



RoleMaster

• Almanach •

Buch
der
Beschwörungen



unter Lizenz von
Iron Crown Enterprises

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	6
Anmerkungen	6
Bezeichnungen	6
2. Zusatzregeln für Berufe	7
2.1 Magiekundige	7
2.1.1 Kopfgeldjäger • 2.1.2 Assassine • 2.1.3 Baschkar	
2.1.4 Bauer • 2.1.5 Duellant • 2.1.6 Handwerker • 2.1.7 Ritter	
2.1.8 Zigeuner • 2.1.9 Seemann • 2.1.10 Krieger	
2.2 Teilmagiekundige	12
2.2.1 Konstrukteur • 2.2.2 Adelskrieger • 2.2.3 Chaoslord	
2.2.4 Makaber • 2.2.5 Montebanc • 2.2.6 Mondmagier	
2.2.7 Ermittler	
2.3 Weitere Berufe	17
2.3.1 Der »Professionelle« • 2.3.2 Kristallmagier • 2.3.3 Magus (Cabalalist) • 2.3.4 Traumlord	
3. Zusätzliche Kampfregeln	20
3.1 Vereinfachte Initiative	20
3.2 Überraschung	20
3.3 Selbstladende Waffen	21
3.4 Tabelle der neuen Waffen	21
3.5 Berittener Kampf	22
3.6 Blitz-Kampfsystem	23
4. Zusätzliche Magieregeln	26
4.1 Große Befehle	26
4.2 Geistrunen	28
4.3 Ritualmagie	30
4.4 Gezielte Sprüche	34
4.5 Erlernen einzelner Sprüche	35
5. Zusatzregeln für Fertigkeiten und Eigenschaften	36
5.1 Beschleunigte Eigenschaftswertermittlung ..	36
5.2 Nur-Bonus-Entwicklung	37
5.3 Angeborene Eigenschafts-Fähigkeiten	37
5.4 Glück	40
5.5 Stufenorientierter Kampf	40
5.6 Beredsamkeit (Geistige Schnelligkeit)	41
5.7 Einfache Höchstwert-Bestimmung	41
6. Zusatzregeln für Schätze und Kreaturen	42
6.1 Entwurf von Schätzen	42
6.2 Arkane Artefakte und Gegenstände	43
6.3 Vertreibungen	44
6.4 Monster entwickeln	45
7. Sonstige Zusatzregeln	46
7.1 Arkane Gesellschaften	46
7.2 Soziale Stellung	49
7.3 Todesoptionen	49
7.4 Sprachlicher Anhang	50
7.5 Zur Benutzung der Tabellen für Kritische Treffer	50
8. Berufslisten für die neuen Berufe	51
8.1 Berufslisten des Montebanc	51
262•Mystische Auswege • 263•Meisterliche Verkleidung	
264•Wege der Betörung • 265•Beurteilungen	
8.2 Berufslisten des Chaoslords	52
266•Waffe des Chaos • 267•Beherrschung des Chaos	
268•Rüstung des Chaos • Chaostabellen	
8.3 Berufslisten des Mondmagiers	60
269•Mondwahnsinn • 270•Beherrschung des Mondes	
271•Metamorphose	
8.4 Berufslisten des Adelskriegers	63
272•Edle Rüstung • 273•Edle Waffe	
8.5 Berufslisten des Ermittlers	65
274•Analysen • 275•Sinn des Ermittlers	
276•Wege der Entfesselung • 277•Gabe der Zeit	
8.6 Berufslisten des Magus	67
278•Worte der Macht • 279•Runen und Symbole	
280•Zeichen der Macht • 281•Sprachkunde	
282•Befehlsworte • 283•Geistrunen	
8.7 Berufslisten des Kristallmagiers	73
284•Macht der Kristalle • 285•Heilung der tiefen Erde	
286•Kristallmagie • 287•Bewohner der tiefen Erde	
288•Meisterschaft über Kristalle • 289•Flammende Wege	
290•Gleißende Magie • 291•Kristallener Runenstein	
8.8 Berufslisten des Traumlords	81
292•Wache der Träume • 293•Gesetz der Träume	
294•Wissen der Träume • 295•Traumzustand	
9. Weitere Spruchlisten	85
9.1 Berufsliste der Arkanen Navigatoren	85
296•Wege des Navigators	
9.2 Berufslisten für Arkane Hexenzirkel	86
297•Wege der Verlockung • 298•Haushaltmagie	
299•Wege des Versperrens • 300•Braukunde	
301•Herdmagie • 302•Wachsmagie • 303•Wege des Flickens	
9.3. Spruchlisten der Arkanen Magie	91
304•Beherrschung des Plasmas • 305•Beherrschung der Antimaterie	
10. Tabellen für Kritischen Schaden	93
10.1 Kritischer Plasmaschaden	93
10.2 Kritischer Säureschaden	94
10.3 Kritischer KörpERVERÄNDERUNGSSCHADEN ..	95
10.4 Kritischer Depressionsschaden	96
10.5 Kritischer Überlastungsschaden	97
10.6 Kritischer Schockschaden	98
10.7 Kritische Auflösungstreffer	99
11. Angriffstabellen	100
11.1 Angriffstabelle für Plasmastrahlen	100
11.2 Angriffstabelle für Plasmabälle	101
11.3 Angriffstabelle für Antimateriestrahlen ..	102
11.4 Angriffstabelle für Antimateriebälle	103

1

Einführung

Der hier vorliegende dritte **RoleMaster-Almanach – Das Buch der Beschwörungen** ist der dritte Band in einer Zusammenstellung von Optionsregeln und Spruchlisten für das **RoleMaster**-Fantasy-Rollenspielsystem. Option ist hier das Schlüsselwort; der Spielleiter sollte sorgfältig jeden Abschnitt der Materialien untersuchen, bevor er sie in seiner Welt oder Kampagne einsetzt. Diese Materialien umfassen das gesamte Spektrum: von Spielhilfen, die lediglich die Handhabung von Standard-Spielsituationen erleichtern, bis hin zu **höchst mächtigen** Sprüchen und Optionsregeln. Die meisten Spielleiter sollten und werden nicht alles aus dem *Almanach III* verwenden; die Unterschiede in Stil und Kräfteverhältnis sind einfach zu groß. Untersuchen Sie sorgfältig jeden Abschnitt des Materials, bevor Sie ihn in Ihrer Welt oder Kampagne einsetzen.

Der *Almanach III* beinhaltet eine Vielzahl an Regeln, weil verschiedene Rollenspieler unterschiedliche Dinge von einem Rollenspielsystem erwarten. Manche Spielleiter führen ein dicht strukturiertes Spiel auf niedrigem Machtniveau; sie werden wahrscheinlich viele der Materialien in diesem Produkt als für ihr Spiel unpassend erachten und sie, wenn überhaupt, nur nach ausgiebiger Modifikation verwenden. Am anderen Ende des Spektrums gibt es Spielleiter, die ihr Spiel auf hohem Machtniveau oder locker zusammengefügt leiten; diese Spielleiter werden wahrscheinlich die meisten der Materialien in diesem Produkt verwenden, sie modifizieren, erweitern und wünschen, daß es noch mehr Sprüche der 75. Stufe gäbe. Die meisten Spielleiter aber stehen zwischen diesen Extremen; sie werden manche der Materialien verwenden, manche unbeachtet lassen und den Rest modifizieren.

Auch die Spieler sollten die oben geführte Diskussion im Hinterkopf behalten, wenn sie den *Almanach III* lesen; manche der Materialien mögen nicht in das Spiel ihres Spielleiters passen. Und nur letzterer entscheidet, welche Teile dieses Almanachs in seiner Welt verwendet werden — nicht die Spieler. Der Spielleiter sollte immer die letzte Autorität in jeder Spielsitzung sein, die in seiner Welt stattfindet. Die Richtlinien, nach denen er Regeln interpretiert, modifiziert, ausschließt oder einbezieht, bleiben einzig und allein ihm überlassen. Dies gilt für die Grundregeln genauso wie für eine Zusammenstellung von Optionsregeln, wie im *Almanach III*. Der Spielleiter sollte nie den Eindruck haben, daß die Regeln ein festgefügtes, unumstößliches, unbeugsames, gänzlich festgesetztes System seien; sie sind nur dazu da, um ihm bei der Entwicklung, Handhabung und Weiterführung seiner Welt zu helfen.

Auf der anderen Seite steht der Spielleiter gegenüber seinen Spielern in der Pflicht, die physikalischen Gesetze seiner Welt zu erläutern (dies sind die Spielmechanismen). Er sollte so deutlich wie möglich aufzeigen, welche Regeln und Richtlinien verwendet werden

und welche modifiziert oder geändert wurden. Zudem muß der Spielleiter sich darum bemühen, in seinen Entscheidungen und Regelinterpretationen beständig zu bleiben. Ohne eine gewisse Beständigkeit werden seine Spieler früher oder später das Vertrauen zu seinen Regelauslegungen und seinem Spiel verlieren. Wenn dies geschieht, verliert ein FRS viel an Vergnügen und Faszination. Spielleiter und Spieler müssen zusammenarbeiten, damit das Spiel gelingt.

Anmerkungen

RoleMaster (*Das Buch der Helden und Abenteuer, Buch der Schwerter und Buch der Magie*) ist ein System, das dem erfahrenen Rollenspieler einen festen Satz von Kernregeln bietet. Es wurde so entwickelt, daß es leicht Modifikationen und Erweiterungen durch den jeweiligen Spielleiter zuläßt, die es für seine Kampagne geeigneter machen. Die Entwicklungsphilosophie bei ICE ist, die Kernregeln als ein Basissystem beizubehalten und jegliche „Verbesserungen“ und Erweiterungen in der Form von Optionsregeln hinzuzufügen. Das bedeutet, daß Spielleiter, die die Kernregeln ausreichend finden, die Optionsregeln beiseite lassen können, während anderen Spielleitern eine große Auswahl an Variationen und interessanten Optionen für ihre Welt zur Verfügung steht.

Bezeichnungen

Die Materialien im *Almanach III* verwenden die Standard-Bezeichnungen aus den **RoleMaster**-Produkten *Buch der Schwerter*, *Buch der Magie* und *Buch der Helden und Abenteuer*. Diese Produkte sollten bei spezifischen Bezügen zu Rate gezogen werden; die Spruchlisten verwenden zum Beispiel allesamt Abkürzungen und Bezeichnungen aus dem *Buch der Magie* in den Spruchbeschreibungen.

Anmerkung der deutschen Redakteure: In diesem Produkt wird vereinzelt auf Module und Bezeichnungen der amerikanischen **Shadow World** verwiesen. Wir haben diese Verweise aus Gründen der Lesbarkeit ins Deutsche übertragen, möchten jedoch darauf hinweisen, daß eine deutsche Erscheinung noch nicht geplant ist. Wir bitten also, bei Bedarf die englischen Originalquellen heranzuziehen.

Im Text tauchen desweiteren oftmals im Zusammenhang mit magischen Sprüchen Zahlenkombinationen auf, die folgendermaßen aussehen: #/#•Spruchname. Das erste # ist hierbei die Nummer einer Spruchliste, in der der Spruch zu finden ist, das zweite # gibt seine Stufe an. Auf diese Weise können die Sprüche leicht gefunden und ihre Wirkungsweise ermittelt werden.

2

Zusatzregeln für Berufe

Zusätzlich zu einigen neuen Berufen bietet dieser Abschnitt auch eine Anzahl varierter Berufe. Dies sind solche, die einem der Berufe im *Buch der Helden und Abenteuer*, dem *Buch des Arkanen Wissens (Almanach I)* oder *Buch der Dunklen Künste (Almanach II)* sehr ähnlich sind und deren Entwicklungskosten nur für relativ wenige Fertigkeiten von diesem abweichen. Einige der variierten Berufe haben allerdings ihre eigenen, einzigartigen Regeln und Spruchlisten.

Im *Buch der Beschwörungen (Almanach III)* aufgeführte Berufe:

MAGIEUNKUNDIGE (Abschnitt 2.1):

Kopfgeldjäger — eine variierte Form der Berufe Waldläufer und Kämpfer

Assassine — eine Variante des Glücksitters

Baschkar — eine variierte Form des Kriegermönches

Bauer — eine variierte Form von Berufslosem und Kämpfer

Duellant — eine Alternative zum Kämpfer

Handwerker — eine variierte Form des Berufslosen

Ritter — eine variierte Form des Kämpfers

Zigeuner — eine variierte Form des Händlers

Seemann — eine abgeänderte Form des Glücksitters

Krieger — eine Variante des Kämpfers

TEILMAGIEUNKUNDIGE (Abschnitt 2.2):

Konstrukteur — eine variierte Form des Berufslosen

Adelskrieger — eine variierte Form des Paladins

Chaoslord — eine variierte Form des Waldläufers

Makaber — eine variierte Form des Nekromanten

Montebanc — eine variierte Form der Berufe Glücksritter und

Barde

Mondmagier — eine variierte Form des Derwisch

Ermittler — eine variierte Form des Barden

WEITERE BERUFE (Abschnitt 2.3):

Der »Professionelle« — eine variierte Form des Berufslosen

Kristallmagier — ein Dualmagiekundiger der Bereiche Essenz- und Leitmagie

Magus — ein reiner Leit- oder Essenzmagiekundiger oder ein Dualmagiekundiger der Bereiche Essenz- und Leitmagie

Traumlord — ein Dualmagiekundiger, der eine Variante des Illusionisten (Essenz und Mental) oder des Schamanen (Leitmagie und Mentalmagie) ist



2.1 Magiekundige

2.1.1 Kopfgeldjäger

Der Kopfgeldjäger ist ein Magiekundiger, der sich darauf spezialisiert hat, eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand ausfindig zu machen. Kopfgeldjäger bewegen sich normalerweise in der Wildnis und sind sehr bewandert in Fertigkeiten des Überlebens und des Kampfes. Der Kopfgeldjäger ist eine magiekundige Variante der Berufe Kämpfer und Waldläufer (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 2/5, 2/7, 3/8, 4, 6, 8

Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder	1/* Spruchlisten
Verstärktes Leder	1/* Runen
Kette	3/* Stabmagie
Platte	4/* Übertragung
	Gezielte Sprüche

Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern	2/6 Klettern
Sprachen	3/* Schwimmen
Kraftakt	2/6 Reiten
Verteidigungs-Kraftakt	20 Fallen entschärfen
Waffenloser Kampf	3/7 Schlösser öffnen
Körperentwicklung	1/5 Schleichen/Verbergen
	1/4 Wahrnehmung

Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Kopfgeldjägers mit denen des Waldläufers identisch.

Haupteigenschaften: GE/KO

Akademische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
Drachenkunde	siehe Kämpfer
Schlosskunde	verschieden

Kampffertigkeiten:	Tödliche Fertigkeiten:
Niederschlagen	1/4 siehe Kämpfer
	verschieden

Allgemeine Fertigkeiten:	Gymnastische Fertigkeiten:
Seilkunst	Springen
Häuten	1/3 Fallen
	1/5

Magische Fertigkeiten:	Medizinische Fertigkeiten:
siehe Kämpfer	verschieden

Wahrnehmungsfertigkeiten:	Soziale Fertigkeiten:
Lügen entdecken	2/6 Verhören
Gift wahrnehmen	1/5 Menschenführung
Überwachen	1/3
Spuren verfolgen	1/2

Täuschungsfertigkeiten:	Überlebensfertigkeiten:
Fallen stellen	Betteln
Fallen bauen	1/5 Gassenwissen
	1/4

Stufenbonusse:	Athletische Fertigkeiten
Kampffertigkeiten	1+ Athletische Fertigkeiten
Körperentwicklung	1+ Wildnisfertigkeiten
Täuschungsfertigkeiten	1+ Wahrnehmungsfertigkeiten



2.1.2 Assassine

Ein Assassine ist ein Magieunkundiger, der sich auf Infiltration und tödliche Fertigkeiten konzentriert hat. Angehörige dieser Berufsgruppe sind gewöhnlich Einzelgänger, die angeworben werden, um einen bestimmten Feind zu eliminieren. Ein Assassine trägt normalerweise keine Rüstung, es sei denn, er tritt als Kämpfer auf. In manchen Kulturen werden Assassinen auch Spione genannt.

Der Assassine ist eine Variante des Berufs Glücksritter (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 2/5, 3/7, 3/9, 4, 6, 9	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 15
Verstärktes Leder 1/*	Runen 7
Kette 4/*	Stabmagie 9
Platte 7/*	Übertragung 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 1/2	Klettern 1/5
Sprachen 1/*	Schwimmen 2/5
Kraftakt 3/8	Reiten 3
Verteidigungs-Kraftakt 15	Fallen entschärfen 2/5
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 3/8
Körperentwicklung 2/7	Schleichen/Verbergen 3/8
Andere Fertigkeiten: Die Entwicklungskosten des Assassinen, in denen er vom Glücksritter abweicht, sind unten angegeben.	Wahrnehmung 1/3
Haupteigenschaften: RE/GE	
Akademische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
Giftkunde 1/2	Fallen 1/3
Schloßkunde 2/4	Abseilen 1/3
Taktik 2/5	Rudern 2/5
Tierfertigkeiten:	Kampffertigkeiten:
Alle Tierfertigkeiten 3	Improvisierte Waffen 2/7
Konzentrationsfertigkeiten:	Tödliche Fertigkeiten:
Alle Meditationsfertigkeiten 2/4	Gift benutzen/entfernen 1/3
Gymnastische Fertigkeiten:	Magische Fertigkeiten:
Winden 1/3	siehe Kämpfer verschieden
Seillaufen 2/4	
Soziale Fertigkeiten:	Täuschungsfertigkeiten:
Diplomatie 1/3	Verkleiden 1/3
Glücksspiel 2/5	Bestechung 1/4
Medizinische Fertigkeiten:	
Drogenresistenz 1/4	
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +2	Athletische Fertigkeiten +1
Körperentwicklung +1	Tödliche Fertigkeiten +3
Täuschungsfertigkeiten +3	

2.1.3 Baschkar

Ein Baschkar ist ein Magieunkundiger, der sich auf kopfloses Dreinschlagen konzentriert hat. Baschkars sind Berserker, die keinerlei Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit nehmen. Sie tragen niemals einen Schild und meist auch nur leichte Rüstung. Die Spezialgebiete der Baschkars sind Raserei und Lauffertigkeiten. Die meisten Menschen erschauern beim Anblick eines rasenden Baschkars.

Der Baschkar ist eine Variante von Kämpfer und geweihtem Kriegermönch (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 1/5, 1/5, 2/5, 2/5, 2/7, 3/8	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 20
Verstärktes Leder 1/*	Runen 9
Kette 6/*	Stabmagie 10
Platte 10	Übertragung 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3/8	Klettern 2/6
Sprachen 3/*	Schwimmen 2/5
Kraftakt 2/4	Reiten 2/6
Verteidigungs-Kraftakt 15	Fallen entschärfen 3/8
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 3/8
Körperentwicklung 1/3	Schleichen/Verbergen 3/8
Andere Fertigkeiten: Außer den u. angegebenen sind die Entwicklungskosten des Baschkars mit denen des geweihten Kriegermönches identisch.	Wahrnehmung 2/5
Haupteigenschaften: ST/KO	
Akademische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
Philosophie/Religionslehre 3	Langstreckenlauf 1/2
Taktik 5	Fallen 1/5
Tierfertigkeiten:	Sprinten 1/2
Alle Tierfertigkeiten 4	
Einschätzungsfertigkeiten:	Kampffertigkeiten:
Alle Einschätzungs-fertigkeiten 3/6	Improvisierte Waffen 1/4
Konzentrationsfertigkeiten:	Entwaffen 3/6
Raserei 1/2	Iai, Niederschlagen, Yado 5
Alle anderen 2/6	Abrollen, Verteidigungsrolle 5
Gymnastische Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Stabhochsprung 2/5	Malen 4
Seillaufen 3/6	
Wahrnehmungsfertigkeiten:	Wahrnehmungsfertigkeiten:
Alle Wahrnehmungsfertigkeiten 2/6	Alle Wahrnehmungsfertigkeiten 2/6
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +3	Athletische Fertigkeiten +2
Körperentwicklung +3	Konzentrationsfertigkeiten +2

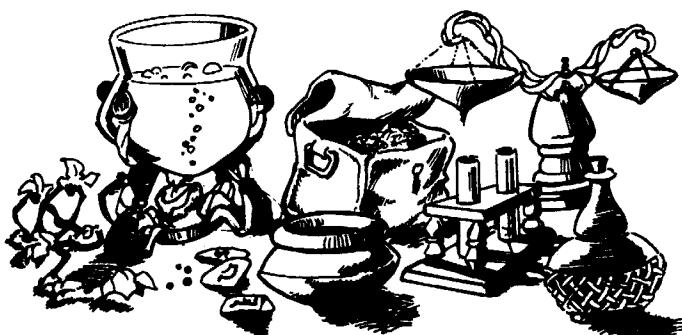


2.1.4 Bauer

Der Bauer ist oft der häufigste Typ von NSC in einer Fantasywelt. Bauern sind Magieunkundige, die ihr Leben dem Anbau von Nahrungsmitteln verschrieben haben und so den Rest der Gesellschaft versorgen.

Der Bauer ist eine Variante aus dem Berufslosen und dem Kämpfer (BdH&A).

Waffenfähigkeiten: 3/8, 4, 6, 15, 20, 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 20
Verstärktes Leder 3/*	Runen 10
Kette 6/*	Stabmagie 10
Platte 7/*	Übertragung 20
	Gezielte Sprüche 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3/8	Klettern 2/5
Sprachen 3/*	Schwimmen 1/5
Kraftakt 5	Reiten 1/5
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 6
Waffenloser Kampf 3/8	Schlösser öffnen 5
Körperentwicklung 1/4	Schleichen/Verbergen 2/7
	Wahrnehmung 2/6
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Bauern mit denen des Berufslosen identisch.	
Hauptigenschaften: ST/SD	
Akademische Fertigkeiten:	Tödliche Fertigkeiten:
Pflanzenkunde und Tierkunde 1/4	Alle tödlichen Fertigkeiten ..3/8
Kräuterkunde und Steinkunde 1/5	
Handelskunde 1/5	Tierfertigkeiten:
Wetterkunde 1/3	Alle Tierfertigkeiten1/3
Kampffertigkeiten:	Magische Fertigkeiten:
Alle Kampffertigkeiten3/8	siehe Kämpferverschieden
Allgemeine Fertigkeiten:	Täuschungsfertigkeiten:
Kochen 1/4	Fallen stellen1/5
Handwerk 1/5	
Ackerbau 1/2	Überlebensfertigkeiten:
Häuten 1/5	Landeskunde1/4
Holzbearbeitung 1/5	
Stufenbonusse:	Allgemeine Fertigkeiten:
Tierfertigkeiten+3	Allgemeine Fertigkeiten+2
Körperentwicklung+2	Wildnisfertigkeiten+3



2.1.5 Duellant

Duellanten sind Magieunkundige und Meister des formellen Nahkampfes. Es handelt sich bei ihnen um seltene Individuen, die einem seltsamen Ehrenkodex folgen. Dieser Kodex zwingt sie dazu, faire Zweikämpfe zu führen. Ein Duellant, der diese Grundregel verletzt, wird von anderen Duellanten, die von seinem Vergehen erfahren, gejagt und (bis zum Tode) bekämpft. Von Zeit zu Zeit nehmen reiche Personen Duellanten in ihre Dienste, um durch sie Auseinandersetzungen auszufechten zu lassen. Der Duellant spezialisiert sich übli-



Waffenfähigkeiten: 1/3, 6, 8, 8, 20, 20 (die 20er Kosten müssen für Bögen und Wurfwaffen verwendet werden.)	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 20
Verstärktes Leder 3/*	Runen 7
Kette 5/*	Stabmagie 12
Platte 7/*	Übertragung 25
	Gezielte Sprüche 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 7	Klettern 3/7
Sprachen 3/*	Schwimmen 2/6
Kraftakt 1/4	Reiten 2/6
Verteidigungs-Kraftakt 6	Fallen entschärfen 4
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 4
Körperentwicklung 1/5	Schleichen/Verbergen 3/9
	Wahrnehmung 2/5
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Duellanten mit denen des Kämpfers identisch.	
Hauptigenschaften: ST/RE	
Kampffertigkeiten:	Konzentrationsfähigkeiten:
Gegner entwaffnen, bewaffnen 1/3	Körperfunktionen stabilisieren 1/4
Enterhaken werfen4	Raserei4
Iai1/3	
Lanzenstechen4	Tödliche Fertigkeiten:
Wurfgeschütze bedienen20	Alle tödlichen Fertigkeiten7
Seitenhieb20	
Benommenheit überwinden 1/4	Soziale Fertigkeiten:
Abrollen1/5	Glücksspiel1/5
	Menschenführung3/6
Stufenbonusse:	Athletische Fertigkeiten:
Kampffertigkeiten+3	Athletische Fertigkeiten+2
Körperentwicklung+3	Konzentrationsfähigkeiten+2

cherweise sehr stark auf eine Gruppe von Nahkampfwaffen (das heißt, einhändige Klingenwaffen, einhändige Schlagwaffen oder Zweihandwaffen).

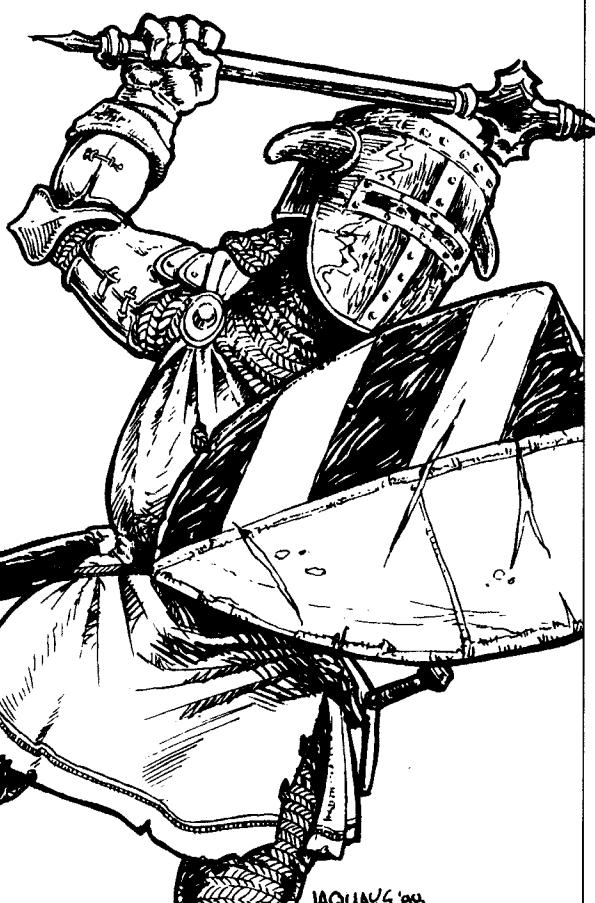
Der Duellant ist ein Alternativberuf zum Kämpfer (BdH&A).

2.1.6 Handwerker

Der Handwerker ist ein Magieunkundiger, der sich auf das Bauen und Herstellen von Gegenständen spezialisiert hat. Die meisten Handwerker gehen niemals auf Abenteuersuche und sind zufrieden mit dem »langweiligen« Arbeitsleben. Jeder Handwerker muß ein spezielles Arbeitsfeld auswählen, zum Beispiel Holzschnitzer, Steinmetz, Schmied, Bäcker, Architekt usw.

Der Handwerker ist eine variierte Form des Berufslosen (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 4, 8, 9, 9, 9, 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 15
Verstärktes Leder 3/*	Runen 10
Kette 6/*	Stabmagie 10
Platte 9/*	Übertragung 20
	Gezielte Sprüche 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3/9	Klettern 3/7
Sprachen 2/*	Schwimmen 3
Kraftakt 5	Reiten 2/6
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 3/9
Waffenloser Kampf 4	Schlösser öffnen 3/9
Körperentwicklung 4	Schleichen/Verbergen 3/9
	Wahrnehmung 2/6
Andere Fertigkeiten: Direkt berufsbezogene Fertigkeiten haben Kosten von 1/2 (bei einem Schmied wären das beispielsweise Schlosserkunde, Mechanik, Metallkunde, alle Einschätzungs-fertigkeiten in Bezug auf metallische Gegenstände, Handwerk, Anpreisen und Schmieden). Indirekt berufsbezogene Fertigkeiten haben Entwicklungskosten von 1/5 (dies wären für den Schmied z. B. Zeichnen, Maschinenbau, Bergbau, Physik, Belagerungsmaschinen bauen, alle Einschätzungs-fertigkeiten, Bildhauerei und Fallen bauen).	
Alle anderen Fertigkeitskosten sind identisch mit den Entwicklungskosten für Berufslose.	
Hauptegenschaften: GE/SD oder GE/IG	



2.1.7 Ritter

Der Ritter ist ein Magieunkundiger, der einem strengen Moral- und Verhaltenskodex folgt. Ritter dienen im Normalfall einem Herrn, Adeligen oder König. Ihr Lebensziel besteht in der Bewahrung der Ritterlichkeit, und ein wahrer Ritter würde lieber sterben als entehrt zu werden. In vielen Gesellschaften tragen sie auffällige Wappenschriften mit ihrem eigenen oder dem Wappen ihres Herrn.

Der Ritter ist eine variierte Form des Berufes Kämpfer (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 1/5, 2/5, 2/7, 2/8, 4, 6	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 20
Verstärktes Leder 1/*	Runen 7
Kette 2/*	Stabmagie 9
Platte 2/*	Übertragung 25
	Gezielte Sprüche 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 9	Klettern 5
Sprachen 2/*	Schwimmen 3
Kraftakt 3/8	Reiten 2/5
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 6
Waffenloser Kampf 4	Schlösser öffnen 6
Körperentwicklung 1/4	Schleichen/Verbergen 6
	Wahrnehmung 2/5
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Ritters mit denen des Kämpfers identisch.	
Hauptegenschaften: ST/KO	
Akademische Fertigkeiten:	Kampffertigkeiten:
Alle Wissengebiete 1/5	Improvisierte Waffen, Yado 3/7
Wappenkunde 1/3	Abrollen, Angriffsrolle, Verteidigungsrolle 3/6
Konzentrationsfertigkeiten:	Tödliche Fertigkeiten:
Körperfunktionen stabilisieren 1/4	Lautlos töten 5
Einschätzungs-fertigkeiten:	Gymnastische Fertigkeiten:
Alle Einschätzungs-fertigkeiten 1/5	Alle gymnastischen Fertigkeiten 2/7
Allgemeine Fertigkeiten:	Magische Fertigkeiten:
Schmieden 2/5	siehe Glücksritter....verschieden
Taktische Spiele 1/4	
Sprachliche Fertigkeiten:	Täuschungsfertigkeiten:
Reden 1/5	siehe Paladin verschieden
Soziale Fertigkeiten	
Verhören 1/5	Menschenführung 1/3
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +3	Athletische Fertigkeiten +3
Körperentwicklung +3	Soziale Fertigkeiten +1

2.1.8 Zigeuner

Der Zigeuner ist ein Magieunkundiger, der sich auf Hellsehen, Wildnisfertigkeiten, den Umgang mit Tieren und einige Täuschungsfähigkeiten spezialisiert. Ein Zigeuner kommt normalerweise aus einem nomadischen Familienclan, in dem jeweils der älteste Mann der Clanführer ist.

Der Zigeuner ist eine variierte Form des Berufes Händler (*RMA II: Buch der Dunklen Künste*).

Waffenfertigkeiten: 2/7, 3/8, 3/9, 4, 5, 6	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 8
Verstärktes Leder 2/*	Runen 6
Kette 4/*	Stabmagie 4/7
Platte 15	Übertragung 15
	Gezielte Sprüche 15
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 4	Klettern 4
Sprachen 1/*	Schwimmen 2/5
Kraftakt 3/6	Reiten 1/4
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 2/5
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 2/6
Körperentwicklung 3/5	Schleichen/Verbergen 2/5
	Wahrnehmung 1/3
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Zigeuners mit denen für Händler identisch.	
Hauptegenschaften: GE/IT	
Akademische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
Dämonologie 3/6	Athletische Spiele 4
Militärische Organisation 4	Tanzen 1/4
Einschätzungsfaskeiten:	Magische Fertigkeiten:
Schätzen 2/4	Wahrsagekunst 1/4
Rüstungen schätzen 3/7	Magische Rituale 3/8
Metall schätzen 2/4	Magie wahrnehmen 3/8
Stein schätzen 2/4	
Waffen schätzen 3/7	
Medizinische Fertigkeiten:	
Geburtshilfe 2/6	Chirurgie 4
Stufenbonusse:	
Allgemeine Fertigkeiten +2	Sprachliche Fertigkeiten +2
Magische Fertigkeiten +1	Medizinische Fertigkeiten +1
Wildnisfertigkeiten +1	Wahrnehmungsfertigkeiten +1
Soziale Fertigkeiten +1	Täuschungsfertigkeiten +1



2.1.9 Seemann

Die folgenden Fertigkeiten sind so modifiziert worden, daß sie den besonderen Hintergrund eines Seemanns, die Lebensweise an der Meeresküste, das Reisen auf dem Meer und das Leben an Bord eines Schiffes widerspiegeln. Der Seemann ist ein Magieunkundiger, der auch als Pirat, Matrose, Fischer, Seehändler usw. bekannt ist.

Der Seemann ist eine variierte Form des Berufes Glücksritter (*BdHGA*).



Waffenfertigkeiten: 2/5, 3/8, 3/9, 3/9, 3/9, 6	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 8
Verstärktes Leder 1/*	Runen 6
Kette 4/*	Stabmagie 8
Platte 7	Übertragung 20
	Gezielte Sprüche 20
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 2/5	Klettern 1/4
Sprachen 3/*	Schwimmen 1/2
Kraftakt 2/6	Reiten 3/7
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 2/6
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 2/6
Körperentwicklung 2/5	Schleichen/Verbergen 2/4
	Wahrnehmung 1/3
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Seemanns mit denen des Glücksritters identisch.	
Hauptegenschaften: ST/GE	
Akademische Fertigkeiten:	Tierfertigkeiten:
Lotse 1/4	Tierpflege 2/4
Navigation 2/4	Tiere dressieren 4
Schiffskunde 2/4	Wagen lenken 2/6
Sternkunde 1/4	Viehzucht 2/4
Wassertierkunde 2	Beladen 2/4
Wetterkunde 2/4	
Athletische Fertigkeiten:	Konzentrationsfertigkeiten:
Segeln 1/3	Gleichgewicht 1/4
Allgemeine Fertigkeiten:	Wahrnehmungsfertigkeiten:
Segel reparieren 1/5	Spuren erkennen 3/7
Häuten 2/6	Spuren lesen 2/5
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +3	Athletische Fertigkeiten +2
Körperentwicklung +1	Allgemeine Fertigkeiten +2
Täuschungsfertigkeiten +2	

2.1.10 Krieger

Der Krieger ist ein Magiekundiger, der sich nur auf die grundlegenden Kampffertigkeiten konzentriert. Krieger bevorzugen schwere Rüstungen und Waffen. Sie sind für gewöhnlich sehr einseitig und haben keinerlei Ausbildung auf all jenen Gebieten, die nicht direkt mit dem Kampf zu tun haben. Die Vertreter von vielen rauheren, militaristischen Rassen dürften hauptsächlich Krieger sein (das heißt, Orks, Trolle, Riesen usw.).

Der Krieger ist eine variierte Form des Berufes Kämpfer (*BdH&A*).

Waffenfertigkeiten: 1/4, 1/5, 2/5, 2/7, 2/7, 5

Manöver in Panzerung:		Magische Fertigkeiten:
Leder	1/*	Spruchlisten 25
Verstärktes Leder	1/*	Runen 25
Kette	1/*	Stabmagie 25
Platte	1/*	Übertragung 25
		Gezielte Sprüche 25

Besondere Fertigkeiten:		Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern	4	Klettern 6
Sprachen	3/*	Schwimmen 5
Kraftakt	5	Reiten 3
Verteidigungs-Kraftakt	20	Fallen entschärfen 6
Waffenloser Kampf	3/6	Schlösser öffnen 6
Körperentwicklung	1/3	Schleichen/Verbergen 6
		Wahrnehmung 4

Andere Fertigkeiten: Die Kosten für Kampffertigkeiten sind mit den Entwicklungskosten des Kämpfers identisch. Die Entwicklungskosten für jede andere Fertigkeit betragen 6 oder die Kosten des Kämpfers, wobei der höhere genommen wird.

Haupteigenschaften: ST/KO

Stufenbonusse:
Kampffertigkeiten +3 Athletische Fertigkeiten +3
Körperentwicklung +3 Tödliche Fertigkeiten +1



2.2 Teilmagiekundige

2.2.1 Konstrukteur

Der Konstrukteur ist ein Teilmagiekundiger, der sich, wie der Handwerker, auf das Bauen und Herstellen von Gegenständen konzentriert. Konstrukteure unterscheiden sich von Handwerkern dadurch, daß sie Magie verwenden können, die zu ihrem Handwerk in Bezug steht. Die meisten Konstrukteure gehen niemals auf Abenteuersuche und sind zufrieden mit dem »langweiligen« Arbeitsleben.

Der Konstrukteur ist eine variierte Form des Berufslosen (*BdH&A*) und darf sich einen der drei Magiebereiche als seinen Bereich der Macht auswählen.

Berufslisten des Konstrukteurs

186 • **Wege des Handwerks** 255 • **Metallkunde**
187 • **Gesetze der Forschung** 257 • **Holzkunde**
188 • **Maße des Menschen** 256 • **Steinkunde**

Waffenfertigkeiten: 3/9, 4, 6, 6, 6, 9	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 4/*
Verstärktes Leder 2/*	Runen 3/6
Kette 4/*	Stabmagie 3/6
Platte 5/*	Übertragung 4
	Gezielte Sprüche 4
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3/9	Klettern 3/6
Sprachen 2/*	Schwimmen 3/6
Kraftakt 2/7	Reiten 3/6
Verteidigungs-Kraftakt 15	Fallen entschärfen 2/5
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 2/5
Körperentwicklung 2/7	Schleichen/Verbergen 3/6
	Wahrnehmung 1/5
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Konstrukteurs mit denen des Berufslosen identisch.	
Haupteigenschaften: GE/IT, GE/MA, GE/AF (abhängig vom gewählten Magiebereich)	
Allgemeine Fertigkeiten:	Akademische Fertigkeiten:
Handwerk 1/2	Zeichnen 1/4
Pfeile herstellen 1/2	Ingenieurwissenschaften 1/4
Erfinden 1/2	Schloßkunde 1/3
Lederverarbeitung 1/2	Maschinerie 1/3
Seilkunst 1/4	Metallkunde 1/2
Bildhauerei 1/5	Belagerungstechnik 1/5
Häuten 1/5	Steinkunde 1/2
Schmieden 1/2	
Steinmetzkunst 1/2	Einschätzungs-fertigkeiten:
Holzbearbeitung 1/2	Alle Einschätzungs-fertigkeiten 1/2
Täuschungsfertigkeiten:	
Fallen stellen 1/5	Fallen bauen 1/3
Stufenbonusse:	
Allgemeine Fertigkeiten +3	Akademische Fertigkeiten +3
Einschätzungs-fertigkeiten +3	Täuschungs-fertigkeiten +1

2.2.2 Adelskrieger

Die Adelskrieger sind eine Art von Kämpfern, die absolute Treue zu ihrem Herrn geschworen haben. Sie sind die Vasallen dieses Herrn und werden, wenn es nötig wird, ihr Leben in seinem Dienst hingeben. Der Adelskrieger ist das Spiegelbild eines Paladins ohne dessen religiöse Ausrichtung. Der strenge Ehrenkodex der Adelskrieger wird niemals leichtfertig gebrochen, denn wer ihn einmal verletzt, der wird für immer aus dem Orden ausgestoßen. Jeder Anwärter auf die Mitgliedschaft in einem Orden von Adelskriegern muß eine Aufnahmeprüfung bestehen. Diese Prüfung umfaßt normalerweise mehrere Bereiche: Waffenfertigkeiten, Reitkunst und Athletische Fertigkeiten.



Der Adelskrieger ist eine variierte Form des Berufes Paladin (RMA I Buch des Arkanen Wissens), bezieht seine magische Kraft jedoch aus der Mental- nicht aus der Leitmagie.

Waffenfähigkeiten: 2/5, 3/8, 4, 4, 4, 6	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 4/*
Verstärktes Leder 1/*	Runen 7
Kette 2/*	Stabmagie 5
Platte 3/*	Übertragung 20
	Gezielte Sprüche 6
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3	Klettern 5
Sprachen 3/*	Schwimmen 3
Kraftakt 2/7	Reiten 2/4
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 6
Waffenloser Kampf 3/7	Schlösser öffnen 4
Körperentwicklung 2/5	Schleichen/Verbergen 4
	Wahrnehmung 3/7
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Adelskriegers mit denen des Paladins identisch.	
Hauptigenschaften: ST/AF	
Konzentrationfähigkeiten:	Medizinische Fertigkeiten:
Meditation – Reinigung 2/4	Diagnose 3
Meditation – Tod 3/7	Hypnose 4
Meditation – Heilung 3/7	Geburtshilfe 4
Meditation – Ki 3/8	Chirurgie 7
Meditation – Schlaf 3/7	
Meditation – Trance 3/7	
Stufenbonusse:	
Kampffähigkeiten +3	Athletische Fertigkeiten +2
Körperentwicklung +2	Allgemeine Fertigkeiten +1
Wildnisfähigkeiten +1	Soziale Fertigkeiten +1

Berufslisten des Adelskriegers

272 • **Edle Rüstung:** Schutzsprüche
 273 • **Edle Waffe:** Magische Waffen und magische Treffer

Drei zusätzliche Berufslisten: Es können drei zusätzliche Berufslisten aus den folgenden ausgewählt werden:

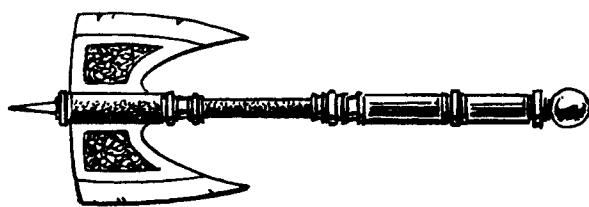
45 • **Wege des Entweichens** 48 • **Wiederherstellung des Körpers**
 46 • **Sinne des Frommen** 49 • **Mönchsbewegung**
 47 • **Zügel des Körpers** 252 • **Wege der Waffen**
 237 • **Verbesserungen der Kampffertigkeiten**
 238 • **Verbesserungen der Beweglichkeit**

Der Orden der Strahlenden Klinge

Ein Beispiel für einen ritterlichen Ehrenkodex

Die Aufnahmeprüfung der Adelskrieger der Strahlenden Klinge besteht aus den folgenden Anforderungen:

- 1) Laufe zuerst 8 km in 40 Minuten (dies ist entweder ein *schweres* statisches Manöver, oder der Spielleiter kann entscheiden, daß der Novize Erschöpfungspunkte ausgeben muß).
- 2) Besteige ein galoppierendes Pferd (dies ist ein *schweres* Manöver).
- 3) Nehme vom Rücken dieses Pferdes aus, ohne anzuhalten oder zu wenden, zwei (2) Tücher vom Boden auf (dies ist ein *sehr schweres* Manöver).
- 4) Während das Pferd noch immer galoppiert, spanne einen Bogen und schieße auf eine Gruppe Zielpuppen: ein (1) Ziel auf der linken Seite, eines (1) auf der rechten und das letzte Ziel vor dir (verändere Sie den OB mit Hilfe der Regeln für berittene Kampf; die Zielpuppen haben Menschengröße).
- 5) Nun springe, ohne anzuhalten oder die Geschwindigkeit zu verringern, auf ein frisches Pferd über (dies ist ein *mittelschweres* Manöver).
- 6) Reite nun mit diesem Pferd im Galopp weiter, ziehe ein Schwert und schlage auf eine Gruppe von Zielpuppen ein, wobei nur ein Schlag pro Ziel erlaubt ist. Die Ziele werden so aufgestellt, daß sich eines (1) zu deiner Linken, eines (1) zu deiner Rechten und eines (1) vor dir befindet. Das letzte sitzt auf einem Pferd, das auf dich zugelaufen kommt (dies ist ein *schweres* Manöver, und das berittene Ziel hat einen DB, der auf die Geschwindigkeit des Reittiers basiert).
- 7) Die letzte Prüfung besteht aus einer Serie von drei Sprüngen. (die Sprünge haben die Schwierigkeiten *leicht*, *mittelschwer* und *sehr schwer*. Wenn ein Sprung nicht gelingt, ist es nicht möglich, den nächstschwierigeren Sprung noch zu machen.)
- 8) Besteht der Novize all diese Prüfungen, so absolviert er eine Probezeit bis zur ersten Bewährung im Kampf. Während dieser Probezeit hat der neue Adelskrieger die gleichen Rechte wie ein bewährter Adelskrieger. Bricht der Adelskrieger den Ehrenkodex des Ordens, so bleiben ihm drei Möglichkeiten:
 - a) Rechtsprechung durch Kampf zu fordern: Dies läuft genauso ab wie die oben beschriebene Prüfung, bis auf die Zielpuppen, die durch Adelskrieger ersetzt werden. Diese sind auf die gleiche Weise gerüstet wie der Ehrverletzer.
 - b) Verbannung und Brandmarkung: Wird für den Ausweg des Feiglings gehalten. Wenn ein Adelskrieger einen gebräuchlichen Ehrverletzer entdeckt, so wird er versuchen, ihn schwer zu verletzen. Denn nach Ansicht des Ordens wäre der Tod eine viel zu milde Strafe für einen Verräter.
 - c) In Extremsituationen: Er nimmt sich das eigene Leben. Dies kann den Tod bedeuten oder heißen, daß er sich selbst in die Sklaverei verkauft.



2.2.3 Chaoslord

Der Chaoslord ist ein Teilmagiekundiger der Leitmagie, der sich auf die Manipulation des Chaos spezialisiert. Ein Chaoslord dient nur einem »Meister«; er lebt und stirbt für dessen Haus und Ehre. Man erzählt sich, daß die wenigen Chaoslords, die ihre Meister verraten haben, langsame und schmerzvolle Tode gestorben seien. Der Chaoslord wird aus eigenem Entschluß heraus so verformt und verändert, daß er zu einem Ausbund völliger Ergebenheit zu seinem »Meister« wird. Keine zwei Chaoslords sind gleich und jeder einzelne von ihnen ist eine Macht, die gefürchtet werden sollte.

Ein Chaoslord muß eine Strafe auf sich nehmen, wenn er seine Chaosrüstung anlegt (siehe dazu die Spruchliste *Rüstung des Chaos*); dies ist ein weiterer Beweis des vollständigen Gehorsams gegenüber seinem »Meister«. Wenn ein Chaoslord beim Versuch, eine Chaosrüstung anzulegen oder zu meistern, den Tod findet, so würdigen andere Chaoslords diesen Vorfall nur mit der Verlautbarung, daß er unwürdiger Abschaum gewesen sei, der versucht habe, sich als einer der Auserwählten auszugeben.

Der Chaoslord ist eine variierte Form des Berufes Waldläufer (siehe *BdH&A*).

Berufslisten des Chaoslords

266• Waffe des Chaos

268• Rüstung des Chaos

267• Beberrschung des Chaos

Zwei zusätzliche Berufslisten: Es können zwei zusätzliche Berufslisten aus den folgenden ausgewählt werden:

51• Dunkelheit

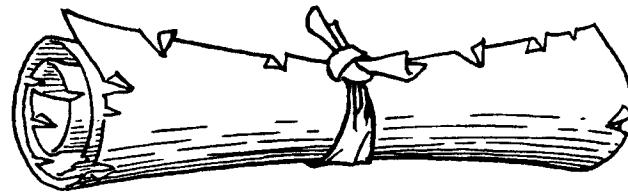
52• Finstere Verbindungen

54• Finstere Beschwörungen

107• Finstere Wege des Leitens

108• Finstere Wege des Wissens

199• Gesetz der Dunkelheit



2.2.4 Makaber

Anmerkung: Dualteilmagiekundige werden wie Teilmagiekundige behandelt, bis auf die Tatsache, daß sie Spruchlisten aus den Offenen Listen zweier Bereiche, aber keine Geschlossenen Listen erlernen können.

Der Makaber ist ein Dualteilmagiekundiger der Bereiche Essenz- und Leitmagie. Makaber konzentrieren sich auf Tod, Nekromantie und die Schwächung/Kräckung des Körpers. Makaber müssen von »böser« Gesinnung sein und sind daher üblicherweise NSC oder »Begegnungen«.

Im allgemeinen durchstreift der Makaber die Randbereiche der Zivilisation, seien das die Wüsten, die dichten Wälder, die Burgruine auf dem Hügel, der Friedhof o.ä. Der Makaber sucht und jagt ein Opfer, das normalerweise eine aufrechte Stütze der Gesellschaft ist. Nachdem er die Gewohnheiten des Opfers studiert hat, benutzt dieser Teufel seine bizarre Sprüche, um die Gesundheit, die Position in der Gemeinschaft, die Ehe, den Verstand, usw. des Opfers zu zerstören. Damit erreicht er im günstigsten Fall, daß die Gesellschaft das Opfer ausgrenzt. Wenn es erst einmal aus dem Schutz der Zivilisation herausgelöst ist, tötet der Makaber es (um Erfahrung zu erlangen und aus Vergnügen). Dann macht er oft aus dem Leichnam eine Art erschaffenen Untoten und fügt ihn seiner widerwärtigen Gefolgschaft hinzu.

Anmerkung: Will ein Spieler einen Charakter mit diesem Beruf spielen, so sollte er ihm einen seltsamen Hintergrund geben:

1. *Wahnsinn in der Familiengeschichte.*
2. *Einflüsse des Bösen in der Familiengeschichte.*
3. *Die Familie ist hinterwäldlerisch, exzentrisch o.ä.*
4. *Der Spielercharakter ist eine Waise, die von einem Wahnsinnigen aufgezogen wurde o.ä.*

Der Makaber ist eine variierte Form des Nekromanten (*RMA II: Buch der Dunklen Künste*).

Berufslisten des Makabers

39• Folter der Seele

53• Körperlicher Verfall

104• Krankheiten

106• Totenbeschwörung

158• Verderbnis des Geistes

Waffenfähigkeiten: 3/7, 4, 6, 6, 6, 9

Manöver in Panzerung:

Leder	9
Verstärktes Leder	9
Kette	10
Platte	10

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	4/*
Runen	3/7
Stabmagie	3/7
Übertragung	4
Gezielte Sprüche	4/7

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	3
Sprachen	3/*
Kraftakt	2/7
Verteidigungs-Kraftakt	20
Waffenloser Kampf	3/7
Körperentwicklung	3/5

Allgemeine Fertigkeiten:

Klettern	5
Schwimmen	3
Reiten	6
Fallen entschärfen	6
Schlösser öffnen	8
Schleichen/Verbergen	4
Wahrnehmung	2/7

Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Chaoslords mit denen für Waldläufer identisch.

Hauptigenschaften: ST/IT

Akademische Fertigkeiten:

Lotsen	3/6
Dämonologie	1/3
Drachenkunde	2/5
Tierkunde	3/6
Pflanzenkunde	3/6
Schloßkunde	2/5

Tierfertigkeiten:

Tierpflege	6
Tiere dressieren	9
Tierbändigung	6
Wagen lenken	4/7
Viehzucht	5
Beladen	4/7

Stufenbonusse:

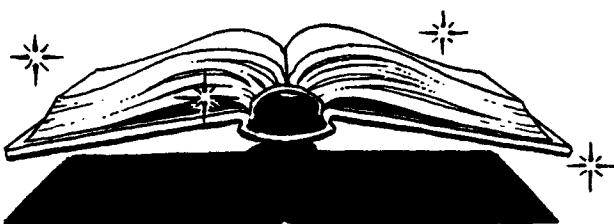
Kampffertigkeiten	+2
Basisspruchbenutzung	+1
Tödliche Fertigkeiten	+1
Magische Fertigkeiten	+1

Athletische Fertigkeiten	+1
Körperentwicklung	+2
Gezielte Sprüche	+1
Soziale Fertigkeiten	+1

Stufenbonusse:

Akademische Fertigkeiten+1
Kampffertigkeiten+1
Gezielte Sprüche+1
Magische Fertigkeiten+2

Körperentwicklung+1
Gegenstände benutzen+1
Täuschungsfertigkeiten+1



Waffenfähigkeiten: 5, 7, 9, 9, 9, 15

Manöver in Panzerung:

Leder	2/*
Verstärktes Leder	3/*
Kette	4/*
Platte	5/*

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	4/*
Runen	4
Stabmagie	4
Übertragung	4
Gezielte Sprüche	8

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	6
Sprachen	2/*
Kraftakt	4
Verteidigungs-Kraftakt	20
Waffenloser Kampf	5
Körperentwicklung	3/7

Allgemeine Fertigkeiten:

Klettern	4
Schwimmen	3
Reiten	6
Fallen entschärfen	5
Schlösser öffnen	5
Schleichen/Verbergen	2/5
Wahrnehmung	3

Andere Fertigkeiten: Alle anderen Entwicklungskosten sind mit denen des Nekromanten identisch.

Hauptigenschaften: MA/IT

Stufenbonusse:

Akademische Fertigkeiten+1
Kampffertigkeiten+1
Gezielte Sprüche+1
Magische Fertigkeiten+2

Basispruchbenutzung+2
Körperentwicklung+1
Gegenstände benutzen+1
Täuschungsfertigkeiten+1

2.2.5 Montebanc

Der Montebanc ist ein Teilmagiekundiger der Mentalmagie, der schwächere Magie mit Diebstahl verbindet, um andere auszunutzen. Die Kombination von Täuschungsfertigkeiten mit Sprüchen der Mentalmagie ermöglicht es einem Montebanc, Illusionen zu erschaffen, sich zu verkleiden und ein wenig Entdeckung und Einschätzung zu betreiben. Der Montebanc kämpft und bewegt sich ähnlich geschickt wie die meisten Teilmagiekundigen.

Der Montebanc ist eine Variante der Berufe Glücksritter und Barde (BdH&A).

Berufslisten des Montebanc

5•Geringere Illusionen	264•Wege der Betörung
262•Mystische Auswege	265•Beurteilungen
263•Meisterliche Verkleidung	

Waffenfertigkeiten: 3/9, 4, 6, 6, 6, 9

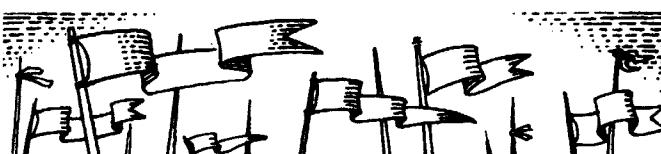
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 4/*
Verstärktes Leder 3/*	Runen 5
Kette 4/*	Stabmagie 6
Platte 5/*	Übertragung 13
	Gezielte Sprüche 10

Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 4	Klettern 3/9
Sprachen 3/*	Schwimmen 2/5
Kraftakt 2/7	Reiten 2/6
Verteidigungs-Kraftakt 15	Fallen entschärfen 2/6
Waffenloser Kampf 3	Schlösser öffnen 2/6
Körperentwicklung 3/8	Schleichen/Verbergen 2/5
	Wahrnehmung 2/4

Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Montebanc mit denen für Glücksritter identisch.

Haupteigenschaften: AF/GE

Kampffertigkeiten:	Gymnastische Fertigkeiten:
siehe Barde verschiedene	siehe Barde verschiedene
Magische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
siehe Barde verschiedene	siehe Barde verschiedene
Soziale Fertigkeiten:	Täuschungsfertigkeiten:
siehe Barde verschiedene	Schauspielern 1/2
	Verkleiden 1/3
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +1	Basispruchbenutzung +1
Körperentwicklung +1	Sprachliche Fertigkeiten +1
Wahrnehmungsfertigkeiten +1	Soziale Fertigkeiten +2
Täuschungsfertigkeiten +3	



2.2.6 Mondmagier

Der Mondmagier ist ein Teilmagiekundiger der Leitmagie, der sich auf die Beeinflussung der Magie des Mondes spezialisiert. Mondmagie betont die Veränderung: die Macht eines Mondmagiers ebbt mit den Mondphasen ab und nimmt mit ihnen zu. Während der Vollmondphase haben die auf Licht basierenden Mondmagier ihre größten Kräfte, während die Mondmagier der Dunkelheit ihren schwächsten Punkt erreicht haben. Bei Neumond trifft das Gegenteil zu. Es gibt unter den Mondmagiern auch einen auf Grau basierenden Kult, der bei Halbmond die größte Macht hat, während er bei Voll- und Neumond am schwächsten ist.

Der Mondmagier ist eine variierte Form des Derwischs (RMA II: Buch der Dunklen Künste).

Berufslisten des Mondmagiers

271•Metamorphose: die Fähigkeit, Erscheinung, geistigen Zustand, spirituelle Seite und/oder innere Machtmatrix seiner selbst oder anderer zu verändern.

269•Mondwahnsinn: Die Kontrolle über Gefühlszustände, die es den Mondmagiern ermöglicht, diese zu beeinflussen, zu verändern und sie so einzusetzen wie sie möchten. Verleiht sogar eingeschränkte Kontrolle über Selbstmordgedanken.

270•Beberrschung des Mondes: Magie, die mit dem Mond und seinen Phasen zu tun hat.

Zwei zusätzliche Berufslisten: Es können zwei zusätzliche Berufslisten, basierend auf einem Typ der Mondmagie (Licht, Grau, Dunkel), aus den folgenden ausgewählt werden.

Zusatzzlisten für auf Lichtbasis zaubernde Mondmagier:

23•Gesetz des Lichts	98•Licht der Sterne
30•Licht und Schatten	112•Gleißende Macht
61•Herrschaft über das Licht	290•Gleißende Magie

Zusatzzlisten für auf Graubasis zaubernde Mondmagier:

5•Geringere Illusionen	147•Wege der Verwirrung
27•Wege der Täuschung	166•Meisterschaft des Ätherischen
103•Täuschungen der Natur	169•Wege des Gestaltwandelns
111•Wege des Verbergens	173•Formen der Natur
124•Wandlung des Körpers	176•Ablenkungen
149•Mystische Wandel	177•Phantomgesicht
148•Verschleierung	209•Täuschungen

Zusatzzlisten für auf Dunkelheitsbasis zaubernde Mondmagier:

51•Dunkelheit	107•Finstere Wege des Leitens
52•Finstere Verbindungen	108•Finstere Wege des Wissens
54•Finstere Beschwörungen	199•Gesetz der Dunkelheit

Waffenfertigkeiten: 3/9, 5, 6, 6, 9, 15

Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 5/*	Spruchlisten 4/*
Verstärktes Leder 7/*	Runen 3/7
Kette 9/*	Stabmagie 3/7
Platte 20	Übertragung 2/4
	Gezielte Sprüche 3/7

Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 6	Klettern 5
Sprachen 2/*	Schwimmen 3
Kraftakt 3/7	Reiten 3
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 6
Waffenloser Kampf 2/5	Schlösser öffnen 8
Körperentwicklung 3/5	Schleichen/Verbergen 4
	Wahrnehmung 2/5

Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Mondmagiers mit denen für Derwische identisch.

Haupteigenschaften: IT/SD

Tierfertigkeiten:	Konzentrationsfertigkeiten:
Tierpflege 2/7	Körperfunktionen stabilisieren/2/6
Tiere dressieren 3	Wasser finden 2/7
Tierbändigung 3/5	
Wagen lenken 2/7	
Viehzucht 2/5	
Beladen 2/6	

Einschätzungsfertigkeiten:
Schätzen 2/5
Metall schätzen 3/6
Stein schätzen 3/6

Stufenbonusse:
Kampffertigkeiten +1
Basispruchbenutzung +1
Konzentrationsfertigkeiten +1
Sprachliche Fertigkeiten +1
Soziale Fertigkeiten +1

Athletische Fertigkeiten
Körperentwicklung +1
Gezielte Sprüche +1
Sprachliche Fertigkeiten +1
Magische Fertigkeiten +2





2.2.7 Ermittler

Der Ermittler ist ein Teilmagiekundiger der Leitmagie, dessen Fähigkeiten auf den Gebieten des Aufspürens, Analyserens, Einschätzens, Ausweichens und Spürens von vergangenen oder zukünftigen Ereignissen liegen.

Anmerkung: In Welten, in die Forscher und Nachtklingen nicht hineinpassen, übernimmt der Beruf des Ermittlers einige ihrer Fähigkeiten. Daher muß er nicht unserer Vorstellung von einem Detektiv entsprechen. Ein Ermittler ist lediglich ein Charakter, der aufspürt, analysiert und Schlussfolgerungen zieht.

Anmerkung: Die »Gesinnung« eines Ermittlers wird üblicherweise seine Vorgehensweise bestimmen. Ermittler die »rechtschaffen« sind, werden mit den örtlichen Behörden bei der Aufklärung von Verbrechen zusammenarbeiten. »Rechtschaffen und gute« Ermittler sind stärker daran interessiert, Menschen zu helfen, sogar Verbrechern! »Rechtschaffen und neutrale« (weder gut noch böse) Ermittler folgen (blind) der Gerechtigkeit und suchen, ohne Unterschiede zu machen, alle Gesetzesbrecher. »Rechtschaffen und böse« Ermittler glauben, daß der Zweck die Mittel heiligt und neigen dazu, korrupt zu sein (d.h. durch Bestechungen, Schweigegeld, Drogenhandel durch ausgewählte Festnahmen usw.; tatsächlich alle möglichen Mißbrüche von Macht). »Nicht-rechtschaffene aber gute« Ermittler sind normalerweise offizielle Detektive oder Privatschnüffler, die für einzelne Klienten arbeiten. »Neutrale (in Bezug auf Ordnung und Chaos) und gute« Ermittler können manchmal auch außerhalb des Gesetzes arbeiten, wenn es für eine »gute Sache« ist. »Chaotisch und gute« Ermittler arbeiten gewöhnlich außerhalb des Gesetzes, wenn dies der einfachste Weg ist, die Rechte und Interessen ihres Klienten zu wahren; sie mögen sogar bei den lokalen Behörden als Verbrecher gelten!

Der Ermittler ist eine variierte Form des Berufs Barde (BdH&A).

Waffenfähigkeiten: 3/7, 5, 7, 7, 7, 10	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 1/*	Spruchlisten 4/*
Verstärktes Leder 2/*	Runen 4
Kette 4/*	Stabmagie 6
Platte 8	Übertragung 3
	Gezielte Sprüche 10
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 3	Klettern 3/9
Sprachen 2/*	Schwimmen 2/6
Kraftakt 2/7	Reiten 2/6
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 3/6
Waffenloser Kampf 4	Schlösser öffnen 3/6
Körperentwicklung 3/8	Schleichen/Verbergen 2/5
	Wahrnehmung 1/3
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Ermittlers mit denen für Barden identisch.	
Hauptigenschaften: IT /IG	
Akademische Fertigkeiten:	Athletische Fertigkeiten:
Wappenkunde 2/5	Tanzen 1/5
Philosophie/Religionslehre 2/6	
Volksgeschichte 2/6	Kampffertigkeiten:
	Niederschlagen 1/5
Konzentrationsfähigkeiten:	Einschätzungsfähigkeiten:
Gedächtnistraining 1/5	Schätzen 2/5
Wahrnehmungsfähigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Gift wahrnehmen 1/5	Werben 2/5
Spuren lesen 1/3	Malen 2/6
Überwachen 1/2	Instrument spielen, alle 3/6
Spuren lesen 1/5	
Soziale Fertigkeiten:	Täuschungsfähigkeiten:
Glücksspiel 1/5	Verfälschen 1/5
Verhören 1/2	Gassenwissen 1/3
Sprachliche Fertigkeiten: Alle sprachlichen Fertigkeiten 2/6	
Stufenbonusse:	
Kampffertigkeiten +1	Basisprachbenutzung +1
Wahrnehmungsfähigkeiten +3	Soziale Fertigkeiten +3
Täuschungsfähigkeiten +2	

Berufslisten des Ermittlers

274•**Analysen**
275•**Sinne des Ermittlers**

276•**Wege der Entfesselung**
277•**Gabe der Zeit**

188•**Maße des Menschen:** Wie die Berufsliste des Forschers, abgesehen davon, daß es keinen Spruch in der dritten Stufe gibt und der fünfstufige Spruch 187/7•*Spruchbegegnungen erfühlen* ist.

Zusätzliche Berufslisten: Der Ermittler kann fünf Listen aus den oberen fünf und den drei Listen (für Nachtklingen) unten auswählen. Die beiden nicht gewählten Listen werden wie Offene Listen für den Ermittler behandelt.

176•**Ablenkungen**
177•**Phantomgesicht**

178•**Phantom-Bewegungen**



2.3.3 Magus (Cabbalist)

Der Magus ist ein Magiekundiger, der magische Worte, Namen und Runen (d.h. einzelne Buchstaben und Symbole) studiert und verwendet. Daher wird der Magus auch als Runenmeister, Cabbalist oder Magier des machtvollen Wortes bezeichnet. Die Grundlage dieser Kunst ist die Tatsache, daß Namen oder Worte häufig etwas von der Essenz der Person oder des Gegenstandes, die oder den sie bezeichnen, enthalten. Jemand, der den *Seelennamen* eines Wesens kennt, kann starke Kontrolle oder sogar Herrschaft über dieses unglückliche Wesen ausüben (wenn er weiß wie). Selbst einzelne Buchstaben oder Runen können an die allgemeinen Kräfte der Natur, des Schicksals und der Gefühle (z.B. Ernte, Trauer, Eis, Verderben usw.) gekoppelt oder mit bedeutender eigener Macht ausgestattet werden (dann sind es Sprüche).

Also ist der Magus ein Meister im Entwickeln von Sprüchen, Wörtern der Macht und Gegenständen, die die Magie des geschriebenen oder eingravierten Wortes benutzen. Zusätzlich und offensichtlich wird der Magus zu einem Meister der Sprachen: menschlicher, untergegenger und magischer.

Als Magiekundiger ist der Magus ein wenig ungewöhnlich. Da er so interessiert ist an der Struktur permanent bezauberter Gegenstände (die mächtiger, jedoch auch teurer sind als die zeitlich begrenzten Runen der Arkanen Spruchliste **163 • Schwertrunen**), ist er sehr viel wirkungsvoller in der Benutzung einer begrenzten Anzahl von Waffen als andere Magiekundige. Dafür opfert er jedoch Fähigkeiten in gezielten Sprüchen, Übertragung und anderen magischen Handwerken. Was den Kampf angeht, so ist der Magus gefährlicher, wenn er auf seine Gegner vorbereitet ist, als wenn er schnell reagieren muß.

Es gibt einige verschiedene Typen von Magi, abhängig von ihrem Bereich der Macht. Die meisten sind Dualmagiekundige der Bereiche Essenz- und Leitmagie. Allerdings gibt es auch Magi, die reine Magiekundige der Essenz oder reine Leitmagiekundige sind.

Anmerkung: Wegen der Schwierigkeit, einen Magus zu spielen und der potentiellen Macht, die in diesem Beruf ruht, sollten sich Spieler und Spieler sorgfältig beraten, bevor ein Charakter mit diesem Beruf erschaffen wird.



Berufslisten des Magus

279 • Runen und Symbole

280 • Zeichen der Macht

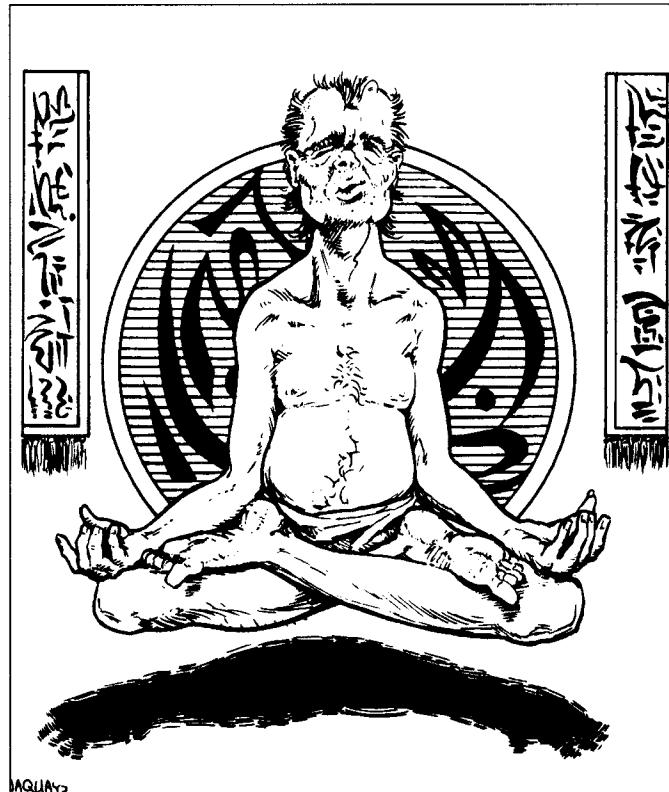
278 • Worte der Macht

281 • Sprachkunde

282 • Befehlswoorte

283 • Geistrunen

Anmerkung: Siehe Abschnitt 4.1 für eine Beschreibung der Großen Befehle, die in der Spruchliste **282 • Befehlswoorte** verwandt werden. Siehe Abschnitt 4.2 für eine Beschreibung der Geistrunen aus der gleichnamigen Spruchliste.



Waffenfähigkeiten: 4/10, 8, 8, 8, 15, 15

Manöver in Pazerung:

Leder	7 (4*)
Verstärktes Leder	7 (5*)
Kette	8 (6*)
Platte	10 (7*)

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	1*
Runen	1/2
Stabmagie	1/4 (2/5)
Übertragung	13 (5)
Gezielte Sprüche	3/8

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	9
Sprachen	1/*
Kraftakt	6
Verteidigungs-Kraftakt	20
Waffenloser Kampf	9
Körperentwicklung	6

Allgemeine Fertigkeiten:

Klettern	7
Schwimmen	3
Reiten	3
Fallen entschärfen	8
Schlösser öffnen	8
Schleichen/Verbergen	6
Wahrnehmung	3

Anmerkung: Die Kosten in Klammern gelten für reine Leitmagie-Magi. Alle anderen Angaben gelten für reine Essenz- oder Dualmagiekundige Magi.

Andere Fertigkeiten: Wie beim Barden

Hauptigenschaften: MA/IT (Dual), MA/IG (reine Essenzmagie), IT/IG (reine Leitmagie)

Stufenbonусe:

Akademische Fertigkeiten	...+2	Basispruchbenutzung	...+1
Gezielte Sprüche	...+1	Sprachliche Fertigkeiten	...+2
Magische Fertigkeiten	...+3	Wahrnehmung	...+1

2.3.4 Traumlord

Der Traumlord ist ein Dualmagiekundiger, der sich auf die Manipulation von Träumen, Traumwelten, Traumzuständen und andere bewußtseinsbeeinflussende Bereiche spezialisiert. Traumlords werden oft mit Illusionisten oder Schamanen verwechselt, und viele von ihnen sind Einzelgänger (denn wer will schon etwas mit jemandem zu tun haben, der den ganzen Tag schläft?).

Option 1: Der Traumlord ist eine variierte Form des Illusionisten, verbindet aber die Bereiche der Essenzmagie und der Mentalmagie.

Option 2: Der Traumlord ist eine Variante des Schamanen, verbindet aber die Bereiche der Leit- und Mentalmagie.

Berufslisten des Traumlords

292 • Wache der Träume: Die Sprüche in dieser Liste helfen dem Traumlord, seine Traumwelten vor unerwünschten Beeinflussungen, Beobachtungen oder Eindringlingen zu schützen.

293 • Gesetz der Träume: Diese Liste gibt dem Traumlord seine grundlegende Macht in der »realen« Welt. Sie erlaubt es ihm, Träume für einen Blick in die Zukunft/Vergangenheit zu benutzen, Alpträume hervorzurufen, Schlaf zu verursachen oder einen Traumkrieger zum Angriff oder zur Verteidigung herbeizurufen.

294 • Wissen der Träume: Die Sprüche dieser Liste erlauben dem Traumlord, die Traumebene zu betreten.

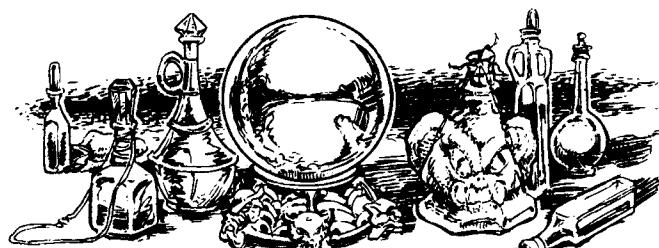
295 • Traumzustand: Mit Hilfe dieser Liste kann der Traumlord unintelligente und intelligente Helfer beschwören. Außerdem gibt sie ihm die Möglichkeit, Traumgegenstände zum Schutz, für grundlegende Bedürfnisse und für die Bequemlichkeit herzustellen.

Variante Illusionist: Normalerweise können zwei zusätzliche Listen aus den Berufslisten des Illusionisten oder des Mentalisten ausgewählt werden.

Variante Schamane: Diese Traumlords können zwei zusätzliche Berufslisten aus den Listen des Schamanen oder des Mentalisten auswählen.

Variante Illusionist

Waffenfähigkeiten: 9, 20, 20, 20, 20, 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 9	Spruchlisten 1/*
Verstärktes Leder 9	Runen 2/5
Kette 10	Stabmagie 2/4
Platte 11	Übertragung 8
	Gezielte Sprüche 3/7
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 6	Klettern 6
Sprachen 2/*	Schwimmen 3
Kraftakt 3/6	Reiten 4
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 8
Waffenloser Kampf 9	Schlösser öffnen 8
Körperentwicklung 8	Schleichen / Verbergen 4
	Wahrnehmung 3
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Traumlords mit denen für Illusionisten identisch.	
Hauptigenschaften: MA/AF	



Variante Schamane

Waffenfähigkeiten: 6, 7, 9, 9, 9, 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder 2/*	Spruchlisten 1/*
Verstärktes Leder 4/*	Runen 2/5
Kette 10	Stabmagie 2/4
Platte 11	Übertragung 2/4
	Gezielte Sprüche 3/7
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern 6	Klettern 6
Sprachen 2/*	Schwimmen 3
Kraftakt 3/6	Reiten 4
Verteidigungs-Kraftakt 20	Fallen entschärfen 8
Waffenloser Kampf 6	Schlösser öffnen 8
Körperentwicklung 4	Schleichen / Verbergen 4
	Wahrnehmung 3
Andere Fertigkeiten: Außer den unten angegebenen sind die Entwicklungskosten des Traumlords mit denen für Schamanen identisch.	
Hauptigenschaften: IT/AF	
Akademische Fertigkeiten:	Tierfähigkeiten:
Kartographie 3/6	Tierpflege 4
Planetologie 2/4	Tierbändigung 4
Fremdwissenschaften 2/6	Viehzucht 4
Wahrnehmungsfertigkeiten:	Sprachliche Fertigkeiten:
Fallen entdecken 3/7	Lippenlesen 3/6
Lügen erkennen 2/5	Stimmen nachahmen 2/4
Gift wahrnehmen 4	Propaganda 3
Hinterhalt entdecken 4	Geschichten erzählen 3/6
Überwachung 3	Handel 3/6
Spuren lesen 4	
Soziale Fertigkeiten:	Täuschungsfertigkeiten:
Diplomatie 3/9	Schauspielern 3/6
Menschenführung 3/7	Verkleiden 3/7
Verführungskunst 3/6	Pantomime 3/5
Tödliche Fertigkeiten:	Taschendiebstahl 3/7
Lautlos töten 4	Fingerfertigkeit 3/5
Gift benutzen/entfernen 4	
Stufenbonusse:	Basisssprachbenutzung: +1
Akademische Fertigkeiten +1	Gezielte Sprüche: +1
Konzentrationsfähigkeiten +2	Magische Fertigkeiten: +2
Allgemeine Fertigkeiten +2	
Medizinische Fertigkeiten +1	

3

Zusätzliche Kampfregeln

3.1 Vereinfachte Initiative

Als Alternative zum gegenwärtigen Initiativesystem kann der Spielleiter die folgenden Regeln in seine Kampagne einbauen:

1. Jeder SC und NSC sollte seinen Initiativbonus (**IB**) errechnen. Dies geschieht, indem man den Reaktionsbonus des Betreffenden durch fünf teilt und dann auf die nächstliegende ganze Zahl runden. Dies kann eine positive oder negative Zahl sein.
2. Steht ein Kampf an, so wirft jeder Kampfteilnehmer jede Runde 1W10 und addiert seinen IB. Das Ergebnis ist der Initiativwurf (**IW**) dieses Kampfteilnehmers. Ist der IW niedriger als eins, so betrachten Sie ihn als eins; ist er höher als zehn, so nehmen Sie zehn an.
3. Nachdem die IW ermittelt sind, beginnt der Spielleiter die Kampfrunde mit den Beteiligten, die die höchsten Würfe hatten. Haben mehrere Kämpfer den gleichen IW, so handeln sie auch gleichzeitig.
4. Magie, Fernkampf, Manöver und Nahkampfangriffe werden gewürfelt, wenn der IW des jeweiligen Charakters erreicht ist.
5. Sprüche, die mehrere Runden dauern, bis sie aktiv werden, gehen in der entsprechenden Runde bei dem IW los, der in der Runde des Beginns der Spruchvorbereitung gewürfelt wurde.
6. Es ist jedem Kämpfenden gestattet, seine Handlung zu verzögern, und später zu handeln, als sein IW es ihm eigentlich erlaubt. Er darf handeln, wann immer der Spielleiter nach Handlungen derer fragt, deren IW niedriger waren als sein eigener. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit einem IW von 8 beschließen, seinen Angriff zurückzuhalten, um zu sehen, was die anderen tun. Später könnte er dann angreifen, als wäre sein IW 7, 6, 5, 4, 3, 2 oder 1 gewesen.
7. Zaubernde, die verwundet werden, bevor sie an der Reihe sind, können ihren Spruch nicht mehr sprechen.

Option: Um den Kampf zu beschleunigen, kann der Spielleiter eine Gruppe von NSC in einem einzigen IW zusammenfassen, wenn sie alle den gleichen Initiativbonus haben.

Beispiel: *Marcus, ein mächtiger Magier, und der hinterhältige Barbar Nirrad begegnen bei der Erkundung einer Höhle einer Gruppe von vier Orks. Der Spielleiter lässt jeden Kampfteilnehmer die Initiative würfeln. Marcus hat einen Reaktionsbonus von +20, der ihm zu einem Initiativbonus von +4 verhilft. Weder Nirrad noch die Orks haben Reaktionsboni und daher auch keinen IB. Marcus würfelt eine 8, die wegen seines Initiativbonusses zu 12 modifiziert wird. Da aber 10 die höchste erlaubte Zahl ist, hat Marcus einen modifizierten Initiativwurf von 10. Nirrad würfelt eine 3, die Orks kommen auf 9, 7, 3 und 1. Marcus agiert in dieser Runde als erster und entschließt sich, einen Spruch zu wirken. Er braucht hierfür eine Runde, und somit wird der Effekt bei einem IW von 10 in der nächsten Runde eintreten. Die Orks, deren Ergebnisse 9 und 7 waren, agieren als nächste. Beide werfen mit Dolchen auf Marcus in der Hoffnung, seinen Zauber zu unterbrechen. Nirrad und der dritte Ork handeln bei IW 3 und bekämpfen sich mit Schwertern. Schließlich agiert der letzte Ork, der eine 1 gewürfelt hatte, und stößt mit seinem Speer nach Nirrad.*

3.2 Überraschung

Ein wichtiger Bereich, der in den **RoleMaster**-Regeln bisher vernachlässigt wird, ist die Überraschung. Sie kann in nahezu jeder Situation auftreten, sei es nun bei einem Hinterhalt oder in einer Situation, in der ganz einfach zwei Gruppen blind übereinander stolpern. Es ist daher wichtig, daß der Spielleiter einen Weg hat, darüber zu entscheiden, ob eine Seite die andere überrascht.

Nach der an dieser Stelle vorgeschlagenen Methode sollte der Spielleiter denjenigen Charakter mit der höchsten Wahrnehmungsfertigkeit (sei es nun hören, sehen oder riechen) auf jeder Seite einen offenen W100 würfeln und seinen Wahrnehmungsbonus hinzurechnen lassen. Wenn dann zwischen den beiden eine Differenz von 30 oder mehr besteht, so erhält die Seite mit dem höheren Wert eine gesamte Runde Zeit zu handeln, ohne daß die andere reagieren kann. Siehe die untenstehende Liste für Modifikatoren.

Anmerkung: Damit ein Charakter seinen Wahrnehmungsbonus einsetzen kann, darf er weder benommen noch bewußtlos sein.

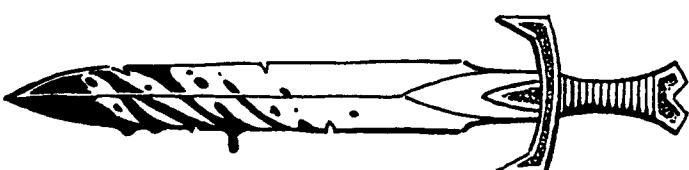
Option 1: Der Spielleiter kann entscheiden, daß eine Seite nicht überrascht werden kann, weil sie von der Anwesenheit der anderen weiß. Gewinnt in diesem Fall die andere Seite den Überraschungswurf, so behandeln Sie das Ergebnis, als hätte keine Seite den Vorteil der Überraschung.

Option 2: Der Spielleiter kann von jedem Gruppenmitglied aus jeder Gruppe einen Wahrnehmungswurf verlangen **und** dann den Gruppendurchschnitt bilden. Ist der Wurf eines Gruppenmitgliedes um 30 niedriger als der Durchschnitt der gegnerischen Gruppe, so ist dieses Gruppenmitglied überrascht und kann in der ersten Kampfrunde keine Handlung ausführen.

Überraschungstabelle

Situation	Modifikator
Ein Hinterhalt ist gelegt	+50
Man rechnet mit dem Gegner	+30
Alle verhalten sich leise	+10
Ein Gruppenmitglied trägt eine Metallrüstung	-10
Ein Gruppenmitglied spricht laut	-30
Alle schlafen	-50

Anmerkung: Alle Modifikatoren sind kumulativ.



3.3 Selbstladende Waffen

Eine selbstladende Waffe lädt sich selbst nach und ist fast augenblicklich nach dem Abfeuern wieder bereit für den nächsten Schuß. Die meisten Feuerwaffen fallen in diese Kategorie: Revolver, Automatikgewehre, mehrschüssige Schrotflinten, automatische Pistolen usw. In *Space Master* können selbstladende Waffen für gewöhnlich zweimal pro Runde abgefeuert werden.

Das normale **RoleMaster**-Kampfsystem geht davon aus, daß Fernkampfwaffen nicht selbstladend sind und daher nur eine Schußphase pro Runde haben. Will der Spielleiter selbstladende Waffen in sein Spiel einführen, so kann er die normale Kampfrundensequenz derart abändern, daß er eine zweite *Fernkampfphase*, sowie eine zweite *Schußergebnisphase* hinter der *Bewegungs-/Manöverphase* einfügt.

Wenn dem Spielleiter das *Space Master*-System zur Verfügung steht, so kann er die Kampfrundenregeln im Spielerbuch, Abschnitt 13.1 verwenden, andernfalls die folgenden Richtlinien folgen:

Feuert ein Charakter eine selbstladende Waffe in der *ersten Fernkampfphase* ab, so kann er später in derselben Runde noch:

- im Nahkampf mit einem -50 Modifikator auf den OB kämpfen; oder
- sich mit 50% bewegen oder ein Manöver mit 50% vom normalen Wert durchführen; oder
- in der zweiten Fernkampfphase normal schießen.

Ein Charakter kann in der *zweiten Fernkampfphase* **nicht** schießen, wenn er während der Runde:

- eine Waffe benutzt hat, die nicht selbstladend ist; oder
- einen Spruch gesprochen hat; oder
- sich zu weit bewegt oder ein Manöver mit mehr als 50% vom normalen Wert durchgeführt hat; oder
- in der ersten Fernkampfphase geschossen und sich bewegt oder ein Manöver durchgeführt hat; oder
- handlungsunfähig ist und/oder einen Orientierungs- oder Manöverwurf nicht geschafft hat.



3.4 Tabelle der neuen Waffen

Name	Typ	Länge		Entfernungsmodifikatoren					benutzte Tabelle	20-17	12-9	4-1	Anmerkung	
		Gewicht	Patzer	(Entfernung)						16-13	8-5			
Cazingal	W	2,5	0,60	3	-0 (7,5m)	-10 (15m)	-20 (15m)	-30 (30m)	Handaxt	-10	-10	-5	-5	Zwergisch
Bulbova	2-H	4,5	0,90	6	-5 (3m)	-25 (7,5m)	-50 (15m)	—	Streitaxt	-10	-5	0	+5	Zwergisch
										-15	-10	-5	0	0
Katari	1HK/W	1	0,45	4	-10 (7,5m)	-25 (12m)	-50 (30m)	—	Dolch	-10	+5	+5	+10	Ostlinge und Wüstenvölker
Jambiva	1HK/W	1,7	0,30	3	-15 (3m)	-25 (7,5m)	-50 (15m)	—	Dolch	+5	+5	+5	0	0
Naginate	Stange	5	2,1	6	—	—	—	—	Lanze	-5	0	+5	+10	Ostlinge
Runk	Stange	6	2,1	7	—	—	—	—	Lanze	+10	+10	+5	+5	0
Dalwal	2-H	4	1,65	7	—	—	—	—	Bihänder	0	0	+5	+10	Wüstenvolk
Goodar	1HK	3	0,90	4	—	—	—	—	Krummschwert	+5	+5	0	0	Wüstenvolk
Killaj	1HK	5,5	1,05	6	—	—	—	—	Krummsäbel	+10	+5	0	0	+5
Sultari	1HK	3,5	1,50	5	—	—	—	—	Breitschwert	-5	-5	0	+5	Wüstenvolk
Slan Mahrr	1HK/W	2,5	1,05	5	-15 (6m)	-30 (9m)	-50 (15m)	—	Breitschwert	-10	0	+5	+20	Waffe der Ehre
Slan Orr	1HK	2,5	0,45	2	—	—	—	—	Kurzschwert	-20	-15	0	+15	+30 Waffe der Ehre; Nur Kritische Hiebtreffer
Slan Shyrr	1HK/W	2,5	0,75	6	-15 (3m)	-30 (6m)	-50 (9m)	—	Rapiere	0	+5	+5	+10	+20 Waffe der Ehre
Correllklinge	1HK	4	1,20	5	—	—	—	—	Breitschwert	+10	+5	0	+5	+10 Elfisches Langschwert
Drachenklinge	1HK	4	1,05	4	—	—	—	—	Breitschwert	+5	0	0	+5	+5 Ostlinge
Zharenzak	2-H	10	1,20	5	—	—	—	—	Streitaxt	+5	+10	+5	0	0
														Zwergisch; ein Kritischer Treffer »E« zerstört einen Teil von jeder Rüstung/jedem Schild und hat in der darauffolgenden Runde +15 auf den Schlag
Klhaizail	1HS	6	0,90	5	-10 (3m)	-20 (6m)	-40 (9m)	-80 (12m)	Kriegshammer	0	+10	+5	+5	+5 Zwergisch; diese Waffe kann benutzt werden, um einen Kritischen Stoßtreffer gleicher Höhe zusätzlich zum normalen Kritischen Treffer zu verursachen. Dies senkt aber die Initiative des Benutzers in der nächsten Runde um 75.
Khazorzim	1HS	7	0,90	10	—	—	—	—	Morgenstern	-10	+10	-5	0	+5 Zwergisch; verursacht doppelte Kritische Treffer (würfeln Sie für jeden zweimal). Auch Zwillingsstern genannt.

3.5 Berittener Kampf

Einige der Regeln für berittenen Kampf in **RoleMaster** sind ungenau und überlassen alles dem jeweiligen Spielleiter. Die Regeln sagen, daß ein Reiter einen +20 Bonus für den Sturmangriff erhält, enthalten aber keine Angaben darüber, was man unter einem solchen Sturmangriff versteht. Darüberhinaus geben sie keinerlei Informationen zu der Frage, wie stark ein Pferd in einer Runde beschleunigen oder abbremsen kann und welche Angriffe ihm noch zur Verfügung stehen, wenn es einen Reiter trägt. Die meisten Angaben zu diesen Fragen finden sich in *Creatures & Treasures* (deutsche Erscheinung geplant) unter dem Abschnitt über Reit- und Zugtiere. Sie legen die Grundlagen für die Kampffähigkeit eines Reittieres.

Um den Vorgang eines berittenen Kampfes zu verdeutlichen, wollen wir die folgende Situation betrachten:

Beispiel: Ein Mensch sitzt auf einem leichten Streitross und trägt seine volle Plattenrüstung sowie eine Lanze. Ein einzelner Ork, bewaffnet mit einem Speer, steht neben einem großen Felsen. Der Abstand zwischen beiden beträgt 150 Meter, und keiner von ihnen bewegt sich.

Der Mann will den Ork im Sturmangriff niederreiten. Was geschieht aber, wenn der Ork sich so vor den Felsen stellt, daß der Reiter nicht mehr vor ihm halten kann, bevor das Pferd gegen den Felsen prallt? Oder wenn nun der Ork seinen Speer in Erwartung des Sturmangriffs in den Boden rammt und das Pferd angreift? Wieviele Meter braucht der Reiter, um sein Pferd für den Kampf ausreichend zu beschleunigen und anschließend wieder abzubremsen? Wie schnell muß das Pferd sein, um den Bonus für Sturmangriff zu erhalten? Kann das Pferd selbst noch angreifen? Um diese Fragen zu beantworten, wollen wir einige Richtlinien aufstellen.

