur die Hälfte als richtigen Schaden. Er kann die Gedanken der Zielperson vollständig lesen. Auf Grad 3 hält die Wirkung sogar (SP) SR an. Bei Misslingen der Probe erleidet der Geweihte den vollen Giftschaden.

Hesindes Fingerzeig

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Liturgie ermöglicht es einem Geweihten, die für ihn interessanten Stellen in einem Buch aufzuspielen und direkt finden zu können.

Ingalfs Alchimie

LM: -4

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Andacht ruft den heiligen Trichter Hesin-

des herbei, der jedwede Substanz zu Analyse Zwecken in ihre alchimistischen Bestandteile zerlegen kann. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an. Ebenfalls im 4. Grad ist die separate Variante *Canzyeths Weisheit*, welche die heilige Tafel der Hesinde herbei ruft. Solange der Geweihte die Tafel verwendet, erhält er folgende Boni: KL+1, *Wissenstafel* +3, *Überreden und Überzeugen* -7.

Phexens wundersame Verständigung

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, jede Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen gelernt hätte. Nach der Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) Stunden verfliegt das Wissen wieder.

Purgation

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser mächtigen Liturgie können einem Gegenstand oder einem Zauberer die astralen Kräfte komplett ausgebrannt werden - die Astralenergie des Opfers (oder des Gegenstandes) wird PERMANENT und nicht rückkaufbar um (Liturgiewurf + 5) Punkte reduziert. Im 5. Grad dieser Liturgie werden die Fähigkeiten zur Zauberei vollständig und unwiederbringlich entfernt. Diese Liturgie wird nur an ausgewählte Priester weitergegeben. Für die Durchführung ist das ewige Licht nötig, welches im Jahr des Feuers entrückt wurde.

Schlangenstein

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (6 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte wirft einen Holzstecken in die Luft, der sich in eine Smaragd natter verwandelt, welche alle Personen angreift, die den Geweihten bedrohen. Außer der Verteidigung befolgt die Schlange aber keine Befehle. Die Schlange

kann sich auch gegen Dämonen wehren (sie gilt als einfach geweiht) und ist immun gegen profane Angriffe. Die Werte der Schlange sind: INI 11, AT: 12, PA: 12, TP: +3, LeP: 10, RS: 1, GS: 5, MR: 12.

Schrifttum ferner Lande

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Andacht, von der Textlänge abhängig, max. jedoch (Liturgiewurf) Seiten

Wirkung: Der Geweihte erhält einen vorübergehenden Talentwert von 3 Punkten in einer alten Sprache. Selbst wenn er die Schrift vorher nicht beherrschte, so kann er sie nun zumindest in Grundzügen lesen. Nach Beendigung des Gebetes bleibt zwar die Erinnerung an den Inhalt des Textes, nicht aber an die Bedeutung einzelner Schriftzeichen.

Sicht auf Madas Welt

LM: -2

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Dem Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand von einem silbernen Funkeln umhüllt und er kann die "emotionale Färbung" des Zaubers wahrnehmen, z. B. Angst bei *Horriphobus*, Freundschaft bei *Bannbaladin* usw. Bei magischem Schutz ist der Liturgiewurf um (Zauberwurf des Schutzzaubers) Punkte erschwert.

Sprechende Symbole

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst/Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält einen Fingerzeig, quasi eine grobe Erleuchtung, was die Bedeutung eines Symbols angeht. Dies kann jede Art von Symbol sein. Je höher dabei der Liturgiewurf ausfällt, umso genaueren Einblick erhält der Geweihte.

Unverstellter Blick

LM: -3

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erkennt auf Sichtweite sämtliche Illusionen, die für ihn ei-

nen grünen Schimmer annehmen. Es ist dabei egal, ob die Illusionen auf Personen, Gegenständen oder einfach in der Luft hängen. Die Wirkung hält mindestens 1 Spielrunde an.

Versiegeltes Wissen

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit diesem Gebet wird eine mit Wachs versiegelte Nachricht für alle unbefugten Empfänger unlesbar. Auf dem Siegel erscheint eine Schlange und das versiegelte Schriftstück kann nur noch für eine vom Empfänger autorisierte Person gelesen werden. Um das Schriftstück dennoch zu entziffern, müsste dem unbefugten Leser eine Probe auf *Sinneschärfe* - (Liturgiewurf) Punkte gelingen, ansonsten bleibt ihm der Text verborgen.

Vertreibung des Dunkelsinns

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Mit dieser recht rabi- at wirkenden Form der Seelenheilung ist es möglich, Beherrschungszauber und (nicht permanente) Hexenflüche aufzuheben und gesenkte geistige Eigenschaften wieder auf den ursprünglichen Stand zu bringen. Die Punkte des Zauberwurfs werden um (TaW + 10) Punkte herabgesenkt. Auf dem 5. Grad dieser Liturgie können auch permanente Flüche und Druidenrituale aufgehoben werden.

Wandeln in Hesindes Hain

LM: -5

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Zyklus (mehrere Tage)

Wirkung: Dem Geweihten ist es, als erhalte er Einblick in Hesindes Hain. Der Geweihte wird inspiriert um eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Der Talentwert für diese eine Aufgabe erhöht sich um (TaW+5) Punkte. Auf diese Weise wird das Werk von besonderer Pracht und Göttlichkeit gesegnet. Wenn die Probe besonders gut gelingt, wohnt dem Werk

eine Kraft inne, die man mit der Weihe einer Liturgie des

1. Grades vergleichen kann. Die Wirkung der Liturgie

hält bis zur Vollendung des Werkes an.

Liturgien der Firunkirche

Firuns Einsicht

LM: -4

Ziel: G

RW: Fern

Dauer: Andacht

Wirkung: Auf dem Finger des Geweihten erscheint Firuns Ring, durch den er die Nähe von allen Lebewesen innerhalb von (Liturgiewurf+10) Meilen spürt. Dadurch kann er zur nächsten Siedlung finden oder auch Jagdwild oder Gegner aufspüren. Der Ring bleibt für (Liturgiewurf) SR bei ihm.

Jagdglück

LM: -3

Ziel: P + P

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Das nächste für eine firungefällige Jagd geeignete Beutetier bewegt sich im Rahmen seines natürlichen Verhaltens auf den Geweihten zu, so wie auch er sich intuitiv in die Richtung seiner Beute bewegt. In jedem Fall erhält er eine Gelegenheit, die Jagd erfolgreich einzuleiten. Auf dem 4. Grad der Liturgie wird er zu einer kleinen Gruppe Jagdbeute gelenkt (P + PP), auf Grad 5 sogar zu einer ganzen Herde (P + PPP) um so einen verhungerten Stamm zu retten oder ähnliches. Die max. Wirkungsdauer der Liturgie beträgt (Liturgiewurf) Tage.

Schneesturm/Eissturm

LM: -5

Ziel: ZZ

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Um das Wirkungszentrum entsteht ein Schnee- oder Eissturm, der durch die eisige Firunskälte allen darin gefangenen Lebewesen pro Spielrunde bis zu 12 Schadenspunkte zufügt (welche nur mit einer Probe auf Resistenz abgewehrt werden können). Der Sturm ist zudem so dicht, dass es Verfolgern unmöglich ist, dem Geweihten nachzusetzen. Der Geweihte kann als Wirkungszentrum nur einen Ort bestimmen, den er sehen kann. Die Wirkungsdauer hängt vor allem von den natürlichen Wetterbedingungen der Umgebung ab. In Schnee und Eis hält der Sturm für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an, in Regenwald und Wüste ist er schon nach (Liturgiewurf) SR wieder vorüber.

Sichere Wanderung im Schnee

LM: -2

Ziel: P (G)

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Alle Lebewesen die unter dem Schutz dieser Liturgie stehen, können auch im tiefsten Schnee und auf Eis laufen, als hätten sie festen Boden unter den Füßen. Auf dem 3. Grad ermöglicht die Liturgie dem Geweihten

selbst hauchdünne Eisflächen so zu passieren, als wären es feste Brücken. Er kann zudem Gletscherwände und Eiszapfen so hinaufklettern, als wären es raue Steine oder Bäume. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Trophäe erhalten

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Durch dieses Gebet kann der Geweihte eine Trophäe frischhalten, damit er genügend Zeit findet, die Beute fachgerecht weiterzuverarbeiten. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Tage an.

Weisung des Himmels

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Auch ohne Sonnenstand oder Sterne erhält der Geweihte ein untrügliches Gefühl dafür, in welcher Richtung sich Norden befindet. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR an.

Winterschlaf

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte (oder eine Person nach Wahl des Geweihten) wird in einen Winterschlaf versetzt, in dem

sie weder Nahrung noch Atemluft benötigt und durch natürliche Temperaturschwankungen nicht beeinflusst wird, also auch grimmigsten Winter übersteht. Die Regeneration findet verlangsamt statt (Regeneration innerhalb von einer Woche wie sonst in einer Nacht) und die Wirkung von Krankheiten oder Giften wird für die Wirkungszeit unterbrochen. Die Wirkungsdauer muss im Vorfeld festgelegt und kann im Nachhinein nicht mehr verkürzt werden. Die max. Wirkungsdauer sind (Liturgiewurf) Monate.

Zuflucht finden

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet, der Weg zur Zuflucht kann noch bis zu 6 SR dauern.

Wirkung: Der Geweihte findet zum nächsten sicheren Lagerplatz oder Zufluchtsort, an dem er die Nacht vor Wind und Wetter geschützt verbringen kann. Die Wirkung hält bis zum Finden des Zufluchtsortes an, max. aber (Liturgiewurf) Stunden.

Liturgien der Tsakirche

Aura des Regenbogens

LM: -3

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (4 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ist umgeben von den flimmernen Farben des Regenbogens, die den Geweihten vor Übergriffen jeglicher Art

schützen. Um den Geweihten angreifen zu können, müsste dem Gegner schon eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -(Liturgiewurf) Punkte gelingen. Zudem verwirrt die Aura den Gegner auch so sehr, dass die Attacke um (TaW/2) Punkte, der Fernkampfwert sogar um (TaW) Punkte reduziert wer-

den. Wenn sich alle Schutzsuchenden ebenfalls friedfertig verhalten, kann das die Aura sogar um bis zu 3 Punkte verstärken. Sollten weitere Personen in der Aura dennoch Aggressionen zeigen, z.B. im Kampf gegen die Angreifer sein, so reduziert dies die Kraft der Aura um bis zu 3 Punkte. Die Zone der

Aura gilt als zweifach geweihter Boden. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) SR an.

Eidechsenhaut

LM: -3

Ziel: P (G)

RW: Berührung, selbst

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Die Haut des Betroffenen überzieht sich mit einer dicken Eidechsenhaut, die einen Rüstungsschutz von (Liturgiewurf/2) Punkten verleiht. Die Wirkung hält bis zu (Liturgiewurf) Stunden an. Nach Ablauf der Wirkungszeit muss sich die Person allerdings häuten und ist für (Liturgiewurf) SR kaum zu einer Bewegung in der Lage. GE und FF werden zu gleichen Teilen um (TaW/2) Punkte gemindert, bzw. der Rest vom Wert in BWG abgezogen.

Erneuerung des Geborstenen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Mit dieser Liturgie können beschädigte, leblose Objekte repariert werden. Bei besonders starken Schäden (wie einer zersplitterten Kristallkaraffe) muss der Meister entscheiden, ob eine Reparatur überhaupt möglich ist. Eine Neuerschaffung ist mit der Liturgie nicht möglich. Auf Grad 1 lassen sich damit einfache Haushaltsgegenstände reparieren, auf Grad 5 auch komplexe Feinmechaniken. Waffen können von Tsageweihten nicht repariert werden.

Flagge des Regenbogens

LM: -3

Ziel: G + PPP

RW: Sicht

Dauer: kurze Zeremonie

Wirkung: Der Geweihte segnet eine Friedensflagge. Im Sichtbereich der Flagge muss jedem Kämpfenden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) Punkte gelingen um weiterkämpfen zu können. Wer trotz der Flagge weiterkämpft, muss eine Erschwernis von (TaW/2) Punkte auf Attacke und von (TaW) Punkten auf seine Fernkampfgriffe hinnehmen. Wird mit der Flagge eine Friedensverhandlung unterstützt, so wird diese vor dämonischen Einflüsterungen bewahrt. Wer versucht, den Frieden absichtlich zu brechen, wird als Eidbrecher oder gar Frevler gezeichnet. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) SR an.

Gleichklang des Geistes

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält einen momentanen Eindruck von den Gefühlen seines Gegenübers. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) KR an.

Haut des Chamäleons

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer passt sich der Geweihte perfekt seiner Umgebung an und ist so für Verfolger kaum mehr zu bemerken. Entweder fällt er unter vielen Personen nicht mehr auf oder verschmilzt sogar förmlich mit der Umgebung. Alle Proben auf Sinnen-schärfe um den Geweihten zu entdecken, sind um (Liturgiewurf+5) Punkte erschwert.

Kälbchensegen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Das neugeborene Tier (jedes Nutztier ist möglich) wird für (Liturgiewurf) Wochen vor allen Krankheiten geschützt, um sicher aufzuwachsen zu können.

Kirschblütenregen

LM: -2

Ziel: Z

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (4 Sekunden)

Wirkung: Aus dem Nichts regnen plötzlich unzählige Kirschblüten herab und versperren die Sicht auf den Geweihten. Fernkampfgriffe sind um (Liturgiewurf/2+5) Punkte erschwert, Nahkampfgriffe immerhin noch um (Liturgiewurf/2) Punkte. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf x 10) KR an.

Rahjas Freiheit

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Diese Liturgie befreit einen Gesegneten von einer Fessel. Was im speziellen Fall eine Fessel ist, hängt

von Rahjas Willen ab. Es kann sowohl eine physische Fessel, als auch eine seelische oder geistige Fessel wie ein gesellschaftlicher Zwang oder gar ein Beherrschungszauber sein. Aber auch eine kreative Blockade oder große Schüchternheit ist als Fessel denkbar. Wenn die Liturgie gegen Beherrschungsmagie gewirkt wird, so wird der Zauberwurf um (Liturgiewurf+5) Punkte gesenkt.

Tierempathie

LM: -2

Ziel: G + P

RW: Sicht

Dauer: Solange die Annäherung und das Ansprechen dauern

Wirkung: Der Geweihte nähert sich einem Tier und spricht es mit der Gebetsformel an. Er erhält daraufhin für die Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) SR die Gabe, mit den Tieren in seiner Umgebung empathischen Kontakt aufzunehmen. Dadurch kann er die Gefühle des Tieres erkennen. Ein kurzer Einblick in die Gedankenbilder des Tieres ist möglich, stellt sich aber nicht unbedingt jedes Mal ein. Auf dem 3. Grad dieser Liturgie ist auch Tier-sprache möglich. Das Tier selbst wird sich dabei nach seiner natürlichen Intelligenz mitteilen können. Komplizierte Befehle sind aber nicht möglich.

Tsas ewige Jugend

LM: -6

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie (meist Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang)

Wirkung: Der Empfänger dieser Segnung wird seine normale Lebensspanne in scheinbarer äußerlicher Jugend beenden. Dazu wird er sich künftig alle sechs Monate für zwei Wochen lang wie eine Eidechse häuten. In dieser Zeit sind seine Werte in KL, GE und CH durch das ständige Jucken um je 3 Punkte gesenkt. Nach der Häutung entspricht sein Äußeres dem eines 18-Jährigen. Er muss fortan ein Leben streng nach den Grundsätzen Tsas leben, denn schon ein kleiner Verstoß gegen ihre Gebote reicht aus, um die positive Auswirkung des

Segens zu verlieren. Die Segnung ist für gewöhnlich nur für besonders verdiente Tsageweichte vorbehalten.

Tsas heiliges Lebensgeschenk

LM: -5

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Durch diese Liturgie werden dem Gesegneten bis zu (Liturgiewurf + 15) Punkte Sykarian zurückgegeben, welches er zum Beispiel durch Vampirbisse verloren haben könnte. Die Liturgie steigert den Wert natürlich nicht über das vorherige Maximum. Die Notwendigkeit dieser Heilung muss vor Tsa besonders gerechtfertigt sein.

Tsas Lebensschutz

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht, wobei die Todesgefahr ab Beginn der Liturgie gebannt ist

Wirkung: Durch diese Liturgie wird ein Sterbender ins Leben zurückgeholt, egal ob die Todesgefahr durch Verletzung, Vergiftung oder Krankheit entstanden ist. Die Gefahr wird vollständig beseitigt und die Lebensenergie des Gesegneten steigt auf 1 LeP an, so dass die natürliche Heilung einsetzen kann. Derartig Gerettete widmen ihr Leben in der Regel fortan Tsa mit voller Hingabe. Der Meister kann natürlich stets entscheiden, dass der Tod vorherbestimmt war, so dass die Liturgie keine Wirkung zeigt.

