



RoleMaster

• Almanach •

Buch
des
Arkanen
Wissens



unter Lizenz von
Iron Crown Enterprises

Inhaltsverzeichnis

1 • Einleitung.....	6	5.2 • Alchemistische Materialien	72
2 • Optionale Magieregeln.....	7	Alchemistische Trägheitsfaktoren	
2.1 • Arkane Magie	7	5.3 • Verzauberung von Gegenständen	73
2.2 • Erdknoten	9	5.4 • Benötigte Zeit und erforderliche	
2.3 • Magie und Spielbalance	11	alchemistische Spruchstufen	75
Berufslisten • Einschränkungen der Leitmagie •		5.5 • Besondere Eigenschaften von Waffen...	75
Vorbereitungszeit		5.6 • Gifte	77
2.4 • Magische Sprachen	12	5.7 • Kräuter	77
Der Gebrauch magischer Sprachen • Options-		Gifte und Krankheiten • Heilkräuter	
regeln für magische Sprachen • Abwandlung		6 • Taktik & Physik	80
der Optionen für verschiedene Sprachen •		6.1 • Komprimiertes Kampfsystem	80
Magische Sprachen und ihre typischen Sprüche		Komprimiertes Kampfsystem • Überlegungen	
2.5 • Das Leben in der ätherischen Welt	13	für den Spielleiter	
Die Ätherische Ebene • Andere Ebenen		6.2 • Zeitaufwand für Handlungen	83
3 • Neue Zaubersprüche	16	6.3 • Übertreffen von »150«	84
3.1 • Arkane Spruchlisten	16	6.4 • Überlegungen zu Masse und Kraft	85
3.2 • Druiden-Berufslisten	26	Kraft und Masse • Gewicht für humanoide	
3.3 • Nachtklingen-Berufslisten	31	Körperformen • Verhältnis Größe/Gewicht	
3.4 • Paladin-Berufslisten	35	6.5 • Die Wirksamkeit von Waffen	
3.5 • Forscher-Berufslisten	37	und Panzerungen	88
3.6 • Zusätzliche Spruchlisten	39	Relative Schutzwerte der Panzerungen •	
3.7 • Zusätzliche Sprüche	45	Relative Offensiveneigenschaften der	
3.8 • Hochstufige Sprüche	49	RoleMaster-Angriffe	
4 • Charakter-Regeln	54	6.6 • Patzertabelle für den	
4.1 • Berufe	54	Waffenlosen Kampf	90
Der Paladin • Der Einbrecher • Der Barbar •		6.7 • Ein Initiativesystem	90
Der Geweihte Kriegermönch • Der Erzmagier •		Manöver-Initiative Tabelle	
Die Nachtklinge • Der Druiden • Der Forscher •		7 • Kreaturen	93
Das Gesetz des Klerikers		7.1 • Fliegende Kreaturen	94
4.2 • Völker	59	7.2 • Wilde Tiere	95
Zusätzliche Völker • Elfen und Selbstdisziplin		7.3 • Größere Lykanthropen	97
4.3 • Nebenfertigkeiten	62	7.4 • Dämonen	97
Optionen zum Erwerb von Nebenfertigkeiten •		7.5 • Untote	99
Neue Nebenfertigkeiten • Entwicklungskosten		7.6 • Drachen	100
für Nebenfertigkeiten		7.7 • Pflanzen	100
4.4 • Eigenschaftsbonusse	63	8 • Städte	102
Abgeschwächte Eigenschaftsbonus-Verteilung		9 • Geburt und Kinder	105
4.5 • Hintergrundoptionen	64	9.1 • Kinder	105
Umgang mit Waffen • Umgang mit der Magie		9.2 • Medizinische Überlegungen	105
4.6 • Entwicklung während der Jugend	66	Empfängnis-Tabelle • Komplikationen bei	
4.7 • Erfahrungs-Bonusse	67	der Geburt	
4.8 • Extreme Eigenschaftswerte	67	10 • Vermischtes	108
4.9 • Anwendung der MITTELERDE-Sprachen	68	10.1 • Ausrüstungspakete	108
5 • Gegenstände und Ausrüstung	69	10.2 • Stufen/Bonus-Umrechnung	108
5.1 • Gegenstände mit Intelligenz und Willen	69	10.3 • Die Quabbals	109
Willensstreit • Zweck und Gesinnung •		11 • Index der Sprüche	112
Einige Beispiele für intelligente Gegenstände			

1

Einleitung

Das *Buch des Arkanen Wissens* gehört zu einer Reihe von Bänden, *RoleMaster-Almanache* genannt, die Sammlungen von optionalen Regeln und Spruchlisten für das *RoleMaster Fantasy-Rollenspiel* darstellen. Das Schlüsselwort hier ist »optional«; ein Spielleiter sollte jeden Abschnitt sorgfältig prüfen, bevor er ihn in seiner Welt oder Kampagne einsetzt. Das in einem *RoleMaster-Almanach* angebotene Material reicht von Spielhilfen, welche die grundlegenden Spielmechanismen nur leichter handzuhaben machen, bis hin zu sehr mächtigen Sprüchen und optionalen Regeln.