Beschleunigen und Verlangsamen

Beschleunigen: 2 »Geschwindigkeitseinheiten« pro Runde

Verlangsamen: 3 »Geschwindigkeitseinheiten« pro Runde

Zunächst wollen wir das Beschleunigen und Verlangsamen betrachten. Im *Creatures & Treasures* steht, daß ein leichtes Streitross 27 Meter pro Runde im Schritt zurücklegen kann. Seine Höchstgeschwindigkeit ist ein Sprint. Es kann also maximal 135 m in der Runde bzw. ungefähr 50 km/h laufen. Die Frage ist, wie lange ein Pferd braucht, um aus dem Stand auf seine Höchstgeschwindigkeit zu kommen. Vermuten wir einfach einmal, daß ein Pferd in drei Runden — oder 30 Sekunden — sein Höchsttempo erreichen kann. Nun wollen wir, von dieser Basis ausgehend, sagen, daß es in der Lage ist, pro Runde um 2 »Geschwindigkeitseinheiten« zu beschleunigen. Das bedeutet, daß ein Pferd, aus dem Stand heraus, in der ersten Runde einen *schnellen Gang/Dauerlauf*, in der zweiten Runde einen *Sprint/schnellen Lauf* und in der dritten Runde einen *Spurt* in voller Geschwindigkeit erreichen kann. Was das Verlangsamen betrifft, so gehen wir davon aus, daß ein Pferd ein wenig schneller verlangsamen als beschleunigen kann; nehmen wir an, daß es um 3 Geschwindigkeitseinheiten auf einmal abbremsen kann und somit aus vollem Lauf in 2 Runden zum Stillstand kommt.

Der Sturmangriffsbonus

Stoßwaffen: +1 Bonus für jeweils 3 m/Runde Geschwindigkeit

Andere Waffen: +1 für jeweils 6 m/Runde Geschwindigkeit

Die nächste Frage sollte sein, an welcher Stelle dieser Beschleunigung der +20 Bonus ins Spiel kommt. Ein Sturmangriff nutzt den Schwung des Pferdes aus, um dem Angriff mehr Kraft zu geben, und somit wird auch schon ein geringer Schwung beim Angriff hilfreich sein. Fügen Sie als Sturmangriffsbonus einen +1 Bonus für jeweils 3m pro Runde an Geschwindigkeit des Pferdes hinzu. Dies erlaubt dem leichten Streitross einen Bonus von 1 bis 45.

Problem: Diese Regelung berücksichtigt nur Geschwindigkeit, nicht Masse. Das bedeutet, je schneller der Ansturm ist, desto verheerender ist der Angriff.

- Auf der anderen Seite sollte allerdings ein Speer, der gegen den Sturmangriff in den Boden gerammt wird, gegen den Angreifer den gleichen Bonus haben. Doch wird der Speer wahrscheinlich eher das Pferd als den Reiter treffen.
- Ein Pferd, das nicht abbremsen kann, bevor es auf ein Hindernis prallt (es wird wahrscheinlich versuchen, dies zu verhindern), sollte einem Fall/Schlag Angriff ausgesetzt sein, wobei der Sturman-



griffsbonus als Modifikator verwendet wird, als ob es sich dabei um gefallene Meter handele.

- Um den Sturmangriff durchzuführen und den Bonus zu bekommen, muß der Reiter eine für einen Stoßangriff geeignete Waffe führen. In Frage kommen Waffen wie Lanze, Speer, Säbel und Rapier. Dies sind nur einige wenige; Voraussetzung ist, daß die Waffe eine zum Zustoßen geeignete Spitze hat. Andere Waffen sollten ebenfalls einen Bonus erhalten, der dann jedoch deutlich geringer ausfällt. Schließlich wird ein Streitkolbenhieb von einem mit 50 km/h reitenden Mann stärker schmerzen, als wäre dieser Mann zu Fuß, jedoch sicherlich noch weniger, als hätte er statt des Streitkolbens seine Lanze mitgebracht. Der Bonus für einen Sturmangriff mit einer Nichtstoßwaffe sollte gegenüber dem einer Stoßwaffe halbiert werden, also +1 für jeweils 6m pro Runde Geschwindigkeit des Pferdes betragen.
- Das Pferd sollte Gelegenheit bekommen, mit seiner Niederrennen-Attacke anzugreifen, wobei der Sturmangriffsbonus zu seinem OB addiert wird. Alle anderen Angriffe von Pferden sollten den Regeln im *Buch der Schwertkrieger* folgen.

Das Sturmangriff-Reitmanöver

Um einen Sturmangriff durchführen zu können, muß der Reiter ein Reitmanöver ablegen, um seinen gesamten OB zu ermitteln. Zu dem OB des Reiters sollte der Geschwindigkeitsbonus addiert und anschließend ein Bewegungsmanöver gewürfelt werden, um den endgültigen OB zu erhalten. Ein Beispiel hierfür wäre ein Reiter mit einem OB von +55 auf Lanze. Auf einem mittleren Streitross mit höchster Geschwindigkeit einen Sturmangriff reitend — wofür er einen zusätzlichen +45 Bonus erhält — hätte er einen +100 OB. Resultiert nun aber sein Reitfertigkeitswurf lediglich in einer 50prozentigen Handlung, so würde sein OB nur +50 betragen. Dieser Reiter hatte während des Sturmangriffs offensichtlich irgendwelche Schwierigkeiten. Hatte der Reiter einen Reitfertigkeitswurf von 120%, so würde sein Bonus +120 betragen. Dieser Reiter hat wohl einen guten Tag erwischt!

Die Schwierigkeit des Sturmangriffs

Wie schwer ist nun aber ein Sturmangriff mit einem Pferd? Streitrossen fällt es wegen ihres Reitbonusses grundsätzlich schon einmal

leichter als den meisten anderen Pferden. Die Schwierigkeit sollte also darauf basieren, wie schwer es ist, ein Pferd zum Sturmangriff zu bewegen. Es einfach gegen eine einzelne Person anrennen zu lassen, sollte ein *leichtes* Manöver sein. Ein Pferd jedoch in ein Feuer oder gegen einen natürlichen Feind, wie beispielsweise einen Löwen, zu treiben, sollte *schwere* Manöver ergeben.

Schlußfolgerung

Diese Richtlinien werden hoffentlich viele Fragen zum berittenen Kampf beantwortet haben. Der berittene Krieger ist ein bedeutender Teil einer jeden Fantasy-Kampagne, und es wird viele Situationen geben, die von Seiten des Kampagnenleiters Entscheidungen in strittigen Fragen verlangen. Diese Regeln sollten, wie alle Regeln, nur so eingesetzt werden, wie der Schöpfer der Kampagne es für angemessen hält.



3.6 Das Blitz-Kampfsystem

Das normale **RoleMaster**-Kampfsystem ist für Rollenspielsituatien mit einer kleinen bis mittelgroßen Gruppe ausgelegt. Bei großen Gruppen kann der Kampf jedoch das Spiel aufhalten, und »Verließ-Abenteuer können scheinbar ewig dauern. Dieser Abschnitt stellt ein »Blitzsystem« vor, das auf einem Trefferwürfelsystem und selteneren Kritischen Treffern basiert. Für schnelles Spiel braucht dieses System Würfel verschiedener »Größe« (d.h. W4, W6, W8, W10, W12 und W20).

Anmerkung: Dieses System gleicht nur annähernd dem üblichen **RoleMaster**-Kampfsystem; daher sollte der Spielleiter es, bevor er es in seinem Spiel benutzt, sehr sorgfältig untersuchen und einige Kampfrunden durchspielen.

Erklärende Anmerkungen

Die Werte für dieses System wurden den Kampftabellen im Buch der Schwerter und Buch der Magie entlehnt. Da in diesen Tabellen nicht weniger als 1000 Zahlen Rüstungen mit Waffentypen in Beziehung setzen, kann es gut sein, daß Ungereimtheiten auftreten. Wenn ein Wert auftaucht, der bei weitem falsch klingt, so greifen Sie entweder auf die **RoleMaster**-Tabellen direkt zurück, oder auf die Tabellen in Abschnitt 6.5 des Almanachs I.

Ja, all die Zahlen in der Trefferwürfel-Spalte bezeichnen die Würfel, die bei einem erfolgreichen Schlag gewürfelt werden müssen, wobei jede Zahl einem Würfel des entsprechenden Typs entspricht. Folglich gibt die erste Zeile, »Dolch«, den Wurf von drei zwölfseitigen Würfeln bei einem erfolgreichen Treffer an, und ein Krummschwert ergibt vier Zwölfsseitige und zwei Zehnseiter.

Die meisten Mitglieder unserer Spielmannschaft sind langjährige Rollenspiel-Süchtige, die Trillionen von Mehrseitern von anderen Rollenspiel-Systemen übrig haben. Falls dies in Ihrer Gruppe aber nicht der Fall sein sollte: nur zu, helfen Sie dem netten Spielladenbesitzer dabei, sein neues Auto abzuzahlen!

Auch wenn die Punkte, die bei den Trefferwürfeln herauskommen, zunächst extrem scheinen, bitte behalten Sie im Kopf, daß (1) mehrere Würfel statistisch gesehen eher zu mittleren als zu höchsten Ergebnissen führen; (2) dieses System meist eher durch Trefferpunkte töten wird als durch Kritische Treffer (im Gegensatz zur Tendenz des normalen **RoleMaster**-Systems); (3) die Waffen-/Rüstungsmodifikatoren auf den ersten Kritischen Werten auf den **RoleMaster**-Tabellen basieren, nicht auf den ersten Treffern (d.h. sie sollten für diesen Grad entsprechend gefährlich sein). So, nur zu, probieren Sie es aus! Dieses System wurde wirklich bereits ausgiebig probegespielt! Sie dürfen sich nun ebenfalls am erhöhten Tempo des Kampfes erfreuen, und daran, endlich einmal so viele verschwendete Würfel werfen zu können!

Warum das SpaceMaster-»Kraftschwert«? Nun, wir benutzten es für Dinge wie Keulen von Riesen, große Bögen (wie Wurfmäschinen), Drachenodem (von wirklich **großen** Drachen), Tritte von Halbgöttern, Fall/Schlag-Angriffe unter Beteiligung von Hochhäusern — na, Sie werden es schon wissen...

Abwicklung eines Angriffs mit dem Blitz-Kampfsystem

Kursiv gedruckte Faktoren können auf der Angriffstabelle für das *Blitz-Kampfsystem* gefunden werden.

Der Angriffswurf:

1. Werfen Sie einen offenen W100:
 - a. Liegt das Ergebnis im *Patzerbereich* für die Waffe des Angreifers, so ist der Angriff erfolglos und dieser Vorgang beendet.
 - b. War der ursprüngliche 1-100 Wurf hoch genug, so würfelt der Angreifer einen Kritischen Erfolg (siehe unten); der Rest dieses Angriffsvorgangs verläuft normal.
2. Addieren Sie den OB (Offensivbonus) des Angreifers.
3. Addieren Sie den *Waffenmodifikator* des Angreifers für die Rüstung des Angegriffenen.
4. Ziehen Sie den DB (Defensivbonus) des Ziels ab.
5. Das Ergebnis ist der Angriffswurf und entscheidet über Erfolg oder Fehlschlag der Attacke.

Das Trefferwürfelergebnis:

1. Ist der abschließende Wert 75 oder höher, so würfelt und addiert der Angreifer die *Trefferwürfel* für seine Waffe.
2. Die Rüstungsart des Ziels (1-20) wird von den gesamten Trefferpunkten abgezogen, um die »verursachten Treffer« zu ermitteln.
3. Ist der abschließende Wert 125 oder höher, so werden die »verursachten Treffer« erhöht nach den Angaben auf der *Blitz-Tabelle für Treffermultiplikation*.
4. Das Ziel verliert Trefferpunkte entsprechend der Anzahl dieser »verursachten Treffer«.

Kritische Erfolge

Kritische Erfolge werden, mit besonderer Rücksicht auf die Geschwindigkeit dieses Systems, anders gehandhabt als die üblichen Kritischen Treffer in **RoleMaster**:

1. Die meisten Angriffe werden keine Kritischen Treffer im üblichen Sinne von **RoleMaster** bewirken. Statt dessen verursacht ein sehr effektiver Angriff mehr Trefferpunkte. In der Folge wird **RM** von einem »Tod-durch-Kritische-Treffer-System« zu einem »Tod-durch-Trefferpunkte-System«.
2. Die Kampfteilnehmer haben noch immer die Chance auf einen besonders wirkungsvollen Angriff, wenn ihr Prozentwurf hoch genug ist. Die Chance für einen solchen Kritischen Erfolg entspricht dem OB des Kämpfenden geteilt durch zehn (abgerundet). Diese Chance wird auf das »obere Ende« des Wurfs fixiert. Hat zum Beispiel ein Kämpfer einen OB von 123, so läge seine Chance für einen Kritischen Erfolg bei 12%, und er hätte bei einem 1-100 Angriffswurf von über 88 (88+) Erfolg. Diese Chance kann durch erfolgreiches Auflauern erhöht werden.
 - A. Die Chance für einen Kritischen Erfolg gegen eine *große* Kreatur ist nur noch halb so hoch. In unserem Beispiel 6% (94+).
 - B. Abermals halbiert wird die Chance bei einem Angriff auf eine *gewaltige* Kreatur. In unserem Beispiel läge sie dann nur noch bei 3% (97+).
- C. Der eigentliche Kritische Trefferwurf wird auf der *Blitztabelle für Kritische Erfolge* gewürfelt. Der Kritische Würfelwurf wird mit der Chance auf einen Kritischen Erfolg (OB/10) und mit dem Wert des Kämpfenden auf Auflauern modifiziert. In unserem Beispiel würde der Wurf um 12 Punkte gegen normale, um 6 gegen *große* und um 3 gegen *gewaltige* Kreaturen erhöht werden.
- D. Im allgemeinen werden die genauen Einzelheiten in Bezug auf den Schaden, der einem Ziel zugefügt wurde, erst nach dem Kampf untersucht. Dann können die SC oder andere Wesen die geeigneten Maßnahmen zur Heilung ermitteln, es sei denn, eine Heilung wird während des Kampfes versucht.
- E. Der Angreifer kann seinen Kritischen Erfolg um einen Punkt verschieben, um ihn auf einen bestimmten Teil des Körpers zu lenken, nachdem der Spielleiter die eigentlich getroffene Körperregion ermittelt hat.



Zusätzliche Bemerkungen

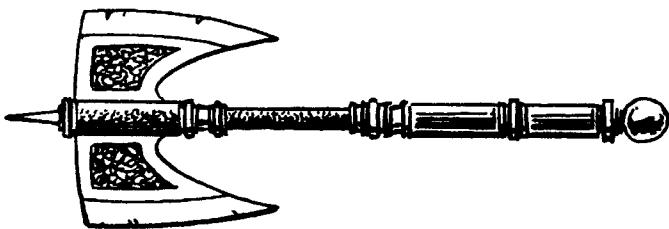
Für Waffenlosen Kampf und Angriffe durch natürliche Waffen, die durch Rang und Größe beschränkt werden, beginnen Sie, wenn Würfel abgezogen werden, immer mit den größten Würfeln.

- A. Für Grad III — große Angriffe — werfen Sie einen Trefferwürfel weniger.
- B. Für Grad II — mittlere Angriffe — werfen Sie zwei Trefferwürfel weniger.
- C. Für Grad I — kleine Angriffe — werfen Sie drei Trefferwürfel weniger.

Sprüche, die ausschließlich elementare Kritische verursachen, wie 26/7 • Vakuum, 26/4 • Wolke der Benommenheit oder 26/11 • Todeswolke, können auf den üblichen Tabellen gewürfelt werden.

Kreaturen mit besonderen Klassen von Kritischen Treffern (siehe z. B. Almanach I) sollten auf folgende Weise behandelt werden:

- Typ I* Kreaturen: erhöhen Sie den Basistrefferumfang um 1/3.
- Typ II* Kreaturen: erhöhen Sie den Basistrefferumfang um 2/3.
- Große* Kreaturen: verdoppeln Sie den Basistrefferumfang.
- Gewaltige* Kreaturen: verdreifachen Sie den Basistrefferumfang.



Blitztabelle für Treffermultiplikation

01–74	Angriff verursacht keinen Schaden
75–124	Angriff verursacht normalen Schaden
125–174	Trefferwürfel-Wert wird x 2 genommen
175–224	Trefferwürfel-Wert wird x 3 genommen
225–274	Trefferwürfel-Wert wird x 4 genommen
275–324	Trefferwürfel-Wert wird x 5 genommen
325–374	Trefferwürfel-Wert wird x 6 genommen
usw.	usw.

Blitztabelle für Kritische Erfolge

01–44: Taumel — Opfer ist für eine Runde nahezu handlungsunfähig und kann nur mit 25% agieren oder eine Parade mit 50% machen. Diese Wirkung betrifft auch solche Wesen, die gegen Benommenheit immun sind.

45–74: Verletzung — Opfer erleidet die folgenden Wirkungen:

1. 1 Runde *Taumel* (siehe oben).
2. 1–6 Runden *Benommenheit* (wenn anwendbar).
3. um (10–60%) reduzierte Handlungsfähigkeit.

75–94: Schwere Verletzung — Opfer erleidet die folgenden Wirkungen:

1. 1 Runde *Taumel* (siehe oben).
2. (2–5)* x2 Runden *Benommenheit* (wenn anwendbar).
3. um (20–50%)* x2 reduzierte Handlungsfähigkeit.

95–98: Tödliche Verletzung/Verzögter Tod — der Countdown für den Seelenverlust beginnt nach 2–12 Runden. Würfeln Sie zusätzlich für *Benommenheit* und Prozentwert von Handlungsfähigkeitsreduktion wie bei einer *schweren Verletzung*.

99–100: Tödliche Verletzung/sofortiger Tod — der Countdown für den Seelenverlust beginnt in der nächsten Runde.

* Benutzen Sie durchschnittsbildende Würfe, um diese Werte zu ermitteln; d.h. werfen Sie 1W6: 1 ergibt 2, 2 ergibt 3, 3 ergibt 3, 4 ergibt 4, 5 ergibt 4, 6 ergibt 5.

Spezifische Schadenstabelle

W 20-Wurf	Körper-gegend	Schadensart
1–3	Kopf	1. Knochen (Knorpel 25%)
4	Nacken/Hals	2. Muskel (Sehne 25%)
5–8	Brust/Rücken	3. Organ (Herz*)
9–11	Bauch	4. Nerven (ZNS**)
12	Unterleib	5. Blut (mehrere Blutbahnen 25%)
13–14	rechter Arm	6. Mehrere (1W4 Wurf)
15–16	linker Arm	* 50% von Brust/Rücken.
17–18	rechtes Bein	** Bezieht sich auf das Zentrale Nervensystem. 80% von Körpergegenden 1–8.
19–20	linkes Bein	

Wirkungen Kritischer Erfolge

Blutung

Sofortiger Tod: getroffene Körpergegend zerstört 20–50 pro Runde

Verzögter Tod: getroffene Gegend

zertrümmert/abgetrennt o.ä. 11–20 pro Runde

Schwere Verletzung: größerer Schaden 5–10 pro Runde

Verletzung: kleinerer Schaden 1–4 pro Runde

Waf
Waf

Ein
Dol
Krun
Hand
Main

Rapi
Krun
Breit
Kurz

Einh
Faus
Keul
Streil
Morg
Krieg
Peits

Schu
Bola
Kom
Schw
Leich
Lang
Kurzh
Schle

Zwei
Streit
Flege
Krieg
Kamp
Bihäm

Stang
Wurfs
Lanze
Helle
Speer

Tier-
Schna
Biß
Klaue
Sturz/
Packe
Horn/
Ramm
Stache
Kleine
Tramp

Spruc
Kälte/
Feuer/
Feuer/
Eisstra
Blitzst
Schoch
Wasse

Versch
WK-H
WK-W
Kraftsc

Angriffstabelle für das Blitzkampfsystem																							
Waffenmodifikatoren in Abhängigkeit von der Panzerungssart																							
Waffe	Rüstungsklassen																				Patzer	Trefferwürfel	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
Einhändige Klingenwaffen:																							
Dolch	5	15	0	-5	20	15	10	5	5	-5	-10	-15	-10	-20	-25	-30	-20	-30	-40	-45	1-1	3W12	
Krummschwert	15	25	10	5	29	25	20	15	29	19	14	9	14	4	-1	-6	4	-6	-16	-21	1-5	4W12 & 2W10	
Handaxt	10	20	5	0	25	20	15	10	28	18	13	8	15	5	0	-5	5	-15	-15	-20	1-4	4W10 & 2W8	
Main Gauche	7	17	2	-3	22	17	12	7	10	0	-5	-10	-5	-15	-20	-25	-15	-25	-35	-40	1-2	1W20 & 2W10	
Rapiere	25	35	20	15	34	29	24	19	21	11	6	1	10	0	-5	-10	-5	-15	-25	-30	1-4	1W20 & 2W12	
Krummsäbel	10	20	5	0	25	20	15	10	20	10	5	0	5	-5	-10	-15	0	-10	-20	-25	1-4	5W12	
Breitschwert	15	25	10	5	30	25	20	15	25	15	10	5	10	0	-5	-10	0	-10	-20	-25	1-3	5W12	
Kurzschwert	20	30	15	10	30	25	20	15	20	10	5	0	0	-10	-15	-20	-10	-20	-30	-35	1-2	2W20 & 1W12	
Einhändige Schlagwaffen:																							
Faust	-10	0	-15	-20	-5	-10	-15	-20	-10	-20	-25	-30	-25	-35	-40	-45	-35	-45	-50	-50	1-1	1W20	
Keule	0	10	-5	-10	15	10	5	0	15	5	0	-5	0	-10	-15	-20	-5	-15	-25	-30	1-4	1W12 & 4W8	
Streikolben	10	20	5	0	25	20	15	10	25	15	10	5	15	5	0	-5	5	-5	-15	-20	1-2	5W8 & 1W6	
Morgenstern	15	25	10	5	30	25	20	15	30	20	15	10	20	10	5	0	10	0	-10	-15	1-8	5W12 & 1W10	
Kriegshammer	10	20	5	0	30	25	20	15	25	10	5	20	10	5	0	10	0	-10	-15	1-4	2W10 & 4W8		
Peitsche	6	16	1	-4	20	15	10	5	15	0	-5	-10	-15	-25	-30	-35	-25	-35	-45	-50	1-6	2W12 & 2W10	
Schußwaffen:																							
Bola	5	15	0	-5	20	15	10	5	15	5	0	-5	0	-10	-15	-20	-16	-26	-36	-41	1-7	5W8	
Kompositbogen	6	18	5	0	28	28	25	20	20	15	10	5	20	10	5	0	5	-5	-15	-20	1-4	3W10 & 3W8	
Schwere Armbrust	13	23	10	5	33	33	30	25	25	20	15	10	25	15	10	5	10	0	-10	-15	1-5	3W12 & 3W10	
Leichte Armbrust	8	18	5	0	25	25	20	15	20	15	10	5	13	5	0	-5	0	-10	-20	-25	1-5	2W10 & 4W8	
Langbogen	10	20	7	7	28	28	28	23	20	18	13	8	23	13	8	3	8	-2	-12	-17	1-5	4W10 & 2W8	
Kurzbogen	3	13	0	-5	23	23	20	15	13	5	0	-5	10	0	-5	-10	0	-10	-20	-25	1-4	3W10 & 2W8	
Schleuder	3	13	-2	-7	15	10	5	0	19	10	5	0	5	-5	-10	-15	0	-10	-20	-25	1-6	5W8 & 1W6	
Zweihandwaffen:																							
Streitaxt	13	23	10	10	30	30	26	21	27	23	18	13	23	13	8	3	13	3	-7	-12	1-5	6W12 & 2W10	
Flegel	19	29	17	13	34	33	28	23	33	26	21	16	23	13	8	3	13	3	-7	-12	1-8	4W12 & 4W10	
Kriegspickel	13	23	10	10	28	28	28	23	25	22	17	15	25	15	10	5	18	8	-2	-7	1-6	2W12 & 6W10	
Kampfstab	0	10	-5	-10	18	13	8	3	13	3	-2	-7	-2	-12	-17	-22	-15	-25	-35	-40	1-3	1W20 & 4W12	
Bihänder	18	28	15	15	33	33	30	25	28	25	20	15	20	10	5	0	10	0	-10	-15	1-5	8W12	
Stangenwaffen:																							
Wurfspeer	9	-19	5	0	24	20	15	10	19	10	5	0	3	-7	-12	-17	-10	-20	-30	-35	1-4	1W12 & 4W10	
Lanze	13	23	10	10	28	28	28	28	23	20	15	18	20	18	15	10	18	10	0	-5	1-7	2W20 & 5W12	
Hellebarde	12	22	10	5	27	25	20	15	22	15	10	5	10	0	-5	-10	0	-10	-20	-25	1-7	8W10	
Speer	11	21	6	1	24	19	14	9	25	15	10	5	13	3	-2	-7	-4	-14	-24	-29	1-5	1W20 & 4W10	
Tier-/Natürliche Angriffe:																							
Schnabel/Zange	39	36	21	12	27	21	15	12	18	9	3	0	18	6	3	3	15	6	0	-3	1-2	6W10	
Biß	45	39	24	15	33	30	24	27	21	18	9	6	18	15	12	12	15	12	6	3	1-2	5W12 & 3W10	
Klaue/Kralle	48	45	27	15	33	27	21	18	24	15	6	0	21	12	3	3	18	9	6	-3	1-2	6W8	
Sturz/Hieb	66	63	57	51	63	60	57	54	48	42	33	24	51	45	42	39	39	33	27	18	1-2	5W20	
Packen/Verschl.	-3	18	6	12	3	15	27	30	18	21	27	33	21	24	33	36	24	27	33	39	1-2	6W6	
Horn/Hauer	45	39	27	21	36	30	21	18	27	18	15	9	21	15	6	6	12	12	9	0	1-2	5W12 & 1W10	
Rammen/Zuschl.	6	15	9	12	9	12	18	24	15	18	24	27	18	21	27	30	24	27	30	33	1-2	2W8 & 4W6	
Stachel	45	42	33	21	27	21	15	12	21	15	12	0	21	12	3	3	18	9	3	-3	1-2	6W4	
Kleine Tiere	54	51	33	21	36	30	24	21	27	18	9	3	24	18	6	6	21	12	9	0	1-2	3W6 & 3W4	
Tramp./Stampfen	60	60	45	39	51	42	39	36	36	27	18	12	39	30	21	18	30	21	18	9	1-2	2W20 & 4W10	
Spruchangriffe:																							
Kälteball	87	79	71	67	71	63	59	59	71	67	59	51	71	67	59	55	71	67	59	51	1-4	4W8 & 2W6	
Feuerball	87	87	79	75	83	79	75	71	83	79	71	67	79	75	67	63	79	75	67	59	1-4	4W10 & 2W8	
Feuerstrahl	54	59	49	44	49	34	24	29	44	34	24	14	49	39	24	29	54	44	29	19	1-20	6W10 & 2W8	
Eisstrahl	34	44	34	29	34	39	39	44	34	29	29	34	24	29	39	39	29	34	44	49	1-20	6W12	
Blitzstrahl	44	59	39	34	39	44	49	49	34	29	29	34	44	49	49	54	4	49	54	59	1-20	8W10	
Schockstrahl	29	34	19	9	19	14	9	9	14	9	4	4	19	24	29	34	24	29	34	39	1-20	2W6 & 4W4	
Wasserstrahl	24	34	24	9	14	19	19	24	14	9	9	14	9	14	19	19	9	14	14	19	1-20	2W10 & 4W8	
Verschiedene Angriffe:																							
WK-Hieb	45	42	36	30	42	51	36	33	27	21	12	3	30	24	21	18	18	12	6	-3	1-2	6W8	
WK-Wurf	0	9	3	6	18	21	27	33	21	24	30</td												

4

Zusätzliche Magieregeln

4.1 Große Befehle

Die *Großen Befehle* sind die legendären Sprüche der Magi (Cabbalisten). Sie sind in der Magus-Berufliste **282 • Befehlsworte** enthalten. Erlernt ein Magus diese Liste bis zu einer Stufe, die ihm den Zugang zu einem *Großen Befehl* ermöglicht, so wird der Spielleiter ihm erlauben, einen *Großen Befehl* des passenden Typs zu bekommen. Den entsprechenden Befehl kann der Spielleiter entweder basierend auf seiner Welt und der lokalen Kultur auswählen oder dem Spieler eine freie Wahl gestatten.

Option: Ein Magus kann einen zusätzlichen *Großen Befehl* erwerben, indem er einen primären oder drei sekundäre Entwicklungspunkte (pro erlangtem Spruch) ausgibt.

Anmerkung: Die Verfügbarkeit dieser Sprüche, die Voraussetzungen, um sie erhalten zu können usw., bleiben selbstverständlich der Entscheidung des Spielleiters überlassen. Es müssen nicht einmal überhaupt alle *Großen Befehle* verfügbar sein. Und wenn der Spielleiter die Wirkungen der hier dargestellten verändern oder gänzlich neue entwickeln möchte, so soll er natürlich dazu ermuntert werden.

Anmerkung: Hinter dem Namen eines jeden Befehls sind Reichweite, Dauer und eine WW Modifikation in Klammern angegeben. »k« steht für Konzentration und »St« bezeichnet die Stufe des Zaubernden, sofern nichts anderes angegeben ist.

Befehle des Äußeren Kreises (I)

1) **Erwürgen** (30 m, Konzentration, —) Das Opfer verliert jede Runde, die sich der Zaubernde konzentriert, 10% seiner Trefferpunkte. Die Wirkung ist kumulativ, und nach 10 Runden (-100%) wird das Opfer bewußtlos.

2) **Sinn** (15 m, Konzentration, -10) Solange sich der Zaubernde konzentriert, kann er Sinneswahrnehmungen des Ziels empfangen; dies gilt für 1 Sinn pro fünf Stufen des Zaubernden.

3) **Mitleid** (7,5 m, 1 Stunde/St, -20) Das Opfer wird von Mitleid für eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand nach Wahl des Zaubernden überwältigt.

4) **Verlieren** (100 m, 1 Stunde/St, —) Das Opfer verliert entweder einen Gegenstand oder seinen Richtungssinn in Bezug auf eine vom Zaubernden bestimmte Richtung.

5) **Befehl** (6 m, —, -30) Das Opfer befolgt einen bis zu fünf Worte umfassenden Befehl des Zaubernden. Der Befehl darf der Natur des Opfers nicht gänzlich widersprechen (z.B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.).

Befehle des Zweiten Kreises (II)

1) **Erwürgen** (30 m, —, —) Wie *Erwürgen* oben, doch der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren. Tut er dies dennoch für 10 Runden nach Ohnmächtigwerden des Opfers, so stirbt es.

2) **Stehlen** (7,5 m, —, -20) Das Opfer wird versuchen, einen vom Zaubernden bestimmten Gegenstand zu stehlen.

3) **Furcht** (6 m, unterschiedlich, -30) Das Opfer flieht in kopfloser Furcht vor dem Zaubernden (für 1 min/5% Fehlschlag) oder einer von diesem bestimmten Sache (für 1 Woche/St).

4) **Verwildierung** (30 m, 1 Tag/5% Fehlschlag, -20) Versetzt ein gezähmtes Wesen zeitweilig in seine natürliche Wildheit zurück (der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).

5) **Übersehen** (15 m, 1 min/St, -10) Bewirkt, daß das Opfer eine Sache in seinem Wahrnehmungsbereich übersieht.

6) **Verlassen** (30 m, 1 Tag/St, —) Das Opfer verliert jeglichen Sinn für Zweck und Richtung.

7) **Beschwören** (150 m r, —, -20) Der Zaubernde beschwört Geister (Feen, ländliche, häusliche usw.), freundliche Untergrundwesen oder verzauberte Wesen, die vom Spielleiter bestimmt werden, innerhalb des Wirkungsradius. Die Wesen werden zum Zaubernden »hingezogen«, jedoch nicht von ihm kontrolliert. Jegliche böse Absicht des Zaubernden gegenüber diesen Wesen kann den Zauber verbergen.

8) **Gedanke** (15 m, —, -10) Der Zaubernde kann einen grundsätzlichen Gedanken in das Bewußtsein des Opfers einpflanzen.

9) **Streit** (7,5 m, 10 min/St, -30) Das Opfer ist allzeit bereit zu Diskussionen und Haarspaltereien mit seinen Begleitern.

Befehle des Dritten Kreises (III)

1) **Wiederbeleben** (3 m, 1 Runde/St, —) Der Zaubernde kann zeitweilig den Körper (oder den Geist, wenn der Körper zerstört sein sollte) eines toten Ziels wiederbeleben, um mit ihm zu kommunizieren.

2) **Erwirken** (7,5 m, —, -30) Der Zaubernde kann einen Akt des Gehorsams von einem Wesen gleicher Gesinnung erwirken. Behandeln Sie dies wie den Mentalistenspruch *129/15 • Geas*.

3) **Umkehren** (7,5 m, 1 Tag/5% Fehlschlag, +10) Verwandelt die Gesinnung des Opfers zeitweilig in eine vom Zaubernden bestimmte. Manche Wesen können zusätzliche WW-Modifikationen erhalten (z.B. können sehr böse Wesen wie Orks +20 bis +50 gegen eine Konvertierung zum Guten erhalten). (Der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).

4) **Erinnern** (15 m, —, -10) Das Opfer glaubt, sich an ein vom Zaubernden in sein Bewußtsein gepflanztes Ereignis zu erinnern, bis es mit unwiderlegbaren Beweisen für das Gegenteil konfrontiert wird.

5) **Halten** (15 m, Konzentration, -10) Das Opfer ist paralysiert und handlungsunfähig, solange sich der Zaubernde konzentriert.

6) **Benommenheit** (30 m, 1 Runde/10% Fehlschlag, -20) Das Opfer ist starr, benommen und bekommt -75 auf alle Aktionen.

7) **Verstummen** (15 m, 1 Stunde/St, -20) Das Opfer verliert seine Sprachfähigkeit und einen weiteren Sinn nach Wahl des Zaubernden pro 20% Fehlschlag.

8) **Taumeln** (30 m, 1 Runde/10% Fehlschlag, —) Das Opfer bekommt jede Runde einen Kritischen Stoßtreffer der Klasse »D«.

Befehle des Steinernen Kreises (IV)

1) **Schlaf** (30 m, 1min/10% Fehlschlag, -20) Das Opfer wird bewußtlos und kann nicht geweckt werden.

2) **Schrecken des Höllengrundes** (30 m, 1 Tag/10% Fehlschlag, —) Das Opfer erfährt vor seinem geistigen Auge die Schrecken der Hölle. Es ist vor Furcht unfähig zu jeglicher Aktion.

3) **Bewußtseinsraub** (30 m, 1 Runde/St, —) Das Opfer vergißt alle Fertigkeiten (alle Fertigkeitsgrad-Bonusse werden auf -25 reduziert), bemerkt aber nicht, daß es eine Fertigkeit verloren hat, bis es versucht, diese zu benutzen.

4) **Mord** (6 m, —, —) Das Opfer wird versuchen, ein vom Zaubernden bestimmtes Wesen zu ermorden. Sehr rechtschaffene und gute Opfer können einen Bonus auf den WW erhalten (z.B. +10 bis +50).

5) **W**
ein Ly
6) **Fri**
den Lykan
daß d
7) **Ver**
det je

1) **S**
ohne geleg
werde

2) **Ver**
sche, Lebe
ihrer (-150)
Zauber
bricht rung.
durch

3) **B**
veränd
nen F
mag d
4) **Ge**
des Z
die ge
jedoch
Spielle

5) **Psy**
eine p
Würfe
schwe
Bonus
Spielle

6) **Ge**
Gegen

7) **Ver**
det je

Elekt

8) **Zo**
Treffe

1) **Se**
namen
dem E
ken.

2) **In**
kehrt
physis
muß s
anhalt

3) **Wa**
von e
erfolg
welche
und si

4) **Se**
nähere
hen.

5) **Ly**
dauerh
den vo

6) **Hir**
anfäng
sche N
pro Ru
bis die

erlangt

- 5) **Werwesen** (7,5 m, 1 Woche/5% Fehlschlag, —) Das Opfer wird ein Lykanthrop. Einzelheiten werden vom Spielleiter bestimmt.
- 6) **Friede** (Berührung, 1 Tag/10% Fehlschlag, —) Das Ziel wird von den Wirkungen einer Geisteskrankheit, seelischen Schmerzes, Lykanthropie, Haß o.ä. befreit. Es besteht eine Chance von 1%/St., daß die Wirkung dauerhaft ist.
- 7) **Verbrennen** (30m, 1 Runde/10% Fehlschlag, —) Das Opfer erleidet jede Runde einen Kritischen Hitzetreffer der Klasse »D«.

Befehle des Altehrwürdigen Kreises (V)

- 1) **Schlummer** (15 m, —, —) Das Opfer schläft permanent und ohne zu altern, bis die Wirkung erfolgreich gebannt oder eine festgelegte Bedingung erfüllt wird (z.B. von einem Prinzen geküßt zu werden).
- 2) **Verrotten** (15 m, Konzentration, —10) Läßt augenblicklich organische, nichtmagische, nichtlebende Objekte oder Pflanzen verrotten. Lebende Opfer erhalten eine —10-Behinderung und verlieren 10% ihrer Trefferpunkte pro Runde Konzentration. Nach 15 Runden (~150%) ist das Opfer nur noch eine ausgetrocknete Hülle. Falls der Zaubernde die Konzentration vor Vollendung des Spruches unterbricht, so behält das Opfer dennoch die Treffer und die Behinderung. Heilung verläuft mit einer Rate von 10% pro Tag oder sofort durch einen erfolgreichen Spruch 58/14 • Reinigung von Krankheit.
- 3) **Bereuen** (7,5 m, 1 Tag/5% Fehlschlag, +10) Wie *Umkehren* oben, verändert aber zusätzlich die Einstellung des Opfers gegenüber seinen Freunden und wirkt persönlichkeitsverändernd. (Der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).
- 4) **Gestaltwandlung** (7,5 m, 1 Tag/5% Fehlschlag, —) Die Gestalt des Ziels wird in die eines anderen lebenden Organismus (der in die gegenwärtige Umgebung passen muß) verwandelt, es behält jedoch seine geistigen Fähigkeiten (z.B. der Froschkönig). (Der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).
- 5) **Psychopathie** (15 m, 1 Tag/5% Fehlschlag, —) Das Opfer erhält eine psychopathische geistige Verwirrung. Die Schwere hängt vom Würfelfehlschlag ab, wobei 01 = schwach (ruhend) und 50+ = sehr schwer (z.B. verrückter Mörder) ist. Bestimmte Opfer können einen Bonus auf den WW erhalten (z.B. Kleriker, Mentalisten usw.). (Der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).
- 6) **Geben** (15 m, —, —10) Das Opfer gibt dem Zaubernden einen Gegenstand aus seinem Besitz.
- 7) **Verzehren** (30 m, 1 Runde/10% Fehlschlag, —) Das Opfer erleidet jede Runde einen Kritischen Hitzetreffer »C« und einen Kritischen Elektrizitätstreffer »C«.
- 8) **Zorn** (30 m, —, —) Fügt einem Wesen einen *tödlichen* Kritischen Treffer zu.

Befehle des Frühesten Kreises (VI)

- 1) **Seelename** (100 m, —, —) Der Zaubernde erfährt den Seelennamen des Opfers. Hierdurch wird es behandelt, als stünde es unter dem Einfluß des Mentalistenspruches 129/30 • Kontrolle der Gedanken.
- 2) **Inversion** (3 m, —, —) Dieser zehn Runden dauernde Prozeß kehrt den Körper des Opfers von innen nach außen, wobei eine physische Wiederherstellung nahezu unmöglich ist. Der Zaubernde muß sich konzentrieren und kann den Prozeß bis zur 5. Runde anhalten, um das Leben des Opfers zu schonen.
- 3) **Wahnsinn** (15 m, bis gebannt, —20) Das Opfer wird jeden Tag von einer anderen Geisteskrankheit heimgesucht, bis die Wirkung erfolgreich gebannt wird. Der Zaubernde kann bestimmen, unter welcher Krankheit das Opfer gerade leidet, wenn er in Reichweite ist und sich konzentriert.
- 4) **Selbstmord** (7,5 m, —, —30) Das Opfer wird augenblicklich die nähere Umgebung verlassen und versuchen, Selbstmord zu begehen.
- 5) **Lykanthropie** (7,5 m, bis gebannt, —) Das Opfer verfällt in dauerhafte, psychopathische Lykanthropie. Die Einzelheiten werden vom Spielleiter bestimmt.
- 6) **Hingabe** (15 m, unterschiedlich, —10) Mißlingt dem Opfer ein anfänglicher WW, so gibt es sich dem Zaubernden als metaphysische Nahrung hin. Dieser kann sich konzentrieren und dem Opfer pro Runde zwei Trefferpunkte **oder** einen Magiepunkt entziehen, bis die Gesamtwerte des Opfers halbiert sind (abrunden). Die so erlangten Punkte werden zu denen des Zaubernden hinzugefügt.



Das Opfer kann jede Woche einen erneuten WW versuchen, wobei ein Erfolg die Gesamtwerte von Zauberndem und Opfer zum Normalwert zurückkehren läßt. Das Opfer wird dem Zaubernden in dessen Abwesenheit nicht zwingend gehorchen, unterwirft sich aber, wann immer er in Sichtweite kommt oder es seine Stimme hört. Ein Magiekundiger kann diese »gespendeten« Trefferpunkte (oder Magiepunkte) zu einer bestimmten Zeit nur von jeweils einem Opfer empfangen.

- 7) **Heilen** (Berührung, 1 Woche/St, —) Heilt Lykanthropie, Geisteskrankheit, seelischen Schmerz, Haß o.ä. Es besteht eine Chance von 2%/St, daß der Zustand dauerhaft ist.
- 8) **Tötendes Licht** (7,5 m, —, —20) Fügt einem »bösen« Opfer augenblicklich drei *tödliche* Kritische Treffer zu.

Befehle des Kreises der Nacht (VII)

- 1) **Sei Nicht** (7,5 m, —, —20) Das Opfer hört auf, körperlich zu existieren. Alle Gegenstände am Körper des Opfers bestehen weiter, während es selbst unerschaffen und seine Verbindung zu dieser Welt unterbrochen wird.
- 2) **Sklave** (15 m, unterschiedlich, —10) Wie *Hingabe* oben, jedoch ist das Opfer allzeit ein bedingungsloser Sklave des Zaubernden.
- 3) **Besitzen** (7,5 m, —, —20) Das Opfer stirbt (d.h. seine Seele wird aus seinem Körper vertrieben und kann nur durch *Leben spenden* (Klerikerliste 80 • Wesen des Lebens) zurückgebracht werden), und die Seele des Zaubernden dringt in den Körper des Opfers ein und kontrolliert ihn. Die Trefferpunkte und körperlichen Eigenschaftsbonusse des Zaubernden werden nun die seines neuen Körpers sein.
- 4) **Formverschmelzung** (7,5 m, 1 Woche/5% Fehlschlag, —20) Das Opfer wird zukünftig von einer »Form« in eine andere übergehen, ohne Kontrolle oder Grund. Seine körperlichen Attribute, Geschlecht und Eigenschaftsbonusse sind die seiner momentanen »Form«. Das Opfer wird sich im Durchschnitt alle vier Stunden verwandeln. (Der Spielleiter mag die Dauer hierfür permanent machen wollen).
- 5) **Tödliches Licht** (7,5 m, —, —20) Fügt einem »bösen« Opfer augenblicklich einen *tödlichen* Kritischen Treffer (modifiziert mit +20) pro 10% Fehlschlag zu.

4.2 Geistrunen

Geistrunen (siehe **283 • Geistrunen**, Berufsliste des Magus) beinhalten nicht nur die Verzauberung von Kriegsgerät, sondern auch das Einschließen oder Gefangensetzen eines Geistwesens innerhalb des Gegenstandes. Dieses Einschließen mag mit oder ohne Zustimmung des eingeschlossenen Wesens stattfinden. Im Falle von übermächtigen Wesen, z. B. Halbgöttern, kann das Einschließen den Zaubern den einen Teil seiner Lebensessenz kosten.

Mit Geistrunen versehene Gegenstände, deren Kräfte von unbedeutend bis legendär reichen, könnten einen großen Anteil der existierenden magischen Gegenstände ausmachen.

Spruchgleiche Geistrunen

Ein Magus kann jeden Spruch, der im Magiesystem existiert, in einen Gegenstand einbetten. Er muß dazu entweder in der Lage sein, den Spruch selbst zu sprechen oder über einen entsprechenden Gegenstand, einen Gehilfen, der den Spruch beherrscht oder eine sonstige Quelle verfügen, um an den Spruch zu kommen. Die Prinzipien für die Einbettung solcher Geistrunen sind ziemlich einfach.

1. Jeder Gegenstand ist vergütet (siehe den Spruch **283/1 • Vergüten** in der Spruchliste **283 • Geistrunen**) für:

Geistrunen-Stufe oder nur *Runenstufe*

(die höchste Stufe von Geistrune, die eingebettet werden kann)

Geistrunenkapazitätsstufe oder nur *Runenkapazität*

(die Anzahl von Geistrunen, die eingebettet werden können)

2. Die notwendige *Runenstufe* und der für die Einbettung benötigte *Geistrunen*-Spruch steigen mit der Stufe des Spruches, der eingebettet werden soll. Die folgende Tabelle stellt das Verhältnis dar:

3. Jeder eingebettete Spruch verbraucht eine Einheit der *Runenka-*

Stufe des einzubettenden Spruches	Benötigte Geistrune/ benötigte „Runenstufe“ des Gegenstandes
1-5	Kleinere Geistrune / 10
6-10	Größere Geistrune / 15
11-15	Herrschafliche Geistrune / 20
16-20	Geistrune der Größe / 25
21-25	Geistrune des Nichts / 30
26-30	Geistrune der Macht / 50
31-50	nur unter besonderen Umständen / 75

pazität des behandelten Gegenstandes. Ist ein Spruch erst einmal eingebettet, so kann der Gegenstand ihn einmal pro Woche freisetzen (ein erfolgreicher *Runen-lesen*-Wurf des Magus ist hierfür erforderlich). Ein Spruch kann mehr als einmal eingebettet werden, wenn der Magus in der Lage sein möchte, ihn öfter zu benutzen (siehe untenstehende Tabelle). Alternativ dazu kann der Magus im Moment der Erschaffung den Spruch so einbetten, daß das verzauberte Objekt wie ein Gegenstand mit begrenzten Ladungen wirkt (z.B. Stab, Rute oder Stock). Die Anzahl der Ladungen hängt dann davon ab, wie oft der Spruch eingebettet wurde (siehe unten). Wenn alle Ladungen aufgebraucht sind, so wird sich der Gegenstand innerhalb eines Jahres neu aufladen. Der Magus kann aber auch die gleichen Runen erneut oder andere Runen einbetten. Die Beziehung zwischen der Anzahl der Runen und der möglichen Anwendungshäufigkeit, sowie der Anzahl der Ladungen wird auf der folgenden Tabelle gezeigt:

Anzahl der eingebetteten gleichen Runen	Häufigkeit der Anwendung	Anzahl der Ladungen
1	1/Woche	5
2	1/Tag	10
3	1/12 Stunden	15
4	1/8 Std	30
5	1/4 Std	50
6	1/2 Std	75
7	1/1 Std	100
8	1/30 min	100
9	1/10 min	100
10	1/1 min	100
11+	1/2 Rdn	Permanent (Spiel-leiterentscheidung)

Anmerkung: Der Spielleiter mag die Anwendungshäufigkeit an die übliche „tägliche“ Bemessung anpassen wollen. In diesem Fall wäre 1/12 h täglich zwei, 1/8 h täglich drei, 1/4 h täglich vier usw. Auch mag der Spielleiter die Gegenstände mit Ladungen auf: Stab (1-2 eingebettete Runen), Rute (3-5) und Stock (6-7) beschränken wollen. Dann wäre ein Gegenstand, in dem 8 oder mehr Runen eingebettet sind, als „konstant“ anzusehen.

4. Wird ein Elementarspruch eingebettet, so hat der Magus die Möglichkeit, dessen Stärke oder Reichweite zu erhöhen, indem er die Geistrune der entsprechenden Stufe mehrfach einbettet. Für jede zusätzliche Einbettung kann die Kraft oder Reichweite des Spruches um 100% erhöht werden. Denken Sie daran, daß der Magus, wenn er erhöhte Kraft **und** Reichweite erreichen will, für beides einzeln Geistrunen einbetten muß. Beachten Sie auch, daß, wenn der Magus erhöhte Häufigkeit/Ladungen für einen Gegenstand mit verstärkten Elementarsprüchen erkauft, die Gesamtanzahl der für die Verstärkung des Elementarspruches verwandten Sprüche mit der Anzahl der für den Zuwachs an Häufigkeit/Ladungen benötigten Sprüche multipliziert werden muß. Ein dreifacher Blitzstrahl (3 Einbettungen) zum Beispiel, der einmal pro 8h freigesetzt werden kann (4 Einbettungen), würde 12 Einheiten der *Runenkapazität* des Gegenstandes benötigen (3 x 4).

Beispiel: Ein Magus, der von dem Schwert aus Lichtlaen begeistert ist, beschließt, ein nahezu Gleichwertiges selbst herzustellen: ein +25 Breitschwert, das zu jedem Kritischen Treffer einen Kritischen Hitzetreffer gleicher Höhe verursacht und einmal pro 4 Stunden einen x5-Feuerstrahl (21/6) freisetzen kann. Unter Benutzung der vorhergehenden Regeln und der Sprüche aus der Liste **283 • Geistrunen** ergibt sich:

Das +25 benötigt eine *Runenstufe* des Schwertes von mindestens 25 und verbraucht fünf Einheiten der *Runenkapazität* des Schwertes (d.h. eine für jedes +5), siehe den Spruch **283/5 • Rune des Schlagens**.

Der Feuerstrahl ist ein Spruch der 6. Stufe, daher benötigt er eine Größere Geistrune (Stufe 15); er verbraucht eine Einheit der *Runenkapazität* des Schwertes, und das Schwert braucht eine *Runenstufe* von mindestens 15. Damit der Feuerstrahl fünfzehn Schaden verursacht (eine 400% Verstärkung), braucht man vier weitere Einheiten der *Runenkapazität* (fünf gesamt). Die Häufigkeit „1/4h“ benötigt fünf weitere Einheiten der *Runenkapazität*, was für den Feuerstrahl insgesamt eine benötigte Runenmenge von 25 = (1+4) x 5 ergibt.

Der zusätzliche Kritische Hitzetreffer (eine Herrschaftliche Geistrune, Stufe 20) benötigt eine weitere Einheit der *Runenkapazität* des Schwertes und erfordert eine *Runenstufe* von mindestens 20.

Also braucht das Lichtlaenschwert eine *Runenstufe* von 25, eine *Runenkapazität* von $31 = 5 + 25 + 1$, und es müssen 31 Geistrunen der entsprechenden Stufen eingraviert werden. Das Gravieren der Runen wird nicht viel Zeit brauchen, doch das Vergüten des Schwertes wird eine Strapaze.

Nach der Vergütungstabelle in der Spruchliste **283 • Geistrunen** braucht man zum Vergüten eines Schwertes für eine *Runenstufe* von 25 mindestens 325 Tage, während man zum Erreichen einer *Runenkapazität* von 31 sogar 496 Tage braucht. Dies ergibt eine Gesamtzeit von 821 Tagen, oder 2 Jahren und 91 Tagen. Da jedoch Fehlschläge von Sprüchen sehr wahrscheinlich sind, während der Magus die Toleranzstufen des Schwertes erhöht, wird die Dauer wahrscheinlich näher an 3 Jahren (1000+ Tage) liegen.

Anmerkung: Kein Alchimist der 25. Stufe könnte die Waffe im vorangegangenen Beispiel herstellen, obwohl ein Magus der 25. Stufe es könnte. Wenn jedoch der Alchimist weit genug aufgestiegen ist, um sie herstellen zu können (ungefähr 30. Stufe), so würde er dazu nur 130 Wochen (910 Tage) brauchen, unabhängig von nichttödlichen Fehlschlägen. Der Vorgang benötigt den +25 Waffenbonus (30. Stufe), den x5 Feuerstrahl (30. Stufe), das Täglich V (ungefähr 30. Stufe), und das Flammenschwert (20. Stufe x2 für die zweite Wirkung) für den Kritischen Hitzetreffer. In der endgültigen Analyse ist der Magus, wenn es um Gegenstände, die durch den Gebrauch von Runen erschaffen werden können, geht, dem Beruf des Alchimisten sehr ähnlich, auch wenn er nicht die Bandbreite verschiedener Erschaffungsmöglichkeiten hat und die Fähigkeiten seiner Gegenstände gebannt werden können, da sie ja nur eingebettete „Runen“ sind.

Annen
nen
les „
diese
ste e

1. Ru
stand
Treffe
D- un

2. Ru
Rüstun
Durch
getrof
geling

3. Ru
die Re
Nahka

4. Un
kann
den ge
für ist

5. Pat
Patzer

6. Bö
verseh
15 m R
muß e
tragen
Quelle

7. Emp
schen
mit de

8. Nie
me Pe

1. Fre
zweih
Hand-
freihär

sogar
•Freihä
dem T

2. Zus
verursa
bernde
niedrig
Treffer

der Za
che Kr
zusätzl

3. Zus
der Ge

4. Bes
kann e
zusätzl
änderu

1/2 Pf

5. Run
auf die
den kö

6. Nic
Gewich

7. Blu
3 Treffe
fer/Ru

8. War
wird d
torisier
9. Mitt

Anmerkung: Wenn der Spielleiter es wünscht, so kann er Geistrumen dauerhaft machen (d.h. nicht zulassen, daß sie durch normale „Bannen“ oder Antimagie betroffen werden). Erlauben Sie in diesem Fall dem Magus nicht, die Geistrumen zu verändern, wenn sie erst einmal in einen vergüteten Gegenstand eingebettet sind.

Kleinere Geistrumen (10)

1. Rune der Schärfe — für jede *Rune der Schärfe* wird der Gegenstand eine zusätzliche Blutung von 1 Treffer/Runde bei Kritischen Treffern „A“, „B“ oder „C“ und 2 Treffer/Runde bei Kritischen Treffern „D“ und „E“ verursachen.

2. Rune des Spaltens — wird eine nichtmagische Waffe, ein Schild, Rüstungsteil oder ein hölzernes Objekt von nicht mehr als 30cm Durchmesser/Dicke von einer mit dieser Rune präparierten Waffe getroffen, so muß dem Gegenstand ein WW gegen die 10. Stufe gelingen, oder er wird durchtrennt.

3. Rune des Fluges — für jede Rune kann der Zaubernde entweder die Reichweite einer Fernkampfwaffe um 100% steigern oder einer Nahkampfwaffe 7,5m Reichweite verleihen

4. Unwirksammachen von Kritischen Treffern — für jede Rune kann der Zaubernde die Chance dafür, daß ein Kritischer Treffer den geschützten Bereich betrifft, um 5% senken. Das Maximum hierfür ist 50%.

5. Patzermodifikation — für jede Rune kann der Zaubernde den Patzerbereich eines Gegenstandes um 1 reduzieren (Minimum 01).

6. Böses Wahrnehmen — der Träger eines mit einer solchen Rune versehenen Gegenstandes wird die Anwesenheit von „Bösem“ in 15 m Radius spüren. Damit diese besondere Eigenschaft funktioniert, muß er den Gegenstand jedoch führen (d.h. ihn nicht in der Scheide tragen). Wenn der Träger sich konzentriert, kann er zusätzlich die Quelle des „Bösen“ bestimmen.

7. Emphatischer Kontakt — ermöglicht empathischen Kontakt zwischen dem Träger und seiner intelligenten (gleich welchen Grades) mit der Rune beschriebenen Waffe innerhalb eines Radius von 3m.

8. Niedere Persönlichkeit — erweckt eine deutliche, empfindsame Persönlichkeit mit niedriger Intelligenz in dem Gegenstand.

Größere Geistrune (15)

1. Freie Hand — eine solche Rune ermöglicht es dem Träger, einen zweihändigen Gegenstand mit einer Hand zu führen. Zwei *Freie-Hand*-Runen ermöglichen es ihm, einen einhändigen Gegenstand freihändig zu führen. Mit drei *Freie-Hand*-Runen versehen, kann sogar ein zweihändiger Gegenstand freihändig geführt werden. „Freihändigkeit“ hat einen begrenzten Abstand von 90 cm zwischen dem Träger und dem Gegenstand.

2. Zusätzliche schwächere Kritische Treffer — der Gegenstand verursacht einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Zaubernden (zu wählen, wenn die Rune eingebettet wird) eine Stufe niedriger als der normal verursachte. Um die Anzahl der Kritischen Treffer durch die Einbettung zusätzlicher Runen zu steigern, muß der Zaubernde eine Anzahl von Runen, die der Anzahl der zusätzlichen Kritischen Treffer im Quadrat entspricht, einbetten (d.h. für drei zusätzliche Kritische Treffer würde man 9 Runen benötigen).

3. Zusätzliche Kritische Stoßtreffer — wie oben, bis darauf, daß der Gegenstand Kritische Stoßtreffer gleicher Höhe zufügt.

4. Beschränkte Verformung — der so behandelte Gegenstand kann eine weitere Form für jede eingebettete Rune annehmen. Jede zusätzliche Rune ermöglicht dem Gegenstand auch eine 100%-Veränderung der Masse (d.h. ein mit fünf Runen beschrifteter Dolch von 1/2 Pfund könnte sich in ein 2,5 Pfund schweres Breitschwert wandeln).

5. Rune des großen Spaltens — wie *Rune des Spaltens* oben, bis auf die Tatsachen, daß auch magische Gegenstände betroffen werden können und der Angriff als 15. Stufe gilt.

6. Nichtbelastung — jede *Rune der Nichtbelastung* reduziert das Gewicht eines Gegenstandes um 10%.

7. Blutung — wie *Schärfe* oben, bis darauf, daß der Gegenstand 3 Treffer/Runde bei Kritischen Treffern „A“, „B“ oder „C“ und 5 Treffer/Runde bei Kritischen Treffern „D“ und „E“ verursacht.

8. Warnung — wenn er nahe am Besitzer liegt oder getragen wird, wird der Gegenstand diesen, selbst im Schlaf, telepathisch vor unautorisierten Eindringlingen innerhalb 30m warnen.

9. Mittlere Persönlichkeit — erweckt eine deutliche, empfindsa-

me Persönlichkeit von mittlerer Intelligenz in dem Gegenstand.

10. Güte: Vertreibungen — erlaubt einen zusätzlichen tödlichen Kritischen Treffer gegen Untote. Zusätzlich kann der Träger für jede Rune einen Spruch 75/11 • *Untote vertreiben XII* pro Tag wirken.

11. Rückkehr im Flug — wenn er gerufen wird, kehrt der Gegenstand wortwörtlich im Fluge mit einer Geschwindigkeit von 150 m/Runde zu seinem Besitzer zurück. Reichweite = Anzahl der Runen x 150 m.

Herrschaftliche Geistrumen (20)

1. Unverwundbarkeit — macht den Gegenstand unverwundbar gegenüber Zerstörung durch eine bestimmte Gewalt (Feuer, Blitz usw.). Beachten Sie bitte, daß solch eine Unverwundbarkeit in bestimmten Fällen wenig zum Schutz des Trägers beiträgt (d.h. eine gegen Schlagschäden geschützte Rüstung wird ihn bei einem 30m tiefen Fall nicht vor Verletzungen schützen).

2. Geistrune: Kampf — der Träger kann vorübergehend einen in den Gegenstand eingebetteten Kampfgeist von sich Besitz ergreifen lassen und dann mit dessen physischen Werten kämpfen: OB, DB, Treffer, Auflauern, Größeneinheit, Anzahl der Angriffe. Die Macht des Geistes steigt mit der Stufe, in der diese Rune gewirkt wird (beginnend mit OB 185, DB 50, 250 Treffern, Auflauern +10, immun gegen Benommenheit und Blutung und ein Angriff pro Runde in Stufe 20. Diese Werte steigen folgendermaßen: OB: +2/Stufe; DB: +1/Stufe; Treffer: +2/Stufe; Auflauern: +1/2 Stufen; Größeneinheit: ab Stufe 30: *groß*, ab Stufe 40: *gewaltig*; Angriffe: +1 Angriff pro Runde alle zehn Stufen des Zaubernden). Auch wenn der Geist den Instinkten des Trägers folgt, so muß diesem dennoch ein erfolgreicher Wurf auf SD (101+ mit addiertem SD-Bonus) gelingen, damit er seine Selbstbeherrschung vollständig wiedererlangt. Der Geist gibt seine Kontrolle automatisch bei Aussetzen des Kampfes auf. Beachten Sie bitte: Schaden, der den Geist nicht kampffähig macht oder tötet, kann für den Träger sehr wohl zu Verstümmelung oder Tod führen. Zudem können **sehr** mächtige Geister (ab Stufe 40) mit der Zeit die Persönlichkeit des Besitzers verändern.

3. Rune des Weißen/Schwarzen — macht einen Gegenstand *heilig* oder *unheilig*.

4. Geistrune: Vampir — Schlägt der Träger mit der so verzauberten Waffe einen Gegner, so entzieht sie diesem je 1 Magiepunkt und 1 Treffer pro Stufe und addiert diese zu denen des Besitzers (die Stufe ist hier die, in der die Vampirrunne gewirkt wurde). Die Magiepunkte werden von Vermehrern nicht betroffen, doch der Träger kann vorübergehend (10 min/St) seine üblichen Maxima überschreiten.

5. Zusätzliche gleichwertige Kritische Treffer — wie *Zusätzliche schwächere Kritische Treffer* oben, bis darauf, daß die Kritischen Treffer in ihrer Höhe den normal zugefügten ebenbürtig sind.

6. Rückkehr durch Teleportation — wie *Rückkehr im Flug* oben, bis darauf, daß die Rückkehr augenblicklich und durch Teleportation geschieht.

7. WW Bonus — jede Rune dieser Art gibt dem Träger +10% auf Widerstandswürfe gegen einen bestimmten Magiebereich **oder** sonstige Problemquellen (z.B. Gift oder Krankheit).

8. Telepathie — wie *Emphatischer Kontakt* oben, allerdings beträgt die Reichweite 30 m pro Stufe des Trägers.

9. Höhere Persönlichkeit — erweckt eine deutliche, empfindsame Persönlichkeit mit hoher Intelligenz in dem Gegenstand.

10. Gesinnung — der Gegenstand ist von einer bestimmten Gesinnung oder Absicht erfüllt. Für solche Gegenstände muß eine Willensstärke ermittelt werden (siehe *Almanach I*, Abschnitt 5.1). Die Willensstärke sollte durch den Intelligenzgrad des Gegenstandes ermittelt werden. Diese Gegenstände werden mit Besitzern anderer Gesinnungen Willensduelle initiiieren.

11. Unsichtbar — der Gegenstand ist unsichtbar. Diese Eigenschaft macht nicht den Träger unsichtbar!

Geistrumen der Größe (25)

1. Geistrune: Herbeirufung — ruft den Gegenstand aus jeglicher Entfernung auf der gleichen Existenzebene mit einer Geschwindigkeit von 150m/Runde zum Besitzer zurück. Hierbei bewegt er sich im Flug und kann aufgehalten werden.

2. Hast — Gegenstand wirkt *Beschleunigen* auf Wunsch. Für jede Runde nach der 10., die der Träger in diesem Zustand verbringt, werden ihm zwei Trefferpunkte entzogen.

3. Töten — der Gegenstand verursacht *tötende* Kritische Treffer gegen einen bestimmten Typ von Kreatur oder Wesen. Der Zaubernde muß über ein Muster von einer Kreatur verfügen (Haar, Haut usw.), um die Rune eingeschrieben zu können. Wenn ein Zaubernder möchte, daß der Gegenstand mehr als eine Art von Kreatur erschlagen kann, so nimmt die Anzahl der benötigten Runen für jede zusätzliche Gattung wie folgt zu: 2 = 4 Runen, 3 = 9 Runen, usw.

Geistrunen der Grenzebenen (30)

1. Wunschwandel — das Objekt kann jede vom Träger gewünschte Form annehmen, mit Rücksicht auf vom Spielleiter festgelegte Beschränkungen (z.B. keine Pistolen u.ä.). Die Form kann bis zu einem Zehntel der ursprünglichen Masse kleiner oder 2x so groß sein. Jede zusätzliche Rune erhöht die Masse der Form um eine Einheit: 2x zu 3x, 3x zu 4x, usw.

2. Geistrune: Tanz — wie *Geistrune: Kampf* oben, allerdings muß der Gegenstand vom Träger überhaupt nicht geführt werden muß: er wird behandelt, als würde er von dem Geist geführt. Falls der Geist einmal getötet wird, so ist die *Geistrune: Tanz* für ein Jahr inaktiv.

3. Geistrune: Magie — der Gegenstand erhält die Fähigkeit, die Sprüche des eingebetteten Geistes zu wirken (um diese festzulegen, sollte der Spielleiter dem Geist Spruchlisten eines magiekundigen Berufes auswählen und ihm die Stufe des Zaubernden zum Zeitpunkt der Einbettung geben). Der Spielleiter sollte für seine Welt passende Einschränkungen erwägen.

4. Sehr hohe Persönlichkeit — erweckt eine deutliche, empfindsame Persönlichkeit mit sehr hoher Intelligenz im Gegenstand.

5. Unsichtbarer Träger — der Gegenstand kann auf Wunsch seinen Träger unsichtbar machen. Führt dieser jedoch eine gewalttätige Handlung oder einen Angriff durch, so wird er für 6 Runden nach dieser Aktion sichtbar, bevor der Gegenstand den Spruch erneut wirken kann.

Geistrunen der Macht (50)

1. Geistrune: Verhängnis — wird der Gegenstand in verteidigender Weise präsentiert, so wirkt er einen Spruch der 30. Stufe, um Angriffe jeglicher Art (z.B. magische, physische, elementare usw.) auf ihre Quelle zurückzuwerfen.

2. Geistrune: Beherrschung — wenn der Gegenstand in hochstreckter Weise präsentiert wird, so wirkt er den Mentalistenspruch *129/30•Kontrolle der Gedanken* auf alle Personen im Radius von 15 m.

3. Persönlichkeit des Artefaktes — erweckt eine deutliche, empfindsame Persönlichkeit mit artefaktgleicher Intelligenz im Gegenstand. Wenn der Magus fünf dieser Runen in den Gegenstand einbettet, so wird die Persönlichkeit von legendärer artefaktgleicher Intelligenz sein.

4. Güte: Lichtklinge — Die mit dieser Rune versehene Waffe wird dem Licht geweiht und erhält permanent folgende Eigenschaften:

Die Waffe leuchtet, sobald sie gezogen wird. Dieses „Licht der Macht“ attackiert alle Kreaturen der Finsternis im Umkreis von 75 m wie ein *23/2•Schockstrahl* (bis 30m: +50 OB; bis 80m: +25 OB).

Dieser Effekt tritt jedoch nur ein, wenn die Waffe zuvor mindestens eine Stunde lang in der Scheide war.

Betrachtet eine Kreatur der Finsternis die gezogene Waffe aus einer Entfernung von bis zu 3m, so verliert sie 5 Tr/Rd und kämpft mit -20. Bis zu 15m Entfernung erleidet sie noch 2 Tr/Rd und einen -10% Abzug. Nach der ersten Runde ist jede Kreatur der Finsternis benommen bis ihr ein WW gegen 20. Stufe (Essenz) gelingt.

Die Waffe hat einen normalen Bonus von +10, der sich jedoch bei Kreaturen der Finsternis derart erhöht, daß die doppelte Stufe des Gegners addiert wird. Darüberhinaus verursacht die Waffe des Lichts bei diesen Wesen zusätzliche Treffer, die von der Stufe des Gegners und der Höhe des erzielten Kritischen Treffers abhängen. Zur Schadensermittlung werden diese zwei Faktoren miteinander multipliziert (wobei ein Kritischer Treffer „A“ = 1, „B“ = 2, „C“ = 3 usw. ist), um die zusätzlichen Treffer zu ermitteln.

Bekämpft man also mit dieser Waffe einen Ork der 4. Stufe, so hat sie einen Bonus von +18 (= 10 + [4 x 2]). Erzielt man dann laut Tabelle einen „21D“, so verursacht die Waffe zusätzliche 16 Treffer (4 [Stufe des Orks] x 4 [Stufe des Kritischen Treffers]) — (dies sind die allgemeinen Fähigkeiten der *blades of light* von S. 73 des C&T).

4.3 Ritualmagie

Das Magiesystem von **RoleMaster** bietet keinerlei Regeln für die mächtigen magischen Rituale, die man in so vielen Werken der Fiktion findet. Das in diesem Abschnitt dargestellte System ist ein Satz von Richtlinien, die es dem Spielleiter ermöglichen, ein Ritual in eine Kategorie einzurordnen und seine Erfolgschance zu bestimmen.

Zuerst einmal fragen wir uns: was ist ein Ritual und wozu kann es benutzt werden? In seiner einfachsten Form ist ein Ritual eine lange magische Vorbereitung, durch die der Zaubernde einen höherstufigen Spruch wirken kann, als dies nach seiner Stufe eigentlich möglich wäre. In der kompliziertesten Form jedoch kann sich ein Zaubernder des Rituals bedienen, um seine eigenen Sprüche zusammenzuschneiden, ohne dabei durch den langwierigen Prozeß der magischen Forschung gehen zu müssen, der erforderlich ist, um den Spruch richtig sprechen zu lernen.

Ritualklassen

Wir schlagen vor, magische Rituale in Klassen zu unterteilen, um Fertigkeitsgrade für ihre Durchführung entwickeln zu können. Die vorgeschlagenen Ritualklassen sind:

Alchimistische: Diese Rituale befassen sich mit der Erschaffung von Gegenständen. Dies wird üblicherweise in Verbindung mit einem anderen Typ von Ritual gebraucht, da es einfacher ist, einen Gegenstand mit einem rituellen Spruch zu bestücken, als einen Zauberer der erforderlichen Stufe als Helfer zu finden.

Verändernde: Ein allumfassender Ritualtyp für Dinge wie Transportsprüche, Telekinese, magische Schlosser, Auflösungen usw.

Unterstützende: Solche Rituale beinhalten Effekte, die einen anderen Spruch in seiner Wirkung beeinflussen. Unterstützend sind also Dinge wie *Verlängerung*, *Spruchspeicher*, *Permanenz*, *Ausweitung* usw.

Klerikale: Umfaßt die Manifestationen des Glaubens eines Klerikers, wie das Auferstehenlassen von Toten.

Druidische/Natürliche: Hier finden sich Wirkungen wie Kräuterverzauberung, Beherrschung des Wetters, Heilung und Reinigung.

Elementare: Als typische Effekte haben diese Rituale Manipulationen der Elemente durch Sprüche wie Wände, Bälle, Strahlen usw.

Einfluß: Beeinflussende Rituale behandeln Vorgänge wie *Bezaubern*, *Suche*, *Schlaf* usw.

Informierende: Alle Arten von Entdeckung des Wissens werden durch derartige Rituale erzielt.

Beschwörung/Besessenheit: Durch solche Rituale werden alle Arten von Wesen beschworen, kontrolliert und können z.B. von Menschen Besitz ergreifen.

Die Entwicklung von Fertigkeitsgraden für Ritualklassen

Die Fertigkeit „Magische Rituale“ muß für jede Ritualklasse einzeln ausgebildet werden, gilt dann jedoch für jedes Ritual, das in diese Klasse fällt. Entscheidet der Spielleiter, daß ein besonders kompliziertes Ritual in zwei oder mehr Klassen fällt, so bilden Sie den Durchschnitt aus den Bonussen. Alle Rituale verwenden Selbstdisziplin als Eigenschaftsbonus. Der Spielleiter kann die Entwicklungskosten für „Magische Rituale“ aus dem *Almanach II* verwenden oder die folgenden Entwicklungskosten benutzen:

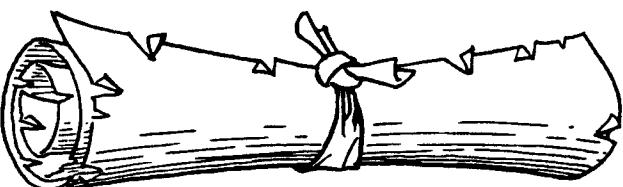
Reine Essenz- oder Leitmagiekundige 2/6

Reine Mental- und Dualmagiekundige 3/9

Teilmagiekundige 9

Magiekundige 20

Es gibt verschiedene Faktoren, die den Erfolg eines Rituals beeinflussen. Die folgenden sind lediglich Vorschläge, und es liegt ganz im Ermessen des Spielleiters, welche für seine Kampagne passend sind.



Klasse der Beschwörung. Der Zaubernde sollte für das Ritual eine Basischance haben. Sie entspricht seinem Fertigkeitsbonus für diese Ritualsklasse.

Wirkungsstufe. Der Spielleiter sollte sich überlegen, wie hoch die Sprüche sein sollten, die dem Zaubernden zugänglich gemacht werden. Wir empfehlen, daß die Erfolgschance für jede Stufe, die der Sprucheffekt über der des Zaubernden liegt, um 2,5 gesenkt wird. Beinhaltet das Ritual mehr als einen Sprucheffekt, so sollte die Wirkungsstufe die des höchsten Spruches **plus** die Hälfte der Summe der Stufen der anderen Zauber sein.

Anmerkung: Diese Modifikation ist der wichtigste Faktor bei der Entscheidung über Erfolg und Fehlschlag des Rituals. Die -2,5 Modifikation pro Stufe ist nur ein Vorschlag. Bei einer Modifikation von weniger als -2 pro Stufe wäre die Ritualmagie allerdings zu mächtig, während alles über -3 pro Stufe die Durchführung eines Rituals nahezu unmöglich machen würde.

Bekannte Liste. Ist der Sprucheffekt kein Standardspruch oder steht er in einer Spruchliste, die der Zaubernde normalerweise nicht erlernen kann, so modifizieren Sie die Chance mit -20. Steht der Sprucheffekt in einer Liste, die der Zaubernde erlernen kann, ohne es jedoch bisher getan zu haben, so wird die Chance mit -5 modifiziert. Findet er sich in einer Liste, die der Zaubernde kennt, aber nicht bis zur notwendigen Stufe, so bleibt die Chance unverändert. Kennt der Zaubernde allerdings die Liste, in der der Spruch steht, befindet sich dieser jedoch über der Stufe des Zaubernden, so erhält die Chance ein +10. Auf den Versuch, einen Spruch, der sich auf einer dem Zaubernden unbekannten Liste unterhalb seiner eigenen Stufe befindet, durch ein Ritual zu wirken, erhält dieser sogar ein +20. Falls es sich um mehrere Zaubernde oder mehrere Sprüche handelt, so bilden Sie die Durchschnittswerte und verwenden diese.

Fokusse. Ist der Zaubernde im Besitz eines geeigneten Fokusse, so wird die Erfolgschance um den Bonus für Basisspruchbenutzung des Zaubernden erhöht. Einen Fokus zu erschaffen ist üblicherweise selbst ein alchimistisches Ritual.

Verwendete Zeit. Die kürzeste Zeit, die für die Durchführung eines Rituals benötigt wird ist (Spruchstufe *minus* Stufe des Zaubernden) in Stunden. Nach jeweils acht Stunden muß der Zaubernde entweder eine unmodifizierte Probe auf seine Ritualfertigkeit machen oder den Vorgang an einen anderen Zaubernden übergeben, der das Ritual dann fortführt. Muß der Zaubernde wegen der Länge des Rituals allein mehrere solcher Abschnitte durchstehen, so würfelt er am Ende eines jeden Abschnitts. Ein Mißlingen einer der Proben hat diese Folge auch für das gesamte Ritual. Nehmen mehrere Zaubernde an dem Ritual teil, so bilden Sie aus den in Frage kommenden Werten aller Beteiligten (Stufe, Fertigkeitsbonus usw.) den Durchschnitt. Für jede weitere Zeiteinheit (Spruchstufe - Stufe des Zaubernden), die man sich für das Ritual Zeit nimmt, erhält man ein +10 auf die Erfolgschance. Bei einer Störung des Rituals von außerhalb muß der Zaubernde einen Fertigkeitswurf für diese Ritualklasse bestehen, um fortfahren zu können. Dieser Wurf wird mit -20 für jede Runde, die das Ritual unterbrochen war, modifiziert. Einzige Ausnahme hiervon sind alchimistische Rituale. Diese können auf Wunsch abgebrochen und später wieder aufgenommen werden, solange alle Zutaten noch intakt sind. Die Zaubernden können nur einmal alle acht Stunden wechseln.

Investierte Macht. Kein Ritual kann gelingen, wenn nicht ausreichend viele Magiepunkte investiert werden. Die Mindestinvestition entspricht der Stufe des Rituals, wie unter »Wirkungsstufe« beschrieben. Mehr als eine Person kann Magiepunkte bereitstellen. Punkte von nicht direkt am Ritual beteiligten Personen zählen nur als »halbe« Magiepunkte. Zauberermehrer können benutzt werden und stellen die Stufe ihrer Besitzer in Magiepunkten zur Verfügung. Magiepunktevermehrer wirken ganz normal. Für jede weitere Einheit von Ritualpunkten (= Wirkungsstufe), die über die erste hinaus investiert wird, erhöht sich die Erfolgschance um +10. Am Ende eines Rituals haben sämtliche Teilnehmer ihre Magiepunkte für die übliche Zeit verloren (normalerweise acht Stunden). Durch Meditation können die Punkte nicht zurückgebracht werden: die Teilnehmer müssen schlafen.

Einflüsse. Dies ist ein kompliziertes Thema, das dem System sowohl Arbeit als auch Farbe hinzufügt. Der Spielleiter sollte einen Satz von »Zutaten« bestimmen, die bei dem Ritual benutzt werden. Manche mögen unentbehrlich sein, andere lediglich die Erfolgschance steigern. Eine Tabelle mit beispielhaften Einflüssen ist bei-



gefügt. Wir empfehlen, daß für jedes Equivalent von 100 GS (mehr, wenn die Bemessung Ihrer Kampagne zu größeren Geldmengen neigt) die Erfolgschance um +10 steigt.

Vorschläge für fehlgeschlagene Rituale

Alchimistische. Der Gegenstand kann zerbrechen, beschädigt werden oder etwas anderes tun, als beabsichtigt war.

Verändernde. Die Folgen eines Fehlschlages können sehr unangenehm sein. Wir empfehlen die Auflösung des falschen Objektes (der Fokus des Zaubernden?) oder eine Teleportation an einen sehr unangenehmen Ort.

Unterstützende. Die beabsichtigten Wirkungen treten nicht ein. Eine Verlängerung, zum Beispiel, könnte den Spruch verkürzen, anstatt ihn zu verlängern.

Klerikale. Der Gott könnte mit dem Kleriker unzufrieden sein und ihm eine *Suche* (wie 13/11 oder 13/20) auferlegen, damit er Buße tun kann. Oder der Kleriker könnte aus Versehen ein Tor geöffnet haben, durch das nun Dämonen strömen. Vielleicht hat er aber auch ein Ritual versucht, das in den Einflußbereich einer anderen Gottheit fällt (Und diese ist nun sehr ungehalten...)?

Druidische/Natürliche. Heilung könnte Schaden zufügen; Wachstum oder Fruchtbarkeit könnten Krankheit oder Verdorrung hervorbringen. Die Erde könnte das Aufzwingen anderer Bedingungen ablehnen und gegen den Zaubernden rebellieren.

Elementare. Bei einem Fehler könnte sich das Element gegen den Zaubernden auflehnen und ihn angreifen.

Einfluß. Der Spruch könnte den Zaubernden treffen oder umgekehrt werden, so daß ein Liebesritual Haß erzeugt usw.

Informierende. Der Zaubernde erhält falsche Informationen. Vielleicht wird er aber auch der Person bekannt, über die er etwas herausfinden wollte und diese findet das gar nicht gut.

Beschwörung/Besessenheit. Der Zaubernde könnte sehr leicht selbst besessen werden oder nicht in der Lage sein, die beschworene Kreatur zu kontrollieren. Vielleicht hat er aber auch etwas von viel größerer Macht herbeigerufen als er wollte und kontrollieren kann (einen Dämonengott vielleicht...)?

Ergebnis des Rituals

Werfen Sie nach dem Ende aller Vorgänge des Rituals einen offenen W100, und addieren Sie den Gesamtbonus. Ergibt der Wurf mehr als 100, so ist das Ritual gelungen. Andernfalls können unerwünschte Nebenwirkungen auftreten. Die Tabelle unten zeigt die Wirkungen eines Fehlschlages. Steht bei einem Ergebnis ein *, so bedeutet dies, daß die Teilnehmer das Ritual vor seiner Vollendung abbrechen können. Dabei verlieren sie zwar alle Magiepunkte, erleiden aber keine weiteren negativen Effekte. In diesem Fall kann das Ritual nicht von den gleichen Zaubernden erneut vor Ablauf einer Anzahl von Tagen, die der Stufe des Spruches entspricht, versucht werden.

Wurf plus Bonus, Wirkungen

100–90* Das Ritual gelingt, doch die Zaubernden verlieren alle Magiepunkte für einen Tag.

89–80* Das Ritual gelingt, doch alle Teilnehmer verlieren ihre Magiepunkte für einen Tag.

79–70* Das Ritual gelingt, doch die Anstrengung verursacht einen Kritischen Kältetreffer »A« bei allen Zaubernden. Die anderen Teilnehmer verlieren ihre Magiepunkte für 1W10 Tage.

69–60* Das Ritual gelingt, doch alle Teilnehmer sind für 1W10 Stunden bewußtlos. Sie sind weiterhin für 1W10 Tage unfähig, Sprüche zu wirken.

59–50* Das Ritual gelingt, fordert jedoch einen hohen Preis. Alle Teilnehmer erleiden einen Kritischen Kältetreffer »C«, sind für 1W10 Stunden bewußtlos und verlieren jegliche Fähigkeit zur Benutzung von Sprüchen für einen Monat.

49–40 Das Ritual schlägt fehl und alle Anwesenden werden 6m zurückgeschleudert. Sie erleiden Kritische Schlagtreffer »A« und verlieren ihre Magiepunkte für einen Tag.

39–30 Das Ritual schlägt fehl, und die Zaubernden sind schwer verletzt. Sie erleiden Kritische Schlagtreffer »E«, alle anderen »C«. Alle Personen verlieren ihre Magiepunkte für 1W10 Tage.

29–20 Das Ritual schlägt fehl. Alle Teilnehmer erleiden Kritische Schlagtreffer »C«, verlieren ihre Magiepunkte für 1W100 Tage und sind für 1W10 Stunden bewußtlos.

19–0 Das Ritual wird umgekehrt. Die Folgen hierfür bleiben dem Spielleiter überlassen. Zusätzlich erleiden alle Anwesenden Kritische Elektrizitätstreffer »A« und verlieren ihre Magiepunkte für einen Tag.

(-01)–(-20) Das Ritual wird umgekehrt und alle Anwesenden erleiden Kritische Elektrizitätstreffer »C« und Kritische Schlagtreffer »A«. Alle Teilnehmer können für 1W10 Tage keine Sprüche wirken.

(-21)–(-40) Das Ritual wird umgekehrt. Alle Anwesenden erleiden Kritische Elektrizitätstreffer »E« und Kritische Schlagtreffer »C«. Sie sind für 1W10 Runden bewußtlos und verlieren ihre Magiepunkte für 1W10 Monate.

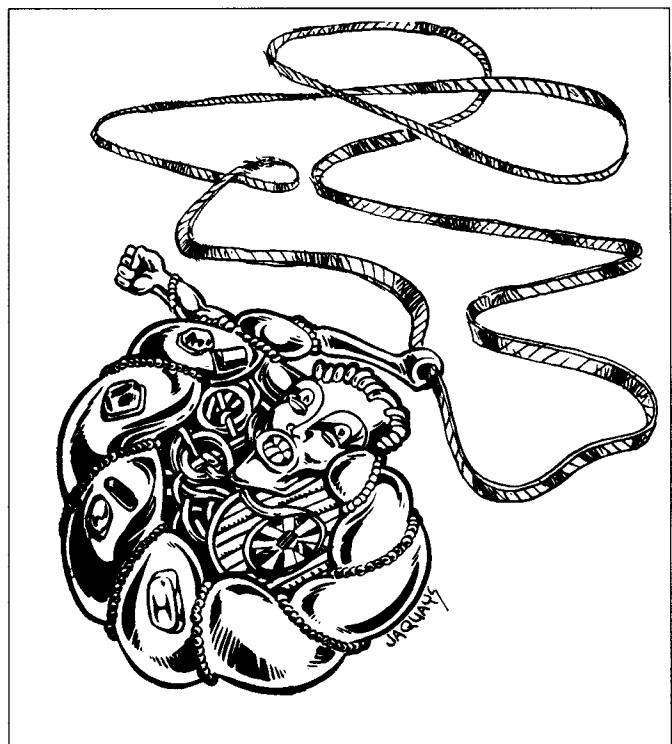
(-41)–(-100) Das Ritual wird umgekehrt. Alle Anwesenden erleiden Kritische Elektrizitäts- und Schlagtreffer »E« und müssen einen WW gegen die Stufe des Rituals schaffen oder werden dauerhaft ihrer Magiepunkte beraubt. Darüberhinaus sind sie für 1W10 Tage bewußtlos.

(-101)–(-200) Das Ritual geht auf spektakuläre Weise nach hinten los und tötet alle Beteiligten augenblicklich.

(-201)–(-300) Das Ritual geht mit einer Flamme arkaner Macht nach hinten los. Der Sprucheffekt strahlt in einen Umkreis von anderthalb Kilometern aus und ruft dabei jegliche Wirkungen hervor, die der Spielleiter für angebracht hält. Die Seelen aller Teilnehmer werden auseinandergerissen. Sie können zwar wiedererweckt werden, doch ihre mentalen Eigenschaften werden danach halbiert.

(-301)–(-400) Die Seelen aller Teilnehmer steuern ihre Essenz zu der Macht des Rituals bei. Der Sprucheffekt strahlt in einen Umkreis von mehreren Kilometern aus, mit einer gesamten Wirkungsstufe, die der (Ritualstufe) + 0,5 x (Summe aller Stufen der Teilnehmer) entspricht.

(-401) und darunter. Die Entladung von arkaner Macht bewirkt einen Riß in der Realität, der nur durch einen Gott wieder geschlossen werden kann. Die Seelen aller Teilnehmer sind völlig ausgelöscht und mit ihnen einige umliegende Hektar Land. Die magischen Auswirkungen werden von jedem Magiekundigen innerhalb von 1500 Kilometern wahrgenommen.



Fokusse

Ein Fokus ist ein magisches Instrument, das benutzt wird, um die Erfolgsschance von Ritualen für den Zaubernden zu erhöhen. Seine Erschaffung ist selbst bereits ein alchimistisches Ritual, dessen Basisstufe die Stufe des Zaubernden plus die Hälfte seiner Stufe für jede Ritualklasse, für die der Fokus geeignet sein soll, ist.

Normalerweise kann ein Zaubernder nicht mehr als einen Fokus gleichzeitig haben. Ein Fokus wird nur für seinen Erschaffer verzaubert sein und für niemanden außer ihm einen Nutzen haben. Wird der Fokus von einer anderen Person gefunden, so muß diese den Fokus ebenfalls verzaubern, um ihn benutzen zu können. In diesem Fall wird er künftig für zwei Personen arbeiten können. Rituale, in denen Fokusse erschaffen werden, können nur einen Zaubernden haben, auch wenn beliebig viele andere Teilnehmer dabei sein können. Die Gestalt des Fokus wird oft durch die Klasse(n) der Rituale bestimmt, für die er benutzt werden soll. Wir empfehlen die folgenden:

Alchimistische. Typischerweise eine Esse oder ein Kochkessel.

Verändernde. Normalerweise ein Stab.

Unterstützende. Unterschiedlich und abhängig vom Geschmack des Zaubernden. Ausgesprochen beliebt ist allerdings ein Fokus in Gestalt eines *Vertrauten*.

Klerikale. Üblicherweise ein heiliges Symbol der Gottheit.

Druidische/Natürliche. Oft ein Stock aus lebendem Holz. Heiler ersetzen diesen von Zeit zu Zeit durch einen Ring.

Elementare. Hier wird gern ein eiserner Stock mit eingelegten Edelsteinen genommen.

Einfluß. Üblicherweise ein Schmuckstück. Da der Zaubernde einen Bonus auf das Ritual je nach den Kosten der Zutaten erhält, wird dieses oft reich verziert und mit Edelsteinen besetzt sein. Ein weit verbreiteter Typ von Fokus ist auch hier ein *Vertrauter*, der zwar nur geringen materiellen, dafür jedoch einen hohen ideellen Wert hat. Daher kann es sein, daß Magiekundige weite Wege gehen, um ein seltenes oder besonders schönes Tier für diesen Zweck zu suchen. Bei jedem Einsatz gibt es eine Chance dafür, daß die Fokusse zerstört werden. Diese Chance beträgt: Ritualstufe/Stufe des Zaubernden.

Informierende. Oft ein Spiegel, ein Teleskop, eine Kristallkugel, usw.

Beschwörung/Besessenheit. Opferdolche oder ähnliche Gegenstände erfreuen sich hier größter Beliebtheit.