Tsas segensreicher Neuanfang

LM: -2

Ziel: Z

RW: irrelevant

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie ruft für (Liturgiewurf) SR Tsas Regenbogen herbei, der über der Neuschöpfung leuchtet und alle Beteiligten mit Mut und Zuversicht erfüllt. Handwerkliche Proben, die mit dem gesegneten Projekt zu tun haben, sind um (TaW/2 + 5) Punkte und entsprechende Mutproben um (TaW/2) Punkte erleichtert. Die Wirkung hält bis zur Fertigstellung des Projektes an,

längstens aber für (Liturgiewurf) Tage.

Tsas wunderbare Erneuerung

LM: -5

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Diese mächtige Liturgie lässt verlorene Glieder wieder nachwachsen. Die Wirkung beginnt in der ersten Nacht und dauert so viele Tage, wie der Patient alt ist. Das Glied durchläuft dabei alle Stadien des Wachstums von kindlich bis zum aktuellen Alter des Gesegneten.

Tsas wundersame Fruchtbarkeit

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Diese Liturgie bewirkt besondere Zeugungskraft bei Männern und männlichen Tieren und entsprechend große Fruchtbarkeit bei Frauen und weiblichen Tieren. Durch diese Segnung sind auch Frauen fortgeschrittenen Alters in der Lage, gesunde Kinder zu gebären. Die so empfangenen Kinder zeichnen sich durch Friedfertigkeit und Lebensfreude oder auch einen revolutionären Geist aus und besitzen eine besondere Affinität zu Tsa. Die Wirkung der Liturgie hält (Liturgiewurf) Tage an, in denen der Zeugungsakt vollzogen werden muss.

Wundersame Blütenpracht

LM: -1

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Ein Lied

Wirkung: Während des gesungenen Liedes erblühen auf einer Fläche von max. (Liturgiewurf/2) Schritt Radius pro gesungener Strophe (Liturgiewurf/2) Stück Frühlingsblumen, die jedoch nach Ende des Liedes ganz normal von den vorherrschenden Umweltbedingungen betroffen sind. Während des Liedes gilt die betroffene Zone als einfach geweiht. In ihr ist die Anwendung von Gewalt nur bei einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf/2) Punkte möglich. Die max. Wirkungs-
dauer beträgt (Liturgiewurf) KR.

Wundsegen

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie schließt die Wunden eines Verletzten und verhindert Wundbrand, so als wenn die Wunden optimal verbunden wurden. Auf dem 3. Grad der Liturgie erhält der Verletzte zusätzlich noch (Liturgiewurf+5) LeP zurück. Auf dem 4. Grad, eine komplexere Variante, können auch abgetrennte Gliedmaßen wieder angefügt, oder zerstörte Organe geheilt werden, solange die Verletzung nicht älter als einen Tag ist.

Liturgien der Phexkirche

Auge des Händlers

LM: -2

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte erkennen, wie viele Gegenstände oder Personen einer bestimmten Sorte in einem bestimmten Raum aufbewahrt werden, bzw. sich dort aufhalten. Er erfährt jedoch nichts über den Inhalt verschlossener Behälter und entdeckt keine Geheimverstecke. Die Genauigkeit des Überblicks hängt vom Liturgiewurf ab: Bei bis zu 6 Punkten ist der Überblick eher flüchtig, ab 12 Punkten ist er detailgenau.

Auge des Mondes

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann durch diese Liturgie im Dunkeln sehen, als ob es heller Tag wäre. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an, max. jedoch bis zum Sonnenaufgang.

Aura der Form

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Liturgie, etwa eine halbe Stunde ununterbrochener Rezitation und Meditation.

Wirkung: Der Geweihte stimmt sich voll und ganz auf einen Gegenstand ein und bekommt so visionäre Einblicke in Bezug auf den Besitzer und die Nutzung des Gegenstandes. Je mehr Punkte in Liturgiewurf der Geweihte aufbringt, so genauer ist die Vision und umso weiter kann er auch in die Vergangenheit schauen.

Buchprüfung

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht bis Zeremonie (je nach Buchdicke)

Wirkung: Durch die Liturgie kann der Geweihte die für ihn interessanten Stellen in einem Buch aufspüren. Natürlich muss der Geweihte die entsprechende Schrift beherrschen, um etwas in dem Buch finden zu können. Je höher der Liturgiewurf ausfällt, umso schneller findet er die gesuchten Inhalte.

Entzug von Nandus Gaben

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Der vom Geweihten Verfluchte wird von Dummheit geschlagen. Alle Proben, welche die Eigenschaft KL enthalten, werden um 7 Punkte erschwert, Proben mit IN werden um 3 Punkte erschwert. Falls beide Eigenschaften in der Probe vorkommen, wird nur einmal um 7 Punkte erschwert. Vorteile, welche die geistigen Fähigkeiten betreffen (Gebildet, Geländekunde, aber auch Glück etc.) können nicht verwendet werden. Das Sprechen von Zaubern wird um (TaW/2 + 5) Punkte erschwert. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Graues Siegel

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit diesem Gebet wird eine mit Wachs versiegelte Nachricht für alle unbefugten Empfänger unlesbar. Auf dem Siegel erscheint ein Fuchskopf, woraufhin das versiegelte Schriftstück nur noch für eine vom Empfänger autorisierte Person gelesen werden kann. Um das Schriftstück dennoch zu entziffern, müsste dem unbefugten Leser eine Probe auf

Sinnenschärfe - (Liturgiewurf) Punkte gelingen, ansonsten bleibt ihm der Text verborgen.

Händlersegen

LM: -2

Ziel: P+P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dies ist eine Variante des *Eidssegens*.

Lug und Trug

LM: -3

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erkennt auf Sichtweite sämtliche Illusionen, die für ihn einen grünen Schimmer annehmen. Es ist dabei egal, ob die Illusionen auf Personen, Gegenständen oder einfach in der Luft hängen. Die Wirkung hält mindestens eine Spielrunde an.

Mondsilberzunge

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Während der Wirkungs-
dauer von (Liturgiewurf)- SR umgibt den Geweihten eine Aura der Vertrauenswürdigkeit, die ihm einerseits einen Bonus von

(Liturgiewurf/3) Punkten auf das Talent *Überreden* und *Überzeugen* verschafft, andererseits bei den Gesprächspartnern eventuelle Proben auf GEI+KL oder *Menschenkenntnis* um (TaW/3) Punkte erschwert. Für allzu plumpe Lügen sollte der Meister jedoch Erleichterungen auf *Menschenkenntnis*-Proben zugestehen.

Nandus Schriftkenntnis

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Andacht, von der Textlänge abhängig, max. jedoch (Liturgiewurf) Seiten

Wirkung: Der Geweihte erhält einen vorübergehenden Talentwert von (Liturgiewurf) + 5 Punkten in einer alten Sprache. Selbst wenn er die Schrift vorher nicht beherrschte, so kann er sie nun zumindest in Grundzügen lesen. Nach Beendigung des Gebetes bleibt zwar die Erinnerung an den Inhalt des Textes, nicht aber an die Bedeutung einzelner Schriftzeichen.

Phexens Augenzwinkern

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht (max. 7 Schritt)

Dauer: Stoßgebet (5 Sekunden)

Wirkung: Die angezwinkerte Person kann sich partout nicht mehr an das Gesicht des Geweihten erinnern (die nötige Probe auf GEI+KL wird um (Liturgiewurf/2) Punkte erschwert). Selbst unter magischer Befragung kann sie meist nur so etwas wie „ein netter junger Mann“ als Beschreibung geben. Die Liturgie funktioniert natürlich nur, wenn das Gegenüber die Identität des Geweihten nicht kennt.

Phexens Elsterflug

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte ein Objekt von maximal 1 Stein Gewicht Phex anempfehlen. Das berührte Objekt wird an den Himmel entrückt und verbleibt dort für (Liturgiewurf) Monate, längstens aber für 1 Jahr und einen Tag. Da-

nach mag es als Sternschnuppe zum Geweihten zurückkehren, als Belohnung für eine Queste dienen oder bei Phex verbleiben (je nach Meisterentscheid). Magische und geweihte Objekte erschweren die Liturgie je nach ihrer Mächtigkeit.

Phexens Kunstverstand

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte erhält für eine Probe auf das Talent *Wissen* oder *Werken* einen (ggf. zusätzlichen) Talentwert von (TaW/2+5) Punkten. Damit kann er die Qualität und den Wert eines Handwerkserzeugnisses, Kunstgegenstandes oder eines Bauwerks einschätzen, aber auch die Echtheit von Münzen oder ähnliches.

Phexens Meisterschlüssel

LM: -5

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte lässt einen Mondsilberschlüssel erscheinen, mit dem er alle mechanischen und magischen Schlösser öffnen kann (bei magischen Schlössern reduziert der Schlüssel den Zauberwurf um (Liturgiewurf+5) Punkte).

Phexens Nebelleib

LM: -4

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Andacht

Wirkung: Durch diese Liturgie werden Körper und Ausrüstung des Geweihten zu Nebel, so dass er unverletzlich ist, durch schmale Ritzen passt und sich vom Wind fortreiben lassen kann (ein Sturm kann den Nebel nicht auflösen, aber weit fort wehen). Um die Richtung zu bestimmen ist eine Probe auf *Orientierung* nötig. Die Wirkung hält bis zu (Liturgiewurf) Stunden an, kann aber vorzeitig beendet werden.

Phexens Schatten

LM: -5

Ziel: ZZ

RW: Fern

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ruft Phexens Schattenraum herbei, der einen Bereich nach

Wahl des Priesters in Schatten oder Nebel einhüllt und tarnt (und sich nach Wunsch auch bewegt). Der Nebel erweckt keinerlei Aufsehen, ganz egal wo er erscheint, auch wird sich kaum jemand an den Nebel erinnern können. Die Tarnung wirkt sogar auf Dämonen und Paktierer, sofern sie max. 5 Hörner haben oder im 5. Kreis der Verdammnis sind. Um sich gegen die Liturgie zu wehren müsste schon eine Probe auf Sinnenschärfe - (Liturgiewurf+10) Punkte gelingen. Die Wirkung hält bis zu (Liturgiewurf) SR an.

Phexens Sternwurf

LM: -4

Ziel: P

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (4 Sekunden)

Wirkung: Die Liturgie lässt einen der Wurfsterne des Phex erscheinen. Der Stern verbleibt max. (Liturgiewurf + 10) KR im Diesseits, muss also innerhalb dieser Zeit geworfen werden. Der Stern trifft immer, kann nicht patzen und richtet 24 TP (+ FK-Probe des Werfers) an. Gegen Dämonen und Paktierer des Tasfarels wirkt der Stern verletzend, verursacht also doppelten Schaden.

Phexens wundersame Verständigung

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, jegliche Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen gelernt hätte. Nach der Wirkungs-dauer von (Liturgiewurf) Stunden verfliegt das Wissen wieder.

Schattenlarve

LM: -6

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus von 9 Tagen

Wirkung: Der Geweihte erschafft sich eine Maske, die dem Träger das Aussehen einer beliebigen Person verleiht (welche dem Träger der Maske nur mit Namen oder vom Ruf her bekannt sein muss). Die Täuschung ist vollständig und kann auch nicht auf magischem Wege durchschaut werden, selbst

Kleidung wird angepasst. Seltsamerweise entwickeln die meisten Masken jedoch einen gewissen Einfluss auf den Träger. Für jede Stunde, die die Maske getragen wird, entrückt er ein wenig mehr und passt sich immer mehr dem phexischen Verhaltensideal an.

Sterne funkeln immerfort

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann selbst durch dichteste Wolken hindurch die Sterne klar erkennen, sei es zur Orientierung oder zum Prophezeien. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Sternenglanz

LM: -2

Ziel: G

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Ein mit Sternenglanz gesegnetes Objekt erscheint neuer, prächtiger oder auch wertvoller, eine Wirkung gegen die man sich bei berechtigtem Misstrauen nur mit einer Probe auf *Sinneschärfe* - (TaW/2+5) Punkte wehren kann. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR an.

Sternenspur

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst/Berührung des zu markierenden Objektes

Dauer: Stoßgebet (6 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte hinterlässt durch die Berührung seiner Hand eine nur für ihn selbst sichtbare deutliche Markierung in Form eines funkelnden Sternes, der für (Liturgiewurf) Stunden, max. aber bis zum nächsten Sonnenaufgang leuchtet. Mit der Liturgie können bei Bedarf bis zu (TaW/2+5) Sterne hinterlassen werden. Wird die Liturgie auf den 3. Grad aufgewertet, so können auch alle anderen Phexdiener und bis zu 3 benannte Personen die Sterne erkennen.

Sternenstaub

LM: -2

Ziel: G oder P

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte kann sich selbst mit blitzendem und wirbelndem Sternenstaub umgeben und es dadurch den Angreifern schwerer machen, ihn zu attackieren (Attacken sind um (TaW/2+5) Punkte, Fernkampfangriffe um (TaW+5) Punkte erschwert). Die Liturgie wirkt für (Liturgiewurf x 10) KR.

Verborgten wie der Neumond

LM: -3
Ziel: G
RW: Selbst
Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)
Wirkung: Während der Wirkungsdauer passt sich der Geweihte perfekt seiner Umgebung an und ist so für Verfolger kaum mehr zu bemerken. Entweder fällt er unter vielen Personen nicht mehr auf oder verschmilzt sogar förmlich mit der Umgebung. Alle Proben auf *Sinnenschärfe*

um den Geweihten zu entdecken, sind um (Liturgiewurf) Punkte erschwert.

Weg des Fuchses

LM: -1
Ziel: G
RW: Selbst
Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)
Wirkung: Der Geweihte kann sich auf jedem Weg wie auf einer guten Reichsstraße bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Sowohl

auf einer schlammigen Piste, also auch im dichtesten Gedränge einer städtischen Gasse kann er so schnell laufen, wie es seine körperliche Geschwindigkeit zulässt. Regelrechte Wegsperrern müssen aber dennoch weiterhin überwunden werden (Zäune, Felsen etc.) und in der völlig weglosen Wildnis ist das Gebet auch ungeeignet. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Liturgien der Peraineikirche

Anrufung der Erdkraft

LM: -2
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Andacht
Wirkung: Der Kranke fällt in einen Heilschlaf, aus dem er nur durch tätliche Angriffe erwacht. Wenn der Schlaf ungestört bleibt, so regeneriert der Patient jede Stunde zusätzlich zur normalen Regeneration noch 2 LeP. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Dreifacher Saatsegen

LM: -3
Ziel: ZZ
RW: Sicht
Dauer: Andacht
Wirkung: Die Saat keimt in normalem Ackerboden zuverlässig zu gesunden und widerstandsfähigen Sprösslingen, unabhängig davon ob es schneit, regnet oder hagelt. Auch vor Überschwemmungen und Stürmen wird die Saat geschützt. Vom Sprösslingsstadium an ist die Saat jedoch sich selbst überlassen. Der Zauberwurf von schädigenden Zaubern auf die Saat wird um (Liturgiewurf) Punkten reduziert.

Fünfte Lobpreisung des Frühlings

LM: -5
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Zyklus (12 Tage)
Wirkung: Während der Dauer des Zyklus gehen die Gebrechen des Gesegneten auf das altersübliche Maß zurück. Alle durch dämonische Mächte, Krankheiten oder Verletzungen verlorenen LeP (sowie bis zu (Liturgie-

wurf/3) permanent verlorene LeP) werden regeneriert.

Fürbitten des Heiligen

Therbon
LM: -3
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Zyklus (3 Tage)
Wirkung: Mit dieser Liturgie, die zusätzlich um Stufe bzw. Heftigkeit einer Krankheit erschwert wird, kann diese Krankheit vollständig kuriert werden. Die Genesung tritt binnen einer Woche ein. Auswirkungen magischer Flüche werden aufgehoben, wenn der Zauberwurf durch (Liturgiewurf) Punkte auf Null oder weniger gebracht wurde.

Gleichklang des Geistes

LM: -1
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Der Geweihte erhält einen momentanen Eindruck von den Gefühlen seines Gegenübers. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) KR an.

Große Seelenwaschung

LM: -3
Ziel: P
RW: Sicht (7 Schritt)
Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden) bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen
Wirkung: Dieses klassische Ritual zur Austreibung von Dämonen ist sehr mächtig gegen unmittelbare Feinde des Gottes. Durch diesen Bannspruch vernichtet der Geweihte einen niederen dämonischen Diener des Widersachers seines Gottes. Ab dem 4. Grad (LM -4) werden

Gehörnte Dämonen der Domäne (und niedere Dämonen anderer Domänen) des Widersachers ausgetrieben. Ab dem 5. Grad werden sogar Gehörnte Dämonen anderer Domänen und Unheiligtümer des erzdämonischen Widersachers vernichtet, ab dem 6. Grad werden beliebige Unheiligtümer zerstört.

Großer Giftbann

LM: -3
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Die Liturgie entfernt sämtliche Krankheitsüberträger, Giftstoffe etc. aus den Speisen und Getränken der Tafel, macht Giftpflanzen essbar und säubert das Trinkwasser.