Mehrere Klassen. Für Rituale, deren Wirkungen in mehr als eine Klasse fallen, kann dann ein Fokus benutzt werden, wenn es mehr Wirkungsstufen aus der Klasse des Fokus gibt als aus allen anderen zusammengenommen.

Zusätzl... die Be... sollte d... GS-We... che Ein... in kein... lediglich... Zutat f... Empfe... könne... darder... angleide... Alchim... Schw... benut... Veränder... de si... Unter... Klass... (sieh... die b... Klerik... sen; d... Druid... einer... Eleme... ne; so... für Fe... Einflu... wertw... Inform... Gewi... Tranc... Beschr... sche... magi... sen R... Der S... Ritual... unerw... zu ent... von Ei... sich un... anwend... Spielle... Einflüs... benutz... rest der... zumind... dies ni... Rituals



Einflüsse

Zusätzlich zu einem Fokus kann der Spielleiter weitere Bonusse für die Benutzung von seltenen und wertvollen Zutaten zugestehen. Er sollte dann seltenen Gegenständen für rituelle Zwecke einen groben GS-Wert zuschreiben. Unten findet sich eine Liste, die einige mögliche Einflüsse für die verschiedenen Ritualklassen angibt. Dies sind in keiner Hinsicht Regeln oder auch nur echte Richtlinien, sondern lediglich **Vorschläge**. Der Spielleiter mag mindestens eine wertvolle Zutat für das Gelingen des Rituals voraussetzen wollen. Eine weitere Empfehlung ist, die Gesamtzahl der Einflüsse, die benutzt werden können, zu beschränken. Der Spielleiter sollte auch die 100 GS-Standardeinheit an den allgemeinen Wohlstandsgrad seiner Kampagne angleichen.

Alchimistische. Der ganze übliche Haufen von Fledermausaugen, Schwarzem Lotus, Drachenschuppen, usw. wird gewöhnlich benutzt, um Gegenstände herzustellen.

Verändernde. Hier sollten die Einflüsse mit dem Spruch auf jedweide sinnvolle Weise verwoben sein.

Unterstützende. Wahrscheinlich die in dieser Hinsicht schwierigste Klasse. Wir schlagen vor, alchimistische Ideen zu verwenden (siehe **Almanach I**, Abschnitt 5.2 für eine Liste von Substanzen, die benutzt werden könnten).

Klerikale. Heiligtümer des Gottes könnten sich als förderlich erweisen; ebenso das Opfern von seltenen und magischen Artefakten.

Druidische/Natürliche. Seltene Kräuter oder Gewürze; der Saft einer seltenen Pflanze usw.

Elementare. Die am weitesten verbreiteten Einflüsse sind Edelsteine; so zum Beispiel Saphire für Luft, Smaragde für Wasser, Rubine für Feuer, Diamanten für Erde usw.

Einflusß. Seltene Parfums, exotische Gewürze, Rauschmittel und wertvolle Geschenke können allesamt hilfreich sein.

Informierende. Geschenke für die Dämonen oder wertvolle Gewürze, die im Feuer verbrannt werden, um den Zaubernden in Trance zu versetzen usw.

Beschwörung/Besessenheit. Die üblichen Einzelteile wie magische Kreise aus Goldstaub, Altäre voll eingearbeiteter Edelsteine, magische Dolche, alte Schriftrollen usw. haben ihren Platz in diesen Ritualen. Opfer könnten ebenfalls gefordert werden.

Der Spielleiter allein sollte darüber entscheiden, was bei einem Ritual hilfreich sein kann; dies wird die Spieler davon abhalten, unerwünschte Gegenstände »reinzuwerfen«, um ein noch besseres zu entwickeln. Es sollte beachtet werden, daß das Vorhandensein von Einflüssen bei einem Ritual scheinbar darauf hinweist, daß es sich um ein alchimistisches handelt. Sind die Wirkungen »einmalig anwendbar«, wie dies bei einem Liebestrank der Fall ist, so mag der Spielleiter dies jedoch als ein klares Einflusßritual einstufen, da die Einflüsse während des Rituals zerstört werden (wenn der Trank benutzt wird). Im allgemeinen gilt, daß, wenn ein dauerhafter Überrest der für das Ritual benutzten Einflüsse bestehen bleibt, das Ritual, zumindest zum Teil, ein alchimistisches ist. Im Umkehrschluß wird dies nicht der Fall sein, wenn alle benutzten Einflüsse am Ende des Rituals zerstört werden.

Beispiele für Ritualmagie

Beispiel 1

Betrachten wir Bert, den Blöden, einen Magier der 3. Stufe. Er möchte einen *Feuerball* zaubern, um eine kleine Gruppe garstiger Orks loszuwerden. Außerdem braucht er hierfür einen *Spruchspeicher*, damit er das Ritual an einem sicheren Ort durchführen und dann zum Versteck der Orks reisen kann. Er kennt sowohl das **21•Gesetz des Feuers** als auch die **14•Zügel der Magie** bis zur 10. Stufe.

Klasse: Die Klasse ist eine Kombination aus *Elementar* und *Unterstützend*. Bert hat 6 Fertigkeitsgrade in jeder Klasse, jedoch leider keinen SD-Bonus. Sein grundlegender Ritualfertigkeitsbonus ist also +30.

Stufe: 8 für den *Feuerball plus* $8 \times 0,5$ für den *Spruchspeicher* ergibt eine Wirkungsstufe von 12. Die Differenz zwischen der Stufe des Rituals und Berts Stufe beträgt also 9, was ihm ein -23 ($-2,5 \times 9$) einbringt.

Bekannte Liste: Da Bert bereits beide Sprüche in ihm bekannten Listen hat, erhält er einen +10-Bonus.

Fokus: Aufgrund fehlender Weitsicht hat unser Freund Bert keinen Fokus hergestellt.

Verwendete Zeit: Berti braucht $(12 - 3) = 9$ Stunden. Er entscheidet, daß er in Eile ist, und opfert keine weitere Zeit. Seine 30% - Probe nach acht Stunden schafft er gerade so.

Investierte Macht: Bert hat neun Magiepunkte, sein Freund Oddi, der Druide, kann sechs beisteuern. Sie bekommen, wenn sie sich zusammentreffen, gerade die zwölf zusammen, die sie brauchen (Berts $9 + 0,5 \times$ Oddis 6).

Einflüsse: Der Spielleiter entscheidet, daß der Rubin, den Bert und Oddi als Belohnung für ihr letztes Abenteuer erhalten haben, als Einfluß wirken kann. Er ist 50 GS wert, und der Spielleiter ist großzügig genug, ihnen dafür eine +5-Modifikation zu gewähren.

Die gesamte Modifikation ist $22 = 30 - 23 + 10 + 5$. Der Würfelwurf ergibt 30. Hoppla... $30 + 22 = 52$; nicht über 100. Nachdem sie das Resultat ihres Fehlschlages gelesen haben, brechen Oddi und Berti das Ritual schleunigst ab und entscheiden sich statt dessen, die Orks mit Waffen zu bekämpfen.

Beispiel 2

Betrachten wir die mächtige Hexe Morgana. Sie ist eine Zauberin der 15. Stufe und möchte **41/50•Erdbeben** zaubern, um die Burg eines Gegners zum Einsturz zu bringen. Sie kennt die Liste jedoch nur bis zur 20. Stufe.

Klasse: *Verändernde*. Morgana hat 20 Fertigkeitsgrade für diese Ritualklasse und einen SD-Bonus von +10. Modifikation: +80.

Stufe: $(50 - 15) \times (-2,5) = -87,5 \approx -88$

Bekannte Liste: Ja, aber nicht bis zur notwendigen Stufe. +0

Fokus: Morgana besitzt eine schwarze Katze als verzauberten Fokus für *Verändernde*, *Informierende* und *Einflusß*-Rituale. Sie bekommt also ihren Bonus für Basissprüche von +30.

Verwendete Zeit: $(50-15) = 35$ Stunden. $35/8 = 4$ Proben, abzulegen in achtstündigen Intervallen. Sie hat eine 80%-(ihr Fertigkeitsbonus für diese Ritualklasse)-Chance, die Proben zu bestehen, und besteht auch alle.

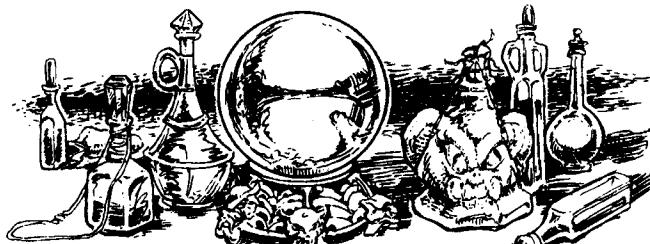
Investierte Macht: Morgana hat 30 normale Magiepunkte, einen x3 Magiepunktevermehrer und einen +2-Zauberermehrer. Dies ergibt $90 + 30 = 120$ Magiepunkte, also etwas mehr als das doppelte von dem, was sie bräuchte (240%). Hierfür bekommt sie ein +14.

Einflüsse: Der Spielleiter entscheidet, daß ein Diamant nötig ist, um den Spruch zu wirken. Nichts anderes in ihrem Besitz könnte weiterhelfen, obwohl der Spielleiter erwähnt, daß das Auge einer Medusa weitere 15% zur Erfolgschance hinzufügen würde. Der einzige Diamant in Morganas Besitz ist 170 GS wert. Zähneknirschend benutzt sie ihn und bekommt einen weiteren +17-Bonus.

Die gesamte Modifikation ist $53 = 80 - 88 + 30 + 14 + 17$. Der Wurf ist eine 57. Erfolg!... $57 + 53 = 110$; über 100. Die Mauern der Burg stürzen ein.

Beispiel 3

Ein Hexenzirkel möchte einen Dämonen beschwören und binden. Der Zaubernde des Rituals ist ein Illusionist 8. Stufe. Nur fünf der Hexen können Magiepunkte beisteuern, und zwar insgesamt 20. Sie beschließen, es mit einem Typ-III-Dämon zu versuchen. Folglich sind die benötigten Sprüche **54/5•Geringeres Dämonentor** und **54/13•Meisterschaft über Dämonen III**.





Klasse: *Beschwörung*. Der Zaubernde hat neun Fertigkeitsgrade für diese Ritualklasse und einen +5 SD-Bonus; Modifikation: +50.

Stufe: 13 (*Meisterschaft über Dämonen III*) plus 0,5 x 5 (*Geringeres Dämonentor*). Dies ergibt einen Wirkungsgrad von 16. Die Modifikation ist $(16 - 8) \times -2,5 = -20$.

Bekannte Liste: Der Zaubernde könnte die Liste kennen, tut es aber nicht, bekommt also ein -5.

Fokusse: Der Illusionist hat einen Fokus für *Verändernde* Rituale, doch der hilft ihm hier nicht.

Verwendete Zeit: $(16 - 8) = 8$ Stunden. Der Zaubernde hat eine 50%-Chance (sein Fertigkeitsbonus für diese Ritualklasse), das Ritual aufrechtzuerhalten. Er schafft es gerade so.

Investierte Macht: Der Illusionist hat 16 Magiepunkte und einen +1-Zauberermehrer. Der Zirkel steuert 10 MP = $20/2$ bei. Zusammen also 34 MP = $16 + 8 + 10$. Das ist etwas mehr als das doppelte der benötigten Punkte (210%) und bringt einen Bonus von +11.

Einflüsse: Da ein Mitglied des Zirkels ein wohlhabender Händler ist, kann sich der Zirkel einen magischen Kreis aus Goldstaub leisten, der 130 GS wert ist. Dies bringt eine +13-Modifikation.

Die Endchance ist $49 = 50 - 20 - 5 + 11 + 13$. Der Wurf ergibt eine 02 — nach unten offen! Der 2. Wurf ist eine 53, was ein Endergebnis von $-2 = 49 + 02 - 53$ ergibt. Das Ritual schlägt spektakulär fehl, und der Dämon entkommt. Die Teilnehmer werden schwer verletzt: sie erleiden Kritische Elektrizitätstreffer »C«, Kritische Schlagtreffer »A« und sind allesamt für 1W10 Tage ihrer Magiepunkte beraubt. Diejenigen, die nicht bereits durch die Kritischen Treffer außer Gefecht gesetzt sind, sollten sich nun schnell überlegen, was sie mit diesem verdammten Dämonen machen sollen!

Beispiel 4

Betrachten wir schließlich ein extremes Beispiel. Was wäre, wenn unser Freund Bert aus Beispiel 1 den Spruch 21/30•Steinfeuer zaubern will.

Klasse: *Elementar*, also ist die Modifikation wie oben +30.

Stufe: $(30 - 3) \times -2,5 = -68$.

Bekannte Liste: Ja, aber zu hohe Stufe. Die Chance bleibt also unverändert.

Fokusse: Nö.

Verwendete Zeit: $(30 - 3) = 27$ Stunden, folglich muß er drei 30%-Proben schaffen. Nehmen wir an, er schafft sie.

Investierte Macht: Normalerweise könnte Bert keine 30 MP zusammenbekommen. Aber sagen wir, er habe einen x3 Magiepunktevermehrer gefunden und Oddi ein paar Freunde mitgebracht. Bert kann also die Punkte gerade so zusammenkratzen; Modifikation: +0.

Einflüsse: In einem Anflug von Gutmütigkeit entscheidet der Spielleiter, daß keine Einflüsse notwendig sind. Dies ist günstig, da Bert auch keine hat.

Die Gesamtchance ist $-38 = 30 - 68$. Es besteht also eine gute Chance, daß Berti, Oddi und Konsorten von dem Rückschlag verhältnismäßig übel gegrillt werden. Eine Schande, nachdem all die Würfe für die Konzentration geschafft wurden, oder nicht?

Anmerkungen

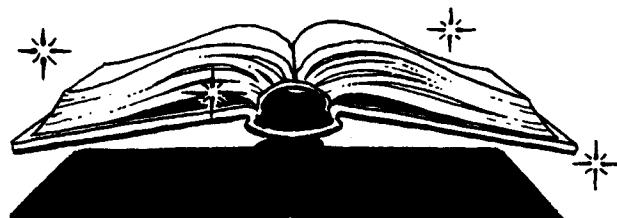
Es mag aus Beispiel 2 der Eindruck entstehen, daß ein Magiekundiger mit Hilfe von magischen Rituale verheerende Sprüche in niedrigen Stufen wirken kann. Bedenken Sie aber dabei, daß Morgana während der 35 Stunden, die das Ritual dauert, verteidigt werden muß. Außerdem hat sie offensichtlich eine Menge Zeit und Mühen geopfert, um einen mächtigen Fokus zu erschaffen, und viele Entwicklungspunkte dafür, daß sie das Wirken von Rituale erlernen konnte. Beachten Sie schließlich auch, daß es höllische Strafen für Fehlschläge bei Rituale gibt, wie wir das in Beispiel 3 gesehen haben. Was weiterhin seltsam erscheinen mag, ist die Frage, wie der Zaubernde 35 Stunden lang wach bleiben kann, ganz abgesehen davon, daß er sich obendrein all die Zeit hindurch konzentrieren muß. Wir schlagen vor, daß die bei der Durchführung eines Rituals freigesetzten magischen Energien ausreichen, um den Zaubernden lange genug aufrechtzuerhalten. Für die Frage der Konzentration gibt es ja den Ritualwurf, der alle acht Stunden durchgeführt werden muß.

Beachten Sie schließlich, daß abgebrochene Rituale erst im letzten Moment unterbrochen werden, da der Zaubernde erst dann die drohende Gefahr bemerkt und somit die gesamte Zeit für das Ritual in Anspruch nehmen. Nach Entscheidung des Spielleiter kann es notwendig sein, einen Wurf auf das Ritual abzulegen, um es abbrechen zu können. Die Möglichkeit, daß ein Ritual bei mangelnder Konzentration fehlschlägt, ist vorgeschlagen, aber hierfür werden keine Strafen empfohlen. Eine Alternative wäre ein Wurf auf der *Spruchpatzertabelle*, möglicherweise mit der Chance, diesen durch einen erfolgreichen zweiten Wurf auf Ritual zu vermeiden.

4.4 Gezielte Sprüche

Option 1: Manche Spielleiter sind der Ansicht, daß die Fertigkeiten für *Gezielte Sprüche* sich tatsächlich sehr ähnlich sind, und somit wie ähnliche Fertigkeiten behandelt werden sollten (z.B. ist das Verschießen von Feuerstrahlen dem von Eisstrahlen sehr ähnlich). Seien Sie aber gewarnt, daß ein solcher Schritt zu Magiekundigen führt, die im Wirken von *Gezielten Sprüchen* besser sind als bisher üblich. Außerdem haben sie mehr Entwicklungspunkte für andere Fertigkeiten frei, was die Magier eines Spieles vielleicht zu mächtig werden läßt. Um einem solchen Mißverhältnis vorzubeugen, empfehlen wir dringend, daß dieser Vorteil nur reinen Magiekundigen eröffnet wird, da sie *Gezielte Sprüche* öfter einsetzen und sich stärker auf sie verlassen müssen.

Option 2: Der Spielleiter kann beschließen, die Fertigkeit *Gezielte Sprüche* für die elementaren »Ball«-Sprüche zu erlauben. Wird diese Option verwendet, so werden die +30 für den »Mittelpunkt der Wirkung« durch den Fertigkeitsbonus des Zaubernden für *Gezielte Sprüche* ersetzt.



4.5 Erlernen einzelner Sprüche

Diese Optionsregeln stellen ein neues System für das Erlernen von Sprüchen vor, das auf einer »Spruch für Spruch« (anstelle einer »Liste für Liste«) Theorie basiert.

Anmerkung: Das Konzept, Entwicklungspunkte für eine Chance zum Erwerb einer ganzen Gruppe von Sprüchen auszugeben, mag manchem Spielleiter widersinnig erscheinen. Einige Spielleiter meinen, es ist als wenn ein Dieb 1 Entwicklungspunkt ausgibt, um eine 5%-Chance darauf zu erlangen, daß er Schleichen und Verbergen bis zu 10. Stufe bekommt! Außerdem sollten in Kampagnen, in denen der Aufstieg langsam abläuft, die Magier eine größere Auswahl niedrigstufiger Sprüche zur Verfügung haben, besonders wenn man den Mangel an Macht bei erststufigen Magiekundigen in **RoleMaster** bedenkt.

Ein großer Vorteil dieses Systems ist gesteigerte Flexibilität. Für die Spieler ist dies offensichtlich, da magiekundige Charaktere eine weiter gefächerte Auswahl an Sprüchen haben. Da sie nur für die Sprüche bezahlen, die sie auch nutzen, verschwenden sie weniger EP. Doch auch Spielleiter werden das neue System begrüßen: wie bisher können neue Listen eingeführt werden, doch nun haben sie auch die Möglichkeit, einzelne Sprüche ohne dazugehörige Listen in ihre Kampagne einzuführen.

Die Vorgänge des neuen Systems sind relativ einfach:

- Sprüche werden einzeln nach den Kosten auf der Spruchentwicklungsosten-Tabelle erworben. Eine beliebige Anzahl von Sprüchen kann in einer Stufe erworben werden.
- Sprüche müssen in der Reihenfolge der jeweiligen Stufen erworben werden; um also einen Spruch der 50. Stufe erlernen zu können, muß man den Rest der Liste bereits haben.
- In der ersten Stufe kann ein reiner oder ein Dualmagiekundiger Sprüche aus bis zu vier verschiedenen Listen auswählen; ein Teilmagiekundiger aus zwei und ein Magiekundiger aus einer. Bei jedem späteren Stufenanstieg kann der Charakter aus einer zusätzlichen Liste wählen.
- Beinhaltet eine Liste keinen Spruch für eine bestimmte Stufe, so muß diese »Leerstelle« dennoch erworben werden. Die Kosten für den Erwerb einer leeren Stelle betragen einen EP für alle Berufe. Die Kosten für den Erwerb aufeinanderfolgender »Leerstellen« ist jedoch kumulativ mit den Kosten für diese Charakterstufe. Der Erwerb von 2 Leerstellen nacheinander ohne einen Spruch würde also 3: 1 + (1 + 1) kosten. 3 Leerstellen würden 6 kosten usw. Ein Charakter zahlt niemals mehr für eine Leerstelle als er für einen Spruch derselben Stufe zahlen würde, folglich werden die meisten reinen oder Dualmagiekundigen tatsächlich nur 2 EP für »Leerstellen« der Stufen 1-10 ausgeben.

Anmerkung: Der Spielleiter kann bei Einzelheiten dieses Systems leicht improvisieren, um Magiekundige in seiner Kampagne schwächer oder mächtiger zu machen.

Anmerkung: Es wird dringend empfohlen, daß der Spielleiter neue Sprucherwerbe der SC beschränkt oder wenigstens beobachtet. Da dieses System nämlich so flexibel und offen ist, hat es ein oder zwei Hintertürchen in Bezug auf die Ausgeglichenheit des Spiels. In einer Gruppe von guten Rollenspielern sollte dies aber kein großes Problem sein.

Anmerkung: Niedrigstufige (1. bis 3. Stufe) magiekundige Charaktere werden sehr viel mächtiger als sie es im »alten System« waren. Sie jedoch sind immer noch auf gleichem Niveau wie niedrigstufige Kämpfer, Diebe usw. Andererseits neigen hochstufige (höher als 10. Stufe) magiekundige Charaktere dazu, ein wenig schwächer zu sein, wenn auch nicht übermäßig.

Alle Punktekosten beziehen sich auf den einzelnen Spruch, nicht die ganze Liste.

Keine Stufe kann bei der Auswahl von Sprüchen übersprungen werden, d.h. um einen Spruch der 3. Stufe in Liste X zu erwerben, muß man die Sprüche der Stufen 1 und 2 aus dieser Liste bereits erlernt haben.

Spruchentwicklungsosten-Tabelle

Gewählter Typ	Reine	Dual	Teil	Kein
Berufsliste (eigene)				
A	—	—	—	—
B	2/*	2/*	8/*	—
C	—	—	—	—
D	4/*	4/*	15/*	—
E	8/16/32	8/16/32	20/32/50	—
Offen (eigener Bereich)				
A	—	—	8/*	2x
B	2/*	2/*	—	—
C	—	—	16/*	3x
D	4/*	4/*	32/*	—
E	8/16/32	8/16/32	—	—
Geschlossen (Eigener Bereich)				
A	—	2/*	16/*	4x
B	2/*	—	—	—
C	—	4/*	32/*	—
D	4/*	4/*	32/*	—
E	10/18/36	25/—/—	—	—
Berufsliste (fremder Beruf, eigener Bereich)				
A	6/*	8/*	40/*	—
B	—	—	—	—
C	12/*	16/*	—	—
D	20/*	30/*	—	—
E	40/50/—	—	—	—
Offen (fremder Bereich)				
A	8/*	10/*	24/*	5x
B	—	—	—	—
C	16/*	20/*	—	—
D	32/*	—	—	—
E	—	—	—	—
Geschlossen (fremder Bereich)				
A	16/*	32/*	—	—
B	—	—	—	—
C	32/*	—	—	—
D	—	—	—	—
E	—	—	—	—
Berufsliste (fremder Bereich)				
A	32/*	—	—	—
B	—	—	—	—
C	—	—	—	—
D	—	—	—	—
E	—	—	—	—
Auswahl Spruchstufen				
A	1-5			
B	1-10			
C	6-10			
D	11-20			
E	25/30, 35, 40/50			

* Diese Kosten beziehen sich auf soviele Sprüche, wie der Charakter ausbilden/erlernen möchte.

5

Zusatzregeln für Fertigkeiten und Eigenschaften

5.1 Beschleunigte Eigenschaftswertermittlung

Aus irgendeinem Grund ist eine der am häufigsten bei neuen **Role-Master**-Spielern auftretenden Schwierigkeiten in der Charaktererstellung die Ermittlung der Eigenschaftshöchstwerte aus den aktuellen Eigenschaftswerten (nach Tabelle CET 2 im *Buch der Helden und Abenteuer*). Ist dieser Vorgang erst einmal verstanden worden, so ist er trotzdem noch zeitaufwendig, und selbst erfahrene Spieler werden manchmal dazu verleitet, die Tabelle rückwärts zu lesen. Wenn der Spielleiter den Spielern die Option anbietet, ihre Höchstwertwürfe frei den bereits ermittelten Werten zuzuordnen, können Zeitproblem und Verwirrung immens werden. Spielleiter, die die gesamte »Wert/Höchstwert-Regel« entfernen, und nur mit Höchstwerten arbeiten wollen, können die folgende Tabelle verwenden. Der gesamte Vorgang der Höchstwertermittlung wird entfernt, indem man die Ergebnisse in einer Tabelle zusammenfaßt. Sie benutzt einen Wurf mit 3W10, um Zahlen von 1–1000 (1W1000) zu erhalten.



Würfelwurf	Eigenschaftswert	Würfelwurf	Eigenschaftswert
001–012	25	507–519	64
013–025	26	520–532	65
026–038	27	533–545	66
039–051	28	546–558	67
052–064	29	559–571	68
065–077	30	572–584	69
078–090	31	585–597	70
091–103	32	598–610	71
104–116	33	611–623	72
117–129	34	624–636	73
130–142	35	637–649	74
143–155	36	650–662	75
156–168	37	663–675	76
169–181	38	676–688	77
182–194	39	689–701	78
195–207	40	702–714	79
208–220	41	715–727	80
221–233	42	728–740	81
234–246	43	741–753	82
247–259	44	754–766	83
260–272	45	767–779	84
273–285	46	780–792	85
286–298	47	793–805	86
299–311	48	806–818	87
312–324	49	819–831	88
325–337	50	832–844	89
338–350	51	845–857	90
351–363	52	858–870	91
364–376	53	871–883	92
377–389	54	884–896	93
390–402	55	897–909	94
403–415	56	910–922	95
416–428	57	923–935	96
429–441	58	936–948	97
442–454	59	949–961	98
455–467	60	962–974	99
468–480	61	975–987	100
481–493	62	988–999	101
494–506	63	000	102

5.
Um d
zu ma
Höch
Tabel
Bei E
um de
stem)
Die fo
cher V
Ann
oder
besc
bon
uns
uns
Die u
te, die
über
Fähig
Grup
scha
Grup
105–
Grup
110–
Ann
befo
die E
erma
zu n
zu u
Für je
dere F
Fähig
im Be
weiter
scha
Mögli
zwei A
ter mi
Wahl
Fähig
Beac
Sprüch
Magie

5.2 »Nur-Bonus«-Entwicklung

Um die Charaktererschaffung noch schneller und unkomplizierter zu machen, kann der Spielleiter auch einfach alles über Werte und Höchstwerte vergessen und nur die »Eigenschaftsbonusse« aus der Tabelle in diesem Abschnitt verwenden.

Bei Eigenschaften, für die man Prozentwerte braucht (so wie KO, um den Tod durch Treffer zu ermitteln, oder RE für ein Initiativesystem), lassen sich diese von den hier ermittelten Werten ableiten. Die folgende Tabelle kann sich als ein extrem schneller und einfacher Weg zur Entwicklung von Charakteren erweisen.

Anmerkung: Für jene, die gerne übermächtige Helden spielen oder gegen ebensolche Gegner kämpfen wollen, ist eine Spalte für besonders hohe Charakterbonusse hinzugefügt worden. Die »Überbonus«-Charaktere, die auf diese Weise erzeugt werden, spiegeln unser liebstes Märchenbuch, unseren liebsten Fantasyroman oder unsere liebsten Filmsuperhelden wieder.

Bonusse für ungewöhnliche Eigenschaftswerte				
1-1000	Bonusse	Entwicklungs	Magie	Super
Wurf		punkte	punkte	Bonusse
000	+35	11	4	+55
998-999	+30	10	3	+50
975-987	+25	10	3	+45
949-974	+20	9	2	+40
910-948	+15	9	2	+35
845-909	+10	8	1	+30
780-844	+5	8	1	+25
650-779	+5	7	1	+20
455-649	0	6	0	+15
338-454	0	5	0	+10
195-337	0	5	0	+5
001-194	-5	4	0	0

5.3 Angeborene Eigenschafts-Fähigkeiten

Die unten aufgezählten, besonderen Fähigkeiten beschreiben Kräfte, die erlangt werden, wenn die Eigenschaften des Charakters Werte über 101 erreichen. Für jede der zehn Eigenschaften sind diese Fähigkeiten in drei Gruppen aufgeteilt:

Gruppe A (mäßige oder anfängliche Fähigkeiten für einen Eigenschaftsbereich von 102-104)

Gruppe B (starke Fähigkeiten für einen Eigenschaftsbereich von 105-109)

Gruppe C (mächtige Fähigkeiten für einen Eigenschaftsbereich von 110-120)

Anmerkung: Wenn der Spielleiter beschließt, diese Richtlinien zu befolgen, sollte er die Einteilungen genau untersuchen und sie in die Bemessung seines Spieles einpassen. Spielleiter sollten sich auch ermuntert fühlen, die aufgelisteten Fähigkeiten zu erweitern und zu modifizieren, um in ihren Kampagnen das Spielgleichgewicht zu wahren.

Für jede Eigenschaft mit einem Wert von 102-104 kann eine besondere Fähigkeit aus Gruppe A der für diese Eigenschaft angegebenen Fähigkeiten gewählt werden. Erreicht eine Eigenschaft einen Wert im Bereich 105-109, so können eine Wahl aus Gruppe B **oder** zwei weitere Wahlen aus Gruppe A getroffen werden. Steigt eine Eigenschaft schließlich auf 110 oder höher, so kann eine der folgenden Möglichkeiten gewählt werden: eine C Wahl **oder** eine B Wahl und zwei A Wahlen. Die getroffenen Wahlen sind kumulativ. Ein Charakter mit einer Reaktion von 112 könnte also fünf A Wahlen und eine B Wahl **oder** eine C Wahl aus den besonderen Fähigkeiten für Reaktion haben.

Beachten Sie, daß diese Fähigkeiten angeboren sind. Sie können Sprüchen gleichkommen, haben jedoch in keiner Weise etwas mit Magie zu tun. Demzufolge verbraucht ihre Anwendung auch keine

Magiepunkte; andere Einschränkungen, die das Wirken von Zaubern betreffen, kommen ebenfalls nicht zum Tragen. Einige der Fähigkeiten sind mit Hintergrundoptionen aus Abschnitt 4.5 des *Almanach* identisch (bei diesen ist die Nummer der entsprechenden Hintergrundoption angegeben und, durch einen Schrägstrich getrennt, die Tabelle, wobei 1 = *Umgang mit Waffen* und 2 = *Umgang mit Magie* ist) während man andere am besten beschreiben kann, indem man sie mit Zauberbeschreibungen vergleicht; wieder andere sind völlig einzigartig. Alle Fähigkeiten können unbeschränkt oft pro Tag eingesetzt werden (es sei denn, die Beschreibung sagt etwas anderes), jedoch nur einmal pro Runde.

Stärke

• A Wählen:

1. Die Mindestmanövermalusse für Rüstungen werden halbiert.
2. *Hammerhand* wie die Hintergrundoption 22/1.
3. Alle Fernkampfwaffenreichweiten erhöhen sich um 50%.
4. Verursachte Kritische Treffer bringen Kritische Stoßtreffer (2 Stufen schwächer) mit sich.
5. Fester Griff ermöglicht es, Zweihandwaffen mit einem Malus von -25 einhändig zu führen. Waffenkombination kann nicht benutzt werden, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird.

• B Wählen:

1. Todesgriff verursacht Kritische Hiebtreffer in der Runde nach dem Ergreifen des Opfers.
2. *Schreckliche Schläge*: Alle Nahkampftreffer verursachen doppelten Schaden.
3. *Bogenprüfer*: Alle Fernkampftreffer verursachen doppelten Schaden.
4. *Hau-Ruck*: Der Charakter kann Objekte schleudern wie ein Riese, wobei seine Reichweite 60 m beträgt. Die Fertigkeit muß entwickelt werden.

• C Wählen:

1. *Knochenbrecher*: 50% aller Treffer mit stumpfen Waffen sind »zerstörendernd«.
2. Schwerer Körperbau bringt die Fähigkeit mit sich, das Körperge wicht in Schläge zu legen. Dies verursacht im Nahkampf zusätzliche Kritische Schlagtreffer.
3. Gegenstände bis zur Stärke von Mithril können verbogen/zerbrochen werden, wenn ihnen ein WW mißlingt.
4. *Ginsu-Meister*: 50% aller Schläge mit Klingenwaffen sind »spaltend«.

Geschicklichkeit

• A Wählen:

1. *Vertrautheit mit Rüstungen* wie die Hintergrundoption 17/1.
2. *Körperkontrolle* wie der Nachtklingenspruch 178/2.
3. *Landen (3 m pro Stufe)* wie der Spruch 126/2 aus der Geschlossenen Mentalmagie.
4. *Kantenlauf* wie der Mönchsspruch 49/4.
5. Alle Patzerbereiche werden halbiert (abrunden).

• B Wählen:

1. Beidhändigkeit: Alle einhändigen Nahkampfwaffen, in denen der Charakter ausgebildet ist, können in einer der beiden oder beiden Händen gleichzeitig geführt werden; keine Kosten für diese Kombination von zwei Waffen.
2. Waffenkata-Nachteile können ignoriert werden.
3. Gezielte Elementarangriffssprüche (Strahlen) können unter Benutzung des Nahkampf-OB mit einer Waffe/Schild pariert werden.
4. Geschickte Paradefähigkeit zwingt Gegner dazu, gegen die Stufe des Charakters zu widerstehen oder entwaffnet zu werden, wenn dieser mindestens die Hälfte seines OB auf die Parade legt.



•C Wählen:

1. *Freund der Ziele* (gezielte **oder** nichtgezielte Sprüche); sonst wie die Hintergrundoption 34/2.
2. Die Malusse für das Durchführen mehrerer Nahkampfangriffe werden um 50% reduziert.
3. *Tödliche Genauigkeit*: Alle verursachten Kritischen Fernkampf-, gezielte Spruch- oder Nahkampftreffer steigen eine Stufe in ihrer Höhe.
4. *Eleganz*: Der Bereich für nach oben offene Würfe, bei denen der GE-Bonus Anwendung findet, wird zu 91–100.
5. *Sicherheit*: Der Bereich für nach unten offene Würfe, bei denen der GE-Bonus Anwendung findet, wird zu 01–02

Reaktion

•A Wählen:

1. Geschmeidigkeit fügt +5 zu allen OB und DB hinzu (nicht von hinten, aber auch gegen elementare Angriffssprüche).
2. Blitzschnelle Reaktion erlaubt es dem Charakter, eine Runde Überraschung oder Orientierungslosigkeit zu ignorieren.
3. Die Fähigkeit, sich mit den Schlägen zu drehen, zieht 5 von allen erlittenen Kritischen Treffern ab (wenn der Charakter den Angriff kommen sieht).
4. Effizienz bringt jede Runde zusätzliche 10% Handlungsmöglichkeit.
5. Die Fähigkeit, sich im Nahkampf schnell einem anderen Gegner zuwenden zu können, schützt den Charakter davor, von weniger als 3 Gegnern flankiert oder von hinten angegriffen werden zu können (wenn er von der Anwesenheit dieser Gegner weiß).

•B Wählen:

1. *Geschmeidigkeit*: wie oben (nicht kumulativ), nur ist der Bonus jetzt +10.
2. Die Reaktion des Gegners und/oder sein Verteidigungskraftakt können in 50% der Fälle unwirksam gemacht werden (wenn der Gegner eine Reaktion von weniger als 102 hat).
3. *Zuvorkommender Schlag*: Der Charakter kann eine Kampfphase früher agieren (d.h. er könnte ein Geschoß in der Zauberphase abschießen); ein Malus von –30 wird auf die Erstschatz-Punkte (ESchP) angewendet, wenn diese Fähigkeit benutzt wird.
4. *Effizienz*: wie oben nur, daß 20% zusätzliche Handlung (nicht kumulativ) ermöglicht werden.

•C Wählen:

1. *Geschmeidigkeit*: wie oben (nicht kumulativ), außer, daß der Bonus +15 ist.
2. *Ausweichen III* wie der Mönchsspruch 45/8.
3. *Spruch ausweichen II* wie der Nachklingenspruch 180/14.
4. *Effizienz*: wie oben (nicht kumulativ), allerdings beträgt der Handlungsbonus 40% ist.

Konstitution

•A Wählen:

1. *Unglaubliche Ausdauer* wie die Hintergrundoption 18/1.
2. *Ausdauer* wie die Hintergrundoption 27/1.
3. Wunden des Charakters heilen mit doppelter Geschwindigkeit.
4. Eigenschaftsverlust (aufgrund von Stress) geschieht niemals durch Stufenanstieg, d.h. daß Würfe von 01–04 bei der Eigenschaftsstiegerung nicht beachtet werden.
5. *Gerinnung I* wie der Spruch 117/1 aus der Offenen Mentalmagie; anwendbar einmal pro Runde.

•B Wählen:

1. *Natürliche Kraft* wie die Hintergrundoption 21/1.
2. *Schmerzlinderung I* wie der Spruch 117/5 aus der Offenen Mentalmagie.
3. *Richten schwerer Brüche/Knorpelheilung* wie die Heilersprüche 89/2 und 89/3.
4. *Muskelgewebe heilen I/Sehnen heilen I* wie die Heilersprüche 90/2 und 90/3.

5. *Erhaltung II* wie der Klerikerspruch 80/3.

6. *Stillung I* wie der Wundheilerspruch 141/3.
7. Dreifache Heilgeschwindigkeit (nicht kumulativ mit 3. oben).
8. Die Haut verhärtet sich zu einem dauerhaften P3.
9. *Widerstand gegen Gift/Krankheit I* wie die Sprüche 58/4 und 58/5 aus der Offenen Leitmagie.
10. Angehäufte Benommenheit von einzelnen Schlägen wird um eine Runde reduziert.

•C Wählen:

1. *Reinigung von Krankheit/Gift* wie die Sprüche 58/14 und 58/15 aus der Offenen Leitmagie; einsetzbar bis zu fünfmal pro Tag.
2. *Vollendetes Schutz vor Magie* wie der Spruch 18/20 aus der Geschlossenen Essenzmagie; einsetzbar bis zu fünfmal pro Tag. Alternativ dazu kann nur Schutz vor einem Bereich gewährt werden, dafür jedoch einmal pro Runde unbeschränkt oft pro Tag.
3. *Heilung großer Blutgefäße I* wie der Heilerspruch 88/6.
4. *Schnelles Richten schwerer Brüche* wie der Heilerspruch 89/9.
5. *Schnelle Muskelbeilung/Schnelle Sehnenbeilung* wie die Heilersprüche 90/8 und 90/9.
6. Alle erlittenen Kritischen sinken eine Stufe in ihrer Höhe.

Selbstdisziplin

•A Wählen:

1. *Tapferkeit* wie der Paladinspruch 181/5.
2. *Schweben I* wie der Spruch 15/4 aus der Geschlossenen Essenzmagie.
3. *Meditation* wie der Schamanenspruch 235/1.
4. *Schmerzen ertragen II* wie der Spruch 110/10 aus der Offenen Mentalmagie.

•B Wählen:

1. *Verbesserte Raserei*: Im Zustand der Raserei ist die Verteidigung normal (Schildbonus usw.), und alle erlittenen Kritischen Treffer werden um eine Stufe gesenkt. Ein Gesamtwurf von mindestens 116 ist nötig, um diesen Zustand zu erreichen.
2. *Eiserner Wille*: WW des Charakters gegen geistesbeeinflussende Sprüche erhalten einen Bonus von +50.
3. Angesammelte Benommenheit von einzelnen Schlägen wird um eine Runde reduziert.
4. *Konzentration II* wie der Mönchsspruch 47/7.
5. *Schmerzen ertragen IV* wie der Spruch 110/20 aus der Offenen Mentalmagie.

•C Wählen:

1. *Verborgene Anwesenheit I* wie der Mystikerspruch 149/13.
2. *Hyperraserei*: wie *Verbesserte Raserei* oben, aber sofortwirkende Sprüche können auch in Raserei gewirkt werden. Erlittene Kritische Treffer werden um zwei Stufen gesenkt, und ein Wurf von mindestens 131 muß erreicht werden.
3. *Herz wie ein Berg I* wie der Nachklingenspruch 180/5; einsetzbar dreimal pro Tag.
4. *Freund der Zeiten* wie die Hintergrundoption 33/2.
5. Zusätzlicher +15 Bonus auf alle WW, denen man aktiv widerstehen kann (keine hinterhältigen Angriffe).
6. *Selbsterhaltung* wie der Mönchsspruch 47/20.

Intelligenz

•A Wählen:

1. *Meister der Taktik* wie die Hintergrundoption 31/1 (ersetzen Sie Intuition durch Intelligenz).
2. *Waffenkenntnis* wie die Hintergrundoption 42/1.
3. *Lügen entdecken* (50% Chance pro Lüge).
4. *Beobachtung* wie der Spruch 119/7 aus der Geschlossenen Mentalmagie.
5. *Rechnen II* wie der Weisenspruch 221/11.
6. *Wahrnehmen I* wie der Mentalistenspruch 132/10.

•B W

1. Ge...fenle...
2. Fol...mag...
3. Illu...
4. Rec...

•C W

1. En...
2. Fer...kost...
3. Vol...
4. Vo...

•A W

1. T...Mer...
2. All...gele...
3. Ler...
4. Da...
5. Ge...Spie...nen...ser...

•B W

1. Un...
2. Sp...Ess...gesp...
3. Da...lativ...

•C W

1. Da...lativ...
2. Da...einn...

•A W

1. Tra...
2. He...
3. Or...
4. Ra...
5. +50...
6. Int... (au...

•B W

1. Er...
2. Ein...
3. Hi...
4. Üb...

•C W

1. Gl...
2. Sp...
3. Ge...
4. In...des...Wo...
5. Vo...

•B Wählen:

1. Geschickte Angriffsmuster erhöhen den benutzten Grad in Waffenlosem Kampf um eins.
2. *Folgerung* wie der Spruch 119/10 aus der Geschlossenen Mentalmagie.
3. *Illusion entdecken* wie der Mönchsspruch 46/10.
4. *Rechnen III* wie der Weisenspruch 221/17.

•C Wählen:

1. *Entscheidung abwägen III* wie der Weisenspruch 221/13.
2. Fertigkeitsgrade in Auflauern nehmen um 50% zu; Weiterhin kostet diese Fertigkeit künftig nur noch die Hälfte.
3. *Vollendetes Wahrnehmen* wie der Mentalistenspruch 132/20.
4. Vollständiges Wissen über ein Volk erlaubt es dem Charakter, gegen dieses Volk *tödliche* Kritische Treffer zu verursachen.

Erinnerung

•A Wählen:

1. *Totale Erinnerung* wie der Spruch 119/17 aus der Geschlossenen Mentalmagie.
2. Alle Sprachen können unter halbem Kosten- und Zeitaufwand gelernt werden.
3. *Lernen I* wie der Bardenspruch 156/1.
4. Dauerhafter 5%-Bonus auf alle erlangte Erfahrung.
5. Geordnete Erinnerung ermöglicht es, zwei mit Zustimmung des Spieleiters ausgewählte Fertigkeiten mit halben Kosten zu erlernen. Die Fertigkeiten müssen spezifisch sein; Beispiele: Waffenloser Kampf, Hieb; eine bestimmte Spruchliste; Akrobatik.

•B Wählen:

1. *Unbewußte Kontrolle* wie die Hintergrundoption 20/2.
2. *Spruchspeicher* wie der Spruch 14/1 aus der Geschlossenen Essenzmagie, allerdings kann noch ein anderer Spruch vor dem gespeicherten ausgesprochen werden.
3. Dauerhafter 10%-Bonus auf alle erlangte Erfahrung (nicht kumulativ mit 4. oben)

•C Wählen:

1. Dauerhafter 15%-Bonus auf alle erlangte Erfahrung (nicht kumulativ mit Bonus für Erfahrung oben)
2. Dauerhafter +10-Bonus auf alle Aktionen (müssen vorher schon einmal gesehen oder versucht worden sein).

Intuition

•A Wählen:

1. *Traum I* wie der Klerikerspruch 79/4.
2. Hellsehen wie die Nebenfertigkeit mit 80% Erfolgschance.
3. *Orientierungssinn* wie die Hintergrundoption.
4. *Raten* wie der Klerikerspruch 79/1.
5. +50 auf die Fertigkeit *Räumlicher Wahrnehmungssinn*.
6. Intuitives Wissen über die nahe Zukunft bringt ein +10 auf alle DB (auch von hinten).

•B Wählen:

1. *Erwachen* wie der Mönchsspruch 47/13.
2. *Eingebung V* wie der Klerikerspruch 79/8.
3. *Hinterhalt erkennen I* wie der Waldläuferspruch 102/7.
4. *Übertragungsweg II* wie der Klerikerspruch 79/15.

•C Wählen:

1. *Glück* wie die Hintergrundoption 23/1.
2. *Spürnase* wie die Hintergrundoption 39/2.
3. *Gespür für Gefahr* wie die Hintergrundoption 34/1.
4. *Inbrunst* besonderes Band zur Gottheit erlaubt die Benutzung des Derwischspruches 248/6 • *Tanz der Inbrunst* einmal pro Woche.
5. *Vollendete Vorahnung* wie der Spruch 113/25 aus der Offenen Mentalmagie.

Mana

•A Wählen:

1. *Freund der Tiere* wie die Hintergrundoption 30/1.
2. *Klassifizierung I* wie der Mentalistenspruch 132/6.
3. *Bewußtheit II* wie der Mentalistenspruch 134/3.
4. *Bereich entdecken* wie der Spruch 115/3 • *Leitmagie entdecken*, betrifft aber alle Bereiche.
5. *Sinn für Mana* wie die Hintergrundoption 23/2.
6. *Anwesenheit III/Spüren/Gedankenmuster einprägen I* wie die Mentalistensprüche 132/1, 132/3 und 132/5.
7. *Finden II (150m)* wie der Spruch 56/18 aus der Offenen Leitmagie, nur mit erhöhtem Wirkungsbereich.

•B Wählen:

1. *Visionen* wie die Hintergrundoption 24/2.
2. *Lesen von Mana* wie die Hintergrundoption 28/2, mit einer 50% Chance für jede Fähigkeit.
3. *Wahrnehmen I* wie der Mentalistenspruch 132/10.
4. *Fluch neutralisieren I* wie der Klerikerspruch 75/4.
5. *Analyse* wie der Spruch 10/20 aus der Offenen Essenzmagie.

•C Wählen:

1. *Transzendenz* wie die Hintergrundoption 11/2.
2. *Freund der Weite* wie die Hintergrundoption 32/2.
3. *Vollendete Entdeckung* wie der Spruch 6/30 aus der Offenen Essenzmagie.
4. *Heilung von Flüchen* wie die Hintergrundoption 37/2.
5. *Machtparasit*: Magische Kraft kann aus einem Erdknoten, Gegenstand oder einer mit essentieller Macht gefüllten Person mit einer Geschwindigkeit von 10 MP pro Runde gesogen werden. Gegen unfreiwillige Opfer muß der Benutzer einen Basisangriffswurf machen. Bei einem erfolgreichen WW kann der Kraftentzug verhindert werden. Während jeder Runde des Abschöpfens muß die Konzentration aufrechterhalten werden.

Auftreten

•A Wählen:

1. *Muteinfößende Persönlichkeit* wie die Hintergrundoption 36/1.
2. *Beeinflussen* wie der Spruch 13/5 aus der Geschlossenen Essenzmagie; das Opfer erhält +30 auf den WW.
3. *Gedankenaustausch I* wie der Mentalistenspruch 134/6.
4. *Mentalmagieschild* wie der Spruch 118/8 aus der Offenen Mentalmagie.
5. *Telepathie II* wie der Mentalistenspruch 134/10.
6. *Gedankenstimme I* wie der Mentalistenspruch 133/3.

•B Wählen:

1. *Blick der panischen Angst I* wie der Warlockspruch 207/10.
2. *Aggression* wie die Hintergrundoption 12/2, gilt allerdings für alle Angriffswürfe.
3. *Geisteskraft V* wie der Spruch 119/16 aus der Geschlossenen Mentalmagie.
4. *Aura* wie die Hintergrundoption 19/2.
5. *Lebenskraft I* wie der Klerikerspruch 80/5.
6. *Bezaubern I* wie der Mentalistenspruch 129/3; das Opfer erhält +30 auf den WW.
7. *Handlungsfähigkeit einschränken I* wie der Mentalistenspruch 129/8.

•C Wählen:

1. *Inspiration II* wie der Paladinspruch 253/4.
2. *Meisterhafte Täuschung III* wie der Mystikerspruch 149/25.
3. *Kontrolle von Dämonen V* wie der Spruch 54/20 für böse Magier.
4. *Kontrollieren* wie der Mentalistenspruch 129/10; das Opfer erhält +30 auf den WW.
5. Faust der Macht: Durch seine Fähigkeit, geistige Kraft ausstoßen, kann der Charakter die Wirkungen des Mentalistenspruches 131/20 • *Schock E* zweimal pro Tag nachahmen. Alternativ dazu kann 151/13 • *Zersplitterung* benutzt werden.

5.4 Glück

Glück ist ein relatives Maß dafür, wie sehr ein Charakter von den Göttern gesegnet ist. Die Eigenschaft Glück (GL) wird genau wie die anderen 10 normalen RM-Eigenschaften ermittelt: würfeln Sie für Wert und Höchstwert. Benutzen Sie Tabelle CET 4 im *Buch der Helden und Abenteuer* oder die Tabelle im Abschnitt 4.4 des *Almanach I*, um den Eigenschaftsbonus zu ermitteln. Der Spielleiter kann außerdem volksabhängige Glücksboni für die Völker seiner Welt festlegen (siehe die Glückstabellen in diesem Abschnitt für einige Vorschläge).

Option 1: Der Glücksbonus kann in vielen Situationen Anwendung finden. Hält der Spielleiter zum Beispiel eine Situation für eine völlig zufällige Angelegenheit, so kann er Glücksboni benutzen, um sie zu den folgenden Würfen zu addieren (oder sie davon abzuziehen): Orientierungssinn, Hellsehen, Nahrungssuche, Glücksspiel, Wahrnehmung, versteckte Öffnung entdecken, Bergbau, Navigatior, Überraschungswürfe, taktische Spiele, WW usw.

Option 2: Teilen Sie den Eigenschaftswert Glück (nicht den Bonus) durch 10 und runden Sie zur nächsten ganzen Zahl, um die *Glückszahl* des Charakters zu bestimmen. Diese Zahl entspricht der Prozentchance dafür, daß der Charakter einem tödlichen Schlag entgehen kann. Resultiert nämlich das Ergebnis eines Angriffs im Tod des Charakters, so kann er 1W100 werfen und seine Glückszahl addieren. Bei einem Ergebnis von über 100 ist der Charakter nicht tot, sondern statt dessen bewußtlos und an der Schwelle des Todes, aber in stabilem Zustand (er blutet nicht). Jedes Mal, wenn diese Möglichkeit dem Charakter das Leben rettet, wird seine Glückszahl um eins reduziert. Bedenken Sie: Katzen haben eine Glückszahl von 9.

Option 3: Will der Spielleiter ein weniger tödliches Spiel, so kann er Option 2 benutzen, die Glückszahl jedoch dadurch ermitteln, daß der Glückswert des Charakters durch 5 geteilt wird.

Option 4: Der Spielleiter kann auch den Eigenschaftswert Glück (nicht den Bonus) als Modifikator für Fertigkeiten wählen. Wann immer eine Situation auftaucht, die mit purem Glück zu tun hat (wie das Tippen auf eine zu ziehende Karte, Russisches Roulette o.ä.), muß der Spieler 1W100 werfen und seinen Glückswert sowie Schwierigkeitsmodifikator (siehe Glückstabellen) addieren. Ein

5.5 Stufenorientierter Kampf

In **RoleMaster** wird ein Magiekundiger durch seinen Stufenanstieg stetig wirkungs- und machtvoller. Dagegen kann es sein, daß die Erfahrungsstufen über der 5., und besonders über der 10., für Waffenbenutzer keine großen Fortschritte mehr bringen. Der Kampf ist nach dem momentanen System hauptsächlich von den Eigenschaften abhängig; d.h. jenseits der 10. Stufe werden die Eigenschaftsbonusse des Charakters sehr viel wichtiger als, sagen wir, fünf oder zehn Stufenanstiege. Der Grund dafür ist natürlich die abnehmende Wertigkeit der entwickelten Fertigkeitsgrade. Nach dem bisherigen System (5, 2, 1, 1/2) wird ein Kämpfer der neunzehnten Stufe nur einen um 15 Punkte besseren Fertigkeitsgradbonus haben als ein Kämpfer der neunten Stufe, wenn beide pro Stufe zwei Fertigkeitsgrade entwickeln. Natürlich wird in diesem Bereich der Stufenbonus noch den entscheidenden Unterschied machen. Doch selbst dieser Unterschied verschwindet in sehr hohen Stufen, wenn der Stufenbonus abnimmt oder gänzlich verschwindet. (ein Kämpfer der 29. Stufe z.B., hat im Durchschnitt beim OB einen Vorteil von 10 Punkten gegenüber einem Kämpfer der 19. Stufe). Und hierbei werden noch nicht einmal die Probleme betrachtet, die ein Waldläufer der 36. Stufe bekommt, wenn er versucht, einen Kämpfer der 19. Stufe zu Fall zu bringen (der ja eigentlich Angst davor haben sollte, dem Waldläufer im Nahkampf gegenüberzustehen).

Für jene, die sich ein fertigkeitsorientiertes System wünschen, so daß ansteigende Erfahrungsstufen einen deutlichen Unterschied in den Kampffähigkeiten bewirken, könnte das abnehmende Maß verändert werden. Das empfohlene Maß wäre 5, 4, 3, 2, 1. Dies wird sicherstellen, daß der Fertigkeitsbonus eines Kämpfers der 20. Stufe um mindestens zwanzig über dem eines Kämpfers der zehnten Stufe liegt.

Theoretisch könnte dieses System für alle Fertigkeiten benutzt werden, würde dann jedoch viele der Spielmechanismen verzerren. Da der Kampf ein Fertigkeit gegen Fertigkeit System ist (d.h. der kluge Verteidiger kann parieren), kann solch eine Regelung nur für Kampffertigkeiten (OB) geeignet sein. Die Tabelle unten stellt die Entwicklung für die Fertigkeitsgrade 1-50 dar; die Weiterentwicklung über 50 verläuft mit +1 pro Fertigkeitsgrad.

Anmerkung: Wenn dieses System benutzt wird, sollten die OB für

Die Ersten e weise lassen den S von Hkeiten schaft Grun eine E (abge

Bere geee fassun schne die S eines die g ander

Bere treffe daran führen me Be nn. Obers Bered werden gen se wickl keit z sichtli Sinn,

5.6 Beredsamkeit (Geistige Schnelligkeit)

Die Erinnerung ist in **RoleMaster** zweifellos die im Spiel am wenigsten eingesetzte Eigenschaft, denn der Spielleiter muß sich üblicherweise auf die Erinnerung des Spielers, nicht die des Charakters verlassen. Sehr selten, zumindest nach unserer Erfahrung, werden von den Spielern Erinnerungswürfe verlangt. Für Eigenschaftsboni von Hauptfertigkeiten wird Erinnerung nie benutzt, für Nebenfertigkeiten nur selten. Einige Berufe haben Erinnerung als Haupteigenschaft, finden jedoch nur sehr selten in einem Abenteuer einen Grund dafür, sich auf diese Eigenschaft zu verlassen. Da Erinnerung eine Eigenschaft ist, kann der Spielleiter beschließen, sie durch eine andere Eigenschaft zu ersetzen; diese könnte Beredsamkeit (abgekürzt BE), oder auch Geistige Schnelligkeit (GS), sein.

Beredsamkeit ist ein Maß für geistige Schnelligkeit und somit

5.7 Einfache Höchstwert-Bestimmung

Tabelle CET 2 (*Buch der Helden und Abenteuer*) mag für manchen Spielleiter zu unhandlich sein, wenn er eine größere Anzahl von NSC erschaffen möchte. Eine Methode, diese Tabelle zu umgehen, ist, einen Wurf für einfache Höchstwert-Bestimmung zu benutzen. Der Spielleiter kann hierbei 1W100 werfen und diesen Wurf zum Höchstwert machen.

Eine Ausnahme sollte es allerdings geben: wenn sowohl der Wert als auch der Höchstwertwurf 100 sind, sollte der Höchstwert 101 sein.

Beispiel: Der Barbar Nirrad hat eine Stärke von 92. Wirft der Spieler eine 96 für seinen Höchstwert, so ist der Höchstwert 96. Hätte man jedoch Tabelle CET 2 aus dem Buch der Helden und Abenteuer benutzt, so wäre der Höchstwert eine 99 gewesen.

6

Zusatzregeln für Schätze und Kreaturen

6.1 Entwurf von Schätzen

Dieser Abschnitt bietet eine Tabelle, mit deren Hilfe man nach einer Begegnung sehr schnell einen eventuell gefundenen Schatz erwürfeln kann. Die Stufe des besieгten Gegners bestimmt die benutzte Spalte. Würfeln Sie einmal für jede Art von möglichem Schatz. Waren es mehrere Gegner, so kann der Spielleiter entweder für jeden von ihnen eine Zusammenstellung von Schätzen erwürfeln, oder nur einen Schatz aus den addierten Stufen dieser Gegner ermitteln.

Der Spielleiter sollte bei der Benutzung dieser Tabelle Besonnenheit walten lassen, da sonst die Schätze leicht viel zu üppig werden. Sollte dies nach Ansicht des Spielleiters tatsächlich der Fall sein, so kann er zur Schatzermittlung auch die Spalte benutzen, die sich nach der Wurzel der Stufen der Gegner richtet.

Legende zur Tabelle

Steht eine »0« für eine Schatzart, so gibt es keine Chance, einen solchen Schatz hier zu finden. Eine Prozentangabe bedeutet natürlich, daß es eine Prozentchance gibt, die angegebene Anzahl von Gegenständen aus der jeweiligen Kategorie zu finden. Kommt eine Würfelangabe vor, so finden die Spieler die von den Würfeln angegebene Anzahl der entsprechenden Gegenstände.

BS, SS, GS, PS, MS: Münzen aus Silber, Gold, Platin und Mithril. 1PS = 10 GS und 1 MS = 100 GS.

Edelsteine: verschiedene wertvolle Steine. Der Spielleiter kann die Werte durch jegliches bewährte System ermitteln. Empfohlen wird ein Wert von ungefähr 10–60 GS pro Stück, mit der Möglichkeit für einen besonderen Wert (also z.B. 10% = x10).

Juwelen: verschiedene Gegenstände, die mit wertvollen Steinen, Metallen o.ä. hergestellt wurden. Empfohlene Werte sind



100–600 GS pro Stück, mit der Möglichkeit für einen besonderen Wert (also z.B. 10% = x10).

Kampf: wertvolle Gegenstände von kriegerischer Natur (Waffen, Rüstungen, Schilder, usw.). S, S+ und S++ sind Bezeichnungen für hohen Wert. Solche Gegenstände können stärker als +15 verzweigt sein und vom Spielleiter entwickelte, zusätzliche Fähigkeiten haben.

Einmalgegenstände, mäßig, mächtig, sehr mächtig, Artefakt: Arten der gefundenen magischen Schätze. *Einmalgegenstände* = Tränke, Runen usw. *Mäßig* machtvolle Gegenstände sind weniger als 500 GS wert. *Mächtige* haben einen Wert von 500–1000 GS. Die Bezeichnung *sehr mächtig* umfaßt einen weiten Bereich, der alle Gegenstände im Wert von 1000–10.000 GS beinhaltet. *Artefakte* sind alle Gegenstände mit einem Wert von mehr als 10.000 GS. *Legendäre Artefakte* sollten niemals zufällig ausgewürfelt werden.

Entwurfstabelle für Schätze

Schatzart	Stufen							
	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 7	8 bis 11	12 bis 15	16 bis 23	24 bis 29	+30
BS	2W10	2W12	2W20	3W12	50%–4W20	50%–2W100	50%–2W1000	50%–5W1000
SS	20%–1W10	1W10	2W10	3W12	4W20	5W20	50%–5W100	50%–2W1000
GS	05%–1W6	20%–1W6	50%–2W6	3W6	4W20	4W20	2W100	1W1000
PS	0	05%–1W2	20%–1W6	50%–1W10	2W12	4W12	4W20	2W100
MS	0	0	05%–1W2	10%–1W3	20%–1W4	50%–1W6	50%–1W10	5W10
Edelsteine	0	0	05%–1W4	20%–1W6	50%–1W10	1W20	2W20	4W10
Juwelen	0	0	01%–1	05%–1W2	20%–1W3	50%–1W6	50%–1W10	2W10
Kampf	05%–1	25%–1W2	50%–1W3	1W4	1W4S	1W4S+	2W3S+	2W4S++
Einmalgegenstände	01%–1	05%–1	20%–1W2	25%–1W3	50%–1W4	1W4	1W6	2W6
— mäßige	0	01%–1	05%–1W2	20%–1W3	50%–1W4	1W4	1W6	2W6
— mächtige	0	0	01%–1	05%–1W2	20%–1W3	50%–1W4	1W4	1W6
— sehr mächtige	0	0	0	01%–1	03%–1	05%–1W2	20%–1W3	50%–1W4
Artefakte	0	0	0	0	01%–1	01%–1	05%–1W2	20%–1W3

6.2 Arkane Artefakte und Gegenstände

Mächtige Gegenstände

Amulett des Seelenbeistandes: Gewährt zusätzliche +25 auf WW gegen Eigenschaftsentzug oder seelenbeschädigende Wirkungen. Selbst wenn der WW fehlschlägt, wird nur halber Schaden genommen.

Kettenhemd der Belastung: Ein verfluchter Kettenmantel (P 16), der wie P 20 auf seinem Träger lastet. *75/7•Fluch bannen* ist notwendig, um den unerwünschten Gegenstand loszuwerden.

Stirnreif des Ausweichens: Ein Stirnband, das: (1) +10 zu DB und WW hinzufügt; (2) 50% aller Kritischen Kopftreffer negiert; (3) *114/13•Fehlspruch I*, *114/8•Fehlschuss I* und *114/6•Klingenabwehr I* jeweils zweimal pro Tag wirken kann.

Herzensbrecher: Ein +20 Wurfkynac der: (1) einen zusätzlichen Kritischen Stichtreffer eine Stufe schwächer verursacht; (2) Blutungen verdoppelt; (3) nach einem Treffer mittels *15/12•Versetzen durch Materie III* zum Werfer zurückkehrt.

Helm des Taurus: Dieser verfluchte +10 Vollhelm macht 90% aller Kritischen Treffer gegen den Kopf unwirksam und ermöglicht es dem Träger, einen Kopfstoß-Angriff mit dem Helm zu entwickeln. Jedes Mal aber, wenn der Träger mit einer Kreatur niedrigerer Stufe kämpft, muß er einem Mentalmagie-Angriff der 15. Stufe widerstehen oder den Gegner gleich einem wildgewordenen Stier im Sturmangriff angreifen. Bei diesem Angriff hat er ein +30 auf den OB und verursacht doppelten Schaden. Der Träger wird mit diesen Attacken unter Benutzung seines gesamten OB fortfahren, bis alle Gegner ausgeschaltet oder geflohen sind.

Maske der vielen Gesichter: Diese dünne, durchschimmernde Maske wirkt permanent den Spruch *27/7•Doppelgänger*, vollständig für alle Sinne. Die Fassade ist immun gegen die meisten magischen Entdeckungen. Sprüche über der 20. Stufe oder Wesen, denen ein mit -70 modifizierter Wahrnehmungswurf gelingt, dürfen jedoch gegen den Effekt einen WW versuchen.

Rune der Spruchverwebung: Wer diese mächtvolle Rune liest, kann daraufhin eine beliebige Anzahl von Sprüchen gleichzeitig aussprechen (einschließlich Konzentrationssprüchen, die aber nach dem Ausprechen noch Konzentration erfordern, jeder mit 50% Aktivität). Zwei Runden Vorbereitung sind notwendig, und eine weitere Runde wird für das Lesen der Rune benötigt. Die für die Zauber erforderlichen Risikowürfe müssen allerdings nach wie vor gemacht werden. Schwierige Sprüche sollten also am besten bis zum Schluß aufgehoben werden, denn die Sprüche werden zwar gleichzeitig gewirkt, Risikowürfe jedoch müssen in einer vorher festgelegten Reihenfolge ausgewürfelt werden. Der Zaubernde kann bei der Benutzung dieser Rune alle seine MP ausgeben. In jedem Fall muß ein W100 geworfen werden, bei dem ein Viertel der ausgegebenen MP addiert und der SD-Bonus des Zaubernden, sowie der Durchschnittsbonus seiner Zaubereigenschaften, abgezogen werden. Übersteigt dieser Wurf 100, so erleidet der Zaubernde einen Kritischen Elektrizitätstreffer, dessen Schwere pro 10 Punkte über 100 um eins zunimmt; d.h. ein Wurf von 101–110 ergibt »A«, 111–120 »B« usw.

Das Zwillingssschwert: Ein +20 Bihänder aus grünem Laen, der als x4-Magiepunktevermehrer für die Essenz wirkt. Er kann sich in zwei Bihänder aufteilen, beide +15 und x3-Magiepunktevermehrer, aus gelbem und blauem Laen.

Der Schlangenstock: Ein +20 Kampfstab. Verursacht sein Träger mit ihm einen Kritischen Treffer, so muß das Opfer gegen ein Nervengift der 20. Stufe widerstehen oder in KO/10 Runden sterben.

Der Schildarang: Ein normaler +20 Schild, der: (1) geworfen werden kann (Reichweite wie Speer); (2) per Flug (aus bis zu 90m) zum Werfer zurückkehrt; (3) auf der Tabelle für Kriegspickel (nur Kritische Hiebtreffer) gewürfelt wird.

Weißer Ring aus Eog: Gewährt einen Bonus von +15 gegen »böse« Sprüche und zusätzliche +30 gegen »böse« Leitmagie.

Sehr mächtige Gegenstände

Amulett der kraftvollen Raserei: Gibt dem Träger ein +20 auf die Fertigkeit Raserei und ermöglicht es ihm, auch in Raserei 50% des normalen DB zu behalten. Weiterhin kann der Träger sofortwirksame Sprüche in diesem Zustand sprechen.

Armschienen des blendenden Schlages: Diese x3-Essenzmagiepunktevermehrer geben dem Träger einen zusätzlichen +15-Bonus auf Reaktion. Sie erlauben außerdem einen *Kobraschlag* 3 mal/Tag, bei dem die Armschienen dem Opfer während des Schlages ein Gift einspritzen, das der Stufe des Trägers entspricht. Dieses Gift verursacht Lethargie: mißlingt dem Opfer der WW mit einer Differenz von 1–10 / 11–30 / 30+, so ist das Ergebnis: -30 auf alle Handlungen / -75 auf alle Handlungen / völlige Betäubung und -100 auf statische Handlungen. Die Wirkung hält 1–100 Minuten an.

Stirnband des Dharius: Ein x4-Magiepunktevermehrer für jeden Beruf und Bereich, der: (1) +15 auf Wahrnehmung gibt; (2) *unbewußte Kontrolle* verleiht (wie die *Almanach I*-Hintergrundoption 20/2), während er getragen wird; (3) +10 zu geistigen Angriffs- und Verteidigungswürfen hinzufügt.

Ring der Geistesbeherrschung: Den Träger dieses Ringes kosten Konzentrationssprüche nur 25% seiner normalen Handlungsfähigkeit. Außerdem kann er sich auf zwei Sprüche gleichzeitig konzentrieren und bekommt +25 auf seine WW gegen geistige Angriffe.

Ring des Himmelsblau: Dieser Ring gibt ein +20 auf Wildnissfähigkeiten und erlaubt einen zusätzlichen +30 Bonus sowie ein extra x1 Schaden für *Blitzstrahlen*. Wirkt auch *15/11•Fliegen IV* und *26/15•Todeswolke II*, jeweils zweimal pro Tag.

Robe aus Schlangenhaut: Schützt wie P 4 (-15) und gibt +15 zu DB, WW und Manöverwürfen. Die Robe häutet sich einmal pro Woche, um die vorherrschende Farbe der jeweiligen Umgebung anzunehmen und wirkt dann in dieser Umgebung wie Tarnung (Schleichen-/Verbergenbonus nach Spieleanleitung).

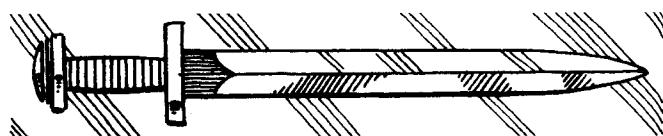
Rückenkitzler: Dieses *heilige* +20 Breitschwert kann sich auf Wunsch seines Trägers augenblicklich in einem Dolch oder Bihänder verwandeln. Weiterhin verursacht es zusätzliche Kritische Kälte treffer gleicher Schwere und zwingt das Opfer, bei einem Kritischen Treffer gegen den Spruch *Verwirrung* (20. Stufe) zu widerstehen oder einen Malus von 25 auf OB und Manöver zu bekommen; dieser Effekt hat eine Dauer von 20 Minuten und das Opfer bekommt -30 auf den WW.

Der stampfende Stock: Normalerweise macht dieser +15-Stock doppelten Schaden. Ist ein Gegner jedoch umgedreht oder am Boden, so können Angriffe mit dem Stock als Teil einer Waffenkata benutzt werden, um ihn »niederzustampfen«. Der Angriff verwendet den Kata-OB, doch die Ergebnisse werden nach der Fall/Schlag-Tabelle ermittelt (doppelter Schaden). Der sekundäre Kritische Treffer für die Kata wird *Schlag* anstelle von *Stoß* sein.

Artefakte

Rüstung des Assassinen: P 14 (-15); belastet wie P 5; wirkt dauerhaft *103/4•Lautlose Bewegung*, *103/8•Schatten* und *8/12•Dunkelsicht*; erhöht den Auflauernwert um +4.

Fluch: Dieses Medallion erlaubt dem Träger, eine Art von Kreatur als »Feind« zu wählen (z.B. eine bestimmte menschliche Rasse, Grauelfen, »böse« Magiekundige usw.). Wenn der Träger einen Kritischen Treffer gegen einen solchen »Feind« erzielt, ist dieser *tödlich*, falls die Kreatur *gewaltig* und die Schwere des Kritischen Treffers »E«, die Kreatur *groß* und die Schwere des Kritischen Treffers »C→E« ist, **oder** die Kreatur *normalgroß* und die Schwere des Kritischen Treffers »B→E« ist. Die Art des »Feindes« kann bis zu zweimal pro Woche gewählt werden. Das Medallion braucht 10 Stunden, um sich auf einen neuen »Feind« einzustellen; während dieser Zeit verleiht es keine besonderen Kräfte. Der Träger erhält außerdem die Benutzung der Spruchliste *194•Wege der Wächter* (muß sich auf den gespeicherten »Feind« beziehen) bis zu seiner Stufe und einen Bonus von 20 MP für das Zaubern auf dieser Liste. Der Träger wird niemals einen »Feind« fürchten oder ihm gehorchen und bekommt +10 auf WW und DB gegen die bezeichneten Feinde. Der Träger muß immer dann, wenn er einem »Feind« zum ersten Mal an einem Tag gegenübersteht **und/oder** in jeder Runde eines Kampfes, falls ein »Feind« in 15m Umkreis ist, einen Wurf von 101+ (mit SD-Bonus) erreichen. Ein Fehlschlag bedeutet, daß er den nächststehenden »Feind« angreifen muß (Sollte der »Feind« in diesem Moment ein Verbündeter sein, so kann ein +20 zu dem Wurf addiert werden).



Armreif der Verbindung: Dieser Armreif gibt seinem Träger +20 auf die Fertigkeit Übertragung; vom Träger gesprochene Sprüche werden durch 16/10•Ausweitung II um 25 m verlängert. Weiterhin erlaubt er dem Träger, magische Energie zu einem Ziel überzuleiten. Hierbei ist es ohne Bedeutung, ob sich das Ziel auf den entsprechenden Magiebereich konzentriert hat oder sonstwie bereit ist, einen Spruch oder MP zu empfangen.

Armreifen des Glücks: x4-Magiepunktvermehrer der Essenz, die dem Träger Glück (wie die Hintergrundoption 23/1 im *Almanach I*) verleihen. Falls der Träger diese Option bereits besitzt, wird die Stärke des Glücks um ±10 erhöht. Die Armreifen addieren darüber hinaus +15 zu OB, DB, MW und WW. Der Bereich nach unten offener Würfen wird für den Träger zu 01–02 anstelle von 01–04.

Königliche Halskette der Zwerge: Verhilft einem nichtzwerischen Träger zu der angeborenen zergischen Resistenz gegen Zauber und Gifte: +40 gegen Essenz- und Mentalmagie sowie +20 gegen Gift. Will der Träger jedoch Zauber aus diesen Bereichen sprechen, so muß er zunächst wegen der Natur der Halskette, ihn gegen deren Magie resistant zu machen, einen mit +40 modifizierten Risikowurf würfeln.

Handschuh des rachsüchtigen Heilers: Addiert ein +30 zu Risikowürfen auf den Berufslisten für Heiler. Heilersprüche können vom Träger umgekehrt werden, um das Ziel zu verletzen. Die Reichweite ist hierbei Berührung, und die Heilungszeit wird verdoppelt. Der Handschuh wirkt auch 43/3•Zerstörung I.

Goldblatts Kranz: Ein x3 Magiepunktvermehrer für Leitmagie, der: (1) den Träger für das Zaubern auf der Liste 173•Formen der Natur behandelt, als wäre er 10 Stufen höher; (2) wie ein Helm schützt (50% Unwirksamkeit Kritischer Kopftreffer); (3) 50 MP/Tag von der Liste 100•Widerstandskraft (bis 30. Stufe) einsetzen kann; (4) Grünes Leiten 1/Tag wirkt: dieser Spruch verwandelt das Ziel in eine Trägwurzel (die Anwendung hat eine Reichweite von 15m und eine WW Modifikation von -50).

Hainstock: Ein +40 Druidenstock, der als +7 Zauberermehrer für Leitmagie wirkt. In Gegenden, die dem Träger heilig sind, gewährt ihm der Stock Zugang zu einer besonderen Liste, *Feuer der Seele* genannt. Diese Liste ist identisch mit 167•Feuer des Geistes bis darauf, daß ein +30 auf Risikowürfe für das Zaubern von dieser Liste gestattet wird und alle Feuersprüche der Liste nur der Fauna, nicht aber der Flora schaden.

Vergelter (oder *Myshtabra*, »des Halblings Hoffnung«): Dies ist ein +25-Kurzschwert aus Laén, das: (1) die Breitschwerttabelle für Angriffe benutzt; (2) Tötend gegen alles »Großvolk« (jegliche Kreatur von mehr als 1,80 m Körpergröße) wirkt; (3) 47/15•Schmerzen ertragen III und 47/12•Kraft III jeweils 2/Tag wirkt. Der Träger kann sich außerdem, zusätzlich zu anderen Handlungen, gegen zwei Nahkampfangriffe pro Runde verteidigen.

Der Schwarze Bogen: Dieser +20-Kurzbogen ist aus verzaubertem, schwarzem Sherethholz gearbeitet. Er verwendet die Langbogentabelle im Hinblick auf Reichweite und Schaden. Sehne und Bogen können unter normalen Umständen nicht beschädigt werden. Feuert ohne Malus zwei Pfeile pro Runde, die sich nach dem Treffen oder Fehlgehen zurück in den Köcher des Trägers teleportieren. Patzt nur bei <01 , und alle Entfernungsmalusse werden halbiert.

Der Rotstein: Ein +5-Zauberermehrer für Mentalmagie. Erlaubt dem Besitzer, bei der Anwendung von Mentalmagie ohne erhöhte Risikowurf zu agieren, selbst wenn er oder das Opfer eine Kopfbedeckung tragen. Mentalangriffe des Trägers werden somit immer auf der »Allgemein«-Spalte gewürfelt.

Das Zodiak Symbol: Dieser teuflische Gegenstand wirkt die folgenden Sprüche auf Wunsch (1/Runde): 23/10•Blitzstrahl +80 (3S), 15/10•Teleportation I, 149/25•Meisterhafte Täuschung III, 133/14•Freundessprache I, 118/17•Schutz VII, 129/10•Kontrollieren, 18/30•Vollständiger Bann I, 148/20•Verrücken III. Die Sprüche des Trägers schlagen nur bei einer 01 fehl.

Stab des Loki: Dieser Stab fängt gegen den Träger gerichtete Elementarangriffe auf und wirft sie auf den Angreifer zurück. Der zurückgeworfene Angriff benutzt als OB den Bonus des Trägers für den entsprechenden Spruch, doch mit einem zusätzlichen +10 und einem x1-Schadensbonus. Der Stab wird, anders als die meisten anderen magischen Gegenstände, diese Funktion beliebig oft einsetzen können, bis zu 3mal pro Runde. Angreifende Magie, die gegen die 40. Stufe widersteht, wird zwar absorbiert aber nicht zurückgeworfen. In diesem Fall wird der Stab dem Träger so viele MP geben, wie der Angreifer in die Attacke gelegt hatte.

6.3 Vertreibungen

Anmerkung: Diese Optionsregeln sind für Spielleiter vorgesehen, die die Spruchliste 75•Vertreibungen für zu mächtig halten. Die ursprüngliche Liste sollte die Macht eines *wahren* Klerikers über Untote widerspiegeln, also ganz besonders wirkungsvoll sein. Die hier vorgeschlagenen Richtlinien machen Untote viel mächtiger und tödlicher.

Jeder Spielleiter, der **RoleMaster** lange geleitet und Untote verwendet hat, wird herausgefunden haben, daß die Klerikerliste *Vertreibungen* sehr wirkungsvoll gegen solche Wesen ist. Die folgenden Regeln für die Benutzung dieser Spruchliste machen Kleriker weniger wirkungsvoll und die Untoten dafür mächtiger.

Einfach gesagt wird die Kleriker-Berufsliste 75•*Vertreibungen* so benutzt, daß sie nur für erschaffene Untote gilt; also solche Untote, die durch die üble Magie von Nekromanten und bösen Klerikern existieren. Diese Untoten können von der Liste 75•*Vertreibungen*, wie sie in den Regeln vorkommt, ganz normal betroffen werden. Natürlich vorkommende Untote aber, wie Grabunholde, Vampire oder Guhle, sind zäher und widerstehen Vertreibungen nach anderen Regeln. Der Spielleiter sollte diese Regeln so modifizieren, daß das Spielgleichgewicht in seiner Welt bestehen bleibt.

- Alle »natürlich vorkommenden« Untoten (diejenigen, die nicht durch Fremdeinwirkung entstanden sind) verdoppeln ihre Klasse, wenn sie gegen Vertreibungssprüche widerstehen müssen. Folglich wird ein Klasse-IV-Untoter wie Klasse VIII behandelt.
- Untote, die höher als Klasse III (unmodifiziert) sind, erhalten darüber hinaus ein +25 auf ihre Widerstandswürfe. Also wird ein natürlicher Klasse-V-Untoter wie Klasse X behandelt (nach Regel 1) und erhält einen +25 Bonus auf seinen WW gegen den Vertreibungsversuch eines Klerikers. Daher kann ein hochstufiger Kleriker, der 75/16•Untote vertreiben XV wirkt, damit zum Beispiel einen Untoten der Klasse V (behandelt wie Klasse X) betreffen. Die verbleibenden fünf Punkte (X–XV) neutralisieren genau den WW-Bonus des Untoten, entsprechend der Liste 75•*Vertreibungen* im Buch der Magie.
- Untote, mit denen man auf bestimmte Weise umgehen muß, so wie Pflöcke und silberne Gegenstände gegen Vampire erforderlich sind, können durch Vertreibungen nicht zerstört werden, selbst wenn ihr WW um mehr als 50 fehlschlägt. Sie werden so behandelt, als müßten sie einfach nur normal fliehen. Also könnte ein hochstufiger Kleriker in der Lage sein, Dracula zeitweilig mit einem Vertreibungsspruch in die Flucht zu schlagen. Jedoch könnte er ihn nicht richtig töten, bis er ihn verfolgt, findet und den Pflock hineintreibt.
- Der äußerst machtvolle Spruch 75/20•Vollendete Vertreibung wird behandelt wie ein *Vertreibungen XX*.

Beispiel: Vier neunstufige Abenteurer, ein Kämpfer, ein Mentalist, ein Zauberer und ein Kleriker, betreten die Gräfte. Plötzlich (sagt der Spielleiter) schlägt die Tür zu, und furchtbare, krachende Laute dringen aus den staubigen Nischen des Mausoleums. Namensschilder fallen herunter und zerbrechen auf dem Boden: aus den Nischen heraus greifen fünf Grabunholde an. Der Spielleiter kichert: die Spieler hätten nie hier herunterkommen sollen – er hatte ihnen gesagt, daß sie besser vorbereitet sein müßten. Die Unholde sind Klasse-IV–Untote, Monster der 10. Stufe.

Runde 1: der Kämpfer schlägt nach einem Unbold, trifft und verursacht sogar einen Kritischen Treffer. Dieser wird allerdings um zwei Stufen Schwere gesetzt. Er wirft einen guten Kritischen Treffer, doch, so ein Pech (sagt der Spielleiter), Unholde sind immun gegen Benommenheit und Blutungen. Der Unbold erwidert den Schlag, und der Kämpfer (der nicht immun gegen Benommenheit und Blutungen ist) beginnt zudem, Konstitution zu verlieren. Der Zauberer schleudert einen Panikspruch gegen eine der Kreaturen; aber der Spielleiter sagt, tut mir leid – auch gegen Furcht immun. Der Mentalist gerät langsam in Panik, denn es fällt ihm schwer, sich einen Spruch aus seinem Repertoire vorzustellen, der gegen Untote wirken könnte. Schläf? Kaum! Bezauberung? Nein. Rube? Wahrscheinlich auch nicht. Er ist nicht hochstufig genug, um einen wirksamen Schockspruch schleudern zu können, da ja die Kritischen Treffer um zwei Stufen gesenkt werden. Vielleicht ein Schmerzspruch? Wohl auch nicht. Doch dann feuert der Kleriker seinen Spruch 75/6•Untote vertreiben IX eine Runde zu früh. Der Spielleiter fragt ihn, ob er den Spruch gegen ein einzelnes Ziel oder mehrere Ziele richten will. Nun ist es am Kleriker zu kichern. Das höchste, was die

Unb
gege
von
gen)

störe
zwei
stöhr
— na
strien

Bode
ferpu
und

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

Unholde sein können, ist Klasse IV, denkt er. Wenn ich den Spruch gegen einen richte, wird er auf den WW einen zusätzlichen Malus von mindestens 25 bekommen (Buch der Magie: **75•Vertreibungen**), und ich kann ihn wahrscheinlich innerhalb einer Runde zerstören. Ich kann den Spruch aber auch auf mehrere (in diesem Fall, zwei) richten und sie beide in die Flucht schlagen. Der Spielleiter stöhnt und schlägt die Hände vors Gesicht. Bis der Kampf vorüber ist — nach lediglich drei Runden — ist der Mentalist verletzt und frustriert, der Zauberer hat einen Unhold zerteilt, der nun auf dem Boden zuckt, der Kämpfer hat schließlich einen Unhold durch Trefferpunkte getötet (dabei jedoch eine Menge Konstitution verloren), und der Kleriker hat die anderen drei erledigt.



6.4 Monster entwickeln

Bedeutender Aufwand wurde in *Creatures & Treasures* (deutsche Erscheinung geplant) gesteckt, um alle Fähigkeiten einer Kreatur bei der Festlegung ihrer Stufe angemessen zu berücksichtigen. So haben zum Beispiel Drachen wegen ihrer Magie und den Mehrfachangriffen einen viel geringeren Offensivbonus als man erwarten könnte. Ebenso wird der Tyrannosaurus, der einen der höchsten OB im C&T besitzt, nur in die 8. Stufe gesetzt, weil er ein neues Maß für Dummheit definiert. Dennoch würden manche **RoleMaster**-Spieler es begrüßen, wenn die Kampfwerte von Kreaturen mit den Erfahrungspunkten, die man für sie bekommt, in engerem Zusammenhang stünden. Wäre dies der Fall, so fiele es den Spielleiter leichter, das Spielgleichgewicht zu bestimmen und Kreaturen (und NSC) auf die Schnelle zu erschaffen, während die Spieler eine bessere Vorstellung davon hätten, was ihnen auf einer bestimmten Schwierigkeitsstufe begegnen kann. Die folgende Tabelle empfiehlt Werte für die schnelle Erschaffung von Kreaturen und NPCs.

Stufenbasierende Kampffähigkeits-Tabelle

Stufe	DB	Kämpfende		Teilweise Kämpfende		Nichtkämpfende	
		OB	Treffer	OB	Treffer	OB	Treffer
0	5	30	14	25	12	15	5
1	10	43	28	32	18	20	10
2	15	56	42	44	30	25	15
3	20	69	56	51	36	30	20
4	25	87	70	68	48	40	25
5	30	94	84	75	54	45	30
6	35	101	98	86	66	50	35
7	40	108	112	96	72	55	40
8	45	115	126*	107	84	65	45
9	50	127	140	117	90	70	50
10	52	132	154*	123	102	72	55
11	54	137	168	133	108	74	60
12	56	142	182	139	120*	76	65
13	58	152	196	149	126	83	70
14	60	157	210*	154	138	85	75
15	62	161	224	159	144	87	80
16	64	165	238	164	150*	89	85
17	66	169	252	169	162	91	90
18	68	173	266	174	168	93	95
19	70	177	280	179	180	95	100
20	71	186	294	189	186	101	105
21	72	188	308	192	198	102	110
22	73	190	322	196	204*	103	115
23	74	192	336	198	216	104	120*
24	75	194	350	201	222	105	125
25	76	196	364	203	234	196	130
26	77	198	378	206	240	107	135
27	78	200	392	208	252	108	140
28	79	202	406	211	258	109	145
29	80	204	420	212	270	110	150*
30	80	211	434	221	276	115	155
35	83	221	504	233	324	118	180
40	85	231	574	245	366	120	205*
50	90	256	714	276	456	130	255
60	95	276	854	301	546	135	305
70	100	301	994	331	636	145	355
80	105	321	1134	356	726	150	405
90	110	346	1274	386	816	160	455
100	115	366	1414	411	906	165	505

Erklärung: Drei Kategorien werden hierfür angeboten: **kämpfende**, **teilweise kämpfende** und **nichtkämpfende** (magiekundige) Klasse. **Kämpfende** wurden mit dem Erwerb von 2 Fertigkeitsgraden pro Stufe, einem +3-Stufenbonus und sonstigen Modifikatoren (Eigenschaftsbonusse, Waffen usw.) von 20 in Stufe 0 bis 60 in Stufe 100, berechnet. **Teilweise kämpfende** wurden mit 1 1/2 Fertigkeitsgraden pro Stufe, einem +2-Stufenbonus, und sonstigen Einflüssen von 15 bis 55 berechnet. Für **Nichtkämpfende** wurde 1 Fertigkeitsgrad pro Stufe, kein Stufenbonus und ein gemischter Zusatz von 10 bis 50 angenommen. **Trefferpunkte** werden berechnet, indem man annimmt, daß für Körperentwicklung ebensoviel Fertigkeitsgrade wie für Waffen erworben werden. Waffenbenutzer werfen allerdings einen 12seitigen Würfel, teilweise kämpfende 10er, und die anderen benutzen hierfür 8er Sternchen (*) zeigen an, wo die meisten menschlichen Versionen enden sollten. Die 12seitigen Trefferwürfel sind nützlich für Tiere, Monster, Oger, Trolle, fleischige Menschen usw. Der DB ist schnell als die Eigenschaft mit den regelmäßig abgestuften Zahlen zu erkennen.

7

Sonstige Zusatzregeln

7.1 Arkane Gesellschaften

Der *Almanach I* gibt keine genauen Richtlinien für die arkanen Gesellschaften, die das Erlernen von arkanen Spruchlisten regulieren, auch wenn in der Liste **164 • Wege des Erdblutes** bestimmte Gruppen erwähnt werden. Diese arkanen Gesellschaften halten das Wissen der fernen Vergangenheit unter ihren Mitgliedern lebendig und können in Bezug auf ihre Macht unterschiedlich stark sein; von schwach (wie Freimaurer, Kiwanis oder Pfadfinder), bis sehr mächtig (wie die Bayerischen Illuminati oder die Gnome von Zürich). Auch in ihrer Komplexität sind sie sehr verschieden. Einige haben einen recht einfachen Aufbau (z.B. die magiekundigen Berufe aus den *Almanachen*, Universitäten, Bibliotheken, Abenteuergruppen), andere sind ausgesprochen detailliert und verstrickt (z.B. der »Hof von Ador«, die »Wolkenherren von Tanara«, die »Herren des Wissens« oder der »Eiserne Wind« aus der *Shadow World*). Folglich müssen Richtlinien für derartige Gesellschaften ungenau genug sein, um jede vom Spielleiter gewünschte Organisation darstellen und erfassen zu können, dabei jedoch ausführlich genug, um nützlich zu sein.

Da es eine tolle Sache ist, Arkane Spruchlisten durch die Benutzung solcher Organisationen in das Spiel einzubringen, sind hier einige Richtlinien für arkane Gesellschaften:

1. Arkane Gesellschaften sind üblicherweise sehr alt. Ihre Wurzeln, reichen oft zurück bis in die graue Vorzeit.
2. Arkane Gesellschaften sind darüberhinaus meist geheim, auch wenn manche öffentlich bekannt sein können (wie Mönchsorden, Gilden, Navigatoren).
3. Arkane Gesellschaften sind für gewöhnlich in Bezug auf ihre Macht räumlich beschränkt (Ausnahmen bilden Missionarische Gruppen, Navigatoren usw., deren Aktionen nahezu überall stattfinden können).
4. Geld und seine Beschaffung sind für arkane Gesellschaften nicht wichtig, außer im Hinblick darauf, daß Geld ein Mittel zur Macht ist.
5. Arkane Gesellschaften sollten fast immer ein Ziel haben, nach dem die ganze Organisation strebt (z.B. einen längst vergessenen Göttersproßling zurück auf die Erde zu bringen; die Zivilisation zu retten; die Regierung zu stürzen; jedermann überall hin zu transportieren; einen Zweig der Wirtschaft zu kontrollieren; die Welt Herrschaft; das Wort Gottes zu den Heiden zu bringen; alles in der großen Bibliothek von Seezur gesammelte Wissen zu beschützen).
6. Einige Mindestanforderungen sollten als Aufnahmeverbedingungen für eine arkane Gesellschaft gestellt werden. Diese Mindestanforderungen könnten sein: geforderte Mindesteigenschaftshöhen; geforderte Mindeststufen; eine bestimmte Erscheinung, eine bestimmte Religion, Gesinnung usw.; strenge Aufnahmeriten; nur ein bestimmtes Geschlecht, ein bestimmter Beruf, eine bestimmte soziale Schicht, Rasse oder ein bestimmter Clan.
7. Arkane Gesellschaften haben üblicherweise eine hierarchische Struktur, wobei die höherstehenden Mitglieder mehr über die Gesellschaft und ihre innersten Geheimnisse wissen.
8. Üblicherweise haben arkane Gesellschaften nur einen obersten Führer, wenn es auch so scheint, als gäbe es mehrere (Marionetten-)Führer. Die meisten arkanen Gesellschaften haben einen »Helden«, »Schutzheiligen«, »Begründer«, »Halbgott« o.ä., der für sie gestorben ist.
9. Jede arkane Gesellschaft kann so einfach oder verworren sein, wie der Spielleiter es möchte. Beispiele hierfür folgen.

Einfachste

Tolkiens **Waldläufer des Nordens** sind eine sehr einfache arkane Gesellschaft; im Endeffekt nur eine Berufsgruppe.

Sehr einfache

Der Orden der Bibliothekare des Kaiserlichen Eldea

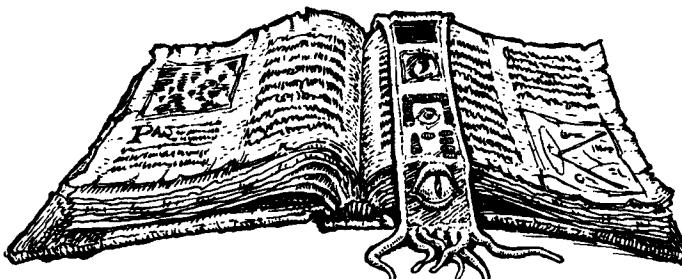
Vor etwa 300 Jahren rief der damalige Kaiser Grimnir durch kaiserlichen Erlaß einen Orden ins Leben. Dieser Orden hatte die Aufgabe, Grimnirs prächtige Bibliothek zu schützen und zu bewahren. Nach dem Tod des Kaisers breite sich der Orden immer weiter aus, bis er alle Bibliotheken des Kaiserreiches Eldea umfaßte. Zur Zeit bemüht er sich offen darum, alle Bücher zu beschützen und zu erhalten, im besonderen die des Reiches. Im geheimen jedoch plant der oberste Bibliothekar, eines Tages die Verbreitung allen Wissens zu kontrollieren (selbst die verschiedenen vorstehenden Bibliothekare sind sich dessen nicht bewußt).

Mindestanforderungen für die Mitgliedschaft

Der Bewerber muß...

1. eine Erinnerung von 90 oder mehr haben;
2. mindestens die erste Stufe erreicht haben;
3. entweder Gelehrter oder Weiser sein (siehe *Almanach II*);
4. mindestens einen Fertigkeitsgrad in den folgenden Fähigkeiten besitzen:
 - a: Wissen über Bücher (Lehre);
 - b: Buchbinden (Handwerk);
 - c: Materialien konservieren – Bücher (Handwerk);
 - d: Verwaltung; und
 - e: Eine weitere Fertigkeit des Wissens oder des Kopierens;
5. Bücher lieben und achten;
6. in seiner Gesinnung und Erscheinung rechtschaffen sein.

Alle eldeanischen Bibliotheken verlangen 1 SS für die Benutzung ihrer Einrichtungen (keine Gebühr für Bibliothekare), um die Kosten für den Unterhalt der Bibliotheken und ein kleines Einkommen für die Wachen (gänzlich unter der Aufsicht des Obersten) zu decken. Folglich ist die Macht der Bibliothekare der Reichtum an arkanem Wissen, den sie besitzen.



An
spiel
Navig
I.C.E

Seit
die
Na
toren
manch
sind di
Niem
sich, w
ken, da

Im G
Or, tu
diese r
haben
denen

Diese
sonder
tritt nu
de, um
Mitgli
und da

Es gi
Navig
destan
Naviga
den Al

Neul
der Ka
Manns
kontrol

1. Alle
Ladur
unter



Mittelmäßig komplexe

Die Navigatoren

Anmerkung: Diese Gemeinschaft von Navigatoren wird als Beispiel verwendet; sie ist keine unangreifbare Schablone für die Navigatoren in den Loremaster- und Shadow World-Modulen von I.C.E.

Seit man begann, Geschichte schriftlich niederzulegen, befördern die Navigatoren für Geld Personen und Waren auf See. Die Navigatoren werben für ihre Transportdienste in so großem Maße, daß an manchen Orten ihre Dienste die einzigen erhältlichen sind. Folglich sind die Navigatoren weit und breit bekannt.

Niemand stellt die Frage, wer die Navigatoren sind. Niemand fragt sich, woher sie kommen. Man benutzt sie lediglich, ohne zu bemerken, daß eigentlich sie es sind, die ihre Kunden benutzen.

Im Grunde befördern die Navigatoren alles an jedem (möglichen) Ort, tun allerdings nichts ohne angemessene Vorauszahlung. Durch diese nahezu vollständige Kontrolle über den Strom von Gütern haben die Navigatoren für gewöhnlich auch die Wirtschaftssysteme, denen sie »dienen«, fest in der Hand.

Diese wirtschaftliche Macht ruht nicht in der Hand eines Mannes, sondern auf den Schultern aller Mitglieder des Ältestenrates. Dieser tritt nur einmal im Jahr zusammen, am Tag der Sommersonnenwende, um über die Handelspolitik der Navigatoren zu beraten. Jedes Mitglied der Navigatoren muß wissen, welchen Wegen der Rat folgt und dafür sorgen, daß es selbst nicht von diesen abweicht.

Es gibt drei Ränge innerhalb dieser arkanen Gesellschaft: Neulinge, Navigatoren und Älteste. Jeder dieser Ränge hat seine eigenen Mindestanforderungen. Man muß zunächst Neuling gewesen sein, um Navigator werden zu können, und Navigator gewesen sein, um in den Ältestenrat aufzusteigen zu können.

Neulinge reisen mit Navigatoren, um von ihnen zu lernen. Oft ist der Kapitän eines Schiffes ein Navigator, während der Rest der Mannschaft aus Neulingen und anderen Seeleuten besteht. Älteste kontrollieren viele Schiffe (sogar Flotten).

Anforderungen an alle Mitglieder der Navigatoren:

- Alle Mitglieder müssen schwören, eine einmal angenommene Ladung immer an den Zielort zu bringen — wenn es sein muß, unter Einsatz des eigenen Lebens.

- Alle Mitglieder müssen gänzlich neutral in Bezug auf Gesinnung/Erscheinung sein. Sie stellen sich bei Meinungsverschiedenheiten niemals auf eine Seite (außer natürlich, wenn diese ihre Ladung betreffen).
- Alle Mitglieder müssen Berufslose oder Seeleute sein.

Mindestanforderungen an Neulinge:

- Müssen eine KO, GE, IT und MA von 75 oder mehr haben;
- Müssen mindestens die erste Stufe erreicht haben;
- Müssen mindestens einen Fertigkeitsgrad in Klettern, Wahrnehmung, Feindseliger Umwelt (Meer) und Schiffsbau besitzen;
- Müssen mindestens zwei Fertigkeitsgrade in Lotsen, Orientierungssinn, Seilkunst und Wetterkunde besitzen;
- Müssen mindestens drei Fertigkeitsgrade in Rudern und Sternkunde besitzen;
- Müssen mindestens vier Fertigkeitsgrade in Navigation und Segeln besitzen.

Mindestanforderungen an Navigatoren:

- Müssen eine IT und MA von 90 oder mehr haben;
- Müssen mindestens 5. Stufe sein;
- Müssen mindestens vier Fertigkeitsgrade in Werbung und Diplomatie besitzen;
- Müssen mindestens fünf Fertigkeitsgrade in Schätzen, Wahrnehmung, Kartographie, Signale geben, Handel und Handelskunde besitzen;
- Müssen mindestens sechs Fertigkeitsgrade in Orientierungssinn, Seilkunst, Rudern und Schiffsbau besitzen;
- Müssen mindestens sieben Fertigkeitsgrade in Lotsen, Menschenführung, feindselige Umwelt (Meer) und Wetterkunde besitzen;
- Müssen mindestens acht Fertigkeitsgrade in Landeskunde und Segeln besitzen;
- Müssen mindestens neun Fertigkeitsgrade in Sternkunde besitzen;
- Müssen mindestens zehn Fertigkeitsgrade in Navigation besitzen; und
- Müssen mindestens eine der für sie zugänglichen arkanen Berufslisten (**164•Wege des Erdblutes** und **296•Weg des Navigators**) erlernt haben.

Mindestanforderungen an Älteste:

- Müssen eine IT und MA von 95 oder mehr haben;
- Müssen mindestens 10. Stufe sein;
- Müssen mindestens zehn Fertigkeitsgrade in Verwaltung, Werbung, Schätzen, Lotsen, Kartographie und feindselige Umwelt (Meer) besitzen;
- Müssen mindestens fünfzehn Fertigkeitsgrade in Diplomatie, Orientierungssinn, Menschenführung, Schiffbau, Handel, Handelskunde und Wetterkunde besitzen;
- Müssen mindestens zwanzig Fertigkeitsgrade in Navigation, Landeskunde, Segeln und Sternkunde besitzen;
- Müssen beide arkanen Berufslisten der Navigatoren (**164•Wege des Erdblutes** und **296•Weg des Navigators**) kennen.

Sogar Neulinge können Sprachlisten erlernen (wie normale Berufslose), da die Navigatoren in dem magischen Wissen, das sie aus der ganzen Welt zusammengetragen haben, sehr bewandert sind. Außerdem können Mitglieder der Navigatoren zwei arkanen Sprachlisten erlernen, die wie Berufslisten behandelt werden: **164•Wege des Erdblutes** und **296•Weg des Navigators**.

Sehr komplexe

Hexenzirkel

Seit jeher hat es Andersgläubige gegeben, die sich zum Schutz vor der meist feindseligen Welt verbündet haben. Diese Feindseligkeit entspringt zu einem großen Teil aus Unwissenheit und daraus resultierender Angst vor diesen Gruppen. Die Mitglieder solcher Verbündungen neigen dazu, naturorientiert zu sein, leben aber weiterhin in der Nähe der Zivilisation; entweder in einer Gruppe oder allein. Da die Zirkel üblicherweise streng geheim gehalten werden, passen ihre Mitglieder häufig perfekt in die Gesellschaft und erscheinen wie respektable Bürger.

Zirkel sind arkane Gesellschaften mit einer eigenen Zusammensetzung von Arkanen Spruchlisten. Diese Sprüche sind der Welt außerhalb der Zirkels unbekannt, da sie sehr sorgfältig bewacht werden, was vor allem für die machtvollsten unter ihnen gilt. Diese höchstgeheimen, ordenseigenen Spruchlisten sind nur den mächtigsten Mitgliedern des Zirkels bekannt.

Ein Beispiel für diese Art von arkaner Gesellschaft ist der Zirkel des Gründorns. Um Mitglied des Gründorns werden zu können, muß man zunächst von den mächtigsten Mitgliedern akzeptiert werden. Normalerweise werden nur weibliche Mitglieder aufgenommen, da der Zirkel die heilige Erdmutter verehrt. Magieunkundige werden grundsätzlich nicht aufgenommen und sogar geeignete Anwärter müssen sich noch einem Aufnahmeritual unterziehen. Dieses findet in Gestalt eines Ritus statt, bei dem die Anwärterin ihren *231/1 • Totem-Vertrauten* (Spruch des Schamanen im *Almanach II*) finden soll, nachdem sie mindestens einen Tag gefastet und gewacht hat. Mit dem Finden des „Totem“ wird die Anwärterin zu einem Mitglied.

Eine Frau, Dy-Cién, ist der allgemein anerkannte Kopf des Gründorns. Der gesamte Zirkel teilt ihre besondere Erscheinung/Gesinnung, die man mit „chaotisch-gut“ bezeichnen könnte. Mitglieder, die dieser Erscheinung nicht folgen, können entweder bleiben oder sich abspalten, um einen anderen Zirkel als Ableger aufzubauen. Der Zirkel des Gründorns entstand selbst dadurch, daß Dy-Cién sich von einem anderen, bösen Zirkel abspaltete.

Nahe der Behausung, in der die Mitglieder wohnen, gibt es einen größeren Erdknoten, Tauregul Celebfeo (Q. „Celebfeos verzauberter Wald“) genannt. An diesem Erdknoten werden alle Aufnahmeriten abgehalten.

Spruchlisten: Die folgenden Arkanen Spruchlisten sind allen Mitgliedern des Zirkel des Gründorns als Berufslisten zugänglich (die Kosten für das Erlernen sind das Doppelte der normalen Kosten).

Weg der Erdmutter (genau wie 164 • Wege des Erblutes)

297 • Wege der Verlockung	300 • Braukunde
298 • Haushaltmagie	301 • Herdmagie
299 • Wege der Versperren	302 • Wachsmagie

Zusätzlich gibt es einen höchstgeheimen Orden innerhalb des Zirkels des Gründorns, bestehend aus den mächtigsten Mitgliedern. Nur sie kennen die wahren, innersten Geheimnisse des Zirkels, unter denen sich auch zusätzliche arkane Spruchlisten und besondere einzelne Sprüche, die im folgenden beschrieben werden, finden.

Zusätzliche Berufslisten des Zirkels: Nur den Mitgliedern des höchstgeheimen Ordens zugänglich.

94 • Visionen	191 • Gesetz des Vertrauten
169 • Wege des Gestaltwandels	193 • Geburtshilfe
186 • Wege des Handwerks	303 • Wege des Flickens

Es folgen zusätzliche Arkane Sprüche: sie sind nur den Mitgliedern des höchstgeheimen Ordens vorbehalten.

I. In der Berufsliste 299 • Wege des Versperrens

20 • Gefängnis öffnen (K) (*Almanach I*, Abschnitt 3.7, Nr. 29)
25 • Mystischer Käfig (K) (*Almanach I*, Abschnitt 3.7, Nr. 28)
35 • Wand des Vorhangs (K) — Bereich: Arkan **Reichweite:** 3 m
Dauer: unterschiedlich. Der Zaubernde läßt eine 3 x 3 m große Wand aus Nebel entstehen. Diese ist ein Tor in einen außerdimensionalen Raum. Durchschreitet man dieses Tor, so gelangt man in den außerdimensionalen Raum, der auch als Wohnort benutzt werden kann. Sobald der Zaubernde innerhalb des Raumes ist, kann das Tor von dem Ort, an dem es beschworen wurde, verschwinden. Es ist dann für jeden geschlossen, innerhalb oder außerhalb. Wird dieser Spruch im Inneren des Raumes gesprochen, so kann die *Wand des Vorhangs* an jedem Ort, den der Zaubernde schon einmal gesehen hat, wieder auftauchen. Die Abmessungen des Raumes sind ungefähr 6x6x6m. Wird der Raum nicht benutzt, so ist er dennoch weiterhin existent, was dem Zaubernden erlaubt, Waren oder Personen dort aufzubewahren.

50 • Kreis der Blindheit (KN) — Bereich: Arkan **Reichweite:** 0,3 m/Stufe **r Dauer:** 1 Minute/Stufe. Betritt ein Wesen den Kreis und schafft seinen WW nicht, so kann es nichts mehr sehen, solange es sich im Wirkungsbereich befindet.



60 • Sphäre der Kraft (K) — Bereich: Arkan **Reichweite:** 0,3 m/Stufe **r Dauer:** 1 Minute/Stufe. Erschafft eine Sphäre der Kraft um den Zaubernden herum, die von nichts und niemandem durchbrochen werden kann.

75 • Spiegelwand (KN) — Bereich: Arkan **Reichweite** 0,3 m/Stufe **Dauer:** 1 Minute/Stufe. Erschafft eine 3 x 3 m große Kraftwand, die alle physischen und magischen Angriffe auf den Angreifer zurückwirft.

II. In der Berufsliste 297 • Wege der Verlockungen

30 • Anklage (K) (*Almanach I*, Abschnitt 3.7, Nr. 40)

III. In der Berufsliste 298 • Haushaltmagie

1 • Anwerben (N) — Bereich: Arkan **Reichweite:** 3 m Radius **Dauer:** 10 Minuten/Stufe. Alle Wesen im Wirkungsbereich, denen ein WW mißlingt, müssen dem Zaubernden bei der Säuberung eines bestimmten Gebietes helfen.

19 • Wahres Sammeln (K) Wie *Versammlung*, doch ohne Beschränkungen im Hinblick auf Reichweite und Wirkungsbereich.

IV. In der Berufsliste 300 • Braukunde

60 • Herrschaftlicher Trank (K) Wie *Trank brauen*, aber Sprüche bis zur 20. Stufe können in den Trank eingebettet werden.

V. In der Berufsliste 302 • Wachsmagie

20 • Wachsfrucht des langen Schlafes (K) Wie *niedere Wachsfrucht*, bis darauf, daß der Zaubernde die Dauer des Schlafes bestimmt und dieser nur dann zu Ende geht, wenn eine bestimmte auslösende Handlung stattgefunden hat.

40 • Goldene Kerze (F) Wie *weiße Kerze*, außer, daß der Zaubernde aus goldenem Wachs eine Kerze erschafft, in die Sprüche bis zur 20. Stufe eingebettet werden können.

Endgültiger Fluch: Schließlich können Mitglieder des höchstgeheimen Ordens des Zirkels *Fluch* oder *Verhängnisvoller Fluch* (*Almanach I*, Abschnitt 3.7, Nr. 36 und 48) wirken, wenn die Situation danach verlangt.

Die soziale
gewachsene
eines C
übt ein
jedoch aufgebaut
das Spie

Die soziale
ändern
würde es
sehen.

Um die
nicht offiziell
der Tat
anfangt.

In einer
nicht exklusiv
soziale

Möglich
angegeben
seine W

Beispiel:
Der w
keine
Untersc

Option:
ihrer S
ihre se
spiel schic

Ergebnis:
02
10
36
46
57
71
81
91
97
100

Konstitu
wie leic
wie oft e
durch L
den Ric
Charakte
auch etw

1. Eine
bestim
tige Fo
Rolle.

2. Ein Sp
erleide
ermittelt
Dieser
Ablauf
Eintritt
daß ei
den ste
wurf d
tausche
berge

7.2 Soziale Stellung

Die soziale Stellung steht für das Umfeld, in dem ein Charakter aufgewachsen ist. Eine solche Einteilung erlaubt es, den Hintergrund eines Charakters ausführlicher zu beschreiben. Die soziale Stellung übt einen großen Einfluß auf neuerschaffene Charaktere aus, der jedoch stark nachläßt, wenn sie sich erst einmal ihren eigenen Ruf aufgebaut haben. Sie bestimmt auch, mit wieviel Geld ein Charakter das Spiel beginnt.

Die soziale Stellung wird sich nicht mit dem Umfeld des Charakters ändern. Selbst wenn also ein Bauer zum Ritter geschlagen würde, so würde der Adel in diesem Ritter doch weiterhin den früheren Bauern sehen.

Um die soziale Stellung eines Charakters zu bestimmen, wird ein nichtoffener W100 geworfen. Vergleichen Sie dann das Ergebnis mit der *Tabelle für soziale Stellung*, um die soziale Stellung und das anfängliche Vermögen des Charakters zu bestimmen.

In einigen Gesellschaften werden bestimmte soziale Schichten nicht existieren. In diesen Fällen sollte der SC die nächstmögliche soziale Stellung erhalten.

Möchte der Spielleiter diese Richtlinien befolgen, so sollte er die angegebene Tabelle untersuchen und so modifizieren, daß sie in seine Welt oder Kampagne paßt.

Beispiel: Betrachten wir einmal mehr den guten Nirrad. Sein Spieler würfelt eine 01 für seine soziale Stellung. Da Nirrads Stamm aber keine Sklaverei praktiziert, stuft ihn der Spielleiter in die untere Unterschicht ein und gibt ihm ein Kupferstück anfängliches Geld.

Option 1: Manche Spielleiter möchten vielleicht den Charakteren ihrer Spieler den Zugang zu bestimmten Berufen verwehren, wenn ihre soziale Stellung zu niedrig ist. Der Spielleiter kann zum Beispiel verlangen, daß Adelskrieger aus einer Familie der Oberschicht stammen müssen.

Tabelle für soziale Stellung

Ergebnis	Soziale Stellung	Anfangsgeld
01	Ehemaliger Sklave	keines
02-09	Untere Unterschicht (UUS)	1 KS
10-35	Mittlere Unterschicht (MUS)	5 KS
36-45	Obere Unterschicht (OUS)	1 BS
46-56	Untere Mittelschicht (UMS)	3 SS
57-70	Mittlere Mittelschicht (MMS)	8 SS
71-80	Obere Mittelschicht (OMS)	2 GS
81-90	Untere Oberschicht (UOS)	10 GS
91-96	Mittlere Oberschicht (MOS)	35 GS
97-99	Obere Oberschicht (OOS)	50 GS
100	Königsfamilie	100 GS

7.3 Todesoptionen

Konstitution ist die Eigenschaft, mit deren Hilfe sich bestimmen läßt, wie leicht ein Charakter eine traumatische Verletzung übersteht, und wie oft er wiedererweckt werden kann (d.h. Zurückbringen der Seele durch *Leben spenden*, Auferstehung von den Toten usw.). Die folgenden Richtlinien ermöglichen eine gewisse Kontrolle darüber, wie oft Charaktere wiedererweckt werden können (und macht sie dadurch auch etwas vorsichtiger bei gefährlichen Unternehmungen).

1. Eine traumatische Verletzung ist ein Kritischer Treffer, der bestimmt, daß die Verletzung tödlich ist. Ob der Tod nun eine sofortige Folge ist oder nicht (z.B. 12 Runden bis zum Tod) spielt keine Rolle; die Verletzung wird auf jeden Fall als traumatisch betrachtet.
2. Ein Spieler, dessen Charakter eine solche traumatische Verletzung erleidet, muß für ihn einen **Traumawurf** durchführen, um zu ermitteln, ob Maßnahmen zur Wiedererweckung nötig werden. Dieser Wurf ist auch dann notwendig, wenn die Verletzung vor Ablauf der durch den Kritischen Treffer angegebenen Zeit bis zum Eintritt des Todes behandelt wird (Gibt ein Kritischer Treffer an, daß ein Organ beschädigt wurde und der Charakter in sechs Runden sterben wird, so muß sein Spieler selbst dann einen Traumawurf durchführen, wenn das Organ wiederhergestellt oder ausgetauscht wird, bevor die 6 Runden vergangen sind). Schock, vorübergehender Verlust des arteriellen Blutdrucks, Hirnschlag usw.

sind naheliegende Folgen derart gravierender Verletzungen und können selbst dann zum Tode eines Charakters führen, wenn der eigentliche Schaden schnell behoben wird.

3. Der Spieler darf beim Traumawurf mit einem W100 den Konstitutionswert seines Charakters nicht überwürfeln, nur dann hat er Erfolg. Der Wurf ist nach oben offen (so kann also auch bei einem Charakter mit einer 102 auf KO dieser Wurf fehlschlagen).
4. Gelingt der Traumawurf, so wird der Konstitutionswert des Charakters um einen Punkt gesenkt, doch *Leben spenden*, *Lebenskraft* oder *Geist wiederherstellen* (Klerikerliste **80 • Wesen des Lebens**) werden nicht notwendig, wenn die Verletzung rechtzeitig (vor dem Seelenverlust) behoben wird. Schlägt der Wurf jedoch fehl, so verläßt die Seele des Charakters den Körper augenblicklich und macht *Leben spenden* und einen Wiedererweckungswurf (siehe unten) nötig. Selbstverständlich kann der Spielleiter diese unglückliche Situation geheim halten, bis die Spieler Gelegenheit haben, den Zustand ihres verletzten Gruppenmitgliedes zu ermitteln.
5. Wenn ein Charakter, A) seinen Traumawurf nicht schafft **oder** B) normalen Seelenverlust erleidet **oder** C) *Leben spenden* benötigt **oder** D) *Lebenskraft* benötigt, so muß er einen **Wiedererweckungswurf** machen, bevor die Seele zurückkehren oder bleiben kann. Dieser Wurf verläuft wie ein Traumawurf: der Spieler muß gleich oder unter dem Konstitutionswert seines Charakters würfeln, um Erfolg zu haben. Gelingt der Wurf, so waren die Maßnahmen für die Seele zwar erfolgreich, doch die Konstitution wird um 5 Punkte gesenkt. Bei einem Fehlschlag des Wiedererweckungswurfs ist der Charakter unumkehrbar tot und aus dem Spiel. Wegen ihrer besonderen Natur müssen Elfen bei Wiedererweckungswürfen gleich oder unter ihrer KO – 10 würfeln.

6. Die bei Trauma- und Wiedererweckungswürfen verlorenen KO-Punkte können auf die üblichen Weisen wiedererlangt werden (z.B. Stufenaufstieg, Kräuter u.ä.), jedoch nicht in Bezug auf zukünftige Trauma- und Wiedererweckungswürfe. Dies stellt offensichtlich eine endgültige Beschränkung der Anzahl möglicher Wiedererweckungen für den Charakter auf, da seine Konstitution bei jedem Wiedererweckungswurf unaufhaltsam um 5 sinkt. Daher sollte der Spieler gesondert notieren, auf welchen Wert die Konstitution seines Charakters im Hinblick auf zukünftige Trauma- und Wiedererweckungswürfe gesenkt wurde.

Beispiel: Wird ein Charakter mit einer aktuellen KO von 99 wiedererweckt, so fällt sein KO-Wert auf 94. Später steigt der Charakter eine Stufe auf und erhält vier Punkte zurück. Dennoch muß er die 94 als gesonderte Zahl notieren, weil die Punkte im Hinblick auf zukünftige Trauma- und Wiedererweckungswürfe unwiederbringlich verloren sind: seine nächsten Erfolgschancen für Trauma- und/oder Wiedererweckung sind nur 94%.

7. Wegen der Gefahren beim Erleiden traumatischer Verletzungen können wundübernehmende Heiler sich mehr als die erforderliche Zeit für das Wirken ihrer Sprüche nehmen, um nicht selbst die Folgen eines Traumas erleiden zu müssen.

- A. Heilt ein solcher Heiler jemanden durch Wundübernahme und wendet dabei für seine wundübernehmenden Sprüche (20 – seine St) Minuten (Minimum: eine Minute) auf, so muß nur das Opfer die notwendigen Trauma- oder Wiedererweckungswürfe ablegen.
- B. Ist der Heiler selbst verletzt, oder kann er sich die oben bestimmte Zeit nicht nehmen, so muß auch er würfeln.

Optionen: Der Spielleiter kann einige, alle oder keine der oben aufgeführten Richtlinien verwenden; die Entscheidung wird bedeutenden Einfluß auf den Tödlichkeitsgrad seiner Kampagne haben. Er kann also zum Beispiel Traumawürfe, aber keine Wiedererweckungswürfe verwenden.

Gehirnverletzungen

Einige Kritische Treffer treffen den Kopf des Opfers, und natürlich besteht bei solchen Verletzungen eine gewisse Chance, daß das Gehirn selbst Schaden nimmt. Die meisten Kritischen Treffer, die möglichen Verletzungen des Gehirns beinhalten, bestimmen den Grad der erlittenen Beschädigung nicht weiter. Einige kann man sich leicht vorstellen (z. B. bedeutet ein zertrümmerter Schädel wahrscheinlich völlige Zerstörung), bei anderen fällt die Bestimmung schwerer (z. B. bei tödlichen Verletzungen durch die Wange). Das folgende System kann benutzt werden, um die Schwere von (eventuellen) Gehirnverletzungen bei Kritischen Treffern, die Hirnschäden oder tödliche Kopfverletzungen vorsehen, zu bestimmen.

Basistabelle für Gehirnverletzungen

01-15 Die Beschädigung des Gehirns steht nicht in direkter Verbindung zur Verletzung. Der Spielleiter sollte einen anderen Grund (z.B. Schock, Blutverlust ö.ä.) und die notwendigen Behandlungsmaßnahmen bestimmen.

16-30 Kleine Gehirnverletzung: 03-30% verletzt; der Spruch *146/15•Heilung leichter Hirnschäden* kann 10% des Schadens beheben. Ein Prozentsatz an Erfahrung, der dem des verursachten Schadens entspricht, geht verloren, wird aber durch die Heilung automatisch wiederhergestellt.

31-55 Schwere Gehirnverletzung: Bestimmen Sie den Prozentsatz schwer verletzten Gehirns durch einen einfachen Prozentwurf (1-100). Näheres siehe unten.

56-80 Schwere Gehirnverletzung + Unwiderruflicher Eigenschaftsverlust (wie schwere Gehirnverletzung oben, plus normaler unwiderruflicher Eigenschaftsverlust unten).

81-100 Gehirn zerstört: wie schwere Verletzung oben (aber der Verlust ist automatisch 91-100%) plus schwerer unwiderruflicher Eigenschaftsverlust unten.

Schwere Gehirnverletzung

1. Sind weniger als 50% des Gehirns verletzt, so ist der Spruch *146/15•Heilung leichter Hirnschäden* mit verringriger Wirkung zur Behandlung erlaubt: jede Anwendung stellt 5% des beschädigten Gehirngewebes wieder her.
2. Bei mehr als 49% verletzten Gehirns ist der Spruch *146/50•Heilung des Hirns* nötig, um das beschädigte Gewebe zu ersetzen.
3. Der Verlust von Erfahrungspunkten richtet sich nach dem beschädigten Prozentwert, und der Spruch *80/19•Geist wiederherstellen I* ist zur Wiederherstellung verlorener Erfahrung nötig.

Unwiderruflicher Eigenschaftsverlust

Verlorene Eigenschaften können nicht durch Stufenaufstieg wiederhergestellt werden. Die einzige Möglichkeit sind vom Spielleiter bestimmte Heilmittel (z.B. Wünsche oder besondere Kräuter wie Lestagii).

1. **Normaler unwiderruflicher Eigenschaftsverlust:** alle geistigen Eigenschaften (SD, ER, IG, AF, MA) verlieren sowohl Wert- als auch Höchstwertpunkte nach Würfen auf der Spalte 15+ von Tabelle CET 3 im *Buch der Helden und Abenteuer*.
2. **Schwerer unwiderruflicher Eigenschaftsverlust:** Wie oben, doch die erwürfelten Verluste werden verdoppelt.

7.4 Sprachlicher Anhang

Es sind bereits zahlreiche Sprachen verfügbar, aus denen der Spielleiter einige für seine Weltordnung auswählen kann, und die meisten sind in einer gut entwickelten Welt bereits vorhanden. In diesem Abschnitt wollen wir die allgemeinen Sprachgattungen einmal aufführen, damit der Spielleiter sich ein Bild machen und leichter auswählen kann. In einer komplexen und vielschichtigen Welt verdienen die Sprachen einige Aufmerksamkeit.

Sprachen von Völkern: Dies sind die Sprachen, die von dem jeweiligen Volk allgemein gesprochen und verstanden werden. Sindarin und Quenya als Sprachen der Elfen und Khuzdul als die der Zwerge zum Beispiel.

Kulturelle Sprachen: Dies sind die Sprachvarianten einer bestimmten Gegend, die man auch Dialekte nennen kann. Üblicherweise sind sie bis zu einem gewissen Grad mit den Sprachen der Völker verwandt. Zum Beispiel Ostlingisch und Westron.

Soziale Sprachen: Dies sind die Sprachvarianten innerhalb einer bestimmten Kultur. So wird zum Beispiel vom Adel in Eria die Hochsprache benutzt, gemeines Erianisch von den meisten anderen und die Gassensprache von den unteren Schichten der Gesellschaft. Die Entscheidung darüber, ob solche Varianten existieren und wie sie untereinander in Beziehung stehen (die Erianische Hochsprache zu kennen bringt 1/2 Fertigkeitsgrad in gemeinsamem Erianisch und 1/4 Fertigkeitsgrad in der Gassensprache), liegt beim Spielleiter.

Berufssprachen: Dies sind besondere Sprachen, die von einzelnen Berufsgruppen gesprochen werden und müssen nicht notwendig mit einer anderen gesprochenen Sprache verwandt sein. Zum Bei-

spiel spricht die Bruderschaft der Klinge eine eigene Geheimsprache, die Schwertzunge. Sie ist eine speziell zur Erkennung anderer Bruderschaftsmitglieder entwickelte Sprache, in der auch die höhergestellten Brüder ihre Geheimnisse austauschen. Aus den gleichen Gründen wird Alt-Landalianisch von den Mitgliedern der Elcaluvaschule (Magiekundigen) gesprochen, und außerdem, weil es die inzwischen tote Sprache ist, die viele der uralten Magi benutzten (und in der sie ihre Texte verfaßten). Die Diebesgilde benutzt eine als Diebesgeschwätz bekannte Extremform der Umgangssprache zur Erkennung, Geheimhaltung und Sicherheit. Diebesgeschwätz kann mit 1/4 Fertigkeit von der lokalen Bevölkerung gesprochen werden.

Religiöse Sprachen: Solche Sprachen sind von ganz besonderer Bedeutung und werden von verschiedenen religiösen Orden aus Gründen der Tradition, Verehrung und Erkennung gesprochen. Sie können mit einer anderen gesprochenen Sprache verwandt sein, müssen es aber nicht. Die Priester des Kanorak sprechen beispielsweise kanorakkisch (eine gottgegebene Sprache für die Anhänger des wahren Glaubens) bei hohen Zeremonien und zur Erkennung, und Altnakrin, eine uralte Form der jetzigen Sprache, die von Laienmitgliedern mit 1/2 Fertigkeitsgrad gesprochen werden kann. Die Druidenzunge jedoch ist durch ungezählte Zeitalter hindurch unverändert bewahrt worden, und, während sie vom inneren Kreis der Druidität noch immer gesprochen wird, nun zu weit von den heutigen Sprachen entfernt, um noch als verwandt betrachtet zu werden.

Magische Sprachen: Diese Sprachen werden selten gesprochen, es sei denn in Verbindung mit dem Wirken von Sprüchen, wo sie für die Macht des Spruches hilfreich sind. Zu der Liste der magischen Sprachen wird Elya, Erstsprache, „die Zunge der Macht, die erschafft“, hinzugefügt. Dies ist die Sprache der Worte der Macht. Vergleichen Sie dies mit Abschnitt 2.4 „Magische Sprachen“, im *Almanach I*.

7.5 Zur Benutzung der Tabellen für Kritische Treffer

Im Abschnitt 10 des *Almanach III* sind sechs neue Kritische Treffertabellen und eine Kritische Treffertabelle für *Space Master* enthalten. Der Spielleiter wird eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten für diese Tabellen finden; unten finden Sie einige Vorschläge:

Körperveränderung: Diese Tabelle findet ihre Anwendung bei den Sprüchen *Chaosrüstung* (siehe Abschnitt 8.2), kann aber auch mit den Sprüchen der Liste **203•Körperwandlung** (Warlock) benutzt werden; wird eine „Typ n“-Option auf ein Opfer angewendet, so erleidet es auch Kritische Körperveränderungstreffer der Schwere „n“, bis kumulative 100% Umwandlung erreicht sind (z.B. ergibt eine „Typ A“-Option Kritische Körperveränderungstreffer „A“, eine „Typ C“-Option ebensolche Kritischen Treffer usw.). Außerdem kann der Spielleiter diese Tabelle immer dann benutzen, wenn ein Spruch eine physische Veränderung im Opfer bewirkt (z.B. *12/1•Selbstverkleinerung*, *12/5•Volkswandlung*, *12/11•Wandlung*).

Depression: Diese Tabelle ist beigefügt, um die Folgen von geistigem Stress und Krankheit widerzugeben. Der Spielleiter sollte unter Einbeziehung der rollenspielerischen Fähigkeiten seiner Spieler Einschränkungen vornehmen.

Überlastung: Der Spielleiter kann diese Tabelle benutzen, wann immer ein Charakter eine Handlung durchführt, die starke physische Belastung auf seinen Körper ausübt. Typische Beispiele wären die Benutzung von Sprüchen oder Kräutern, die *Geschwindigkeit* oder *Beschleunigen* wirken; der Spielleiter kann einen Kritischen Überlastungstreffer nach einer längeren Phase von *Geschwindigkeit/Beschleunigen* würfeln.

Säure: Die Benutzung dieser Tabelle ist recht offensichtlich.

Schock: Benutzen Sie diese Tabelle für Sprüche und Situationen, durch die der Charakter benommen oder geblendet ist, ohne daß allerdings eine größere Chance auf eine ernste Verletzung besteht (z.B. *26/4•Wolke der Benommenheit*, aus Dunkelheit ins grelle Tageslicht treten usw.).

Auflösung (aus *Space Master*): Eine sehr tödliche Tabelle, benutzt mit der Liste **305•Beberrschung der Antimaterie**.

Plasma (aus *Space Master*): Mindestens ebenso tödlich, benutzt mit der Liste **304•Beberrschung des Plasma**.



8

Berufslisten für die neuen Berufe

8.1 Berufslisten des Montebanc 262 • Mystische Auswege

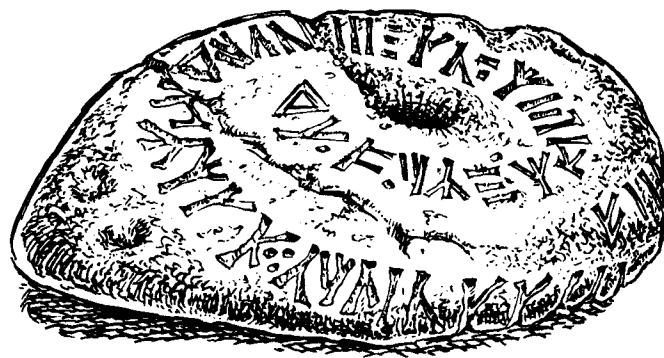
	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Flimmern	selbst	1 min/St	selbst
2 Balancieren	selbst	V	selbst
3 Schatten	selbst	10 min/St	selbst
4 Unsichtbarkeit I	selbst	24h oder V	selbst
5 Stille I	selbst	1 min/St	selbst
6 Versetzen (30 m)	selbst	—	selbst
7 Fliegen (1,5 km/h)	selbst	1 min/St	selbst
8			
9 Verrücken I	selbst	1 min/St	selbst
10 Tarnschirm	100 m ²	C	30m
11 Versetzen durch Materie I	selbst	—	selbst
12 Versetzen III (150 m)	selbst	—	selbst
13			
14 Verrücken II	selbst	1 min/St	selbst
15 Sinnestarnung	selbst	24 h oder V	selbst
16 Versetzen (300 m)	selbst	—	selbst
17 Verschmelzen	selbst	1 min/St	selbst
18			
19			
20 Versetzen (1500 m)	selbst	—	selbst
25 Verrücken III	selbst	1 min/St	selbst
30 Fliegen (30 km/h)	selbst	1 min/St	selbst
50 Vollendetes Versetzen	selbst	—	selbst

1, 3, 4, 5, 9, 10, 14, 15, 17, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **148 • Verschleierung**.

2 — Wie der gleichnamige Spruch der Liste **124 • Wandlung des Körpers**.

6, 11, 12, 16, 20, 50 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **127 • Tor des Geistes**.

7, 30 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **126 • Wege der Bewegung**.

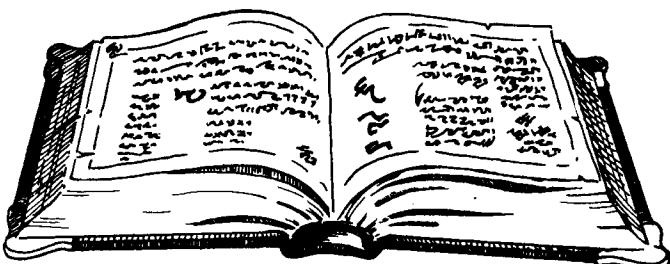


263 • Meisterliche Verkleidung

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Gestalt einprägen	1 Wesen	—	100m
2 Anhaltendete Gesichtswandlung	selbst	1 h/St	selbst
3			
4 Anschein I	selbst	1 h/St	selbst
5 Volk vortäuschen	selbst	C	selbst
6			
7 Berufstäuschung	selbst	C	selbst
8 Anschein II	selbst	1 h/St	selbst
9			
10 Volkswandlung	selbst	10 min/St	selbst
11 Vollendete Machttäuschung	selbst	C	selbst
12			
13 Tarnung II	selbst	10 min/St	selbst
14			
15 Verwandlung	selbst	10 min/St	selbst
16			
17			
18 Meisterhafte Täuschung I	selbst	C	selbst
19			
20 Verborgene Anwesenheit	selbst	C	selbst
25 Vollendete Tarnung	selbst	10 min/St	selbst
30 Meisterhafte Täuschung II	selbst	10 min/St	selbst
50 Zweites Ich	selbst	V	selbst

1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 15, 18, 20, 30, 50 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **149 • Mystische Wandel**.

4, 8, 13, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **111 • Wege des Verbergens**.



264 • Wege der Betörung

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Frage I	1 Ziel	—	3 m
2 Lauschen	1 Ziel	10 min/St	30 m
3 Mentalisten-Austausch	1 Ziel	1 Rd/St(C)	3 m
4 Bezaubern I	1 Ziel	10 min/St	15 m
5 Vergessen I	1 Ziel	P	30 m
6 Gedankenaustausch I	1 Ziel	1 Rd/St (C)	15 m
7 Beeinflussen	1 Ziel	V	3 m
8 Gedankenaustausch II	1 Ziel	1 Rd/St (C)	30 m
9 Schlaf	1 Ziel	—	15m
10 Handlungsfähigkeit einschränken	1 Ziel	C	15 m
11 Vergessen X	1 Ziel	P	30 m
12			
13			
14 Bezaubern II	1 Ziel	10 min/St	15 m
15 Vergessen II	1 Ziel	P	30 m
16			
17			
18 Handlungsfähigkeit nehmen	1 Ziel	C	15 m
19			
20 Gedächtnisschwund	1 Ziel	1 Tag/5% Fehlschlag	15 m
25 AndauernderSchlaf	1 Ziel	1 min/10% Fehlschlag	30 m
30 Vollendetes Vergessen II	1 Ziel	P	30 m
50 Gedankenraub	1 Ziel	1Rd/St	30 m

1, 4, 7, 9, 10, 14, 18, 25 — Wie der gleichnamigen Sprüche der Liste **129 • Macht des Geistes**

2 — Wie der gleichnamige Spruch der Liste **120 • Beherrschung der Sinne**

3, 6, 8, 50 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **134 • Verschmelzung der Gedanken**

5, 11, 15, 30 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **161 • Vernichtung der Gedanken**

20 — Wie der gleichnamige Spruch der Liste **147 • Wege der Verwirrung**

265 • Beurteilungen

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Edelstein schätzen	1 Edelstein	—	Berührungs
2 Mentalmagie entdecken	2 m Radius/Rd	1 min/St (C)	15m
3 Macht entdecken	1 Gegenst./Rd	1 Rd/St	Berührungs
4 Essenzmagie entdecken	2 m Radius/Rd	1 min/St (C)	15m
5 Leitmagie entdecken	2 m Radius/Rd	1 min/St (C)	15m
6 Bedeutung I	1 Gegenstand	—	Berührungs
7 Böses entdecken	2 m Radius/Rd	1 min/St (C)	15m
8 Ursprung I	1 Gegenstand	—	Berührungs
9 Vergangenheitsvision I	V	V	Berührungs
10 Wahre Beurteilung	1 Gegenstand	—	Berührungs
11 Gegenstandskunde	1 Gegenstand	—	Berührungs
12			
13 Vergangenheitsvision II	V	V	Berührungs
14			
15 Ereignisse sichten	1 Ggstand	V	Berührungs
16			
17			
18 Vergangenheitsvision III	V	V	Berührungs
19			
20 Gegenstandanalyse	1 Gegenstand	—	Berührungs
25 Vergangenheitsvision IV	V	V	Berührungs
30 Vergangenheitsvision V	V	V	Berührungs
50 Ursprung II	1 Gegenstand	—	Berührungs

1 • Edelstein schätzen (P) — Ermöglicht es dem Zaubernden, den Wert eines Edelsteines zu schätzen (10% Abweichung). Er kann die unterschiedlichen Marktpreise in allen ihm bekannten Kulturen ermitteln.

3, 6, 8, 50 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **157 • Gegenstandskunde**

2, 4, 5, 7 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **115 • Entbühllungen der Macht**

9, 11, 13, 15, 18, 20, 25, 30 — Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste **109 • Wesen der Gegenstände**.

10 • Wahre Beurteilung (P) — Wie *Edelstein schätzen*, nur daß außer Edelsteinen auch alle Arten von Schmuckstücken und Kunstwerken geschätzt werden können.

8.2 Berufslisten des Chaoslords

266 • Waffe des Chaos

Anmerkung 1: Eine »Klinge« ist eine einhändige Klingenwaffe oder Zweihandwaffe (z.B. Bihänder, Streitaxt, Hellebarde usw.); der SL kann die Wirkung dieser Liste jedoch auf andere Waffen ausdehnen.

Anmerkung 2: Auf einer Waffe kann nur ein Spruch dieser Liste gleichzeitig wirksam sein.

Anmerkung 3: Der Spielleiter kann die Anwendbarkeit bestimmter Sprüche dieser Liste einschränken. Außerdem kann er sie auf nicht-magische Waffen beschränken.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Chaosstreich I	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
2 Einfacher Skelettstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
3 Einfacher Giftstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
4 Chaosstreich II	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
5 Vampirstreich I	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
6 Skelettstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
7 Giftstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
8 Vampirstreich II	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
9 Chaosstreich III	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
10 Großer Giftstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
11 Vampirstreich III	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
12 Großer Skelettstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
13 Chaosstreich IV	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
14 Lebenskraftentzug I	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
15 Einfacher Schlangenstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
16 Lebenskraftentzug II	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
17 Essenzstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
18 Mentalmagiestreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
19 Leitmagiestreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
20 Chaosstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
25 Schlangenstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
30 Lebenskraftentzug III	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs
50 Großer Schlangenstreich	1 Klinge	1Rd/St	Berührungs

1 • Chaosstreich I (K): Eine mit diesem Spruch versehene Klinge verursacht zusätzlich zum nächsten Kritischen Treffer beim Opfer einen Kritischen Körperveränderungstreffer der Stufe »A«.

2 • Einfacher Skelettstreich (K): Wie *Chaosstreich I*, nur daß ein zusätzlicher Kritischer Schlagtreffer hingenommen werden muß.

3 • Einfacher Giftstreich (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Klinge zu vergiften. Beim nächsten Kritischen Treffer mit einem Treffer/Rd Ergebnis muß der Getroffene einen WW gegen Gift bestehen. Schafft er es nicht, so beeinträchtigt das Gift einen seiner Eigenschaftswerte. Es reduziert den Wert um 1 Punkt/Rd, bis der Gesamtabzug 1 Punkt/% Fehlschlag erreicht hat oder das Gift neutralisiert wird. Erreicht der Eigenschaftswert 0, so stirbt das Opfer. Welcher Eigenschaftswert von dem Gift in Mitleidenschaft gezogen wird, bestimmt ein W10: (1) KO, (2) SD, (3) GE, (4) ST, (5) IG, (6) AF, (7) IT, (8) ER, (9) RE, (10) MA.

4 • Chaosstreich II (K): Wie *Chaosstreich I*, nur daß der Getroffene einen Kritischen Körperveränderungstreffer der Stufe »B« erhält.

5 • Vampirstreich I (K): Wie *Einfacher Giftstreich*, nur daß der Getroffene 1W10 Trefferpunkte pro Runde verliert, solange er sich in einem Umkreis von 30 m um die Klinge aufhält. Die Klinge zieht sich mit einer Geschwindigkeit von 3 m/Rd zum Getroffenen hin, um diese Entfernung beizubehalten. Es besteht eine 1%/St Chance, daß ein von einer solchen Klinge getroffenes Wesen zu einem Vampir wird.

6 • Skelettstreich (K): Wie *Einfacher Skelettstreich*, nur daß der Kritische Schlagschaden einer der Stufe »C« ist.

7 • Giftstreich (K): Wie *Einfacher Giftstreich*, nur daß zwei Eigenschaftswerte gleichzeitig verringert werden. Wird dieselbe Eigenschaft zweimal per Würfelwurf ermittelt, so sinkt ihr Wert um 2/Rd.

8 • Varkungs-Chancen
9 • Ch erhält
10 • G Eigens Eigens 2/Rd, 11 • Varkungs-Chancen
12 • G daß der
13 • C erhält
14 • Le .Leben einem
15 • E Treffen .natürli heilen Kräuter
16 • Le Lebens einem
17 • Es Klinge punkte reich nächsten
18 • Ma den die talmagie Magie können benutzt
19 • Le die Klinge punkte reich Lebens nächsten
20 • Ch erhält
25 • Sc daß au Magie
30 • Le Lebens einem
50 • Gr stretch,
Vermut wurde, lierbare letzter gezoge es alles berührte Runde ausweite zum Ge zuwach 1) Man (den d den M Magm Chaos aufgez terlass

8•Vampirstreich II (K): Wie *Vampirstreich I*, nur daß der Wirkungskreis 100m beträgt und die Klinge sich mit 8m/Rd bewegt. Die Chance, zu einem Vampir zu werden, erhöht sich auf 2%/St.

9•Chaosstreich III (K): Wie *Chaosstreich I*, aber der Getroffene erhält einen Kritischen Körperveränderungstreffer der Stufe »C«.

10•Großer Giftstreich (K): Wie *Einfacher Giftstreich*, nur daß drei Eigenschaftswerte gleichzeitig verringert werden. Wird dieselbe Eigenschaft zweimal per Würfelwurf ermittelt, so sinkt ihr Wert um 2/Rd, wird sie dreimal erwürfelt, so verringert sich ihr Wert um 3/Rd.

11•Vampirstreich III (K): Wie *Vampirstreich I*, nur daß der Wirkungskreis 200m beträgt und die Klinge sich mit 15m/Rd bewegt. Die Chance, zu einem Vampir zu werden, erhöht sich auf 3%/St.

12•Großer Skelettstreich (K): Wie *Einfacher Skelettstreich*, nur daß der Kritische Schlagschaden einer der Stufe »E« ist.

13•Chaosstreich IV (K): Wie *Chaosstreich I*, aber der Getroffene erhält einen Kritischen Körperveränderungstreffer der Stufe »D«.

14•Lebenskraftentzug I (K): Wie *Vampirstreich I*, aber die »Lebenskraft« des Opfers nimmt um 1 Pkt/Runde ab. Die Chance, zu einem Vampir zu werden, erhöht sich auf 4%/St.

15•Einfacher Schlangenstreich (K): Beim nächsten Kritischen Treffer, den die Klinge verursacht, verheilen die Wunden nicht auf »natürliche« Weise: Blutungen schließen sich nicht, Trefferpunkte heilen nicht, Knochen wachsen nicht wieder zusammen usw. Nur Kräuter und Magie können diese Verletzungen heilen.

16•Lebenskraftentzug II (K): Wie *Lebenskraftentzug I*, aber die Lebenskraft nimmt mit einer Rate von 2/Rd ab. Die Chance, zu einem Vampir zu werden, erhöht sich auf 5%/St.

17•Essenzstreich (K): Beim nächsten Kritischen Treffer, den die Klinge austeilt, verliert der Getroffene seine gesamten Essenzmagiepunkte für 24 Stunden. Dualmagiekundige, deren einer Magiebereich Essenz ist, verlieren die Hälfte ihrer MP und können für die nächsten 24 Stunden keine Essenzmagiesprüche benutzen.

18•Mentalmagiestreich (K): Beim nächsten Kritischen Treffer, den die Klinge austeilt, verliert der Getroffene seine gesamten Mentalmagiepunkte für 24 Stunden. Dualmagiekundige, deren einer Magiebereich Mentalmagie ist, verlieren die Hälfte ihrer MP und können für die nächsten 24 Stunden keine Mentalmagiesprüche benutzen.

19•Leitmagiestreich (K): Beim nächsten Kritischen Treffer, den die Klinge austeilt, verliert der Getroffene seine gesamten Leitmagiepunkte für 24 Stunden. Dualmagiekundige, deren einer Magiebereich Leitmagie ist, verlieren die Hälfte ihrer MP und können für die nächsten 24 Stunden keine Leitmagiesprüche benutzen.

20•Chaosstreich V (K): Wie *Chaosstreich I*, aber der Getroffene erhält einen Kritischen Körperveränderungstreffer der Stufe »E«.

25•Schlangenstreich (K): Wie *Einfacher Schlangenstreich*, außer daß auch Kräuter keine Wirkung zeigen und die Wunde nur durch Magie geheilt werden kann.

30•Lebenskraftentzug III (K): Wie *Lebenskraftentzug I*, aber die Lebenskraft nimmt mit einer Rate von 3/Rd ab. Die Chance, zu einem Vampir zu werden, erhöht sich auf 6%/St.

50•Großer Schlangenstreich (K): Wie *Einfacher Schlangenstreich*, nur daß keine bekannte Heilmethode Wirkung zeigt.

blem darstellen, aber zumindest eines, daß sich langsam über die Jahrhunderte hinweg verfestigt.

Chaosmaterie ist schwerer als Wasser und sinkt schnell. Auch die Schwerkraft hat eine Wirkung auf das Chaos: Es neigt dazu, bergab zu fließen und — wie Wasser oder ein Tornado — immer den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen.

2) Es gab bereits einige Erfolge auf dem Gebiete der Stabilisierung von Chaosmaterie (d.h. ihr Wachstum aufzuhalten), indem man all ihre Essenz-, Leit- und Mentalmagiebestandteile neutralisierte. Sobald es stabilisiert ist, kann man 30 m³ davon mit einem erfolgreichen Stein/Erde Spruch in Stein verwandeln (Hierbei kann der Spielleiter die Nebenfertigkeit *Spruchmeisterschaft* verlangen). Sollte das Chaos dem Spruch jedoch widerstehen können, so wächst es augenblicklich weiter. Die Chaosmaterie hat einen Widerstandswurf wie ein Wesen der 10. Stufe und bekommt pro 30 m³ Ausdehnung einen +1 Bonus. Zauberer könnten mit *4/20•Feststoffe vernichten* etwas ähnliches bewirken.

3) Die Erschaffung eines »magischen Strudels« hat sich auch schon als erfolgreich in der Bekämpfung von Chaosmaterie erwiesen, resultiert allerdings in einem unter Umständen schwerwiegenderen Problem als dem des Chaos. Ein magischer Strudel wird erzeugt, indem man ein Gebiet mit mehr Essenz übersättigt, als es gefahrlos vertragen kann. Die Zahl der dazu benötigten Magiepunkte schwankt, beträgt aber in etwa 100.000 MP, die auf einer Fläche zwischen 3m bis 1,5 km Radius freigesetzt werden, je nach Stärke des »Raumgefüges« am betreffenden Ort. Ein magischer Strudel wirkt wie ein Staubsauger (oder Tornado oder Hurrican) auf alle Kräfte in seinem Wirkungsbereich.

4) Die Sprüche auf der folgenden Liste dienen der Kontrolle von Chaosmaterie.

Anmerkung 1: Aufgrund der möglichen Zerstörungskraft des Chaos reicht die bloße Anwesenheit eines Chaoslords aus, damit zwei sich im Krieg miteinander befindliche Parteien einen zeitlich begrenzten Frieden schließen, um sich ihm mit vereinter Front entgegenzustellen. Zwar gibt es sichere Zufluchtsorte für Chaoslords, doch diese sind rar. Es kursieren Gerüchte, daß auch die Assassinengilde diese Lords ganz oben auf ihre Liste gesetzt hat.

Anmerkung 2: Chaos besteht aus dem Rohmaterial der Elemente, vermischt mit ungebundener Mental-, Leit- und Essenzenergie. Es verfügt über keinerlei geordneten inneren Bauplan, so daß man seine Ausdehnung stoppen kann, wenn man ihm eine Struktur zuweist (welche, ist dem Spielleiter freigestellt).

Anmerkung 3: Einige Gegenstände überstehen ihren Einschluß durch Chaosmaterie. Bei ihnen handelt es sich so gut wie immer um Artefakte.

Anmerkung 4: »°« kennzeichnet, daß dieser Spruch benutzt werden kann, ohne daß der Zaubernde dafür Magiepunkte verbrauchen muß.

		Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1				
2	Anwesenheit von Chaos°	3 m R/St	—	Selbst
3				
4				
5	Chaosauflösung	r 30 cm	1 min/St (C)	3 m
6				
7				
8				
9				
10	Chaoserschaffung	r 30 cm	—	3 m
11				
12	Chaoskontrolle	Chaos	1 min/St (C)	3 m
13				
14				
15	Chaoeindämmung	Chaos	P	3 m
16	Chaossteuerung	Chaos	1 min/St	3 m
17				
18				
19				
20	Chaosformung	Chaos	24 h	3 m
25	Vollendete Chaossteuerung	Chaos	1 h/St	3 m
30	Chaosverreibung	Chaos	P	3 m
50	Chaosbeherrschung	Chaos	24 h	3 m

267•Beherrschung des Chaos

Vermutlich ist dies die gefährlichste Spruchliste, die je ersonnen wurde. Der Akt der »Chaoserschaffung« sollte nur in einer kontrollierbaren, gesicherten Umgebung — oder unter Umständen noch als letzter Ausweg aus einer hoffnungslosen Situation — in Betracht gezogen werden. Geschaffenes Chaos dehnt sich dadurch aus, daß es alles verschlingt, was ihm in den Weg kommt; was immer von ihm berührt wird löst sich auf und läßt das Chaos wachsen. In jeder Runde kann das erschaffene Chaos seine Größe um 30 cm im Radius ausweiten (d.h. eine Zunahme im Radius von 30 cm, **nicht** 30 cm zum Gesamtradius). Es gibt mehrere Möglichkeiten, diesen Größenzuwachs aufzuhalten oder zu steuern:

1) Man läßt es sich solange ausdehnen, bis der Punkt erreicht ist (den der Spielleiter festlegt), an dem es sich seinen Weg hinab in den Magmakern des Planeten »freigeschmolzen« hat. Die Hitze des Magmas oder der Lava verzehrt die Chaosmaterie schneller, als das Chaos sie auffressen kann. Sobald die Chaosmaterie vollständig aufgezehrt ist, fließt Magma nach und füllt den Krater, den sie hinterlassen hat: ein Lavasee entsteht. Das könnte zwar ein neues Pro-

2•Anwesenheit von Chaos (U°): Der Zaubernde nimmt alle Chaasmaterie im Umkreis von 3 m/St wahr.

5•Chaosauflösung (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, Chaasmaterie in einem Bereich von r 30 cm pro Runde durch Konzentration aufzulösen. Da sich die Chaasmaterie ebenfalls mit r 30cm/Rd ausdehnt, resultiert dies in einer Stagnation.

10•Chaoserschaffung (KE): Der Zaubernde erzeugt eine Kugel mit dem Radius 30 cm aus Chaasmaterie. Diese beginnt sofort, sich mit einer Geschwindigkeit von r 30 cm/Rd auszudehnen, wenn sie nicht umgehend kontrolliert wird. Dabei löst sie alles, was ihr in die Quere kommt, restlos auf. Der von der Chaasmaterie verursachte Schaden wird auf der Angriffstabelle für Plasmabälle ermittelt, wobei alle Kritischen Treffer wie Kritische Säuretreffer behandelt werden.

12•Chaoskontrolle (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, die Ausdehnung von Chaasmaterie durch Konzentration für 1 min/St aufzuhalten.

15•Chaoeindämmung (K): Wie *Chaosauflösung*, außer daß das Wachstum des Chaos eingedämmt wird und sich auf einer Fläche von r 30 cm/Rd in Nichts auflöst.

16•Chaossteuerung (K): Wie *Chaoskontrolle*, nur daß der Zaubernde sich nicht darauf konzentrieren muß.

20•Chaosformung (K): Dieser Spruch ermöglicht es dem Zaubernden, Chaasmaterie zu formen und zu berühren, wobei der von ihr erzeugte Schaden, auf 1W10 Trefferpunkte pro Runde verringert wird. Der Zaubernde kann die Chaasmaterie in ein unbelebtes, nichtintelligentes, magisches Objekt verwandeln. Die Verarbeitung von Chaasmaterie ist äußerst schwer. Die Härte des dabei entstehenden Gegenstandes ist variabel und wird mit 1W10+1 bestimmt; sein magischer Bonus wird mit +1W100 (Offener Wurf) geteilt durch 5 festgelegt, und er verstrahlt beständig die vorherrschende geistig-emotionale Verfassung des Zaubernden im Moment der Erschaffung. Durch diesen Spruch kann man soviel Chaasmaterie formen, die man braucht, um einen magischen Dolch oder ein Objekt von vergleichbarem Gewicht herzustellen. Dem Spielerleiter ist es freigestellt, Bannsprüchen und -feldern eine Prozentchance zuzuteilen, innerhalb derer der Gegenstand in seinen ursprünglichen Zustand unkontrollierter Chaasmaterie zurückverwandelt wird. Ein Chaosgegenstand wirkt außerdem als Machtstabilisator, d.h. sein Träger verliert keine Grundmagiepunkte. Wenn der Träger also einen Spruch anwendet, durch den seine Magiepunkte unter den ihm eigenen Wert fielen, so entzieht der Chaosgegenstand ihm Kraft aus seinen Trefferpunkten. Der Zaubernde nimmt 1W10 Schaden hin und seine MP werden wieder auf den ursprünglichen Wert (d.h. MP, die vom Zaubernden selbst, nicht aus MP-Vermehrern o.ä. kommen) gesetzt.

Beispiel: Korwind benutzt einen Chaosgegenstand und hat 9 Grundmagiepunkte. Jedesmal, wenn seine Gesamtmagiepunktezahl unter 9 sinkt, erhält er einen Abzug von 1W10 Trefferpunkten, und seine Magiepunkte werden auf 9 hinaufgesetzt.

25•Vollendete Chaossteuerung (K): Wie *Chaossteuerung*, nur daß die Wirkung 1 h/St anhält.

30•Chaosvertreibung (K): Wie *Chaoeindämmung*, nur daß sich innerhalb einer Runde zehn r 30cm Chaosflächen in Nichts auflösen.

50•Chaosbeherrschung (K): Wie *Chaosformung*, nur daß der Chaosgegenstand für den Benutzer als Machtstabilisator für seine gesamten MP wirkt, eingeslossen des Magiepunktevermehrers.

268•Rüstung des Chaos

Anmerkung 1: Wenn ein Chaoslord einen Spruch dieser Liste lernt, so erlernt er normalerweise nur die jeweilige nächsthöhere Wirksamkeitsstufe des Spruches, also jeweils die Sprüche Chaosrüstung #, Kontrolle der Chaosrüstung # und Beherrschung der Chaosrüstung#. Bei jedem Sprucherwerbwurf bekommt er also, wenn der Spielerleiter es so festlegt, keine gesamte Teilliste, sondern jeweils nur Sprüche mit gleicher Numerierung, d.h. für die erste Teilliste die Sprüche der 1., 2. und 7. Stufe, für die zweite die Sprüche der 5., 6. und 11. Stufe, für die dritte die Sprüche der 9., 10. und 15. usw.

Anmerkung 2: Es ist möglich, einen Kontrolle der Chaosrüstung #-Spruch auf Entfernung zu benutzen, um eine, von einer anderen Person getragenen Chaosrüstung mit einer niedrigeren Nummer als # zu kontrollieren. Das heißt, daß ein Chaoslord, der eine Chaosrüstung II angelegt hat, diese von seinem „Herrn“, der über Kontrolle der Chaosrüstung III, IV, V oder VI verfügt, kontrollieren läßt.

Anmerkung 3: Wenn ein Chaoslord Kritische Körperveränderungstreffer hinnimmt, erhält er solange einen pro Runde davon, bis seine Körperveränderung 100% erreicht oder übersteigen hat.

Beispiel: Ein Chaoslord beginnt sein Transformationsritual und würfelt eine 06 in der Spalte für Kritische Treffer der Klasse „A“, so daß keine Änderung eintritt; als nächstes würfelt er eine 67, wodurch er einen Nackentreffer mit den Auswirkungen „90% Veränderung, Ziel für eine Runde benommen, -10 Abzug auf alle Handlungen, +6 Treffer“, hinnehmen muß. In der nächsten Runde muß der Chaoslord noch einmal würfeln und erhält ein Ergebnis von 83, das zu einem „Seitentreffer, 100% Veränderung, Ziel für 2 Runden benommen, +20 auf die nächste Handlung des Angreifenden, +9 Treffer“ führt. Der Chaoslord hat seine Transformation mit $90\% + 100\% = 190\%$ erfolgreich abgeschlossen und braucht keine „A-Kritischen“ mehr auszuwürfeln. Trotzdem ist er für die zwei folgenden Runden benommen, und der zu bindende Dämon erhält einen +20 Bonus auf seine nächste Aktion. Der Chaoslord hat einen Nackentreffer mit 6 Trefferpunkten und einen Seitentreffer mit 9 Trefferpunkten abbekommen. Für jede Runde, in der der Chaosherr einen Kritischen Treffer der Klasse „A“ hinnehmen mußte, erhält er außerdem 1W10 Trefferpunkte (siehe Spruch #1 der folgenden Liste), in diesem Beispiel wären das 20 zusätzlich. Darauswärts wurden ihm für vier weitere Runden nach den Kritischen Treffern der Klasse „A“ weitere 1W10 TP abgezogen, zusammen 23, insgesamt also 58.

Anmerkung 4: Will ein Chaoslord den Wert seiner Chaosrüstung erhöhen, so muß er vorher die alte Rüstung (mit der niedrigeren Zahl) abwerfen und kann dann erst die „neue“ Rüstung (mit der höheren Zahl) anlegen. Um die alte Rüstung abzulegen, wird der Vorgang, durch den man die Rüstung ursprünglich bekommen hat, umgekehrt. Nach einer - nicht zwingend vorgeschriebenen - Phase der Regeneration und der Heilung, kann der Prozeß des Anlegens der neuen Rüstung eingeleitet werden. Dieses kann große Gefahren mit sich bringen, da, wenn die Chaosrüstung einmal abgelegt ist, auch all ihre Eigenschaften mit ihr abgelegt werden. Ist der Dämon nicht mehr gebunden, so kehrt er auf seine ursprüngliche Existenzebene zurück und muß dort ebenso lange bleiben, wie er auf dieser Ebene gewesen ist.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Chaosrüstung I	1 Ziel	P	3 m
2 Kontrolle der Chaosrüstung I*	C. Rüstung	24 h	3 m
3			
4			
5 Chaosrüstung II	1 Ziel	P	3 m
6 Kontrolle der Chaosrüstung II*	C. Rüstung	24 h	3 m
7 Beherrschung der Chaosrüstung I*	C. Rüstung	P	3 m
8			
9 Chaosrüstung III	1 Ziel	P	3 m
10 Kontrolle der Chaosrüstung III*	C. Rüstung	24 h	3 m
11 Beherrschung der Chaosrüstung II*	C. Rüstung	P	3 m
12			
13 Chaosrüstung IV	1 Ziel	P	3 m
14 Kontrolle der Chaosrüstung IV*	C. Rüstung	24 h	3 m
15 Beherrschung der Chaosrüstung III*	C. Rüstung	P	3 m
16			
17 Chaosrüstung V	1 Ziel	P	3 m
18 Kontrolle der Chaosrüstung V*	C. Rüstung	24h	3 m
19			
20 Beherrschung der Chaosrüstung IV*	C. Rüstung	P	3 m
25 Chaosrüstung VI	1 Ziel	P	3 m
30 Kontrolle der Chaosrüstung VI*	C. Rüstung	24 h	3 m
50 Beherrschung der Chaosrüstung V*	C. Rüstung	P	3 m
70 Beherrschung der Chaosrüstung VI*	C. Rüstung	P	3 m

1•Chaosrüstung I (KM): Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämonen von Typ I mit der Haut des Ziels zu verbinden und somit eine intelligente Rüstung zu erschaffen. Tatsächlich ist diese Rüstung der Dämon, der an die Oberfläche der Haut „gebunden“ ist. Diese Transformation erfordert ein kumulatives Ergebnis von 100% oder mehr auf der Tabelle für Kritische Körperveränderungstreffer der Klasse „A“ in Kapitel 10. In jeder Runde, bis eine Gesamtveränderung von 100% eingetreten ist, erhält das Ziel die Auswirkungen dieser Kritischen Treffer **und** zusätzlich 1W10 Treffer Schaden. Außerdem erhält es 1W10 Treffer pro Runde für 1W10 Runden nach dem Abschluß der Transformation. Sollte das Ziel diesen Prozeß überle-

ben, so verwandelt sich seine Haut in eine harte, bewegliche und unwahrscheinlich flexible Schicht aus einer lebenden Rüstung. Der Dämon stattet das Ziel mit folgenden Eigenschaften aus: P 3, +20 DB, +35 zusätzliche Trefferpunkte, +10 Bewegungsmanöverbonus **oder** 30m Grundbewegungsweite, +20 auf die Initiative und einen Wesenszug, der aus der dieser Spruchliste folgenden Chaostabelle per Zufall ermittelt wird. Wird der Dämon nicht *kontrolliert* oder *beherrscht*, so muß der Träger jede Runde einen *schweren* Manöverwurf (modifiziert durch seine Stufe und das Mittel aus ST- und SD-Bonus) machen, um seinen Körper steuern zu können. Ist das Resultat (nicht der Wurf) »70« oder höher, so gelingt ihm dies ohne Einschränkungen. Bei einem Ergebnis von »40–60«, ist der Träger gelähmt. Versucht er nicht, die Rüstung zu kontrollieren, oder ist das Ergebnis unter »30«, so greift der Dämon das nächste Lebewesen an. Der Dämon hat einen IQ von 7–25 (Mittelwert aus IG und ER, der dem Spielleiter eine Richtlinie für die »Schläue« des Dämonen angibt.)

2•Kontrolle der Chausrüstung I (KM): Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Klasse-I-Dämonen vollständig zu kontrollieren (die Chance für einen nicht erfolgreichen Kontrollversuch beträgt 2%).

5•Chausrüstung II (KM): Wie *Chausrüstung I*, jedoch wird ein Klasse-II-Dämon gebunden, und der Träger erhält folgende Eigenschaften: P 4, +30 DB, zusätzliche 60 TP, +15 Bewegungsmanöverbonus oder 40m Grundbewegungsweite (kein Spurt/Schneller Sprint möglich), +30 auf die Initiative und einen zufällig festgelegten Wesenszug aus der Chaostabelle. Während des Bindevorganges benutzt das Ziel die Spalte mit den Treffern der Klasse »B« auf der *Kritischen Körperveränderungstabelle*, erhält 2W10 zusätzliche Trefferpunkte statt 1W10 **und** bekommt diese noch für 2W10 Runden nach dem Bindevorgang. Der Träger benötigt ein »sehr schweres« Manöver, um seinen Körper zu kontrollieren, wenn der Dämon weder *kontrolliert* noch *beherrscht* wird. Der Dämon hat einen IQ von 13–40 (Mittelwert aus IG und ER).

6•Kontrolle der Chausrüstung II (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber ein Klasse-II-Dämon kann kontrolliert werden, und die Chance auf einen Fehlschlag beträgt 4%.

7•Beherrschung der Chausrüstung I (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber die Kontrolle ist permanent.

9•Chausrüstung III (KM): Wie *Chausrüstung I*, jedoch wird ein Klasse-III-Dämon gebunden, und der Träger erhält folgende Eigenschaften: P 4, +50 DB, zusätzliche 90 TP, +20 Bewegungsmanöverbonus oder 50m Grundbewegungsweite (kein Spurt möglich), +50 auf die Initiative und einen zufällig festgelegten Wesenszug aus der Chaostabelle. Während des Bindevorganges benutzt das Ziel die Spalte mit den Kritischen Treffern der Klasse »C« auf der *Kritischen Körperveränderungstabelle*, erhält 3W10 zusätzliche Trefferpunkte statt 1W10 **und** bekommt die Treffer noch 3W10 Runden nach dem Bindevorgang. Der Träger benötigt ein »äußerst schweres« Manöver, um seinen Körper zu kontrollieren, wenn der Dämon weder *kontrolliert* noch *beherrscht* wird. Der Dämon hat einen IQ von 23–50 (Mittelwert aus IG und ER).

10•Kontrolle der Chausrüstung III (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber ein Klasse-III-Dämon kann kontrolliert werden, und die Chance auf einen Fehlschlag beträgt 6%.

11•Beherrschung der Chausrüstung II (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung II*, jedoch ist die Kontrolle permanent.

13•Chausrüstung IV (KM): Wie *Chausrüstung I*, jedoch wird ein Klasse-IV-Dämon gebunden, und der Träger erhält folgende Eigenschaften: P 4, +60 DB, zusätzliche 120 TP, +40 Bewegungsmanöverbonus oder 60m Grundbewegungsweite, +60 auf die Initiative und einen zufällig festgelegten Wesenszug aus der Chaostabelle. Während des Bindevorganges benutzt das Ziel die Spalte mit den Kritischen Treffern der Klasse »D« auf der *Kritischen Körperveränderungstabelle*, erhält 4W10 zusätzliche Trefferpunkte statt 1W10 **und** bekommt die Treffer noch 4W10 Runden nach dem Bindevorgang. Der Träger benötigt ein »blanker Leichtsinn« Manöver, um seinen Körper zu kontrollieren, wenn der Dämon weder *kontrolliert* noch *beherrscht* wird. Der Dämon hat einen IQ von 60–86 (Mittelwert aus IG und ER).

14•Kontrolle der Chausrüstung IV (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber ein Klasse-IV-Dämon kann kontrolliert werden, und die Chance auf einen Fehlschlag beträgt 8%.

15•Beherrschung der Chausrüstung III (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung III*, jedoch ist die Kontrolle permanent.

17•Chausrüstung V (KM): Wie *Chausrüstung I*, jedoch wird ein Klasse-V-Dämon gebunden, und der Träger erhält folgende Eigen-



schäften: P 11, +50 DB, zusätzliche 300 TP, +20 Bewegungsmanöverbonus oder 35m Grundbewegungsweite (kein Spurt möglich), +50 auf die Initiative und einen zufällig festgelegten Wesenszug aus der Chaostabelle. Während des Bindevorganges benutzt das Ziel die Spalte mit den Kritischen Treffern der Klasse »E« auf der *Kritischen Körperveränderungstabelle*, erhält 5W10 zusätzliche Trefferpunkte statt 1W10 **und** bekommt die Treffer noch 5W10 Runden nach dem Bindevorgang. Der Träger benötigt ein »absurdes« Manöver um seinen Körper zu kontrollieren, wenn der Dämon weder *kontrolliert* noch *beherrscht* wird. Sollte der Dämon in einer Runde die Kontrolle gewinnen, so versucht er, andere Lebewesen zu beherrschen, bis sie sich seinem Willen unterworfen haben oder zerstört sind. Der Dämon hat einen IQ von 80–98 (Mittelwert aus IG und ER).

18•Kontrolle der Chausrüstung V (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber ein Klasse-V-Dämon kann kontrolliert werden, und die Chance auf einen Fehlschlag beträgt 10%.

20•Beherrschung der Chausrüstung IV (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung IV*, jedoch ist die Kontrolle permanent.

25•Chausrüstung VI (KM): Wie *Chausrüstung I*, jedoch wird ein Klasse-VI-Dämon gebunden, und der Träger erhält folgende Eigenschaften: P 12, +60 DB, zusätzliche 250 TP, +50 Bewegungsmanöverbonus oder 55m Grundbewegungsweite, +60 auf Initiativmodifikatoren und einen zufällig festgelegten Wesenszug aus der Chaostabelle. Während des Bindevorganges benutzt das Ziel die Spalte mit den Kritischen Treffern der Klasse »E« auf der *Kritischen Körperveränderungstabelle*, erhält 6W10 zusätzliche Trefferpunkte statt 1W10 **und** bekommt die Treffer noch 6W10 Runden nach dem Bindevorgang. Der Träger benötigt ein »absurdes« Manöver um seinen Körper zu kontrollieren, wenn der Dämon weder *kontrolliert* noch *beherrscht* wird. Der Dämon hat einen IQ von 88–101 (Mittelwert aus IG und ER).

30•Kontrolle der Chausrüstung VI (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung I*, aber ein Klasse-VI-Dämon kann kontrolliert werden, und die Chance auf einen Fehlschlag beträgt 12%.

50•Beherrschung der Chausrüstung V (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung V*, jedoch ist die Kontrolle permanent.

70•Beherrschung der Chausrüstung VI (KM): Wie *Kontrolle der Chausrüstung VI*, jedoch ist die Kontrolle permanent.

Chaos-Tabellen

Wurf eines W6 zur Ermittlung der Untertabelle

- 1) Eigenschafts-/Widerstandswurfbonus Tabelle
- 2) Gaben-Tabelle
- 3) Strafen-Tabelle
- 4) Fertigkeits-Tabelle
- 5) Fertigkeitskategorien-Tabelle
- 6) Anatomie-Tabelle

Eigenschafts-/Widerstandswurfbonus Tabelle

Wird durch 1W20 ermittelt.

(Außerdem ist für jedes Ergebnis ein Wurf auf der Plus/Minus-Tabelle erforderlich.)

1. Noch einmal hier würfeln	10. Intuition
2. Konstitution	11. Mana
3. Selbstdisziplin	12. Magiepunkte
4. Geschicklichkeit	13. WW gegen Essenz
5. Erinnerung	14. WW gegen Leitmagie
6. Intelligenz	15. WW gegen Mentalmagie
7. Stärke	16. WW gegen Gift
8. Reaktion	17. WW gegen Krankheit
9. Auftreten	18. Noch einmal hier würfeln
19. Noch einmal hier und einmal auf der Strafen-Tabelle würfeln	
20. Noch zweimal hier und einmal auf der Strafen-Tabelle würfeln	

Plus/Minus-Tabelle

Wird durch 1W20 ermittelt.

1) -5/St	5) -1/St	9) -10	13) +15
2) -4/St	6) -25	10) -5	14) +20
3) -3/St	7) -20	11) +5	15) +25
4) -2/St	8) -15	12) +10	16) +1/St
17) +2/St			

18) +3/St und einmal auf der Strafen-Tabelle würfeln
 19) +4/St und einmal auf der Strafen-Tabelle würfeln
 20) +5/St und zweimal auf der Strafen-Tabelle würfeln

Gaben-Tabelle

Wird durch 1W100 ermittelt.

- 1. Beschleunigte Heilung:** Die Verletzungen des Charakters heilen mit doppelter Geschwindigkeit.
- 2. Ausgeprägtes Gehör:** Das scharfe Gehör des Charakters ermöglicht es ihm, jedes Geräusch wahrzunehmen, herauszufiltern und zu verstehen; die Reichweite beträgt 30m im Freien oder 7m, wenn er durch feste Objekte lauscht.
- 3. Ausgeprägter Geruchssinn:** Der Geruchssinn des Charakters ermöglicht es ihm, Gerüche wahrzunehmen und zu unterscheiden, die ihren Ursprung gegen den Wind in 30m, mit dem Wind in 700m und bei Windstille in 200m Entfernung haben dürfen. Verfolgt er etwas an Hand eines ihm bekannten Geruches, so erhält er einen +25 Bonus auf Spurenlesen.
- 4. Aggression:** +10 Bonus auf Basisspruchbenutzung oder Elementalsprüche.
- 5. Archetyp:** Der Charakter hat von Natur aus x2 MP. Benutzt er einen Magiepunktvermehrer, so steigt der Gesamtbonus um eine Stufe, d.h. x2 auf x3 usw.
- 6. Erzmagische Fähigkeiten:** Der Charakter hat ähnliche Fähigkeiten wie ein Erzmagier; die Entwicklungspunktekosten für den Sprucherwerb sind die gleichen wie bei einem beliebigen Dualmagiekundigen; seine ursprünglichen Berufslisten ändern sich nicht, dafür kann er jetzt wie ein Dualmagiekundiger Sprüche auswählen, jedoch aus allen drei Magiebereichen.

7. Gepanzerte Haut: 2W10, um die Panzerungsart zu bestimmen

8. Aura: +1 MP/St

9. Bann: Der Charakter kann, in Übereinstimmung mit dem Spielleiter, eine Art von Wesen auswählen, bei der all seine Kritischen Treffer »tödlich« wirken.

10. Gesegnet: Der Charakter erfreut sich der besonderen Zuneigung eines Gottes, Halbgottes, Engels usw.; außerdem bekommt er auch die besondere Abneigung der Feinde dieses Wesens zu spüren.

11. Odemwaffe: 1x/Tag, r 30 cm, Reichweite 7 m; Angriffstabelle für Feuerstrahlen mit Stufe*3 OB

12. Gefahrensinn: Der Spielleiter kann den Charakter vor einer nicht weiter zu spezifizierenden Gefahr warnen, wenn sein Wurf niedriger oder gleich dem Intuitionsbonus des Charakters liegt.

13. Dunkle Versuchung: Der Charakter fühlt sich von der »dunklen Seite« angezogen und erlernt eine »böse« Spruchliste bis zur 50. Stufe. Der Spielleiter entscheidet, welche.

14. Schicksalssinn: Der Charakter kennt die Richtung, in der er zu einem angestrebten Ziel gelangt.

15. Geschicklichkeitskonzentration: Entwicklungspunkte für GE werden verdoppelt.

16. Konstitutionskonzentration: Entwicklungspunkte für KO werden verdoppelt.

17. Erinnerungskonzentration: Entwicklungspunkte für ER werden verdoppelt.

18. Intelligenzkonzentration: Entwicklungspunkte für IG werden verdoppelt.

19. Selbstdisziplinkonzentration: Entwicklungspunkte für SD werden verdoppelt.

20. Unterschiedliche Augen: Der Charakter hat verschiedenfarbige Augen. Dadurch hat er die Fähigkeit, seine Augen zu schließen und seine Sehkraft durch Konzentration so umzorientieren, daß er Unsichtbares sehen kann, sichtbare, organische Objekte aber nicht mehr. Auf die gleiche Art läßt sich seine Sehweise auch wieder umkehren.

21. Gerichtete Waffenmeisterschaft: In einer Waffenkategorie erhält der Charakter drei pro zwei gekaufter Fertigkeitswerte. Alle anderen Waffenkategorien haben um 50% erhöhte Entwicklungskosten.

22. Entwaffen: Der Charakter kann versuchen, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu wird der OB des Gegners von dem des Charakters abgezogen und ein offener Wurf addiert. Ist das Ergebnis 101+, so muß der Gegner einen WW gegen die Stufe des Charakters erfolgreich bestehen oder seine Waffe verlieren.

23. Eloquenz: Der Charakter braucht eine Runde weniger für die Vorbereitung von Zaubersprüchen. Das Sprechen des Spruches dauert aber auf jeden Fall mindestens eine Runde.

24. Magiebegabung: Der Charakter hat eine magische Ausstrahlung und Leichtigkeit im Umgang mit Magie. Er beginnt mit der Kenntnis einer Teilliste seines Berufes. Ist der Charakter ein Magiekundiger oder ein Teilmagiekundiger, so werden seine Entwicklungskosten für Spruchlisten halbiert.

25. Verführerischer Blick: Der Charakter hat funkelnende, verführerische Augen, die ihm eine charismatische Ausstrahlung verleihen. Er erhält einen +15-Bonus auf alle Fertigkeiten, die mit Menschenführung und Einfluß in Verbindung stehen, z.B. Redekunst, Verführungs Kunst, »Bezaubern«-Sprüche, »Beruhigen«-Sprüche usw.

26. Ätherisches Sehvermögen: Der Charakter ist in der Lage unsichtbare oder ätherische Dinge zu sehen, wenn er sich darauf konzentriert.

27. Besondere Magiebegabung: Der Charakter ist besonders magiebegabt. Er erhält einen +50-Bonus auf seine WW gegen einen Magiebereich (W100: 01-40= Leitmagie, 41-70 Essenz, 71-00 Mentalmagie) und einen +25-Bonus, wenn er Sprüche dieses Magiebereichs benutzt oder versucht, Gegenstände oder Inschriften aus diesem Bereich zu verstehen oder zu verwenden.

28. Auge des Tigers: Der Charakter kann sich auf einen Kraftakt »Stärke« vorbereiten, nur daß seine Erfolgschance sich aus der Summe seiner Stufe und den Bonussen (SD + MA)/2 zusammensetzt. Bei Erfolg erhält er in der nächsten Runde einen +15 Bonus auf OB und DB.

29. Günstling: Der Charakter ist der Günstling eines sehr hochgestellten Adligen, vielleicht ein Verwandter.

30. Hammerhand: Die Hände des Charakters wirken wie Streitkolben im Waffenlosen Kampf. Dies wird behandelt wie eine »Streitkolben«-Waffenkata ohne Abzüge.

31. U
ber
32. F
33. M
ger
über
34. I
jede
35. A
liste
36. U
37. U
38. S
Spr
Spr
We
rak
Bon
Täti
geü
sche
40. B
tion
bei
Waf
41. I
mac
pha
42. V
als v
43. G
belie
44. G
hole
45. L
Lung
dabe
so g
46. M
Geg
gew
47. M
auf
verz
48. A
Mön
Kam
Kost
mön
wend
49. M
Bont
Situat
50. T
wen
51. T
wen
52. B
53. Z
che C
54. G
55. G
lauer
56. K
und C
57. G
Trage
58. G
werte
Kateg
59. N
neutr
alle a

31. Unerschütterlicher Wille: Immun gegen Furcht- und Bezaubernangriffe. Schlafangriffe werden in Stufe und Dauer halbiert.

32. Feuerläufer: Immun gegen Feuer, 1x/Tag für 10min/St.

33. Machtentzug: Die MP des Charakters steigen bei jedem auf ihn gerichteten Zauber um eins an, ohne daß ihre Zahl sein Maximum übersteigen kann.

34. Infravision: Der Charakter besitzt die Fähigkeit, bei Dunkelheit jede Wärmequelle in bis zu 30m Entfernung zu sehen.

35. Angeborene Magiefähigkeit: Der Charakter kann eine Spruchliste bestimmen, auf der er nie *Zauberfehler* auswürfeln muß.

36. Unbezwingerbar: Immun gegen Benommenheit.

37. Unsichtbarkeit: Unsichtbarkeit 1x/Tag

38. Springen: Charakter kann doppelt so weit Springen wie normal.

39. Sprungkraft: Charakter verfügt über eine außergewöhnliche Sprungkraft und erhält einen +10-Bonus auf alle Sprungmanöver. Sprünge von 1,2m Höhe, 2,5m Weite aus dem Stand oder 7m Weite mit Anlauf sind Routine manöver. Die Handgelenke des Charakters teilen diese einzigartige Fähigkeit, so daß er einen +10-Bonus auf Fertigkeiten wie *Schlösser öffnen*, *Rudern* oder andere Tätigkeiten erhält, bei denen mit den Händen eine Zugkraft ausgeübt wird (z.B. an einem Seil ziehen oder einen nichtmechanischen Bogen abfeuern).

40. Blitzartige Reaktionen: Der Charakter hat blitzschnelle Reaktionen und erhält daher einen +5 Bonus auf OB und DB, sowie +20 bei der Initiativvermittlung und +25 beim schnellen Ziehen einer Waffe.

41. Leichter Schlaf: Der Charakter kann Wahrnehmungswürfe machen, um aufzuwachen, und sofort nach einer normalen Schlafphase ohne Abzüge handeln.

42. Verborgenes Wissen: Der Charakter erlernt arkane Magielisten als wären sie seine Berufslisten.

43. Glück: Der Charakter darf einmal pro Tag (+5 x 1W20) zu einem beliebigen, vorher festgelegten Wurf addieren.

44. Glück: Der Charakter darf einmal pro Tag einen Wurf wiederholen.

45. Lungenvolumen: Der Charakter verfügt über ein so großes Lungenvolumen, daß er die Luft bis zu 5 min anhalten kann, ohne dabei Schaden zu nehmen. Außerdem verfügt er über eine doppelt so große Ausdauer wie normal.

46. Mana lesen: Eine 10% Chance, die magischen Fähigkeiten eines Gegenstandes zu bestimmen. Für jede Fähigkeit muß gesondert gewürfelt werden.

47. Mana-sensibel: Die Nackenhaare des Charakters stellen sich auf, wenn er in die Nähe einer großen Magiepunktquelle, eines verzauberten Ortes o.ä. kommt.

48. Ausbildung in Waffenlosem Kampf: Ein Charakter, der kein Mönch ist, kann seine Fertigkeiten in den Bereichen Waffenloser Kampf, Kraftakte und Verteidigungs-Kraftakt mit den gleichen Kosten entwickeln, als wäre er doch einer. Mönche oder Kriegermönche erhalten keine Abzüge, wenn sie eine Waffenkata verwenden.