Heilige Salbung der Peraine

LM: -5
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Zyklus
Wirkung: Durch diese Liturgie werden dem Gesegneten bis zu (Liturgiewurf + 15) Punkte Sykarian zurückgegeben, welches er zum Beispiel durch Vampirbisse verloren haben könnte. Die Liturgie steigert den Wert natürlich nicht über das vorherige Maximum. Die Notwendigkeit dieser Heilung muss vor Peraine besonders gerechtfertigt sein.

Kälchensegen

LM: -1
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Das neugeborene Tier (jedes Nutztier ist möglich) wird für (Liturgiewurf)

Wochen vor allen Krankheiten geschützt, um sicher aufwachsen zu können.

Kleiner Giftbann

LM: -2
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Gebet
Wirkung: Die Liturgie stoppt die Giftwirkung aller tierischen und pflanzlichen Gifte, deren Stufe kleiner als (TaW/2+5) Punkte ist. Auf dem 3. Grad der Liturgie können auch alchemistische und mineralische Gifte, oder tierische und pflanzliche Gifte bis zu einer Stufe von (TaW+5) gestoppt werden.

Kräftigung der Schwachen und Versehrten

LM: -5
Ziel: P
RW: Berührung
Dauer: Zyklus (10 Tage)
Wirkung: Mit dieser Liturgie können permanente Verluste einer Eigenschaft wieder rückgängig gemacht werden. Um mehrere Eigenschaftsverluste aufzuheben, muss die Liturgie auf den 4. Grad aufgestuft werden. Es ist mit ihr allerdings nicht möglich, verlorene Gliedmaßen nachwachsen zu lassen oder ähnliches.

Lohn der Unverzagten

LM: -2
Ziel: G
RW: Selbst
Dauer: Gebet
Wirkung: Der Geweihte kann sich mit dieser Liturgie selbst gegen Krankheiten schützen um andere zu behandeln. Widerstandsproben gegen das Erkranken erhalten einen Bonus von (TaW/2+5) Punkten. Die

Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Tage an.

Parinors Vermächtnis

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Eine Pflanze wächst in der Hälfte der üblichen Wachstumszeit zu einem Musterexemplar ihrer Gattung an. Die Pflanze benötigt aber trotz der Segnung die übliche Pflege.

Peraines Pflanzengespur

LM: -2

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erspürt, ob eine von ihm berührte Pflanze giftig oder essbar ist. Die Wirkung hält max. (Liturgiewurf) KR an.

Segen der Heiligen Noiona

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser Liturgie, die zusätzlich noch um die Heftigkeit der Erkrankung erschwert ist, kann der Geweihte Geisteskrankheiten

und Verwirrungszustände heilen. Die Heilung erfolgt jedoch nur zeitweise (Liturgiewurf Wochen) und kann bei erneutem Kontakt mit dem Krankheitsauslöser auch wieder ausbrechen. Wird die Liturgie auf den 4. Grad aufgestuft, so erfolgt eine permanente Heilung.

Segen der Heiligen Theria

LM: -6

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Diese Andacht ruft den Honinger Tiegel herbei. Nach Einnahme des entnommenen Honigs gesundet ein Erkrankter innerhalb der nächsten Tage vollständig von seinem Leiden. Selbst unheilbare Krankheiten können damit (nach Meisterentscheid) kuriert werden.

Segensreiches Wasser

LM: -4

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Andacht

Wirkung: Die Andacht ruft den Krug der heiligen Lindgard herbei, dessen Wasser heilkräftig ist. Es heilt 12 LeP

und kann bis zu (Liturgiewurf+10) Tagesrationen Trinkwasser ersetzen. Wird der Inhalt zur Bewässerung von Pflanzen verwendet, so beginnen diese sofort zu wachsen und zu reifen. Jede Pflanze bringt binnen eines Tages (Liturgiewurf/2) nutzbare Anwendungen hervor. Wasser welches mit diesem Krug geschöpft wird, erhält den Objektsegen und gilt als einfach geweiht. Der Krug verbleibt bis zu (Liturgiewurf) Stunden beim Geweihten.

Speisung der Bedürftigen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung/eine Mahlzeit für eine Person

Dauer: Gebet

Wirkung: Die gesegnete Speise wird sehr sättigend, so dass man mit der Hälfte der üblichen Menge auskommt. Nach der Mahlzeit steigt der MU des Gläubigen um einen Punkt, die GE sinkt um einen Punkt. Die Auswirkungen der Liturgie bleiben (Liturgiewurf) Stunden wirksam.

Therbuns Erkenntnis

LM: -1

Ziel: P

RW: Sicht (max. 1 Schritt Entfernung)

Dauer: Gebet

Wirkung: Proben zum Erkennen der Krankheit eines Patienten, für die nötige Behandlung und die Kenntnis und Verarbeitung nötiger Kräuter erhalten einen Bonus von (TaW/2) Punkten.

Wundsegen

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Diese Liturgie schließt die Wunden eines Verletzten und verhindert Wundbrand, quasi als wenn die Wunden optimal verbunden wurden. Auf dem 3. Grad der Liturgie erhält der Verletzte zusätzlich noch (Liturgiewurf+5) LeP zurück. Auf dem 4. Grad, eine komplexere Variante, können auch abgetrennte Gliedmaßen wieder angefügt, oder zerstörte Organe geheilt werden, solange die Verletzung nicht älter als einen Tag ist.

Liturgien der Ingerimmkirche

Allmacht der Lohe

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte kann Metall mit den Händen soweit schmelzen, dass es geschmiedet werden kann. Das Metall bleibt für (Liturgiewurf) SR heiß genug, dann kühlt es wieder auf normale Temperatur ab.

Blick für das Handwerk

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte erhält für eine Probe auf das Talent Wissen oder Werken einen (ggf. zusätzlichen) Talentwert von (TaW/2+5) Punkten. Damit kann er die Qualität und den Wert eines Handwerkserzeugnisses, Kunstgegenstandes oder eines Bauwerks einschätzen,

aber auch die Echtheit von Münzen oder ähnliches.

Blick in die Flammen

LM: -3

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Je nachdem wie lange der Brand zurückliegt, Andacht bis Zeremonie
Wirkung: Der Priester sieht visionäre Ausschnitte und Szenen, die sich während des Brandes abgespielt haben und scheinbar ohne Zusammenhang sind (Liturgiewurf bis 5), die sich aber zu einem Ganzen verdichten und Ursache und Verlauf des Brandes erkennen lassen können (Liturgiewurf bis 12). Schließlich zeichnen sich weitere Details ab, etwa wie heiß oder wie schnell das Feuer brannte, ob und welche Brandmittel eingesetzt wurden, oder gar die Handschrift eines Brandstifters (Liturgiewurf höher als 12).

Eherne Kraft - Iodernder Zorn

LM: -6

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Mit dieser mächtigen Liturgie werden die elementaren Urgewalten der Umgebung heraufbeschworen, um Frevler und Feinde der Schöpfung zu strafen. Dies kann sich, je nach Umgebung, durch einen heftigen Erdstoß, durch ein sich rasch ausbreitendes Feuer oder einen plötzlichen Ausstoß von Lava äußern. Der Geweihte bleibt als Einziger vollständig von den Auswirkungen verschont. Bei Ausbruch wird ein Schaden von 22 Schadenspunkten verursacht (nur mit einer Resistenzprobe abzuwehren). Danach entstehen jede KR 8 Schadenspunkte im Wirkungsreich. Die Wirkungsdauer hängt allein von Ingerimms Willen ab.

Erneuerung des Geborstenen

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Mit dieser Liturgie können beschädigte, leblose Objekte repariert werden. Bei besonders starken Schäden (wie einer zersplitterten Kristallkaraffe) muss der Meister entscheiden, ob eine Reparatur überhaupt möglich ist. Eine Neuerschaffung ist mit der Liturgie nicht möglich. Auf Grad 1 lassen sich damit einfache Haushaltsgegenstände reparieren, auf Grad 5 auch komplexe Feinmechaniken. Beschädigte, aber noch nicht zerbrochene Waffen, können durch diese Liturgie wieder wie neu werden.

Gebieten der Lava

LM: -5

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte kann mit Hilfe des Fingers Ingerimms, für (Liturgiewurf) SR lang, Lavaströme in bestimmte Richtungen lenken, nicht jedoch bergauf.

Goldener Blick

LM: -3

Ziel: G (ZZ)

RW: Fern (bis zu 30 Schritt)

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erspürt die Gegenwart von Schätzen der Erde und kann die ungefähre Richtung dorthin bestimmen. Die Wirkungsdauer beträgt (Liturgiewurf x 10 KR).

Heilige Schmiedeglut

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Ein brennendes Feuer entwickelt zusätzliche Hitze, bis es die Temperatur von Schmiedeglut erreicht. Die Wirkung hält (Liturgiewurf) SR an, danach fällt die Temperatur langsam wieder auf das normale Niveau.

Herr über Feuer und Glut

LM: -4

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (15 Sekunden)

Wirkung: Der Priester kann Brände lenken, so dass sie bestimmte Gebäude oder Waldbereiche verzehren, andere dafür aber verschonen. Die göttliche Kraft wirkt ordnend auf die Flammen. Feuerzauber sind im Wirkungsbereich um bis zu (TaW+10) Punkte erschwert, Zauber, die in den Wirkungsbereich eindringen (wie *Ignifaxius*) werden dort in ihrer Wirkung um (TaW+10) Punkte reduziert. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR.

Ingerimms Zorn verschone uns

LM: -5

Ziel: ZZZZ+

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Das Gebet beschwört den Stein des Ingerimm, der alle Gebäude und Lebewesen in 10 Meilen Umkreis für (Liturgiewurf) Tage vor Erdbeben, Vulkanausbrüchen und anderen

vergleichbaren Naturkatastrophen bewahrt.

Licht des verborgenen Pfades

LM: -2

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Längeres Gebet

Wirkung: Der Geweihte erkennt an einer Weggabelung in unterirdischen Höhlen und Stollen intuitiv den richtigen Weg zu einem ihm bekannten und vorher bestimmten Ziel. Wie sich Ingerimm offenbart ist dem Meister überlassen.

Meisterstück

LM: -5

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Zyklus (mehrere Tage)

Wirkung: Dem Geweihten ist es, als erhalte er Einblick in Ingerimms Schmiede. Der Geweihte wird inspiriert um eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Der Talentwert für diese eine Aufgabe erhöht sich um (TaW+15) Punkte. Auf diese Weise wird das Werk von besonderer Pracht und Göttlichkeit gesegnet. Wenn die Probe besonders gut gelingt, so wohnt dem Werk eine Kraft inne, die man mit der Weihe einer Liturgie des 1. Grades vergleichen kann. Die Wirkung der Liturgie hält bis zur Vollendung des Werkes an.

Purgation

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser mächtigen Liturgie können einem Gegenstand oder einem Zauberer die astralen Kräfte komplett ausgebrannt werden. Die Astralenergie des Opfers (oder des Gegenstandes) wird PERMANENT und nicht rückkaufbar um (Liturgiewurf + 5) Punkte reduziert. Im 5. Grad dieser Liturgie werden die Fähigkeiten zur Zauberei vollständig und unwiederbringlich entfernt. Diese Liturgie wird nur an ausgewählte Priester weitergegeben. Für die Durchführung ist das ewige Licht nötig, welches im Jahr des Feuers entrückt wurde.

Sicherer Weg durch Fels

LM: -4

Ziel: G + PP

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die heilige Laterne zu Angbar erscheint und zeigt dem Geweihten an, ob unterirdische Anlagen einsturzgefährdet sind oder nicht. Sobald sich der Geweihte und bis zu 11 schutzsuchende Personen dem Gefahrenbereich nähern, erstickt die Flamme der Laterne zu einem schwachen Glimmen.

Simias Kelch

LM: -2

Ziel: Z

RW: irrelevant

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie ruft für (Liturgiewurf) SR Ingerimms Segen herbei, der über der Neuschöpfung leuchtet und alle Beteiligten mit Mut und Zuversicht erfüllt. Handwerkliche Proben, die mit dem gesegneten Projekt zu tun haben, sind um (TaW/2 + 5) Punkte und entsprechende Mutproben um (TaW/2) Punkte erleichtert. Die Wirkung hält bis zur Fertigstellung des Projektes an, längstens aber für (Liturgiewurf) Tage.

Unterpfand des Heiligen Rhys

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Das durch diese Liturgie gesegnete Handwerksstück wird vor magischen Manipulationen und vor ungerechtem Handel geschützt, denn der Betrachter erkennt darin die Kunstfertigkeit und all die Mühen des ingerimmgefälligen Schaffens. Jeder Zauber, der das Objekt manipulieren oder zerstören soll, ist um (TaW + 10) Punkte erschwert, bzw. seine Wirkung wird um den gleichen Wert vermindert. Gleichzeitig werden alle Proben auf Schätzen um den Wert erleichtert. Der Gegenstand gilt während der Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) Monaten als einfach geweiht.

Vertrauter der Flamme

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungszeit von (Liturgiewurf) SR samt Kleidung und Ausrüstung vor Feuerschaden gefeit. Die Liturgie wirkt nur gegen einmalige und kurzfristige Berührungen. Aufgestuft auf Grad 3 (doppelte Ritualdauer) wirkt die Liturgie auch als Schutz beim Durchqueren brennender Räume.

Vertrauter des Felsens

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) SR samt Ausrüstung und Kleidung vor Steinschlag gefeit, der den Priester selbst dann völlig unbeschadet lässt, wenn er direkt auf ihn niedergeht. Schützt auch vor den Wirkungen steinerner Waffen.

Walubutias Wehr

LM: -3

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte ruft zwischen sich und dem oder den Angreifern eine elementare Manifestation aus Erz oder Feuer herbei. Dabei kann es sich um aufloderndes Feuer, Steinschlag oder einen klaffenden Riss im Boden handeln. In jedem Fall sorgt die Manifestation für Verwirrung in den gegnerischen Reihen. Die INI der Gegner sinkt um (TaW/2) Punkte. Jedem Angreifer muss zudem eine Probe auf WIL+MU - (TaW+5) Punkte gelingen, wenn er wieder angreifen will. Die Probe kann bis zu ihrem Gelingen jede KR wiederholt werden.

Weihe der Ewigen Flamme

LM: -4, nur Hochgeweihte

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Mit dieser Liturgie werden die Flammen in den Laternen der Priester geweiht, so dass sie nicht verlöschen und gegen natürliche Umwelteinflüsse gefeit sind. Die Wirkung hält genau ein Jahr an.

Liturgien der Rahjakirche

Ascandears Hingabe

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte versetzt den Erwählten in einen friedvollen Rauschzustand, in dem ihm die Umwelt und Bedrohungen ganz egal sind. Die einzigen Situationen, die einen derart Verzückten aus seinem Glücksgefühl reißen können, sind direkte Lebensbedrohungen, z.B. ein Schlag gegen ihn mit Lebensenergieverlust oder das Erscheinen eines unheiligen Wesens, nicht aber ein Kampf in der Nähe. Eine Gegenwehr gegen den Zustand ist nur mit einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) Punkte möglich. Ansonsten hält die Wirkung für (Liturgiewurf) Stunden an.

Dorlens Verbrüderung

LM: -6

Ziel: PPP

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie ruft das Joborner Friedenslicht herbei. Der Duft, den die Lampe verströmt, lässt bei Bewaffneten jeden Hass und alle Angst verschwinden. Die Feinde verbrüdern sich, was manches Mal in orgiastischen Festen endet. Die Feinde trennen sich als Freunde und die Wirkung hält noch für (Liturgiewurf) Wochen an. Innerhalb der Zeit lassen sich die Feinde nicht mehr gegeneinander aufhetzen.

Gleichklang des Geistes

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält einen temporären Eindruck von den Gefühlen seines Gegenübers. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) KR an.

Hauch der Leidenschaft

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dies ist die Rahjakirchenversion des *Handwerkssegens*.

Heiliges Liebesspiel

LM: -2

Ziel: P + P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Segen schenkt den Beteiligten des Liebes-spieles höchste Erfüllung. Der Wert in *Überreden u. Überzeugen* zum Betören steigt zudem um (TaW/2+5) Punkte an. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Khablas Jugend

LM: -3

Ziel: P (G)

RW: Berührung/selbst

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Durch diesen Segen altert die gesegnete Person deutlich langsamer, fühlt sich frischer und kräftiger. Nach Ablauf der Wirkungszeit oder wenn der Gesegnete frevelt, setzt die natürliche Alterung wieder ein. Auf Grad 4 verjüngt die Zeremonie die Person äußerlich permanent um (Liturgiewurf+10) Jahre (oder weniger wenn gewünscht). Normale körperliche altersbedingte Einschränkungen bleiben in beiden Varianten bestehen. Die Liturgie wirkt nur einmal pro Jahr und Person. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Monate an, die Verjüngung sogar permanent, sofern kein Frevel erfolgt.