49. Meistertaktiker: Hat eine Prozentchance in Höhe seines IT-Bonussees, um Informationen über die gegenwärtige taktische Situation direkt vom Spieleiter zu erhalten.

50. Triumph des Geistes: Kraftaktbonus +5 x 1W20. Jedesmal wenn diese Fertigkeit benutzt wird, ist ein neuer Wurf erforderlich.

51. Triumph des Geistes: Kraftaktbonus +5 x 1W10. Jedesmal wenn diese Fertigkeit benutzt wird, ist ein neuer Wurf erforderlich.

52. Bewegung: Grundbewegungsweite wird verdoppelt.

53. Zusätzliche Gliedmaßen: Der Charakter besitzt 1W4 zusätzliche Gliedmaßen seiner Wahl.

54. Geborener Schütze: Alle Entfernungsmalusse werden halbiert.

55. Geborener Meuchelmörder: Die Entwicklungskosten für Aufzulauern werden halbiert.

56. Kräftige Statur: Kosten für Körperentwicklung werden halbiert, und das volksbedingte Maximum erhöht sich um 50%.

57. Geborener Rüstungsträger: Alle Entwicklungskosten für das Tragen von Rüstungen werden halbiert.

58. Geborener Waffenmeister: Der Charakter kann Fertigkeitswerte für eine ganze Waffenkategorie entwickeln. Alle OB in dieser Kategorie haben denselben Fertigkeitswert.

59. Neutraler Körpergeruch: Der Körpergeruch des Charakters ist neutral, kann daher nicht wahrgenommen werden und überdeckt alle anderen Gerüche in einem Radius von 2m.

60. Gespür: Kann nicht überrascht werden.

61. Leichter Knochenbau: Der leichte Knochenbau des Charakters gibt ihm einen +20 Bonus auf alle Bewegungsmanöver.

62. Freiluftpunkt: Der Charakter bekommt einen +50-Bonus auf Nahrungssuche, Feuer anzünden und Unterschlupfsuche, wenn er sich im Freien aufhält. Er erhält einen +20-Bonus auf Spuren lesen, Fallen stellen und Schleichen und Verbergen im Freien.

63. Magiefähigkeit: Der Charakter beherrscht eine Spruchliste bis zur 50. Stufe. Diese kann aus jedem Magiebereich und Beruf sein.

64. Tragfähigkeit: Die Traglastbehinderung wird halbiert.

65. Psi-Begabung: Der Charakter verfügt über einen zusätzlichen Vorrat an MP, die auf seinem AF-Wert beruhen und kann damit die Spruchlisten aus *Space Master* benutzen. (Sollten diese Regeln nicht vorliegen, noch einmal würfeln.) Die Spruchlisten werden behandelt, als sei der Charakter ein Teiltelepath.

66. Schnelle Konzentration: Die außergewöhnliche Fähigkeit des Charakters, sich schnell zu konzentrieren, ermöglicht es ihm, Handlungen (z.B. Zaubersprüche, Bogenschüsse usw.) eine Runde eher als üblich vorzubereiten.

67. Schneller Schritt: Der Charakter hat die Gabe, schnell aber leise zu gehen. Daher erhält er einen +20-Bonus, wenn er versucht leise zu gehen (Schleichen) **und** die Möglichkeit, jedem, den er von hinten angreift, aufzulauern, wobei er einen +2 Bonus auf Aufzulauern bekommt, **sowie** +20 auf alle Balanciermanöver.

68. Regenerationskraft: Heilt 1 Treffer/Rd

69. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Trefferpunkte, die der Charakter erhält, um 1W10.

70. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Trefferpunkte, die der Charakter erhält, um 1W20.

71. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer, die der Charakter erhält, um eine Klasse.

72. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer, die der Charakter erhält, um zwei Klassen.

73. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Trefferpunkte aus einem magischen Angriff, die der Charakter erhält, um 1W10.

74. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Trefferpunkte aus einem magischen Angriff, die der Charakter erhält, um 1W20.

75. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer aus einem magischen Angriff, die der Charakter erhält, um eine Schwerestufe.

76. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer aus einem magischen Angriff, die der Charakter erhält, um zwei Schwerestufen.

77. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Trefferpunkte aus einem physischen Angriff, die der Charakter erhält, um 1W10.

78. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Treffer aus einem physischen Angriff, die der Charakter erhält, um 1W20.

79. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer aus einem physischen Angriff, die der Charakter erhält, um eine Schwerestufe.

80. Unverwüstlichkeit: Reduziert alle Kritischen Treffer aus einem physischen Angriff, die der Charakter erhält, um zwei Schwerestufen.

81. Widerstand: +25-Bonus gegen einen beliebigen Magiebereich

82. Fassungsvermögen: Verdoppelt alle Radii und »Anzahl der Ziele«-Angaben.

83. Gestaltwandler: Luft- und Landlebewesen

84. Gestaltwandler: Luftlebewesen

85. Gestaltwandler: Landlebewesen

86. Gestaltwandler: Zufallswurf

87. Ausdehnung: Alle Reichweiten der Zaubersprüche des Charakters werden verdoppelt. »Selbst« wird zu »Berührung«, »Berührungs« zu 3m.

88. Unbesiegbarkeit durch Zauber: Immun gegen Sprüche der 1. Stufe

89. Unbesiegbarkeit durch Zauber: Immun gegen Sprüche der 1.-2. Stufe

90. Säurespucke: bis zu 3m weit, 1x/Tag, bewirkt eine Kritischen Säuretreffer »A«.

91. Unbewußte Vorbereitung: Waffen und Bögen sind eine Runde schneller einsatzbereit als normal.

92. Selbsterhaltungstrieb: Wird der gesamte OB zum Parieren benutzt, so erhält der Charakter einen zusätzlichen +25-Bonus auf den OB.

93. Schlechter Geschmack: 75%-Chance, daß ein Ungeheuer den Charakter wieder ausspuckt. d.h. es beißt einmal ab, verschlingt ihn aber nicht.

94. Dauer: Die Dauer aller Zaubersprüche des Charakters wird verdoppelt. Hat keine Auswirkung auf Konzentrationszauber.

95. Schmerztoleranz: Der Charakter kann 150% seiner Trefferpunkte einstecken, bevor er das Bewußtsein verliert.

96. Verborgenheit: Der Charakter kann nicht durch Magie aufgespürt werden.

97. Unnatürliche Ausdauer: Der Charakter kann mit der dreifachen Bewegungsweite laufen und verbraucht dabei nur einen Ausdauerpunkt in 60 Runden.

98. Unnatürliche Stärke: Der Charakter erhält einen zusätzlichen +20-Bonus auf ST. Dieser Bonus beruht auf seiner außergewöhnlichen Größe: Maximale Körpergröße für sein Volk.

99. Schmerz aushalten: Der Charakter verfügt über herausstechende innere Reserven, die es ihm möglich machen, Schmerzen auszuhalten und ihm einen +3-Bonus auf alle Körperentwicklungswürfe geben.

100. Flügel: Der Charakter hat flugtaugliche Flügel, wobei die Fluggeschwindigkeit der normalen Grundbewegungsweite entspricht und die Boni der Schrittängentabelle abgezogen anstatt addiert werden.

Strafen-Tabelle

Wird durch 1W100 ermittelt.

1. Körperteil von abnormer Größe: Wurf auf der Plus/Minus-Tabelle, um die Größe der Veränderung in Prozent zu ermitteln und ein Wurf auf der Anatomietabelle, um den betroffenen Körperteil festzulegen.

2. Gealtert: -10 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -5 auf alle anderen

3. Gealtert: -15 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -5 auf alle anderen

4. Gealtert: -15 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -10 auf alle anderen

5. Gealtert: -20 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -5 auf alle anderen

6. Gealtert: -20 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -10 auf alle anderen

7. Gealtert: -20 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -15 auf alle anderen

8. Gealtert: -25 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -5 auf alle anderen

9. Gealtert: -25 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -10 auf alle anderen

10. Gealtert: -25 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -15 auf alle anderen

11. Gealtert: -25 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -20 auf alle anderen

12. Gealtert: -30 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -5 auf alle anderen

13. Gealtert: -30 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -10 auf alle anderen

14. Gealtert: -30 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -15 auf alle anderen

15. Gealtert: -30 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -20 auf alle anderen

16. Gealtert: -30 Punkte auf einen zufällig ermittelten Höchstwert, -25 auf alle anderen

17. Tierhaft: Eine bestimmte Tierart haßt den Charakter und greift ihn an, sobald sie ihn sieht. Aufgrund des Hasses bekommt das Tier einen +25-Bonus auf seinen OB.

18. Anziehung von Elementen: +30 auf Elementar-Angriffe auf den Charakter.

19. Magische Aura: Der Charakter ist von einer sichtbaren Aura aus magischer Energie umgeben. Selbst wenn der Charakter unsichtbar ist, bleibt sie sichtbar. Die Aura ist hellrot.

20. Schlechter Ruf: Leute erkennen den Charakter auf den ersten Blick. 1W100% Chance.

21. Müder Krieger: Nach jedem Kampf muß der Charakter 1W4 Stunden schlafen.

22. Körperlicher Schaden: Wurf auf der Anatomietabelle

23. Kannibale

24. Keine Parade: Kann nicht Parieren.

25. Legastheniker: Kann nicht Lesen.

26. Analphabet: Kann weder Lesen noch Schreiben.

27. Schwer wie Stein: Kann nicht Schwimmen.

28. Schlitzer: Kann keine Schlagwaffe benutzen.

29. Bleifüße: Kann nicht spurten.

30. Malmer: Kann keine Klingenwaffen benutzen.

31. Bleibeine: Kann weder schnell sprinten noch spurten.

32. Pyrophobie: Kann weder Feuer benutzen noch damit umgehen.

33. Handgemenge: Kann keine Fernkampfwaffen benutzen.

34. Kein Verteidiger: Kann keine Schilder benutzen.

35. Halter: Kann keine Wurfwaffen benutzen.

36. Kleinwaffenbenutzer: Kann keine Zweihandwaffen benutzen.

37. Illiterat: Kann nicht schreiben

38. Feigling: 50% Chance, vor einer Gefahr wegzulaufen

39. Taubheit: -W100 auf alle akustischen Wahrnehmungswürfe für ein Ohr

40. Taubheit: -W100 auf alle akustischen Wahrnehmungswürfe für beide Ohren

41. Chronische Krankheit: Der Charakter muß zu Beginn jeder Woche würfeln, ob die Krankheit ausbricht. Bei einem Ergebnis von 01-10 ist dies geschehen, und er erhält einen Abzug von -5 x 1W20 auf alle Handlungen für eine Woche. Während dieser Zeit reduzieren sich sein Aussehen und sein aktuelles Auftreten um die Hälfte.

42. Kälteempfindlichkeit: -5 x 1W20 auf alle Fertigkeiten, wenn es „kalt“ ist, basierend auf dem Standardklima der jeweiligen Welt

43. Farbenblindheit: 1W4: (1) Blau-Grün-Schwäche, (2) Rot-Grün-Schwäche, (3) völlig Farbenblind, (4) Gelb-Orange-Schwäche

44. Bunte Haare: z.B. hellblau, weiß mit lila Tupfen usw.

45. Bunte Haut: hellrot, gelbe Streifen

46. Nachtblindheit: Kann im Dunkeln nichts sehen

47. Dunkelheitssensibilität: -5 x 1W20 auf alle Fertigkeiten bei Dunkelheit

48. Übergewicht: Doppeltes Durchschnittsgewicht für die Körpergröße.

49. Zwergenwuchs: Größe um 1W10 x 10% reduziert. Ist das Ergebnis 0, erneuter Wurf.

50. Schwächling: Erschöpfungsrate verdoppelt

51. Weitsichtigkeit: Kann im Nahbereich nicht sehen.

52. Angst im Dunkeln: Der Charakter ist mit einer tiefliegenden Angst vor dunklen, geschlossenen Räumen geschlagen, die gelegentlich zu Tage tritt. Immer, wenn er sich in eine solche Situation begibt, muß er einen WW (kein Bonus) gegen einen Angriff der 1. Stufe bestehen. Misßlingt dieser, so gerät der Charakter in Panik und fällt für 1W10 Stunden ins Koma. So geht es ihm zum Beispiel hervorragend, solange er sich in dunkler Nacht draußen befindet. Er muß jedoch würfeln, wenn er einen dunklen Höhlenkomplex betritt. Gesetzt den Fall, ihm gelingt der Wurf, und jemand zündet eine Fackel an, die dann aber ausgeht, so muß er erneut würfeln.

53. Kindheitstrauma: Der Charakter wird von einer furchtbaren Kindheitserinnerung geplagt, die ihn während des Kampfes verfolgt. Nach der ersten Runde jedes Kampfes würfelt er: Bei einem Ergebnis von 01-10 erfaßt ihn sein Kindheitstrauma, und der Charakter wirft sich für 1W10 Runden zitternd und schluchzend eingekrallt auf den Boden.

54. Freundestöter: Anstatt eines normalen Zauberpatzers treffen fehlgeschlagene Angriffszauber den nächsten Freund oder Verbündeten innerhalb der Reichweite.

55. Gigantismus: Größe um 1W10 x 10% erhöht. Ist das Ergebnis 0, erneuter Wurf.

56. Hitzeempfindlichkeit: -5 x 1W20 auf alle Fertigkeiten, wenn es „heiß“ ist, basierend auf dem Standardklima der jeweiligen Welt

57. Tiefschläfer: Kann während der ersten Stunde seines Schlafes nicht geweckt werden, selbst mit Hilfe von Magie nicht.

58. Bluter: Bei blutenden Wunden — Treffer/Rd — wird die Blutungsrate verdoppelt.

59. Gejagter: 1W100% Chance pro Woche, daß der oder die Jäger ihn belangen: Werfen Sie 1W6: (1) Einzelperson, (2) mehrere Personen (2-20), (3) kleine Gruppe (21-100), (4) mittelgroße Gruppe (101-1000), (5) große Gruppe (1001-5000), (6) sehr große Gruppe (5001+).

60. Unsensibel gegen Verbrennungen: Keine Benommenheit durch Verbrennungsschaden (Hitze oder Kälte), dafür wird bei blutenden Wunden — Treffer/Rd — die Blutungsrate verdoppelt.

61. Unsensibel gegen Schnittwunden: Keine Benommenheit durch Kritische Streichschäden, dafür wird bei blutenden Wunden — Treffer/Rd — die Blutungsrate verdoppelt.

62. Unsensibel gegen Schmerzen: Keine Benommenheit durch Kritische Treffer, dafür wird bei blutenden Wunden — Treffer/Rd — die Blutungsrate verdoppelt.

63. Unsensibel gegen Berührung: Keine Benommenheit durch Kritische Schlagschäden, dafür wird bei blutenden Wunden — Treffer/Rd — die Blutungsrate verdoppelt.

64. Lichtblindheit: Kann im Licht nichts sehen

65. Lichtempfindlichkeit: $-5 \times 1W20$ auf alle Fertigkeiten in hellem Licht.

66. Blitzphobie: Der Charakter hat Angst vor Blitz und Donner und verliert den Kopf, wenn er von einem Gewitter überrascht wird. Ist dies der Fall, so erhält er einen Abzug von -50 auf alle Handlungen, wenn er teilweise in Deckung ist oder wirft sich stocksteif auf den Boden, wenn er auf freier Fläche überrascht wird.

67. Kurzsichtig: Kann keine entfernten Gegenstände sehen.

68. Tierhasser: Reitet nie auf Tieren.

69. Furchtlosigkeit: Läuft nie vor einem Kampf davon.

70. Metallphobie: Trägt nie Gegenstände aus Metall.

71. Krankheitsanfällig: Kein WW gegen Krankheiten

72. Giftanfällig: Kein WW gegen Gift

73. Überschäumende Kraft: Jedesmal, wenn der Charakter bewußt seine Stärke einsetzt, muß er einen WW gegen einen Angriff der 1. Stufe machen, wobei der SD-Bonus addiert wird. Schlägt dieser Wurf fehl, so setzt der Charakter ungewollt seine gesamte Stärke ein. Daher sollte er sich z.B. einen bewußt laschen Händedruck angewöhnen, weil er ansonsten die Hand desjenigen, den er begrüßt, zerquetschen könnte.

74. Körpereinsatz: Jedesmal, wenn der Charakter einen Spruch über der 8. Stufe anwendet, verliert er 5 Trefferpunkte.

75. Unvermittelte Schmerzen: Jedesmal, wenn der Charakter ein Würfelergebnis von 66 erzielt, erleidet er einen Abzug von -30 auf alle Handlungen für eine Stunde.

76. Unvermittelte Lähmungen: Jedesmal, wenn der Charakter einen nach unten oder oben offenen Wurf erzielt, erleidet er eine einstündige Lähmung. Der gelähmte Körperteil wird auf der Anatomietabelle ermittelt.

77. Schlechte Beherrschung: Auch Nichtangriffsspruchpatzer werden auf der Spalte für fehlgeschlagene Angriffszauber ermittelt. $+10$ auf Patzerwürfe.

78. Giftspeichel: 1W10 um die Stufe des Giftes zu ermitteln.

79. Hautgift: 1W10 um die Stufe des Giftes zu ermitteln, mit dem die Haut des Charakters bedeckt ist.

80. Vorurteil: Abgrundtiefer, irrationaler Haß auf Angehörige eines Volkes.

81. Psychopath: Es besteht eine (40 minus SD-Bonus)%-Chance, daß der Charakter auf eine Beleidigung oder einen verbalen Angriff mit einem Blutrausch reagiert.

82. Schläfrigkeit: Ein besonders ausgeprägtes Schlafbedürfnis erfordert es, daß der Charakter 10 Stunden Ruhe pro Tag benötigt und für jede Stunde Schlaf, die er weniger bekommt, einen Abzug von -5 auf alle Handlungen erhält. z.B. -10 auf alle Handlungen nach nur 8 Stunden Schlaf.

83. Narkophilie: Der Charakter kann nur schwer wach bleiben, wenn er mehr als fünf Stunden unterwegs war, ohne dabei mindestens zwei Stunden lang zu rasten. Am Anfang jeder nachfolgenden Stunde muß der Spieler würfeln: Ist das Ergebnis 01-25, so schlafen beide Arme des Charakters ein und bleiben für 1W10 Stunden unbrauchbar.

84. Spruchreichweiten halbiert: 3m wird zu „Berührung“, „Berührung“ wird „Selbst“.

85. Sterilität: Charakter kann keine Kinder zeugen, bzw. bekommen.

86. Steinatem: Jeder, den der Charakter anhaucht, erstarrt zu Stein. WW ist möglich, und jedes Ziel muß nur einmal pro Tag widerstehen.

87. Steinanblick: Jeder, der den Charakter sieht und dessen WW fehlschlägt, erstarrt zu Stein. Jedes Ziel muß nur einmal pro Tag widerstehen.

88. Steinberühring: Jeder, der den Charakter berührt und dessen WW fehlschlägt, erstarrt zu Stein. Jedes Ziel muß nur einmal pro Tag widerstehen.

89. Abergläubisch: Die Moral des Charakters wird von „schlechten Omen“ beeinflußt. Immer, wenn er einem solchen begegnet, erleidet er einen Abzug von $-10 \times 1W10$ für 1W10 Tage.

90. Erhält doppelten Kritischen Schaden: Durch 1W4: (1) Tierangriffe, (2) Elementarangriffe, (3) Magische Angriffe, (4) Nahkampfwaffen.

91. Erhält doppelte Trefferpunkte: Durch 1W6: (1) Hiebschäden, (2) Elementarangriffe, (3) Stürze, (4) Feuer, (5) Stichschäden, (6) Streichschäden.

92. Leichtgewicht: Sprüche erfordern doppelt soviele MP wie normal.

93. Furchtbare Furchtlosigkeit: Charakter hat eine (40 minus SD-Bonus)%-Chance, sich kopflos in jede Kampfsituation zu stürzen.

94. Trophäenjäger: Sammelt Ohren, Skalps, Augen, Zungen usw. seiner Gegner.

95. Pechvogel: 1W10: (1) Offener Wurf nur bei 97-00, (2) Offener Wurf nur bei 98-00, (3) Offener Wurf nur bei 99-00, (4) Offener Wurf nur bei 00, (5) Patzerbereich +1, (6) Patzerbereich +2, (7) Patzerbereich +3, (8) Patzerbereich +4, (9) Patzerbereich +5, (10) erneuter Wurf.

96. Überwachung: 1W100%-Chance der Einmischung/Beteiligung pro Spielsitzung. Werfen Sie 1W6: (1) Einzelperson, (2) mehrere Personen (2-20), (3) kleine Gruppe (21-100), (4) mittelgroße Gruppe (101-1000), (5) große Gruppe (1001-5000), (6) sehr große Gruppe (5001+).

97. Glasknochen: 1W50%-Chance, daß ein Knochen unter Belastung bricht.

98. Flügel: Charakter hat ein Paar Flügel, kann aber mit ihnen weder fliegen noch gleiten.

99. Zorn: Der Charakter ist bei einem bestimmten Gott, Halbgott, Dämonen usw. in Ungnade gefallen.

00. Zweimal auf dieser Tabelle würfeln

Fertigkeits-Tabelle

Wird mittels 1W4 ermittelt

1. Fehlen jeglichen Talentes für eine Fertigkeit (Fertigkeitswerte dürfen für diese Fertigkeit nie entwickelt werden).
2. Besonderes Talent für eine Fertigkeit (Fertigkeitswerte für diese Fertigkeit werden verdoppelt).
3. Ein Fertigkeitsbonus bekommt eine besondere Modifikation (Wurf auf der Plus/Minus-Tabelle, um diesen zu ermitteln).
4. Unnatürliches Talent für eine Fertigkeit (Fertigkeitswerte für diese Fertigkeit werden halbiert).

Fertigkeitskategorien-Tabelle

Wird mittels 1W4 ermittelt

1. Fehlen jeglichen Talentes für eine Fertigkeitskategorie (Fertigkeitswerte dürfen für diese Kategorie niemals entwickelt werden).
2. Besonderes Talent für eine Fertigkeitskategorie (Fertigkeitswerte für diese Kategorie werden verdoppelt).
3. Die Fertigkeitsboni in einer Fertigkeitskategorie bekommen eine besondere Modifikation (Wurf auf der Plus/Minus-Tabelle, um diese zu ermitteln).
4. Unnatürliches Talent für eine Fertigkeitskategorie (Fertigkeitswerte für diese Kategorie werden halbiert).

Anatomie-Tabelle			
Wird mittels 1W100 ermittelt			
01–02	Fußgelenk	51–52	Bein
03–04	Arm	53–54	Lippen
05–06	Gleichgewicht	55	Leber
07	Blase	56–57	Unterarm
08	Körperbehaarung	58–59	Schienbein
09–10	Gehirn	60–61	Lunge
11–12	Wange	62	Brustdrüsen
13–14	Schlüsselbein	63–64	Nacken
15–16	Ohr	65–66	Nase
17–18	Ellbogen	67–68	Rippen
19–20	Auge	69–70	Sicht
21–22	Gesichtshaare	71–72	Schulterblatt
23–24	Gefühle	73–74	Schultergelenk
25–26	Finger	75–76	Schädel
27–28	Fuß	77–78	Riechorgan
29	Galle	79	Milz
30	Gonaden (Keimdrüsen)	80–81	Brustbein
31–32	Unterleib	82–83	Magen
33–34	Hand	84–85	Schwanz
35–36	Haupthaar	86–87	Steißbein
37–38	Gehör	88–89	Geschmack
39–40	Herz	90–91	Zähne
41–42	Hüfte	92–93	Hals
43	Darm	94–95	Zeh
44–45	Kiefer	96–97	Zunge
46	Nieren	98	Stimmbänder
47–48	Knie	99–00	Handgelenk
49–50	Kniescheibe		



8.3 Berufslisten des Mondmagiers

269•Mondwahnsinn

Anmerkung: Die Auswirkungen der Sprüche Stimmungsumschwung und Stimmungsbeeinflussung variieren in Abhängigkeit von der jeweiligen erzeugten Stimmung. In den meisten Fällen resultiert diese in einer positiven oder negativen Modifikation, je nachdem, ob eine Handlung der Stimmung entspricht (+) oder widerspricht (-). Als Empfehlung sollte die Modifikation +5/-5 pro drei Stufen des Zaubernden (abgerundet) betragen. So würde ein Mondmagier der 7. Stufe alle Handlungen der Zielperson mit +10/-10 beeinflussen. (Ist die Stimmung, die erzeugt wurde z.B. verängstigt, so resultierte dies in einer Kampfsituation in einem Abzug von -10, wenn das Ziel kämpfen will, mit einem +10-Bonus, wenn es flieht.)

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Stimmungsumschwung I	1 Ziel	1 Rd/St 15 m
2 Stimmungsbeeinflussung I	1 Ziel	1 Rd/St 15 m
3 Lebensmüde I	1 Ziel	1 Rd 15 m
4 Stimmungsumschwung II	2 Ziele	1 Rd/St 15 m
5 Stimmungsbeeinflussung II	2 Ziele	1 Rd/St 15 m
6 Lebensmüde II	2 Ziele	1 Rd 15 m
7 Stimmungsumschwung III	3 Ziele	1 Rd/St 15 m
8 Stimmungsbeeinflussung III	3 Ziele	1 Rd/St 15 m
9 Lebensmüde III	3 Ziele	1 Rd 15 m
10 Stimmungsumschwung IV	4 Ziele	1 Rd/St 15 m
11 Stimmungsbeeinflussung IV	4 Ziele	1 Rd/St 15 m
12 Lebensmüde IV	4 Ziele	1 Rd 15 m
13 Stimmungsumschwung V	5 Ziele	1 Rd/St 15 m
14 Stimmungsbeeinflussung V	5 Ziele	1 Rd/St 15 m
15 Lebensmüde V	5 Ziele	1 Rd 15 m
16 Stimmungsumschwung VI	6 Ziele	1 Rd/St 15 m
17 Stimmungsbeeinflussung VI	6 Ziele	1 Rd/St 15 m
18 Lebensmüde VI	6 Ziele	1 Rd 15 m
19		
20 Wahrer Stimmungsumschwung	variabel	1 Rd/St 15 m
25 Wahre Stimmungsbeeinflussung	variabel	1 Rd/St 15 m
30 Vollendet Lebensmüde	variabel	1 Rd 15 m
50 Mondopfer	variabel	30 m

1•Stimmungsumschwung I (M): Bewirkt eine Umkehr der „Grundstimmung“ des Ziels. Ist das Ziel z.B. wütend, so wird es sehr ruhig; ist es in Trauer, so wird es überfröhlich; Haß wird zu Liebe, Furcht wird Tapferkeit usw.

2•Stimmungsbeeinflussung I (M): Wie *Stimmungsumschwung I*, doch die Wahl der Stimmung liegt beim Zaubernden (z.B. traurig, beschämter, schüchtern, schmutzig, deprimiert, froh, hungrig, durstig, glücklich usw.).

3•Lebensmüde I (M): Veranlaßt das Ziel zu einem Selbstmordversuch. Damit dieser Spruch seine Wirkung entfalten kann, muß dem Ziel nicht nur sein normaler WW mißlingen, sondern auch ein zusätzlicher WW, der durch seine SD modifiziert wird. Sollte es auch diesen nicht schaffen, so muß das Ziel sich selbst einen Kritischen Treffer zufügen. Normalerweise ist dies nur ein Kritischer Stichschaden „A“.

4•Stimmungsumschwung II (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf zwei Ziele wirkt.

5•Stimmungsbeeinflussung II (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf zwei Ziele wirkt.

6•Lebensmüde II (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf zwei Ziele wirkt.

7•Stimmungsumschwung III (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf drei Ziele wirkt.

8•Stimmungsbeeinflussung III (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf drei Ziele wirkt.

9•Lebensmüde III (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf drei Ziele wirkt.

10•Stimmungsumschwung IV (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf vier Ziele wirkt.

11•Sung
12•L vier Z
13•S nur d
14•Sung
15•L fünf Z
16•S nur d
17•Sung
18•L sechs
20•W schwa
bernd
25•W flusssu
den w
30•V Spruch
50•M phase
grauge
leitet-
opfert
um 50
10% se
leicht
führen



11•Stimmungsbeeinflussung IV (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf vier Ziele wirkt.

12•Lebensmüde IV (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf vier Ziele wirkt.

13•Stimmungsumschwung V (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf fünf Ziele wirkt.

14•Stimmungsbeeinflussung V (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf fünf Ziele wirkt.

15•Lebensmüde V (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf fünf Ziele wirkt.

16•Stimmungsumschwung VI (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf sechs Ziele wirkt.

17•Stimmungsbeeinflussung VI (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf sechs Ziele wirkt.

18•Lebensmüde VI (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf sechs Ziele wirkt.

20•Wahrer Stimmungsumschwung (K): Wie *Stimmungsumschwung I*, nur daß der Spruch auf ein Ziel pro 3 Stufen des Zaubernden wirkt.

25•Wahre Stimmungsbeeinflussung (K): Wie *Stimmungsbeeinflussung I*, nur daß der Spruch auf ein Ziel pro 3 Stufen des Zaubernden wirkt.

30•Vollendet Lebensmüde (K): Wie *Lebensmüde I*, nur daß der Spruch auf ein Ziel pro 3 Stufen des Zaubernden wirkt.

50•Mondopfer (K): Nachts, während der entsprechenden Mondphase (Vollmond für lichtgerichtete Mondmagier; Halbmond für graugerichtete; Neumond für dunkelheitgerichtete Mondmagier), leitet 1 Ziel/Stufe all seine MP (1 MP/Rd) auf den Zaubernden (d.h. opfert sie dem Mondgott, der Mondgöttin). Jedes Ziel, dem sein WW um 50 oder mehr mißlingt, erleidet einen permanenten Abzug von 10% seiner MP. Das könnte man auf völlige Verausgabung oder vielleicht ein direktes Eingreifen des Gottes oder der Göttin zurückführen.

270•Beherrschung des Mondes

Anmerkung 1: Diese Spruchliste wird durch den Mond und seine Phasen ungünstig beeinflußt. Es gibt drei Arten der Mondbeherrschung (jeder Mondmagier verfügt über eine), die von der jeweiligen Mondphase abhängig sind:

	Licht	Grau	Dunkelheit
Vollmond	x 1	x 0,25	x 0
Dreiviertelmond	x 0,75	x 0,5	x 0,25
Halbmond	x 0,5	x 1	x 0,5
Viertelmond	x 0,25	x 0,5	x 0,75
Neumond	x 0	x 0,25	x 1

Anmerkung 2: Der „Machtmond“ des Zaubernden ist die Mondphase, bei der die obenstehende Modifikation „x1“ beträgt: lichtgerichtete – Vollmond, graugerichtete – Halbmond, dunkelheitgerichtete – Neumond.

Anmerkung 3: Dauer, Reichweite und Wirkungsbereich der Sprüche dieser Liste richten sich nach der Art Mondbeherrschung des Zaubernden und der Mondphase (siehe oben). So wirkt z.B. der Spruch *Mondglühen*, den ein lichtgerichteter Mondmagier der 10. Stufe bei Vollmond (x1) gesprochen hat, eine Verdopplung seiner Magiepunkte für 10 Stunden. Spricht er denselben Spruch aber bei Halbmond, erhält er nur seine normale Zahl an Magiepunkten für 5 Stunden.

Anmerkung 4: Diese Sprüche funktionieren nur, wenn der Zaubernde sich nachts im Freien befindet **und** der Mond am Himmel steht.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Mondschatten	1 Ziel	10 min/St	Berührung
2 Mondschein	1 Ziel	10 min/St	Berührung
3 Mondlicht	r 3 m	10 min/St	Berührung
4 Mondbad	1 Ziel	10 min/St	Berührung
5 Mondwort	1 Ziel	1 min/St	Berührung
6 Mondstrahl I	1 Ziel	—	30 m
7 Mondblick	1 Ziel	1 min/St	Berührung
8 Mondropfen	r 3 m	1 Rd	30 m
9			
10 Mondglühen	x 2 MP	1 h/St	selbst
11 Mondblitz	1 Ziel	—	30 m
12			
13 Mondstrahl II	1 Ziel	—	100 m
14 Mondspiegelung	1 Ziel	1 Rd	3 m
15 Mondsucht	1 Ziel	P	30 m
16 Mondwahniss	1 Ziel	1 min/St	30 m
17 Mondstrahl III	1 Ziel	—	300 m
18 Mondblindheit	1 Ziel	10 min/St	30 m
19 Mondblitz II	1 Ziel	—	100 m
20 Mondstein	1 Mondstein	24 h	Berührung
25 Mondkind	1 Neugeborenes	P	Berührung
30 Mondbeben	r 15 m/St	1 Rd	Berührung
50 Monddame	1 Monddame	1 Rd/St	3 m

1•Mondschatten (I): Ziel kann im Dunkeln genau so gut sehen wie bei Tageslicht.

2•Mondschein (U): Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Getränk zu verzaubern. Pro eingesetztem MP (maximal 1 MP/St) verwandeln sich 0,3 Liter. Der Spruch erzeugt weder das Getränk noch einen Behälter. Pro getrunkener 0,3 Liter erhält der Trinkende einen +3-WW-Bonus (gg Magie, Gift und Krankheit) und einen -3-OB-Abzug.

3•Mondlicht (K): Erleuchtet einen Bereich von r 3 m mit Mondlicht. Der Zauber kann mit einem Gegenstand verbunden werden und bewegt sich dann mit diesem.

4•Mondbad (K): Das Ziel heilt mit einer Geschwindigkeit von 1 TP/min, wenn es sich bei Mondschein im Freien aufhält.

5•Mondwort (KM): Verzaubert eine Dosis eines Krautes, genannt *Mondwort*. Nach dieser Verzauberung muß jeder, der es in irgendeiner Form zu sich nimmt, die Wahrheit sprechen.

6•Mondstrahl I (E): Ein Strahl aus „Mondenergie“ schießt aus der Handfläche des Zaubernden; der Angriff wird auf der Angriffstabelle für Schockstrahlen (*Buch der Magie* ATM 2) ausgewürfelt, und die Art der Kritischen Treffer ist abhängig von der Ausrichtung des

Mondmagiers: lichtgerichtet: Kritischer Hitzetreffer; graugerichtet: Kritischer Schlagtreffer; dunkelheitsgerichtet: Kritischer Kältetreffer.

7•Mondblick (K1): Ermöglicht es dem Ziel, Objekte zu sehen, die durch Mondenergie beeinflußt worden sind. Das Objekt erscheint ihm in ein magisches Feld oder eine Aura gehüllt. Diese ist bei lichtgerichteter Mondmagie silbrig, bei graugerichteter grau und bei dunkelheitsgerichteter Mondmagie schwarz.

8•Mondtropfen (K): Ermöglicht es dem Zaubernden einen kleinen, plötzlichen Sturm aus Mondtropfen (d.h. Hagelkörnern) zu erzeugen. Jedes Ziel im davon betroffenen Gebiet erhält einen Kritischen Schlagtreffer »A«.

10•Mondglühen (K): Verdoppelt die BasisMP des Zaubernden für die Dauer des Spruches. Diese Modifikation gilt nicht kumulativ zu MP-Vermehrern.

11•Mondblitz I (K): Wie *Mondstrahl I*, nur daß auf der Angriffstabelle für Blitzstrahlen (*Buch der Magie*: ATM 6) gewürfelt wird.

13•Mondstrahl II (K): Wie *Mondstrahl I*, nur mit einer Reichweite von 100m.

14•Mondspiegelung (K): Ermöglicht es dem Ziel, auf Mondspiegelungen (silbrigem Widerschein des Mondes auf Wasserflächen) zu reisen. Dieser Spruch wirkt im Grunde wie eine begrenzte Teleportation: Pro Runde bewegt sich das Ziel mit einer Geschwindigkeit von bis zu 1,5 km/St in gerader Linie über eine Wasser- oder Eisfläche. Stößt es dabei auf ein festes Hindernis (z.B. Festland, ein Boot, einen Vogel) **oder** führt der Weg an einen Ort, der nicht im Freien liegt oder mondbeschienen ist, so kommt es innerhalb von 2m zum Stillstand.

15•Mondsucht (KM): Dieser Spruch entfaltet seine Wirkung nur, wenn die Mondphase mit dem »Machtmond« des Zaubernden übereinstimmt, d.h. der Modifikationsfaktor muß $x1$ betragen. Das Ziel bekommt einen mehrere Stunden anhaltenden Anfall von Eß- und Trinksucht. Wenn der Mond seinen höchsten Stand erreicht hat, flieht das Ziel kopflos an einen Ort im Freien, der vom Mond beschienen wird. Dort läuft es bis zur völligen Erschöpfung umher und verfällt danach in einen tiefen Schlaf.

16•Mondwahnsinn (FM): Das Ziel verfällt in einen Blutrausch und wird zum Berserker. Es gelten die Regeln für Raserei.

17•Mondstrahl III (K): Wie *Mondstrahl I*, nur mit einer Reichweite von 500m.

18•Mondblindheit (KM): Tagsüber **oder** wenn der Mond nicht am Himmel steht **oder** wenn es sich nicht im Freien aufhält, ist das Ziel vollkommen blind. Ansonsten sind die Sehkraft und Wahrnehmung des Ziels von der Mondphase und der Ausrichtung des Zaubernden abhängig. D.h. daß nachts, wenn der Mond am Himmel steht, die Angaben in *Anmerkung 1* gelten. Die Auswirkungen sind dann wie folgt: $x0 =$ vollkommen blind, $x0,25 =$ sieht mit +20-Wahrnehmungsbonus, $x0,5 =$ sieht mit +40-Wahrnehmungsbonus, $x0,75 =$ sieht mit +60-Wahrnehmungsbonus, $x1 =$ sieht mit +80-Wahrnehmungsbonus.

19•Mondblitz II (K): Wie *Mondblitz I*, nur mit einer Reichweite von 100m.

20•Mondstein (K): Dieser Spruch bezaubert einen geeigneten Kiesel, Stein oder Edelstein (Entscheidung des Spieleanitors) und läßt diesen als Zaubervermehrer (+1/5 St des Zaubernden) und MP-Speicher (1 MP/St des Zaubernden) wirken. Die Kapazität steht in Abhängigkeit zur Mondphase aus der Ausrichtung des Zaubernden. Wenn zum Beispiel ein Mondstein bei Halbmond von einem Grau-gerichteten Mondmagier der 20. Stufe bezaubert wird, so wirkt er als +4 Zaubervermehrer und 20 MP Spruchspeicher; bei Neu- oder Vollmond bezaubert wirkt er nur als +2-Zaubervermehrer und 10 MP Spruchspeicher; bei Viertel- oder Dreiviertelmond als +1 Zaubervermehrer und 5 MP Spruchspeicher. Der Mondstein leuchtet während des Machtmordes des Zaubernden ganz schwach. Ein Mondmagier kann nur einen Mondstein zur selben Zeit bezaubert haben.

25•Mondkind (K): Segnet ein neugeborenes Kind und nimmt es in die Ränge einer Mondgesellschaft von Magiefähigern auf (dies ist normalerweise die einzige Möglichkeit, jemals ein Magiekundiger des Mondes zu werden). Das so gesegnete Kind hat eine angeborene Neigung, diese Spruchliste zu benutzen und muß für ihren Einsatz keine Risikowürfe durchführen. Außerdem erhält es einen +5-Bonus auf alle WW gegen Magie, Krankheit und Gift.

30•Mondbeben (K): Verursacht ein leichtes Erdbeben, das labile Bauten zum Einsturz bringen kann. Unter Umständen kann dies sehr furchteinflößend sein. Seine Stärke entspricht etwa 5,5 auf der Richterskala.

50•Monddame (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, eine niedere Mondgöttin zu beschwören (Grundchance für die Beschörung beträgt 0,5%/St des Zaubernden). Alle weiteren Einzelheiten hängen von der jeweiligen Spielwelt ab.

Beispiel: Sie erscheint in einem Streitwagen, der von zwei Mondrös-sern gezogen wird (deren Farbe sich vom Machtmond des Zaubernden herleitet). Jeder, der dieselbe Gesinnung wie sie hat, erhält einen +30-Bonus auf alle Handlungen, solange sie sich in seiner Sichtweite befindet. Sie kämpft für den Zaubernden (100 OB, 25 DB, 150 TP, P1). Zusätzlich zu den physischen Angriffen, benutzt sie einen Spruch aus dieser Liste pro Runde. Sollte sie während der Wirkungs-dauer dieses Spruches getötet werden, so kann der Zaubernde diesen Spruch nie wieder sprechen, alle Sprüche dieser Liste werden Risiko-Zauber (+25) **und** er benötigt für sie die doppelte Anzahl an MP.

271 • Metamorphose

Anmerkung 1: Mit Hilfe dieser Liste ist es möglich, körperliche, geistige, seelische und magische Formen zu übertragen. Es ist nicht möglich, Verhaltensweisen und Erinnerungen zu übertragen.

Anmerkung 2: Um seine volle Wirkung zu entfalten, benötigt jeder Metamorphose-Spruch über der 9. Stufe pro gewünschter Art der Verwandlung eine volle Stunde (eine kombinierte Bio-Metamorphose, Psi-Metamorphose und Magiemetamorphose braucht also drei Stun-den). Während dieser Zeit muß sich das Ziel in einem Zustand der Meditation oder des Schlafes befinden. Wird das Ziel gestört und geweckt, bevor die benötigte Zeit verstrichen ist, so verwandelt es sich binnen einer Stunde in seine ursprüngliche Form zurück und erhält einen Kritischen Körperveränderungstreffer, dessen Schwere auf der Anzahl der Stunden basiert, die noch nötig gewesen wären, um den Prozeß der Metamorphose abzuschließen. Das bedeutet, daß ein Ziel einer Metamorphose, die 1-60 Minuten vor der Vollendung unterbrochen wird, eine Kritischen Treffer »A« erhält; 61-120 Minuten führen zu einem Kritischen Treffer »B« usw. Jeweils 15 Minuten nach dem ersten Kritischen Treffer erhält das Ziel einen weiteren Kritischen Körperveränderungstreffer, dessen Schwere eine Stufe unter der des vorherigen liegt. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis ein Kritischer Treffer »A« hingenommen wird. Wird z.B. das Ziel während der ersten Stunde einer drei Stunden dauernden Metamorphose geweckt, so erhält es einen Kritischen Körperveränderungstreffer »C«, nach 15 Minuten einen Kritischen Körperveränderungstreffer »B« und nach weiteren 15 Minuten einen Kritischen Körperveränderungstreffer »A«.

Anmerkung 3: Jeder nichtmagische Versuch, ein Ziel aus der Metamorphose zu »wecken«, gilt als äußerst schweres Statisches Manöver. Bei Versuchen mit Hilfe von Magie sollte man das Ziel behandeln, als wäre es im Koma.

Anmerkung 4: Die Metamorphose-Sprüche erschaffen einen »Kokon« um das Ziel. Man benötigt eine Waffe oder ein schweres Statisches Manöver (modifiziert durch den ST-Bonus), um ihn aufzubrechen.

Anmerkung 5: Wenn die Metamorphose abgeschlossen ist, hat das Ziel weder MP noch Erschöpfungspunkte und ist extrem hungrig und durstig. Um Handlungen, außer essen und trinken und schlafen auszuführen, muß es ein schweres Statisches Manöver (modifiziert durch den SD-Bonus) schaffen.

Anmerkung 6: Das Ziel der Metamorphose verfügt über alle Fähigkeiten, die die neue Form normalerweise besitzt. Dieses gilt jedoch nicht für magische Fähigkeiten. Wurde das Ziel z.B. in einen Drachen verwandelt, so kann es fliegen (wenn auch höchstwahrscheinlich anfänglich nicht sehr gut) und verfügt über die Größe und die körperlichen Kampffertigkeiten eines Drachen. Doch die magische Atemwaffe eines Drachen besitzt es nicht.

Anmerkung 7: Alle Gewichtsveränderungen um mehr als das Zweifache aber weniger als das Vierfache des Ziels, bewirken, daß es einen Kritischen Körperveränderungstreffer »D« hinnehmen muß. Alle Gewichtsveränderungen um mehr als das Vierfache resultieren in einem Kritischen Körperveränderungstreffer »E«.

Anmerkung 8: Alle Machtveränderungen um mehr als das Zweifache aber weniger als das Vierfache des Ziels, bewirken, daß es eine Kritischen Körperveränderungstreffer »D« hinnehmen muß. Alle Machtveränderungen um mehr als das Vierfache resultieren in einem Kritischen Körperveränderungstreffer »E«.

1 Ge
2
3 Bi
4
5 Psi
6 See
7
8 Ma
9
10 B
11
12 P
13
14 Se
15
16 M
17
18 W
19
20 W
25 W
30 W
50 V

1 • Ge
ob da
phose

3 • Bi
köpfe
Metan
5 • Psi
geistig
der Ps
6 • Se
eine se
analys
könn
8 • Ma
eine r
Menta
morph
10 • Bi
physis
Metam
12 • Ps
tale Fc
phose
14 • Se
seelisc
metam
16 • Ma
in eine
Magie
18 • W
mit ei
20 • W
mit ei
25 • W
nur mi
30 • W
nur mi
50 • Vo
von M
nent.

		Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Geburtszeichen		1 Ziel	—	Berührungsreichweite
2				
3 Bio-Metamorphose Typisierung		1 Ziel	—	20 m
4				
5 Psi-Metamorphose Typisierung		1 Ziel	—	20 m
6 Seelenmetamorphose Typisierung		1 Ziel	—	20 m
7				
8 Magiemetamorphose Typisierung		1 Ziel	—	20 m
9				
10 Bio-Metamorphose		1 Ziel	1 Tag/St	Berührungsreichweite
11				
12 Psi-Metamorphose		1 Ziel	1 Tag/St	Berührungsreichweite
13				
14 Seelenmetamorphose		1 Ziel	1 Tag/St	Berührungsreichweite
15				
16 Magiemetamorphose		1 Ziel	1 Tag/St	Berührungsreichweite
17				
18 Wahre Bio-Metamorphose		1 Ziel	1 Woche/St	Berührungsreichweite
19				
20 Wahre Psi-Metamorphose		1 Ziel	1 Woche/St	Berührungsreichweite
25 Wahre Seelenmetamorphose		1 Ziel	1 Woche/St	Berührungsreichweite
30 Wahre Magiemetamorphose		1 Ziel	1 Woche/St	Berührungsreichweite
50 Vollendete Metamorphose		1 Ziel	P	Berührungsreichweite

1•Geburtszeichen (I): Der Zaubernde kann in Erfahrung bringen, ob das Ziel die erforderlichen Voraussetzungen für einen Metamorphose-Spruch von Geburt aus mitbringt. Werfen Sie 1W100:

- 1–75 kein brauchbarer Kandidat
- 76–90 kann Sprüche der Stufen 1–10 verkaufen.
- 91–95 kann Sprüche der Stufen 1–20 verkaufen.
- 96–97 kann Sprüche der Stufen 1–25 verkaufen.
- 98–99 kann Sprüche der Stufen 1–30 verkaufen.
- 100 kann Sprüche der Stufen 1–50 verkaufen.

3•Bio-Metamorphose Typisierung (I): Der Zaubernde kann eine körperliche Erscheinung analysieren, um sie später bei der Bio-Metamorphose benutzen zu können.

5•Psi-Metamorphose Typisierung (I): Der Zaubernde kann eine geistige Erscheinung oder ein Muster analysieren, um sie später bei der Psi-Metamorphose benutzen zu können.

6•Seelenmetamorphose Typisierung (I): Der Zaubernde kann eine seelische Erscheinung (z.B. die Lebensessenz oder Lebenskraft) analysieren, um sie später bei der Seelenmetamorphose benutzen zu können.

8•Magiemetamorphose Typisierung (I): Der Zaubernde kann eine magische Erscheinung (wie das Ziel mit Essenz, Leitmagie, Mentalmagie umgeht) analysieren, um sie später bei der Magiemetamorphose benutzen zu können.

10•Bio-Metamorphose (K): Der Körper des Ziels wird in eine physische Form verwandelt, die der Zaubernde vorher durch *Bio-Metamorphose Typisierung* analysiert hat.

12•Psi-Metamorphose (K): Der Geist des Ziels wird in eine mentale Form verwandelt, die der Zaubernde vorher durch *Psi-Metamorphose Typisierung* analysiert hat.

14•Seelenmetamorphose (K): Die Seele des Ziels wird in eine seelische Form verwandelt, die der Zaubernde vorher durch *Seelenmetamorphose Typisierung* analysiert hat.

16•Magiemetamorphose (K): Der magische Aura des Ziels wird in eine magische Form verwandelt, die der Zaubernde vorher durch *Magiemetamorphose Typisierung* analysiert hat.

18•Wahre Bio-Metamorphose (K): Wie *Bio-Metamorphose*, nur mit einer Dauer von 1 Woche /St.

20•Wahre Psi-Metamorphose (K): Wie *Psi-Metamorphose*, nur mit einer Dauer von 1 Woche /St.

25•Wahre Seelenmetamorphose (K): Wie *Seelenmetamorphose*, nur mit einer Dauer von 1 Woche /St.

30•Wahre Magiemetamorphose (K): Wie *Magiemetamorphose*, nur mit einer Dauer von 1 Woche /St.

50•Vollendete Metamorphose (K): Die Dauer einer Kombination von Metamorphose-Sprüchen (Psi-, Bio-, Seelen-, Magie-) ist permanent.

8.4 Berufslisten des Adelskriegers

272•Edle Rüstung

Anmerkung 1: Nur ein Spruch aus der nachfolgenden Liste kann bei einer einzelnen Person und ihrer Rüstung wirksam sein.

Anmerkung 2: Schildtreffersprüche wirken nur gegen Nah- oder Fernkampfangriffe, derer sich das Ziel bewußt ist. Wird dem Zaubernden aufgelauert **oder** wird er von hinten angegriffen **oder** ist es ihm unmöglich, das Schild in eine Position zu bringen, in der es den Schlag abfangen kann (z.B. wenn es in einer Öffnung eingeklemmt ist oder der Gegner es festhält), haben Schildtreffersprüche keine Auswirkung.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schild*	1 Rüstung	1 min/St	selbst
2 Kleidung verstärken	Kleidung	1 min/St	Berührungsreichweite
3			
4 Leder verstärken	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
5 Schildtreffer I	1 Schild	1 min/St	selbst
6 Kettenpanzer verstärken	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
7			
8 Panzerplatte	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
9			
10 Schildtreffer II	1 Schild	1 min/St	selbst
11 Mystische Kleidung	Kleidung	1 min/St	Berührungsreichweite
12 Robenpanzerung	Kleidung	1 min/St	Berührungsreichweite
13			
14 Mystischer Lederpanzer	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
15 Schildtreffer III	1 Schild	1 min/St	selbst
16			
17 Mystischer Kettenpanzer	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
18			
19 Schildtreffer IV	1 Schild	1 min/St	selbst
20 Mystischer Panzerplatte	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
25 Vollendet Schildtreffer	1 Schild	1 min/St	selbst
30 Mystische Rüstung	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite
50 Wahre Mystische Rüstung	1 Rüstung	1 min/St	Berührungsreichweite

1•Schild (K*): Erzeugt einen unsichtbaren, energetischen Schild vor dem Zaubernden, der einen Abzug von 25 auf Nah- und Fernwaffenangriffe gewährt und wie ein normaler Schild funktioniert.

2•Kleidung verstärken (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, den Panzerungsschutz von P1 oder P2 um +4 hinaufzusetzen (d.h. aus P1 wird P5 und P2 wird P6). Für ein so behandeltes Kleidungsstück oder Rüstung gelten die Manövermodifikationen für den ursprünglichen Panzerungsschutz.

4•Leder verstärken (K): Wie *Kleidung verstärken*, nur daß Lederpanzer (P5–P12) um +4 **oder** Kleidungstücke (P1 und P2) um +8 verbessert werden können (d.h. P1 wird zu P9, P11 wird zu P15 usw.).

5•Schildtreffer I (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, den nächsten Angriff (Nah- oder Fernkampf), der in einem Kritischen Treffer resultiert, automatisch mit dem Schild abzufangen, wobei der Angriff nicht von hinten kommen darf. Der Kritische Treffer wird dann entsprechend angepaßt, d.h. ein Nackentreffer wird zu einem Treffer am Schildarm usw.

6•Kettenpanzer verstärken (K): Wie *Kleidung verstärken*, nur daß Kettenpanzer (P13–P16) um +4 oder Lederpanzer um +8 verbessert werden können (d.h. P7 wird zu P15, P13 wird zu P18, usw.).

8•Panzerplatte (K): Wie *Kleidung verstärken*, nur daß weiche Lederpanzer um +12 verbessert werden.

10•Schildtreffer II (K): Wie *Schildtreffer I*, nur daß zusätzlich die Schwere des Kritischen Treffers um eine Stufe herabgesetzt wird (d.h. Kritische Treffer »E« werden zu »D«, »D« zu »C«, »C« zu »B«, »B« zu »A« und Kritische Treffer »A« haben keine Auswirkungen).

11•Mystische Kleidung (K): Wie *Kleidung verstärken*, nur daß die Schwere aller Kritischen Treffer, die gegen diese Rüstung erzielt werden zusätzlich um eine Stufe herabgesetzt wird (d.h. Kritische Treffer »E« werden zu »D«, »D« zu »C«, »C« zu »B«, »B« zu »A«, und Kritische Treffer »A« haben keine Auswirkungen).

12•Robenpanzerung (K): Der Zaubernde kann aus jedem normalen Kleidungsstück (Robe, Umhang usw.) einen Panzer erschaffen, der pro zwei Stufen des Zaubernden P+1 erhält.

14•Mystischer Ledernerpanzer (K): Wie *Leder verstärken*, nur daß die Schwere aller gegen diese Rüstung erzielten Kritischen Treffer zusätzlich um eine Stufe herabgesetzt wird.

15•Schildtreffer III (K): Wie *Schildtreffer I*, nur daß die Schwere des Kritischen Treffers um zwei Stufen herabgesetzt wird (d.h. Kritische Treffer »E« werden zu »C«, »D« zu »B«, »C« zu »A«, und Kritische Treffer »B« und »A« haben keine Auswirkungen).

17•Mystischer Kettenpanzer (K): Wie *Kettenpanzer verstärken*, nur daß gegen diese Rüstung erzielte Kritische Treffer zusätzlich um eine Stufe herabgesetzt werden.

19•Schildtreffer IV (K): Wie *Schildtreffer III*, nur daß die Schwere des Kritischen Treffers um drei Stufen herabgesetzt wird (d.h. Kritischer Treffer »E« werden zu »B«, »D« zu »A«, und Kritische Treffer »C«, »B« und »A« haben keine Auswirkungen).

20•Mystische Panzerplatte (K): Wie *Panzerplatte*, nur daß die Schwere aller gegen diese Rüstung erzielten Kritischen Treffer zusätzlich um eine Stufe herabgesetzt wird.

25•Vollendetes Schildtreffer (K): Wie *Schildtreffer III*, nur daß die Schwere der Kritischen Treffer um vier Stufen herabgesetzt wird (d.h. Kritische Treffer »E« werden zu »A«, und Kritische Treffer »D«, »C«, »B« und »A« haben keine Auswirkungen).

30•Mystische Rüstung (K): Wie *Mystische Panzerplatte*, nur daß alle Kritischen Nah- und Fernkampftreffer um zwei Stufen herabgesetzt werden. Dieser Spruch hat keine Wirkung, wenn der Zaubernde ein großes oder gewaltiges Wesen ist.

50•Wahre Mystische Rüstung (K): Wie *Mystische Panzerplatte*, nur daß alle Kritischen Nah- und Fernkampftreffer um drei Stufen herabgesetzt werden (d.h. Kritische Treffer »E« werden zu »B«, »D« zu »A«, und Kritische Treffer »C«, »B« und »A« haben keine Auswirkungen).

273•Edle Waffe

Anmerkung 1: Nur ein Spruch aus der nachfolgenden Liste kann auf einer einzelnen Waffe gleichzeitig wirksam sein.

Anmerkung 2: Der Spielleiter kann die Benutzung einzelner Sprüche aus dieser Spruchliste einschränken. Außerdem kann er ihre Wirksamkeit auf nichtmagische Waffen begrenzen.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Waffenruhm	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
2 Parierwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
3 Versteckter Schlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
4 Singender Schlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
5 Mehrfacher Schlag II	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
6 Harter Schlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
7 Hammerschlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
8 Elementarwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
9 Mehrfacher Schlag III	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
10 Hohe Waffe I	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
11 Schwerer Hammerschlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
12 Elementargift	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
13 Mächtiger Schlag	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
14 Mehrfacher Schlag IV	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
15 Große Elementarwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
16 Tanzende Waffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
17 Furchtbare Waffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
18 Erstschlagwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
19 Wahrer Mehrfachschatz	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
20 Hohe Waffe II	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
25 Schildpalter	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
30 Wahre Elementarwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
50 Wahre Hohe Waffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung

1•Waffenruhm (K): Gibt einen Bonus von bis zu +2/St auf den OB des Waffenführenden. Magiepunktosten betragen 1 MP pro +2-Bonus.

2•Parierwaffe (K): Erhöht den Anteil des OB, der zum Parieren verwendet wird, um 50% (wenn der Waffenführende also 30 seines OB zur Parade benutzt, so erhält er einen DB-Bonus von 45).

3•Versteckter Schlag (K): Der nächste Kritische Treffer, der mit der Waffe erzielt wird, wird um +5 modifiziert. Ergebnisse über 100 werden als 100 gewertet.

4•Singender Schlag (K): Die Klinge erfüllt die Luft mit einem Lied von Mut und großem Ruhm. Alle Verbündeten in einem Umkreis von 3 m sind immun gegen die Auswirkungen von Furcht und jene außerhalb dieses Radius, die sich in Hörweite befinden, erhalten einen Bonus von +10 auf ihren WW gegen Furcht.

5•Mehrfacher Schlag II (K): Ermöglicht es, zweimal pro Runde mit der Waffe zuzuschlagen, wobei allerdings der Angriff um jeweils 40% des OB oder 30 (je nachdem, was niedriger ist) vermindert wird.

6•Harter Schlag (K): Beim nächsten Kritischen Treffer erhöht sich dessen Schwere um eine Stufe. Erzielt man jedoch keinen Kritischen Treffer, so bleibt es auch dabei, und »E« bleibt »E«. (Kritische Treffer »A« werden zu »B«, Kritische Treffer »B« werden zu »C« usw.).

7•Hammerschlag (K): Verdoppelt die Anzahl der Trefferpunkte, die die Waffe beim nächsten Schlag verursacht.

8•Elementarwaffe (E): Beim nächsten Kritischen Treffer, den die Waffe verursacht, erhält das Ziel einen zusätzlichen Kritischen Elementartreffer »A«. Der Zaubernde kann das verursachende Element frei bestimmen (ein Feuerlement verursacht Kritischen Hitzeschaden, ein Eiselement Kritischen Kälteschaden, ein Wasserelement Kritischen Schlagschaden usw.).

9•Mehrfacher Schlag III (K): Wie *Mehrfacher Schlag II*, nur daß drei Angriffe pro Runde möglich sind, wobei allerdings der Angriff um jeweils 50% des OB oder 40 (je nachdem, was niedriger ist) vermindert wird.

10•Hohe Waffe I (K): Der Träger der Waffe erhält einen +25-Bonus auf die Initiative und verursacht doppelten Schaden. Außerdem besteht bei jedem erzielten Kritischen Treffer »E« eine 10%-Chance, daß der getroffene Körperteil abgetrennt wird (nur bei geeigneten Stellen, also Arm-, Bein-, oder Halstreffern).

11•Schwerer Hammerschlag (K): Verursacht den dreifachen normalen Schaden.

12•Elementargift (K): Verursacht der nächste erzielte Kritische Treffer eine Blutung (Treffer/Runde) und dem Opfer mißlingt ein WW (modifiziert durch KO-Bonus), so wird sein Körper langsam von einem Elementargift verzehrt. Der Zaubernde kann sich aussuchen, ob es sich dabei um ein Feuer-, Eis- oder sonstiges Element handelt. Das Ziel erhält 1W10 »Elementar«-Treffer für 1 Rd/1% WW-Fehlschlag. Wenn die Summe der »Elementar«-Treffer die Gesamttreffer + KO-Wert erreicht hat, ist der Körper des Zielen vollständig von dem Element verzehrt. Ein Feuerelement bewirkt z.B., daß der Körper sich buchstäblich in Rauch auflöst, ein Eiselement verwandelt ihn in eine lebende Eisstatue, ein Wasserelement in eine Pfütze usw. Die einzigen bekannten Heilungsmöglichkeiten dafür sind, daß der Zaubernde den Spruch abbricht **oder** die »Elementar«-Treffer mit der halben normalen Heilungsrate geheilt werden (z.B. heilen 5 »Elementar«-Treffer wie 10 normale Treffer) **oder** daß ein entgegengesetzt wirkendes Elementargift verabreicht wird (Der Spielleiter entscheidet dabei über die Wirksamkeit).

13•Mächtiger Schlag (K): Wie *Starker Schlag*, nur daß die Schwere des Kritischen Treffers um zwei Stufen steigt. Verursacht der Schlag eigentlich keinen Kritischen Treffer, erhält das Ziel einen Kritischen Treffer »A«.

14•Mehrfacher Schlag IV (K): Wie *Mehrfacher Schlag II*, nur daß vier Angriffe pro Runde möglich sind, wobei allerdings der Angriff um jeweils 60% des OB oder 50 (je nachdem, was niedriger ist) vermindert wird.





15•Große Elementarwaffe (E): Wie *Elementarwaffe*, nur daß zusätzlich zum bereits erzielten Kritischen Treffer ein Kritischer Treffer »B« verursacht wird.

16•Tanzende Waffe (K): Die Waffe kann die Hand ihres Trägers verlassen und eigenständig ein Ziel innerhalb von 15m Umkreis angreifen. Sie bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 15m/Rd und verfügt über einen +50 OB, wenn sie allein kämpft. Damit sie angreifen kann, muß der Zaubernde sowohl die Waffe als auch ihr Ziel sehen können.

17•Furchtbare Waffe (K): Jeder, der sich dem Träger dieser Waffe entgegenstellen will, muß erst eine 3m im Radius betragende Zone der Furcht überwinden, die diesen umgibt. Alle Wesen, die sich in dieser Zone befinden, müssen einen erfolgreichen WW pro Runde machen oder für 1 min/5% Fehlschlag vor dem Träger der Waffe fliehen.

18•Erstschatzgawaffe (K*): Verdoppelt den regulären Initiativwert des Trägers.

19•Wahrer Mehrfacher Schlag (K): Wie *Mehrfacher Schlag II*, nur daß fünf Angriffe pro Runde möglich sind, wobei allerdings der Angriff um jeweils 70% des OB oder 60 (je nach dem, was niedriger ist) vermindert wird.

20•Hohe Waffe II (K): Wie *Hobe Waffe I*, nur daß der Initiativbonus +50 ist, der dreifache normale Schaden verursacht wird und die Chance ein Körperteil abzutrennen für Kritische Treffer »E« 30%, für Kritische Treffer »D« 20% und für Kritische Treffer »C« 10% beträgt.

25•Schildspalter (K): Bei jedem Schildtreffer besteht eine 50%-Chance, daß der Schild in zwei Teile gespalten wird. Ebenso wird der Schildarm des Ziels verletzt und erhält 15 Treffer, sowie 6 Treffer/Rd. Für Magische Schilder darf ein WW durchgeführt werden.

30•Wahre Elementarwaffe (E): Wie *Elementarwaffe*, nur daß zusätzlich zum bereits erzielten Kritischen Treffer ein Kritischer Treffer »C« verursacht wird.

50•Wahre Hohe Waffe (E): Wie *Hobe Waffe II*, nur daß der Initiativwert verdoppelt wird, der vierfache normale Schaden verursacht wird und die Chance, ein Körperteil abzutrennen, für Kritische Treffer »E« 50%, für Kritische Treffer »D« 40%, für Kritische Treffer »C« 30%, für Kritische Treffer »B« 20% und für Kritische Treffer »A« 10% beträgt.

8.5 Berufslisten des Ermittlers

274•Analysen

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Nahrungsanalyse	1 Portion	—	15 cm
2 Text verstehen I	selbst	1 min/St (C)	selbst
3 Gifte und Rauschgifte erkennen	1 Portion	—	30cm
4 Sprache verstehen I	selbst	1 min/St (C)	selbst
5 Text verstehen II	selbst	1 min/St (C)	selbst
6 Magiebereich analysieren	1 Ziel	—	3 m
7 Sprache verstehen II	selbst	1 min/St (C)	selbst
8 Text verstehen III	selbst	1 min/St (C)	selbst
9 Metalle erkennen	1 Teil	—	3 m
10 Verständnis	1 Gegenstand	—	Berührung
11 Sprache verstehen III	selbst	1 min/St (C)	selbst
12 Code entschlüsseln	Zaubernder	1 min/St (C)	selbst
13 Flüssigkeiten erkennen	1 Flüssigkeit	—	3 m
14 Feststoffe erkennen	1 Feststoff	—	3 m
15 Gase erkennen	1 Gas	—	3 m
16			
17 Leitmagie verstehen	1 Spruch	—	30 m
18			
19 Mentalmagie verstehen	1 Spruch	—	30 m
20 Essenzmagie verstehen	1 Spruch	—	30 m
25 Todesursache erkennen	selbst	—	Berührung
30 Mikroskopisches erkennen	selbst	1 min/St (C)	selbst
50 Analyse	selbst	1 min/St (C)	selbst

2, 5, 8, 9, 10, 13, 15, 25, 50 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **10•Wege der Erforschung**.

1•Nahrungsanalyse (I): Ermöglicht es dem Zaubernden, Herkunft, Reinheit und generellen Wert einer Portion Nahrung oder eines Getränkes zu bestimmen. Jede Verunreinigung wird aufgezeigt, wobei jedoch nur ihr grundsätzlicher Typ (Bakterien, Gift, Schmutz, Exkreme, Chemikalien usw.) angegeben wird.

3•Gifte und Rauschgifte erkennen (I): Wie *Nahrungsanalyse*, nur daß ein Rauschgift oder Gift (falls vorhanden) in der Portion bestimmt werden kann. Außerdem erhält der Zaubernde Informationen über Gegengift (falls vorhanden) und die Stärke des Giftes (d.h. dessen Stufe).

4•Sprache verstehen I (I): Wie *Text verstehen I*, nur daß der Zaubernde eine gesprochene Sprache verstehen, aber nicht sprechen kann.

6•Magiebereich erkennen (I): Ein Gegenstand, ein Ort oder eine Person kann darauf untersucht werden, ob er bzw. sie über Magie verfügt, welchem Magiebereich diese angehört, und es wird ein grundsätzlicher Eindruck davon vermittelt, woher sie stammt, und welcher Art sie ist.

7•Sprache verstehen II (I): Wie *Text verstehen II*, nur daß der Zaubernde eine gesprochene Sprache verstehen, aber nicht sprechen kann.

11•Sprache verstehen III (I): Wie *Text verstehen III*, nur daß der Zaubernde eine gesprochene Sprache verstehen, aber nicht sprechen kann.

12•Code entschlüsseln (I): Wie *Text verstehen III*, nur daß ein kodierter Text vollständig entschlüsselt werden kann.

14•Feststoffe erkennen (I): Wie *Metalle erkennen*, aber für Feststoffe.

17•Leitmagie verstehen (I): Wie *10/11•Spruch verstehen* aus der Liste **10•Wege der Erforschung**, nur daß ausschließlich Leitmagiesprüche analysiert werden können.

19•Mentalmagie verstehen (I): Wie *10/11•Spruch verstehen* aus der Liste **10•Wege der Erforschung**, nur daß ausschließlich Mentalmagiesprüche analysiert werden können.

20•Essenzmagie verstehen (I): Wie *10/11•Spruch verstehen* aus der Liste **10•Wege der Erforschung**, nur daß ausschließlich Essenzmagiesprüche analysiert werden können.

30•Mikroskopisches erkennen (I, U): Ermöglicht es dem Zaubernden, mit seinem nächsten Spruch mikroskopische Informationen zu sammeln. Der Spielleiter entscheidet, welche Art von Information das in der Spielwelt liefern kann.

275•Sinne des Ermittlers

	Wirkungsbereich Dauer Reichweite		
1 Rauschgift entdecken	r 3 m	—	selbst
2 Verbrechen entdecken	variabel	—	selbst
3 Ausflüchte entdecken	1 Wesen	1 min/St (C)	selbst
4 Gefühle entdecken	1 Wesen	1 min/St (C)	selbst
5 Geschmackssinn schärfen	selbst	1 min/St	selbst
6 Gift entdecken	r 3 m	—	selbst
7 Gutes entdecken	1 Wesen/Gegenstand	30 m	
8 Motiv aufdecken	1 Wesen	1 min/St (C)	selbst
9 Tastsinn schärfen	selbst	1 min/St	selbst
10 Böses entdecken	1 Wesen/Gegenstand	—	30 m
11 Verkleidung entdecken	1 Wesen	—	3 m
12 Lüge entdecken	1 Wesen	1 min/St (C)	selbst
13 Geruchssinn schärfen	selbst	1 min/St	selbst
14 Rechtschaffenes erkennen	1 Wesen/Gegenstand	—	30 m
15 Gehör schärfen	selbst	1 min/St	selbst
16 Chaos erkennen	1 Wesen/Gegenstand	—	30 m
17 Blickfeld erweitern	selbst	1 min/St	selbst
18 Nachtsicht	selbst	1 min/St	selbst
19 Illusion aufdecken	selbst	1 min/St (C)	30 m
20 Unsichtbares aufdecken	selbst	1 min/St (C)	30 m
25 Detektivohren	selbst	1 min/St (C)	30 m/St
30 Detektivaugen	selbst	1 min/St (C)	30 m/St
50 Völlige Wahrnehmung	selbst	1 Rd/St	selbst

1•Rauschgift entdecken (P): Der Zaubernde entdeckt alle Rauschgifte im Umkreis von 3m.

2•Verbrechen entdecken (P): Der Zaubernde kann feststellen, ob in seinem Blickfeld/Hörbereich ein Verbrechen verübt wird.

3•Ausflüchte erkennen (P): Der Zaubernde erkennt, wenn sein Gesprächspartner sich in Ausflüchten ergeht.

4•Gefühle entdecken (P): Der Zaubernde kann die vorherrschenden Gefühle des Ziels erkennen.

5•Geschmackssinn schärfen (P): Der Zaubernde erhält einen außerordentlich geschärften Geschmackssinn (+50 auf geschmacksbezogene Wahrnehmung).

6•Gift entdecken (P): Der Zaubernde entdeckt alle Gifte im Umkreis von 3 m.

7•Gutes entdecken (P): Der Zaubernde erkennt, ob etwas oder jemand von der Gesinnung her »gut« ist.

8•Motiv aufdecken (P): Der Zaubernde kann das Motive des Ziels erkennen.

9•Tastsinn schärfen (U): Der Zaubernde erhält einen außerordentlich geschärften Tastsinn (+50 auf tastbezogene Wahrnehmung).

10•Böses entdecken (P): Wie *Gutes entdecken*, aber für »böses«.

11•Verkleidung entdecken (P): Der Zaubernde erkennt, ob das Ziel sich verkleidet hat.

12•Lüge entdecken (P): Der Zaubernde erkennt, ob das Ziel lügt.

13•Geruchssinn schärfen (U): Der Zaubernde erhält einen außerordentlich geschärften Geruchssinn (+50 auf geruchsbezogene Wahrnehmung).

14•Rechtschaffenes entdecken (P): Wie *Gutes entdecken*, aber für »rechtschaffenes«.

15•Gehör schärfen (U): Der Zaubernde erhält ein außerordentlich geschärftes Gehör (+50 auf gehörbezogene Wahrnehmung).

16•Chaos entdecken (P): Wie *Gutes entdecken*, aber für »chaotisches«.

17•Blickfeld erweitern (U): Der Zaubernde verfügt über ein Blickfeld von 300°.

18•Nachtsicht (U): Der Zaubernde kann nachts so gut wie bei Tageslicht sehen.

19•Illusion aufdecken (P): Deckt jede Illusion auf. Der Zaubernde kann sich auf einen Radius von 2 m pro Runde konzentrieren.

20•Unsichtbares aufdecken (P): Wie *Illusion aufdecken*, nur daß unsichtbare Wesen oder Gegenstände erkannt werden können. Alle Angriffe auf etwas derart entdecktes haben einen Abzug von -50.

25•Detektivohren (U): Wie *Horchten* aus der Liste **2•Wege der Wahrnehmung**, nur mit einer Reichweite von 30 m/St. Der Zaubernde muß am betreffenden Ort schon gewesen sein.

30•Detektivaugen (U): Wie *Detektivohren*, aber der Zaubernde kann von diesem Ort aus sehen.

50•Völlige Wahrnehmung (U): Der Zaubernde kann einen der obenstehenden Sprüche pro Runde sprechen.

276•Wege der Entfesselung

	Wirkungsbereich Dauer Reichweite		
1 Schloßkunde	1 Schloß	—	Berührung
2 Aufschließen I	1 Schloß	—	30 cm/St
3 Entfesselung I	selbst	1 Rd	selbst
4 Aufschließen II	1 Schloß	—	30 cm/St
5 Zauberschloß	1 Tür	1 min/St	Berührung
6 Entfesselung II	selbst	2 Rd	selbst
7 Fallenkunde	1 Falle	—	Berührung
8 Aufschließen III	1 Schloß	—	30 cm/St
9 Entfesselung III	selbst	3 Rd	selbst
10 Verkeilen	1 Tür	P	20 m
11 Augenbinde entfernen	selbst	—	selbst
12			
13 Aufschließen IV	1 Schloß	—	30 cm/St
14 Entfesselung IV	selbst	4 Rd	selbst
15 Knebel lösen	selbst	—	selbst
16			
17 Aufschließen V	1 Schloß	—	30 cm/St
18 Entfesselung V	selbst	1 min	selbst
19			
20 Entfesselung VI	selbst	2 min	selbst
25 Entfesselung VII	Fesseln	3 min	selbst
30 Vollendetes Aufschließen	1 Schloß/Rd	1 Rd/St	3 m/St
50 Vollendete Entfesselung	selbst	4 min	selbst

1, 5, 7, 10 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **7•Wege des Öffnens**.

2•Aufschließen I (K): Der Zaubernde kann jedes simpel konstruierte Schloß (z.B. einen Riegel) innerhalb seiner Sichtweite schließen und öffnen, sofern es auf normale Weise geöffnet oder geschlossen war.

3•Entfesselung I (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb einer Runde aus Stofffesseln befreien.

4•Aufschließen II (K): Schlösser mit Schwierigkeitsgraden von *Routine* bis *mittelschwer* können verschlossen werden, und es besteht eine Chance, folgende Schlösser zu öffnen: *Routine* (50%), *einfach* (40%), *leicht* (30%), *mittelschwer* (20%).

6•Entfesselung II (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb zweier Runden aus Seilfesseln befreien.

7•Fallenkunde (K): Wie *Schloßkunde*, aber im Hinblick auf Fallen entschärfen.

8•Aufschließen III (K): Wie *Aufschließen II*, nur daß Schlosser mit Schwierigkeitsgraden von *Routine* bis *äußerst schwer* verschlossen/geöffnet werden können. Verschließen funktioniert automatisch und folgende Öffnungschancen bestehen: *Routine* (70%), *einfach* (60%), *leicht* (50%), *mittelschwer* (40%), *schwer* (30%), *sehr schwer* (20%), *äußerst schwer* (10%).

9•Entfesselung III (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb von drei Runden aus Leder- oder Holzfesseln befreien.

11•Augenbinde entfernen (K): Entfernt jede Augenbinde aus dem Gesicht des Zaubernden.

13•Aufschließen IV (K): Wie *Aufschließen II*, nur daß Schlosser mit Schwierigkeitsgraden von *Routine* bis *blanker Leichtsinn* verschlossen/geöffnet werden können. Verschließen funktioniert automatisch, und folgende Öffnungschancen bestehen: *routine* (80%), *einfach* (70%), *leicht* (60%), *mittelschwer* (50%), *schwer* (40%), *sehr schwer* (30%), *äußerst schwer* (20%), *blanker Leichtsinn* (10%).

14•Entfesselung IV (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb von vier Runden aus Kettenfesseln befreien.

15•Knebel lösen (K): Entfernt jeden Knebel aus dem Gesicht des Zaubernden.

17•Aufschließen V (K): Wie *Aufschließen II*, nur daß Schlosser mit Schwierigkeitsgraden von *Routine* bis *absurd* verschlossen/geöffnet werden können. Verschließen funktioniert automatisch, und folgende Öffnungschancen bestehen: *Routine* (90%), *einfach* (80%), *leicht*

(70%), mittelschwer (60%), schwer (50%), sehr schwer (40%), äußerst schwer (30%), blanker Leichtsinn (20%), absurd (10%).

18•Entfesselung V (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb von 1 Minute aus verstärkten Kettenfesseln befreien.

20•Entfesselung VI (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, sich innerhalb von 2 Minuten aus verschlossenen Metallbändern zu befreien.

25•Entfesselung VII (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb von 3 Minuten aus Massivmetall- oder Steinfesseln befreien.

30•Vollendetes Aufschließen (K): Wie *Aufschließen II*, nur daß Schlosser mit Schwierigkeitsgraden von *Routine* bis *absurd* verschlossen/geöffnet werden können. Verschließen funktioniert automatisch, und folgende Öffnungschancen bestehen: *Routine* (95%), *einfach* (90%), *leicht* (80%), *mittelschwer* (70%), *schwer* (60%), *sehr schwer* (50%), *äußerst schwer* (40%), *blanker Leichtsinn* (30%), *absurd* (20%).

50•Vollendete Entfesselung (K): Der Zaubernde kann sich innerhalb von 4 Minuten aus jeder Fesselung befreien.

277•Gabe der Zeit

Wirkungsbereich Dauer Reichweite			
1 Ursprung I	1 Ggst	—	Berührung
2 Raten	selbst	—	selbst
3 Eingabe I	selbst	—	selbst
4 Kriminalistik: Gegenstand	1 Ggst	—	Berührung
5 Rückblick I	selbst	C	selbst
6 Eingabe III	selbst	—	selbst
7 Kriminalistik: Person	1 Wesen	—	3 m
8 Vorahnung I*	1 Wesen	—	30 m
9 Eingabe V	selbst	—	selbst
10 Rückblick II (1h/St)	selbst	C	selbst
11 Kriminalistik: Ort	1 Ort	—	30 m
12 Vergangenheit sichten	selbst	variabel	selbst
13 Zeitbild einprägen	1 Person/Ort	—	selbst
14 Magische Vorahnung*	2 Wesen	—	30 m
15 Rückblick III (1Tag/St)	selbst	C	selbst
16 Kriminalistik: Zeit	selbst	—	selbst
17 Eingabe X	selbst	—	selbst
18 Vorahnung III*	3 Wesen	—	30 m
19 Zeitsuche	selbst	—	selbst
20 Rückblick IV (1 Monat/St)	selbst	C	selbst
25 Rückblick V (1Jahr/St)	selbst	C	selbst
30 Vollendete Vorahnung	1 Wesen	—	30 m
50 Vollendete Kriminalistik	selbst	1 Rd/St	selbst

5, 10, 12, 13, 15, 19, 20, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **139•Blick in die Vergangenheit**.

2, 3, 6, 8, 9, 14, 17, 18, 30 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **97•Wesen der Zeit**.

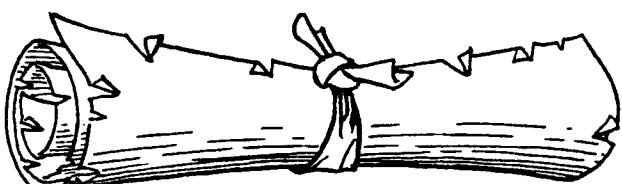
4•Kriminalistik: Gegenstand (I): Der Zaubernde weiß, ob ein von ihm berührter Gegenstand bei einem bestimmten Verbrechen benutzt worden ist.

7•Kriminalistik: Person (I): Der Zaubernde weiß, ob eine Person an einem bestimmten Verbrechen beteiligt war.

11•Kriminalistik: Ort (I): Der Zaubernde weiß, ob ein Ort der Tatort eines bestimmten Verbrechens ist.

16•Kriminalistik: Zeit (I): In Verbindung mit anderen Kriminalistik-Sprüchen kann der Zaubernde den ungefähren Zeitpunkt ermitteln, an dem ein bestimmtes Verbrechen verübt worden ist.

50•Vollendete Kriminalistik (I): Ermöglicht es dem Zaubernden, einen der anderen Kriminalistik-Sprüche pro Runde einzusetzen. Außerdem verstärkt er die anderen Sprüche dahingehend, daß kein bestimmtes Verbrechen zu Grunde gelegt werden muß.



8.6 Berufslisten des Magus

278•Worte der Macht

Diese mächtige, vielseitige Spruchliste umfaßt eine Vielzahl der in der Wortmagie angewandten Worte der Macht. Wie man der Spruchliste entnehmen kann, beschäftigen sich die Zaubersprüche vor allem mit der Beherrschung der faßbaren Welt.

Wirkungsbereich Dauer Reichweite			
1 Schild	1 Ziel	1 Min/St	3 m
2 Reparieren	1 Gegenst.	P	Berührung
3 Holz verziehen	1 hölzerner Gegenst.	P	3 m
4 Staub	1 steinerner/irdener Ggst.	P	3 m
5 Rauch	r 3 m/St	1 Min/St	30 m
6 Entzünden	2 m (mehrfach)	P	r 2 m/St
7 Anschein	4 kg/St	1 Tag/St	3 m/St
8 Bluten	1 Ziel	V	30 m
9 Mörsern	3 m³	P	3 m
10 Tanz	1 Ggst/ 10 St.	C	r 2 m/St
11 Beleben	—	1 Rd/St	3m/St
12 Zerschmettern	1 Gegenst.	—	30 m
13 Binden	1 Ziel	1 h/St	r 2 m/St
14 Verdorren	1 pflanzliches Ziel	P	Berührung
15 Druckwelle	1 Ziel	—	30 m
16 Verfestigen	30 m³/St	P	30 m
17 Erde/Stein auflösen	300 m³	P	30 m
18 Versperren	1 Tür/1 Behälter	P	Berührung
19 Segeln	1 Schiff	V	30 m/St
20 Töten	1 Ziel	—	Berührung
25 Versteinern	1 lebendes Ziel	variabel	30 cm/St
30 Erschaffen	1 Gegenst.	variabel	3 m
50 Zeitstop	—	1 Rd	selbst

1•Schild (F*): Erzeugt einen unsichtbaren, energetischen Vollschild vor dem Zaubernden. Er gewährt einen Abzug von 30 auf Nahkampfangriffe, 40 auf Fernwaffenangriffe und funktioniert wie ein normaler Schild.

2•Reparieren (K): Der Zaubernde kann einen einzelnen Bruch eines Metallobjektes von bis zu 2 kg Gewicht oder mehrfache Brüche oder Risse an Keramik-, Holz-, Stein- oder Stoffgegenständen bis zu einem Gewicht von 20 kg reparieren bzw. deren Scherben oder Bruchstücke wieder zusammenfügen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein, und alle Teile müssen sich in einem Umkreis von 3 Metern vom Zaubernden befinden.

3•Holz verziehen (K): Dieser Spruch kann in zwei verschiedenen Stufen gesprochen werden, der 3. und der 7. Als Spruch der 3. Stufe zerstört er die Form und Belastbarkeit eines Stückes Holz von bis zu 400 g/St. In der 7. Stufe kann der Zaubernde eine Tür (oder einen anderen Gegenstand) so verformen, daß sie sich ausdehnt und klemmt, wobei der Grad der Verziehung mit 1W100 ausgewürfelt wird. Das Ergebnis zeigt an, ob sie nur leicht klemmt oder es unmöglich ist, sie zu öffnen. Alternativ dazu kann der Zaubernde die Belastbarkeit der Tür um 50% herabsetzen.

4•Staub (K): Der Zaubernde kann Stein, Erde oder Holz zu feinem, trockenem Pulver zerreiben. Die Materialmenge, die dabei zu Staub wird, hängt von der Stufe des Zaubernden ab (4 = 3 m³, 9 = 30 m³, 14 = 300 m³, 25 = 30 m³/St).

5•Rauch (K): Der Zaubernde kann Rauch von einem Volumen von bis zu 3 m Radius/St erzeugen und steuern. Darüberhinaus hat er durch Konzentration Einfluß auf Form und Bewegung des Rauches und kann die Dichte, von durchscheinend bis blickdicht, sowie die Farbe bestimmen.

6•Entzünden (K): Der Zaubernde kann innerhalb des angegebenen Radius gleichzeitig alle natürlichen Lichterquellen (Kerzen, Fackeln, Feuerstellen usw.) anzünden oder verlöschen lassen. Der Spruch wirkt auf alle Flammen bis zu einer Größe von 2m Radius. Außerdem ist es möglich, den Spruch in einer niedrigeren Stufe (der 3.) zu sprechen, wo er dann allerdings nur auf eine einzelne Flamme beschränkt ist.

7•Anschein (E): Diese Illusion wirkt auf einem unbelebten Gegenstand von bis zu 4 kg/St. Der Spruch verändert das Aussehen, das Tastgefühl und die Umrisse des Gegenstandes derart, daß seine wahre Beschaffenheit verdeckt wird. Ist der Gegenstand magisch, so

kann die Illusion seine wahre Macht um eine Stufe pro Stufe des Zaubernden herabgesetzt erscheinen lassen. Gelingt einem Wesen ein erfolgreicher WW gegen die Illusion, so weiß es nur, daß der Gegenstand verhüllt ist, erkennt jedoch nicht seine wahre Beschaffenheit. Gelingt der WW mit 25+, so erfährt es auch die eigentliche Beschaffenheit; gelingt er mit 50+, so wird diese allgemein offenbar, sofern das Wesen dies wünscht.

8•Bluten (K): WW-Modifikation -20. Der Zaubernde kann bewirken, daß ein lebendes Wesen blutet (sofern es das kann). Das Blut fließt mit einer Geschwindigkeit von 1 Treffer für jede 5% des WW- Fehlschlags pro Runde durch die Haut des Ziels. Die Dauer dieses Vorganges hängt ebenfalls vom Grad des Fehlschlags ab: Für jede 5%, die der WW fehlschlägt, würfelt man mit 1W10. Das Gesamtergebnis ist die Zahl der Runden, die die Blutung anhält. Der Zaubernde kann die Wirkungsdauer des Spruches vorzeitig beenden, wenn er es wünscht. **Beispiel:** Der WW des Ziels liegt um 33 unter dem erforderlichen Ergebnis. Es verliert also 7 Treffer pro Runde für 7W10 Runden.

9•Mörsern (K) Zermörsert einen anorganischen Gegenstand, dessen Gesamtvolumen 3m³ nicht überschreiten darf, zu feinem Puder.

10•Tanz (K): Der Zaubernde kann bewirken, daß eine Anzahl von Gegenständen, die seiner Stufe/10 entspricht, umhertanzt als hätte sie ein Eigenleben. Wird der Spruch auf Nahkampfwaffen oder andere, zum Zuschlagen geeigneten Gegenstände gesprochen, so können diese ein Ziel mit einem OB von 25 + 1/St. angreifen. Man behandelt die Gegenstände so, als würden sie von einem menschlichen Wesen mit P8 (-20) und 1W10 TP/St geführt. Abgesehen von »Niedergeschlagen«-Ergebnissen haben Kritische Treffer keine Auswirkungen auf tanzende Waffen.

11•Beleben (KE): Der Zaubernde kann eine amorphe Masse eines angemessenen Elementes (z.B. Erde, Feuer, Wind, Wasser usw.) verlassen, sich zu bewegen, als hätte sie ein Eigenleben und sie einfache Befehle ausführen lassen. Die Fähigkeiten des Wesens werden von der Stufe des Spruches bestimmt, der zu seiner Erschaffung eingesetzt worden ist (11 = schwaches Elementarwesen, 17 = starkes Elementarwesen).

12•Zerschmettern (K): Kann ein anorganisches Objekt explosionsartig zerspringen lassen. Alle in einem Umkreis von 2m erhaltenen einen Kritischen Schlagtreffer »A«, derjenige, der es in der Hand hält, einen »C«.

13•Binden (K): Das Ziel wird mit energetischen Ketten gefesselt. Jeder Befreiungsversuch wird wie ein Zauberangriff seitens der Ketten behandelt, wobei der WW mit -20 modifiziert wird. Ist der WW des Ziels erfolgreich, so kann es sich befreien; schlägt er fehl, so erleidet es einen Kritischen Schlagtreffer, dessen Klasse durch die Höhe des Fehlschlags festgelegt wird: 1-10 = »A«, 11-20 = »B«, 21-30 = »C«, 31-40 = »D«, 41+ = »E«. Wird bei dem Befreiungsversuch Magie angewandt (besonders Bewegungs- oder Transportzauber), so erhält das Ziel drei separate Kritische Treffer (Schlag, Hitze und Elektrizität), deren Klasse wie oben ermittelt wird.

14•Verdorren (K): Der Zaubernde ist in der Lage, eine Pflanze durch seine Berührung auf der Stelle verdorren und eingehen zu lassen. Einige Pflanzen (magische, belebte, große usw.) können einen WW erhalten.

15•Druckwelle (E): Ein Blitzstrahl schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Die Auswirkungen werden auf der *Angriffstabelle für Blitzstrahlen* (ATM6 im *Buch der Helden und Abenteuer*) ermittelt.