Khablas makelloser Leib

LM: -5

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Durch dieses Wunder lassen sich die äußerlichen Merkmale einer Person verändern. Narben, geringfügige Verstümmelungen und ähnliches verschwinden, so dass der Körper wieder seinen ursprünglichen Zustand erhält. Veränderungen der Eigenschaftswerte treten allerdings nicht ein. Auf Grad 6 kann die Liturgie

sogar das Aussehen einer Person permanent verbessern (und so den Vorteil "Charmant" verschaffen oder erhöhen - auch über das Maximum).

Levthans Fesseln

LM: -3

Ziel: P

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte lenkt die Aufmerksamkeit des Gesegneten auf ein einziges Ziel. Das kann ein Kunstwerk sein, an dem er arbeitet, eine Geschichte, die er liest, aber auch der Geweihte selbst. Der Gesegnete wird sich diesem bis zur absoluten Erschöpfung widmen. Mit einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) Punkte kann die Person versuchen, sich gegen die Wirkung zu sträuben. Ansonsten hält die Wirkung bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Rahjalinas Kuss

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte fällt in einen Rausch, in dem er in die Träume eines Patienten eindringt und ihm dort beistehen kann. Die Möglichkeiten des Geweihten sind mit dem Zauber *Traumgestalt* vergleichbar. (Liturgiewurf+5) Punkte entsprechen dem Zauberwurf. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) SR.

Rahjalinas Weinranke

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Eine Weinpflanze wächst in der Hälfte der üblichen Wachstumszeit zu einem Musterexemplar ihrer Gattung an. Die Pflanze benötigt aber trotz der Segnung die übliche Pflege.

Rahjas Begehren

LM: -3

Ziel: P

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte fixiert die gewünschte Person und erscheint ihr darauf als das attraktivste und zugleich auch meist beeindruckende Wesen, welches das "Opfer" schmerzhaft begehrt und dessen Willen er sich kaum entziehen kann. Nur mit einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* - (Liturgiewurf) gelingt es, diesen Bann abzuschütteln. Andernfalls sind alle Proben während der Wirkungsdauer von max. (Liturgiewurf) KR um den gleichen Wert erschwert.

Rahjas Erquickung

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Segen schenkt (Liturgiewurf/2) Punkte zusätzliche Regeneration. Der Schlaf ist erholsam und traumreich, die Träume haben aber keinen prophetischen Charakter sondern dienen wirklich nur der Verarbeitung von Erlebnissen. Die Wirkung hält längstens für (Liturgiewurf) Stunden an, max. aber bis zum Morgengrauen.

Rahjas Farbenspiel

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Mit diesem Gebet erschafft der Geweihte eine von göttlicher Macht durchwirkte Tätowierfarbe, die dem Tätowierer den TaW für rahjagefällige Motive um (Liturgiewurf/2) Punkte erhöht, was sich auch im gleichen Maße erhöht.

Rahjas Fest der Freude

LM: -3

Ziel: Z

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie bewirkt in dem vom Geweihten durchtanzten Raum, dass es ein in jeder Hinsicht perfektes Fest wird. Selbst einfachste Speisen und Ge-

tränke erscheinen als Delikatessen, die Musik und Tänze sind wie von besten Künstlern aufgeführt und alle Anwesenden werden so mitgerissen und von Harmonie erfüllt, dass niemand auf schlechte Gedanken kommt. Um aggressive Handlungen zu unternehmen müsste schon eine Probe auf *Selbsterherrschung* - (Liturgiewurf) Punkten gelingen.

Rahjas Freiheit

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Diese Liturgie befreit einen Gesegneten von einer Fessel. Was im speziellen Fall eine Fessel ist, hängt von Rahjas Willen ab. Es kann sowohl eine physische Fessel, als auch eine seelische oder geistige Fessel (wie ein gesellschaftlicher Zwang oder gar ein Beherrschungszauber) sein. Aber auch eine kreative Blockade oder große Schüchternheit ist als Fessel denkbar. Wenn die Liturgie gegen Beherrschungsmagie gewirkt wird, so wird der Zaubwurf um (TaW + 10) Punkte gesenkt.

Rahjas geheiligter Wein

LM: -4

Ziel: P

RW: Fern/Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Das Gebet ruft den Kelch der Rahja herbei, der

alle in ihn gegossenen Flüssigkeiten in göttlichen Tharf verwandeln kann. Wenn vorhanden, sollte Wein als Grundlage verwendet werden.

Rahjas heitere Gelassenheit

LM: -3

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Zyklus

Wirkung: Mit dieser Liturgie, die zusätzlich noch um den Grad der Erkrankung erschwert ist, kann der Geweihte Geisteskrankheiten und Verwirrungszustände heilen, wobei die Heilung nur zeitweise erfolgt - (Liturgiewurf) Wochen - und bei erneutem Kontakt mit dem Krankheitsauslöser auch wieder ausbrechen kann. Wird die Liturgie auf den 4. Grad aufgestuft, so erfolgt eine permanente Heilung.

Rahjas Rauschsegen

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Wirkung von Rauschmitteln wird verstärkt und gleichzeitig werden die Nachwirkungen verhindert. Die Liturgie sorgt zudem dafür, dass alles im Gedächtnis bleibt, was während des Rausches wahrgenommen wurde. So dient die Liturgie vor allem zur Visionfindung.

Rahjas Schoß

LM: -4

Ziel: G oder P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Geweihte ruft das Levthansband herbei. Das Band verstärkt die Empfindsamkeit für körperliche Sinneseindrücke. Für die Wirkungsdauer von max. (Liturgiewurf) Tage erhält der Gesegnete (TaW/2+5) Punkte Bonus auf alle Proben, welche die Eigenschaft Intuition beinhalten. Für die Talente *Überreden u. Überzeugen*, *Menschenkenntnis* und *Sinnenschärfe* beträgt der Bonus sogar (TaW+5) Punkte. Das Band verschwindet gleich nach der Andacht wieder.

Rahjas Sinnlichkeit

LM: -6

Ziel: P (G)

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Unter Einfluss des Segens ist der Betroffene unverwundbar und erleidet keinen Schaden profaner, magischer oder göttlicher Art, während er zugleich alle Sinneseindrücke vollständig und sogar verstärkt erlebt - auch erlittene Schmerzen. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR an und diente ursprünglich zur Erfahrung besonderer Ekstase.

Reichung des Amethysts

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Durch diese Liturgie wird eine Person vollständig von einem Sinne vernebelnden Rausch befreit, sei dies durch Alkohol, Drogen oder Magie (wenn der Liturgiewurf mindestens dem Zaubwurf entspricht). Um neben der Rauschwirkung auch eine Giftwirkung aufzuheben, muss die Liturgie je nach Giftstärke auf bis zu Grad 5 angehoben werden.

Sulvas Gnade

LM: -2

Ziel: G+P

RW: Selbst/Sicht (Entfernung zum Pferd)

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte lockt ein Pferd, das er reiten möchte an und erwirbt ein unvergleichliches Einfühlungsvermögen für das Tier, so dass er für die Wirkungsdauer von (Liturgiewurf)-Stunden zum meisterlichen Reiter wird. Der Talentwert in Reiten wird um (TaW/2+5) Punkte erhöht. Auch eine simple empathische Verständigung mit dem Tier ist möglich.

Liturgien der Aveskirche

Aller Welt Freund

LM: -4

Ziel: G

RW: Sicht

Dauer: Stoßgebet (12 Sekunden)

Wirkung: Kein denkendes Wesen, weder Tier noch Pflanze, greifen den Geweihten an, solange er auf seiner Flöte spielt. Für unheilige Wesen gilt die Hörweite als zweifach geweihter Boden. Die Liturgie endet, wenn der Geweihte das Flötenspiel unterbricht.

Am Busen der Natur

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet, der Weg zur Zuflucht kann noch bis zu 6 SR dauern.

Wirkung: Der Geweihte findet zum nächsten sicheren Lagerplatz oder Zufluchtsort, an dem er die Nacht vor Wind und Wetter geschützt verbringen kann. Die Wirkung hält bis zum Finden des Zufluchtsortes an, max. aber (Liturgiewurf) Stunden.

Ein Freund in Zeiten der Not

LM: -4

Ziel: G

RW: Fern

Dauer: Zyklus (Stunden, Tage, manchmal Wochen)

Wirkung: In näherer Zukunft wird ein neuer Gefährte den Weg des Priesters kreuzen oder ihn aus einer Notlage befreien. Die genaue Wirkung ist Meisterentscheid - Aves' Wege sind verschlungen und indirekt.

Freundliche Aufnahme

LM: -3

Ziel: G

RW: Fern

Dauer: Andacht

Wirkung: Dem Geweihten wird der direkte Weg zu einem bewohnten Heim gewiesen. Der Weg wird nicht durch unüberwindbare Hindernisse versperrt sein. Üblicherweise findet der Geweihte dort freundliche Aufnahme. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR.

Frieden der Melodie

LM: -1

Ziel: Z

RW: Zone von (Liturgiewurf) Schritt

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte spielt eine beruhigende Melodie auf seiner Flöte. Mit Einsetzen der Melodie werden niedere Wesen beruhigt. Tiere, die den Geweihten angreifen wollen, ziehen sich zurück. Intelligente und unheilige Wesen oder magische Kreaturen werden davon nicht beeindruckt. Die Wirkung hält für max. (Liturgiewurf) SR an.

Gemeinschaft der treuen Gefährten

LM: -2

Ziel: P+P

RW: Berührung

Dauer: eine Woche, in der Mensch und Tier ständig zusammen bleiben.

Wirkung: Die Loyalität des Tieres steigt für (Liturgiewurf) Monate um (Liturgiewurf/2 + 5) Punkte an. Es ist dem Herrn also ungewöhnlich treu ergeben und wird ihn schützen, solange sich der Mensch gut um sein Tier kümmert.

Großer Reisesegen

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Solange sich der Reisende an Aves Moralkodex hält fällt es ihm leicht, freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden und seine Ausrüstung in Stand zu halten. Auch verirrt er sich nicht so leicht. (Liturgiewurf/2+5) Punkte können auf die Talente *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* u. *Überzeugen* und *Werken* und *Zubereiten* verteilt werden. Zudem ist der Reisende vom Schicksal begünstigt: der Segen kann ihn aus EINER lebensbedrohlichen Situation retten. Die Segnung hält für (Liturgiewurf) Tage.

Hashnabits Flehen

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Priester findet einen direkten, gangbaren Weg zur nächsten Wasserquelle. Die Wirkung hält für

max. (Liturgiewurf) Stunden an.

Hilfe in der Not

LM: -2

Ziel: G

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Auf der Suche nach einer bestimmten, vermissten Person verspürt der Priester den leichten Zug des Wanderstabes, der ihn zu der Person führt, solange diese Person tatsächlich verschüttet, verirrt oder durch einen Unfall in Not geraten oder bewusstlos ist. Leichname lassen sich dadurch ebenso wenig aufspüren wie Ausreißer oder normale Wanderer. Die Liturgie wirkt für max. (Liturgiewurf) Tage.

Nimmermüde Wanderschaft

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Wanderer ist gegen alle Unbill eines erschöpfenden Marsches wie Rückenschmerzen, Blasen an den Füßen oder wundete Stellen an den Schenkeln gefeit, ganz egal wie lang die Strecke sein mag. Die Wirkung hält (Liturgiewurf) Stunden.

Phexens wundersame Verständigung

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, jede Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen gelernt hätte. Nach der Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) Stunden verfliegt das Wissen wieder.

Mondsilberzunge

LM: -3

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (8 Sekunden)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer von (Liturgiewurf) SR umgibt den Geweihten eine Aura der Vertrauenswürdigkeit, die ihm einerseits einen Bonus von (Liturgiewurf+3) Punkten auf das Talent *Überreden* u.

Überzeugen verschafft, andererseits bei den Gesprächspartnern eventuelle Proben auf GEI+KL oder *Menschenkenntnis* um (TaW/3) Punkte erschwert. Für allzu plumpe Lügen sollte der Meister jedoch Erleichterungen auf Menschenkenntnisproben zugestehen.

Rahjas Freiheit

LM: -4

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Diese Liturgie befreit einen Gesegneten von einer Fessel. Was im speziellen Fall eine Fessel ist, hängt von Rahjas Willen ab. Es kann sowohl eine physische Fessel, als auch eine seelische oder geistige Fessel wie ein gesellschaftlicher Zwang oder gar ein Beherrschungszauber sein. Aber auch eine kreative Blockade oder große Schüchternheit ist als Fessel denkbar. Wenn die Liturgie gegen Beherrschungsmagie gewirkt wird, so wird der Zaubwurf um (Liturgiewurf + 10) Punkte gesenkt.

Reisesegen

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Solange sich der Reisende an Travias Moralkodex hält fällt es ihm leicht, freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden und seine Ausrüstung in Stand zu halten. Auch verirrt er sich nicht so leicht. (Liturgiewurf/2+5) Punkte können auf die Talente *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* u. *Überzeugen* und *Werken* und *Zubereiten* verteilt werden.

Schlaf des Gesegneten

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Segen schenkt (Liturgiewurf/2) Punkte zusätzliche Regeneration. Der Schlaf ist erholsam und traumreich, die Träume haben aber keinen prophetischen Charakter sondern dienen wirklich nur der Verarbeitung von Erlebnissen. Die Wirkung hält längstens

für (Liturgiewurf) Stunden an, max. aber bis zum Morgengrauen.

Sterne funkeln immerfort

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann selbst durch dichteste Wolken hindurch die Sterne klar erkennen, sei es zur Orientierung oder zum Prophezeien. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Sternenspur

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst/Berührung des zu markierenden Objektes

Dauer: Stoßgebet (6 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte hinterlässt durch die Berührung seiner Hand eine nur für ihn selbst sichtbare deutliche Markierung in Form eines funkelnden Sternes, der für (Liturgiewurf) Stunden,

max. aber bis zum nächsten Sonnenaufgang leuchtet. Mit der Liturgie können bei Bedarf bis zu (TaW/2+5) Sterne hinterlassen werden. Wird die Liturgie auf den 3. Grad aufgewertet, so können auch alle anderen Phexdiener und bis zu 3 benannte Personen die Sterne erkennen.

Sulvas Gnade

LM: -2

Ziel: G+P

RW: Selbst/Sicht (Entfernung zum Pferd)

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte lockt ein Pferd, das er reiten möchte an und erwirbt ein unvergleichliches Einfühlungsvermögen für das Tier, so dass er für die Wirkungs-dauer von (Liturgiewurf) Stunden zum meisterlichen Reiter wird. Der Talentwert in Reiten wird um (TaW/2+5) Punkte erhöht. Auch eine simple empathische Verständigung mit dem Tier ist möglich.

Über die Wolken

LM: -5

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Auf dem Rücken des Geweihten bilden sich schillernde bunte Vogelflügel mit einer Spannweite von 4 Schritt, die ihn sicher durch die Lüfte tragen. Er kann Lasten bis zu seinem eigenen Körpergewicht als Gepäck tragen. Er erhält einen Wert in Fliegen von (TaW+5) Punkten. Im 6. Grad der Liturgie kann er sogar das 1,5-fache seines Gewichtes tragen, bei einem Bonus von (TaW+10) auf seinen Fliegen-Wert.

Weg des Fuchses

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte kann sich auf jedem Weg wie auf einer guten Reichsstraße

bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Sowohl auf einer schlammigen Piste, als auch im dichtesten Gedränge einer städtischen Gasse kann er so schnell laufen, wie es seine körperliche Geschwindigkeit zulässt. Regelrechte Wegsperrern müssen aber dennoch weiterhin überwunden werden (Zäune, Felsen etc.) und in der völlig weglosen Wildnis ist das Gebet auch ungeeignet. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Weisung des Himmels

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Auch ohne Sonnenstand oder Sterne erhält der Geweihte ein untrügliches Gefühl dafür, in welcher Richtung sich Norden befindet. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) SR an.

Liturgien der Korkirche

Das schwarze Fell durch das rote Blut

LM: -2

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet (10 Sekunden)

Wirkung: Der Geweihte fügt sich selbst eine Verletzung zu und opfert Blut an Kor (3 SP). Dafür erhält er für (Liturgiewurf) SR eine zähe und widerstandsfähige Haut, die ihm einen Rüstungsschutz von 6 zusätzlichen Punkten verschafft.

Großer Weiheseegen der Waffe

LM: -6

Ziel: PPP

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Sämtliche rondragefälligen Waffen des Heeres (bzw. eines jeden Kämpfers) werden geweiht. Die Weihe hält solange wie sich der Träger rondragefällig verhält, längstens jedoch (Liturgiewurf) Tage.

Neun Streiche in Einem

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Stoßgebet

Wirkung: Der Geweihte führt neun Angriffe aus, bei denen er jeweils weiter hoch

zählt. Er kann die Wucht der ersten acht Schläge genau dosieren und im letzten neunten Schlag komplett vereinen. Das bedeutet, dass die ersten acht Schläge keinen Schaden anrichten, der Schaden aber dennoch ermittelt und gesammelt wird. Die Hiebe müssen nicht direkt aufeinander folgen, der Geweihte muss aber vor dem Schlag ansagen, ob der Hieb dazu zählen soll. Auch wenn Schläge misslingen oder vollständig pariert werden, zählen sie zu den neun Schlägen dazu. Die Schläge müssen nicht alle gegen den gleichen Gegner geschlagen werden.