16•Verfestigen (FE): Der Zaubernde kann Gasen oder Flüssigkeiten eine von ihm gewünschte Form verleihen (Rauchtreppen, Warmwasserstationen usw.) und diese für die Dauer des Spruches verfestigen. Das so entstandene Material hat die Festigkeit und Beschaffenheit von Holz.

17•Erde/Stein auflösen (K) Löst 300 m³ Erde, Stein, Sand, Lehm usw. auf.

18•Versperren (E): Eine Tür (oder ein Behälter) kann magisch »versperrt« werden. Der Spruch kann mit einem Bannzauber oder auf Wunsch des Zaubernden aufgehoben werden. Eine Öffnung auf »normalem« Wege ist jedoch unmöglich.

19•Segeln (E): Der Zaubernde kann das Vorankommen eines Segelschiffes entweder unterstützen oder behindern. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird um 1,5 km/h/St beschleunigt oder gebremst. Auf Wunsch des Zaubernden kann der Spruch auch wie ein 26/14•Wirbelwind behandelt werden.

20•Töten (K): Zerschmettert das Herz und alle angrenzenden Blutgefäße des Ziels. Fast alle lebenden Wesen werden, nach einem kurzen Aufflackern furchtbarer Schmerzen, umgehend besinnungslos. Der biologische Tod tritt nach einer Runde ein, und die inneren Blutungen haben eine Stärke von 50 TP pro Runde.

25•Versteinern (KE): Der Zaubernde kann jedes lebende oder organische Ziel mit einer Geschwindigkeit von 10%/Rd in Stein verwandeln. Er kann diesen Prozeß jederzeit durch Konzentration umkehren, wenn er sich innerhalb der Reichweite befindet. Ein einfacher Bannzauber hebt die Auswirkungen ebenfalls auf, wobei allerdings das Ziel einen +20 WW Bonus auf alle Bannungsversuche erhält und ein Fehlversuch als Angriffszauberpatzer behandelt wird.

30•Erschaffen (K): Der Zaubernde kann jedes nichtmagische Objekt (ein Langschwert, einen Tisch, usw.), das er gesehen oder entworfen hat, aus einer Masse anorganischer Bestandteile herstellen, die 400 g/St nicht übersteigt. Der so erzeugte Gegenstand hat dieselbe Oberflächenstruktur und Beschaffenheit wie die dazu eingesetzten Bestandteile. Die Wirkungsdauer des Spruches ist permanent, bis die Bezauberung gebannt wird und der Gegenstand die ursprüngliche Form der eingesetzten Materialien zurückhält.

50•Zeitstop (K): Der Zaubernde wird eine Runde lang in Zeitlosigkeit versetzt. Für ihn erscheint es, als wäre das Universum für eine Runde angehalten worden. In dieser Zeit kann er alle Aktionen durchführen, die ihm auch sonst möglich wären. **Anmerkung:** Dieser Spruch kann weder in seiner Dauer noch in seinem Wirkungsbereich verlängert werden!

279•Runen und Symbole

Diese Spruchliste zeigt die Meisterschaft der Magi auf dem verbreiteten Gebiet der magischen Kalligraphie (Runen) und Ikonographie (Symbole). Dieses doppelte Interesse an sowohl Runen als auch Symbolen erklärt auch, warum die Mehrzahl der Magi Dualmagiekundige von Essenz- und Leitmagie sind. Dies sind nämlich die Magiebereiche, zu denen diese Fertigkeiten gehören. Auf dem Gebiete der Runen und Symbole ist der Magus sozusagen der professionelle Künstler, während alle anderen Magiekundigen, die sich damit beschäftigen, verglichen mit ihm höchstens Kunsthändler sind.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Analyse (Magiebereich)	1 Rune oder Symbol	—	3 m
2 Rune II	1 Runenpapier	variabel	Berührung
3 Symbol I/Symbol entfernen I	1 ortsfester Stein	P	3 m
4 Analyse (Gefahr)	1 Rune oder Symbol	—	3 m
5 Runen III	1 Runenpapier	variabel	Berührung
6 Analyse (Spruch)	1 Rune oder Symbol	—	3 m
7 Rune V	1 Runenpapier	variabel	Berührung
8 Symbol II/Symbol entfernen III	1 ortsfester Stein	P	3 m
9 Runen VI	1 Runenpapier	variabel	Berührung
10 Symbol III/Symbol entfernen V	1 ortsfester Stein	P	3 m
11 Runen VII	1 Runenpapier	variabel	Berührung
12 Symbol IV/Symbol entfernen VI	1 ortsfester Stein	P	3 m
13 Runen VIII	1 Runenpapier	variabel	Berührung
14 Symbol VII/Symbol entfernen VII	1 ortsfester Stein	P	3 m
15 Runen X	1 Runenpapier	variabel	Berührung
16 Symbol VIII/Symbol entfernen VIII	1 ortsfester Stein	P	3 m
17 Analyse (Zaubernder)	1 Rune oder Symbol	—	3 m
18 Rune XV	1 Runenpapier	variabel	Berührung
19 Symbol X/Symbol entfernen X	1 ortsfester Stein	P	3 m
20 Runen XX	1 Runenpapier	variabel	Berührung
25 Symbol XX/Symbol entfernen XXI	1 ortsfester Stein	P	3 m
30 Rune der Macht	1 Runenpapier	variabel	Berührung
50 Bildnis der Macht	besonders	variabel, P	Berührung

2, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 18, 20 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **3•Meisterschaft der Runen**.

3, 8, 10, 12, 14, 16, 19, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **74•Wesen der Symbole**.

1•Analyse (Magiebereich) (I): Der Zaubernde kann sofort erkennen, aus welchem Magiebereich ein Spruch stammt, der in eine Rune oder ein Symbol eingebettet ist.

4•Analyse (Gefahr) (I): Der Zaubernde kann sofort erkennen, ob eine Rune oder ein Symbol eine unmittelbare Gefahr darstellt oder



auslöst. Hierbei ist eine unmittelbare Gefahr so definiert, daß sie auch besteht, wenn ein Wesen sie wissentlich und erfolgreich auslöst, und sie dann einen irgendwie gearteten Angriff auf das Wesen verursacht, sei es nun ein physischer, elementarer oder ein magischer Angriff. Bei diesem Spruch besteht eine 1%-Chance pro Stufe des in der Rune oder dem Symbol eingeschlossenen Spruches, daß dieser ausgelöst wird.

6•Analyse (Spruch) (I): Der Zaubernde kann feststellen, welcher Spruch in die Rune oder das Symbol eingebettet worden ist. Er erhält die Fähigkeit, die Rune zu lesen oder das Symbol zu aktivieren, als hätte er einen erfolgreichen *Runen-lesen*-Wurf durchgeführt. Bei diesem Spruch besteht eine 1%-Chance pro Stufe des in der Rune oder dem Symbol eingeschlossenen Spruches, daß dieser ausgelöst wird.

17•Analyse (Zaubernder) (I): Der Zaubernde kann eine einzelne Rune oder ein Symbol untersuchen. Ist er dem ursprünglichen Hersteller der Rune oder des Symbols schon einmal begegnet, so erkennt er ihn wieder und weiß das exakte Alter der Rune oder des Symbols. Ist er ihm noch nicht begegnet, so erfährt er den Beruf des Herstellers, seine Stufe und das Alter der Rune bzw. des Symbols. Bei diesem Spruch besteht eine 1%-Chance pro Stufe des in der Rune oder dem Symbol eingeschlossenen Spruches, daß dieser ausgelöst wird.

30•Rune der Macht (K) Wirkungsdauer: Bis die Rune gelesen worden ist, kann der Zaubernde die Stufe dieses Spruches in MP in ihr speichern. Außerdem kann er den Spruch auf einer höheren Stufe sprechen, sofern er über ein Runenpapier der entsprechenden Stufe verfügt. Ebenso kann der Zaubernde ihn auf einer niedrigeren Stufe sprechen und folglich weniger Magiepunkte darin speichern. Die dazu verwendeten Magiepunkte müssen aus dem Magiebereich des Zaubernden stammen und dürfen auf keine Weise vermehrt werden, wenn der Spruch schließlich aktiviert wird.

50•Zeichen der Macht (K): Diesen Spruch kann der Zaubernde auf vier verschiedene Arten benutzen: Der Spruch kann wie ein *Meisterliche Rune* wirken, wobei der Zaubernde Sprüche bis zu seiner eigenen Stufe niederschreiben kann. Zweitens kann er als *Meisterliches Symbol* gesprochen werden, was es dem Zaubernden erlaubt, ein Symbol jeder Stufe bis zu seiner eigenen zu platzieren. Das Zeichen kann wie *Meisterliche Symbol-Entfernung* wirken, wodurch der Zaubernde ein beliebiges Symbol bis zu seiner eigenen Stufe entfernen kann. Schließlich kann er das Zeichen als *Symbol der Macht* verwenden, das wie eine Rune der Macht funktioniert, nur daß es selbstverständlich permanent ist und sich alle 24 Stunden selbsttätig wieder auflädt.

280•Zeichen der Macht

Mit Ausnahme der beiden *Zeichenwacht*-Sprüche erschaffen alle Sprüche dieser Liste ein Zeichen auf einer unbeweglichen Fläche, wie dies bei dem Spruch 3/11•Zeichen der Benommenheit beschrieben wird. Das Zeichen verschwindet nach einmaligem Gebrauch, wenn dazu keine weiteren Angaben gemacht werden. Die magische Kalligraphie eines Magus ist ein exzellentes Werkzeug, um seinen Grundbesitz zu sichern (oder den eines Freundes oder anderer, die sich seine Dienste leisten können.)

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Beobachtung	1 unbewegliche Fläche	P	Berührung
2			
3 Schmerz	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
4			
5 Schwäche	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
6			
7 Benommenheit	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
8 Furcht	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
9 Stolpern	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
10 Transport	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
11 Halten	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
12 Zeichenwacht I	selbst	C	15 km/St
13 Schlaf	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
14 Qual	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
15 Blendung	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
16 Eis	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
17 Lähmung	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
18 Flamme	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
19 Kraft	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
20 Tödliches Leiten	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
25 Zeichenwacht II	selbst	C	150 km/St
30 Massenzeichen	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung
50 Drachenauge	1 unbewegliche Fläche	variabel	Berührung

1•Beobachtung (K): Mit diesem Spruch kann der Zaubernde ein Beobachtungs-Zeichen erschaffen, das einzige dauerhafte Zeichen aus dieser Spruchliste. Der Zweck dieses Zeichens ist es, als Bezugspunkt für die *Zeichenwacht*-Sprüche dieser Spruchliste zu dienen. Der Zaubernde kann zur selben Zeit nicht mehr als seine Stufe durch zwei (aufgerundet) dieser Zeichen im Einsatz haben, aber früher geschaffene Beobachtungs-Zeichen aufgeben, um ein neues in Gebrauch nehmen zu können.

3•Schmerz (K) :WW-Modifikation: -20 — Dieses Zeichen plagt den auslösenden mit Schmerzen, und er muß den Verlust von 25% seiner verbliebenen Trefferpunkte für 10 Minuten/10% Fehlschlag hinnehmen.

5•Schwäche (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel sich schwach und ausgelaugt fühlt und -20 auf alle Manöver und Nahkampf für 10 Minuten/10% Fehlschlag erhält.

7•Benommenheit (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 10 Minuten/10% benommen ist.

8•Furcht (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 1 Minute/5% Fehlschlag die Flucht ergreift.

9•Stolpern (K): WW-Modifikation: -20 — Das Ziel erhält einen Kritischen Stoßtreffer, dessen Klasse durch den Fehlschlag des WW festgelegt wird: 1-5 = „A“, 6-10 = „B“, 11-20 = „C“, 21-30 = „D“, 31+ = „E“.

10•Transport (K): Das Ziel wird zu einem der *Beobachtungs-Zeichen* des Zaubernden teleportiert.

11•Halten (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 10 Minuten/10% Fehlschlag nur 25% seiner normalen körperlichen Handlungen durchführen kann.

12•Zeichenwacht I (U): Der Zaubernde kann von einem seiner *Beobachtungs-Zeichen* innerhalb der Reichweite sehen und hören. Der Blick des Zaubernden kann dabei vom Zeichen aus umherschweifen. Allerdings ist ihm die Sicht nach hinten versperrt, wenn die Fläche, auf der das Zeichen angebracht ist, undurchsichtig ist.

13•Schlaf (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 10 Minuten/10% Fehlschlag in einen Schlaf fällt, aus dem es nicht geweckt werden kann.

14•Qual (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 10 Minuten/10% Fehlschlag 90% seiner verbliebenen Trefferpunkte einbüßt. Danach kann es normalerweise nicht mehr dazu überredet werden, sich dem Zeichen auch nur auf mehr als 100m zu nähern, es sei denn, es

besteht ein *schweres* statisches Manöver, modifiziert durch seinen SD-Bonus.

15•Blending (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 1 Stunde/10% Fehlschlag geblendet ist.

16•Eis (K): Wie *Stolpern*, nur daß das Ziel einen Kritischen Kälte-treffer hinnehmen muß.

17•Lähmung (K): Wie *Schmerz*, nur daß das Ziel für 1 Stunde/10% Fehlschlag gelähmt ist.

18•Flamme (K): Wie *Stolpern*, nur daß das Ziel einen Kritischen Hitzetreffer hinnehmen muß.

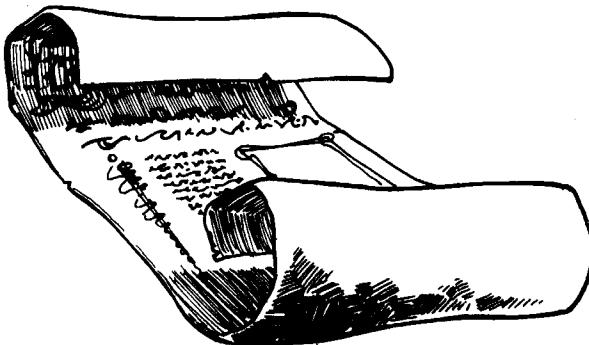
19•Kraft (K): Wie *Stolpern*, nur daß das Ziel einen Kritischen Schlagtreffer hinnehmen muß.

20•Tödliches Leiten (K): WW-Modifikation: -20 Wie der Spruch 77/20•Wahrer Seelenraub.

25•Zeichenwacht II (U): Wie *Zeichenwacht I*, nur daß die Reichweite 150 km/St beträgt.

30•Massenzeichen (K): Wie *Schmerz*, aber jedes Zeichen kann eingesetzt werden. Das Zeichen kann nicht »entfernt« werden bis es (u.U. mehr als einmal) von Zielen ausgelöst worden ist, deren Erfahrungsstufen zusammen die des Zaubernden übersteigen.

50•Drachenauge (K): Wie *Tödliches Leiten*, nur daß der Körper des Ziels zusätzlich drei Kritische Treffer »E« nach Wahl des Zaubernden erhält.



281•Sprachkunde

Im Umgang mit Sprachen ist der Magus unübertroffen, auch wenn der Barde seinen Fähigkeiten sehr nahe kommt. Auf Grund ihrer Obsession für Worte und Sprachen verdingen sich Magi oft als Gelehrte auf diesem Gebiet.

Wirkungsbereich Dauer Reichweite

1 Lernen I	—	C	selbst
2 Text verstehen I	—	1 Min/St	selbst
3 Sprachen lernen II	—	C	selbst
4 Sprachkunde III	—	P	selbst
5 Lernen II	—	C	selbst
6 Sprachen lernen III	—	C	selbst
7 Text verstehen II	—	1 Min/St	selbst
8 Sprachkunde V	—	P	selbst
9 Geschichte	—	—	Berührung
10 Lernen III	—	C	selbst
11 Textkunde	—	C	selbst
12 Sprachen lernen IV	—	C	selbst
13 Vollständige Geschichte	—	—	Berührung
14 Text verstehen III	—	1 Min/St	selbst
15 Lernen V	—	C	selbst
16 Sprachkunde VII	—	P	selbst
17 Natursprache	—	1 Min/St	selbst
18 Vollendetes Text verstehen	—	1 Min/St	selbst
19 Vollendetes Lernen	—	C	selbst
20 Sprachkunde IX	—	P	selbst
25 Kryptisches Wissen	—	1 Min/St	selbst
30 Vollendete Sprachkunde	—	P	selbst
50 Meisterschaft der Sprache	—	P	selbst

1, 3, 5, 6, 10, 12, 15, 19 — Wie die gleichnamigen Sprüche auf der Liste **156•Wege des Lernens**.

2, 7, 14 — Wie die gleichnamigen Sprüche auf der Liste **10•Wege der Erforschung**.

4•Sprachkunde III (PI): Ist der Zaubernde im Besitz eines Schriftstückes in Buchlänge, so kann er die schriftliche Form einer Sprache bis zum Fertigkeitswert drei erlernen, wenn er sich für 24 Stunden darauf konzentriert. Ist eine Person anwesend, die der Sprache (bis mindestens zum Fertigkeitswert drei) mächtig ist, so kann er die gesprochene Form der Sprache bis zum Fertigkeitswert drei lernen, wenn er diese Person berührt und sich 24 lang konzentriert.

Anmerkung: Der Spielleiter kann die Wirkung dieses Spruches und der übrigen Sprachkunde-Sprüche dahingehend einschränken, daß er der Zaubernde für jede erfolgreiche Anwendung dieses Spruches einen Entwicklungspunkt dafür einsetzen muß (d.h., daß ein Entwicklungspunkt dafür benutzt werden muß, wenn er die nächste Stufe erreicht).

8•Sprachkunde V (P): Wie *Sprachkunde III*, nur daß der Zaubernde die Sprache bis zum Fertigkeitswert fünf lernen kann.

9•Geschichte (I): Gibt Auskunft über den groben Herkunftsort eines Gegenstandes, das Volk des Herstellers und den Zeitpunkt der Herstellung (auf ein Jahrhundert genau). Außerdem kann festgestellt werden, ob der Gegenstand eine besondere kulturelle oder geschichtliche Bedeutung besitzt, nicht jedoch, um welche es sich dabei handelt.

11•Textkunde(P): Der Zaubernde kann bei einem Schriftstück, das er liest, bestimmen, ob es in einer Übersetzung vorliegt. Ist dies der Fall, so kann er die Sprache des Originals und unter Umständen den Autor bestimmen, wenn dieser wichtig ist oder der Zaubernde eines von dessen Werken kennt.

13•Vollständige Geschichte (I): Wie *Geschichte*, nur daß der Zaubernde außerdem die kulturelle oder geschichtliche Bedeutung des Gegenstandes erfährt.

16•Sprachkunde VII (PI): Wie *Sprachkunde III*, nur daß der Zaubernde die Sprache bis zum Fertigkeitswert sieben lernen kann.

17•Natursprache (I): Der Zaubernde kann mit einem Tier, Stein, toten organischen Gegenstand oder einer Pflanze kommunizieren und/oder sich dessen Gedanken und Gefühle vor Augen führen.

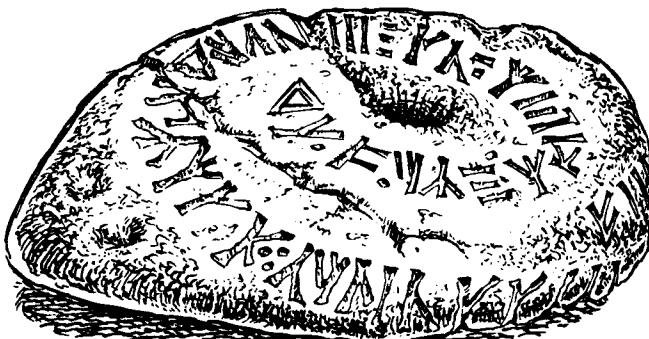
18•Vollendetes Text verstehen (I): Wie *Text verstehen I*, nur daß alle Nebenbedeutungen automatisch mitverstanden werden (z.B. die Antworten auf Rätsel, kulturelle Bezüge, Fachausdrücke usw.). Kodierte Abschnitte erhalten einen WW gegen den Zaubernden, wobei die Stufe des Verfassers benutzt wird.

20•Sprachkunde IX (PI): Wie *Sprachkunde III*, nur daß der Zaubernde die Sprache bis zum Fertigkeitswert neun lernen kann.

25•Kryptisches Wissen (I): Wie *Text verstehen I*, nur daß alle Nebenbedeutungen verstanden werden und Codes automatisch entziffert und erklärt werden.

30•Vollendete Sprachkunde (PI): Wie *Sprachkunde III*, nur daß es keine Grenze für den Fertigkeitswert, den der Zaubernde erreichen kann, gibt. Das gilt bis zu dem Fertigkeitswert, in dem der Text verfaßt worden ist oder den der Sprecher der Sprache, der ihm zur Verfügung steht, besitzt.

50•Meisterschaft der Sprache (PI): Wie *Sprachkunde III*, nur daß der Zaubernde auch alle Codes und magische Sprachen auf diese Art lernen kann und sowohl die gesprochene als auch die geschriebene Form der Sprache von einem Sprecher oder Text übernehmen kann. Der Zaubernde verfügt vollständig über die Fähigkeiten in dieser Sprache zu kommunizieren, zu schreiben oder magische Formeln zu erschaffen (sofern dieses möglich ist).



Mag
ges
lens
furc
zufl
absor
sche
(mit
gen
spre
nen
der
Mag
jede
1 E
2 V
3 V
4 F
5 C
6 V
7 T
8 C
9 N
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
25
30
50
1•B
Hand
Spric
Ziel,
2•W
gem
ausfu
3•V
zu tr
bere
4•F
che
Mach
chen
5•G
Kreis
Spiel
welc
mehr
6•Ve
Zaub
7•T
Ziel
Zaub
Dies
gesp
8•G
festg
9•N
bzw.
son,
Gefü
einer

282 • Befehlsworte

Magi sind, abgesehen von ihren Künsten auf dem Gebiete der geschriebenen Magie, wahrscheinlich am besten als Meister des Willens und der Befehle bekannt. Diese Macht wirkt vielleicht am ehrfurchtgebietendsten auf die Menschen in ihrem Umfeld, die sich zuflüstern, daß ein Magus jede Person dazu bringen kann, selbst die abscheulichsten Dinge zu tun. Aber selbst, wenn dieses abergläubische Bild von den Magi weitgehend nicht der Wahrheit entspricht (mit Ausnahme einiger besonders mächtiger), verleiht es denjenigen, die diese Kunst ausüben, doch einen Ruf, dem sie nicht widersprechen. Es gibt beträchtliche Unterschiede zwischen verschiedenen Magi, was ihre Beherrschung der Befehlsworte und vor allem der sogenannten *Großen Befehle* (siehe Kapitel 4.1), anbelangt. Ein Magus mit tiefgehender Erfahrung kann mehrere *Große Befehle* aus jedem Kreis seiner Kunst kennen.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Beruhigen	1 Ziel	1 Min/St	30 m
2 Wahrheit	1 Ziel	C	3 m
3 Verwirren	1 Ziel	1 Rd/10% Fehlschlag	30 m
4 Faszinieren	1 Ziel	10 Min/St	15 m
5 Großer Befehl I	1 Ziel	variabel	variabel
6 Vergessen	1 Ziel	P	15 m
7 Traum	1 Ziel	C	3 m/St
8 Gefühle	1 Ziel	1 Min/St	30 m
9 Neigung/Abneigung	1 Ziel	1 Tag/5% Fehlschlag	30 m
10 Großer Befehl II	1 Ziel	variabel	variabel
11 Zweifel	1 Ziel	P	30 m
12 Liebe/Haß	1 Ziel	1 Tag/5% Fehlschlag	30 m
13 Vergeltung	1 Ziel	variabel	30 m
14 Anrufung	1 Ziel	C	selbst
15 Großer Befehl III	1 Ziel	variabel	variabel
16 Verbannen	1 Ziel	variabel	3 m/St
17 Ruf der Angst	15mR	1 Tag/5% Fehlschlag	selbst
18 Ruf des Befehls	1 Ziel/St	variabel	variabel
19 Ruf der Verwirrung	15mR	1 Tag/5% Fehlschlag	selbst
20 Großer Befehl IV	1 Ziel	variabel	variabel
25 Großer Befehl V	1 Ziel	variabel	variabel
30 Großer Befehl VI	1 Ziel	variabel	variabel
50 Großer Befehl VII	1 Ziel	variabel	variabel

1•Beruhigen (M): Das Ziel kann keine aggressiven/offensiven Handlungen ausführen und kämpft nur, wenn es angegriffen wird. Spricht der Zaubernde diesen Spruch auf ein bereits »beruhigtes« Ziel, so schläft dieses ein.

2•Wahrheit (M): Das Ziel muß einzelne Begriffsfragen wahrheitsgemäß beantworten. Nach jeder Frage darf es einen erneuten WW ausführen, um den Zauber zu brechen.

3•Verwirren (M): Dem Ziel ist es nicht möglich, Entscheidungen zu treffen oder aktiv zu handeln. Jedoch darf es weiter gegen einen bereits vorhandenen Gegner kämpfen oder sich verteidigen.

4•Faszinieren (M): Das Ziel glaubt, der Zaubernde habe die gleiche Gesinnung wie es selbst, sei einflußreich und ihm an Rang, Macht und/oder Fähigkeiten überlegen. In der Regel wird es versuchen, sich bei ihm einzuschmeißen.

5•Großer Befehl I(M): Ein *Großer Befehl I* (Befehl des Äußeren Kreises), den der Zaubernde »kennt«, darf angewandt werden. Der Spieler entscheidet auf der Basis der Kultur und der Spielwelt, welcher der Befehle benutzt werden kann. Kennt der Zaubernde mehr als einen, so kann er zwischen ihnen wählen.

6•Vergessen (M): Das Ziel vergißt bis zu 1 Min/St bestimmter, vom Zaubernden festgelegter Erinnerungen für immer.

7•Traum (M): Der Zaubernde kann die Träume eines schlafenden Ziels steuern. Gelingt diesem sein WW mit 25+, so bemerkt es den Zauber und erwacht (wenn dies nicht irgendwie verhindert wird). Dieser Spruch kann durch Hindernisse wie Decken, Wände usw. gesprochen werden. Magische Hindernisse erhalten einen WW.

8•Gefühl (M): Der Zaubernde verursacht ein beliebiges, vorher festgelegtes Gefühl beim Ziel.

9•Neigung/Abneigung (M): Das Ziel entwickelt eine Neigung zu, bzw. eine Abneigung gegen eine vom Zaubernden festgelegte Person, einen Ort oder Gegenstand. Hatte das Ziel vorher schon starke Gefühle betreffs dieses Gegenstandes, so kann der Spielerleiter ihm einen zweiten WW zugestehen, wenn der erste fehlschlägt.

10•Großer Befehl II (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl II* (Befehl des Zweiten Kreises) gesprochen wird.

11•Zweifel (M): Das Ziel entwickelt tiefliegende, besorgnisrengende Zweifel an einer vorher akzeptierten Tatsache, Tat oder Idee.

12•Liebe/Haß (M): *WW-Modifikation: -20.* Wie *Neigung/Abneigung*, nur daß dieser Zauber beim Ziel innige Liebe oder abgrundtiefen Haß hervorruft. Während der Zauber wirkt, ist das Gefühl derart intensiv, daß das Ziel große Schwierigkeiten hat, sich auf irgend etwas anderes zu konzentrieren als auf seine Liebe oder seinen Haß. Am Ende der Wirkungsdauer des Spruches muß das Ziel einen weiteren WW bestehen (der diesmal mit +20, statt mit -20 modifiziert wird), oder die Auswirkungen werden permanent.

13•Vergeltung (M): Das Ziel wird nach Vergeltung an einer vom Zaubernden festgelegten Person, Sache oder einem Ort streben. Damit der Spruch wirksam werden kann, muß eine Vorstellung davon beim Ziel vorhanden sein, daß der Gegenstand des Zaubers ihm ein Unrecht zugefügt hat. Die genaue Art der Vergeltung ist abhängig vom Charakter des Ziels und seinem WW-Fehlschlag (1 = mild, 50+ = sehr heftig).

14•Anrufung (KM): Der Zaubernde kann durch Namensnennung jede Seinsform zu sich rufen, unabhängig von der Entfernung und sogar von der Ätherischen oder jeder anderen Ebene. In jeder Runde besteht eine 35%-Chance, daß die angerufene Seinsform den Ruf hört, sowie eine 15%-Chance, daß ein anderes Wesen ihn zufällig aufschnappt. Zwar befehlt dieser Spruch der Seinsform nicht, zum Zaubernden zu kommen, motiviert sie jedoch sehr stark dazu (-20 WW). Dieser Spruch ist besonders für übernatürliche Geistwesen (wie Geister, Dämonen, Elementarwesen, Gottheiten usw.) konzipiert, und der Spielerleiter kann seine Wirksamkeit auf solche begrenzen.

15•Großer Befehl III (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl III* (Befehl des Dritten Kreises) gesprochen wird.

16•Verbannen (K): *WW-Modifikation: -20.* Verbannt ein Geistwesen (Dämon, Elementarwesen, Geist usw.) für 200–1200 Jahre von der Ebene des Zaubernden. Zusätzlich kann der Zaubernde es zwingen, vor der Verbannung noch eine Begriffsfrage wahrheitsgemäß zu beantworten. Gelingt dem Wesen der WW oder schlägt der Spruch fehl, so kann es dem Zaubernden befehlen. Um die Auswirkungen dieses Zauberfehlers zu beenden, darf der Zaubernde einmal pro Tag einen WW ausführen.

17•Ruf der Angst (M*): Das Ziel flieht in Panik vor dem Zaubernden.

18•Ruf des Befehls (M*): Der Zaubernde kann eine Gruppe von Zielen mit einer Summe von Erfahrungsstufen bis zu seiner eigenen mit einem *Großen Befehl I* belegen.

19•Ruf der Verwirrung (M*): Wie *Verwirren*, nur daß der Spruch auf alle innerhalb des Radius wirkt.

20•Großer Befehl IV (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl IV* (Befehl des Steinkreises) gesprochen wird.

25•Großer Befehl V (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl V* (Befehl des Altehrwürdigen Kreises) gesprochen wird.

30•Großer Befehl VI (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl VI* (Befehl des Primitiven Kreises) gesprochen wird.

50•Großer Befehl VII (M): Wie *Großer Befehl I*, nur daß ein *Großer Befehl VII* (Befehl des Kreises der Nacht) gesprochen wird.

283 • Geistrunen

Der vielleicht eigentlichste Aspekt der Magi ist ihr Interesse am eher weltlichen Feld der Waffen und Rüstungen. Die Magi sind bereit, weniger bewandert in manchen magischen Fertigkeiten zu sein, um sich dafür besser auf einigen Gebieten der körperlichen Fertigkeiten auszukennen. Auf der anderen Seite scheint dies dann auch wieder nicht so seltsam, wenn man sich vor Augen hält, daß das Interesse der Magi an Waffen und anderen Kampfutensilien eben genau darin begründet liegt, daß sie auf ihnen schreiben können. Es waren Magi, die seit Anbeginn der Zeit die großen runengeschmückten Gegenstände der Macht hergestellt haben: Runenschwerter und Runenstäbe, runenbewehrte Rüstungen und Schilde. All diese tragen die Kennzeichen der herausstechenden Kunst der Magi: Das magische Wort und das magische Zeichen.

Auch wenn die Geistrunen auf den ersten Blick den arkanen **163•Schwertrunen** sehr ähnlich zu sein scheinen, sind sie in Wahrheit haltbarer und mächtiger (siehe Kapitel 4.2). Darüberhinaus ist ihre Herstellung ein viel zermürbender Vorgang als der einfache

cher Alchimie. Auch wenn ein Magus, der eine bestimmte Stufe erreicht hat, mit Hilfe seiner besonderen Fähigkeiten mächtigere Gegenstände als ein Alchimist vergleichbarer Stufe herstellen kann, so dauert es doch bei ihm beträchtlich länger. So kann z.B. ein Alchimist ein +20-Schwert in nur 20 Wochen fertigen (siehe den Spruch 33/20 • Waffe IV). Ein Magus, der den untenstehenden Vorgang durchführt, könnte das gleiche Schwert dagegen zwar schon in der 16. Stufe anfertigen, bräuchte aber trotz der niedrigeren Stufe mindestens 21 Wochen (146 Tage) und maximal sogar fast 40 Wochen (272 Tage). Zusätzlich kommt der Magus dabei auf durchschnittlich drei Fehlschläge/Zauberfehler, wodurch noch einmal zwischen 6 und 60 Tagen hinzukommen können.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vergüten	1 Gegenstand	P	Berührung
2 Rune des Zuschlags	1 Gegenstand	P	Berührung
3 Schildrune	1 Gegenstand	P	Berührung
4 Bonus/Temperung schätzen	1 Gegenstand	—	Berührung
5 Rune des Zurückkehrens	1 Gegenstand	P	Berührung
6 Geistrunen erkennen	1 Gegenstand	—	Berührung
7			
8 Rune des Parierens	1 Gegenstand	P	Berührung
9			
10 Kleinere Geistrune	1 Gegenstand	P	Berührung
11			
12			
13			
14 Rune löschen	1 Geistrune	P	3 m
15 Größere Geistrune	1 Gegenstand	P	Berührung
16			
17			
18 Geistrune entfernen	1 Geistrune	P	3 m
19			
20 Herrschaftliche Geistrune	1 Gegenstand	P	Berührung
25 Geistrune der Größe	1 Gegenstand	P	Berührung
30 Geistrune des Nichts	1 Gegenstand	P	Berührung
50 Geistrune der Macht	1 Gegenstand	P	Berührung

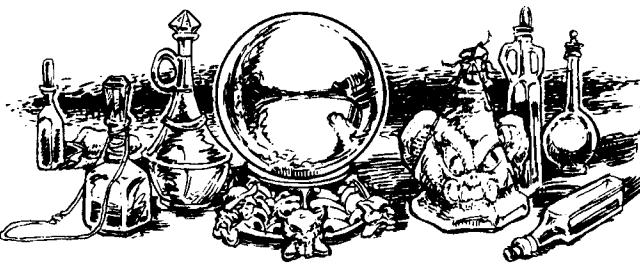
1 • Vergüten (K): Dieser Spruch bereitet einen Gegenstand darauf vor, Geistrunen zu empfangen. Es gibt zwei »Toleranzgrenzen« (TG), die dieser Spruch beeinflußt:

Geistrunenstufe oder *Runenstufe*

(die maximale Stufe der Geistrune, die eingebettet werden kann) *Geistrunenkapazitätsstufe* oder *Runenkapazität*

(die Gesamtzahl an Geistrunen, die eingebettet werden können)

- Beträgt eine der Toleranzgrenzen eines Gegenstandes »n«, so bewirkt der Spruch *Vergüten*, einmal am Tag »n+1« Tage lang gesprochen, eine Erhöhung dieser Toleranzgrenze (**nicht** beider TG) auf »n+1«, bei einem Magiepunkteinsatz von täglich »n+1« MP.
- Begeht der Zaubernde während des Prozesses einen Zauberpatzer oder schlägt der *Vergüten*-Spruch an einem der »n+1« Tage fehl, so muß der Vorgang erneut begonnen werden (wenn ihm z.B. am 19. Tag bei einer Toleranzgrenzanhöhung von 19 auf 20 der Spruch mißlingt oder ein Zauberfehler unterläuft, so kehrt der Gegenstand zu seiner TG von 19 zurück und der Zaubernde muß den Spruch *Vergüten* erneut zwanzig Tage lang jeden Tag sprechen, um diese auf 20 zu erhöhen).
- Beide Toleranzgrenzen eines unvergüteten Gegenstandes liegen bei 0.
- Die Stufe des *Vergüten*-Spruches entspricht der Toleranzgrenze auf die der Gegenstand angehoben werden soll (alle *Vergüten*-Sprüche, die verwendet werden, um die Toleranzgrenze eines Gegenstandes auf 20 zu steigern, werden wie 20. Stufe behandelt, was die Magiepunktekosten und die wahrscheinlich eines Fehlschlags oder Zauberpatzers anbelangt).
- Der Zaubernde kann auch *Runenkapazität* und *Runenstufe* eines Gegenstandes abwechselnd vergüten. Er muß sich nicht auf nur eine Toleranzgrenze zur selben Zeit beschränken.
- Die Tage, an denen ein Gegenstand vergütet wird, müssen nicht direkt aufeinanderfolgen.
- Der Zaubernde kann mehr als einen Gegenstand pro Tag vergüten. Allerdings kann auf jeden Gegenstand nur ein einziger *Vergüten*-Spruch pro Tag gesprochen werden.
- Die Zeit, die man benötigt, um eine Rune einzubetten, beträgt gerade einmal eine Minute pro Stufe der Rune. Der Vorgang des *Vergütens* kann jedoch Jahre in Anspruch nehmen.



Beispiel: Ein Zaubernder der 10. Stufe beginnt, einen bislang noch unvergüteten Gegenstand zu behandeln. An einem Tag spricht er einen Vergüten-Spruch, um die Runenstufe auf eins zu erhöhen. An einem anderen Tag spricht er einen zweiten Vergüten-Spruch und hebt die Runenkapazitätsgrenze auf eins an. Sein letztdliches Ziel ist es, den Gegenstand so machtvoll zu machen, wie es bei seiner Stufe nur eben möglich ist (d.h. daß der Gegenstand bis zu zehn Runen der 10. Stufe aufnehmen kann). Um die Kapazitätsstufe nun auf zwei anzuhaben, muß er zusätzlich an zwei unterschiedlichen Tagen jeweils einen weiteren Vergüten-Spruch sprechen. Dasselbe ist erforderlich, will er die Runenstufe auf zwei steigern. Dieser Vorgang wird dann ebenso ablaufen bis beide Toleranzgrenzen den maximalen Wert von 10 erreicht haben. Ist es dem Zaubernden gelungen, beide Toleranzgrenzen auf 9 anzuhaben, ohne daß ihm dabei auch nur ein Fehlschlag/Zauberfehler unterläuft, so muß er den Vergüten-Spruch noch zehnmal (an zehn unterschiedlichen Tagen) sprechen, um die Runenkapazität auf 10 zu erhöhen und danach noch zehnmal, um dasselbe bei der Runenstufe zu erreichen. Der ganze Vorgang nähme für jede Toleranzgrenze 55 Tage in Anspruch, zusammen also 110 (1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55). Daraus folgt, daß das Vergüten eines hochstufigen Gegenstandes mit einer Runenkapazität von 20 und einer Runenstufe von 20 insgesamt 420 Tage in Anspruch nehmen würde. (210 Tage für die Runenstufe und 210 für die Runenkapazität: 1+2+3+...+18+19+20=210). Die folgende Tabelle faßt die Vergütungsdauer für einen Gegenstand in Tagen für jeweils eine der beiden Toleranzgrenzen zusammen. Um beide Toleranzgrenzen anzuhaben, muß man die angegebene Zahl an Tagen, die man zum Vergüten benötigt, verdoppeln (wobei zusätzliche Tage für mögliche Fehlschläge oder Zauberfehler nicht mit eingerechnet sind).

Anzahl der Tage, um einen Gegenstand zu vergüten pro Toleranzgrenze

Stufe	Tage	Stufe	Tage	Stufe	Tage
1	1	2	3	3	6
4	10	5	15	6	21
7	28	8	36	9	45
10	55	11	66	12	78
13	91	14	105	15	120
16	136	17	153	18	171
19	190	20	210	21	231
22	253	23	276	24	300
25	325	26	351	27	378
28	406	29	435	30	465
31	496	32	528	33	561
34	595	35	630	36	666
37	703	38	741	39	780
40	820	41	861	42	903
43	946	44	990	45	1035
46	1081	47	1128	48	1176
49	1225	50	1275	51	1326
52	1378	53	1431	54	1485
55	1540	56	1596	57	1653
58	1711	59	1770	60	1830

2•Rune des Zuschlagens (K): Jede Rune dieser Art, die der Zaubernde auf einer regelgerecht vergüteten Waffe plaziert, hebt deren OB um +5. Dabei muß allerdings die Stufe einer zusätzlichen (n-ten) *Rune des Zuschlagens*, die der Zaubernde auf einer solchen Waffe eingravieren will, nach der folgenden Formel berechnet werden: $n \times n$. Die 1. Rune ist also eine der 1. Stufe, die 2. solche Rune eine der 4. Stufe, die 3. eine der 9., die 4. eine der 16., die 5. eine der 25., die 6. eine der 36. usw. Dazu benötigt man nicht nur die erforderliche *Runenkapazität* in der Vergütung des Gegenstandes und die erforderliche Stufe des Zaubernden, sondern auch der Gegenstand muß bis zu einer ausreichenden *Runenstufe* vergütet worden sein, um die Runen der benötigten Stufe in ihm einzubetten.

3•Schildrune (K): Wie *Rune des Zuschlagens*, nur daß der Zaubernde den DB des Gegenstandes pro gravierter Rune um +5 erhöhen kann. Will der Zaubernde einem nichtdefensiven Gegenstand (z.B. einem Schwert) einen DB-Bonus verleihen, so benötigt er dazu eine um 50% höhere Stufe der *Schildrune*.

4•Bonus/Vergütung schätzen (I): Der Zaubernde kann die Bonusse einer Waffe oder eines Verteidigungsmittels feststellen. Außerdem erfährt er, ob ein Gegenstand mit Runen beschrieben worden ist, sowie dessen gegenwärtige *Toleranzgrenzen* und *Vergütung*. Weitere Informationen erhält er nicht.

5•Rune der Rückkehr (K): Ein Gegenstand, in den diese Rune eingraviert ist, kann selbsttätig in eine der beiden Hände des Trägers zurückkehren. Dies geht so schnell vor sich, daß der Träger ihn noch in derselben Runde verwenden kann. Der Träger oder Benutzer des Gegenstandes muß wissen, daß dieser die Eigenschaft besitzt. Selbstverständlich kann ein solcher Gegenstand keiner sein, der am Körper direkt getragen wird, wie z.B. ein Harnisch.

6•Geistrune erkennen (I): Der Zaubernde erfährt die Art und Auswirkungen aller Runen auf einem Gegenstand.

8•Rune des Parierens (K): Ein Wesen, das einen Gegenstand mit einer solchen Rune führt, kann in jeder Runde, in der es nur Defensivhandlungen (also weder Angriffe, noch Zauber oder Manöver usw.) vollführt, +50 auf seinen DB aufschlagen.

10•Kleinere Geistrune (K): Der Zaubernde kann eine ihm bekannte *Kleinere Geistrune* auf einem ordentlich vergüteten Gegenstand plazieren. Der Spielleiter entscheidet auf der Basis des kulturellen Hintergrundes und den Gegebenheiten der Spielwelt, welche Runen benutzt werden und wie die Spieler diese in Erfahrung bringen können. Kennt der Spieler mehr als eine *Kleinere Geistrune*, so kann er selbst entscheiden, welche er einsetzt.

14•Rune löschen (K): Der Zaubernde kann versuchen, eine beliebige Rune (**keine** Geistrune) dauerhaft von einem Gegenstand zu entfernen. Hat der Zaubernde die Rune nicht selbst auf dem Gegenstand angebracht, so erhält der Gegenstand einen WW +30 gegen den Versuch des Zaubernden.

15•Größere Geistrune (K): Wie *Kleinere Geistrune*, nur daß eine *Größere Geistrune* eingeschrieben werden kann.

18•Geistrune entfernen (K): Wie *Rune löschen*, nur daß der Zaubernde versuchen kann, eine *Geistrune* zu entfernen. Der Gegenstand erhält aber, wie oben angeführt, einen WW. Gelingt ihm dieser, so erleidet der Zaubernde die Auswirkungen eines Zauberpatzers für Angriffsprüche, der nicht nur von der Stufe dieses Spruches, sondern auch vom Wert, mit dem der Gegenstand dem fehlgeschlagenen Spruch widerstanden hat, abhängig ist.

20•Herrschaftliche Geistrune (K): Wie *Kleinere Geistrune*, nur daß eine *Herrschaftliche Geistrune* eingeschrieben werden kann.

25•Geistrune der Größe (K): Wie *Kleinere Geistrune*, nur daß eine *Geistrune der Größe* eingeschrieben werden kann.

30•Geistrune der Grenzebenen (K): Wie *Kleinere Geistrune*, nur daß eine *Geistrune der Grenzebenen* eingeschrieben werden kann.

50•Geistrune der Macht (K): Wie *Kleinere Geistrune*, nur daß eine *Geistrune der Macht* eingeschrieben werden kann.

8.7 Berufslisten des Kristallmagiers

284•Macht der Kristalle

Anmerkung: Die Benutzung von Sprüchen über der 10. Stufe setzt die Beherrschung der Kristallsprache voraus. Die Sprüche dieser Liste sind nicht kumulativ.

		Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1				
2	Kristallvermehrer I	Kristall	24 h	Berührung
3	Kristallspeicher I	Kristall	24 h	Berührung
4	Kleineres Kristallvorkommen lokalisieren	r 15 m	C	3 m/St
5	Kristallmatrix	Kristall	24 h	Berührung
6	Kristallvermehrer II	Kristall	24 h	Berührung
7	Kristallspeicher II	Kristall	24 h	Berührung
8	Größeres Kristallvorkommen lokalisieren	r 15 m	C	30 m/St
9	Kristallmatrix II	Kristall	24 h	Berührung
10	Kristallsprache	selbst	24 h	selbst
11	Kristallspeicher III	Kristall	24 h	Berührung
12				
13	Kristallvermehrer III	Kristall	24 h	Berührung
14				
15	Kristallmatrix III	Kristall	24 h	Berührung
16	Kristallspeicher IV	Kristall	24 h	Berührung
17	Kristallherz	Herz	24 h	selbst
18				
19	Kristallvermehrer IV	Kristall	24 h	Berührung
20	Kristallmatrix IV	Kristall	24 h	Berührung
25	Kristallspeicher V	Kristall	24 h	Berührung
30	Wahres Kristallherz	Herz	24 h	selbst
50	Kristallmatrix V	Kristall	24 h	Berührung

2•Kristallvermehrer I (K): Ein Kristall einer Farbe, die der Ausrichtung des Kristallmagiers entspricht, kann ihm als +1-Zaubervermehrer dienen. Nachdem der Kristall einmal benutzt worden ist, zerfällt er zu Staub.

3•Kristallspeicher I (K): Der Zaubernde kann mit diesem Spruch Magiepunkte in einem mit *Kristallmatrix I* behandelten Kristall speichern. Der Zaubernde lädt den Kristall auf, und dieser Spruch verhindert, daß Magiepunkte auslaufen.

4•Kleineres Kristallvorkommen lokalisieren (I): Der Zauberer kann ein kleineres Kristallvorkommen lokalisieren. Ein solches dient ihm als x2-Magiepunktevermehrer, solange er sich in der Nähe aufhält. Der Untergrund der Umgebung ist normalerweise voll von Kristallen, deren Farbe der Ausrichtung des Zaubernden entspricht.

5•Kristallmatrix I (K): Der Zaubernde kann eine Kraftmatrix im Inneren eines Kristalls erzeugen, durch die er MP in ihm speichern und sie wieder entziehen kann. Durch den Spruch *Kristallmatrix* kann der Kristall eine Menge an Kraft aufnehmen, die seinem Essenzgehalt (Wert in GS) entspricht. Wird der Essenzgehalt überschritten, so zerfällt der Kristall in kleine Teile.

6•Kristallvermehrer II (K): Wie *Kristallvermehrer I* nur als +2-Zaubervermehrer.

7•Kristallspeicher II (K): Wie *Kristallspeicher I*, nur daß eine *Kristallmatrix II* aufgeladen werden kann.

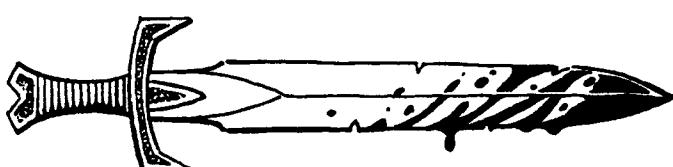
8•Größeres Kristallvorkommen lokalisieren (I): Wie *Kleineres Kristallvorkommen lokalisieren*, nur daß ein größeres Kristallvorkommen lokalisiert wird, das dem Zaubernden als x3-Magiepunktevermehrer dient.

9•Kristallmatrix II (K): Wie *Kristallmatrix I*, nur daß die doppelte Menge des Essenzgehaltes gespeichert werden kann.

10•Kristallsprache (U): Befähigt den Zaubernden, die Sprache der magischen Kristalle zu sprechen und zu verstehen. Alle Sprüche ab der 11. Stufe müssen in der Kristallsprache gesprochen werden, damit sie funktionieren.

11•Kristallspeicher III (K): Wie *Kristallspeicher I*, nur daß eine *Kristallmatrix III* aufgeladen werden kann.

13•Kristallvermehrer III (K): Wie *Kristallvermehrer I* nur als +3-Zaubervermehrer.



15•Kristallmatrix III(K): Wie *Kristallmatrix I*, nur daß die dreifache Menge des Essenzgehaltes gespeichert werden kann.

16•Kristallspeicher IV (K): Wie *Kristallspeicher I*, nur daß eine *Kristallmatrix IV* aufgeladen werden kann.

17•Kristallherz (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, sein Herz durch eines aus Kristall zu ersetzen, das ihm als x2-Magiepunktevermehrer dient und ohne den Einsatz von Magie nicht verletzt werden kann. Wird das echte Herz (das nicht verwest und das der Zaubernde an einem sicheren Ort aufbewahren sollte) verletzt, so übertragen sich die Auswirkungen auf den Zaubernden.

19•Kristallvermehrer IV (K): Wie *Kristallvermehrer I* nur als +4-Zaubervermehrer.

20•Kristallmatrix IV(K): Wie *Kristallmatrix I*, nur daß die vierfache Menge des Essenzgehaltes gespeichert werden kann.

25•Kristallspeicher V (K): Wie *Kristallspeicher I*, nur daß eine *Kristallmatrix V* aufgeladen werden kann.

30•Wahres Kristallherz (K) Wie *Kristallherz*, aber als x3-Magiepunktevermehrer.

50•Kristallmatrix V(K): Wie *Kristallmatrix I*, nur daß die fünffache Menge des Essenzgehaltes gespeichert werden kann.

285•Heilung der tiefen Erde

Anmerkung 1: # -gibt an, daß der Heilungsprozeß in 1-10 Stunden abgeschlossen ist.

Anmerkung 2: Der Spielleiter sollte einen gewissen Zeitraum festlegen, der für die Bezauberung der Erde mit den Heilsprüchen dieser Liste benötigt wird. Wir schlagen vor: W10 - (Stufe des Zaubernden) + (Stufe des Spruches); mit einem Minimum von 1 Minute.

Anmerkung 3: Alle Zaubererde-Sprüche setzen voraus, daß der Zaubernde sich die Materialien dafür tief aus dem Erdreich beschafft. Im folgenden sind die Erden aufgeführt, die der Zaubernde benötigt:

Tieferden-Staub: Staub von einem abgekühlten geschmolzenen Felsen

Tieferden-Lehm: Eine Erde, die form- und knetbar ist.

Tieferden-Öl: Schmierige, brennbare Flüssigkeiten aus der Erde.

Tieferden-Schlamm: Eine Erde, die weich, klebrig und feucht ist.

Tieferden-Wasser: Wasser, als Nebenprodukt der Felsentstehung.

Tieferden-Lehmerde: Ein Gemisch aus Lehm, Öl und Staub.

Anmerkung 4: Alle magischen Heilerden müssen in irdenen Töpfen gelagert werden. Werden diese mit hartgewordenem Tieferden Lehm verschlossen, so hält sich die Bezauberung der Materialien, bis die Versiegelung aufgebrochen wird. Die Töpfe müssen aus gehärtetem Tieferden Lehm hergestellt werden sein, der beim Vorgang des Härtens seine potentiellen Heilfähigkeiten verliert.

Anmerkung 5: Wird Tieferden-Lehm auf eine blutende Wunde aufgetragen, so kann er diese Blutung stoppen.

Anmerkung 6: Die Sprüche Erde heilen, Stein heilen und Metall heilen ersetzen **kein** verlorengegangenes Material. (Also kann man nicht einfach einen Goldbarren nehmen, ein Stück herausbrechen und dann Metall heilen sprechen, um mehr Gold zu erhalten, als man anfänglich hatte. Beispielsweise beginnt man mit 30 cm³ Gold, spricht Metall heilen und endet mit 30 cm³ Gold)



	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Erde bezaubern I	30 cm ³	24 h	Berührung
2 Erde heilen I	300 cm ³	P	Berührung
3 Erde bezaubern II	30 cm ³	24 h	Berührung
4 Metall heilen I	30 cm ³	P	Berührung
5 Stein heilen I	30 cm ³	P	Berührung
6 Erde bezaubern III	30 cm ³	24 h	Berührung
7 Erde heilen II	1,5 m ³	P	Berührung
8 Erde bezaubern IV	30 cm ³	24 h	Berührung
9 Metall heilen II	150 cm ³	P	Berührung
10 Stein heilen II	150 cm ³	P	Berührung
11 Erde heilen III	3 m ³	P	Berührung
12 Erde bezaubern V	30 cm ³	24 h	Berührung
13 Metall heilen III	300 cm ³	P	Berührung
14 Stein heilen III	300 cm ³	P	Berührung
15 Erde bezaubern VI	30 cm ³	24 h	Berührung
16 Erde heilen IV	6 m ³	P	Berührung
17 Erde bezaubern VII	30 cm ³	24 h	Berührung
18 Metall heilen IV	1,5 m ³	P	Berührung
19 Stein heilen IV	1,5 m ³	P	Berührung
20 Erde bezaubern VIII	30 cm ³	24 h	Berührung
25 Erde heilen V	300 cm ³ /St	P	Berührung
30 Metall heilen V	60 cm ³ /St	P	Berührung
50 Stein heilen V	60 cm ³ /St	P	Berührung

1•Erde bezaubern I (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern: Tieferden-Staub — heilt 1-10 TP 1 Anwendung

Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen (#) 1 Anwendung

2•Erde heilen I (H): Der Zaubernde kann 300 cm³ verwüsteter, verödeter oder ausgedörrter Erde wiederherstellen.

3•Erde bezaubern II (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:

Tieferden-Staub — heilt 1-10 TP 2 Anwendungen

Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#). 2 Anwendungen

— heilt Muskelschäden 1 Anwendung

Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades

oder Erfrierungen 1 Anwendung

4•Metall heilen I (H): Der Zaubernde kann 30 cm³ verrostetes oder korrodiertes Metall wiederherstellen.

5•Stein heilen I (H): Der Zaubernde kann 30 cm³ zerbrochenen, rissigen oder spröden Steines wiederherstellen.

6•Erde bezaubern III (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:

Tieferden-Staub — heilt 1-10 TP 3 Anwendungen

Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#). 3 Anwendungen

— heilt Muskelschäden 2 Anwendungen

Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades

oder Erfrierungen 2 Anwendungen

— heilt Verbrennungen 2. Grades 1 Anwendung

Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#). 1 Anwendung

7•Erde heilen II (H): Der Zaubernde kann 1,5 m³ verwüsteter, verödeter oder ausgedörrter Erde wiederherstellen.

8•Erde bezaubern IV (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:

Tieferden-Staub — heilt 1-10 TP 4 Anwendungen

Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#). 4 Anwendungen

— heilt Muskelschäden 3 Anwendungen

Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades

oder Erfrierungen 3 Anwendungen

— heilt Verbrennungen 2. Grades 2 Anwendungen

— heilt Verbrennungen 3. Grades 1 Anwendung

Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#). 2 Anwendungen

— heilt schwere Brüche(#). 1 Anwendung

Tieferden Wasser — verdoppelt die Heilungsrate 1 Anwendung

9•Metall heilen II (H): Der Zaubernde kann 150 cm³ verrostetes oder korrodiertes Metall wiederherstellen.

10•Stein heilen II (H): Der Zaubernde kann 150 cm³ zerbrochenen, rissigen oder spröden Steines wiederherstellen.

11•Erde heilen III (H): Der Zaubernde kann 3 m³ verwüsteter, verödeter oder ausgedörrter Erde wiederherstellen.

12•Erde bezaubern V (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:

Tieferden-Staub — heilt 1-10 TP 5 Anwendungen

Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#)	5 Anwendungen
— heilt Muskelschäden	4 Anwendungen
Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades	
oder Erfrierungen	4 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 2. Grades	3 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 3. Grades	2 Anwendungen
Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#)	3 Anwendungen
— heilt schwere Brüche(#)	2 Anwendungen
— heilt zerschmetterte Knochen (#)	1 Anwendung
Tieferden-Wasser — verdoppelt die	
Heilungsrate	2 Anwendungen
Tieferden-Lehmerde — repariert leichte	
Nervenschäden(#)	1 Anwendung
13•Metall heilen III (H): Der Zaubernde kann 300cm ³ verrostetes oder korrodiertes Metall wiederherstellen.	
14•Stein heilen III (H): Der Zaubernde kann 300cm ³ zerbrochenen, rissigen oder spröden Steines wiederherstellen.	
15•Erde bezaubern VI (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:	
Tieferden-Staub — heilt 1–10 TP	6 Anwendungen
Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#)	6 Anwendungen
— heilt Muskelschäden	5 Anwendungen
Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades	
oder Erfrierungen	5 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 2. Grades	4 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 3. Grades	3 Anwendungen
Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#)	4 Anwendungen
— heilt schwere Brüche(#)	3 Anwendungen
— heilt zerschmetterte Knochen (#)	2 Anwendungen
Tieferden-Wasser — verdoppelt	
die Heilungsrate	3 Anwendungen
Tieferden-Lehmerde — repariert	
leichte Nervenschäden(#)	2 Anwendungen
— heilt schwere Nervenschäden(#)	1 Anwendung
16•Erde heilen IV (H): Der Zaubernde kann 6 m ³ verwüsteter, verödeter oder ausgedörtrter Erde wiederherstellen.	
17•Erde bezaubern VII (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:	
Tieferden-Staub — heilt 1–10 TP	7 Anwendungen
Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#)	7 Anwendungen
— heilt Muskelschäden	6 Anwendungen
Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades	
oder Erfrierungen	6 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 2. Grades	5 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 3. Grades	4 Anwendungen
Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#)	5 Anwendungen
— heilt schwere Brüche(#)	4 Anwendungen
— heilt zerschmetterte Knochen (#)	3 Anwendungen
Tieferden-Wasser — verdoppelt	
die Heilungsrate	4 Anwendungen
Tieferden-Lehmerde — repariert	
leichte Nervenschäden(#)	3 Anwendungen
— heilt schwere Nervenschäden(#)	2 Anwendungen
— heilt leichte Organschäden(#)	1 Anwendung
18•Metall heilen IV (H): Der Zaubernde kann 1,5 m ³ verrostetes oder korrodiertes Metall wiederherstellen.	
19•Stein heilen IV (H): Der Zaubernde kann 1,5 m ³ zerbrochenen, rissigen oder spröden Steines wiederherstellen.	
20•Erde bezaubern VIII (HK): Ermöglicht es dem Zaubernden, Heilsalben herzustellen: Er kann eine der folgenden Erden bezaubern:	
Tieferden-Staub — heilt 1–10 TP	8 Anwendungen
Tieferden-Lehm — stoppt Blutungen(#)	8 Anwendungen
— heilt Muskelschäden	7 Anwendungen
Tieferden-Öl — heilt Verbrennungen 1. Grades	
oder Erfrierungen	7 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 2. Grades	6 Anwendungen
— heilt Verbrennungen 3. Grades	5 Anwendungen
Tieferden-Schlamm — heilt leichte Brüche(#)	6 Anwendungen
— heilt schwere Brüche(#)	5 Anwendungen
— heilt zerschmetterte Knochen (#)	4 Anwendungen
Tieferden-Wasser — verdoppelt die Heilungsrate	5 Anwendungen

Tieferden-Lehmerde — repariert	
leichte Nervenschäden(#)	4 Anwendungen
— heilt schwere Nervenschäden(#)	3 Anwendungen
— heilt leichte Organschäden(#)	2 Anwendungen
— heilt schwere Organschäden(#)	1 Anwendung

25•Erde heilen V (H): Der Zaubernde kann 300 cm³/St verwüsteter, verödeter oder ausgedörtrter Erde wiederherstellen.

30•Metall heilen V (H): Der Zaubernde kann 60 cm³/St verrostetes oder korrodiertes Metall wiederherstellen.

50•Stein heilen V (H): Der Zaubernde kann 60 cm³/St zerbrochenen, rissigen oder spröden Steines wiederherstellen.

286•Kristallmagie

Anmerkung 1: Wird die Kristallfrucht gegessen, löst so sie sich vollständig im Magen auf. Sie wirkt auf alle giftig, die nicht durch eine Kristallinfusion geschützt sind. Ist man jedoch gegen das Kristallgift geschützt, so reinigt die Frucht den Körper von allen Giften und heilt 1–100 Trefferpunkte. Die Kristallfrucht hat in etwa die Größe einer Kirsche. In ihrem Kern befindet sich ein einzelnes Samenkorn — ein natürlich gewachsener Kristall, dessen Farbe der Ausrichtung des Zaubernden entspricht. Jedes Samenkorn hat einen Wert von 1 GS auf dem freien Markt (der Spielleiter kann diesen Preis beliebig abändern).

Anmerkung 2: Die Benutzung von Sprüchen über der 10. Stufe setzt die Beherrschung der Kristallsprache voraus.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Kristallinfusion	selbst	24h	selbst
2 Kristalle entdecken	r 2m	C	selbst
3 Kristallanalyse	1 Kristall	—	Berührung
4 Kristallportal I	variabel	1 Rd/St	Berührung
5 Kristall finden I	1 Kristall	1 Min/St	selbst
6 Kristallportal II	variabel	1 Rd/St	Berührung
7 Kristallsuche	selbst	variabel	selbst
8 Kristallportal III	variabel	1 Rd/St	Berührung
9 Kristall finden II	1 Kristall	1 Min/St	selbst
10 Kristallportal IV	variabel	1 Rd/St	Berührung
11 Kristallsamen	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
12 Kristallaich	Kristallstaub	24h	Berührung
13 Kristallblume	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
14 Kristallportal V	variabel	1 Rd/St	Berührung
15 Kristallranke	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
16 Kristallportal VI	variabel	1 Rd/St	Berührung
17 Kristallbusch	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
18 Kristallportal VII	variabel	1 Rd/St	Berührung
19 Kristallknoten	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
20 Kristallportal VII	variabel	1 Rd/St	Berührung
25 Kristallbaum	3cm/Rd	1 Rd	Berührung
30 Vollendetes Kristallportal	variabel	1 Rd/St	Berührung
40 Kristallzeitreise	1 Portal	variabel	selbst
50 Kristalleben	selbst	P	selbst

1•Kristallinfusion (K): Der Zaubernde kann seinen Körper auf die Benutzung von Kristallmagie vorbereiten. Ohne diesen Spruch können die höherstufigen Sprüche auf dieser Liste großen Schaden beim Zaubernden selbst anrichten. Der Zaubernde muß einen WW gegen die doppelte Stufe des Spruches bestehen (für einen Spruch der 3. Stufe gelten die Werte eines Spruches der 6. Stufe) oder einen Schaden wie folgt hinnehmen: 01–75: Koma (1–6 Monate), 76–90: Hirntod, 91–100: Tod. Wird dieser Spruch das erste Mal gesprochen, so wird die Farbe der Ausrichtung des Kristallmagiers damit festgelegt. Diese entspricht in der Regel der des Lehrers des Zaubernden, kann aber auch beliebig vom Spielleiter bestimmt werden.

2•Kristalle entdecken (P): Spürt jeden Kristall im Umkreis von 2m auf.

3•Kristallanalyse (I): Gibt die Art und den Ursprung eines Kristalls an, sowie wann und wie der Kristall gewonnen und benutzt worden ist.

4•Kristallportal I (K): Ein Portal von 1m x 2m x 30cm Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

5•Kristall finden I (P): Gibt die Richtung und Entfernung (innerhalb 30m/St) an, in der sich ein bestimmter Kristall befindet, den der Zaubernde kennt oder genau beschrieben bekommen hat.

6•Kristallportal II (K): Ein Portal von 1x2x3m Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

7•Kristallsuche (I): Der Zaubernde erhält eine Vision von einer Suche, die er bestehen muß, um sich seinen Platz im Leben nach dem Tode zu verdienen. Zu dieser Mission bricht der Zaubernde normalerweise erst dann auf, wenn er diesen Spruch ohne Risikowurf schaffen kann, also in der 7. Stufe. Normalerweise handelt es sich dabei um die Suche nach einem bestimmten Kristall, wobei ein Scheitern zu einem vorübergehenden Verlust des Anrechts auf ein Leben nach dem Tode führt. Die Kristallsuche kann allerdings nach dem Erreichen der nächsten Stufe erneut versucht werden. Außerdem kann der Spielleiter in diesem Falle eine weitere Strafe auferlegen. Die Aufgabe sollte sich im Rahmen der Fähigkeiten des Zaubernden bewegen.

8•Kristallportal III (K): Ein Portal von 1x2x30m Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

9•Kristall finden II (P): Gibt die Richtung und Entfernung (innerhalb 1,5km/St) an, in der sich ein bestimmter Kristall befindet, den der Zaubernde kennt oder genau beschrieben bekommen hat.

10•Kristallportal IV (K): Ein Portal von 1x2x300m Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

11•Kristallsamen (U): Der Zaubernde kann mit Hilfe von Kristallsplittern oder Kristallstaub, die der Farbe nach seiner Ausrichtung entsprechen, sowie fünf seiner Tränen einen Kristallsamen erschaffen.

12•Kristallaich (U): Hierbei handelt es sich um einen besonderen Vertrauten. Er hat die Form eines facettenreich geschnittenen Kristalls, dessen Farbe der Ausrichtung des Zaubernden entspricht. Der Kristallaich wird erschaffen, indem fünf Tränen des Zaubernden und Kristallstaub der Farbe des Zaubernden in einem Zeitraum von sieben Tagen siebenmal täglich in gleichbleibenden Abständen mit diesem Spruch bezaubert werden. Jede Unterbrechung dieses gedrängten zeitlichen Ablaufs macht alle vorherigen Bemühungen zunicht, und der Vorgang muß von Anfang an wiederholt werden. Der Kristallaich wird im Regelfall in ein Schmuckstück eingesetzt und der Person übergeben, die der Zaubernde ausspionieren oder beschützen will. Der Zaubernde befindet sich in ständigem Kontakt mit dem Kristallaich bis dieser zerstört wird oder der Zaubernde stirbt. Der Zaubernde kann den Kristallaich optisch bis zu einer Entfernung von 1,5 km/St und akustisch bis zu 15 km/St weit benutzen. Wird diese Reichweite überschritten, so fühlt der Zaubernde dies und kann nur noch die Richtung des Kristallaichs feststellen. Wird der Kristallaich zerstört, so erleidet der Zaubernde den Verlust von 50% seiner gegenwärtigen Trefferpunkte und einen Abzug von -50 auf alle Handlungen für eine Woche.

Anmerkung: Der Kristallaich hat die Fähigkeit, sich selbsttätig mit einer Geschwindigkeit von 30cm/Rd zu bewegen und eine eigene Sichtweite von 15m, sowie eine Hörweite von 30m, die sich allerdings, wenn geflüstert wird, auf 3m verringert oder auf 75–100m vergrößert, wenn jemand laut ruft (entsprechend der Lautstärke des Rufens). Der Kristallaich bewegt sich nur, wenn sein Erzeuger ihn steuert.

13•Kristallblume (K): Ein eingepflanzter Kristallsame, eine Träne des Zaubernden und dieser Spruch sind alles, was benötigt wird, damit das Samenkorn zu wachsen beginnt. Es entwickelt sich zu einer mystischen Kristallblume. Es dauert einen Monat, bis der Samen zu einer ausgewachsenen Kristallblume gereift ist und eine tränenförmige Kristallfrucht trägt. Wird diese gepflückt, so verdorrt die Blume und stirbt ab. Die Blume hat eine maximale Höhe von 20cm. Man beachte den Hinweis zu Kristallfrüchten.

14•Kristallportal V (K): Ein Portal von 1x2mx15km Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

15•Kristallranke (K): Ein eingepflanzter Kristallsame, eine Träne des Zaubernden und dieser Spruch sind alles, was benötigt wird, damit das Samenkorn zu wachsen beginnt. Es entwickelt sich zu einer mystischen Kristallranke. Es dauert zwei Monate, bis der Samen zu einer ausgewachsenen Kristallranke gereift ist und (1W3 pro Monat ungestörten Wachstums) tränenförmige Kristallfrüchte trägt. Nach der Vegetationszeit stirbt die Ranke ab. Pro Monat wächst die Ranke 1,5 bis 3m. Die Kristallfrüchte wachsen traubenartig. Man beachte den Hinweis zu Kristallfrüchten.

16•Kristallportal VI (K): Ein Portal von 1x2mx75km Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

17•Kristallbusch (K): Ein eingepflanzter Kristallsame, eine Träne des Zaubernden und dieser Spruch sind alles, was benötigt wird, damit das Samenkorn zu wachsen beginnt. Es entwickelt sich zu einem mystischen Kristallbusch. Es dauert sechs Monate, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbusch gereift ist und weitere sechs Monate, bis der Busch (1W6 pro Monat des Wachstums) tränenförmige Kristallfrüchte trägt. Der Busch wird 60 bis 120 cm hoch. Wird er am Ende der Vegetationszeit nicht entwurzelt, so besteht eine 50% Chance, daß aus seinen Wurzeln ein neuer Busch spricht. Die Kristallfrüchte hängen einzeln am Busch. Man beachte den Hinweis zu Kristallfrüchten.

18•Kristallportal VII (K): Ein Portal von 1x2mx150km Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

19•Kristallknollen (K): Ein eingepflanzter Kristallsame, eine Träne des Zaubernden und dieser Spruch sind alles, was benötigt wird, damit das Samenkorn zu wachsen beginnt. Es entwickelt sich zu einem mystischen Kristallbusch, der keine Früchte trägt, sondern unter der Erde 1W6 Knollen ausbildet (ähnlich wie Kartoffeln). Es dauert sechs Monate, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbusch gereift ist und weitere sechs Monate, bis der Busch reift und die Knollen ausbildet. Die Knollen enthalten je 1W6 Kristalle, seien ansonsten aber aus wie Kristallfrüchte. Gräbt man die Kristallknollen aus, so verdorrt der Busch.

20•Kristallportal VIII (K): Ein Portal von 1x2mx300km Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

25•Kristallbaum (K): Ein eingepflanzter Kristallsame, eine Träne des Zaubernden und dieser Spruch sind alles, was benötigt wird, damit das Samenkorn zu wachsen beginnt. Es entwickelt sich zu einem mystischen Kristallbaum. Es dauert ein Jahr, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbaum gereift ist und ein weiteres, bis er reift und (1W6/Alter des Baumes in Jahren) tränenförmige Kristallfrüchte trägt. Der Baum wächst jährlich 30–90cm in der Höhe und 8–15cm im Durchmesser. Die Kristallfrüchte hängen einzeln an ihm. Man beachte die Bemerkung zu Kristallfrüchten.

30•Vollendetes Kristallportal (K): Ein Portal von 1mx2mx450km Größe öffnet sich zwischen zwei Kristallen, durch das jeder hindurchgehen kann. Beide Kristalle schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

40•Kristallzeitreise (U): Bewirkt, daß der nächste Portalspruch, den der Zaubernde innerhalb von 3 Rd spricht, sich bis zu 1 Jahr/St in die Vergangenheit oder Zukunft öffnet. Dies geschieht zufällig. Bei einem W100 zeigt ein gerades Ergebnis eine Öffnung in die Vergangenheit an, ein ungerades eine in die Zukunft. Die Kristalle, die zur Erschaffung des Portals benutzt worden sind, schwärzen sich und zerfallen zu Staub, nachdem der Spruch erfolgreich gesprochen worden ist.

50•Kristalleben (U): Ermöglicht es dem Zaubernden, den Alterungsprozeß aufzuhalten. Man beachte, daß, wenn ihm der Spruch *Kristallinfusion* auch nur an einem einzigen Tag fehlschlägt, all die Tage, Wochen, Monate, Jahre, um die er mit seiner Willenskraft die Natur betrogen hat, den Körper des Zaubernden auf der Stelle verzehren. Nehmen wir zum Beispiel einen Magiekundigen der 75. Stufe, dessen Magiefähigkeit durch einen Zauberfehlschlag für eine Woche aufgehoben ist. Weil er es nicht geschafft hat, den einfachen Spruch der 1. Stufe *Kristallinfusion*, den er als Benutzer der Kristallmagie jeden einzelnen Tag sprechen muß, zu zaubern, brechen die 30 Jahre, 7 Monate und 12 Tage in denen er nicht gealtert ist, mit einem Mal über ihn herein. Der Zaubernde ist 367 Monate

lang
entst
ange
sage
-1 f
Falle

**Anm
geis
Tiefe**

1 R
2 E
3 T
4 N
5 E
6 N
7 E
8 T
9 S
10
11 S
12 I
13 T
14
15 I
16 T
17
18
19
20
25
30
50

**1, 2
79•**

3, 8

140•

4•N

Tiefe

bere

6•N

Tiefe

Geis

Antw

sind

9•S

Tiefe

bere

10•T

und

11•

chem

wird

richt

Antw

12•I

siebe

14•T

(TG)

Zaub

16•T

kom

ihm

aber

in Rä

17•T

versc

lang nicht gealtert und stirbt höchstwahrscheinlich an der dadurch entstehenden Belastung oder Alterschwäche. Der Spielleiter ist angehalten, den Körper des Zaubernden einen WW gegen Herzversagen modifiziert durch Konstitution durchführen zu lassen, wobei -1 für jeden Monat des Alterns aufgeschlagen werden. In diesem Falle hatte der Zaubernde einen Abzug von 367.

287•Bewohner der tiefen Erde

Anmerkung: NTG – Niederer Tiefergeist, STG – Schwacher Tiefergeist, TG – Tiefergeist, GTG – Großer Tiefergeist, WTG – Wächter Tiefergeist

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Raten	1 Frage	—	selbst
2 Eingebung I	selbst	—	selbst
3 Traum I	1 Thema	Schlaf	selbst
4 NTG beschwören	1 Geist	1 Rd/St	selbst
5 Eingebung III	selbst	—	selbst
6 NTG sprechen	1 Geist	1 Rd/St	selbst
7 Eingebung V	selbst	—	selbst
8 Traum II	2 Themen	Schlaf	selbst
9 STG beschwören	1 Geist	1 Rd/St	selbst
10 Tieferdengefühl	selbst	1 Rd/St	Berührung
11 STG sprechen	1 Geist	1 Rd/St	selbst
12 Eingebung VII	selbst	—	selbst
13 Traum III	3 Themen	Schlaf	selbst
14 TG beschwören	1 Geist	1 Rd/St	selbst
15 Eingebung X	selbst	—	selbst
16 TG sprechen	1 Geist	1 Rd/St	selbst
17 Traum IV	4 Themen	Schlaf	selbst
18 GTG beschwören	1 Geist	1 Rd/St	selbst
19 Vollendete Eingebung	selbst	—	selbst
20 GTG sprechen	1 Geist	1 Rd/St	selbst
25 Traum V	5 Themen	Schlaf	selbst
30 WTG beschwören	1 Geist	1 Rd/St	selbst
50 WTG sprechen	1 Geist	1 Rd/St	selbst

1, 2, 5, 7, 15, 19 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste 79•Wege der Eingebung.

3, 8, 13, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste 140•Blick in die Zukunft.

4•NTG beschwören (KM): Der Zaubernde kann einen Niederen Tiefergeist (NTG) heraufbeschwören. Der Geist muß im Wirkungsbereich des Zaubernden bleiben, solange dieser sich konzentriert.

6•NTG sprechen (KI): Die Zaubernde kann mit einem Niederen Tiefergeist kommunizieren. Für die Dauer dieses Spruches wird der Geist alle ihm gestellten Fragen beantworten, kennt die richtigen Antworten aber nur mit 10%iger Wahrscheinlichkeit. Die Antworten sind immer in Rätselform und nie gerade heraus.

9•STG beschwören (KM): Der Zaubernde kann einen Schwachen Tiefergeist (STG) heraufbeschwören. Der Geist muß im Wirkungsbereich des Zaubernden bleiben, solange dieser sich konzentriert.

10•Tieferdengefühl (I): Der Zaubernde kann sich die Gedanken und Gefühle der Tieferde vorstellen oder sie verstehen.

11•STG sprechen (KI): Die Zaubernde kann mit einem Schwachen Tiefergeist kommunizieren. Für die Dauer dieses Spruches wird der Geist alle ihm gestellten Fragen beantworten, kennt die richtigen Antworten aber nur mit 25%iger Wahrscheinlichkeit. Die Antworten sind immer in Rätselform und nie gerade heraus.

12•Eingebung VII (I): Wie Eingebung I, aber der Zaubernde kann sieben Minuten in die Zukunft blicken.

14•TG beschwören (KM): Der Zaubernde kann einen Tiefergeist (TG) heraufbeschwören. Der Geist muß im Wirkungsbereich des Zaubernden bleiben, solange dieser sich konzentriert.

16•TG sprechen (KI): Die Zaubernde kann mit einem Tiefergeist kommunizieren. Für die Dauer dieses Spruches wird der Geist alle ihm gestellten Fragen beantworten, kennt die richtigen Antworten aber nur mit 40%iger Wahrscheinlichkeit. Die Antworten sind immer in Rätselform und nie gerade heraus.

17•Traum IV (I): Wie Traum I, aber bis zu vier Träume/Nacht über verschiedene Themen.

18•GTG beschwören (KM): Der Zaubernde kann einen großen Tiefergeist (GTG) heraufbeschwören. Der Geist muß im Wirkungsbereich des Zaubernden bleiben, solange dieser sich konzentriert.

20•GTG sprechen (KI): Die Zaubernde kann mit einem Großen Tiefergeist kommunizieren. Für die Dauer dieses Spruches wird der Geist alle ihm gestellten Fragen beantworten, kennt die richtigen Antworten aber nur mit 65%iger Wahrscheinlichkeit. Die Antworten sind immer in Rätselform und nie gerade heraus.

30•WTG beschwören (KM): Der Zaubernde kann einen Wächter Tiefergeist (WTG) heraufbeschwören. Der Geist muß im Wirkungsbereich des Zaubernden bleiben, solange dieser sich konzentriert.

50•WTG sprechen (KI): Die Zaubernde kann mit einem Wächter Tiefergeist kommunizieren. Für die Dauer dieses Spruches wird der Geist alle ihm gestellten Fragen beantworten, kennt die richtigen Antworten aber nur mit 80%iger Wahrscheinlichkeit. Die Antworten sind immer in Rätselform und nie gerade heraus.

288•Meisterschaft über Kristalle

Anmerkung: 1: Die Benutzung von Sprüchen über der 10. Stufe setzt die Beherrschung der Kristallsprache voraus.

Anmerkung: 2: Die Sprüche Kristallstärke und Kristallmacht aus dieser Liste sind nicht kumulativ.

Anmerkung: 3: Die Kristallklinge-Sprüche aus dieser Liste sind nicht kumulativ.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Kristallgehör	selbst	1 Min/St	selbst
2 Kristallstärke I	selbst	1 Min/St	selbst
3 Kristallsicht	selbst	1 Min/St	selbst
4 Kristallschuppen	selbst	1 Min/St	selbst
5 Kristallstärke II	selbst	1 Min/St	selbst
6 Kristallgeschoß I	1 Ziel	—	15 m
7 Kristallhaut	selbst	1 Min/St	selbst
8 Kristallstärke III	selbst	1 Min/St	selbst
9 Kristallgeschoß II	1 Ziel	—	30 m
10 Kristallplattenpanzer	selbst	1 Min/St	selbst
11 Kristallblick	selbst	1 Min/St	selbst
12 Kristallbolzen I	1 Ziel	—	30 m
13 Kristallmacht I	selbst	1 Min/St	selbst
14 Kristallwelle I	1 Ziel	—	30 m
15 Kristallklinge I	1 Metallklinge	1 Min/St	Berührung
16 Kristallmacht II	selbst	1 Min/St	selbst
17 Kristallbolzen II	1 Ziel	—	100 m
18 Kristallklinge II	1 Metallklinge	1 Min/St	Berührung
19 Kristallwelle II	1 Ziel	—	100 m
20 Kristallmacht III	selbst	1 Min/St	selbst
25 Geladener Kristallbolzen I	1 Ziel	—	30 m
30 Kristallklinge III	1 Metallklinge	1 Min/St	Berührung
50 Geladener Kristallbolzen II	1 Ziel	—	100 m

1•Kristallgehör (U): Der Zaubernde ist in Einklang mit allen Kristallen im Umkreis von 30m und kann daher durch den von ihm aus am weitesten entfernten Kristall hören, als stünde er an seiner Stelle.

2•Kristallstärke I (U): Der Zaubernde erhält je +5 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

3•Kristallsicht (U): Wie Kristallgehör, nur daß der Zaubernde von dem Punkt aus sehen kann.

4•Kristallschuppen (U): Ein Teil der Haut des Zaubernden wird so hart wie Kristall. Wirkt wie P 9, +5 gegen Hitzeangriffe, -10 gegen Kälteangriffe.

5•Kristallstärke II (U): Der Zaubernde erhält je +10 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

6•Kristallgeschoß I (E): Ein kleiner Kristall (so groß wie ein Luftgewehr-Geschoß) schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Er benutzt die Angriffstabellen für Schockstrahlen (ATM 2 im Buch der Helden und Abenteuer) und erzeugt Kritische Schlagtreffer, die um einen Schweregrad vermindert werden (Kritischer Treffer „A“ = kein Kritischer Treffer, „B“ = „A“, „C“ = „B“ usw.) Das Kristallgeschoß ist halb so groß wie ein Kristallsamenkorn und dementsprechend ein halbes Goldstück wert.

7•Kristallhaut (U): Ein Teil der Haut des Zaubernden wird so hart wie Kristall. Wirkt wie P 13, +5 gegen Hitzeangriffe, -10 gegen Kälteangriffe.

8•Kristallstärke III (U): Der Zaubernde erhält je +15 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

9•Kristallgeschoß II (E): Wie *Kristallgeschoß I*, nur mit einer Reichweite von 30m.

10•Kristallplattenpanzer (U): Ein Teil der Haut des Zaubernden wird so hart wie Kristall. Wirkt wie P17, +5 gegen Hitzeangriffe, -10 gegen Kälteangriffe.

11•Kristallblick (U): Die Augen des Zaubernden werden facettiert, und er kann seine Umwelt auf vielen verschiedenen Ebenen sehen. Unsichtbares wird sichtbar, Illusionen sind Formen aus Energie, Magiestufen oszillieren und der Zaubernde kann alle Macht/Energie-Ebenen sowohl tags als auch nachts sehen. Dafür kann er nicht weiter als 15m sehen, hat aber einen Blickwinkel von 270°.

12•Kristallbolzen I (E): Ein Kristallsplitter (von der Größe einer Schrothülse) schießt aus der Hand des Zaubernden. Er benutzt die *Angriffstabellen für Schockstrahlen* und verursacht Kritische Schlag- und Betäubungstreffer (die Tabelle für Kritische Betäubungstreffer findet sich im englischen Original im *RMC V*. Alternativ dazu kann allerdings die in diesem Produkt beschriebene *Tabelle für Kritische Schocktreffer* benutzt werden) von gleicher Schwere.

13•Kristallmacht I (U): Der Zaubernde erhält je +20 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

14•Kristallwelle I (K): Wenn der Zaubernde mit den Fingern schnippt, bewirkt er, daß sein Körper mit hochfrequenter Schallenergie vibriert. Dann bündelt der Zaubernde diese Energie in einen Gräuschstrahl und richtet diesen auf ein Ziel. Im Weg befindliches Glas zerspringt und verursacht einen Kritischen Schlagtreffer »A« bei jedem, der sich in der Nähe der herumfliegenden Splitter befindet (ca. 2m Radius). Das Ziel erleidet einen Kritischen Schlagtreffer »C« durch den Geräuschstrahl, und jeder im Umkreis von 3m muß einen *sehr schweren* Orientierungswurf schaffen oder ist durch den plötzlichen Lärmusbruch für eine Runde benommen.

15•Kristallklinge I (K): Der Zaubernde kann eine Metallklinge magisch verzaubern. Die Klinge erhält die Stärke von Kristall, wird durchscheinend und ist ohne den Einsatz von Magie unzerstörbar. Die Klinge hat einen OB von +35.

16•Kristallmacht II (U): Der Zaubernde erhält je +25 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

17•Kristallbolzen II (E): Wie *Kristallbolzen I*, nur mit einer Reichweite von 100m.

18•Kristallklinge II (K): Der Zaubernde kann eine Metallklinge magisch verzaubern. Die Klinge erhält die Stärke von Kristall, wird durchscheinend und ist ohne den Einsatz von Magie unzerstörbar. Sie dringt durch alles, was keine magische Aura hat. Alle nichtmagischen Rüstungen werden deshalb wie P4 behandelt.

19•Kristallwelle II (K): Wie *Kristallwelle I*, nur daß der Geräuschstrahl eine Reichweite von 100m hat und alle in einem Umkreis von 10m einen *blanker Leichtsinn*-Orientierungswurf bestehen müssen oder eine Runde benommen sind.

20•Kristallmacht III (U): Der Zaubernde erhält je +30 auf seinen Stärke- und Konstitutionsbonus.

25•Geladener Kristallbolzen I (E): Wie *Kristallbolzen I*, nur daß zusätzlich zu den Kritischen Stoß- und Betäubungstrefern je ein Kritischer Hitzetreffer und ein Kritischer Elektrizitätstreffer von einer Stufe geringerer Schwere hingenommen werden muß. (Kritische Stoß- und Betäubungstreffer »A« = keine Kritischen Hitze- und Elektrizitätstreffer, Kritische Stoß- und Betäubungstreffer »B« = Kritische Hitze- und Elektrizitätstreffer »A« usw.)

30•Kristallklinge III (K): Der Zaubernde kann eine Metallklinge magisch verzaubern. Die Klinge erhält die Stärke von Kristall, wird durchscheinend und ist ohne den Einsatz von Magie unzerstörbar. Die Klinge dringt durch alles. Alle nichtmagischen Rüstungen und magische Rüstungen, die einen WW gegen einen Spruch der 30. Stufe nicht bestehen, werden deshalb wie P4 behandelt.

50•Geladener Kristallbolzen II (E): Wie *Geladener Kristallbolzen I*, nur daß die Schwere der Kritischen Hitze- und Elektrizitätstreffer genauso hoch ist wie die der Kritischen Stoß- und Betäubungstreffer.

289•Flammende Wege

Anmerkung: Die Hitzerüstung- und Feuerrüstung-Sprüche sind nicht kumulativ.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schutz vor Hitze I	1 Ziel	1 Min/St	3 m
2 Sieden	30 cm ³	C	3 m
3 Erwärmen	variabel	24h	3 m
4 Entzünden	r 30 cm	—	30 cm
5 Schutz vor Hitze II	1 Ziel	1 Min/St	3 m
6 Erhitzen	variabel	24h	3 m
7 Feuerstrahl I	1 Ziel	—	30 m
8 Hitzepanzer I	1 Ziel	1 Min/St	3 m
9 Feuerball I	r 3 m	—	30 m
10 Feuer steuern	1 Feuer	1 Min/St	3 m
11 Feuerball II	r 6 m	—	30 m
12 Hitzepanzer II	1 Ziel	1 Min/St	3 m
13 Feuerstrahl II	1 Ziel	—	100 m
14 Flammenkreis	r 3 m x 3 m x 15 cm	1 Rd/St	30 m
15 Verzögerte Flamme	3 m x 3 m x 3 m	variabel	30 m
16 Metallfeuer	1 Ziel	1 Rd/St	30 m
17 Feuerpanzer I	1 Ziel	1 Min/St	3 m
18 Feuerstrahl III	1 Ziel	—	150 m
19 Selbstentzündung	r 2m	1 Rd/St	selbst
20 Feuerpanzer II	1 Ziel	1 Min/St	3 m
25 Feuerstrahl V	variabel	5 Rd (C)	30 m
30 Steinfeuer	1 Ziel	1 Rd/St	30 m
50 Feuerpanzer III	1 Ziel	1 Min/St	3 m

2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 30 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **21•Gesetz des Feuers**

1, 5, 8, 12, 17 — Wie die gleichnamigen Sprüche aus der Liste **9•Elementare Schilde**.

10•Feuer steuern (K): Der Zaubernde kann die Temperatur eines Feuers beliebig steuern (es erlöschen oder aufflackern lassen).

11•Feuerball II (E): Wie *Feuerball I*, nur daß die Auswirkungen einen Radius von 6m haben.

18•Feuerstrahl III: Wie *Feuerstrahl I*, nur daß die Reichweite 150m beträgt.

19•Selbstentzündung (E): Der Körper des Zaubernden wird von mächtigen Flammen eingehüllt. Er ist immun gegen alle Arten von Feuer. Jeder im Umkreis von 2m erhält einen Kritischen Hitzetreffer »A«. Direkte Berührung resultiert in einem Kritischen Hitzetreffer »C«. Physische Angriffe seitens des Zaubernden verursachen einen zusätzlichen Kritischen Hitzetreffer »A«. Alle Gegenstände am Körper des Zaubernden sind für die Dauer dieses Spruches ebenfalls resistent gegen Feuer. Dahingegen müssen alle Gegenstände, die er berührt (oder auf denen er geht), einen WW schaffen oder in Flammen aufgehen.

20•Feuerrüstung II: Wie *Feuerrüstung I*, nur daß Kritische Hitze-treffer um zwei Stufen herabgesetzt werden (»E« wird zu »C«, »D« wird zu »B«, »C« wird zu »A«, »B« und »A« haben keine Auswirkungen.) und Trefferpunktverlust durch Hitze/Feuer um 3/4 vermindert wird.

25•Feuerstrahl V: Wie *Feuerstrahl I*, nur daß fünf Feuerstrahlen im Abstand von je einer Runde aus der Handfläche des Zaubernden schießen.

50•Feuerrüstung III: Wie *Feuerrüstung II*, nur daß das Ziel nicht von Hitzeangriffen in Mitleidenschaft gezogen werden kann.

290•Gleißende Magie

Anmerkung: 1: Die Aura- und Gruppenaura-Sprüche sind nicht kumulativ.

Anmerkung: 2: Der Spielleiter kann den Zaubernden bei Lichtblitz Sprüchen wahlweise auf der Tabelle für Kritische Betäubungstreffer (RMC V oder Schock) würfeln lassen. Kritische Treffer »E« für jeden, der sich bis zu 30cm vom Zentrum des Lichtblitzes aufhält, »C« für jeden bis zu einem Abstand von 1,5m und »A« für alle anderen.



1 Flin
2 Lich
3 Aun
4 Lich
5 Aun
6 Lich
7 Aun
8 Lich
9 Gru
10 Lich
11 Lich
12 Ver
13 Gr
14 Sig
15 Lich
16 Lich
17 Gr
18 Lich
19 Gr
20 Pu
25 Sig
30 Wa
50 Lich

1, 2, 3
Liste 1
7•Aun
ihn m
9•Gru
Aura r
ersche
10•Li
Alle P
geblie
11•Li
Zaube
12•Ve
belieb
ren un
gung e
13•G
Aura n
ersche
15•Li
Zaube
16•Li
Alle P
geblie
17•Gr
de A
ger ers
18•Li
einem
entlade
19•Gr
Aura n
ersche
25•Si
15km
30•Wa
vom Z
50•Li
Natur,
schläge
daß de
werden

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Flimmern	1 Ziel	1 Min/St	3 m
2 Lichtstrahl	15 m	10 Min/St	8 m
3 Aura I	selbst	10 Min/St	selbst
4 Licht I	r 3 m	10 Min/St	Berührung
5 Aura II	selbst	10 Min/St	selbst
6 Lichtblitz I	r 3 m	—	30 m
7 Aura III	selbst	10 Min/St	selbst
8 Licht II	r 15 m	10 Min/St	Berührung
9 Gruppenaura I	r 2 m	10 Min/St	selbst
10 Lichtblitz II	r 6 m	—	30 m
11 Licht III	r 30 m	10 Min/St	Berührung
12 Verzögertes Licht	variabel	variabel	30 m
13 Gruppenaura II	r 3 m	10 Min/St	selbst
14 Signal X	7,5 km	1 Min/St	Berührung
15 Licht IV	r 60 m	10 Min/St	Berührung
16 Lichtblitz III	r 15 m	—	30 m
17 Gruppenaura III	r 5 m	10 Min/St	selbst
18 Lichtsturm	variabel	1 Min/St	r 1 km/St
19 Gruppenaura IV	r 7 m	10 Min/St	selbst
20 Pures Licht	r 30 m	1 Min/St	Berührung
25 Signal XV	15 km	1 Min/St	Berührung
30 Wahres Licht	r 3 m/St	10 Min/St	Berührung
50 Lichtsturmbeherrschung	variabel	1 Min/St	r 1,5 km/St

1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 14, 20 — Wie die gleichnamigen Sprüche auf der Liste 112•**Gleißende Macht**.

7•Aura III (K): Den Zaubernden umgibt eine leuchtende Aura, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Angreifer erhalten einen Abzug von 20.

9•Gruppenaura I (K): Den Zaubernden umgibt eine leuchtende Aura mit r 2m, die ihn und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen lässt. Angreifer erhalten einen Abzug von 5.

10•Lichtblitz II (K): Löst einen intensiven Lichtblitz mit r 7m aus. Alle Personen im Wirkungsbereich sind für 1 Rd/10% Fehlschlag geblendet.

11•Licht III (K): Erleuchtet einen Radius von 30m um einen vom Zaubernden berührten Punkt.

12•Verzögertes Licht (K): In Verbindung mit einem anderen, beliebigen Lichtspruch, kann dieser Spruch die Wirkung des anderen um bis zu 24 Stunden, oder bis eine vorher festgelegte Bedingung erfüllt ist, verzögern.

13•Gruppenaura II (K): Den Zaubernden umgibt eine leuchtende Aura mit r 4m, die ihn und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen lässt. Angreifer erhalten einen Abzug von 5.

15•Licht IV (K): Erleuchtet einen Radius von 60m um einen vom Zaubernden berührten Punkt.

16•Lichtblitz III (K): Löst einen intensiven Lichtblitz mit r 15m aus. Alle Personen im Wirkungsbereich sind für 1 Rd/10% Fehlschlag geblendet.

17•Gruppenaura III (K): Den Zaubernden umgibt eine leuchtende Aura mit r 6m, die ihn und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen lässt. Angreifer erhalten einen Abzug von 5.

18•Lichtsturm (K): Beschwört die Mächte der Natur, die sich in einem kräftigen Gewitter mit vereinzelten, zufälligen Blitzschlägen entladen. Kann bis zu 1h/St verzögert werden.

19•Gruppenaura IV (K): Den Zaubernden umgibt eine leuchtende Aura mit r 8m, die ihn und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen lässt. Angreifer erhalten einen Abzug von 5.

25•Signal II (K): Ein Lichtstrahl von beliebiger Farbe und bis zu 15km Länge entspringt aus der berührten Stelle.

30•Wahres Licht (K): Erleuchtet einen Radius von 3m/St um einen vom Zaubernden berührten Punkt.

50•Lichtsturmbeherrschung (K): Beschwört die Mächte der Natur, die sich in einem kräftigen Gewitter mit vereinzelten Blitzschlägen entladen, bei denen eine 50% Wahrscheinlichkeit besteht, daß der Zaubernde sie steuern kann. Kann bis zu 1h/St verzögert werden.

291•Kristallener Runenstein

Anmerkung: 1: *Vorbereitung der Runenkristalle: Es gibt acht Grundschritte, die befolgt werden müssen, um einen Runenkristall auf seine Aufgabe als magisches Hilfsmittel vorzubereiten:*

1. Auswahl eines passenden Runenkristalls. Dieser sollte in irgend einem Zusammenhang mit dem künftigen Benutzer des Runenkristalls stehen. Der Einfachheit halber könnte es dessen Geburtsstein oder eine bestimmte Art von Kristall sein. Für einen Kristallmagier wird der Runenkristall durch seine Farbe, Größe, Form und Reinheit festgelegt. Runenkristalle können aus geschliffenen oder ungeschliffenen Edel- oder Halbedelsteinen gefertigt werden.
2. Ist der Runenkristall bereits geschliffen, so entfällt dieser Schritt. Es wird eine beliebige Zahl glatter Flächen (Facetten) in den Stein geschnitten, die dem Runenkristall eine makellose Oberfläche für die spätere Runengravur verleihen sollen.
3. Verfügt man über einen geeigneten geschliffenen Stein, so müssen alle Energierückstände von seiner Oberfläche entfernt werden. Dies geschieht entweder durch den Spruch **Reinigen** aus der Liste 291•**Kristallener Runenstein** oder ein *sehr schweres* Meditationsmanöver, **Reinigen**. Dadurch werden Umwelteinflüsse ausgeschaltet, die den Runenkristall verderben oder seine Nützlichkeit für den hauptsächlichen Benutzer einschränken könnten.
4. Der nächste Schritt zur Vorbereitung des Runenkristalls besteht darin, daß man ihn mit einer Isolationsmatrix ausstattet. Dies bringt der Spruch 291/2•**Grundierung**. Die Grundierung des Runenkristalls ermöglicht es, viele verschiedene Runen ihn zu gravieren, ohne daß Störungen durch die Überlappung der verschiedenen magischen Energien entstehen. Ist der Runenkristall nicht grundiert, so bewirkt der Versuch, die auf ihm gravierten Runen zu benutzen, daß der Versuchende von einem Feuerball mit einem OB von +10 pro Rune eingehüllt wird. Der Runenkristall wird dabei vollständig zerstört.
5. Ist ein geeigneter Runenkristall gefunden, geschliffen, gereinigt und grundiert worden, so ist er nun dazu bereit, die magischen Runen zu empfangen. Man wählt eine der Facetten des Runenkristalls aus, um die Kristallrune einzugravieren. Jetzt wird die dafür vorgesehene Rune aus der vorliegenden Liste ausgesucht und gesprochen. Dann legt man den einzubettenden Spruch fest und spricht diesen. Die Kristallrune erscheint nun auf der für sie ausgewählten Facette.
6. Es besteht die Möglichkeit, daß der Runenkristall die Kristallrune abstoßt. Die Wahrscheinlichkeit dafür wird mit einem offenen Wurf mit +1/St des Kristallrunenspruches und +1 pro bereits gravierter Kristallrune auf dem Runenkristall bestimmt. Beträgt das Ergebnis 101+, so hat der Kristall die Rune abgestoßen. **Anmerkung:** Der Spielleiter kann dazu die Regeln für Alchimistische Trägheitsfaktoren aus dem Almanch I, Abschnitt 5.2 und die Spruchliste 196•**Alchemistische Vorbereitung** anwenden.
7. Nun kann der Runenkristall benutzt werden wie ein Runenpapier. Die im Runenkristall eingebetteten Sprüche können durch ein *Runen-lesen*-Manöver (*mittelschwer* für den Erschaffer, *schwer* für jemanden, der genaue Anweisungen über die Benutzung der Kristallrune erhalten hat und *sehr schwer* für alle anderen.) ausgelöst werden. Dies sind allgemeine Richtlinien, die der Spielleiter frei verändern kann, damit sie mit der jeweiligen Spiel situation in Einklang sind.
8. Ist ein Spruch von einem Runenkristall erfolgreich gesprochen oder freigesetzt worden, so verschwindet die Kristallrune von seiner Oberfläche.

Zusammenfassung für die Vorbereitung und Benutzung von Runenkristallen:

1. Auswahl eines geeigneten Runenkristalls
2. Schleifen des Runenkristalls (optional)
3. Reinigen des Runenkristalls, um unerwünschte Energien zu entfernen
4. Grundierung des Runenkristalls zur Gravur von Kristallrunen
5. Gravieren der Kristallrunden samt der gewünschten Sprüche
6. Eventuelle Runenabstoßungen prüfen
7. Eingebettete Sprüche mit *Runen lesen* auslösen
8. Kristallrune verblaßt

Anmerkung: 2: Um Sprüche über der 10. Stufe sprechen zu können, muß der Zaubernde die Kristallsprache beherrschen.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Reinigen	Kristall	1 Min/St	Berührung
2 Grundierung	Kristall	—	Berührung
3 Kristallrune entziffern	Kristallrune	1 Rd/St	Berührung
4 Kristallrune I	Facette	bis Sprechen	Berührung
5 Kristallrunden Bewußtheit	Kristallrune	24 h	Berührung
6 Kristallrune II	Facette	bis Sprechen	Berührung
7 Kristallrunden verbinden II	Kristallrune	24 h	Berührung
8 Kristallrune III	Facette	bis Sprechen	Berührung
9 Tiefengravur I	Kristallrune	24 h	Berührung
10 Kristallrune IV	Facette	bis Sprechen	Berührung
11 Kristallrunden Name	Kristallrune	24 h	Berührung
12 Kristallrune V	Facette	bis Sprechen	Berührung
13 Kristallrunden verbinden III	Kristallrune	24 h	Berührung
14 Kristallrune VI	Facette	bis Sprechen	Berührung
15 Kristallrunden Geist	Kristallrune	24 h	Berührung
16 Kristallrune VII	Facette	bis Sprechen	Berührung
17 Kristallrunden verbinden IV	Kristallrune	24 h	Berührung
18 Kristallrune VIII	Facette	bis Sprechen	Berührung
19 Tiefengravur II	Kristallrune	24 h	Berührung
20 Kristallrune IX	Facette	bis Sprechen	Berührung
25 Kristallrune X	Facette	bis Sprechen	Berührung
30 Tiefengravur III	Kristallrune	24 h	Berührung
50 Hohe Kristallrune	Facette	bis Sprechen	Berührung

1•Reinigen (K): Der Runenkristall wird von allen Restenergien gereinigt (böse/gute Verunreinigungen, ältere Spruchmuster, die noch zurückgeblieben sind usw.).

2•Grundierung (K): Bereitet den Runenkristall darauf vor, Kristallrunden und ähnliche Sprüche aufzunehmen. Das Grundieren des Runenkristalls ermöglicht es, daß mehrere Kristallrunden auf ihm eingeprägt werden können, ohne daß Störungen durch überlappende magische Energien entstehen.

3•Kristallrune entziffern (I): Der Zaubernde bekommt genaue Angaben über die Kristallrunden, wodurch er sie benutzen kann. Dieser Spruch entzifert eine Kristallrune pro Runde.

4•Kristallrune I (K): Durch diesen Spruch wird eine Kristallrune auf der Oberfläche eines Runenkristalls eingeprägt. Diese Kristallrune kann dann ein einziges Mal gelesen werden, um den in ihr eingeblendeten Spruch zu aktivieren (entsprechend der Regeln für *Runen lesen*). Der Zaubernde setzt Magiepunkte sowohl für den eingeblendeten Spruch als auch für die Kristallrune ein. Mit *Kristallrune I* können nur Sprüche der 1. Stufe eingeblendet werden. Der Runenkristall kann danach wieder verwendet werden. Die Kristallrune kann so eingestellt werden, daß sie denjenigen, der sie liest, zum Ziel hat. Ist der eingeblendete Spruch freigesetzt worden, so verblaßt das Runenzeichen auf der Oberfläche des Runenkristalls.

5•Kristallrunden Bewußtheit (K): Der Runenkristall erhält eine Bewußtheit, die es ermöglicht, daß jemand, der sich geistig mit ihm abgestimmt hat, die Kristallrunden auf seiner Oberfläche benutzen kann. Er erhält dadurch aber keinerlei Informationen über die Kristallrunden und Sprüche, die in die Kristallrunden eingeblendet werden sind und benutzt sie daher blindlings, solange er die Kristallrunden nicht entzifert hat. Man beachte, daß die Entscheidung, ob der Spruch eine Wirkung hat, welcher Spruch davon betroffen ist, ob die Kristallrune mißverstanden worden ist, welche Auswirkungen der Spruch auf den Zaubernden hat usw., allein dem Spielleiter zusteht.

6•Kristallrune II (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 2. Stufe eingeblendet werden können.

7•Kristallrunden verbinden II (K): Bewirkt, daß die nächsten beiden Kristallrunden, die der Zaubernde liest, miteinander verbunden werden. Die erste der beiden Kristallrunden gilt als Primärrune, die zweite als untergeordnete Kristallrune in der Verbindung. Wird die Primärrune gelesen, so wird auf der Stelle auch die untergeordnete Kristallrune ausgelöst (und wie ein Spruch mit sofortiger Wirkung behandelt). (Der Zaubernde spricht z.B. einen *Kristallrunden verbinden II*-Spruch. Dann spricht er eine *Kristallrune II* (Primärrune), bettet 288/2•*Kristallstärke I* in ihr ein und spricht eine zweite Kristallrune (untergeordnete Kristallrune) in Form einer *Kristallrune I*, in der 288/1•*Kristallgehör* eingeblendet wird. Macht der Zaubernde nun einen erfolgreichen *Runen lesen*-Wurf auf die Primärrune, so werden die beiden Sprüche praktisch gleichzeitig ausgelöst).



8•Kristallrune III (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 3. Stufe eingeblendet werden können.

9•Tiefengravur I (K): Die nächste Kristallrune, die der Zaubernde spricht, kann mehrfach (2x) benutzt werden, bevor sie verblaßt.

10•Kristallrune IV (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 4. Stufe eingeblendet werden können.

11•Kristallrunden Name (K): Die nächste Kristallrune, die der Zaubernde spricht, kann durch die Stimme aktiviert werden. Dazu muß der Name der Rune in der magischen Kristallsprache ausgesprochen werden.

12•Kristallrune V (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 5. Stufe eingeblendet werden können.

13•Kristallrunden verbinden III (K): Wie *Kristallrunden verbinden II*, nur daß zwei Kristallrunden nacheinander mit der Primärrune verbunden werden können.

14•Kristallrune VI (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 6. Stufe eingeblendet werden können.

15•Kristallrunden Geist (K): Wie *Kristallrunden Bewußtheit*, nur daß der Runenkristall mitteilen kann, welche Sprüche in den Kristallrunden eingeblendet sind.

16•Kristallrune VII (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 7. Stufe eingeblendet werden können.

17•Kristallrunden verbinden IV (K): Wie *Kristallrunden verbinden II*, nur daß drei Kristallrunden nacheinander mit der Primärrune verbunden werden können.

18•Kristallrune VIII (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 8. Stufe eingeblendet werden können.

19•Tiefengravur II (K): Wie *Tiefengravur I*, nur daß die Kristallrune dreimal benutzt werden kann, bevor sie verblaßt.

20•Kristallrune IX (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 9. Stufe eingeblendet werden können.

25•Kristallrune X (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 10. Stufe eingeblendet werden können.

30•Tiefengravur III (K): Wie *Tiefengravur I*, nur daß die Kristallrune viermal benutzt werden kann, bevor sie verblaßt.

50•Hohe Kristallrune (K): Wie *Kristallrune I*, nur daß Sprüche bis einschließlich der 20. Stufe eingeblendet werden können.

8.
Anm...
Jeden...
auf d...
Anm...
weite...
Trau...
der V...
stirb...
Anm...
Zaub...
5%-C...
den i...
Anm...
Zaub...
weiß...
Trau...
Anm...
Wid...
ums...
schlü...
zum...
(z.B...
schl...
höbe...
aufz...
lich...
betre...
Anm...
das z...
lich...
10%...
wird...
des E...
1
2
3
4
5 Tr...
6 Tr...
7 Tr...
8
9 Tr...
10 Tr...
11 Tr...
12
13 Tr...
14 Tr...
15 Tr...
16 Tr...
17 Tr...
18 Tr...
19
20 W...
25 T...
30 W...
50 T...

5•Tr...
ums...
troffe...
6•Tr...
riere...
ten Tr...
7•Tr...
Klass...
bestin...
Traum...
scheide...

8.8 Berufslisten des Traumlords

292 • Wache der Träume

Anmerkung 1: Traumwächter sind Dämonen der Klassen I bis VI. Jeder von ihnen hat zusätzlich die Traumzustand-Fähigkeit, wie sie auf der gleichnamigen Liste (295) beschrieben wird.

Anmerkung 2: Traumwächter versperren alle Zugänge zu Traumwelten, solange der Spruch wirkt und sobald der Zaubernde den Traumwächter freisetzt. Dies endet nur, wenn der Traumwächter bei der Verteidigung des Eingangs den Tod findet **oder** der Zaubernde stirbt.

Anmerkung 3: Im Falle, daß der Traumwächter durch den Tod des Zaubernden vorzeitig aus seinem Pakt entlassen wird, besteht eine 5%-Chance pro Klasse des Dämons, daß er den Körper des Zaubernden übernimmt.

Anmerkung 4: Traumwächter befinden sich eigentlich im Geist des Zaubernden, dem wahren Zugang zu den Traumwelten. Deshalb weiß dieser immer genau, in welchem Zustand der Zugang zur Traumwelt gerade ist.

Anmerkung 5: Damit ein Traumschlüssel-Spruch wirkt, muß der Widerstand des Traumschlöß-Spruches (der Stufe, auf der das Traumschlöß gesprochen worden ist) überwunden werden. Ein Traumschlüssel Spruch muß dem Traumschlöß-Spruch in seiner Wertigkeit zumindest gleichkommen, damit dieses aufgehoben werden kann (z.B. kann ein Traumschlüssel II ein Traumschlöß I oder ein Traumschlöß II aufsperrn, ist aber bei einem Traumschlöß III oder einem höheren unwirksam). Jeder Versuch, ein höherstufiges Traumschlöß aufzusperren, setzt den Erschaffer des Traumschlusses augenblicklich davon in Kenntnis, daß etwas oder jemand am Zugang der betreffenden Traumwelt nicht in Ordnung ist.

Anmerkung 6: Ein Traumschlüssel, der eine höhere Wertigkeit als das zu öffnende Traumschlöß besitzt, vermindert die Wahrscheinlichkeit, daß der aufsichthabende Traumwächter alarmiert wird um 10% pro höherer Wertigkeit. (ein Traumschlüssel IV, der benutzt wird, um ein Traumschlöß I zu öffnen, setzt die Wahrscheinlichkeit des Entdecktwerdens um 30% (= [VI - I] x 10% = 30%) herab).

Wirkungsbereich Dauer Reichweite			
1			
2			
3			
4			
5 Traumschlüssel I	Traumschlöß	1 Rd/St	selbst
6 Traumschlöß I	Traumreise	1 Tag/St	selbst
7 Traumwächter I	Traumreise	1 Tag/St	selbst
8			
9 Traumschlüssel II	Traumschlöß	1 Rd/St	selbst
10 Traumschlöß II	Traumreise	1 Tag/St	selbst
11 Traumwächter II	Traumreise	1 Tag/St	selbst
12			
13 Traumschlüssel III	Traumschlöß	1 Rd/St	selbst
14 Traumschlöß III	Traumreise	1 Woche/St	selbst
15 Traumwächter III	Traumreise	1 Woche/St	selbst
16 Traumschlüssel IV	Traumschlöß	1 Rd/St	selbst
17 Traumschlöß IV	Traumreise	1 Woche/St	selbst
18 Traumwächter IV	Traumreise	1 Woche/St	selbst
19			
20 Wahrer Traumschlüssel	Traumschlöß	1 Rd/St	selbst
25 Traumwächter V	Traumreise	1 Monat/St	selbst
30 Wahres Traumschlöß	Traumreise	P	selbst
50 Traumwächter VI	Traumreise	1 Monat/St	selbst

5•Traumschlüssel I (U): Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Traumschlöß I zu öffnen. Wird der Traumschlöß-Spruch mit 50% übertroffen, geschieht dies unbemerkt.

6•Traumschlöß I (KD): Der Zaubernde kann eine magische Barriere der 1. Stufe plazieren, die den freien Zugang zu einer bestimmten Traumwelt verhindert.

7•Traumwächter I (KD): Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Klasse-I-Dämonen zu binden, der dann den Zugang zu einer bestimmten Traumwelt bewacht. Ein Traumreisender, der diese Traumwelt zu betreten wünscht, hat eine Runde lang Zeit zu entscheiden, ob er sich dem Dämonen entgegenstellt oder nicht. Der

Traumwächter läßt niemanden außer seinem Meister passieren. Kämpfe gegen den Traumwächter werden normal durchgeführt.

9•Traumschlüssel II (U): Wie Traumschlüssel I, nur daß ein Traumschlöß I mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% und ein Traumschlöß II mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% unbemerkt geöffnet werden kann.

10•Traumschlöß II (KD): Wie Traumschlöß I, nur als magisches Schloß der 2. Stufe.

11•Traumwächter II (KD): Wie Traumwächter I, nur daß ein Klasse-II-Dämon gebunden wird.

13•Traumschlüssel III (U): Wie Traumschlüssel I, nur daß ein Traumschlöß I mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%, ein Traumschlöß II mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% und ein Traumschlöß III mit 50% Wahrscheinlichkeit unbemerkt geöffnet werden kann.

14•Traumschlöß III (KD): Wie Traumschlöß I, nur als magisches Schloß der 3. Stufe.

15•Traumwächter III (KD): Wie Traumwächter I, nur daß ein Klasse-III-Dämon gebunden wird.

16•Traumschlüssel IV (U): Wie Traumschlüssel I, nur daß ein Traumschlöß I mit 80%, ein Traumschlöß II mit 70%, ein Traumschlöß III mit 60% und ein Traumschlöß IV mit 50% Wahrscheinlichkeit unbemerkt geöffnet werden kann.

17•Traumschlöß IV (KD): Wie Traumschlöß I, nur als magisches Schloß der 4. Stufe.

18•Traumwächter IV (KD): Wie Traumwächter I, nur daß ein Klasse-IV-Dämon gebunden wird.

20•Wahrer Traumschlüssel (KD): Wie Traumschlüssel I, nur daß ein Traumschlöß der Wertigkeit +1/5 Stufen des Zaubernden geöffnet werden kann, und die Wahrscheinlichkeit entdeckt zu werden - 10% pro höherer Wertigkeit des Traumschlüssels in Bezug auf das Traumschlöß beträgt. Ein ein Traumschlüssel IV, der benutzt wird, um ein Traumschlöß I zu öffnen, setzt also die Wahrscheinlichkeit des Entdeckens um 30% ([VI - I] x 10% = 30%) herab.

25•Traumwächter V (KD): Wie Traumwächter I, nur daß ein Klasse-V-Dämon gebunden wird.

30•Wahres Traumschlöß (KD): Wie Traumschlöß I, nur daß die Stufe des magischen Schlosses +1/5 Stufen des Zaubernden beträgt.

50•Traumwächter VI (KD): Wie Traumwächter I, nur daß ein Klasse-VI-Dämon gebunden wird.

293 • Gesetz der Träume

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Tagtraum	1 Ziel	variabel	30 m
2 Traum I	1 Ziel	variabel	30 m
3 Schlaf	1 Ziel	1 Rd/St	15 m
4			
5 Alpträum I	1 Ziel	variabel	30 m
6 Traum II	1 Ziel	variabel	30 m
7 Schlafwandeln	1 Ziel	1 Tag/St	30 m
8 Traum III	1 Ziel	variabel	30 m
9 Alpträum II	1 Ziel	variabel	30 m
10 Traumlosigkeit	1 Ziel	1 Tag/St	30 m
11 Wahrer Schlaf	1 Ziel/St	variabel	15 m
12 Traum IV	1 Ziel	variabel	30 m
13 Traummörder I	1 Ziel	variabel	30 m
14 Alpträum III	1 Ziel	variabel	30 m
15 Traumende	1 Ziel	P	30 m
16 Traum V	1 Ziel	variabel	30 m
17 Traummörder III	1 Ziel	variabel	30 m
18 Feld der Träume	r 30 cm/St	10 Min/10 Fehlschlag	15 m
19 Alpträum IV	1 Ziel	variabel	30 m
20 Traumtaumel	1 Ziel	variabel	30 m
25 Vollendet Traummörder	1 Ziel	variabel	30 m
30 Vollendet Alpträum	1 Ziel	variabel	30 m
50 Vollendetes Feld der Träume	r 30 cm/St	P	30 m

1•Tagtraum (KM): Das Ziel hat einen Tagtraum zu einem vom Zaubernden festgelegten Thema. Das Ziel ist vollkommen abwesend und merkt nicht, was um es herum vorgeht (-50 auf Orientierungswürfe). Der Tagtraum ist niemals furcheinflößend. Wird ein solches Ergebnis gewünscht, so muß man Alpträum anwenden.

2•Traum I (KM): Das Ziel hat einen Traum zu einem vom Zaubernden festgelegten Thema. Der Traum ereignet sich während der nächsten Schlaf-/Meditationsperiode des Ziels und ist niemals furchteinflößend. Wird ein solches Ergebnis gewünscht, so muß man *Alpträum* anwenden.

3•Schlaf (KM): Das Ziel wird für die Wirkungsdauer des Spruches in einen magischen Schlaf versetzt, der danach in normalen, nicht-magischen Schlaf übergeht. Während der Phase des magischen Schlafes kann es nur durch entsprechende Magie, Kräuter oder extremen Schmerz geweckt werden.

5•Alpträum I (I): Das Ziel träumt von bedeutenden Vorgängen oder Situationen die es selbst betreffen und sich in naher Zukunft ereignen können. Zwar gibt es für jede mögliche Situation mehrere verschiedene mögliche Ausgänge, doch das Ziel sieht immer nur einen – den Schlechtesten. Daher gibt man einem Wesen, daß diesem Spruch ausgesetzt worden ist, gerne den Namen »Verkünder des Verderbens«. Die Träume manifestieren sich als Alpträume während der nächsten Schlaf-/Meditationsperiode des Ziels.

6•Traum II (KM): Wie *Traum I*, nur daß zwei Themen festgelegt werden können.

7•Schlafwandeln (KM): Es besteht eine 30%ige Chance, daß das Ziel während seiner Schlaf-/Meditationsperiode aufsteht und herumläuft. Wird es bei diesen Ausflügen geweckt, so kann es sich an nichts erinnern und ist vollkommen verwirrt.

8•Traum III (KM): Wie *Traum I*, nur daß drei Themen festgelegt werden können.

9•Alpträum II (I): Wie *Alpträum I*, nur daß das Ziel während seiner nächsten zwei Schlaf-/Meditationsperioden von Alpträumen heimgesucht wird.

10•Traumlosigkeit (KD): Das Ziel kann während der Wirkungsdauer des Spruches weder träumen noch Traumsprüche anwenden.

11•Wahrer Schlaf (KM): Wie *Schlaf*, nur daß ein Ziel/Stufe des Zaubernden davon betroffen ist.

12•Traum IV (KM): Wie *Traum I*, nur daß vier Themen festgelegt werden können.

13•Traummörder I (KM): Während seiner nächsten Schlaf-/Meditationsperiode trifft das Ziel in seinem Traum auf eine Klasse-I-Dämonen, der es bis zum Tod bekämpft. Alle Schäden, die während des Kampfes auftreten, müssen tatsächlich vom Körper des Ziels hingenommen werden. Man beachte, daß das Ziel, außer es verfügt über die Liste **295•Traumzustand**, seinem Gegner nackt und unbewaffnet gegenübersteht. Das Ziel kann alle Gegenstände, die zur Hand sind, benutzen und verfügt über seine MP und Zaubersprüche. Alle Wunden erscheinen im selben Augenblick auf dem Körper des Ziels, in dem sie ihm zugefügt werden und es wird im Schlaf umhergeworfen. Bis der Zweikampf auf Leben und Tod auf die eine oder andere Art beendet ist, kann das Ziel nur durch Zaubersprüche oder Kräuter geweckt werden. Geschieht dies tatsächlich, bevor das Duell beendet ist, so beginnt der Kampf in der nächsten Schlaf-/Meditationsperiode aufs Neue.

Option 1: Der Spielleiter kann dem Ziel erlauben, einen seiner Gegenstände während des Zweikampfs zu benutzen.

Option 2: Der Spielleiter kann das Duell statt bis zum Tode auch nur bis zur Besinnungslosigkeit gehen lassen.

14•Alpträum III (I): Wie *Alpträum I*, nur daß das Ziel während seiner nächsten drei Schlaf-/Meditationsperioden von Alpträumen heimgesucht wird.

15•Traumende (KM): Das Ziel ist verflucht und kann nie wieder träumen, bis der Fluch aufgehoben wird, das Ziel stirbt oder der Zaubernde es wünscht.

16•Traum V (KM): Wie *Traum I*, nur daß fünf Themen festgelegt werden können.

17•Traummörder III (FM): Wie *Traummörder I*, nur daß das Ziel gegen einen Klasse-II- oder Klasse-III-Dämonen kämpfen muß. 1W100: 1-70 = Klasse II, 71-100 Klasse III.

18•Feld der Träume (K): Jede Runde, in der sich ein Wesen mit Ausnahme des Zaubernden im Wirkungsbereich dieses Spruches aufhält, muß es einen WW machen. Mißlingt dieser, so fällt es in einen dauerhaften Schlaf voller Träume, aus dem es nur durch Magie, Kräuter oder extremen Schmerz aufgeweckt werden kann.

19•Alpträum IV (I): Wie *Alpträum I*, nur daß das Ziel während seiner nächsten vier Schlaf-/Meditationsperioden von Alpträumen heimgesucht wird.

20•Traumtaumel (KM): Während der nächsten Schlaf-/Meditationsperiode des Ziels werden seine Träume von denen aller Lebewesen in einem Umkreis von 3m pro Stufe des Zaubernden beeinflußt. Die Träume vermischen sich und sind für das Ziel kaum verständlich. Der Spielleiter kann bei Bedarf bestimmte Auswirkungen dieser Träume oder Verletzungen in diesen Träumen Realität werden lassen.

25•Wahrer Traummörder (FM): Wie *Traummörder I*, nur daß das Ziel gegen einen Dämonen der Klassen III bis VI kämpfen muß. 1W100: 1-40 = Klasse III, 41-70 Klasse IV, 71-90 = Klasse V, 91-100 = Klasse VI.

30•Wahrer Alpträum (I): Wie *Alpträum I*, nur daß das Ziel während (Stufe des Zaubernden/2) aufeinanderfolgenden Schlaf-/Meditationsperioden von Alpträumen heimgesucht wird.

50•Vollendetes Feld der Träume (KM): Wie *Feld der Träume*, nur daß die Wirkungsdauer des Spruches permanent ist.

294•Wissen der Träume

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Aufwecken*	1 Ziel	P	Berührung
2 Traumwissen I	1 Ziel	variabel	Berührung
3 Traumreise I	1 Ziel	1 Tag/St	Berührung
4			
5 Traumpfad	Traumreise	3 Rd	selbst
6 Traumgemeinschaft I	Traumreise	3 Rd	selbst
7			
8 Traumnahrung I	1 Ziel	1 Tag/St	Berührung
9			
10 Traumtor	2 m x 1 m x 3 cm	1 Min	3m
11 Traumwissen II	1 Ziel	variabel	Berührung
12 Traumreise II	1 Ziel	1 Woche/St	Berührung
13			
14			
15 Traumgemeinschaft V	Traumreise	3 Rd	selbst
16 Traumnahrung II	1 Ziel	1 Woche/St	Berührung
17			
18			
19 Vollendetes Traumwissen	1 Ziel	variabel	Berührung
20 Vollendete Traumreise	1 Ziel	1 Woche/St	Berührung
25 Vollendete Traumgemeinschaft	Traumreise	3 Rd	selbst
30 Vollendete Traumnahrung	1 Ziel	1 Woche/St	Berührung
50 Vollendetes Traumtor	3 m x 2 m x 3 cm	10 Min	3m

1•Aufwecken (US): Ziel erwacht sofort aus einem Traumzustand. Dieser Spruch erweckt niemanden aus einem Koma, es sei denn, das Koma ist der unmittelbare Grund für die Reise in die Traumwelt.

2•Traumwissen I (I): Der Zaubernde erfährt die allgemeine Art und Geschichte eines Traumes, sowie dessen Parameter für zukünftige Anwendungen. (z.B. ist der Traum ein immer wiederkehrender Alpträum von deinen Abenteuern in den Katakomben von Sirearllif. »Ich war nie in diesen Katakomben.« — »Oh, aber tief in deinem Inneren weißt du, daß du dort hingehen wirst.«)

3•Traumreise I (MK): Das Ziel kann seine Träume auf dem Wege der mentalen Übertragung betreten und existiert dort in pseudokörperlicher Form. Man betritt die Welt nur mit seinem Pseudokörper und seinen geistigen Fähigkeiten ausgestattet. Nichts anderes kann durch diesen Spruch mitgenommen werden. Tod dieser Form des Körpers bewirkt, daß das Ziel eine Lebensstufe in seiner wahren körperlichen Form verliert. Verliert man genügend Lebenstufen, so stirbt man tatsächlich. Die größte Gefahr dabei, in der Traumwelt auf Abenteuer auszuziehen, besteht jedoch in einem Mangel an Aufmerksamkeit für den wirklichen Körper (läßt man ihn zu lange alleine, so verhungert er). Auch äußere Einflüsse haben unverändert Auswirkungen auf den Körper (Naturgewalten wie Hitze, Regen, Schnee usw.), und es besteht immer noch eine Bedrohung durch Angreifer (Tiere, Ungeheuer, Menschen usw.). Stirbt der wirkliche Körper, während man sich in der Traumwelt aufhält, so ist man für immer dort gefangen und kann nie wieder in die wirkliche Welt zurückkehren. Wird man aus einer Reise in die Traumwelt geweckt und kehrt bei einer anderen Gelegenheit in dieselbe Traumwelt zurück, so muß man nicht unbedingt am selben Punkt wieder in sie eintreten, an dem man sie verlassen oder ursprünglich betreten hat,

man kann sie auch an einem Ort betreten, den man noch nie zuvor gesehen hat. Träume sind seltsam und niemand weiß wirklich, wie sie funktionieren.

5•Traumpfad (I): Der Zaubernde erfährt den Traumpfad in jede Traumwelt, die er zuvor mit *Traumwissen* erkundet hat.

6•Traumgemeinschaft I (U): Wird innerhalb der nächsten drei Runden *Traumreise* gesprochen, so kann der Zaubernde zwei Ziele in die Traumwelt befördern.

8•Traumnahrung I (U): Der Zauberer kann den Metabolismus eines Körpers für die Wirkungsdauer des Spruches verlangsamen. Während der Zeit benötigt dieser dann keinerlei Nährstoffe, beginnt danach aber wieder, in normalem Tempo zu altern. Durch seine besondere Beschaffenheit wirkt der Spruch nur, wenn das Ziel sich in der Traumwelt aufhält (die die Quelle der Nahrung ist, die den Körper am Leben hält). Ist das Ziel bei Bewußtsein, so geht der Spruch ins Leere.

295 • Traumzustand

Anmerkung 1: *Die Form von Gegenständen aus dem Traumzustand, die vom Ort ihrer Erschaffung entfernt werden, verändert sich ständig. Dennoch bleiben nichtintelligente Gegenstände nichtintelligent, unbelebte unbelebt, intelligente bleiben intelligent, lebende lebend usw.*

Anmerkung 2: *Gegenstände aus einem Traumzustand, die vom Ort ihrer Erschaffung entfernt werden, verlieren ihren Bonus in allen anderen Traumwelten und der wahren, körperlichen Welt. Diese Gegenstände erscheinen dort als sich ständig verändernde Materieklumpen. Lebende Wesen, mit denen dasselbe geschieht, fühlen ständig, wie die Kräfte der Natur versuchen, sie zurück an den Ort ihres wahren Seins zu ziehen (ein Sein, das nur in der Traumwelt, in der sie erschaffen worden sind, existiert). Die Lebewesen befinden sich in einem Zustand der Agonie und werden in Stücke gerissen, ohne dabei jedoch zu sterben. Ein solches Wesen oder ein solcher Gegen-*

6•Traumbild (U): Der Zaubernde sieht alle Gegenstände des Traumzustandes klar und deutlich in ihrer wahren Form. Alles, was nicht aus dem Traumzustand stammt, erscheint verschwommen und erhält einen Abzug, der vom prozentualen Anteil der verschwommenen erscheinenden Gegenstände abhängt. (Stammt nur ein Gegenstand aus dem Traumzustand und alle anderen sind aus der wirklichen Welt, so könnte der Abzug 90 bis 99 betragen. Im umgekehrten Fall wäre der Abzug 01 bis 10.)

7•Traumvertrauter I (M): Der Zaubernde kann geistigen Kontakt mit einem von ihm beschworenen Traumwesen aufnehmen. Es fungiert nun als sein Traumvertrauter. Der Zaubernde muß diesen Spruch einmal täglich eine Woche lang anwenden (indem er sich zwei Stunden lang konzentriert). Danach ist er in der Lage, das Traumwesen zu steuern und mit dessen Sinnen wahrzunehmen, solange es sich nicht weiter als 15m/St von ihm entfernt. Wird das Traumwesen getötet, so erhält der Zaubernde zwei Wochen lang einen Abzug von 25 auf alle Handlungen. Verläßt der Zaubernde die Traumwelt, in der er mit dem Traumwesen in mentaler Verbindung steht, so wird das Band zwischen den beiden zerrissen, der Zaubernde und das Traumwesen fühlen eine innere Leere und erhalten einen Tag lang einen Abzug von 10 auf alle Handlungen. Kehrt der Zaubernde in eine Traumwelt zurück, in der er über einen Vertrauten verfügt und dieser erblickt ihn, so muß die Verbindung erneut aufgebaut werden, wobei der Zaubernde aber einen +30-Bonus erhält.

8•Traumzustand II (K): Wie *Traumzustand I*, nur daß der Bonus +10 beträgt.

9•Traumanpassung I (K): Der Zaubernde ist in der Lage, *Traumzustand-I*-Gegenstände oder Gegenstände, deren Muster er mit Hilfe von *Traummuster I* gespeichert hat, zu erschaffen. Diese Gegenstände haben einen +5-Bonus in der realen Welt und allen anderen Traumwelten. Der Traumgegenstand hat in dieser Welt daselbe Aussehen wie in der Traumwelt, in der er ursprünglich erschaffen worden ist. Dieser Spruch kann auch dazu verwandt werden, um einem Traumwesen/Traumvertrauten der Klasse I das Überleben außerhalb der eigenen Traumwelt möglich zu machen.

10•Traumgefährte I (KM): Der Zaubernde kann einen Traumgefährten der 1. Stufe (Nichtspielercharakter) herbeirufen. Dieser Gefährte steht unter dem Einfluß eines Zaubernden, der einer *13/11•Suche* nicht unähnlich ist. Der Traumgefährte kann die Vorstellung, der Gefährte des Zaubernden zu sein, mögen oder nicht. Er wird dem Zaubernden für die Wirkungsdauer des Spruches bei allen Vorhaben helfen oder zur Seite stehen, solange er sich nicht selbst

dabei in Gefahr begeben muß. Ein Traumgefährte, der durch den Zaubernden in Gefahr gerät, erhält einen +30-WW-Bonus, um den Befehlen des Zaubernden zu widerstehen. Hat er dabei Erfolg, so ist der Einfluß des Zaubers gebrochen.

11•Traumwesen II (KM): Wie *Traumwesen I*, nur daß ein Traumwesen der Klasse II heraufbeschworen wird.

12•Wahres Traummuster (I): Wie *Traummuster*, nur daß dieser Spruch bei lebenden Wesen aus der Traumwelt wirkt.

13•Traumvertrauter II (KM): Wie *Traumvertrauter I*, nur daß Kontakt mit einem Traumwesen Klasse II aufgenommen werden kann.

14•Traumzustand III (K): Wie *Traumzustand I*, nur daß der Bonus +15 beträgt.

15•Traumanpassung II (K): Wie *Traumanpassung I*, nur daß der Spruch auf mit Hilfe von *Traumzustand II* erzeugte Gegenstände, Traumwesen/Traumvertraute Klasse II oder Traumgefährten St. 1 wirkt.

16•Traumgefährte II (KM): Wie *Traumvertrauter I*, nur daß ein Traumwesen der 2. Stufe herbeigerufen wird.

17•Traumwesen III (KM): Wie *Traumwesen I*, nur daß ein Traumwesen der Klasse III heraufbeschworen wird.

18•Traumvertrauter III (KM): Wie *Traumvertrauter I*, nur daß Kontakt mit einem Traumwesen Klasse III aufgenommen werden kann.

20•Wahrer Traumzustand (K): Wie *Traumzustand I*, nur daß der Bonus +5 pro vier Stufen des Zaubernden beträgt.

25•Wahres Traumwesen (KM): Wie *Traumwesen I*, nur daß ein Traumwesen der Klassen IV, V oder VI heraufbeschworen werden kann.

01-50 Traumwesen Klasse IV

51-85 Traumwesen Klasse V

86-100 Traumwesen Klasse VI

30•Wahre Traumanpassung (K): Wie *Traumanpassung I*, nur daß der Spruch auf alle durch *Traumzustand* erzeugten Gegenstände, Traumwesen/Traumvertraute, ganz gleich welcher Klasse, oder Traumgefährten aller Stufen wirkt.

50•Traummeisterschaft (K): Wie *Traumgefährte I*, nur daß die Stufe des Traumgefährten +1 pro drei Stufen des Zaubernden beträgt und der Gefährte den Beschränkungen für *13/20•Suche II* unterliegt. Damit ist er dem Zaubernden gegenüber so lange loyal bis dieser ihn seiner Pflicht enthebt. Geschieht dies, so handelt der Gefährte, wie der Spielleiter es für angemessen hält.

1 P
2 R
3 W
4 E
5 St
6 R
7 N
8 W
9 St
10 V
11 U
12 V
13 N
14 V
15 S
16 V
17 P
18 V
19 P
20 C
25 V
30 C
50 K

2, 5,
Liste

1•Pf
für R
klare

3•Wa
quell
deren
fahre

4•El
cher
leicht

6•Ro
fahrt
Spruc

7•Na
fahre
es sic

9•St
angge
Ob in
Wirku
Gebie
es be
Nebel

9

Weitere Spruchlisten

9.1 Berufsliste der Arkanen Navigatoren 296 • Wege des Navigators

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Pfade der Sterne	selbst	C	selbst
2 Regen vorhersagen	selbst	—	15 km/St
3 Wasser finden	selbst	—	300 m/St
4 Elemente widerstehen	selbst	10 Min/St	selbst
5 Sturm vorhersagen	selbst	—	15 km/St
6 Route finden	selbst	C	300 m/St
7 Nahrung finden	selbst	—	300 m/St
8 Wetterkunde I	selbst	—	15 km/St
9 Sternenlicht	r 3 m/St	10 Min/St	Berührung
10 Windruf	1 Schiff	10 Min/St(C)	Berührung
11 Unterschlupf finden	selbst	—	300 m/St
12 Wetterkunde II	selbst	—	15 km/St
13 Nebel auflösen	r 3 m/St	10 Min/St(C)	Berührung
14 Wellen glätten	r 3 m/St	10 Min/St(C)	Berührung
15 Strömung bestimmen	variabel	1h/St (C)	30 m/St
16 Wetterkunde III	selbst	—	15 km/St
17 Herrschaft über den Wind	r 15 m/St	10 Min/St(C)	selbst
18 Wirbelwind	r 3 m	C	selbst
19 Klarer Himmel	r 1,5 km	10 Min/St (C)	selbst
20 Gelenktes Segeln	1 Schiff	variabel (C)	Berührung
25 Wetterkunde V	selbst	—	15 km/St
30 Orten	variabel	10 Min/St(C)	1,5 km/St
50 Kristallschiff	1 Schiff	variabel (C)	30 m

2, 5, 8, 12, 16, 17, 19, 25 — Wie die gleichnamigen Sprüche auf der Liste **57 • Herrschaft über das Wetter**.

1 • Pfade der Sterne (I): Der Zaubernde erhält einen perfekten Sinn für Richtungen und Entfernung. Voraussetzung hierfür ist eine klare Nacht, in der die Sterne sichtbar sind.

3 • Wasser finden (I): Der Zaubernde kann jede natürliche Wasserkquelle, wie z.B. Fließwasser oder freiliegendes Grundwasser finden, deren Volumen vier Liter übersteigt. Außerdem kennt er die ungefähre Größe und Wassermenge der Quelle.

4 • Element widerstehen (D): Schützt den Zaubernden vor natürlicher Hitze bis zu 100°C und natürlicher Kälte bis zu -30°C und verleiht ihm einen +10-WW-Bonus gegen Hitze und Kälte.

6 • Route finden (I): Der Zaubernde kennt den Verkauf aller Schifffahrtsrouten, Flüsse, Strömungen usw. im Wirkungsbereich des Spruches. Wirkt nur im Freien.

7 • Nahrung finden (I): Der Zaubernde erfährt Ort, Art und ungefähre Menge einer Nahrungsquelle von mehr als 500 g. Dabei kann es sich um tote Tiere oder Pflanzen jeglicher Art handeln.

9 • Sternenlicht (E): Der Zaubernde bewirkt, daß das Gebiet im angegebenen Umkreis von weichem Sternenlicht erleuchtet wird. Ob in geschlossenen Räumen oder im Freien, wird innerhalb des Wirkungsbereichs der gesamte Sternenhimmel sichtbar. Ist das Gebiet außerhalb dieses Umkreises heller erleuchtet, als der Spruch es bewirkt, so erscheint das betroffene Gebiet von außen durch Nebel oder Schatten abgedunkelt.

10 • Windruf (K): Der Zaubernde ruft eine Brise herbei, die die Segel eines Schiffes aufbläht. Nachdem sie einmal festgelegt worden ist, ändert sich die Richtung der Brise nicht mehr.

11 • Unterschlupf finden (I): Der Zaubernde erfährt Lage, Art und ungefähre Größe eines wasserdichten, überdachten Raumes von mehr als 4 m³ Volumen. Der Unterschlupf muß einen Eingang von mindestens 1,2 m Durchmesser ins Freie haben.

13 • Nebel auflösen (K): Löst jeden Nebel im Wirkungsbereich des Spruches für dessen Wirkungsdauer auf. Danach herrschen die natürlichen Wetterbedingungen wieder vor.

14 • Wellen glätten (K): Das Wasser innerhalb des Wirkungsbereiches wird beruhigt. Alle Wellen nehmen im Zentrum um bis zu 10 m an Höhe ab, zu den Rändern hin weniger.

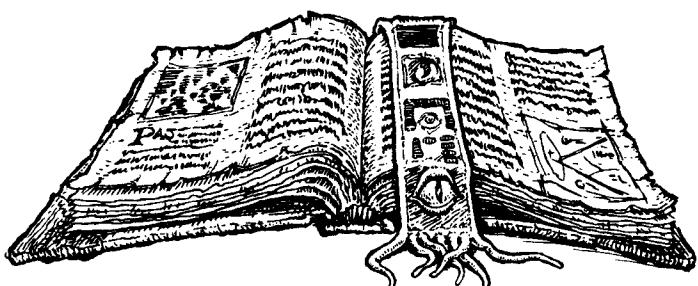
15 • Strömung bestimmen (E): Dieser Spruch erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, die bewirkt, daß ein Schiff sich entweder schneller fortbewegen kann oder in seinem Fortkommen aufgehalten wird. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird um 1,5 km/h pro Stufe des Zaubernden (maximal aber 35 km/h) beschleunigt oder gebremst.

18 • Wirbelwind (E): Der Zaubernde erzeugt einen Wirbelwind um sich, der sich mit ihm bewegt und dessen Radius 3 m beträgt. Er kann nicht von Fernwaffen durchdrungen werden, und alle Bewegungen oder Nahkampfhandlungen durch ihn hindurch werden um 80% abgeschwächt.

20 • Gelenktes Segeln (E): Der Zaubernde kann ein Gewässer dazu bewegen, ein Schiff an einen bestimmten, ihm bekannten Ort zu befördern. Er befindet sich während der gesamten Reise in Trance. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird um 1,5 km/h pro Stufe des Zaubernden erhöht. Der Zielort muß am Wasser gelegen sein (eine Küste oder ein Ufer).

30 • Orten (P): Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Ort oder Gegenstand, der ihm bekannt sein muß, oder den er detailliert beschrieben bekommen hat.

50 • Kristallschiff (K): Wie *Gelenktes Segeln*, nur daß der Zaubernde auch bewirken kann, daß sich die Minerale vom Meeresgrund zu einem magisch zusammengehaltenen, beliebigen, seetauglichen Schiff von bis zu 100 Tonnen Verdrängung, dessen Rumpfstärke „stark“ ist, zusammenfügen. Das Kristallschiff funktioniert als wäre es vollständig bemannbt, selbst wenn sich nur der Zaubernde an Bord befindet.



9.2 Berufslisten für Arkane Hexenzirkel

297•Wege der Verlockung

		Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Aufreten I		selbst	10 Min/St	selbst
2 Anderes Geschlecht betören I		1 Ziel	1 h/St	30 m
3 Eigenaura		selbst	10 Min/St	selbst
4 Pflanze betören		1 Ziel	1 h/St	30 m
5 Verführen		1 Ziel	variabel	3 m
6 Anderes Geschlecht betören II		3 Ziele	1 h/St	30 m
7 Suggestion		1 Ziel	variabel	3 m
8 Tier betören		1 Ziel	1 h/St	30 m
9 Eigenes Geschlecht betören		1 Ziel	1 h/St	30 m
10 Anderes Geschlecht betören V		5 Ziele	1 h/St	30 m
11 Aufreten II		selbst	10 Min/St	selbst
12 Wahre Betörung		1 Ziel	1 h/St	30 m
13 Große Aura		selbst	10 Min/St	selbst
14 Anderes Geschlecht betören VII		7 Ziele	1 h/St	30 m
15 Autrag		1 Ziel	variabel	3 m
20 Anderes Geschlecht betören X		10 Ziele	1 h/St	30 m
25 Vollendet Auftrag		1 Ziel	variabel	3 m
30 Alkar		selbst	10 Min/St	selbst
50 Meister der Betörung		selbst	1 Rnd/St	selbst

1•Aufreten I (U): Addiert 10 zur Eigenschaft Aufreten (**nicht** zum Eigenschafts-Bonus) und 20 zum Aussehen des Zaubernden bis zu einem Maximum von 100. Die Eigenschaftserhöhungen haben keine Auswirkungen auf die Magiepunkte des Zaubernden.

2•Anderes Geschlecht betören I (M): Ein humanoides Ziel des dem Zaubernden entgegengesetzten Geschlechtes sieht in ihm einen guten Freund.

3•Eigenaura (K): Erzeugt eine hell leuchtende Aura um den Zaubernden, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Angreifer bekommen -10 auf ihre Attacken.

4•Pflanze betören (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß eine empfindungsfähige Pflanze davon betroffen ist.

5•Verführen (M): Der Zaubernde manipuliert ein humanoides Ziel gefühlsmäßig, sinnlich und/oder sexuell. Hieraus kann eine emotionale Zuneigung entstehen.

6•Anderes Geschlecht betören II (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß zwei humanoide Ziele davon betroffen sind.

7•Suggestion (M): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung durch, die ihm nicht gänzlich fernliegt (keinen Selbstmord usw.).

8•Tier betören (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß ein Tier davon betroffen ist.

9•Eigenes Geschlecht betören (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß ein Vertreter des eigenen Geschlechtes davon betroffen ist.

10•Anderes Geschlecht betören V (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß bis zu fünf humanoide Ziele davon betroffen sind.

11•Aufreten II (U): Wie oben, nur +20 auf Aufreten und +40 auf Aussehen, bis zu einem Maximum von 101.

12•Wahre Betörung (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß jedes fühlende Wesen davon betroffen ist.

13•Große Aura (K): Wie *Eigenaura*, nur mit einem Abzug von 20 auf Kampfwürfe.

14•Anderes Geschlecht betören VII (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß bis zu sieben humanoide Ziele davon betroffen sind.

15•Auftrag (M): Das Ziel erhält eine Auftrag, bei dessen Fehlschlagen der Spielleiter eine Bestrafung bestimmt.

20•Anderes Geschlecht betören X (M): Wie *Anderes Geschlecht betören I*, nur daß bis zu zehn humanoide Ziele davon betroffen sind.

25•Vollendet Auftrag (M): Wie *Auftrag*, nur daß ein Fehlschlagen den Tod des Ziels verursacht.

30•Alkar (K): Wie *Eigenaura*, nur daß der Zaubernde wie ein Halbgott wirkt und der Abzug auf Kampfwürfe -30 beträgt.

50•Meister der Betörung (M): Der Zaubernde kann pro Runde einen Spruch aus dieser Liste einsetzen.

298•Haushaltsmagie

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Säubern	1 Gegenstand	—	15 m
2 Lüften	3 m x 3 m x 3 m	—	15 m
3 Staub wischen	3 m x 3 m x 3 m	—	15 m
4 Polieren	3 m x 3 m x 3 m	—	3 m
5 Aufräumen	3 m x 3 m x 3 m	—	15 m
6 Hausputz I	3 m x 3 m x 3 m	—	30 m
7 Kleines Ungeziefer vertreiben	3 m x 3 m x 3 m	—	3 m
8 Hausputz II	6 m x 3 m x 3 m	—	60 m
9 Einsammeln	r 30 m	—	15 m
10 Hausputz III	9 m x 3 m x 3 m	—	90 m
11 Sterilisieren	3 m x 3 m x 3 m	—	3 m
12 Reparieren	1 kleiner Ggst.	P	Berührung
13 Hausputz IV	12 m x 3 m x 3 m	—	120 m
14 Großes Ungeziefer vertreiben	3 m x 3 m x 3 m	—	3 m
15 Hausputz V	15 m x 3 m x 3 m	—	150 m
20 Hausputz X	30 m x 3 m x 3 m	—	180 m
25 Ausrotten	3 m x 3 m x 3 m	—	3 m
30 Großer Hausputz	3 m x 3 m x 3 m/St	—	30 m/St
50 Putzmeisterschaft	selbst	1 Rd/St	selbst

1•Säubern (K): Bewirkt eine gründliche Reinigung eines Gegenstandes nach Wahl des Zaubernden.

2•Lüften (K): Eine sanfte Brise erfrischt die Luft im Wirkungsbereich des Zaubernden, trocknet eventuelle Feuchtigkeit und vertreibt alle schlechten Gerüche. Funktioniert nur, wenn Frischluft verfügbar ist.

3•Staub wischen (K): Bewirkt, daß Staub und Schmutz zusammengefeigt und ins Freie befördert werden.

4•Polieren (K): Poliert alle Gegenstände im Wirkungsbereich und entfernt Korrosionen.

5•Aufräumen (K): Alle Gegenstände im Wirkungsbereich werden an ihren ordentlichen Platz zurückgelegt. Keiner der Gegenstände darf mehr als 25 kg wiegen.

6•Hausputz I (K): Wirkt wie alle vorherigen Sprüche zusammen. Außerdem werden alle Wände, Böden, Kleidungsstücke, Fenster und alles Geschirr luppenrein sauber. Schimmel, Mehltau, Mikroorganismen und anderes Ungeziefer werden jedoch nicht ausgerottet.

7•Kleines Ungeziefer vertreiben (M): Alle Lebewesen der Stufen 0 und 1, die der Zaubernde vorher als „Ungeziefer“ deklariert hat, verlassen den Wirkungsbereich des Spruches. Ungeziefer der 1. Stufe erhält einen WW, das der 0. Stufe nicht.

8•Hausputz II (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

9•Einsammeln (K): Alle Bestandteile eines bestimmten Gegenstandes werden auf einem Haufen zusammengetragen. Der Haufen muß sich im Wirkungsbereich befinden.

10•Hausputz III (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

11•Sterilisieren (M): Alle Lebewesen der 0. Stufe (ausgenommen gefülsbegabter) und Dinge wie Schimmel und Mikroorganismen im Wirkungsbereich des Spruches sterben auf der Stelle. Kein WW. Wirkt nicht wie 58/14•Reinigung von Krankheit o.ä.

12•Reparieren (K): Der Zaubernde kann einen einzelnen Bruch eines Metallobjektes von bis zu Dolchgröße oder mehrfache Brüche oder Risse an Keramik-, Holz-, Stein- oder Stoffgegenständen bis zu einem Gewicht von 5 kg reparieren, bzw. deren Scherben oder Bruchstücke wieder zusammenfügen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein, und alle Teile müssen sich im Umkreis von 3 Metern vom Zaubernden aus befinden.

13•Hausputz IV (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

14•Großes Ungeziefer vertreiben (M): Alles Ungeziefer bis zur 3. Stufe verläßt augenblicklich den Wirkungsbereich. Ungeziefer der 0. Stufe erhält keinen WW.

15•Hausputz V (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

20•Hausputz X (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

25•Ausrotten (M): Wie *Sterilisieren*, nur daß auch Lebewesen der 1. Stufe davon betroffen sind. Ungeziefer der Stufe 0 erhält keinen WW.

30•Großer Hausputz (K): Wie *Hausputz I*, abgesehen von der größeren Reichweite und des größeren Wirkungsbereiches.

50•Putzmeisterschaft (K): Der Zaubernde kann pro Runde einen Spruch dieser Liste einsetzen.

299•Wege des Versperrens

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Anklopfen	1 Schloß	—	Berührung
2 Schloß	1 Schloß	—	15 m
3 Falle entdecken	r 2 m	C	15 m
4 Luftwand	3 m x 3 m x 1 m	1 Min/St (C)	15 m
5 Fallenkunde	1 Falle	—	Berührung
6 Zugänge entdecken	r 2 m	C	15 m
7 Falle auslösen	1 Falle	—	3 m
8 Wasserwand	3 m x 3 m x 1 m	1 Min/St (C)	15 m
9 Verkeilen	1 Tür	P	3 m
10 Schwächen	1 Tür	P	3 m
11 Holzwand	3 m x 6 m x 5 cm	1 Min/St (C)	15 m
12 Zauberschloß	1 Tür	1 Min/St	3 m
13 Erdwand	3 m x 3 m x (1 m - 30 cm)	1 Min/St (C)	15 m
14 Verdampfen	3 m x 3 m x 15 cm	P	3 m
15 Eiswand	3 m x 3 m x (60 cm - 30 cm)	1 Min/St (C)	15 m
20 Steinwand	3 m x 3 m x 30 cm	1 Min/St (C)	15 m
25 Portal	1 m x 2 m x (8 cm/St)	P	3 m
30 Spruchwand	3 m x 3 m Schirm	1 Rd/St (C)	3 m
50 Wand der Macht	3 m x 6 m x 30 cm	1 Rd/St (C)	3 m

1•Anklopfen (K): Der Zaubernde öffnet eine nichtmagisch verschlossene Tür, einen Deckel usw. mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%, indem er laut auf die Oberfläche des verschlossenen Gegenstandes klopft. Der Spielleiter kann bei Bedarf die entsprechenden Modifikationen für den Schwierigkeitsgrad auf der Tabelle für Statistische Manöver verwenden.

2•Schloß (K): Der Zaubernde bewirkt, daß ein Schloß verschlossen wird. (Das Schloß ist ganz normal verschlossen und kann ebenso normal geöffnet werden.)

3•Falle entdecken (P): Der Zaubernde wird mit 75%iger Wahrscheinlichkeit jede aktive Falle entdecken. Dabei kann er sich pro Runde auf einen Radius von 2m konzentrieren. Dies kann allerdings durch bestimmte Fallen (deren Schwierigkeitsgrad, Zugänglichkeit, oder Einsatz von Magie) modifiziert werden.

4•Luftwand (E): Erschafft eine Wand aus dichter, wirbelnder Luft. Alle Bewegungen und Manöver durch sie hindurch werden um 50% eingeschränkt.

5•Fallenkunde (I): Bei der untersuchten Falle erhält der Zaubernde +20 auf *Fallen entschärfen*. Jeder, dem er die Falle erklärt hat, erhält +10.

6•Zugänge entdecken (P): Wie *Falle entdecken*, nur daß mit 75%iger Wahrscheinlichkeit Türen, Öffnungen, Passagen usw. aufgezeigt werden.

7•Falle auslösen (K): Der Zaubernde löst eine Falle aus.

8•Wasserwand (E): Erschafft eine Wand aus Wasser. Alle Bewegungen und Manöver durch sie hindurch werden um 80% eingeschränkt.

9•Verkeilen (K): Bewirkt, daß sich eine Tür so weit ausdehnt, bis sie sich im Türrahmen verkeilt (1W100, um die Stärke der Ausdehnung, von leichtem Klemmen bis zur völligen Unbeweglichkeit, zu bestimmen).

10•Schwächen (K): Vermindert die Stabilität einer Tür um 50%.

11•Holzwand(E): Erschafft eine Holzwand, die auf festem Untergrund stehen muß. In die Wand kann ein Loch gebrannt (50 Trefferpunkte für ein Loch mit 1,20m Durchmesser), sie kann aber auch eingeschlagen (ein Mann benötigt 20 Rd) oder umgekippt werden, wenn sie nicht irgendwie von einer Wand oder einem Pfeiler abgestützt wird.

12•Zauberschloß (K): Eine Tür oder ein Behälter kann magisch verschlossen werden. Die Tür kann zwar eingebrochen oder durch einen Gegenzauber geöffnet werden, ansonsten ist das Schloß aber nicht zu öffnen.

13•Erdwand (E): Wie *Holzwand*, nur daß eine 3mx3mx(1m an der Basis, 30 cm am oberen Rand) große Wand aus gestampfter Erde erzeugt wird. Es ist möglich, sich durch die Wand zu graben (ein Mann benötigt 10 Runden am oberen Rand und 30 Runden an der Basis).

14•Verdampfen (K): Verdampft eine nichtmagische Tür von bis zu 3mx3mx15cm. Ist die Tür dicker als 15cm, so wird nur die oberste Schicht verdampft.

15•Eiswand (E): Wie *Holzwand*, nur daß eine 3m x 3m x (60 cm an der Basis, 30 cm am oberen Rand) große Wand erzeugt wird. Es ist möglich, sich durch die Wand zu schmelzen (100 Trefferpunkte), sie aufzuhacken (ein Mann benötigt 50 Runden) oder sie umzustürzen, wenn sie nicht abgesichert ist.

20•Steinwand (E): Wie *Holzwand*, nur daß die Wand aus Stein ist. Man kann sie aufhauen, wobei ein Mann 200 Runden benötigt, um ein r 30 cm Loch zu erzeugen.

25•Portal (K): Erzeugt eine Öffnung von 1m x 2m und einer Tiefe von 8cm/St in einem beliebigen, unbelebten Material.

30•Spruchwand (D): Erschafft einen leuchtenden Schirm von 3mx3m Größe. Jeder Zauberspruch, der versucht, diesen Schirm zu durchdringen, muß zunächst einen WW erfolgreich durchführen, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Die Stufe des Angreifers entspricht dabei der Stufe des Zaubernden dieser *Spruchwand*, die Stufe des Verteidigers ist die des anderen Zaubernden. Ist der WW erfolgreich, so wird der weitere Verlauf des Spruches wie gewohnt durchgeführt.

50•Wand der Macht (E): Erzeugt eine durchsichtige Barriere die von nichts und niemandem passiert werden kann (Lieg im Ermessen des Spielleiters).

300•Braukunde

Anmerkung: Alle Sprüche dieser Liste erfordern es, daß für ihre gesamte Dauer die entsprechende Ausrüstung zur Verfügung steht.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Flüssigkeiten bearbeiten	selbst	24 h	selbst
2 Droge erkennen	1 Probe	—	30 cm
3 Alkohol brauen	0,3 l/St	1 Woche	3 m
4 Gift erkennen	1 Probe	—	30 cm
5 Anregungsmittel brauen	selbst	1 h	selbst
6 Zaubertrank brauen I	1 Anwendung	24 h	selbst
7 Schwaches Gift brauen	selbst	1 h/St	selbst
8 Euphorika/Narkotika brauen	selbst	1 h	selbst
9 Heildroge brauen	selbst	1 h	selbst
10 Zaubertrank brauen III	1 Anwendung	24 h	selbst
11 Halluzinogenen brauen	selbst	1 h	selbst
12 Säuren brauen	selbst	1 h/St	selbst
13 Starkes Gift brauen	selbst	1 h/St	selbst
14 Zaubertrank brauen V	1 Anwendung	24 h	selbst
15 Wahrheitsdroge brauen	selbst	1 h	selbst
16 Zauberkessel I	1 Kessel	1 h/St	Berührung
17 Zaubertrank brauen VII	1 Anwendung	24 h	selbst
18 Gegengift brauen	selbst	1 h	selbst
19 Zauberkessel II	1 Kessel	1 h/St	Berührung
20 Zaubertrank brauen X	1 Anwendung	24 h	selbst
25 Vollendetes Brauen	selbst	1 h	selbst
30 Vollendetes Gift	selbst	1 h/St	selbst
50 Braumeisterschaft	selbst	1 Rd/St	selbst

1•Flüssigkeiten bearbeiten (K): Der Zaubernde kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.

2•Droge erkennen (I): Der Zaubernde erfährt die Herkunft, die Reinheit und den allgemeinen Wert einer Droge. Alle Verunreinigungen werden angezeigt.

3•Alkohol brauen (K): Der Zaubernde kann bewirken, daß ein Ausgangsstoff schnell zu einem alkoholischen Getränk (Bier, Wein usw.) gärt. Dieser Spruch kann auch angewandt werden, um Whisky, Gurkenschnaps, Branntwein o.ä. zu destillieren.

4•Gift erkennen (I): Wie *Droge erkennen*, nur für Gifte.

5•Anregungsmittel brauen (U): Der Zauberer kann einem anregenden Heilkräut (wie Pekoe Tee, Elfenkörbchen, Zulsendura usw.) seine anregenden Bestandteile entziehen.

6•Zaubertrank brauen I (K): Der Zaubernde kann einen Zaubertrank für eine Anwendung zubereiten, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.

7•Schwaches Gift brauen (U): Ermöglicht es dem Zaubernden, ein ihm bekanntes Gift bis zur 10. Stufe (Angriffsstufe) zuzubereiten, aufzubewahren und mit ihm umzugehen.

8•Euphorika/Narkotika brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde die narkotisierenden oder euphorisierenden Wirkstoffe eines Heilkrautes (Breldiar, Rumareth, Traubenblatt, Arunya, Brorkwilb, Galenas usw.) extrahieren kann.

9•Heildroge brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde die Wirkstoffe eines Heilkrautes extrahieren kann, das Trefferpunkte heilt, als Schmerzmittel, als Narkosemittel wirkt oder eine abschwellende Wirkung hat (Aloe, Thurl, Arkasu, Silraen, Margath Maiana, Caranan usw.).

10•Zaubertrank brauen III (K): Wie *Zaubertrank brauen I*, nur ein Spruch bis einschließlich der 3. Stufe eingebettet werden kann.

11•Halluzinogen brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde die halluzinogenen Wirkstoffe eines Heilkrautes (Gort, Bsoagda, Hoak-Foerr, magische Pilze usw.) extrahieren kann.

12•Säuren brauen (U): Wie *Schwaches Gift brauen*, nur daß der Zaubernde mit Säuren umgehen kann.

13•Starkes Gift brauen (U): Wie *Schwaches Gift brauen*, nur daß der Zaubernde mit Giften bis zur 20. Stufe umgehen kann.

14•Zaubertrank brauen V (K): Wie *Zaubertrank brauen I*, nur ein Spruch bis einschließlich der 5. Stufe eingebettet werden kann.

15•Wahrheitsdroge brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde eine Droge brauen kann, die bewirkt, daß der Trinker eine Stunde lang die ganze Wahrheit sagt.

16•Zauberkessel I (K): Der Zaubernde kann jeden Spruch dieser Liste mit einer Geschwindigkeit von 1 Spruch/Stunde »brauen«.

17•Zaubertrank brauen VII (K): Wie *Zaubertrank brauen I*, nur daß ein Spruch bis einschließlich der 7. Stufe eingebettet werden kann.

18•Gegengift brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde die Wirkstoffe eines Gegengiftes (Argsbargies, Eldaanana, Menelar usw.) extrahieren kann.

19•Zauberkessel II (K): Wie *Zauberkessel I*, nur daß zwei Anwendungen pro Stunde hergestellt werden können.

20•Zaubertrank brauen X (K): Wie *Zaubertrank brauen I*, nur daß ein Spruch bis einschließlich der 10. Stufe eingebettet werden kann.

25•Vollendetes Brauen (U): Wie *Anregungsmittel brauen*, nur daß der Zaubernde die Wirkstoffe eines beliebigen Krautes extrahieren kann.

30•Vollendetes Gift (U): Wie *Schwaches Gift brauen*, nur daß der Zaubernde mit jedem Gift arbeiten kann.

50•Braumeisterschaft (K): Der Zaubernde kann pro Runde einen Spruch dieser Liste anwenden.



301•Herdmagie

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Essenzzubereitung	1 Gang	variabel	Berührung
2 Nahrung haltbar machen I	1 Ration	1 Woche	Berührung
3 Nahrung entwässern I	1 Ration	variabel	Berührung
4 Nahrung reinigen I	1 Ration	P	Berührung
5 Wasser erzeugen I	1 Ration	P	3 m
6 Nahrung erzeugen I	1 Ration	P	3 m
7 Nahrung zaubern	1 Ration	P	3 m
8 Wasser erzeugen II	2 Rationen	P	3 m
9 Nahrung erzeugen II	2 Rationen	P	3 m
10 Kochen	1 Gang	variabel	5 cm
11 Wasser erzeugen III	3 Rationen	P	3 m
12 Nahrung erzeugen III	3 Rationen	P	3 m
13 Nahrung haltbar machen II	1 Ration/St	1 Woche	3 m
14 Nahrung entwässern II	1 Ration/St	P	3 m
15 Wasser erzeugen V	5 Rationen	P	3 m
16 Nahrung erzeugen V	5 Rationen	P	3 m
17 Nahrung reinigen II	1 Ration/St	P	3 m
18 Beherrschung der Kräuter	1 Kraut	P	Berührung
19 Vollendetes Wasser erzeugen	1 Ration/St	P	3 m
20 Vollendetes Nahrung erzeugen	1 Ration/St	variabel	3 m
25 Kochkunst	1 Gang/St	variabel	3 m
30 Bankett	variabel	5 Min/St	15 m
50 Meisterkoch	selbst	1 Rd/St	selbst

1•Essenzzubereitung (K): Der Zaubernde erhält einen +20-Bonus und jeder, dem er die Zubereitung genau erklärt, einen +10-Bonus auf *Kochkunst*. Des Weiteren erwärmt dieser Spruch Speisen auf die gewünschte Temperatur bzw. kühlt sie soweit ab.

2•Nahrung haltbar machen I (K): Dieser Spruch konserviert eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Des Weiteren frischt er jede leicht umgekippte oder vergammelte Nahrung, wie welken Salat, auf.

3•Nahrung entwässern I (K): Dieser Spruch entzieht einer Tagesration Nahrung einen Großteil ihres Wassergehaltes. Ihr Gewicht nimmt dabei um 80–90% ab. Die Nahrung wird erst wieder genießbar, wenn man sie mit Wasser (ca. 2 l pro Ration) vermengt. Solange die Nahrung nicht mit Wasser in Berührung kommt, bleibt sie dehydriert und verdirbt zehnmal langsamer als normal.

4•Nahrung reinigen I (K): Dieser Spruch neutralisiert alle unnatürlichen Krankheitskeime, Giftstoffe und ähnlichen Substanzen in einer Tagesration Nahrung und/oder Wasser. Er neutralisiert keine Gifte oder ähnliche Substanzen, die von Natur aus Bestandteil der Nahrung sind (die Alkaloide bestimmter Pilzarten werden nicht neutralisiert). Besonderen oder magischen Giften und Krankheiten kann ein WW zugestanden werden.

5•Wasser erzeugen I (K): Der Zaubernde kann soviel Wasser in einem vorhandenen Gefäß erzeugen, wie nötig ist, um ein Lebewesen einen Tag lang zu versorgen (eine Ration).

6•Nahrung erzeugen I (K): Der Zaubernde kann eine so große Menge an Nahrung aus der näheren Umgebung herbeischaffen, wie nötig ist, um den herzhaften Appetit einer Person einen Tag lang zu stillen (eine Ration). Das Essen muß dann aber noch zubereitet werden.

7•Nahrung zaubern (K): Der Zaubernde kann einen Laib Wegebrot von 250 g Gewicht erzeugen, der ein Lebewesen einen Tag lang bei Kräften hält. Nach einem Monat verliert das Wegebrot seinen besonderen Nährwert.

8•Wasser erzeugen II (K): Wie *Wasser erzeugen I*, nur daß zwei Rationen hergestellt werden.

9•Nahrung erzeugen II (K): Wie *Nahrung erzeugen I*, nur daß zwei Rationen hergestellt werden.

10•Kochen (K/D): Eine eingängige Mahlzeit wird automatisch zubereitet, wobei die Zubereitungszeit halbiert ist. Zusätzlich zum normalen Kochen entdeckt der Zaubernde auch eventuell verdorbenen oder vergifteten Nahrung und kann möglicherweise gefährliche Zutaten oder Gifte zubereiten oder neutralisieren. Gleichfalls ist er in der Lage, schwache Gifte zubereiten und der Nahrung unterzumischen.

11•Wasser erzeugen III (K): Wie *Wasser erzeugen I*, nur daß drei Rationen hergestellt werden.

12•
drei
13•
ma
14•
für
15•
Rati
16•
fünf
17•
eine
18•
Wir
glei
jedo
19•
daß
20•
nur
25•
zube
30•
mit
Sch
speis
ist d
gede
ren
abge
durch
ster
der
den
sem
50•
Spru

Anm
Sprü
ibren

1 W
2 W
3 W
4 W
5 W
6 Gr
7 Br
8 Bu
9 Ro
10 C
11 C
12 G
13 G
14 W
15 G
16 T
17 B
18 W
19 Li
20 Sc
25 Si
30 W
50 M

1•Wa
nicht

12•Nahrung erzeugen III (K): Wie *Nahrung erzeugen I*, nur daß drei Rationen hergestellt werden.

13•Nahrung haltbar machen II (K): Wie *Nahrung haltbar machen I*, nur für eine Ration/Stufe.

14•Nahrung entwässern II (K): Wie *Nahrung entwässern I*, aber für eine Ration/Stufe.

15•Wasser erzeugen V (K): Wie *Wasser erzeugen I*, nur daß fünf Rationen hergestellt werden.

16•Nahrung erzeugen V (K): Wie *Nahrung erzeugen I*, nur daß fünf Rationen hergestellt werden.

17•Nahrung reinigen II (K): Wie *Nahrung reinigen I*, aber für eine Ration/Stufe.

18•Beherrschung der Kräuter (K): Der Zaubernde kann die Wirksamkeit eines Heilkrautes oder Gewürzes verdoppeln, ganz gleich ob es noch wächst oder bereits geerntet wurde. Dies ist jedoch nur einmal pro Heilkraut möglich.

19•Vollendetes Wasser erzeugen (K): Wie *Wasser erzeugen I*, nur daß eine Ration/Stufe hergestellt wird.

20•Vollendetes Nahrung erzeugen (K): Wie *Nahrung erzeugen I*, nur daß eine Ration/Stufe hergestellt wird.

25•Kochkunst (F/I): Wie *Kochen*, nur daß ein Gang pro Stufe zubereitet werden kann.

30•Bankett (K): Der Zaubernde erzeugt eine Banketttafel, komplett mit Stühlen, Geschirr, Silberbesteck, Kristallgläsern, Krügen und Schalen, sowie ein wundervolles Menü, bestehend aus Weinen, Vorspeisen, erlesenen Delikatessen, Früchten und Desserts. Zu Anfang ist der Tisch mit Getränken und den Tellern für den ersten Gang gedeckt, und die weiteren Gänge werden von kaum wahrnehmbaren Geistwesen aufgetragen, während das benutzte Geschirr abgeräumt wird. Wird einer der Gänge zurückgewiesen, so wird er durch einen anderen, vergleichbaren ersetzt. Die dienstbaren Geister bringen auf Wunsch auch besondere Lieblingsspeisen. Am Ende der Wirkungsdauer verschwinden alle Essensreste zusammen mit den Geistwesen, den Stühlen, dem Tisch, dem Besteck usw. Mit diesem Zauberspruch kann man eine Person pro zwei Stufen des Zaubernden bewirken.

50•Meisterkoch (K): Der Zaubernde kann in jeder Runde einen Spruch aus dieser Liste anwenden.

2•Wachskunde (I): Der Zaubernde kann die genaue Art und Herkunft, sowie den Hersteller eines Wachsgegenstandes ermitteln.

3•Wachs bezaubern (K): Der Zaubernde kann eine Menge Wachs zum Bezaubern vorbereiten, die ausreicht, um einen Wachsgegenstand herzustellen. Bevor man die untenstehenden Wachsmagiesprüche anwenden kann, muß dieser Spruch zuerst auf den Gegenstand gesprochen werden.

4•Weiße Kerze (F): Nachdem der *Wachs bezaubern* Spruch auf eine ungefärbte Kerze gesprochen worden ist, kann der Zaubernde einen Spruch der 1. Stufe in die Kerze einbetten, indem er *Weiße Kerze* zaubert (und den einzubettenden Spruch, versteht sich). Die Wirkungsdauer ist die Zeit, die benötigt wird, um den Spruch einzubetten. Der eingebettete Spruch wird dadurch ausgelöst, daß die Kerze abbrennt und wirkt auf alle, die sich im selben Raum oder im Umkreis von 15m im Freien befinden. Damit die Magie der Kerze ihre Wirkung entfalten kann, muß man ihr volle zehn Minuten am Stück (im selben Raum oder innerhalb von 15m Entfernung im Freien) ausgesetzt sein. Das Ziel sollte etwa einmal pro Minute einen Wahrnehmungswurf durchführen können, um festzustellen, ob die Auswirkungen der Kerzenmagie bemerkt werden. Nach Ablauf der 10 Minuten, die das Ziel (oder die Ziele) der Kerze ausgesetzt war(en), müssen die Auswirkungen des Spruches hingenommen werden — **ohne WW!** Jedes zusätzliche Sprechen von *Weiße Kerze* verlängert ihre Brenndauer um zehn Minuten. Z.B. bedürfte eine *Weiße Kerze* der Frage, die 30 Minuten lang brennt, des Einsatzes von 15 MP (3 MP für Wachs bezaubern + [4 für *Weiße Kerze* x 3 für 30 Minuten Brenndauer]) seitens des Zaubernden, die MP-Kosten für den eingebetteten Frage-Spruch nicht eingerechnet. Ebenso kostet eine *Braune Kerze* (7. St) mit einem eingebetteten Spruch *13/2•Bezaubern I* und 60 Minuten Brenndauer den Zaubernden 47 MP = drei für Wachs bezaubern + (sieben für *Braune Kerze* x 6 für 60 Minuten Brenndauer) + zwei für den eingebetteten *Bezaubern*-Spruch.

5•Wachsfrucht (K): Nach dem Sprechen von *Wachs bezaubern* erschafft der Zaubernde eine Wachsfrucht, die sich anfühlt, aussieht und schmeckt wie eine echte. Das Verzehren dieser Frucht bewirkt, daß das Ziel in einen tiefen Schlaf fällt, wenn der WW (gegen die Stufe des Zaubernden) fehlschlägt.

6•Graue Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit grauem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, die dicke Schwaden dichten Rauches produziert, wenn sie gelöscht wird. Der Radius dieser Rauchwolke dehnt sich mit einer Geschwindigkeit von 2 m/Rd aus, bis der gesamte Raum (oder r 15 m) davon erfüllt ist. Durch Wind wird die Wolke sehr schnell aufgelöst (eine Runde). Die Wolke verhüllt die normale Sicht und riecht schlecht.

7•Braune Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit braunem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 2. Stufe eingebettet werden kann.

8•Burgunderfarbene Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit burgunderrotem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, die alle Wesen in der Nähe (im selben Raum oder r 15 m) berauscht. Dieser Rausch äußert sich in Form eines kumulativen +1/Rd auf WW und -1/Rd auf alle Handlungen für jede Runde in der man der Kerze ausgesetzt ist, bis ihr Effekt nach einigen Stunden nachläßt. Die Höchstmodifikation beträgt 50. Daraus resultiert, daß nach 50 Runden mit einer brennenden *Burgunderfarbenen Kerze* alle WW mit +50 modifiziert werden und man -50 auf alle Handlungen erhält. Die Wirkung dieser Kerze ist besonders heimtückisch, da sie solange als erfreulich empfunden werden kann, bis das Ziel nicht mehr in der Lage ist, sich sicher zu bewegen.

9•Rote Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit rotem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 3. Stufe eingebettet werden kann.

10•Giftige Wachsfrucht (K): Wie *Wachsfrucht*, nur daß das Ziel einen WW gegen ein Gift der Wahl des Zaubernden, das beim Formen der Frucht und Sprechen des Spruches festgelegt werden sollte, machen muß.

11•Orangene Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit orangenem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 4. Stufe eingebettet werden kann.

12•Graubraune Kerze (K): Wie *graue Kerze*, nur mit graubraunem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, die einen 24 Stunden dauernden Tiefschlaf verursacht.

302•Wachsmagie

Anmerkung Der Spielleiter kann, die Wirkungsdauer dieser Sprüche verlängern, damit die Kerzen von anderen Charakteren als ihrem Erschaffer gefunden, gekauft und benutzt werden können.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Wachs bearbeiten	selbst	24 h	selbst
2 Wachskunde	1 Wachs Ggst.	—	Berührung
3 Wachs bezaubern	Wachs od. 1 Ggst.	variabel	selbst
4 Weiße Kerze (1.)	1 Kerze	1 h	selbst
5 Wachsfrucht (Schlaf)	1 Wachsfrucht	1 h	selbst
6 Graue Kerze (Rauch)	1 Kerze	2 h	selbst
7 Braune Kerze (2.)	1 Kerze	2 h	selbst
8 Burgunderfarbene Kerze (Rausch)	1 Kerze	3 h	selbst
9 Rote Kerze (3.)	1 Kerze	3 h	selbst
10 Giftige Wachsfrucht	1 Wachsfrucht	4 h	selbst
11 Orangene Kerze (4.)	1 Kerze	4 h	selbst
12 Graubraune Kerze (Schlaf)	1 Kerze	5 h	selbst
13 Gelbe Kerze (5.)	1 Kerze	5 h	selbst
14 Wachsmaske	1 Wachsmaske	6 h	selbst
15 Grüne Kerze (6.)	1 Kerze	6 h	selbst
16 Türkisfarbene Kerze (Gift)	1 Kerze	7 h	selbst
17 Blaue Kerze (7.)	1 Kerze	7 h	selbst
18 Wachspuppe	1 Wachspuppe	8 h	selbst
19 Lila Kerze (8.)	1 Kerze	8 h	selbst
20 Schwarze Kerze (Fluch)	1 Kerze	9 h	selbst
25 Silberne Kerze (10.)	1 Kerze	10 h	selbst
30 Wachskörper	variabel	12 h	selbst
50 Meisterschaft der Kerzen	1 Kerze	variabel	selbst

1•Wachs bearbeiten (K): Ermöglicht es dem Zaubernden, mit nichtmagischem Wachs zu arbeiten.

13•Gelbe Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit gelbem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 5. Stufe eingebettet werden kann.

14•Wachsmaske (K): Nach dem Sprechen von *Wachs bezauubern* modelliert der Zaubernde eine Wachsmaske, die einer anderen Person ähnlich sehen kann, aber nicht muß. Getragen wirkt die Maske sehr überzeugend (+50 auf *Verkleiden*).

15•Grüne Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit grünem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 6. Stufe eingebettet werden kann.

16•Türkisfarbene Kerze (K): Wie *Graue Kerze*, nur mit türkisem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Gift nach Wahl des Zaubernden eingebettet werden kann, das er bei der Herstellung der Kerze festlegen muß.

17•Blaue Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit blauem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 7. Stufe eingebettet werden kann.

18•Wachspuppe (K/M): Nach dem Sprechen von *Wachs bezaubern* formt der Zaubernde einen kleinen, puppenähnlichen Gegenstand, in den ein irgendwie gearteter Rückstand vom Körper des Zielen eingearbeitet sein muß. Das kann ein Haar, ein Hornrest vom Fingernagel, Exkreme, Speichel oder ähnliches sein. Diese Puppe ist auf das Ziel abgestimmt. Ganz gleich, wohin das Ziel geht — der Besitzer der Wachspuppe kann es kontrollieren. Durch Konzentration kann er bewirken, daß das Ziel einem Spruch 13/5•*Beinflussen* ausgesetzt wird. Jeder Schaden, den die Wachspuppe erleidet, überträgt sich in ähnlicher Weise auf das Ziel (im Ermessen des Spielleiters). Die einzige Hoffnung, die das Ziel haben kann, ist daß ein 75/7•*Fluch bannen* oder ein 18/20•*Vollendet Schutz vor Magie* auf die Puppe oder es selbst gesprochen wird.

19•Violette Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit violettem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 8. Stufe eingebettet werden kann.

20•Schwarze Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit schwarzem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Fluch eingebettet werden kann. Vorschläge für Flüche finden sich auf der Liste 105•*Flüche*, die aber nur bis zur 20. Stufe benutzt werden kann.

25•Silberne Kerze (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit silbernem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die ein Spruch der 9. oder 10. Stufe eingebettet werden kann.

30•Wachskörper (K): Wie *Wachsmaske*, nur daß der Zaubernde auch andere Körperteile formen und somit seinen ganzen Körper derart verändert erscheinen lassen kann, als sei er Angehöriger eines anderen humanoiden Volkes (+75 auf *Verkleiden*).

50•Meisterschaft der Kerzen (K): Wie *Weiße Kerze*, nur mit mehrfarbigem Wachs. Der Zaubernde erschafft eine Kerze, in die bis zu ein Spruch/eine Wirkung (s.o.) pro zehn Stufen des Zaubernden eingebettet werden kann. Die verschiedenen Farben können in Spiralen, Streifen, Schichten usw. angelegt werden, wobei ihre Anordnung die Abfolge der Auswirkungen, von nacheinander bis simultan, bestimmt.

303•Wege des Flickens

Anmerkung 1: Fehlt auch nur eines der benötigten Einzelteile, so funktionieren die Sprüche dieser Liste nicht.

Anmerkung 2: Die Sprüche 1–5 und 14–16 befassen sich mit biegsamen tierischen und pflanzlichen Materialien. Die Sprüche 6 und 17 befassen sich mit starrem Pflanzenmaterial. Sprüche 7 und 19 befassen sich mit weichen Erden. Die Sprüche 8 und 18 befassen sich mit starrem tierischen Material, wie Schalen, Außenskeletten, Chitinpanzern usw. Die Sprüche 9–13, 20 und 25 befassen sich mit harten Materialien, die aus der Erde stammen. Der Spruch der 30. Stufe Wahres Flickens würde z.B. auch einen Gegenstand aus Kunststoff wiederherstellen.

Anmerkung 3: Alle Sprüche wirken nur bei unbelebtem Material.