Der neunte Schlag muss aber auf jeden Fall gelingen. In ihm bündelt sich der gesammelte Schaden aller Treffer und fährt komplett auf den Gegner hernieder. Misslingt der neunte Schlag, so verfallen auch alle angesammelten TP. In den letzten Hieb kann der Geweihte auch noch zusätzliche Wucht mit einem Kampfvorteil hinein legen, was mit den acht vorherigen Hieben nicht möglich ist. Die Wirkung der Liturgie hält max. (Liturgiewurf x 10) KR an. In dieser Zeit müssen die neun Schläge gemacht werden.

Liturgien der Swafnirkirche

Anrufung der Winde

LM: -2

Ziel: Z+

RW: Sicht

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann die Strömung des Windes leiten und so z.B. ein Schiff antreiben oder Rauch

und Nebel zerstreuen. In Räumen ist die Liturgie um 3 Punkte zusätzlich erschwert, unterirdisch um 7. Auf dem 3. Grad kann der Geweihte auch Winde erwecken und verstärken oder abschwächen.

Anrufung Nuiannas

LM: -3

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Priester schafft oder tilgt eine große, dichte Nebelfront, die sich in der gewünschten Richtung über

Land oder Meer ausbreitet. Sie hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Bootssegen

LM: -3

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Segen wappnet Boot und Mannschaft gegen Widersacher Efferds (MU+2 bei Anrufung Efferds) und lässt die Seelen Schiffbrüchiger in Efferds Reich einfahren. Der Segen hält permanent. Bei größeren Umbauten muss das Schiff neu eingesegnet werden.

Gesang der Delphine

LM: -2

Ziel: P (G)

RW: Berührung/Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie ermöglicht die Empathie mit Meerestieren, wobei einzig Delphine als intelligente Gesprächspartner gelten. Die Empathie hält für (Liturgiewurf) SR an.

Gesang der Wale

LM: -2

Ziel: P

RW: Fern

Dauer: Gebet

Wirkung: Ein Delphin nähert sich dem Geweihten, so schnell er kann (was natürlich nur an der Küste oder im Meer möglich ist). Auf dem 4. Grad (LM -4) kann eine ganze Delphinschule gerufen werden, Geweihte des Swafnir nutzen den 4. Grad zur Herbeirufung eines größeren Wals. Das Tier bleibt so

lange, wie der Geweihte es benötigt.

Gesegneter Fang

LM: -2

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Die Liturgie bewirkt eine höhere Fangausbeute beim Fischfang auf dem Meer, wobei die Art des Fangs immer noch vom Zufall und der See abhängig ist. Die Fanggeräte bleiben für (Liturgiewurf) Stunden gesegnet.

Mannschaftssegens

LM: -3

Ziel: PPP

RW: Berührung

Dauer: Andacht

Wirkung: Der Mut der Mannschaft wird für max. (Liturgiewurf) Tage um (TaW/3) Punkte gesteigert. Alle Schifffahrtsproben sind in der Wirkungszeit um (Liturgiewurf/4) Punkte erleichtert.

Schiffssegens

LM: -4

Ziel: PP

RW: Berührung

Dauer: Zeremonie

Wirkung: Dies ist eine Variante des Bootssegens, der

auch auf Schiffe mit mehreren Masten anwendbar ist.

Segen des Plättlings

LM: -2

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Dieser Segen verwandelt bis zu 100 Maß Salzwasser in Trinkwasser.

Sterne funkeln immerfort

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann selbst durch dichteste Wolken hindurch die Sterne klar erkennen, sei es zur Orientierung oder zum Prophezeien. Die Wirkung hält für (Liturgiewurf) Stunden an.

Swafnirs Fluke

LM: -5

Ziel: ZZZ

RW: Sicht

Dauer: Andacht

Wirkung: Eine Wasserfläche in Sichtweite des Priesters kann in ein brodelndes Wellenmeer aufgepeitscht oder aber zu glatter See beruhigt werden. Fast jedes noch so große Schiff ist den Auswirkungen dieser Liturgie

hilflos ausgeliefert. Die Wirkung hält für bis zu (Liturgiewurf) Stunden an.

Swafnirs Ruhelied

LM: -1

Ziel: P

RW: Berührung

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte kann einem walwütigen (TaW/2) Punkte zur Erleichterung seiner *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Verfügung stellen, die in diesem Fall auch wiederholt werden darf. Wird die Liturgie im Voraus ausgeführt, stehen die Punkte dem Wütenden immer dann zur Verfügung, wenn der Geweihte in seiner Nähe ist und ihn mit Worten beruhigen kann. Die max. Wirkungsdauer beträgt (Liturgiewurf) SR.

Weisung des Himmels

LM: -1

Ziel: G

RW: Selbst

Dauer: Gebet

Wirkung: Der Geweihte erhält auch ohne Sterne oder Sonnenstand ein untrügliches Gefühl für die Himmelsrichtungen. Der Priester weiß für (Liturgiewurf) SR genau wo Westen liegt.

Ausrüstungstabellen

Aventurische Waffen

Einhandwaffen (leicht)	TP	Besonderheiten
Fackel, Knüppel	+0	INI -2, PA - 3, Zerbricht bei Patzer. Fackel fügt bei Schaden W20/2 TP Feuerschaden zu
Messer, Dolch, Vulkanglasdolch	+1	Ab GE 3 = INI+1
Flasche, Stuhlbein, Pfanne etc.	+1	Zerbricht oder verbeult bei Patzer
Beil, Metallstange, Kurzsword	+2	Keine, Kurzsword ab GE 3 = INI+ 1
Degen, Rapier, Florett	+3	Ab GE 3 = INI + 1
Einhandwaffen (normal)	TP	Besonderheiten
Beil, Metallstange, Kurzsword etc.	+2	Keine, Kurzsword ab GE 3 = INI+1
Streitkolben, Skraja, Kriegsbeil, Lindwurmschläger etc.	+3	Gegnerabwehr -1
Breitsword, Kunchomer	+3	Gegnerabwehr -1
Morgenstern	+5	INI -2, Gegnerabwehr -1, PA-3, Morgenstern ignoriert den PA-Bonus eines Schildes
Langsword, Säbel, Sklaventod, Nachtwind	+4	keine
Lanzenangriff	TP	Besonderheiten
Turnierlanze	+3	Nur im Reiterkampf nutzbar, Schild möglich
Speer, Speiß	+4	Nur im Reiterkampf nutzbar, kein Schild
Kriegslanze	+6	Nur im Reiterkampf nutzbar, Schild möglich
Schusswaffen	TP	Besonderheiten
Blasrohr	+0	INI + 2, RW: (2/5/10/20/40), NL: 2 Sek.
Kurzbogen	+3	INI + 1, RW: (5/15/25/40/60), NL: 2 Sek.
Langbogen	+5	INI + 0, RW (10/25/50/100/200), NL: 4 Sek.
Elfenbogen	+4	INI + 1, RW: (10/25/50/100/200), NL: 3 Sek.
Kompositbogen	+5	INI + 1, RW (10/20/35/50/80), NL: 3 Sek.
Kriegsbogen	+6	INI - 1, RW: (10/20/40/80/150), NL: 4 Sek.
Leichte Armbrust	+5	INI - 2, RW: (10/15/25/40/60), NL: 15 Sek.
Schwere Armbrust	+7	INI - 4, RW: (10/20/30/60/100), NL: 30 Sek.
Windenarmbrust	+8	INI - 4, RW: (10/30/60/100/180), NL: 30 Sek.
Waffenlos	TP	Besonderheiten
Faust, Stiefel, etc.	+0	Gegnerabwehr +2
Schlagring, Panzerhandschuh, Schild	+1	Keine
Wurfwaffen	TP	Besonderheiten
Wurfmesser, -scheibe, -dolch, -sterne	+1	INI + 2, RW: (2/4/6/8/15), NL: 1 Sek.
Wurfbeil	+2	RW: (5/10/15/25), NL: 1 Sek.
Wurfspeer	+3	RW: (5/10/15/25/40), NL: 2 Sek.
Schleuder	+1	INI +2, RW: (5/15/25/40), NL: 2 Sek.
Zweihandwaffen (leicht)	TP	Besonderheiten
Hellebarde, Partisane, etc.	+5	INI - 2, Gegnerabwehr - 2, PA- 1 zweihändig - kein Schild
Kampfstab, Magierstab	+2	Ab GE 3 = INI + 1, zweihändig - kein Schild
Speer, Jagdspieß, etc.	+4	Zweihändig - kein Schild, auch als Fernwaffe benutzbar
Zweihandwaffen (normal)	TP	Besonderheiten
Bastardsword, Doppelkunchomer, Tuzakmesser, großer Sklaventod	+5	Gegnerabwehr - 2, PA - 1, zweihändig - kein Schild
Zweihänder, Rondrakamm, Oggerschelle	+7	KK mind. 3, INI - 2 (Oggerschelle - 3), Gegnerabwehr - 3, PA - 3, zweihändig - kein Schild, Oggerschelle ignoriert den PA-Bonus eines Schildes, hat aber PA - 4
Kriegshammer, Barbarenstreitaxt, Ochsenherde etc.	+9	KK mind. 5, INI - 3, Gegnerabwehr - 4, PA - 5, zweihändig - kein Schild, Ochsenherde ignoriert den PA-Bonus eines Schildes, hat aber PA - 6

Aventurische Rüstungen

Rüstung	RS	Besonderheiten
Feste Kleidung	+1	Kann mit Gambeson kombiniert werden
Gambeson, Tuchrüstung	+1	Kann m. fest. Kleidung getragen werden
Krötenhaut, Lederharnisch	+2	Keine
Kettenhemd (lang), Kürass etc.	+3	GS - 0,5
Kettenhemd (lang), Ringelpanzer etc.	+4	GS - 1
Spiegelpanzer/Hartholzharnisch etc.	+5	GS - 1, INI - 1 (Hartholzharnisch nur INI - 1)
Plattenrüstung/Schuppenpanzer etc.	+6	GS - 2, INI - 2
Gestechrüstung (komplett mit Helm)	+10	GS - 3, INI - 4
Arm/Beinschienen, Leder	+1	Nur in Verbindung mit Lederrüstung
Arm/Beinschienen, Kette	+1	Nur in Verbindung mit Kettenrüstung
Arm/Beinschienen, Platte	+2	GS - 1, nur in Verbindung mit Plattenrüstung
Lederhelm	+1	Keine
Metallhelm	+2	INI - 1
Drachenhelm/Panzerhelm	+3	INI - 1, GS - 0,5

Aventurische Schilde

Schild	PA Bonus	Besonderheiten
Holzschild, Lederschild	+2	Zerbricht bei Patzer, keine Zweihandwaffen
Metallschild	+3	GS - 0,5, INI - 1, keine Zweihandwaffen
Turmschild	+4	GS - 1, INI - 1, keine Zweihandwaffen
Buckler, Parierwaffe	+1	Nur mit Einhandwaffen (leicht) verwendbar

Tränke und Elixiere

Trank	Wirkung
Heiltrank	W20 (+3 je nach Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) LeP; garantierte Summen möglich
Zaubertrank	W20 (+3 je nach Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) AsP; garantierte Summen möglich
Eigenschaftselixier	Eigenschaft +3 (+1 ne nach Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) für entspr. Stunden
Wirselsalbe	+10 LeP Nachtregeneration
Einbeeren	Je Stück 1W20/4 LeP
Tarneln	Erhöhen die Nachtregeneration um 1 Punkt
Bannstaub	Entzieht W20+5 (+3 je nach Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) AsP

Näheres zu Kräutern und Tränken finden Sie in der kostenlosen Spielhilfe „**Tränke, Kräuter und Tinkturen**“

Aventurische Gegner

Die Auswahl der hier aufgeführten Gegner zeigt lediglich Vorschläge, die Ihnen eine Orientierungshilfe für die Stärke von Gegnern geben können. Passen Sie die Werte einfach an ihre Bedürfnisse an. Die Werte sind jeweils für erfahrene Gegner (etwa 5. Stufe) angegeben. Auf Talentangaben wurde verzichtet, ordnen Sie den Gegnern bei Bedarf bitte selbst passende Talente, Zauber oder Liturgien zu. Die Werteangaben der kulturschaffenden Gegner sind ohne Waffen und Rüstungen.

Bei den nicht kulturschaffenden Gegnern (Tiere, magische Wesen, Dämonen und Untote) handelt es sich um normale Gegner (etwa 1. bis 3. Stufe, wobei sich Kreaturen nur schlecht in Stufen einordnen lassen). Weitere Beispielkreaturen finden Sie in der kostenlosen Spielhilfe „**Helden, Schurken, Kreaturen**“.

Menschlicher Kämpfer (Krieger, Räuber, Pirat etc.)

KÖR: 5	BWG: 4	WIL: 3	GEI: 3
KK: 2/4/5	GE: 1/2/3	MU: 2/3/4	KL: 1/1/2
KO: 2/3/4	FF: 1/1/2	CH: 1/1/1	IN: 2/2/3
LeP: 34/36/38	INI: 8/9/11	GS: 5/5/5	
AT: 13/19/23	PA: 10/14/18	AUS: 4/5/7	FK: 10/16/24
TP: +4/+5/+7	RS: 3+	RE: 6/7/8	MR: 3/3/4
Vorteile: z.B. Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildkampf, hohe LeP, Kampfgespür etc.			
Besonderheiten: keine.			

Ork (Yurach/Stammeskrieger/Elitekrieger)

KÖR: 5	BWG: 5	WIL: 2	GEI: 2
KK: 2/2/4	GE: 2/2/4	MU: 2/3/4	KL: 0/0/1
KO: 2/2/4	FF: 1/1/2	CH: 0/0/0	IN: 1/2/3
LeP: 34/36/38	INI: 8/10/12	GS: 6/6/6	
AT: 12/17/22	PA: 10/16/20	AUS: 8/10/12	FK: 10/15/26
TP: +3/+4/+6	RS: 2+	RE: 6/7/8	MR: 1/1/2
Vorteile: z.B. Geländekunde, Wuchtschlag, Hammerschlag, Hohe LeP, Kampfgespür			
Besonderheiten: keine			

Goblin (unerfahren/erfahren/Elite)

KÖR: 3	BWG: 4	WIL: 2	GEI: 3
KK: 1/1/2	GE: 2/3/4	MU: 1/1/3	KL: 1/1/1
KO: 1/2/3	FF: 3/4/4	CH: 0/0/1	IN: 1/3/4
LeP: 21/23/25	INI: 6/8/11	GS: 7/7/7	
AT: 10/13/17	PA: 10/12/17	AUS: 7/10/12	FK: 13/20/27
TP: +2/+3/+4	RS: 2+	RE: 3/4/5	MR: 2/2/2
Vorteile: z.B. Beruf, Kampfgespür, Finte, Ausweichen, Ausdauernd, Scharfschütze			
Besonderheiten: keine			

Oger (Wild-/Kriegsoger)

KÖR: 8	BWG: 4	WIL: 1	GEI: 1
KK: 3/5	GE: 1/1	MU: 2/3	KL: 0/0
KO: 3/5	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 1/2
LeP: 50/54	INI: 7/9	GS: 7/7	
AT: 13/20	PA: 10/15	AUS: 5/7	FK: 5/5
TP: +7/+9	RS: 2/4	RE: 10/12	MR: 0/0
Vorteile: (Nur Kriegsoger) z.B. Hohe LE, Kampfgespür, Wuchtschlag, Hammerschlag			
Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen, Gestank			

Troll (jung/alt)			
KÖR: 9	BWG: 3	WIL: 1	GEI: 1
KK: 4/5	GE: 1/1	MU: 1/2	KL: 1/2
KO: 2/3	FF: 0/0	CH: 0/1	IN: 1/2
LeP: 55/65	INI: 5/7	GS: 6/6	
AT: 15/21	PA: 11/15	AUS: 5/6	FK: 4/4
TP: +8/+10	RS: 3+	RE: 10/11	MR: 1/2
Vorteile:	keine		
Besonderheiten:	Großer Gegner, Niederwerfen, Jähzorn		

Skelett (gewöhnlich/Anführer)			
KÖR: 1	BWG: 3	WIL: 5	GEI: 1
KK: 5/7	GE: 1/2	MU: 3/5	KL: 0/4
KO: 0/3	FF: 1/1	CH: 0/0	IN: 1/2
Le: 22/28	INI: 7/10	GS: 4/4	
AT: 11/13	PA: 10/13	AUS: 5/7	FK: 5/7
TP: +3/+5	RS: 0/2	RE: 0/3	MR: 8/13
Vorteile:	keine		
Besonderheiten:	Immunität: (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich, Schusswaffen, Einhandwaffen (leicht), Zwei handwaffen (leicht)).		