Anmerkung 4: Diese Spruchliste wurde ursprünglich von einem Charakter entwickelt, der in einer Stadt darauf aus war, Geld zu verdienen. Und tatsächlich ist das wohl der größte Vorteil dieser Spruchliste: Fast jeder besitzt einen Gegenstand, den er gerne reparieren lassen würde. Vielleicht könnte man NSC, die diese Liste kennen und benutzen, als „Flickschuster“ bezeichnen.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Bindfaden und Zwirn flicken	1 Faden	P	Berührung
2 Seil flicken	1 Seil	P	Berührung
3 Pergament und Papier flicken	1 Blatt	P	Berührung
4 Textilien flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
5 Leder flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
6 Holz flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
7 Keramik flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
8 Horn/Knochen flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
9 Metalle flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
10 Stein und Glas flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
11 Edelmetalle flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
12 Halbedelsteine flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
13 Edelsteine flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
14 Magisches Papier/Pergament flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
15 Magische Textilien/Seile flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
16 Magisches Leder flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
17 Magisches Holz flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
18 Magisches Horn/Knochen flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
19 Magische Keramik flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
20 Magischen Stein/Glas flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
25 Magische Metalle flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
30 Vollendetes Flicken	1 Gegenstand	P	Berührung
50 Meisterschaft des Flickens	Zaubernder	1 Rd/St(C)	selbst

1•Bindfaden und Zwirn flicken (K): Flickt ein mehrfach gerissenes Stück Bindfaden oder Zwirn. Alle Einzelteile müssen zusammengetragen worden sein und sich innerhalb von r 3m befinden.

2•Seil flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Seile.

3•Pergament und Papier flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Pergament oder Papier.

4•Textilien flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Textilien.

5•Leder flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Leder, Schwarze, Haut usw.

6•Holz flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für nichtmagisches Holz.

7•Keramik flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Steingut, Keramik usw.

8•Horn/Knochen flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für starre tierische Materialien.

9•Metalle flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für unedle Metalle, wie Eisen, Blech, Blei usw.

10•Stein und Glas flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für normales Glas und Stein.

11•Edelmetalle flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Gold, Silber, Platin usw.

12•Halbedelsteine flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Halbedelsteine.

13•Edelsteine flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für Edelsteine.

14•Magisches Papier/Pergament flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magische Pergamente usw.

15•Magische Textilien/Seile flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magische Kleidung, Seile, Fäden usw.

16•Magisches Leder flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magisches Leder, magische Häute usw.

17•Magisches Holz flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magisches Holz.

18•Magisches Horn/Knochen flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magisches Horn, Knochen usw.

19•Magische Keramik flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magische Keramik, Steingut usw.

20•Magischen Stein/Glas flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magisches Glas, Stein usw.

25•Magische Metalle flicken (K): Wie *Bindfaden und Zwirn flicken*, nur für magische Metalle.

30•Vollendetes Flicken (K): Fügt alle Einzelteile eines Gegenstandes wieder zusammen, auch wenn dieser aus unterschiedlichen Materialarten zusammengesetzt ist. Alle Einzelteile müssen in r 15m vorhanden sein.

50•Meisterschaft des Flickens (K): Der Zaubernde kann pro Runde einen Spruch aus der obenstehenden Liste sprechen.

Ann
daz
den
erho
erfo
una
eine
Win
amo
glei
ibm
sack
anf
das
in d
mas
Tref
sie 2
1 P
2
3
4
5 S
6
7 P
8 P
9 E
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
25
30
50
1 P
nur
entd
5•S
nur
Ang
7•P
Wan
•B
8•P
ein
für P
9•E
zum
feuer
dere
Treff
Zeit
Plasm
10•P
Hand
von m
mabc

9.3 Spruchlisten der Arkanen Magie

304•Beherrschung des Plasmas

Anmerkung: Die Spruchliste 304•Beherrschung des Plasmas ist dazu gedacht, als Spruchliste der Arkanen Magie eingesetzt zu werden. Alternativ kann sie aber auch als Berufsliste für Magier mit erhöhten Kosten erlernt werden. Niemand hat jemals die Sprüche erforscht, die Plasma zur Heilung und Lebenserhaltung verwenden, und wenn doch, so sind sie noch nicht offenbart worden. Plasma ist eine Kombination der sechs bekannten formbaren Elemente: Erde, Wind und Wasser verbinden sich und verleihen dem Plasma seine amorphe Form; Feuer, Eis und Licht geben ihm seine Energie, die zu gleichen Teilen Schock-, Schlag- und Hitzeschaden bei allen, die mit ihm in seiner ungezügelten Form in Berührung kommen, verursacht, obwohl es sich wegen seiner seelenbetäubenden Wirkung kalt anfühlt. Plasmabälle sind die gefährlichsten aller Ballangriffe, da das Element sowohl von Metall angezogen wird, als auch durch Ritze in der Panzerung einsickern und sogar mit ihr reagieren kann. Plasmastrahlen verfügen über mehr rohe Kraft und verursachen mehr Trefferpunktverlust als Blitzstrahlen, auch wenn der Schaden, den sie zu hinterlassen vermögen, nicht so bleibend ist.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Plasma entdecken*	r 3 m/St	C	selbst
2			
3			
4			
5 Schutz vor Plasma	1 Ziel	1 Min/St	3 m
6			
7 Plasmawand	3 m x 3 m x 2 m	1 Rd/St	30 m
8 Plasmastrahl	1 Ziel	—	30 m
9 Eldritchwaffe	1 Waffe	1 Rd/St	Berührung
10 Plasmaball	r 3 m	—	30 m
11 Plasmapanzer	1 Ziel	1 Min/St	3 m
12 Plasmastrahl (100 m)	1 Ziel	—	100 m
13 Plasmakreis	r 3 m	1 Rd/St	Berührung
14 Plasmafesseln	1 Ziel	1 h/St	2 m/St
15 Auflösungsstrahl	30 cm/St	P	30 m
16 Aggregatzustand verändern	3 m*	P	30 m
17 Plasmaball (r 7 m)	r 7 m	—	30 m
18 Plasmastrahl (150 m)	1 Ziel	—	150 m
19 Plasmaaura	r 1,5 m	1 Rd/St	selbst
20 Plasmatriade	3 Ziele	—	30 m
25 Nexustor	2 m x 1 m	1 Tag/St	1,5 m
30 Plasmaelement beschwören	—	1 Rd/St(C)	3 m/St
50 Seelenfeuer	variabel	1 Rd/St	selbst

1•Plasma entdecken (P): Wie der Spruch 132/1•Anwesenheit III, nur daß die Anwesenheit von Rohplasma oder Plasma-Sprüchen entdeckt werden kann.

5•Schutz vor Plasma (D): Wie der Spruch 9/1•Schutz vor Licht I, nur daß Schutz vor Plasma und +5 auf alle anderen Elementar-Angriffswürfe gewährt wird.

7•Plasmawand (E): Wie der Spruch 21/4•Feuerwand, nur daß die Wand aus Plasma besteht und Kritische Plasmatreffer »A« (50%) und »B« (50%) verursacht.

8•Plasmastrahl (E): Aus der Handfläche des Zaubernden schießt ein Plasmastrahl. Das Angriffsergebnis wird auf der Angriffstabelle für Plasmastrahlen in Abschnitt 11.1 ermittelt.

9•Eldritchwaffe (E): Die Waffe des Zaubernden (die zumindest zum Teil aus Metall sein muß, um das Plasma zu binden) ist in »Kaltfeuer« gehüllt und verursacht zusätzliche Kritische Plasmatreffer, deren Schwere um eine Stufe unter der des normalen Kritischen Treffers liegt. Ein Zaubernde kann nur eine Eldritchwaffe zur selben Zeit in Benutzung haben. Jeder Patzer verursacht einen Kritischen Plasmatreffer »B« beim Träger der Waffe.

10•Plasmaball (E): Ein Plasmaball mit r 30cm schießt aus der Hand des Zaubernden und explodiert mit einem Wirkungsbereich von r 3m. Das Angriffsergebnis wird auf der Angriffstabelle für Plasmabälle in Abschnitt 11.2 ermittelt.

11•Plasmapanzer (D): Wie der Spruch 9/11•Lichtpanzer II, nur daß Schutz vor Plasma und +10 auf alle anderen Elementar-Angriffs-würfe gewährt wird.

12•Plasmastrahl (100m) (E): Wie oben, nur mit einer Reichweite von 100 m.

13•Plasmakreis (E): Wie der Spruch 21/10•Flammenkreis, nur daß Kritische Plasmatreffer verursacht werden und der Zaubernde die Schwere der Kritischen Treffer für jede zusätzlich eingesetzten 13 MP um je eine Stufe erhöhen kann (Bis maximal »E«).

14•Plasmafesseln (K): Das Ziel ist in Ketten aus Kaltfeuer gefangen. Auf Körperkraft basierende Befreiungsversuche resultieren bei Erfolg in einem Kritischen Plasmatreffer »C«, bei Fehlschlag in einem Kritischen Plasmatreffer »E«. Magische Befreiungsversuche haben einen Kritischen Plasmatreffer »H« zur Folge, unabhängig von Erfolg oder Mißerfolg (siehe Angriffstabelle für Plasmastrahlen 11.1).

15•Auflösungsstrahl (K): Wie der Spruch 22/15•Erde vernichten, nur daß die Zielmaterie (Feststoff, Flüssigkeit oder Gas) nicht zerstört wird, sondern zu gleichen Teilen in die anderen beiden Aggregatzustände übergeht. Ist das Ziel z.B. ein Feststoff, so wird eine Hälfte davon zu einer Flüssigkeit (in der Regel Wasser) und die andere Hälfte wird ein Gas (normalerweise Luft). Materie, die zu einem Feststoff wird, verwandelt sich in der Regel in hochverdichtete Erde oder Sandstein.

16•Aggregatzustand verändern (K): Wie der Spruch 22/9•Stein zu Erde, wobei das Ziel aber eine beliebige Art von nichtmagischer Materie sein kann. Der Zaubernde hat Kontrolle über den Endzustand der Materie (fest, flüssig oder gasförmig) und kann auch die Art von Materie festlegen, falls er über ein Muster davon verfügt und der Wert der Endmaterie 10 GS/kg nicht übersteigt. Das Ergebnis muß mit dem Spieleanter abgestimmt werden.

17•Plasmaball (r 7 m) (E): Wie oben, nur daß der Wirkungsbereich r 7m beträgt.

18•Plasmastrahl (150 m) (E): Wie oben, nur mit einer Reichweite von 150m.

19•Plasmaaura (E): Der Körper des Zaubernden wird in Plasma gehüllt. Er erhält einen +30 Bonus gegen Plasmaangriffe und muß nur die Hälfte aller durch Plasma verursachten Trefferpunkte hinnnehmen. Alle im r 2m erleiden einen Kritischen Plasmatreffer »A« (kein WW). Jeder physische Kontakt führt zu einem Kritischen Plasmatreffer »C« (kein WW). Gegenstände, die der Zaubernde am Körper trägt, sind ebenfalls für die Dauer des Spruches immun gegen die Auswirkungen von Plasma. Berührt er jedoch brennbare/zerbrechliche Gegenstände, so muß für sie ein WW durchgeführt werden. Schlägt dieser fehl, so entflammen/zerbrechen sie.

20•Plasmatriade (E): Wie 25/16•Wassertriade, nur daß Plasmastrahlen verschossen werden.

25•Nexustor (K): Ein Tor der Größe 2m x 1m wird geöffnet, das auf die »Elementarebene des Plasmas« führt. Nur Lebewesen, die klein genug sind, können passieren. Außergewöhnlich mächtige Wesen (+20. Stufe) aber können das Tor weiter aufreissen, damit sie hindurchpassen (Entscheidung des Spieleanter).

30•Plasmaelement beschwören (K): Ein starkes Plasma-Element wird von der »Elementarebene des Plasmas« herbeigerufen. Die Kampf- und Trefferpunktewerte des Elementes sind 20. St. *Man.: 100, Sprint/10, SS/SS, G/G**, *keine Benommenheit und Blutung*, 200 TP, P 12, DB: 50, 150 GRA (2x)(2S)/130 GUm/Plasma E/Berserker. Das Elementar regeneriert Trefferpunktverlust und Schaden in direktem Verhältnis zu allen gegen sich gerichteten Elementarangriffen, denen ein WW gegen die Stufe des Zaubernden nicht gelingt (verursacht ein Feuerstrahl einen 15D und der WW mißlingt, so regeneriert das Elementar 15 TP und ist von einer mittelschweren bis schweren Wunde geheilt).

50•Seelenfeuer (E): Der Zaubernde zapft das Plasma direkt an, was ihn mit einer Reihe von Fähigkeiten für die Wirkungsdauer des Spruches ausstattet: Er hat eine Plasma-Atemwaffe wie ein Großer Drache für 3x/Spruch: Entweder erhält er einen OB von 130 auf der Angriffstabelle für Plasmastrahlen 11.1, **oder** der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 100m Länge und 30m Endbreite. Auf Grund der übernatürlichen, seelenbetäubenden Eigenschaften des Plasmas entzieht er in einem Radius von 7m KO-Punkte wie ein Untoter (-5 KO Pkt/Rd, -20 WW). Außerdem kann er einen der Sprüche dieser Liste unter der 25. Stufe pro Runde sprechen.

305 • Beherrschung der Antimaterie

Anmerkung 1: Die Antimaterie ist eines der Grundelemente, auf denen die Welt aufgebaut ist. Von Zeit zu Zeit wird sie als Dunkelheitskälte mißverstanden, aber Dunkelheit ist das Gegenteil von Licht und Kälte ist das Gegenteil von Hitze. Antimaterie ist weder Kälte noch Dunkelheit. Sie ist weder Hitze noch Licht. Antimaterie ist weder Luft, noch ist sie Wasser, noch Erde. Sie ist nicht Geist. Sie ist das Nichts! Der Ort, wo Kälte, Hitze, Dunkelheit und Licht aufeinandertreffen. Es ist unglaublich schwer, die Antimaterie zu beherrschen und mit ihr umzugehen. Die Spruchliste kann nur mit normalen Entwicklungspunktekosten x3 erlernt werden.

Anmerkung 2: Die äußeren Ränder der Antimaterie sind schwarz und bar jeglicher Farbe. Dabingegen besteht ihr Inneres aus einer schwarz-silbernen Masse durcheinanderwirbelnder Muster, chaotischen Blitzen voller Leuchtkraft und intensivstem Wechsel von Hell und Dunkel. Ein glühender Frost aus Hitze und Kälte läßt alles, was sich in ihr befindet, verbrennen und gleichzeitig erfrieren.

Anmerkung 3: Für jeden Gegenstand, der in die Antimaterie gesteckt wird, muß ein WW durchgeführt werden, damit der Gegenstand nicht schon beim Eintritt in Stücke gerissen wird. Wird zum Beispiel ein Schwert in die Antimaterie gestoßen, und der WW schlägt fehl, so wird es an dem Punkt, an dem es den äußeren Rand der Antimaterie berührt, abgetrennt. Dringt der Arm einer Person in die Antimaterie ein, und der WW der Person schlägt fehl, so wird der Teil des Arms, der sich der Antimaterie befindet, vom Rest des Körpers abgetrennt. Der Arm blutet jedoch nicht an der Trennstelle, weil der Stumpf kauterisiert wird.

Anmerkung 4: Gelangt ein Gegenstand in die Antimaterie, und der WW gelingt, so richtet die Antimaterie nur seinen normalen Schaden an. Wenn zum Beispiel die Person aus dem obigen Beispiel ihren Arm in die Antimaterie einführt und den WW besteht, so erleidet sie zwar keine Amputation des Armes, muß aber die normalen Auswirkungen der Antimaterie hinnehmen. In diesem Falle wäre das höchstwahrscheinlich ein Antimaterieball-Angriff, bei dem die Kritischen Treffer so abgewandelt werden, daß nur die der Antimaterie ausgesetzten Teile des Körpers davon betroffen werden.

	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Antimaterie entdecken*	r 3 m/St	C	selbst
2			
3 Antimaterieblick	selbst	1 Min/St	selbst
4			
5 Schutz vor Antimaterie	1 Ziel	1 Min/St	3 m
6			
7 Antimaterie (r 30cm)	r 30 cm	6 Rd	30 m
8 Beschwörung des Antimaterie I	Elementarwesen	1 Rd/St (C)	7 m
9 Antimateriewand	3 m x 3 m x 2 m	1 Rd/St	30 m
10 Antimateriestrahl (30m)	1 Ziel	—	30 m
11 Schutz vor Antimaterie (r 3m)	r 3 m	1 Min/St	30 m
12 Antimateriekreis	r 3 m	1 Rd/St	Berührung
13 Antimaterieball (r 3m)	r 3 m	—	30 m
14 Antimaterie beschwören II	Elementarwesen	1 Rd/St (C)	7 m
15 Antimateriestrahl (100m)	1 Ziel	—	100 m
16 Antimateriepanzer	1 Ziel	1 Min/St	30 m
17 Antimaterie (r 2m)	r 2 m	8 Rd	30 m
18 Antimateriebrand	1 Klinge	1 Min/St	7 m
19			
20 Antimaterieball (r 7m)	r 7 m	—	30 m
25 Antimaterie beschwören III	Elementarwesen	1 Rd/St (C)	7 m
30 Antimaterietriade	3 Ziele	—	30 m
50 Nexustor	3 m x 3 m x 3 cm	Rd/St (C)	7 m

1 • Antimaterie entdecken (P): Wie der Spruch 132/1 • Anwesenheit III, nur daß die Anwesenheit von Antimaterie oder Antimateriesprüchen entdeckt werden kann.

3 • Antimaterieblick (U): Der Zaubernde kann in die wirbelnde Erscheinung der Antimaterie hineinblicken. Dadurch ist er befähigt, Gegenstände in ihr auszumachen.

5 • Schutz vor Antimaterie (D): Wie der Spruch 9/1 • Schutz vor Licht I, nur daß vor Antimaterie geschützt wird.

7 • Antimaterie (r 30cm) (K): Erzeugt eine Wolke von r 30cm aus Antimaterie: Verursacht Kritische Antimaterietreffer »C« in den ersten beiden Runden, Kritische Antimaterietreffer »B« in Runde 3 und 4 und Kritische Antimaterietreffer »A« in der 5. und 6. Runde. In der ersten Runde, in der die Antimaterie erschaffen wird, müssen alle Ziele am Ort der Erschaffung ein mittelschweres Manöver machen, um eine Berührung zu vermeiden. Die Wolke bewegt sich mit dem Wind, und jeder, der mit ihr in Kontakt kommt, verspürt ihre Auswirkungen.

8 • Antimaterie beschwören I (KM): Der Zaubernde kann ein Antimateriewesen beschwören. Dieses gehorcht seinen Befehlen für eine Minute pro Stufe, wenn er sich konzentriert. Das Wesen verschwindet hernach auf die Antimaterieebene und entspricht einem Feuerdiener, der Kritische Auflösungstreffer verursacht.

9 • Antimateriewand (E): Wie der Spruch 21/4 • Feuerwand, nur daß die Wand aus Antimaterie besteht und Kritische Auflösungstreffer »A« (50%) und »B« (50%) verursacht.

10 • Antimateriestrahl (30m) (E): Aus der Handfläche des Zaubernden schießt ein Antimateriestrahl. Das Angriffsergebnis wird auf der Angriffstabelle für Antimateriestrahlen in Abschnitt 11.3 ermittelt.

11 • Schutz vor Antimaterie (r 2m): Wie Schutz vor Antimaterie, jedoch ist der Schutz auf alle in r 2m vom Zaubernden ausgedehnt.

12 • Antimateriekreis (E): Wie 21/10 • Flammenkreis, nur daß Kritische Auflösungstreffer verursacht werden und der Zaubernde die Schwere der Kritischen Treffer für jede zusätzlich eingesetzten 13 MP um je eine Stufe erhöhen kann (bis maximal »E«).

13 • Antimaterieball (r 3m) (E): Ein Antimaterieball mit r 30cm schießt aus der Hand des Zaubernden und explodiert mit einem Wirkungsbereich von r 3m. Das Angriffsergebnis wird auf der Angriffstabelle für Antimateriebälle in Abschnitt 11.4 ermittelt.

14 • Antimaterie beschwören II (KM): Der Zaubernde kann ein Antimateriewesen beschwören. Es entspricht einem Schwachen Feuerelementarwesen, das Kritischen Auslösungsschaden erzeugt.

15 • Antimateriestrahl (100m) (E): Wie Antimateriestrahl I, nur mit einer Reichweite von 100m.

16 • Antimateriepanzer (D): Wie der Spruch 9/11 • Lichtpanzer II, nur daß vor Antimaterie geschützt wird.

17 • Antimaterie (r 2m) (KD): Wie Antimaterie (r 30cm), nur mit einem Radius von 2m und einer Verweildauer der Antimaterie von 8 Runden. Verursacht Kritische Auflösungstreffer »D« in den ersten beiden Runden, Kritische Auflösungstreffer »C« in Runden 3 und 4, Kritische Auflösungstreffer »B« in der 5. und 6. Runde und schließlich Kritische Auflösungstreffer »A« in den Runden 7 und 8.

18 • Antimateriebrand (K): Der Zaubernde kann eine Waffe in Antimateriematerie hüllen. Verursacht die Waffe Schaden, muß für die Rüstung des Gegners ein WW durchgeführt werden. Mißlingt dieser, so wird die Rüstung wie P 1 behandelt. Nach Ablauf des Spruches ist die Waffe komplett zerstört. Jeder Patzer verursacht einen Kritischen Auflösungstreffer »B« beim Waffenführenden.

20 • Antimaterieball (r 7m): Wie Antimaterieball, nur mit einem Wirkungsbereich von r 7m.

25 • Antimaterie beschwören III (KM): Der Zaubernde kann ein Antimateriewesen beschwören. Es entspricht einem Starken Feuerelementarwesen, das Kritische Auflösungstreffer verursacht.

30 • Antimaterietriade (E): Wie der Spruch 25/16 • Wassertriade, nur daß Antimateriestrahlen verschossen werden.

50 • Nexustor (K): Ein Tor der Größe 2x1m wird geöffnet, das auf die »Elementarebene der Antimaterie« führt. Nur Lebewesen, die klein genug sind, um durch das Tor zu passen, können passieren. Außergewöhnlich mächtige Wesen (ab 20. Stufe) können jedoch das Tor weiter aufreißen, damit sie hindurch passen (Entscheidung des Spielleiters).

10.1 Kritischer Plamaschaden

	A	B	C	D	E
01–05	Kleine Blasen, +0 Treffer	Verpufft, +0 Treffer	+1 Treffer	+2 Treffer	+3 Treffer
06–10	+1 Treffer	+2 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer	1 Rd benommen, +3 Treffer
11–15	1 Rd Initiativeverlust, erschreckend	Herumgedreht, 1 Rd Initiativeverlust, +4 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade möglich, +5 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade möglich, +6 Treffer	1 Rd benommen, +5 Treffer
16–20	Herumgedreht, 1 Rd Initiativeverlust, +5 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade möglich, +5 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade möglich, +8 Treffer	Leichte Verbrennungen, 1 Rd nur Parade möglich, +10 Treffer	1 Rd benommen, +10 Treffer
21–35	Gleichgewichtsverlust, 2 Rd Initiativeverlust, +8 Treffer	Leichte Verbrennungen, Muß 1 Rd mit –10 parieren, +10 Treffer	Muß 1 Rd mit –15 parieren, +10 Treffer	Muß 1 Rd mit –20 parieren, 1 Treffer/Rd, +15 Treffer	Herumgewirbelt, 1 Rd benommen, +20 Treffer
36–45	Verbrennungen, 1 Rd nur Parade, +10 Treffer	Abgelenkt, 2 Rdn nur Parade, +9 Treffer	1 Rd nur Parade, 1 Treffer/Rd, +15 Treffer	Durch Explosion 1 Rd benommen, 2 Treffer/Rd, +15 Treffer	Beintreffer, 2 Rd benommen, Ohne Beinkleider: –20 auf Kampfwürfe, +20 Treffer
46–50	Abgelenkt, 2 Rdn nur Parade, +15 Treffer	1 Rd benommen, 1 Treffer/Rd, +15 Treffer	1 Rd nur Parade, +15 Treffer, +5 auf den nächsten Wurf	Herumgewirbelt, 1 Rd benommen, 2 Treffer/Rd, +25 Treffer	1 Rd benommen, keine Parade möglich, verliert festgehaltene Gegenstände, +25 Treffer
51–55	1 Rd benommen durch Verbrennungen, +10 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 2 Treffer pro Runde, 1 Rd benommen, +12 Treffer	1 Rd benommen, +12 Treffer, +5 auf den nächsten Wurf	2 m zurückgeschleudert, 2 Rd benommen, 2 Treffer/Rd, +5 auf nächsten Wurf	1 Rd benommen, 2 Rd keine Parade möglich, 3 Treffer/Runde, +20 Treffer
56–60	Knisternder Schlag, 2 Rd benommen, +15 Treffer	Rückentreffer, herumgewirbelt, 2 Treffer/Rd, kleine Metallteile auf dem Rücken geschmolzen, +15 Treffer	2 m zurückgeworfen, 2 Rd nur Parade möglich, +20 Treffer	1 Rd benommen und keine Parade möglich, –10 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Niedergeschlagen, 2 Rd bewußtlos, 2 Treffer/Rd, –10 auf Kampfwürfe, +25 Treffer
61–65	Kraftvoller Schlag, 1 Rd benommen, keine Parade möglich, +15 Treffer	Verbrennungen, 2 Treffer/Rd, 1 Rd benommen und keine Parade möglich, –5 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Beintreffer, metallene Beinschienen zerstört, 2 Rd benommen, +15 Treffer	Schildarmtreffer, Ohne Schild: Beide Arme wegen Nervenschäden unbrauchbar, 2 Rd benommen, keine Parade möglich, +15 Treffer. Sonst: +25 Treffer	Niedergeschlagen, –20 auf Kampfwürfe, verliert alle gehaltenen Gegenstände, +25 Treffer
66	Mächtiger Schlag zerschmettert Schildarm, 3 Rdn benommen, keine Parade möglich, +25 Treffer.	Schulter des Waffenarms zerschmettert, 3 Rdn benommen, mit Metallpanzer: 5 Treffer/Rd, +20 Treffer.	Oberkörpertreffer, beide Arme gebrochen, 3 Rdn benommen, Niedergeschlagen, –90 auf Kampfwürfe.	Trommelfelle platzen unter der Wucht des Aufpralls. Ohne Helm: tot, Mit Helm: 3 h bewußtlos	Direkter Kopftreffer, sofortiger Tod
67–70	Rückentreffer 3 Rdn benommen und keine Parade, –5 auf Kampfwürfe durch Verbrennungen, +10 Treffer	Rückentreffer, 1 Rd benommen und keine Parade, –5 auf Kampfwürfe, +14 Treffer	Oberkörpertreffer, Beide Arme gebrochen, 3 Rdn benommen, Niedergeschlagen, –90 auf Kampfwürfe.	Niedergeschlagen und 2 Rd ohne Bewußtsein, +20 Treffer, +5 auf den nächsten Wurf	Schildarmtreffer, 1 Rd benommen, Schild zerbricht, Ohne Schild: Schulterbruch
71–75	Körpertreffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich, –10 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Seitentreffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, 3 Treffer/Runde, +25 Treffer	Rückentreffer, 3 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade, –10 auf Kampfwürfe (Nervenschaden)	Schildarm gebrochen, 2 Rdn benommen, +15 Treffer.	Arme wegen Nervenschäden unbrauchbar, –25 auf Kampfwürfe
76–80	Unterleibstreffer, 3 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, +20 Treffer	Beintreffer, 2 Rdn Niedergeschlagen, 3 Treffer/Rd, +15 Treffer	Niedergeschlagen, 3 Rd bewußtlos, –15 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Waffenarm gebrochen, –20 auf Kampfwürfe, 2 Rd benommen, +15 Treffer.	Brusttreffer, 10 Rd benommen, Niedergeschlagen, –30 auf Kampfwürfe, +30 Treffer
81–85	Mächtiger Rückentreffer, Rippen und Knorpel beschädigt, 1 Rd benommen und keine Parade möglich, –25 auf Kampfwürfe, +15 Treffer.	Brusttreffer, Rippen gebrochen, Hautverbrennungen, 2 Rdn benommen, –25 auf Kampfwürfe, 3 Treffer/Rd durch Verbrennungen, +15 Treffer.	Hautverbrennungen, 2 Rd benommen, –25 auf Kampfwürfe, 3 Treffer/Rd, +20 Treffer	Versucht, den Treffer mit den Händen abzulenken, 3 Rdn bewußtlos, 3 Treffer/Rd, +25 Treffer.	Seitentreffer, Innere Organe zerstört, Tod nach 6 Rdn, +35 Treffer
86–90	Niedergeschlagen, 2 Rdn benommen, –50 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Wadentreffer, Muskelverbrennungen, 3 Rdn benommen, –50 auf Kampfwürfe, +25 Treffer	Oberschenkelbruch, –40 auf Kampfwürfe, 3 Rd benommen, +20 Treffer	Unterleib zerquetscht, Tod in 4 Rdn, +25 Treffer.	Hitzewelle, Rückgrat zerstört, Tod durch massiven Schock nach 3 Rdn, +35 Treffer.
91–95	Hüfte gebrochen, –50 auf Kampfwürfe, 3 Rdn benommen, +25 Treffer.	Schädeltreffer, Mit Helm: dauerhaftes Koma, Ohne: Tod, +30 Treffer	Hüftbruch, 5 Treffer/Rd, –60 auf Kampfwürfe, +25 Treffer	Unterkiefer vollständig zerstört, Tod tritt in 3 Rd ein, +55 Treffer.	Schock, Tod nach 6 Rd, +35 Treffer
96–99	Kopf wird in den Nacken geschleudert, mit Helm: bewußtlos, ohne: Tod in 3 Rd, +25 Treffer.	Lufröhrentreffer, Stirbt in 12 Rdn, +30 Treffer	Füße aufgelöst, 9 Rdn benommen und keine Parade möglich, –75 auf Kampfwürfe, +25 Treffer.	Lungentreffer, Tod tritt in 1 Rd ein, +25 Treffer.	Vollständig geschmolzen, +25 auf den nächsten Wurf
100	Schwerer Kopftreffer, Mit Helm: bewußtlos, Ohne: Tod in 3 Rdn, +30 Treffer	Nervensystem zusammengebrochen, Lähmung vom Hals abwärts, +40 Treffer, +10 auf den nächsten Wurf.	Hirntreffer, Tod auf der Stelle.	Innere Organe zerstört, +30 Treffer, +25 auf den nächsten Wurf.	Vollständig zersetzt

10.2 Kritischer Säureschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Nur ein Tropfen, +0 Treffer	+0 Treffer,	+1 Treffer	+2 Treffer	+3 Treffer
06-10	+1 Treffer	+2 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer	1 Rd Initiativeverlust, +4 Treffer
11-15	1 Rd Initiativeverlust, +2 Treffer	Herumgeschleudert, 1 Rd Initiativeverlust, +3 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade, +4 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade, +5 Treffer	Leichte Verätzung, Mit Rüstung: 1 Rd Initiativeverlust, Ohne: 2 Rd Initiativeverlust, +5 Treffer
16-20	Spritzer in der Nähe, 3 Treffer, 1 Rd Initiativeverlust	1 Rd Initiativeverlust, +4 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade, +5 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade, +6 Treffer	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd nur Parade, +7 Treffer
21-35	Gleichgewichtsverlust, 1 Rd Initiatiververlust, +4 Treffer	1 Rd nur Parade möglich, +5 Treffer	Leichte Verätzung, 2 Rdn nur Parade, +7 Treffer, 1 Treffer/Rd	Geringere Verätzung, 2 Rdn nur Parade, +8 Treffer, 1 Treffer/Rd	Herumgeschleudert, +15 Treffer, 1 Rd benommen
36-45	1 Rd nur Parade möglich, +8 Treffer	Gleichgewichtsverlust, +9 Treffer und 1 Treffer /Rd	2 Rdn nur Parade möglich, +8 Treffer, 2 Treffer/Rd	1 Rd benommen, Für 2 Rdn -10 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	3 m zurückgeschleudert, +20 Treffer, 2 Rd benommen
46-50	Leichte Verätzung, 1 Rd nur Parade, 1 Treffer/Rd, +3 Treffer	3 Rdn Initiativeverlust, 1 Treffer /Rd, +8 Treffer	Gleichgewichtsverlust, +10 Treffer, 1 Rd nur Parade möglich	Herumgeschleudert, +13 Treffer, 2 Rdn -10 auf Kampfwürfe	Taumelt, +20 Treffer, 3 Treffer/Rd, nichtmagische, nichtmetallische Waffen zerstört.
51-55	Schwacher Treffer, 1 Rd benommen, +6 Treffer	1 Rd benommen, 2 Treffer /Rd, 8 Treffer	2 Rdn benommen, +10 Treffer, Mit Beinschienen: 1 Treffer/Rd, Ohne: 3 Treffer/Rd	2 Rdn benommen, Mit Helm: +8 Treffer und 2 Treffer/Rd, Ohne: +11 Treffer und 4 Treffer/Rd	Durch Aufschlagskraft und Säure 4 Rdn benommen, 3 Treffer/Rd
56-60	Gleichgewichtsverlust, 3 Rdn nur Parade möglich	2 Rdn benommen, Kleidung zerstört	2 Rdn benommen, Stoff und Leder zerstört, +10 Treffer	Schildarmtreffer, Ohne Schild oder Metallpanzer: 1 Tag besinnungslos, +15 Treffer	Waffenarmtreffer, Waffe fällt zu Boden, -10 auf Kampfwürfe, 3 Treffer/Rd.
61-65	Brusttreffer, Mit Metallpanzer: 3 Rdn benommen, Ohne: 4 Rd benommen, +6 Treffer	Beintreffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, -5 auf Kampfwürfe, +9 Treffer	Oberschenkeltreffer, -10 auf Kampfwürfe, +10 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich	+10 Treffer, Mit Unterleibspanzer: 2 Treffer/Rd, Ohne: 5 Treffer/Rd	Beintreffer, niedergeschlagen, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, +13 Treffer
66	Alle im Umkreis von 2 m für 1 Rd benommen, In Händen Gehaltenes fallengelassen, -15 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	2 Rdn benommen, Kleidung und Lederpanzer unbrauchbar, -15 auf Kampfwürfe, +15 Treffer	Brusttreffer, Nichtmagische Metallpanzer verschmelzen: Arme werden unbeweglich, Sonst 6 Tage besinnungslos, +15 Treffer	Halsttreffer, Bewußtseinsverlust, 2 Monate Sprachverlust, 4 Treffer/Rd, +20 Treffer	Kopftreffer, Mit Helm: Helm zerstört; 2 Monate Koma. Ohne: Gehirn zerstört, tot, +10 auf den nächsten Wurf.
67-70	Rückentreffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich, +7 Treffer	Rückentreffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, -10 auf Kampfwürfe, +8 Treffer	Rückentreffer, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, -15 auf Kampfwürfe, +9 Treffer	Rückentreffer, 1 Rd Niedergeschlagen, 3 Treffer/Rd, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	Rückentreffer, 4 Rdn benommen und keine Parade möglich, leichter Schock, -25 auf Kampfwürfe, +15 Treffer
71-75	3 Rdn benommen, -5 auf Kampfwürfe für 6 Rd, +8 Treffer	Schildarmtreffer, Mit Schild: 4 Rdn benommen, Ohne: Arm unbrauchbar, 2 Rdn zusätzlich benommen und keine Parade möglich, +10 Treffer	Schildarmtreffer, Mit Metallschild: 6 Rdn benommen, +12 Treffer, Ohne: Arm unbrauchbar, niedergeschlagen, +15 Treffer	Waffenarmtreffer, Arm unbrauchbar, 3 Rdn benommen, +13 Treffer	Schultertreffer, Waffenarm zerschmettert, Muskel und Knorpelschaden, Arm unbrauchbar, 6 Rdn benommen, 3 Treffer/Rd
76-80	Oberkörpertreffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich, +9 Treffer	Arm verätzt, 2 Rdn benommen, 2 Treffer/Rd, Kleidung am Waffenarm zerfressen, Gehaltenes wird fallengelassen, +11 Treffer.	Mit Brustpanzer: 6 Rdn benommen, 2 Treffer/Rd, -5 auf Kampfwürfe, Ohne: 3 Tage bewußtlos, +14 Treffer	Hand des Waffenarms abgetrennt, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, 5 Treffer/Rd, schwere Verätzung, +16 Treffer.	Brusttreffer, bewußtlos, 3 Treffer/Rd, +18 Treffer
81-85	Rückentreffer, 2 Rdn benommen, 3 Rdn keine Parade möglich, +12 Treffer	Rückentreffer, 2 Rdn benommen, 3 Rdn keine Parade möglich, Muskel-schaden, -15 auf Kampfwürfe, +13 Treffer	Oberschenkeltreffer, Mit Beinschienen: 2 Treffer/Rd, -20 auf Kampfwürfe, Ohne: Beinverletzung (Musken/Gewebe) und -85 auf Kampfwürfe	Rückentreffer, 20 Rdn benommen, 3 Treffer/Rd, +15 Treffer, Schock und Nervenschäden	Säure eingetaumt: Hals und Lungen verätzt, tödlich in 12 Rdn, +18 Treffer
86-90	Niedergeschlagen, Metallene Beinschienen: Nervenschäden, Kontrolle über die Beine verloren, Ohne: +15 Treffer, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich	Beintreffer, Beinkleidung aus Stoff oder Leder löst sich auf und verursacht 6 Treffer/Rd, 4 Rdn benommen, +14 Treffer.	Unterschenkelverätzung, Verlust eines Fußes, Wunde verschließt sich aber, 6 Rdn benommen und keine Parade möglich, 3 Treffer/Rd, -15 auf Kampfwürfe, +23 Treffer.	Mit Unterleibspanzer: Panzer zerstört, Niedergeschlagen und bewußtlos, 2 Treffer/Rd, Ohne: Tod in 12 Rdn	Unterkörper zerstört, tot in 9 Rdn, +20 Treffer.
91-95	Hüfttreffer, Mit Hüftpanzerung: +10 Treffer und 6 Rdn benommen, Ohne: 3 Rdn benommen und -50 auf Kampfwürfe	Kopftreffer, Ziel erblindet, -95 auf Kampfwürfe, Lederhelm wird zerstört, ohne Helm: 8 Treffer/Rd, 50% Haarverlust.	Oberschenkelverätzung, Bein ist unbrauchbar, 7 Rdn benommen und keine Parade möglich, 4 Treffer/Rd, -20 auf Kampfwürfe, +25 Treffer.	Mit Vollhelm: Augen zerstört, 2 Tage Koma. Ohne: tot nach 6 Rdn durch schwere Hirnverletzungen, +20 Treffer	Seitentreffer, Unterleib und Innere Organe aufgelöst, tot nach 6 Rdn, +25 Treffer.
96-99	Nackentreffer, Mit Nackenpanzer: 3 Rdn benommen, Ohne: 4 Rdn benommen und +10 Treffer, Ohne Kopfbedeckung: Spritzer ins Ohr verursachen Wahnsinn.	Halsttreffer, Rachenraum zerstört, +20 Treffer, 12 Treffer/Rd, Tot nach 9 Rdn Handlungsunfähigkeit.	Brusttreffer, Herz und Lunge zerstört, mit Metallrüstung: Rüstung und Körper verschmelzen, Tod tritt nach 5 Rdn ein, ohne: auf der Stelle tot.	Brusttreffer, 3m zurückgeworfen, massiver Nervenschaden, Tot nach 3 Rdn, +22 Treffer	Brusttreffer, beide Lungenflügel zerstört, 3m zurückgeworfen, tot nach 3 Rdn, +30 Treffer.
100	Kopftreffer, +15 Treffer, Mit Helm: bewußtlos und 1 Treffer/Rd, Ohne: 1 Monat Koma, -85 auf Aussehen	Nackentreffer, vom Hals abwärts gelähmt, +20 Treffer	Kopftreffer, Kopf zerstört, Körper in Säureschwaden gehüllt, Befreundete Zeugen erhalten für 3 Rdn +15 auf Kampfwürfe.	Von Säure zerfressen, am Körper getragene Gegenstände zerstört, sofort tot, +15 auf den nächsten Wurf.	Vollständig verflüssigt, +20 auf den nächsten Wurf

10.3 Kritischer KörpERVERÄNDERUNGSSCHADEN

	A	B	C	D	E
01–05	0	0	0	0	0
06–10	0	0	0	0	+ 1 Treffer
11–15	0	0	0	+1 Treffer	1 Rd Initiativeverlust, +1 Treffer
16–20	0	0	+1 Treffer	1 Rd Initiativeverlust, +1 Treffer	Zurückgeschleudert, 1 Rd nur Parade möglich, +2 Treffer
21–35	0	+1 Treffer	1 Rd Initiativeverlust, +1 Treffer	Durch Hüfttreffer zurückgeworfen, 1 Rd nur Parade möglich, +2 Treffer	Brusttreffer, 1 Rd nur Parade, +5 auf den nächsten Wurf, +3 Treffer
36–45	+1 Treffer	1 Rd Initiativeverlust, +1 Treffer	Oberschenkeltreffer, 1 Rd nur Parade möglich, +2 Treffer	Oberschenkelwunde, herumgewirbelt, 1 Rd nur Parade möglich mit -20, +4 Treffer	Oberschenkelwunde, herumgewirbelt, 1 Rd nur Parade möglich mit -20, +4 Treffer
46–50	1 Rd Initiativeverlust, +1 Treffer	Desorientiert, 1 Rd nur Parade, +2 Treffer	Rückentreffer, Niedergeschlagen, 1 Rd nur Parade, +5 auf den nächsten Wurf, +3 Treffer	Rückentreffer, herumgewirbelt, 1 Rd nur Parade mit -20, +4 Treffer	Rückenverletzung, 1 Rd benommen, +5 Treffer
51–55	Brusttreffer, 50% Veränderung, 1 Rd nur Parade möglich, +2 Treffer	Brustkorb qualmt, 1 Rd nur Parade, +5 auf den nächsten Wurf, +3 Treffer	Brusttreffer, 1 Rd nur Parade mit -20 möglich, +4 Treffer	Brusttreffer, 1 Rd benommen, +5 Treffer	Brustverletzung, 1 Rd benommen, -10 auf Kampfwürfe, +6 Treffer
56–60	Beintreffer, 60% Veränderung, 1 Rd nur Parade, +5 auf den nächsten Angriff, +3 Treffer	Beinverletzung, 50% Veränderung, 1 Rd nur Parade mit -20 möglich, +4 Treffer	Oberschenkeltreffer, 1 Rd benommen, +5 Treffer	Beinwunde, 1 Rd benommen, -10 auf Kampfwürfe, +6 Treffer	Beintreffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich, -10 auf Kampfwürfe, +7 Treffer
61–65	Armtreffer, 70% Veränderung, 1 Rd nur Parade mit -20 möglich, +4 Treffer	Leichte Armverletzung, 60% Veränderung, 1 Rd benommen, +5 Treffer	Unterarmtreffer, 50% Veränderung, 1 Rd benommen, -20 auf Kampfwürfe	Armtreffer, 1 Rd benommen, keine Parade, -10 auf Kampfwürfe, +7 Treffer	Unterarmverletzung, 2 Rdn benommen, -15 auf Kampfwürfe, +8 Treffer
66	Beintreffer, 80% Veränderung, 2 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +10 Treffer	Treffer am Waffenarm, 70% Veränderung, 3 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +12 Treffer	Oberschenkeltreffer, 60% Veränderung, 4 Rdn benommen, -10 auf Kampfwürfe, +6 Treffer	Beintreffer, 5 Rdn benommen, +10 auf den nächsten Wurf, +18 Treffer	Brustverletzung, Lungen füllen sich mit Qualm, 6 Rdn benommen, -40 auf Kampfwürfe, +20 Treffer
67–70	Halstreffer, 90% Veränderung, 1 Rd benommen, -10 auf Kampfwürfe, +7 Treffer	Halstreffer, 80% Veränderung, 1 Rd benommen, keine Parade, -10 auf Kampfwürfe, +7 Treffer	Halstreffer, 70% Veränderung, 2 Rdn benommen, -15 auf Kampfwürfe, +8 Treffer	Schultertreffer, 50% Veränderung, 3 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +9 Treffer	Schultertreffer, 2 Rdn benommen, und keine Parade möglich, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer
71–75	Oberschenkeltreffer, 100% Veränderung, 2 Rdn benommen, -10 auf Kampfwürfe, +7 Treffer	Beintreffer, 90% Veränderung, 2 Rdn benommen, -15 auf Kampfwürfe, +8 Treffer	Beintreffer, 70% Veränderung, 3 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +9 Treffer	Beinverletzung, 60% Veränderung, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	Unterschenkeltreffer, 50% Veränderung, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, -25 auf Kampfwürfe, +11 Treffer
76–80	Schildarmtreffer, 100% Veränderung, 2 Rdn benommen, -15 auf Kampfwürfe, +8 Treffer	Schildarmtreffer, 100% Veränderung, 3 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +9 Treffer	Schildarmtreffer, 90% Veränderung, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	Schildarmtreffer, 70% Veränderung, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, -25 auf Kampfwürfe, +11 Treffer	Waffenarmtreffer, 60% Veränderung, 4 Rdn benommen, und keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +12 Treffer
81–85	Seitentreffer, 100% Veränderung, 3 Rdn benommen, +20 auf den nächsten Wurf, +9 Treffer	Seitentreffer, 100% Veränderung, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	Seitentreffer, 100% Veränderung, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, -25 auf Kampfwürfe, +11 Treffer	Bauchtreffer, 80% Veränderung, 4 Rdn benommen und keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +12 Treffer	Rückenverletzung, 60% Veränderung, 5 Rdn benommen und keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +13 Treffer
86–90	Rückentreffer, 100% Veränderung, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 auf Kampfwürfe, +10 Treffer	Treffer am Hinterkopf, 100% Veränderung, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, -25 auf Kampfwürfe, +11 Treffer	Treffer am Hinterkopf, 100% Veränderung, 4 Rdn benommen und Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +12 Treffer	Nierenquetschung, 90% Veränderung, 5 Rdn benommen, keine Parade, -30 auf Kampfwürfe, +13 Treffer, Aktion hat nur 1/2 Rd gedauert.	Beinverletzung, 80% Veränderung, 6 Rdn benommen, keine Parade, -30 auf Kampfwürfe, Aktion hat nur 1/2 Rd gedauert, +14 Treffer.
91–95	Kopftreffer, 100% Veränderung, 2 Rdn benommen, keine Parade, -25 auf Kampfwürfe, +11 Treffer	Hüfttreffer, 100% Veränderung, 4 Rdn benommen und keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +12 Treffer	Brustwunde, 100% Veränderung, 5 Rdn benommen, keine Parade, -30 auf Kampfwürfe, Aktion hat nur 1/2 Runde gedauert, +13 Treffer	Seitentreffer, 100% Veränderung, 6 Rdn benommen, keine Parade, -30 auf Kampfwürfe, Aktion hat nur 1/2 Rd, gedauert, +14 Treffer.	Armverletzung, 90% Veränderung, Arme sind taub und können 7 Rdn nicht eingesetzt werden, +16 Treffer.
96–99	Schlag gegen den Kopf, 100% Veränderung, 4 Rdn benommen und Parade, -30 auf Kampfwürfe, +12 Treffer	Wangentreffer, 100% Veränderung, 5 Rdn benommen, keine Parade, -30 auf Kampfwürfe, +13 Treffer, Aktion hat nur 1/2 Rd gedauert.	Halstreffer, 100% Veränderung, 6 Rdn benommen und keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, +14 Treffer	Rückenverletzung, 100% Veränderung, 7 Rdn am Boden, +16 Treffer	Brusttreffer, 100% Veränderung, Kurzzeitiger Herzstillstand und 8 Rdn handlungsunfähig, +18 Treffer
100	Hals verbrannt, 100% Veränderung, 5 Rdn benommen, keine Parade möglich, -30 auf Kampfwürfe, Aktion hat nur 1/2 Rd gedauert.	Augenverletzung, 100% Veränderung, Gelbblendet und 2 Rdn -90 auf alle Handlungen, 6 Rdn benommen, +14 Treffer	Kopftreffer, Ohren zerstört, 8 Rdn niedergeschlagen, +15 Treffer	Kopftreffer, Gehirn ausgefranzt, 8 Rdn handlungsunfähig, +18 Treffer	Kopftreffer, 100% Veränderung, Augen verdreht, Erwacht nach 9 Rdn und muß sehr schweren Orientierungswurf bestehen, +20 Treffer.

10.4 Kritischer Depressionsschaden

	A	B	C	D	E
01–05	0	0	0	0	3 Rdn benommen
06–10	0	0	0	2 Rdn benommen	3 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 10 min
11–15	0	0	1 Rd benommen	3 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 5 min	5 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 10 min
16–20	0	1 Rd benommen	3 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 5 min	5 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 10 min	Desorientiert, leichte Depressionen, –10 auf alle Handlungen für 30 min
21–35	1 Rd benommen	3 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 5 min	5 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 10 min	Desorientiert, leichte Depressionen, –10 auf alle Handlungen für 30 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 1h
36–45	3 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 1 min	5 Rdn benommen, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 1 min	Desorientiert, leichte Depressionen, –10 auf alle Handlungen für 30 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 1h	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 3 h
46–50	Desorientiert, leichte Depressionen, –5 auf alle Handlungen für 1 min	Desorientiert, leichte Depressionen, –10 auf alle Handlungen für 20 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 30 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 3 h	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 6 h
51–55	5 Rdn benommen, leichte Depressionen, –10 auf alle Handlungen für 5 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 30 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 1h	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 6 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 24 h
56–60	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 10 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 1 h	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 3 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 15 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 1 Woche
61–65	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –15 auf alle Handlungen für 30 min	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 3h	Desorientiert, schwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 6 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 24 h	Schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 1 Monat, traurig
66	Besinnungslos, Selbstmordgedanken, 15%/Tag Wahrscheinlichkeit einer selbstmörderischen Handlung	Katatonie wegen extrem niedrigen Selbstwertgefühls, endgültiger Abschied vom Leben	Der Geist begibt sich auf einen längeren Urlaub ins Koma.	Der war zu groß, als daß der Geist damit hätte umgehen können, Koma. Ohne Helm: tot	Der Geist findet Zuflucht indem er sich dem Tod hingibt.
67–70	Desorientiert, mittelschwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 1h	Desorientiert, schwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 6 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 24 h	Schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 1 Woche, viel Spaß!	Manisch-depressiv für 6 Monate, –35 auf alle Handlungen
71–75	Desorientiert, schwere Depressionen, –20 auf alle Handlungen für 3 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 24 h	Schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 1 Woche, was für ein Penner!	Manisch-depressiv für 1 Monat, der Glückliche!	Permanent manisch-depressiv, 75% Wahrscheinlichkeit eines Selbstmordes pro Tag
76–80	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 6 h	Desorientiert, schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 24 h, viel Trauer	Manisch-depressiv für 1 Woche	Permanent manisch-depressiv, könnte schlimmer sein.	Mentales Trauma, 4 zufällig festgelegte Geistesstörungen, permanent, reif für die Klapsmühle
81–85	Schwere Depressionen, –30 auf alle Handlungen für 24 h	Manisch-depressiv für 1 Woche	Permanent manisch-depressiv, ein Leben wie auf der Achterbahn	Schock, 3 zufällig festgelegte geistige Defekte, –50 auf alle Handlungen, bewußtlos	Hirnschlag, 4 zufällig geistige Defekte, –50 auf alle Handlungen, bewußtlos
86–90	Manisch-depressiv für 1 Woche	Permanent manisch-depressiv, das Leben ist ein ständiges Auf und Ab.	Schock, zwei zufällig festgelegte Traumata, permanent	Permanent suizidgefährdet, 50% Suizidwahrscheinlichkeit/Tag, besinnungslos	Katatonische Depression, rollt sich zusammen und wartet auf den Tod.
91–95	Permanent manisch-depressiv, kein schöner Anblick	Mentaler Schock, ein zufällig festgelegtes Trauma, Permanent	Permanent suizidgefährdet, 25%/Tag Suizidwahrscheinlichkeit	Katatonische Depression, permanent, versucht, aus dem Lebenskarrussell auszusteigen.	Entscheidet sich für einen strategischen Rückzug aus der Realität, Koma.
96–99	Mentaler Schock, ein zufällig festgelegtes Trauma, Permanent	Permanent suizidgefährdet, 25%/Tag Wahrscheinlichkeit einer selbstmörderischen Handlung	Katatonisch, permanent, steigt aus.	Versteckt sich in der hintersten Ecke seines Geistes, Koma.	Hört auf sich zu bewegen und setzt sich langsam hin, tot.
100	Permanent suizidgefährdet, 10%/Tag Wahrscheinlichkeit einer selbstmörderischen Handlung	Katatonische Depression, begibt sich in embryonale Steilslage und verleugnet das Sein.	Schwere Depression mit der man nicht klar kommt, Koma.	Hält das Leben nicht mehr für Lebenswert und gibt auf, Tod.	Fällt winselnd zu Boden, tot.

10.5 Kritischer Überlastungsschaden

	A	B	C	D	E
01–05	Agonie! +10 Treffer, Rücken verrenkt, -35 auf alle Handlungen	Schmerz! +15 Treffer, -50 auf alle Handlungen, -50 auf aktuellen KO-Wert	Quälender Schmerz! +30 Treffer, -70 auf alle Handlungen, -15 auf aktuellen KO-Wert	Völlig gelähmt, +70 Treffer, -90 auf alle Handlungen nach Heilung der Lähmung, -40 auf aktuellen KO-Wert	+110 Treffer, -100 auf alle Handlungen, tot nach 12 Rdn, -70 auf aktuellen KO-Wert, -20 auf Höchstwert
06–10	+4 Treffer, Bänderdehnung, -10 auf Bewegungsmanöver	Pochender Schmerz, +10 Treffer, -40 auf alle Handlungen, -30 auf aktuellen KO-Wert	Lähmender Schmerz! +25 Treffer, -10 auf aktuellen KO-Wert, -60 auf alle Handlungen, Aua	Grauenhafte Schmerzen durch Muskelfaserriß, -30 auf aktuellen KO-Wert, -80 auf alle Handlungen	Behindender Schmerz, +100 Treffer, gelähmt, -60 auf aktuellen KO-Wert, -20 auf Höchstwert
11–15	Muskelzerrung, 24 h -5 auf Bewegungsmanöver,	+7 Treffer, Bänder- und Sehennschäden, -30 auf alle Handlungen	+19 Treffer, -50 auf alle Handlungen, -7 auf aktuellen KO-Wert, keiner hat Dich dazu gezwungen. Furchtbare Agonie! +14	+50 schwere Treffer, -30 auf alle Handlungen, -20 auf aktuellen KO-Wert	Lähmende Schmerzen, +90 Treffer, -50 auf aktuellen KO-Wert, -15 auf Höchstwert, -90 auf alle Handlungen
16–20	Keine	+5 Treffer, -10 auf alle Bewegungsmanöver, Autsch	Treffer, -40 auf alle Handlungen, -5 auf aktuellen KO-Wert	+10 Treffer, -30 auf alle	Nagender Schmerz, +45 Treffer, -60 auf alle Handlungen, -15 auf aktuellen KO-Wert
21–35	Keine	+3 Treffer, -5 auf Bewegungsmanöver	Handlungen, -5 auf aktuellen KO-Wert	+37 Treffer, -55 auf alle Handlungen, -12 auf aktuellen KO-Wert, das ist ganz allein deine Schuld.	+73 reichliche Treffer, -75 auf alle Handlungen, -33 auf aktuellen KO-Wert, -7 auf Höchstwert, Agonie
36–45	Keine	Muskelzerrung, -5 auf alle Bewegungsmanöver für 24 h	Handlungen wegen stechendem Schmerz	+8 Treffer, -20 auf alle	+65 Treffer, -25 auf aktuellen KO-Wert, -5 auf Höchstwert, -70 auf alle Handlungen
46–50	Keine	Keine	Schlimme Zerrung, -5 Treffer, Schmerz, -10 auf Bewegungsmanöver	Schmerzen, +27 Treffer, -5 auf aktuellen KO-Wert, -40 auf alle Manöver	+55 Treffer, -60 auf alle Handlungen, -20 auf aktuellen KO-Wert, denken Sie darüber nach, ob es nicht Zeit wäre, sich zur Ruhe zu setzen.
51–55	Keine	Keine	+2 Treffer, es brennt, daher -5 auf Bewegungsmanöver.	+24 Treffer, -1 auf aktuellen KO-Wert, -30 auf alle Handlungen, nicht toll	+59 Treffer, -18 auf aktuellen KO-Wert, 110 Muskeln gezerrt, -55 auf alle Handlungen
56–60	Keine	Keine	Zerrung hält 24 h an, -5 auf Bewegungsmanöver.	+20 Treffer, Muskel-schmerz verursacht -20 auf alle Handlungen, -1 auf aktuellen KO-Wert.	Tiefegehender Schmerz, +45 Treffer, -45 auf alle Handlungen, -14 auf aktuellen KO-Wert
61–65	Keine	Keine	Keine	+15 Treffer, stechende Rückenschmerzen bewirken -15 auf alle Handlungen.	+35 Treffer, -10 auf aktuellen KO-Wert, -40 auf alle Handlungen, peitschender Schmerz
66	Keine	Keine	Keine	+10 Treffer, klasse gemacht, -10 auf Bewegungsmanöver	Das tat ziemlich weh. +28 Treffer, -7 auf aktuellen KO-Wert, -30 auf alle Handlungen
67–70	Keine	Keine	Keine	Dumpfer Schmerz in den Gelenken, +6 Treffer, -5 auf Bewegungsmanöver	+21 Treffer, -25 auf alle Handlungen, -5 auf aktuellen KO-Wert, Schmerz
71–75	Keine	Keine	Keine	+3 Treffer, Geschmeidig wie eine dreibeinige Katze, -5 auf Bewegungsmanöver	Quälende Pein, +15 Treffer, -20 auf alle Handlungen, -2 auf aktuellen KO-Wert
76–80	Keine	Keine	Keine	Keine	+12 Treffer, Pochender Schmerz verursacht -15 auf alle Handlungen, nicht so schön.
81–85	Keine	Keine	Keine	Keine	Muskel- und Sehnenzer- rung, +7 Treffer, -10 auf alle Handlungen
86–90	Keine	Keine	Keine	Keine	+4 Treffer, -5 auf Bewegungsmanöver
91–95	Keine	Keine	Keine	Keine	Hautabschürfung, +1 Treffer, -5 auf alle Handlungen
96–99	Wohltuender Streß, +2 auf Gesamttrefferpunkte (d,h, Körperfentwicklung), Glückwunsch	Keine	Keine	Keine	Keine
100	Sehr wohltuender Streß, +5 auf Gesamttrefferpunkte (d,h, Körperfentwicklung), Initiative in der nächsten Rd	Wohltuender Streß, +5 auf aktuellen KO-Wert (der Eigenschaftswert darf den Höchstwert nicht übersteigen)	Keine	Keine	Keine

10.6 Kritischer Schockschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Keiner	Keiner	Keiner	Keiner	1 Rd benommen
06-10	Keiner	Keiner	Keiner	1 Rd benommen	2 Rdn benommen
11-15	Keiner	Keiner	1 Rd benommen	1 Rd benommen	3 Rdn benommen, Parade nur mit halbem OB möglich
16-20	Keiner	1 Rd benommen	1 Rd benommen	2 Rdn benommen	4 Rdn benommen und keine Parade möglich, -5 für 1 h
21-35	1 Rd benommen	1 Rd benommen	2 Rdn benommen, Parade nur mit halbem OB möglich	3 Rdn benommen, Parade nur mit halbem OB möglich	5 Rdn benommen, -10 für 1 h
36-45	1 Rd benommen	2 Rdn benommen, Parade nur mit halbem OB möglich	3 Rdn benommen und keine Parade möglich	4 Rdn benommen und keine Parade möglich, -5 für 1 h	6 Rdn benommen und keine Parade möglich, -15 für 1 h
46-50	2 Rdn benommen	3 Rdn benommen	4 Rdn benommen und keine Parade möglich, -10 für 1 h	5 Rdn benommen und keine Parade möglich, -10 für 1 h	7 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -20 für 1 h
51-55	3 Rdn benommen, Parade nur mit dem halbem OB möglich	4 Rdn benommen und keine Parade möglich	5 Rdn benommen und keine Parade möglich, -10 für 1 h	6 Rdn benommen und keine Parade möglich, -15 für 1 h	9 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -25 für 24 h
56-60	4 Rdn benommen und keine Parade möglich	5 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 für 20 Min	6 Rdn benommen und keine Parade möglich, -15 für 1 h	8 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 für 1 h	12 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -25 für 3 Tage
61-65	5 Rdn benommen und keine Parade möglich, -5 für 20 Min	6 Rdn benommen und keine Parade möglich, -5 für 1 h	8 Rdn benommen und keine Parade möglich, -20 für 1 h	10 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -25 für 24 h	15 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -30 für 3 Tage
66	10 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich	16 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -25 für 24 h	Zu Boden geworfen, 4 Treffer, Koma.	Zu Boden geworfen, Luft entweicht aus den Lungen, Koma. Ohne Helm: Tot	Zusammengefallen wie ein Kartenhaus in einer steifen Brise, tot.
67-70	7 Rdn benommen und keine Parade möglich, -10 für 1 h	9 Rdn benommen und keine Parade möglich, -10 für 3 h	11 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -20 für 3 h.	13 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -30 für 24 h	19 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -35 für 3 Tage
71-75	8 Rdn benommen und keine Parade möglich, -15 für 1 h	10 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -20 für 3 h	12 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -25 für 6 h.	14 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -35 für 3 Tage	25 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -40 für 1 Woche
76-80	9 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -20 für 3 h	11 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -25 für 3 h	13 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -30 für 24 h	15 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -40 für 3 Tage	30 Rdn benommen, 5 Rdn bewegungsunfähig, desorientiert, -50 für 1 Woche
81-85	10 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -20 für 6 h	12 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -35 für 24 h	14 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -30 für 2 Tage	16 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -45 für 3 Tage	Herumgewirbelt, fasst sich an den Kopf und fällt zu Boden, +2 Treffer, -60 für 1 Woche, bewußtlos.
86-90	11 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -25 für 6 h	13 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -35 für 24 h	15 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -35 für 2 Tage	17 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -50 für 3 Tage	Ein letztes Aufheulen markiert den Zusammenbruch, +5 Treffer, -75 für 1 Woche, bewußtlos.
91-95	12 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -25 für 24 h	15 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -40 für zwei Tage	18 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -40 für 2 Tage	21 Rdn benommen, 2 Rdn bewegungsunfähig, -50 für 1 Woche, +2 Treffer	3 zufällig ermittelte Phobien, +7 Treffer, Koma
96-99	13 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -30 für 24 h	16 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, desorientiert, -40 für zwei Tage	24 Rdn benommen, 2 Rdn bewegungsunfähig, desorientiert, +1 Treffer	Zufälliger Hirnschaden, +3 Treffer, Koma	Zu Boden geworfen, tot.
100	14 Rdn benommen und keine Parade oder Richtungsänderung möglich, -35 für 24 h	19 Rdn benommen, 2 Rdn Bewegungsunfähig, -45 für zwei Tage	Bei Erwachen aus dem Koma ein hirnloser Idiot, +2 Treffer	In letzter Bewegung erstarrt, Schande, Tod.	Mit glasigen Augen 3 m nach hinten geworfen, tot.

10.7 Kritische Auflösungstreffer

	A	B	C	D	E
01–05	Knapp vorbei, kein zusätzlicher Schaden	Leicht gestreift, +0 Treffer	+1 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer
06–10	+1 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer, +10 auf den nächsten Angriff	In der nächsten Feuerphase Angriff vor dem Gegner, +5 Treffer	+6 Treffer, In der nächsten Rd nur Parade
11–15	1 Rd Initiativeverlust, +2 Treffer	Ganz leichter Seitentreffer, 3 Rdn Initiativeverlust, +4 Treffer	Kleinere Auflösung an der Seite, +7 Treffer, 2 Treffer/Rd	+6 Treffer, 2 Rdn benommen	+8 Treffer, 2 Rdn benommen
16–20	1 Rd benommen, 2 Rdn nur Parade möglich, +3 Treffer	Leichter Seitentreffer erzeugt +5 Treffer, nur Parade möglich mit -30.	3 Rdn benommen, +8 Treffer	Kleine Seitenwunde, 3 Treffer/Rd, 1 Rd benommen	Leichter Treffer, +1 Treffer/Rd, 3 Rdn nur Parade möglich
21–35	3 Rdn nur Parade möglich, +4 Treffer, +5 auf den nächsten Angriff	3 Rdn benommen, +5 Treffer, +1 Treffer/Rd	Auflösung an der Seite des Brustkorbs, 2 Rdn benommen, keine Parade, +3 Treffer/Rd, +9 Treffer	Oberschenkeltreffer, +7 Treffer, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich	Leichter Seitentreffer, +9 Treffer, +3 Treffer/Rd, 4 Rdn benommen
36–45	Unterschenkelmuskel platzt, 1 Rd benommen, 1 Treffer/Rd, -50 auf Bewegungsmanöver.	Unterschenkel aufgelöst, -50 auf Bewegungsmanöver, +4 Treffer/Rd.	Schwere Unterschenkelwunde, +5 Treffer/Rd, In die Knie gegangen, 4 Rdn benommen	Leistentreffer, 7 Rdn benommen und 4 Rdn keine Parade möglich, +8 Treffer, +10 auf den nächsten Angriff	Beintreffer, Knochenbrüche und Muskelriss, -70 auf alle Handlungen, +4 Treffer/Rd, +10 auf den nächsten Angriff
46–50	Kleinere Fleischwunde entlang des Rückens, +5 Treffer, 2 Rdn benommen	Auflösung im unteren Rückenbereich, 4 Rdn benommen und keine Parade möglich, +7 Treffer, +1 Treffer/Rd	Rückentreffer reißt die Haut auf, +3 Treffer/Rd, 5 Rdn benommen.	Auflösung der unteren Rückenpartie des Gegners, Von der Hüfte abwärts gelähmt, 20 Rdn niedergeschlagen und bewußtlos, +20 Treffer	Leichte Auflösung im unteren Rückenbereich, 5 Rdn benommen und keine Parade möglich, +4 Treffer/Rd, +10 Treffer
51–55	Leichter Brusttreffer, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich, 3 Treffer/Rd	Brusttreffer, Niedergeschlagen, +4 Treffer/Rd, 5 Rdn benommen, +8 Treffer	Brusttreffer, 3 Rdn niedergeschlagen, +3 Treffer/Rd, +10 Treffer	Brusttreffer läßt Lungen einfallen und Rippen brechen, 4 Rdn -40 auf alle Handlungen, danach Koma, tot nach weiteren 6 Rdn, +12 Treffer.	Brust aufgerissen, 6 Treffer/Rd, nach 3 Rdn niedergeschlagen, tot nach weiteren 3 Rd.
56–60	Leichter Oberschenkeltreffer, niedergeschlagen und 2 Rdn benommen, +5 Treffer, +3 Treffer/Rd	Oberschenkelmuskel durch Auflösung zerfetzt, +4 Treffer/Rd, +9 Treffer, -50 auf Bewegungsmanöver.	Oberschenkel pulverisiert, +11 Treffer, niedergeschlagen und 5 Rdn benommen, +5 Treffer/Rd, -75 auf Bewegungsmanöver.	Oberschenkeltreffer, niedergeschlagen und 6 Treffer/Rd, -90 auf alle Handlungen, +10 auf den nächsten Angriff	Schwere Leistenverletzung, Genitalien zerstört, 14 Rd benommen, 2 Treffer/Rd.
61–65	Streiftreffer am Unterarm, +5 Treffer, +3 Treffer/Rd, -25 auf alle Handlungen	Unterarmtreffer, Hand nutzlos, +9 Treffer, +5 Treffer/Rd	Treffer reißt Unterarm auf, Arm nutzlos, +4 Treffer/Rd und -40 auf alle Handlungen, +12 Treffer.	Unterarm zerstört, 7 Treffer/Rd, 5 Rdn benommen, -40 auf alle Handlungen.	Arm oberhalb des Ellenbogens aufgelöst, 5 Treffer/Rd, 8 Rdn benommen, -50 auf alle Handlungen.
66	Schulter des Schildarms aufgelöst, Arm nutzlos, fällt bei mehr als 25% Bewegung ab, 6 Rdn benommen, keine Parade möglich, +10 Treffer, +5 Treffer/Rd.	Ellenbogen des Waffenarms aufgelöst, Gelenk zerstört, Arm nutzlos, +10 Treffer, 10 Rdn benommen und keine Parade möglich	Knie aufgelöst, Unterschenkelverlust, 3 Treffer/Rd, niedergeschlagen und 10 Rdn bewußtlos, danach -70 auf alle Handlungen, +25 Treffer.	Gesichtstreffer zerstört Augen, Ohren, Nase und Mundraum, tot nach 4 Rdn.	Treffer zerstört Lungen und Herz, niedergeschlagen, tot nach 3 Rdn der Agonie, +20 Treffer.
67–70	Schlüsselbein gebrochen, +6 Treffer, 4 Rdn benommen und 2 Rdn keine Parade möglich, -20 auf alle Handlungen.	Halstreffer, 6 Rd benommen, 3 Rdn keine Parade möglich, -10 auf alle Handlungen, +10 Treffer	Halstreffer verursacht Luftmangel, 12 Rdn benommen, -80 auf alle Handlungen, +13 Treffer.	Schulter zerstört, +14 Treffer, 6 Rdn benommen, -60 auf alle Handlungen.	Schulentreffer bewirkt Armerlust, 12 Rdn benommen und keine Parade möglich, +22 Treffer, +6 Treffer/Rd, +10 auf den nächsten Angriff.
71–75	Unterschenkelsehnen aufgelöst, -50 auf alle Handlungen und auf ein Knie niedergeworfen, 3 Rdn benommen, 2 Treffer/Rd.	Wadenmuskel zerplatzt, -50 auf alle Handlungen, +5 Treffer/Rd, +11 Treffer.	Wadenmuskel zerstört, Sehnen aufgelöst und Knochen zerschmettert, -50 auf alle Handlungen, 6 Treffer/Rd, +10 auf den nächsten Angriff.	Fuß aufgelöst, -50 auf alle Handlungen für 5 Rdn, danach Bewußtseinsverlust, 5 Treffer/Rd.	Beintreffer, Knochen, Muskeln und Blutgefäße zerplatzen, niedergeschlagen, 6 Rdn benommen, +6 Treffer/Rd, +24 Treffer.
76–80	Bizeps aufgelöst, +7 Treffer, +3 Treffer/Rd, -30 auf alle Handlungen, 4 Rdn benommen.	Schildarm aufgelöst, -40 auf alle Handlungen, 6 Treffer/Rd, 7 Rdn benommen und keine Parade möglich, Arm nutzlos.	Schildarm aufgelöst, 12 Rdn benommen, 4 Treffer/Rd, +14 Treffer.	Schildarm explodiert, 18 Rdn benommen und keine Parade möglich, 6 Treffer/Rd, +20 Treffer.	Waffenarm zerstört, 6 Treffer/Rd, 36 Rdn benommen, +30 Treffer.
81–85	Seitentreffer, innere Blutungen, 7 Treffer/Rd, -30 auf alle Handlungen, 4 Rdn benommen, +10 auf den nächsten Angriff	Seitentreffer, +12 Treffer, 8 Treffer/Rd, 12 Rd benommen, -40 auf alle Handlungen	Bauchtreffer, +15 Treffer, innere Blutungen verursachen +6 Treffer/Rd, Tod an Organversagen nach 24 Rdn.	Innere Organe zerstört, 8 Treffer/Rd, -80 auf alle Handlungen für 4 Rdn bevor der Tod eintritt, +30 Treffer.	Rückgrat zerschmettert, niedergeschlagen, tot nach 6 ziemlich ruhigen Rdn an Organversagen, +40 Treffer.
86–90	Streitstreffer am Rücken, 4 Treffer/Rd, 5 Rdn benommen, +8 Treffer	Hinterkopftreffer, sofortiger Tod durch Gehirnauflösung, +15 Treffer	Gehirn zerstört, auf der Stelle tot, +25 Treffer, +15 auf den nächsten Angriff.	Nieren zerstört, Wirbelsäule in der Mitte durchgebrochen, +40 Treffer, tot nach 1 Rd.	Hüftgelenk aufgelöst, Verlust eines Beines, bewußtlos, tot nach 6 Rd, +30 Treffer.
91–95	Ohr aufgelöst, +9 Treffer, 5 Treffer/Rd, -50 auf Hören, 10 Rdn benommen.	Hüftgelenk aufgelöst, +15 Treffer, 10 Rdn benommen, dann Bewußtseinsverlust, +20 auf nächsten Angriff.	Brust aufgelöst, Herz zerstört, niedergeschlagen und tot nach 1 Rd, +35 Treffer.	Oberkörper vollständig zerstört sofort tödlich, +20 auf den nächsten Angriff.	Arm und Seite zerstört, 8 Rdn benommen und keine Parade möglich, dann tot, +35 Treffer.
96–99	Gesichtstreffer, 12 Rdn benommen und keine Parade möglich, 5 Treffer/Rd, +5 auf den nächsten Angriff	Schläfe zertrümmert, niedergeschlagen, 5 Treffer/Rd, tot nach 3 Rdn.	Rückgrat zerschmettert, sofort tot, +45 Treffer.	Rückentreffer zerreißt Oberkörper, herumgewirbelt, tot nach 1 Rd.	Brustkorb aufgelöst, niedergeschlagen, sofort tot, +20 auf alle Handlungen für 2 Rd.
100	Hals aufgelöst, sofort tot, +20 Treffer.	Kopftreffer zerstört das Gehirn, tot.	Kopf zerstört, tot.	Kopftreffer zerstört Gehirn, tot, 3 m zurückgeworfen.	Körper in Stücke gerissen, nicht mehr zu retten.

11.1 Angriffstabelle für Plasmastrahlen

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
UM	01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 UM	
03-10		F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	0	0	0	0	03-10	
11-20		F	F	F	F	F	F	F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20	
21-30		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30	
31-35		1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	31-35	
36-40		2	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	36-40	
41-45		3	3	3	1	3	3	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4A	0	41-45
46-50		4	4	4	3A	3	4	3	1	1	1	1	0	3	2	1	0	3	3	6B	3A	46-50
51-55		4A	5	5	5A	4	5	5	3A	2	2	3	1	4	4	2	1	5	5A	8B	5B	51-55
56-60		5A	6A	7A	7A	4	7	7	6A	3	3	6	3A	5	5	4	3A	7A	8A	10C	7B	56-60
61-65		5A	7A	8A	9B	5	8	8A	8A	4	4	7	6A	7	6	5	6A	9A	11A	12C	9C	61-65
66-70		6A	8A	9A	11B	6	9	9A	11B	4	5	9A	9A	8	8	6A	8A	11B	14B	13C	11C	66-70
71-75		7A	8A	10B	12B	7A	10	11B	12B	5	6	10A	11A	9A	9	8A	10A	12B	17B	15C	13C	71-75
76-80		7A	9B	12B	14B	8A	11A	12B	13B	6	7A	11A	13B	11A	10A	9A	13B	13B	19B	17D	15C	76-80
81-85		8B	10B	13B	15B	9A	12A	13B	16C	7	8A	13B	15B	12A	12A	10A	16B	15B	21B	19D	17D	81-85
86-90		8B	11B	14B	17C	10B	13B	15C	17C	8A	10A	15B	17B	13A	13A	12B	18B	16C	23B	21D	19D	86-90
91-95		8B	11B	15C	19C	11B	13B	16C	19C	8A	11B	17B	19C	15A	15B	13B	20B	17C	25C	23D	21D	91-95
96-100		9B	12B	16C	20C	11B	14C	17C	20D	9A	12B	19C	21C	16B	16B	15B	22C	19C	27C	25D	23D	96-100
101-105		9B	12C	17C	21C	12C	15C	19D	21D	10B	13B	20C	23C	17B	17B	17C	23C	20C	29C	28E	26D	101-105
106-110		10C	13C	19C	23D	13C	16D	20D	23D	11B	14C	21C	25D	19B	19C	18C	25C	22D	31C	31E	29E	106-110
111-115		11C	14C	20D	24D	14D	16D	21D	25E	11B	15C	23D	26D	20C	20C	21C	27D	24D	33D	33E	31E	111-115
116-120		12C	15C	18C	21C	15C	17D	20C	24D	12C	16C	23D	27D	21C	21C	22D	28D	27D	35D	36E	34F	116-120

11.2 Angriffstabelle für Plasmabälle

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
UM	01–04	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01–04	UM
05–08	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1A	0	0	0	0	0	0	2	4	05–08
09–12	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2A	0	0	1	2A	0	1	5	6A	09–12
13–16	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	2	3A	0	1	2	4A	1	2A	7A	8A	13–16
17–20	0	0	1	2A	0	1	2	4A	1	1	3A	5A	1	2	3A	7A	2A	4A	8A	11A	17–20
21–24	0	1	2A	4A	1	2	4	5A	1	2	5A	6A	2	3A	5A	9A	4A	5A	11A	13A	21–24
25–28	1	2	4A	5A	2	3	5A	6A	2	4A	6A	8A	3A	5A	6A	10A	5A	6A	13A	14A	25–28
29–32	2	4A	5A	6A	3	5A	7A	8A	4A	4A	7A	9A	5A	6A	7A	13B	6A	8A	14A	16B	29–32
33–36	4	6A	8A	9A	5A	6A	8A	9A	5A	5A	9A	10B	6A	7A	9A	14B	8A	9A	16A	17B	33–36
37–40	5A	8A	9A	10A	6A	7A	9A	10B	6A	6A	10B	12B	7A	9A	10B	15B	9A	10B	17B	18B	37–40
41–44	6A	9A	10A	12B	7A	9A	10A	12B	7A	7A	11B	13B	9A	10B	11B	17B	10A	12B	18B	20B	41–44
45–48	7A	10A	12A	13B	9A	10A	12B	13B	8A	8B	13B	14B	10B	11B	13B	18B	12B	13B	20B	21C	45–48
49–52	7A	11A	13B	14B	10A	11A	13B	14B	8A	9B	14B	16B	11B	13B	14B	19C	13B	14B	21B	22C	49–52
53–56	8A	12A	14B	16B	11A	13A	14B	16B	9B	11B	16B	17C	12B	14B	15B	21C	14B	16B	22C	24C	53–56
57–60	8A	12B	16B	17B	13A	14B	16B	17B	9B	12B	17C	18C	14B	15B	17C	22C	16B	17B	24C	25C	57–60
61–64	9A	14B	17B	18B	14B	14B	17B	18C	10B	13B	18C	20C	15B	16C	18C	23C	17B	18C	25C	26C	61–64
65–68	10B	14B	18B	19C	14B	15B	18C	20C	10B	14C	20C	21C	16C	17C	19C	25C	18C	20C	25C	28C	65–68
69–72	10B	15B	19C	21C	15B	15B	20C	21C	12B	15C	21C	22C	17C	19C	21C	26C	20C	21C	27C	29C	69–72
73–76	11B	15B	19C	21C	15B	16B	21C	22C	13C	16C	22C	23C	18C	20C	22C	27D	21C	22C	28C	30D	73–76
77–80	12B	17C	21C	22C	16B	17C	22C	23C	14C	18C	23C	24D	19C	21C	24D	29D	22C	24C	29D	32D	77–80
81–84	12B	17C	21C	22C	17C	18C	22C	23C	15C	19C	24D	26D	21C	22D	26D	30D	23C	26C	31D	33D	81–84
85–88	13C	18C	22C	23C	18C	18C	23C	24C	16C	20C	26D	27D	22D	23D	29D	31D	26C	28D	32D	34D	85–88
89–92	13C	15C	21C	25C	18C	18C	23C	25C	17C	21C	28D	29D	24D	24D	31D	34D	28C	30D	34D	35D	89–92
93–95	14C	18D	22D	23D	19C	19C	25D	26D	19D	23D	29D	30E	26D	26D	32D	34E	29D	32D	34D	37E	93–95
UM 96–97	16D	22D	25D	28E	21D	21D	27D	28E	21D	25E	31E	32E	27E	28E	34E	36E	31E	34E	36E	39E	96–97 UM
UM 98–99	18E	24E	27E	30E	23E	23E	29E	30E	23E	27E	33E	34E	30E	31E	36E	38E	36E	37E	38E	41E	98–99 UM
UM 100	20F	26F	29F	32F	25F	26F	31F	32F	26F	29F	35F	36F	32F	34F	38F	40F	35F	38F	40F	43F	100 UM

Entfernung 0 – 3 m: +35
 3 – 15 m: 0
 15 – 30 m: -25
 30 – 60 m: -40
 60 – 90 m: -55
 90 m+: -75

Kritische Treffer »A«, »B«, »C«, »D« und »E« werden auf der *Tabelle für Kritischen Plasmaballenschaden* ermittelt. UM = Unmodifizierter Wurf.

Ergebnis Krit. Plasmatr. Krit. Kältetr.
 F E A

11.3 Angriffstabelle für Antimateriestrahlen

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
UM	01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 UM	
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10	
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20	
21-30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	21-30	
31-35	3	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	1	31-35	
36-40	3	3	1	0	3	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	2	4	4A	3	36-40	
41-45	5A	3	3	1	3	3	2	0	3	3	0	0	4	0	0	0	4A	5A	6A	5A	41-45	
46-50	5A	5A	3	3	5A	3	2	2	5A	3	3	0	4A	4	0	0	5A	6A	7A	6A	46-50	
51-55	7A	5A	5A	3	5A	5A	4A	2	5A	5A	3	3	5A	4A	4	0	6A	7A	8B	8A	51-55	
56-60	7A	7A	5A	5A	7A	5A	5A	4A	7A	5A	5A	3	5A	5A	4A	4	6A	8B	9B	9B	56-60	
61-65	9B	7A	7A	5A	7A	7A	6A	5A	7A	7A	7A	5A	7A	5A	5A	5A	7A	9B	10B	10B	61-65	
66-70	9B	9B	7A	7A	9B	7A	7A	7A	7A	7A	8B	7A	7A	7A	7A	9B	11B	12C	11B	66-70		
71-75	11B	9B	9B	7A	9B	9B	8B	8B	7A	7A	8B	8B	7A	7A	9B	8B	11B	12B	14C	13C	71-75	
76-80	11B	11B	9B	9B	11B	9B	8B	8B	8A	8B	10B	10B	9B	9B	11B	10B	13B	14C	16C	15C	76-80	
81-85	13B	11B	11B	9B	11B	11B	10B	10B	9B	8B	10B	11B	9B	10B	12B	12C	15C	16C	18C	17C	81-85	
86-90	13C	13B	11B	11B	13B	11B	12B	12B	11B	10B	11B	12B	11B	12B	13B	14C	16C	17C	19D	18C	86-90	
91-95	13C	13C	13B	11B	13C	13B	14C	14C	13B	12B	13B	14B	13B	12B	14B	15C	16C	17C	19D	20D	91-95	
96-100	15C	13C	13C	13B	13C	13C	14C	15C	13B	14B	14B	15C	13C	14C	15C	17C	17D	18D	20D	21D	96-100	
101-105	15C	15C	13C	13C	15C	13C	15C	15C	15B	16C	16C	17C	15C	16C	16C	17D	18D	19D	21E	22D	101-105	
106-110	16D	15C	15C	13C	15C	15C	15C	16D	15C	16C	18C	19D	15C	16C	17C	18D	19D	20D	22E	23E	106-110	
111-115	16D	16D	16D	15C	16D	15C	16D	16D	16C	17C	18D	20D	17C	18C	18D	19D	20D	21E	23E	24E	111-115	
116-120	16D	16D	17D	16D	16D	16D	17D	16D	17C	18D	20D	18D	19D	20D	21D	21D	22E	24E	25E	25E	116-120	
121-125	17D	17D	18D	17D	16D	16D	17D	17D	16C	18C	19D	21D	18D	19D	20D	21E	22E	23E	25E	26E	121-125	
126-130	17D	17D	18D	18D	17D	17D	18D	18D	17C	18D	19D	21E	19D	20D	21D	23E	24E	25E	27E	28E	126-130	
131-135	18D	18D	19E	19E	18D	18D	19E	20E	18D	19D	20D	22E	20D	21E	23E	24E	26E	27E	29E	30E	131-135	
136-140	18D	19E	19E	20E	18D	19E	20E	22E	19D	19D	21E	23E	22E	23E	25E	26E	27E	28E	30E	31F	136-140	
141-145	19E	19E	21E	22E	19E	20E	21E	22E	20D	21E	22E	24E	24E	25E	27E	28E	28E	29E	31F	32F	141-145	
146-150	19E	20E	21E	22E	20E	21E	22E	23E	22E	23E	24E	25E	26E	27E	28E	29E	30E	31F	32F	33F	146-150	
UM	100	25E	26F	27F	28F	26F	27F	28F	29F	28F	29F	30F	31F	32G	33G	34G	35G	36G	37G	38G	39G	100 UM

Entfernung 0 – 3 m: +35
 3 – 15 m: 0
 15 – 30 m: -25
 30 – 60 m: -40
 60 – 90 m: -55
 90 m+: -75

Kritische Treffer »A«, »B«, »C«, »D« und »E« werden auf der *Tabelle für Kritischen Auflösungsschaden* ermittelt. UM = Unmodifizierter Wurf.

Ergebnis	Krit. .	
	Auflösungstr	Überlastungstr
F	E	A
G	E	B

11.4 Angriffstabelle für Antimateriebälle

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
UM	01–04	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01–04 UM	
	05–08	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	05–08	
	09–12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3	4	09–12	
	13–16	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3	0	0	1	3	0	1	5A	6A	13–16
	17–20	0	0	1	3	0	0	1	3	0	1	3	4A	0	1	3	5A	1	3	7A	8A	17–20
	21–24	0	1	3	4A	0	1	3	4A	1	3	4A	5A	1	3	4A	7A	2	4A	8A	10A	21–24
	25–28	1	3	4A	5A	1	3	4A	5A	3	4	5A	6A	3	4A	7A	8A	4A	5A	10A	12A	25–28
	29–32	3	4A	6A	6A	3	4A	5A	6A	4	4A	6A	7A	4A	5A	6A	10A	5A	6A	12A	13A	29–32
	33–36	4A	5A	6A	7A	4A	5A	6A	7A	4A	4A	7A	8A	5A	6A	7A	12B	6A	7A	13A	14B	33–36
	37–40	5A	6A	7A	8A	5A	6A	7A	8A	5A	5A	8A	9B	6A	7A	8A	13B	7A	8A	14B	15B	37–40
	41–44	6A	7A	8A	9A	6A	7A	8A	9B	6A	5A	9B	10B	7A	8A	9B	14B	8A	9A	15B	16B	41–44
	45–48	6A	8A	9A	10B	7A	8A	9B	10B	6A	6A	10B	11B	8A	9B	10B	15B	9A	10B	16B	17B	45–48
	49–52	7A	9A	10A	11B	8A	9A	10B	11B	7A	7B	11B	12B	9B	10B	11B	16B	10B	11B	17B	18C	49–52
	53–56	7A	9A	11B	12B	9A	10A	11B	12B	7A	8B	12B	13B	10B	11B	12B	17C	11B	12B	18C	19C	53–56
	57–60	8A	10A	12B	13B	10A	11A	12B	13B	8B	9B	13B	14C	11B	12B	13B	18C	12B	13B	19C	20C	57–60
	61–64	8A	10B	13B	14B	11A	12B	13B	14B	8B	10B	14C	15C	12B	13B	14C	19C	13B	14B	20C	21C	61–64
	65–68	9A	11B	14B	15B	12B	12B	14B	15C	9B	11B	15C	16C	13B	14C	15C	20C	14B	15C	21C	22C	65–68
	69–72	9B	11B	15B	16C	12B	13B	15C	16C	9B	12C	16C	17C	14C	15C	16C	21C	15C	16C	21C	23C	69–72
	73–76	10B	12B	16C	17C	13B	13B	16C	17C	10B	13C	17C	18C	15C	16C	17C	22C	16C	17C	22C	24D	73–76
	77–80	10B	12B	16C	17C	13B	14B	17C	18C	11C	14C	18C	19C	15C	17C	18C	23D	17C	18C	23D	25D	77–80
	81–84	11B	13C	17C	18C	14B	14C	18C	19C	12C	15C	19C	20D	17C	18C	20D	24D	18C	19C	23D	26D	81–84
	85–88	11B	13C	17C	18C	14C	15C	18C	19C	13C	16C	20D	21D	18C	18D	22D	25D	19C	21C	25D	27D	85–88
	89–92	12C	14C	18C	18C	15C	15C	19C	20C	14C	17C	21D	22D	18D	20D	24D	26D	21C	23D	26D	28D	89–92
	93–95	12C	14C	18C	18C	15C	15C	19C	20C	15C	18C	23D	24D	21D	21D	26D	27D	23C	25D	27D	29D	93–95
UM	96–97	14D	16D	20D	20D	16D	16D	20D	21D	16D	19D	24E	25E	22E	22E	27E	28E	24E	27E	28E	30E	96–97 UM
UM	98–99	16E	18E	21E	22E	18E	18E	22E	23E	18E	21E	26F	27F	24F	24F	29F	30F	26F	29F	30F	32F	98–99 UM
UM	100	18F	20F	22F	24F	20F	20F	24F	25F	23F	28F	29F	30F	26G	26G	31G	31G	28G	31G	32G	34G	100 UM

Entfernung 0–3 m: +35
 3–15 m: 0
 15–30 m: -25
 30–60 m: -40
 60–90 m: -55
 90 m+: -75

Kritische Treffer »A«, »B«, »C«, »D« und »E« werden auf der *Tabelle für Kritischen Auflösungsschaden* ermittelt. UM = Unmodifizierter Wurf.

Ergebnis	Krit.	
	Auflösungstr.	Überlastungstr.
F	E	A
G	E	B