Zombie (gewöhnlich/Anführer)			
KÖR: 2	BWG: 1	WIL: 4	GEI: 0
KK: 4/4	GE: 0/1	MU: 3/5	KL: 0/2
KO: 2/3	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 5/6
LeP: 28/30	INI: 9/12	GS: 2/2	
AT: 10/12	PA: 9/11	AUS: 0/0	FK: 1/2
TP: +3/+4	RS: 0	RE: 3/9	MR: 8/10
Vorteile:	keine		
Besonderheiten:	Gestank, Biss, Krankheiten, Immunität (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Empfindlichkeit (Feuer)		

Wolf (Rudelwolf/Leitwolf)			
KÖR: 3	BWG: 4	WIL: 1	GEI: 1
KK: 1/2	GE: 2/2	MU: 1/2	KL: 1/1
KO: 1/2	FF: 0/0	CH: 1/1	IN: 2/3
LeP: 23/25	INI: 6/9	GS: 8/8	
AT: 11/13	PA: 8/10	AUS: 7/9	FK: 0/0
TP: +3/+3	RS: 1	RE: 3/4	MR: 0/1
Vorteile:	keine		
Besonderheiten:	Biss, Krankheiten, Rudel, Angst (Feuer)		

Höhlenspinne			
KÖR: 3	BWG: 2	WIL: 1	GEI: 1
KK: 1	GE: 3	MU: 1	KL: 1
KO: 2	FF: 4	CH: 1	IN: 1
LeP: 20	INI: 4	RS: 1	RE: 4
AT: 10	MR: 1	AUS: 6	FK: 9
PA: 8	TP: +3		
Vorteile:	keine		
Besonderheiten:	Hinterhalt, Gift: Stufe 4-3 KR jeweils -1 bei AT, PA, KÖR und BWG, Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag		

Wolfsratte

KÖR:	1	BWG:	4	WIL:	1	GEI:	1
KK:	0	GE:	5	MU:	0	KL:	1
KO:	1	FF:	4	CH:	0	IN:	1
LE:	8	INI:	10	GS:	7		
AT:	17	PA:	7	AUS:	10	FK:	0
TP:	-7	RS:	3	RE:	1	MR:	1

Vorteile: keine

Besonderheiten: Biss, kleiner Gegner, Krankheiten, Rudel

Tatzelwurm

KÖR:	10	BWG:	3	WIL:	2	GEI:	1
KK:	8	GE:	2	MU:	3	KL:	0
KO:	10	FF:	1	CH:	0	IN:	1
LE:	60	INI:	8	GS:	5		
AT:	16	PA:	11	AUS:	2	FK:	0
TP:	+8	RS:	3	RE:	9	MR:	6

Vorteile: 2 Aktionen

Besonderheiten: Biss, Gestank, großer Gegner, Doppelangriff

Hesthoth (Niederer Dämon)

KÖR:	3	BWG:	4	WIL:	4	GEI:	2
KK:	2	GE:	3	MU:	3	KL:	2
KO:	2	FF:	1	CH:	0	IN:	2
LE:	25	INI:	12	GS:	8	AE:	15
AT:	15	PA:	10	AUS:	9	FK:	0
TP:	+4	RS:	2	RE:	9	MR:	5
ZW:	20						

Vorteile: Dämonischer Schlag (Verletzungen mit der Peitsche entziehen bei 16-20 auf W20 einen Punkt KÖR bis zum nächsten Sonnenuntergang, parierte Attacken des Schwertes lassen bei 19+20 auf W20 die eigene Waffe zerbrechen)

Besonderheiten: Dämonisch, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Zauber (Dunkelheit)

Shruuf (gehörnter Dämon)

KÖR:	7	BWG:	4	WIL:	5	GEI:	3
KK:	5	GE:	3	MU:	4	KL:	2
KO:	4	FF:	6	CH:	0	IN:	3
LE:	50	INI:	6	GS:	6		
AT:	15	PA:	10	AUS:	8	FK:	0
TP:	+10	RS:	5	RE:	10	MR:	9

Vorteile: 3 Aktionen, 2 Reaktionen

Besonderheiten: Biss, Dämonisch, großer Gegner, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Regeneration (I)

KULTUREN - ADD ON

Verwendung

Führen Sie die Heldenerschaffung wie gewohnt aus. Wählen Sie für ihren Helden nach der Profession eine passende Kultur aus. Für Zwerge und Elfen stehen nur die jeweils zugeordneten Kulturen zur Verfügung; Menschen können hingegen keine elfischen oder zwergischen Kulturen wählen. Verrechnen Sie die angegebenen Talentmodifikationen auf Ihrem Heldenbogen. Wenn Sie dieses Add on verwenden, entfallen dafür 10 der 20 Talentpunkte, die Sie normalerweise zur freien Verfügung erhalten. Die restlichen Punkte können weiterhin frei genutzt werden. Pro Kultur kann ein für ein Waffentalent vorgesehener Punkt in einen Punkt Liturgiekenntnis oder Zaubermerkmal getauscht werden. Sonstiges Tauschen ist nicht möglich.

Menschliche Kulturen

Almada

Das stolze Volk der Almadaner gehört zwar zum Mittelreich, aber dennoch sind die Menschen hier ein anderer Schlag. Traditionsbewusst und freiheitsliebend, dabei heißblütig und emotional.

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (Tulamidya)+2, Reiten+2, Etikette +1, Gassenwissen +1, Überreden und Überzeugen +1, Zubereiten +1, Einhandwaffen (leicht oder normal) +1, Schusswaffen +1

Amazonenbourg

Das Leben und die Erziehung auf einer Amazonenbourg sind so individuell, dass es im Grunde keine Rolle spielt, woher das Mädchen ursprünglich stammt. Diese Kultur ist nur in Verbindung mit der Profession "Amazonen" möglich.

Muttersprache: Garethi

Talente: Reiten+3, Athletik +2, Selbstbeherrschung +1, Wissen +1, ein Waffentalent (außer Schusswaffen) +2, Schusswaffen +1

Andergast/Nostria

Die streitenden Königreiche zwischen Mittelreich, Orkland, Svellttal und Thorwal; sehr traditionell, gelten im Rest der

Welt als etwas rückständig.

Muttersprache: Garethi

Talente: Werken +3, Wildnisleben +2, Orientierung +1, Spuren suchen +1, Zubereiten +1, Klettern +1, Einhandwaffen (normal), Zweihandwaffen (leicht oder normal) oder Schusswaffen +1

Aranien

Trotz seiner geringen Größe hat das Königreich nach der Lossagung vom Mittelreich seine Unabhängigkeit halten können. Reichtum und lange Geschichte prägen dieses Gebiet, dass mittelreichische und tulamidische Traditionen vermischt.

Muttersprache: Garethi oder Tulamidya

Talente: Die andere Sprache +2, Überreden u. Überzeugen +2, Gassenwissen +2, Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Reiten +1, ein Waffentalent +1

Bornland

Das unabhängige Bornland mit seinen riesigen Waldlandschaften ist einerseits voll von Mysterien und Legenden, andererseits aber eines der modernsten Länder Aventuriens. Zwar gibt es viele alte Traditionen, Ritter, Leibeigenschaft etc. aber

auch beinahe so etwas wie Demokratie durch die Wahl des Adelsmarschalls.

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (wählbar) +1, Werken +2, Überreden und Überzeugen +1, Etikette +1, Reiten +1, Orientierung +1, Wissen +1, Fahrzeug führen +1, ein Waffentalent +1

Horasreich

Trotz seiner geringen Größe ist das Horasreich die zweitwichtigste Macht des Kontinents. Dies haben die Horasier vor allem ihrem Reichtum und ihrem Fortschritt zu verdanken. Vor allem als Seemacht sind sie führend.

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (wählbar) +2, Lesen u. Schreiben +1, Etikette +2, Wissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden u. Überzeugen +1, Einhandwaffen (leicht oder normal) +1

Maraskan

Die Maraskaner sind den ewigen Kampf gewöhnt; stets mussten sie sich verschiedener Besatzungsmächte erwehren und selbst die Natur ist lebensfeindlich. Dennoch sagen sie sich "das Leben ist schön".

Muttersprache: Garethi

Talente: Wildnisleben +1, Orientierung +1, Selbstbeherrschung +1, Menschenkenntnis +1, Heilkunde +1, Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Wissen +1, Zubereiten +1, ein Waffentalent +1

Mittelreich

Umfasst alle Provinzen des Kaiserreiches: Albernien, Nordmarken, Kosch, Garetien, freies Tobrien und Weiden

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (wählbar) +2, Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden und Überzeugen +1, Wissen +1, Fahrzeug führen +1, Werken +1, Zubereiten +1, ein Waffentalent +1

Nivesen

Die Nivesen sind ein Nomadenvolk, das den Karenherden durch die Steppen des Nordens folgt. Sie glauben an die Himmelswölfe und trotzen seit einigen Jahren dem Eisreich der Hexe Glorana.

Muttersprache: Nujuka

Talente: Werken +2, Wildnisleben +2, Sinnenstärke +1, Spuren suchen +1, Fahrzeug führen +1, Zubereiten +1, Wissen +1, ein Waffentalent +1

Norbarden

Norbarden sind ein Händlervolk, welches in Sippenverbänden durch die nördlichen Lande Aventuriens zieht. Ihre Hauptgöttinnen sind Hesinde und Mokoscha
Muttersprache: Aalani
Talente: Überreden und Überzeugen +3, Menschenkenntnis +2, Wildnisleben +1, Sprachen (Garethi oder Nujuka) +1, Orientierung +1, Wissen +1, ein Waffentalent +1

Nördliche Barbarenvölker

Das raue Leben im kalten Norden hat auch die Völker der Gjalsker und Fjarningier hart und wild gemacht. Für die meisten Mittelländer ist der Thorwaler schon ein typischer Barbar, doch haben sie noch nie Bekanntschaft mit einem wirklichen Barbaren gemacht.

Muttersprache: Krude Dialekte aus Thorwalsch und Orkisch

Talente: Selbstbeherrschung +2, Athletik +2, Klettern +1, Kraftakt +1, Wildnisleben +1, Werken +1, Zubereiten +1, Wurfaffen, Schusswaffen oder Einhandwaffen (normal) +1

Novadi

Die Wüstenstämme der Beni Novad leben streng nach den 99 Gesetzen des Rashtulla. Sie leben als

Nomaden und sind meist begnadete Reiter.

Muttersprache:

Tulamidya

Talente: Reiten +3, Orientierung +2, Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Wissen +1, Garethi +1, ein Waffentalent +1

Schattenlande

Die Herrschaft der Heparchen hat ehemals grüne Regionen in Gebieten des Schreckens verwandelt. Inzwischen ist eine ganze Generation herangewachsen, die nichts anderes als diese Heimat mehr kennt.

Muttersprache: Garethi

Talente: Wissen +2, Werken +2, Heimlichkeit +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, zwei Waffentalente je +1

Svellttal und Nordlande

Nachdem der reiche Städtebund von den Orks zerschlagen wurde, wurde auch das Leben im Norden hart. Doch die Bewohner dieser Regionen sind leidgeprüft und widerstandsfähig.

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (wählbar) +2, Überreden u. Überzeugen +2, Wildnisleben +1, Athletik +1, Heimlichkeit +1, Orientierung +1, Wissen +1, ein Waffentalent +1

Südaventurien

Diese Kultur fasst alle Gebiete zusammen, die südlich des lieblichen Feldes,

der Khom und der tulamidischen Gebiete liegen, vor allem die südlichen Stadtstaaten wie Al Anfa, Brabak, Chorchob, Selem und so weiter.

Muttersprache: Garethi

Talente: Sprachen (wählbar) +2, Überreden u. Überzeugen +2, Gassenwissen +1, Heilkunde +1, Zubereiten +1, Wissen +2, ein Waffentalent +1

Südliche Barbarenvölker

Ob trollzacker Barbaren oder die Ferkinas aus dem Rashtulswall - all diesen Völkern ist gemein, dass ihre Sitten hart und barbarisch sind, so wie das Leben, das sie führen. Professionen, die auf einer gewissen Bildung fußen, sind für diese Kulturen nicht möglich.

Muttersprache: Krude Dialekte ihrer Heimat

Talente: Wildnisleben +2, Selbstbeherrschung +1, Körperbeherrschung +2, Athletik +2, Werken +1, Menschenkenntnis -2, Heilkunde +1, Zubereiten +1, Zweihandwaffen (leicht), Wurfaffen oder Schusswaffen +1

Thorwal

Rauflustig, trinkfest, jähzornig - so sehen die meisten diese stolzen Seefahrer, doch gibt es wesentlich mehr an ihnen zu entdecken.

Muttersprache: Thorwalsch

Talente: Kraftakt +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sprachen (wählbar) +1, Fahrzeug führen +1, Werken +1, ein Waffentalent +1

Tulamidische Stadtstaaten

Die großen Städte am Mhanadi wie Kunchom oder Fasar sind ein Schmelztopf der Kulturen und der Inbegriff der Geschichten aus Tausend und einem Rausch.

Muttersprache:

Tulamidya

Talente: Sprachen (Garethi) +1, Überreden und Überzeugen +2, Gassenwissen +2, Heimlichkeit +1, Menschenkenntnis +1, Etikette +1, Wissen +1, ein Waffentalent +1

Waldmensen/Waldinseln

Von den südlichen Staaten oft als Sklaven gejagt, leben die Waldmensenstämme und die Utulus der Waldinseln im Einklang mit den Geistern des Dschungels.

Muttersprache: Mohisch

Talente: Wildnisleben +2, Heimlichkeit +2, Orientierung +1, Spuren suchen +1, Athletik +1, Schwimmen +1, Heilkunde +1, Schusswaffen, Wurfaffen oder Zweihandwaffen (leicht) +1

Elfische Kulturen

Auelfen

Einst lebten die Auelfen im ganzen Gebiet des heutigen Mittelreiches bis hin zu den Grenzen der Khom. Heute finden sich diese Elfen hauptsächlich noch im Reichsforst. Wenn ein Mensch von Elfen redet, so meint er hauptsächlich die Auel-
fen.

Muttersprache: Isdira

Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Heimlichkeit +2, Sinnenschärfe +2, Wildnisleben +2, Garethi +1, Etikette -2, Schusswaffen oder Wurf-
waffen +1, Einhandwaffen (leicht) oder Zwei-
handwaffen (leicht) +1, ein Zaubermerkmal +1

Elfen in menschlicher Kultur/Halbelfen

Diese Elfen oder Halbelfen sind fernab ihrer eigentlichen Kultur aufgewachsen. Für ihr Volk gelten sie als "Badoc", also von Menschlichkeit verunreinigt. Doch auch bei den Menschen sind sie Außenseiter.

Muttersprache: Isdira oder Garethi

Talente: Sprachen (die andere) +1, Sinnenschärfe +2, Heimlichkeit +2, Athletik +2, Menschenkenntnis +1, ein Waffentalent +1, ein Zaubermerkmal +1

Firnelfen

Aus den gefallenen Hochelfen der Himmelssturmsippe gingen die Firnelfen hervor, die sich dem gnadenlosen Leben

im ewigen Eis angepasst haben.

Muttersprache: Isdira

Talente: Sinnenschärfe +2, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +2, Athletik +2, Wildnisleben +1, Menschenkenntnis -2, Schusswaffen oder Wurf-
waffen +1, Einhandwaffen (leicht oder normal) +1, ein Zaubermerkmal +1

Steppenelfen

Die Kinder des Windes, wie sie sich selbst nennen, sind ein Stamm der aus den Auelfen hervorgegangen ist. Sie bewohnen die Grüne Ebene und bewegen sich auf ihren Reitponys selbst wie der Wind.

Muttersprache: Isdira

Talente: Reiten +3, Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Wildnisleben

+1, Werken +1, Orientierung +2, Gassenwissen -2, Schusswaffen, Wurf-
waffen oder Einhandwaffen (leicht) +1, ein Zaubermerkmal +1

Waldelfen

Die zurückgezogenen Waldelfen leben in den Wäldern der Salamandersteine. Sie sind das ursprünglichste Elfenvolk.

Muttersprache: Isdira

Talente: Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Heimlichkeit +2, Sinnenschärfe +2, Klettern +1, Orientierung +1, Wildnis-
leben +2, Etikette -2, Menschenkenntnis -2, Schuss-
waffen oder Wurf-
waffen +1, Einhandwaffen (leicht) +1, ein Zaubermerkmal +1

Zwergische Kulturen

Ambosszwerge

Ambosszwerge verkörpern das typische Bild ihrer Rasse. Sie sind berühmt für ihre Schmiedekunst und stellen die stärksten und besten Kämpfer ihrer Rasse.

Muttersprache: Rogolan

Talente: Kraftakt +3, Klettern +2, Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Werken +3, Wissen +1, Schwimmen -2, Reiten -2, Schusswaffen oder Wurf-
waffen +1, ein anderes Waffentalent +2

Brillantzwerge

Die Brillantzwerge haben den Ruf des meisterlichen Handwerks der Zwerge begründet. Doch sind sie vor allem auch Händler. Sie haben sicherlich den meisten Kontakt zu den Menschen.

Muttersprache: Rogolan

Talente: Sprachen (wählbar) +1, Werken +3, Überreden und Überzeugen +2, Etikette +2, Wissen +2, Schlösser knacken +2, Menschenkenntnis +1, Schwimmen -2, Reiten -2, ein Waffentalent +1

Erzzwerge

Wenn die Ambosszwerge der Axtarm der Zwerge sind, so sind die Erzzwerge die Wurzel der Zwergenkultur. Sie leben abgeschieden in ihren unterirdischen Städten und bewahren die Gesellschaft ihres Volkes.

Muttersprache: Rogolan

Talente: Sprachen (Garethi) +2, Wissen +3, Etikette +2, Werken +4, Kraftakt +1, Wildnisleben -1, Schwimmen -2, Reiten -2, Schusswaffen +2, ein anderes Waffentalent +1

Hügelzwerge

Die Hügelzwerge sind weder die großen Handwerker oder Baumeister, noch die mächtigen Krieger. Sie sind gemütlich und den leiblichen Genüssen zugetan. Die Hügelzwerge leben in Hügelhäusern am Angbarer See.

Muttersprache: Rogolan

Talente: Zubereiten +4, Werken +3, Wissen +2, Menschenkenntnis +1, Sprachen (Garethi) +1, Lesen u. Schreiben (Kusliker Zeichen) +1, Fahrzeug führen +1, Reiten -2, Schwimmen -2, Einhandwaffen (leicht) oder Zwei-
handwaffen (leicht) +1

INDEX

1

12 Segnungen 69

A

Aalani

Norbardisch Siehe Sprachen

Abenteurerpunkte 12

Abenteurer 10, 25

Abenteurerprofession
en 10, 25

Abrichten 7

Abvenenum Reine

Speise 37

Abwarten 18

Achmad' Ayan

Ankhrellah

Al'Nurach

Shaitanim 72

Acuratum

Zaubernadel 37

Adamantium

Erzstruktur 37

Adlerauge

Luchsenohr 37

Adlerschwinge

Wolfsgestalt 37

Aeolitus

Windgebräus 37

Aerofugo Vakuum 37

Aerogelo Atemqual 37

Aeropulvis Sanfter

Fall 38

Aktion 14, 16

Aller Welt Freund .. 88

Allgemeine Liturgien . 70

Allmacht der Lohe. 84

Almada 96

Alpgestalt 38

Am Busen der Natur

..... 88

Amazone 24

Amazonenbourg .. Siehe

Ambosszwerge 98

Analys Arcanstructur

..... 38

Anathema 69

Andergast 96

Angram

Altzwerisch Siehe Sprachen

Ängste lindern 38

Animatio Stummer

Diener 38

Anrufung der

Erdkraft 83

Anrufung der Winde

..... 73, 89

Anrufung Nuiannas

..... 73, 89

Antimagie . Siehe Arkan

Applicatus

Zauberspeicher . 38

Apport 34

Arachnea Krabbeltier

..... 38

Aranien 96

Arcanovi Artefakt .. 38

Arcanum Interdictum

..... 70

Argelions bannende

Hand 77

Argelions Mantel .. 77

Argelions Spiegel .. 77

Arkan 8

Arkane Magie

bannen 38

Armatrutz 38

Ascandears Hingabe

..... 86

Ashdaria

Hochelfisch Siehe Sprache

Astrale Meditation. 34

Astrale Regeneration

..... 34

Astralenergie 11, 21

Atak

Zeichensprache Siehe Sprachen

Atemkontrolle 31

Atemnot 38

Athletik 6

Attacke 17

Attackebasiswert 11

Attribute 5, 10

Attributo 38

Attributspunkte Siehe

Charaktererschaffung

g

Auelf 27

Auelfen 98

Aufgeblasen

Abgehoben 39

Auge des Händlers 81

Auge des Limbus ... 39

Auge des Mondes .. 81

Auge Xeledons -

Xeledons helles

Licht 77

Aura der Form .. 77, 81

Aura des Lichts 36

Aura des

Regenbogens 79

Auraprfung 70

Aureolus

Guldenglanz 39

Auris Nasis Oculus 39

Ausdauernd 31

Ausweichen. 11, 18, 32

Axxeleratus 39

Azilas Quellgesang 73

B

Balance 31

Balsam Salabunde. 39

Band und Fessel 39

Bannbaladin 39

Bannfluch des

Heiligen Khalid 76

Bannschwert 34

Barbarenvölker 97

Barde

Skalde 25

Bärenruhe

Winterschlaf 39

Beeinflussung

bannen 39

Befreiungsschlag ... 32

Begabung 31

Begehen der Heiligen

Wasser 73

Beidhändig 32

Beidhändiger Kampf

..... 20

Beiß auf Granit 35

Belemans Hochzeit 73

Beruf 31

Beschwörung Siehe

Invokation

Bestätigungswürfe . 19

Betäubungsschlag. 32

Bewegung 5, 14

Bilderspeicher 35

Bindung 35

Bishdariels Angesicht

Siehe kleinen Liturgie des heiligen

Nemekath

Bishdariels Auge ... 76

Bishdariels Warnung

..... 76

Blendstrahl aus

Alveran 70

Blendwerk 39

Blick an den klaren

Himmel 77

Blick aufs Wesen ... 40

Blick der Weberin . 77

Blick durch fremde

Augen 40

Blick für das

Handwerk 84

Blick in die Flammen

..... 84

Blick in die

Gedanken 40

Blick in die

Vergangenheit .. 40

Blitz Dich find 40

Blutmagie 34

Bootssegen 73, 89

Bornland 96

Borons süße Gnade 76

Böser Blick 40

Bosparano Siehe

Sprachen

Brenne toter Stoff .. 40

Brilliantzwerge 98

Buchprüfung 81

C

Caldofrigo 40

Cereborns

Handreichung ... 77

Chamelioni Mimikry

..... 40

Charaktererschaffung .. 9

Charmant 31

Chimäroform 40

Chronoklassis

Urfossil 40

Chrononautus

Zeitenfahrt 40

Claudibus

Clavistibor 40

Conagas Ruf 73

Corpofesso

Gliederschmerz. 40

Corpofrigo

Kälteschock 41

Cryptographo

Zauberschrift 41

Custodosigil

Diebesbann 41

D

Daradors Bann der

Schatten 71

Daradors prüfender

Blick 71

Das schwarze Fell

durch das rote Blut

..... 89

Das wundersame

Teilen des

Martyriums 72

Delicioso

Gaumenschmaus

..... 41

Der Gänsemutter

warmes Nest 74

Des Herren goldener

Mittag 71

Desintegratus

Pulverstaub 41

Destructibo Arcanitas

..... 41

Dichter und Denker

..... 41

Dieb 25

Distanz 37
Dolch der Lebenskraft
 34
Dolch des Lichtes ... 34
Dolch des Schutzes 34
Dolch des Weges 34
Dorlens
 Verbrüderung... 86
Drachenjäger..... 24
Dreifacher Saatsegen
 83
Druide 27
Druiden-
 /Geodenrituale.. 34
Druidenrache..... 34
Dschinnenruf..... 41
Dunkelheit 41
Duplicatus
 Doppelbild..... 41
Dythlinds Wandeln
 im Feuer..... 74

E

Ecliptifactus
 Schattenkraft..... 41
Effekt..... 37
Efferdsegen 73
Eherne Kraft -
 lodender Zorn . 84
Ehrenhafter
 Zweikampf..... 72
Eidechsenhaut..... 79
Eidsegen..... 68
Eigenschaften.....5, 10
Eigenschaftspunkte
 *Siehe*
 Charaktererschaffung
 g
Eigne Ängste quälen
 Dich! 41
Ein Freund in Zeiten
 der Not 88
Einbrecher 25
Einhandwaffen
 (leicht) 9
Einhandwaffen
 (normal) 9
Eins mit der Natur. 42
Eisenhagel 33
Eisenrost und Patina
 42
Eisern 31
Eiseskälte
 Kämpferherz 42
Elementar
 Elementarmagie..... 8
Elementarbann..... 42
Elementarer Diener42
Elfen..... 9
Elfenlieder..... 34
Elfenstimme
 Flötenton..... 42
Entdecker
 Forscher 25
Entrückung..... 22

Entwaffnen 33
Entzug von Nandus
 Gaben 78, 81
Erinnerung verlasse
 Dich!..... 42
Erinnerungsmelodie
 34
Erneuerung des
 Geborstenen 80, 84
Erschöpfung 14
Ersticken 15
Ertrinken 15
Erwürgt werden..... 15
Erzzwerge..... 98
Etikette..... 6
Etilias Gnade 76
Etilias Zeit der
 Meditation *Siehe*
 Ruf zur Ruhe
Ewige Flamme..... 35
Exkommunikation. 69
Exorzismus..... 69
Exposami
 Lebenskraft..... 42

F

Fahrzeug führen..... 7
Fahrzeugbeherrschun
 g 31
Falkenauge
 Meisterschuss.... 42
Favilludo
 Funkentanz 42
Fernkampf
 Fernkampfbasiswert
 17
 Fernkampfbasiswert
 11
Fesselranken 42
Feuer 15
Feuermähne,
 Flammenhuf 43
Feuersegen 68
Finte 33
Firnelf 27
Firnelfen 98
Firnlauf 43
Firuns Einsicht 79
Fjarninger..... 97
Flagge des
 Regenbogens 80
Flammenschwert 35
Fliegen 7
Flim Flam Funkel... 43
Flink 32
Fluch der Pestilenz 43
Foramen Foraminor43
Fortifex Arkane
 Wand..... 43
Freie Aktion..... 16
Freundliche
 Aufnahme 74, 88
Freundschaftslied ... 34
Frieden der Melodie
 88

Friedenslied 34
Füchsisch
Gaunergeheimsprach
e... Siehe Sprachen
Fulminctus
 Donnerkeil 43
Fünfte Lobpreisung
 des Frühlings 83
Fürbitten des
 Heiligen Therbun
 83

G

Garafans gleißende
 Schwingen..... 71
Gardianum
 Zauberschild 43
Gardist..... 24
Garethi. Siehe Sprachen
Gassenwissen 6
Gaukelei und
 Darbietung 6
Gaukler 26
Gebet des
 kristallklaren
 Blicks..... 73
Gebiet der Lava.. 84
Geburtssegen 68
Gedankenbilder 43
Gefäß der Jahre.... 43
Gefunden!..... 43
Gegner betäuben... 20
gehörter Dämon
 *Siehe Shruuf*
Geist 5
Geisterruf 44
Geistig
 Geistmagie 8
Geistmagie bannen44
Geländekunde 32
Gemeinschaft der
 treuen Gefährten
 74, 88
Geode 27
gepatzte Liturgie... 22
Gesang der Delphine
 73, 90
Gesang der Wale ... 90
Geschwindigkeit11, 14
Gesegneter Fang... 73,
 90
Gestenloses Zaubern
 35
Gestik 37
Geteiltes Leid..... 74
Geweihete..... 10
Geweihetenprofession
 en 10, 29
Geweiheter der
 Hesinde..... 30
Geweiheter der
 Peraine 30
Geweiheter der Rahja
 30

Geweiheter der
 Rondra..... 29
Geweiheter der Travia
 29
Geweiheter der Tsa . 30
Geweiheter des Aves
 30
Geweiheter des Boron
 30
Geweiheter des Efferd
 29
Geweiheter des Firun
 30
Geweiheter des
 Ingerimm 30
Geweiheter des Kor. 31
Geweiheter des Phex
 30
Geweiheter des Praios
 29
Geweiheter des
 Swafnir 31
Gezielter Stich..... 33
Gift..... 15
Gift der Erkenntnis78
Gilborns heilige Aura
 71
Gjalsker 97
Glacoflumen Fluss
 aus Eis..... 44
Gladiator 24
Gleichklang des
 Geistes... 74, 80, 83,
 86
Glück 32
Glückliche Attacke oder
 Parade 18
Glückliche Zaub. 21
Glückliches Wirken
 22
Glückssegen 68
Goblin..... 93
Goblinisch..... *Siehe*
Sprachen
Goldene Rüstung... 71
Goldener Blick 85
Göttliche Stimme... 36
Göttliche
 Verständigung .. 69
Göttliches Zeichen 69
Grabsegen 68
Granit und Marmor44
Graues Siegel 81
Große Gier 44
Große
 Seelenwaschung83
Große Verwirrung. 44
Große Weihe des
 Heimsteins..... 74
Großen Seelenprüfung
 70
Großer Eidsegen 69
Großer Giftbann.... 83
Großer Reisesegen 74,
 88

Großer Speisesegen 75
 Großer Weihesege
 der Waffe 72, 89
 Grundwerte 11
 Gruß des
 Versunkenen 74

H

Halbelf 27
 Halbfellen 98, *Siehe*
 Menschen
 Halluzination 44
 Hammerschlag 33
 Händler 26
 Händlersegen *Siehe*
 Eidsegen
 Handwerkssegen... 69
Handwerkstalent... 7
 Harmlose Gestalt... 44
 Harmoniesegen 68
 Hartes Schmelze!... 44
 Haselbusch und
 Ginsterkraut 44
 Hashnabits Flehen 74,
 88
 Hauch Borons 76
 Hauch der
 Leidenschaft.. *Siehe*
 Handwerkssegen
 Hausfrieden 75
 Haut des Chamäleons
 80
 Heilige Salbung der
 Peraine 83
 Heilige Schmiedeglut
 85
 Heiliger Befehl 69
 Heiliger Lehnseid
 *Siehe* Eidsegen
 Heiliges Liebespiel
 86
 Heilkunde 7
 Heilung 16
 Heilungssegen 68
 Heimlichkeit 6
 Heldenklasse 10
 Herr über das
 Tierreich 45
 Herr über Feuer und
 Glut 85
 Herzschlag Ruhe!.. 45
 Hesindes Fingerzeig
 78
 Hesthoth 95
 Hexe 28
 Hexenblick 45
 Hexenflüche 35
 Hexengalle 45
 Hexenholz 45
 Hexenknoten 45
 Hexenkrallen 45
Hexenschuss 35
 Hexenspeichel 45
 Hilfe in der Not 88

Hilfreiche Tatze,
 rettende Schwinge
 45
 Hitzeresistenz 32
 Hohe Astralenergie 35
 Hohe Karmaenergie
 36
 Hohe Lebenskraft .. 32
 Höhlenspinne 94
 Höllenpein zerreiße
 Dich! 46
 Holterdipolter 46
 Horasreich 96
 Horriphobus 46
 Hügelzwerge 98

I

Ignifaxius
 Flammenstrahl .. 46
 Ignifugo Feuerbann
 46
 Ignimorpho
 Feuerform 46
 Igniplano
 Flächenbrand 46
 Ignisphaero
 Feuerball 46
 Ignorantia
 Ungesehen 46
 Illusion
 Illusionsmagie 8
 Illusion auflösen 46
 Immortalis
 Lebenszeit 47
 Imperavi
 Handlungszwang
 47
 Impersona
 Maskenbild 47
 Indoktrination 69
 Infinitum Immerdar
 47
 Ingalfs Alchimie 78
 Ingerimms Zorn
 verschone uns... 85
 Initiation 69
 Initiative 11, 17
 Innere Ruhe 71
 Innerer Kompass... 32
 Invercano
 Spiegeltrick 47
 Invocatio Major 47
 Invocatio Minor 47
 Invokation 8
 Invokation bannen 47
 Iribaars Hand 47
Isdira
ElfishSiehe Sprachen

J

Jagdglück 79
 Jäger 26
 Juckreiz, dämlicher 47

K

Kälbchensegen .80, 83
 Kälteresistenz 32
 Kämpfer 10
 Kämpferprofessionen
 10, 24
 Kampfgespür 33
Kampfpunkte 19
 Kampfregeln 16
 Kampfrunde 14
 Kampftalente 9
 Karmaenergie 11
 Regeneration 22
 Karmale Meditation
 36
 Karnifilo Raserei ... 48
 Katzenaugen 48
 Khablas Jugend 86
 Khablas makelloser
 Leib 86
 Kirschblütenregen 80
 Klarum Purum 48
 Kleine Liturgie des
 Heiligen
 Nemekath 76
 Kleine Segnung des
 Heimsteins 75
 Kleiner Giftbann... 83
 Klettern 6
 Klickeradomms 48
 Koboldgeschenk... 48
 Koboldvision 48
 Komm Kobold
 Komm 48
 Konsekration 70
 Körper 5
 Körperbeherrschung6
 Körperlich 8
 körperliche Talente . 5
 Körperlose Reise ... 48
 Kosten 37
 Krabbelnder
 Schrecken 49
 Kraft des Erzes 49
 Kraft des Humus ... 49
 Kraftakt 6
 Krähenruf 49
Krankheiten 15
 Kräutersegen des
 Heiligen
 Nemekath 76
 Krieger 24, *Siehe*
 Menschlicher
 Kämpfer
 Kriegsoger . *Siehe* Oger
 Krötensprung 49
Kugel des Hellsehers
 35
Kugel des
 Illusionisten 35
 Kugelzauber 35
 Kulminatio
 Kugelblitz 49
 Kulturkunde 32
 Kusch! 49

L

Lach Dich gesund .. 49
 Lachkrampf 49
 Langer Lulatsch 49
 Lanzenangriff 9
 Last des Alters 50
 Lastentier 32
 Lebensenergie 11
 Leib der Erde 50
 Leib der Wogen 50
 Leib des Eises 50
 Leib des Erzes 50
 Leib des Feuers 50
 Leib des Windes ... 50
 Leidensbund 50
 Leitattribute 5
 Lesen und Schreiben
 7
 Levthans Fesseln... 86
 Levthans Feuer 51
 Licht des Herrn 71
 Licht des
 verborgenen
 Pfades 85
Lied der Lieder 35
 Liturgiebasiswert... 11
 Liturgiekenntnis 5, 7
Liturgiemodifikator 67
 Liturgien 90
 Liturgien der Aveskirche
 89
 Liturgien der
 Boronkirche 77
 Liturgien der
 Efferdkirche 74
 Liturgien der Firunkirche
 79
 Liturgien der
 Hesindekirche 79
 Liturgien der
 Ingerimmkirche 85
 Liturgien der Korkirche
 89
 Liturgien der
 Perainekirche 84
 Liturgien der Phexkirche
 83
 Liturgien der
 Praioskirche 72
 Liturgien der
 Rahjakirche 87
 Liturgien der
 Rondrakirche 73
 Liturgien der
 Swafnirkirche 90
 Liturgien der
 Traviakirche 75
 Liturgien der Tsakirche
 81
 Liturgien wirken... 22
 Lockruf und
 Feenfüße 51
 Lohn der
 Unverzagten 75, 83
 Lug und Trug 81

Lunge des Leviathan
..... 51

M

Madas Spiegel..... 51
Magiedilettant 26
Magier (Arkan) 28
Magier
 (Beeinflussung) 28
Magier (Elementar) 28
Magier (Geistig) 28
Magier (Illusion) ... 28
Magier (Invokation)
 28
Magier (Körperlich)
 28
Magier (Objekt)..... 29
Magieregeln 20
Magieresistenz..... 11
Magiewiderstand .. 32
Magischer Raub..... 51
Mahlstrom 51
Manifesto Element 51
Mannschaftsseggen 74,
 90
Maraskan 96
Marbos Geisterblick
 *Siehe* Nemekaths
 Geisterblick.
Marbos Geleit 76
Märtyrersegen..... 68
Medikus 26
Meister der Elemente
 52
Meister minderere
 Geister..... 52
Meisterliches
 Ausweichen..... 33
Meisterstück..... 85
Memorabilia Falsifiz 52
Memorans
 Gedächtniskraft 52
Menetekel
 Flammenschrift 52
Menschen 9
Menschenkenntnis.. 6
Menschlicher
 Kämpfer..... 93
Merkmal 37
Metamagie.*Siehe* Arkan
Metamorpho
 Gletscherform... 52
Miniatur der
 Herrschaft 34
Mit Blindheit schlagen
 35
Mittelreich 96
Modifikatoren für
 eine Liturgie..... 67
Mohisch*Siehe* Sprachen
Mondsilberzunge .81,
 88
Motoricus
 Geisteshand 52

Movimento
 Dauerlauf 52
Murks und Patz..... 52
Musizieren 7

N

Nachladezeiten .. *Siehe*
 Fernkampf
Nackedei..... 53
Nandus
 Schriftkenntnis .82
Naturtalente 7
Nebelleib..... 53
Nebelwand und
 Morgendunst..... 53
Nekrophia
 Seelenreise..... 53
Nemekaths
 Bannfluch.....*Siehe*
 Bishdariels
 Warnung
Nemekaths
 Geisterblick 76
Nemekaths
 Zwiesprache 76
Neue Liturgien
 lernen..... 22
Neun Streiche in
 Einem..... 89
Niederer Dämon *Siehe*
 Hesthoth
Niederwerfen 33
Nihilogravo
 Schwerelos..... 53
Nimmermüde
 Wanderschaft 88
Nivesen..... 96
Noionas Zuspruch
 *Siehe* Segen der
 heiligen Velvenya
Norbarden 96
Nordlande 97
Nostria 96
Novadi 97
Nujuka
 Nivesisch..... *Siehe*
 Sprachen
Nuntiovol
 Botenvogel..... 53

O

Objecto Obscuro 53
Objectofixo 54
Objectovoco 54
Objekt 8
Objektmagie bannen
 54
Objektsegen 70
Objektweihe 70
Oculus Astralis..... 54
Odem Arcanum..... 54
Oger..... 93
Oloarkh

Niederorkisch/
 Ogrisch *Siehe*
 Sprachen
Ordnation..... 70
Orientierung 7
Ork 93

P

Panik überkomme
 Euch!..... 54
Papperlapapp 54
Parade..... 17
Paradebasiswert 11
Paralysis starr wie
 Stein 54
Parinors Vermächtnis
 84
Patzner 13, 18
Patzertabelle *Siehe*
 Patzner
Pech an den Hals.... 35
Pectetondo
 Zauberhaar 55
Penetrizel
 Tiefenblick..... 55
Pentagramma
 Sphärenbann..... 55
Peraines
 Pflanzengeispür. 84
Pestilenz 35
Pestilenz erspüren. 55
Pfeil des Eises *Siehe*
 Pfeil des Elements
Pfeil des Elements. 55
Pfeil des Erzes..... *Siehe*
 Pfeil des Elements
Pfeil des Feuers... *Siehe*
 Pfeil des Elements
Pfeil des Humus. *Siehe*
 Pfeil des Elements
Pfeil des Wassers *Siehe*
 Pfeil des Elements
Pfeil des Windes. *Siehe*
 Pfeil des Elements
Phexens Elsterflug 82
Phexens
 Kunstverstand .. 82
Phexens
 Meisterschlüssel82
Phexens Nebelleib 82
Phexens Schatten... 82
Phexens Sternwurf 82
Phexens wundersame
 Verständigung. 78,
 82, 88
Pirat..... 24, *Siehe*
 Menschlicher
 Kämpfer
Planastrale
 Anderwelt..... 55
Prais' Magiebann 71
Prais' Mahnung ... 71
Prisma und Brennglas
 35

Probenmodifikatoren
 13
Profession..... 10
Professionen..... 24
Projektimago
 Ebenbild..... 56
Prophezeiung 70
Protectionis
 Kontrabann..... 56
Psychostabilis..... 56
Purgation71, 72, 78, 85

Q

Quellsegen 74

R

Radau 56
Rahjalinas Kuss 86
Rahjalinas
 Weinranke 86
Rahjas Begehren 86
Rahjas Erquickung 86
Rahjas Farbenspiel 86
Rahjas Fest der
 Freude..... 86
Rahjas Freiheit 80, 87,
 88
Rahjas geheiligter
 Wein..... 87
Rahjas heitere
 Gelassenheit..... 87
Rahjas Rauschsegen
 87
Rahjas Schoß 87
Rahjas Sinnlichkeit87
Rasse 9
Räuber 24, *Siehe*
 menschlicher
 Kämpfer
Reaktion..... 14, 16
Rechnen..... 7
Reflectimago
 Spiegelschein 56
Regeneration..... 16
Regeneration der
 Astralenergie..... 21
Reichung des
 Amethysts 87
Reisesegen 75, 88
Reiten..... 6
Reiterkampf..... 20, 33
Repräsentation (Rpr)
 37
Reptilea Natternest
 56
Resistenz 11, 15
Resistenz gegen
 Krankheiten 32
Respondami
 Wahrheitszwang56
Reversalis Revidum
 56
Ritter 24
Rogolan

Zwergisch *Siehe Sprachen*
Rondras Hochzeit.. 72
Rondras wundersame Rüstung..... 72
Rssah
Echsisch..... *Siehe Sprachen*
Ruf der Gefährten . 74
Ruf in Borons Arme
..... 76
Ruf zur Ruhe..... 77
Ruhe Körper, ruhe Geist..... 56
Rüstungen..... 92
Rüstungsgewöhnung
..... 33

S

Salander Mutander 57
Salbung der heiligen Noiona..... 77
Sanftmut 57
Sankt Gilborns Bannfluch 71
Sapefacta Zauberschwamm
..... 57
Satuarias Herrlichkeit..... 57
Säure..... 15
Schabernack 57
Schadensquellen 15
Schale des Alchimisten..... 35
Scharfschütze..... 33
Scharlatan..... 29
Schattenlande..... 97
Schattenlarve..... 82
Schelm..... 29
Schelmenkleister... 57
Schelmenlaune 57
Schelmenmaske..... 57
Schelmenrausch..... 58
Schiffssegen 74, 90
Schilde..... 92
Schildkämpfer 33
Schlaf des Gesegneten
..... 77, 88
Schlangenstab..... 78
Schleier der Unwissenheit.... 58
Schlösser knacken... 8
Schneesturm/Eissturm
..... 79
Schnell laden 33
Schnelle Heilung... 32
Schrifttum ferner Lande..... 78
Schuppenhaut..... 35
Schusswaffen..... 9
Schutzsegen..... 68
Schwarz und Rot ... 58
Schwarzer Schrecken
..... 58

Schwimmen..... 6, 14
Seefahrer..... 26
Seelenprüfung..... 70
Seelentier erkennen
..... 58
Seelenwanderung.. 58
Segen der Heiligen Ardare..... 72
Segen der Heiligen Noiona..... 77, 84
Segen der Heiligen Theria..... 84
Segen der Heiligen Velvenya 77
Segen des Heiligen Badilak 75
Segen des heiligen Hluthar 73
Segen des Plättlings
..... 74, 90
Segensreiches Wasser
..... 84
Segnung der Schlacht
..... 73
Segnung der stählernen Stirn 73
Segnung des Heimes
..... 75
Seidenweich Schuppengleich 58
Seidenzunge Elfenwort 58
Seil des Adepten..... 35
Selbstbeherrschung. 6
Sensattaco Meisterstreich... 59
Sensibar Empathicus
..... 59
Serpentialis Schlangenleib ... 59
Shruuf..... 95
Sichere Wanderung im Schnee..... 79
Sicherer Weg durch Fels 85
Sicht auf Madas Welt
..... 71, 78
Siegel Borons..... 77
Silentium Schweigekreis... 59
Simias Kelch..... 85
Sinesigil unerkant
..... 59
Sinnenschärfe..... 6
Skelett..... 94
Skelettarius Totenherr 59
Soldat..... 25
Söldner..... 25
Solidirid Weg aus Licht 59
Somnigravis Tiefer Schlaf 59
Sorgenlied..... 34
Späte Weihe..... 23
Speisesegen 68

Speisung der Bedürftigen.. 75, 84
Speisung der hungernden Seelen..... 75
 spezielle Erfahrungen 12
Spielrunde..... 14
Spinnenlauf..... 59
Sprachen 7
Sprechende Symbole
..... 78
Springen..... 14
Sprinten..... 14
Spuren suchen 7
Spurlos Trittlos..... 59
Stabverlängerung... 35
Stabzauber..... 35
Stammeskrieger..... 25
Standfest Katzensgleich 60
Staub wandle! 60
Steigerungskosten..... 12
Stein wandle! 60
Steppenelf 27
Steppenelfen..... 98
Sterne funkeln immerfort 89, 90
Sternenglanz 82
Sternenspur..... 82, 89
Sternenstaub 82
Stillstand..... 60
Stimmen des Windes
..... 60
Streuner..... 26
Stufenanstiege Liste der Stufen.... 11
Sturmangriff 33
Sturz..... 15
Südaventurien 97
Sulvas Gnade... 87, 89
Sumpfstudel 60
Sumus Elixiere..... 60
Svellttal 97
Swafnirs Fluke.. 74, 90
Swafnirs Ruhelied 90

T

Talente 5, 10, 13
Talentpunkte..... *Siehe Charaktererschaffung*
 g
Talentwert..... 5
Taschendiebstahl 8
Tatzelwurm 95
Tauchen 14
Tauschrausch 60
Tempus Stasis..... 60
Thalionmels Schlachtengesang
..... 73
Therbuns Erkenntnis
..... 84
Thlalucs Odem Pestgestank 61
Thorwal..... 97

Thorwalsch..... *Siehe Sprachen*
Tiere besprechen.... 61
Tierempathie 80
Tiergedanken 61
Tiergestalt 70
Tod 16
Todesschütze 33
Todesstoß..... 33
Totes Handle! 61
Tränke..... 92
Tranksegen 69
Transformation Formgestalt..... 61
Transmutare Körperform..... 61
Transversalis Teleport..... 61
Traumgestalt..... 61
Traviabund 75
Travias Gebet der sicheren Zuflucht
..... 75
Travias Gebet der verborgenen Halle
..... 75
Travinians Segen der Schwelle..... 75
Troll..... 94
Trophäe erhalten ... 79
Tsas ewige Jugend. 80
Tsas heiliges Lebensgeschenk 80
Tsas Lebensschutz. 80
Tsas segensreicher Neuanfang..... 80
Tsas wunderbare Erneuerung..... 81
Tsas wundersame Fruchtbarkeit.... 81
Tulamidya *Siehe Sprachen*

U

Über die Wolken.... 89
Überreden und Überzeugen 6
Ucuris Geleit..... 71
Umwandeln 18
Unberührt von Satinav..... 61
Unitatio Geistesbund
..... 62
Unsichtbarer Jäger. 62
Unterpfand des Heiligen Rhys ... 85
Unverstellter Blick 78
Urishars ordnender Blick..... 71
Ur-Tulamidya *Siehe Sprachen*

V

Verborgen wie der Neumond.....	83
Verletzen.....	33
Vernichtende Würfel	19
Verschwindibus	62
Versiegeltes Wissen	78
Vertrauter der Flamme	85
Vertrauter des Felsens.....	85
Vertreibung des	78
Vertreibung des Dunkelsinns.....	72
Vipernblick	62
Visibili Vanitar.....	62
Visionssuche	70
Vocolimbo Hohler Klang	62
Vogelzwitschern Glockenspiel.....	62
Vorteilspunkte... <i>Siehe</i> Charaktererschaffung	g

W

Waffenlos.....	9
Waffenmeister	33
Waldelf.....	27
Waldelfen	98
Waldmenschen Waldinseln	97
Walibutias Wehr....	85
Wand aus Dornen .	62

Wandeln in Hesindes Hain	78
Warmes gefriere!....	63
Warnendes Leuchten	35
Warzen sprießen.....	35
Wasseratem.....	63
Weg des Fuchses ...	83, 89
Wehrloser Gegner..	20
Weiches erstarre!....	63
Weihe	36
Weihe der letzten Ruhestatt.....	77
Weihe des Dolches..	34
Weihegesang der Heiligen Elida von Salza.....	74
Weihrauchwolke Wohlgeruch	63
Weisheit der Bäume	63
Weisheitssegen.....	69
Weißer Mähne und goldener Huf	63
Weisung des Himmels 74, 79, 89, 90	
Wellenlauf	64
Werken	8
Wettermeisterschaft	64
Widerwille Ungemach	64
Wildnisleben	7
Wille zur Wahrheit	72
Willenskraft.....	5
Windgeflüster ...	34, 64
Windhose	64

Windstille	64
Winterschlaf	79
Wipfellauf	64
Wissen	7
Wissensgebiete	32
Wissenstalente.....	7
Wolf	94
Wolfsratte	95
Wort der Wahrheit	72, <i>Siehe</i> Heiliger Befehl
Wuchtschlag.....	34
Wundersame Blütenpracht	81
Wundsegen.....	81, 84
Wurf Waffen	9

X

Xenographus Schriften-kunde	65
-----------------------------	----

Y

Yurach	<i>Siehe</i> Ork
--------------	------------------

Z

Zagibu Ubigaz	65
Zäher Hund	32
Zappenduster.....	65
Zauber bereithalten	36
Zauber erlernen	21
Zauberbasiswert.....	11
Zauberdauer (Dauer)	37
Zauberdauer verkürzen	36

Zauberei..... <i>Siehe</i> Zaubermerkmale	
Zauberer	10
Zaubererprofessionen.....	10, 27
<u>Zauberfokus</u>	35
Zauberklänge Geisterspeer	65
Zauberkontrolle	36
Zaubermeister	36
<u>Zaubermelodie</u>	34
Zaubermerkmale	5, 8
Zaubermodifikator (ZM)	37
Zaubern	20
Zaubernahrung Hunger-bann.....	65
Zauberpatzer	21
<u>Zauberspeicher</u>	35
Zauberwesen der Natur.....	65
Zauberzwang.....	65
Zerschmetternder Bannstrahl.....	72
Zhayad Magiergeheimssprache .. <i>Siehe</i> Sprachen	
Zombie	94
Zorn der Elemente .	65
Zubereiten.....	8
Zuflucht finden.....	79
<u>Zunge lähmen</u> ...	35, 66
Zweihandwaffen (leicht).....	9
Zweihandwaffen (normal).....	9
<u>Zwerge</u>	9
Zwergennase	32
Zwingtanz	66