Die meisten Spielleiter werden nicht alles aus diesem Buch benutzen, da es einfach eine zu große Vielfalt an Spiel-Stilen und Machtstufen umfaßt. Dieser *RoleMaster-Almanach* bietet eine weitgefächerte Auswahl von Material, da verschiedene Rollenspieler auch verschiedene Ansprüche an ein Rollenspiel stellen. Einige Spielleiter führen ein fest strukturiertes Spiel auf einer niedrigen Machtstufe und finden wahrscheinlich, daß ein großer Teil des Materials in diesem *Almanach* nicht zu ihrem Spiel paßt, wenn sie es nicht verändern und damit experimentieren. Am anderen Ende des Spektrums gibt es einige Spielleiter, die ein frei strukturiertes Spiel auf einer hohen Machtstufe führen, und die den Großteil des in diesem Produkt enthaltenen Materials benutzen, ja sogar modifizieren und erweitern werden, und wünschen, es gäbe noch mehr Sprüche der 75. Stufe. Die meisten Spielleiter befinden sich irgendwo zwischen diesen beiden Extremen und werden einen Teil des vorliegenden Inhalts benutzen, einiges weglassen und den Rest für ihre Zwecke anpassen.

Auch Spieler sollten bei ihrer Lektüre dieses Almanachs stets die oben dargelegten Gesichtspunkte bedenken, denn ein Teil dieses Materials mag nicht zum Spiel ihres Spielleiters passen. Der Spielleiter muß entscheiden, welche Teile in seiner Welt gebraucht werden - nicht die Spieler. Er, und niemand anders, besitzt die absolute Entscheidungsgewalt in jeder Spielrunde, die er leitet. Die Art und Weise, wie er Regeln und Richtlinien interpretiert, modifiziert, ein- oder ausschließt, liegt alleine bei ihm. Dies gilt sowohl für die Grundregeln als auch für optionale Regeln in diesem Almanach. Der Spielleiter sollte die Regeln jedoch hierbei nie als ein felsenfestes, unumstößliches und unbeugsames System betrachten; sie sollen ihm lediglich dabei helfen, seine eigene Welt zu entwickeln, zu verwalten und zu führen.

Auf der anderen Seite hat der Spielleiter gegenüber seinen Spielern die Verpflichtung, klarzustellen, was die physikalischen Gegebenheiten seiner Welt mit sich bringen (d.h. die Spielmechanismen festzulegen). Dabei sollte er so klar wie möglich deutlich machen, welche Regeln und Richtlinien gelten, und welche modifiziert oder verändert worden sind. Weiterhin muß er sich bemühen, konsequent bei seinen Entscheidungen und Auslegungen zu bleiben. Denn ohne diese Konsequenz werden die Spieler letztendlich das Vertrauen in den Spielleiter und sein Spiel verlieren. Wenn dies geschieht, verliert ein Fantasy-Rollenspiel auch viel von seinem Reiz und Spaß.

Als Fazit gilt daher vor allem: Um ein Rollenspiel erfolgreich zu machen, müssen Spielleiter und Spieler zusammenarbeiten.

2

Optionale Magieregeln

Der Hauptteil des Materials in diesem Kapitel beschäftigt sich mit Systemen, die den Umgang mit speziellen Magiearten und Naturphänomenen regeln, die in eine Welt oder eine Kampagne eingefügt werden können. Der Spielleiter sollte sich klarmachen, daß solche Systeme einen bedeutenden Einfluß darauf haben, wie die Magie in seinem Spiel wirkt. Das Material umfaßt: Arkane Magie, Abschnitt 2.1 (Magie, die nicht auf einen einzelnen Bereich der Macht beschränkt ist); Erdknoten, Abschnitt 2.2 (besonders magiereiche und machtvolle Gebiete); magische Sprachen, Abschnitt 2.4 (der Gebrauch von magischen Sprachen, um die Macht und Wirksamkeit von Sprüchen zu verstärken); und schließlich die Ätherische Welt, Abschnitt 2.5 (andere Existenzebenen).

Der Rest des Materials in diesem Abschnitt behandelt alternative Verfahrensweisen für bestimmte Magierichtlinien aus dem *Buch der Magie*.

2.1

Arkane Magie

Die wesentlichsten Formen der Arkanen Magie, die in diesem Abschnitt vorgestellt werden, sind die Spruchlisten in Abschnitt 3.1. Der Spielleiter sollte jede Spruchliste sorgfältig prüfen, bevor er sie in seiner Kampagne einsetzt, wobei vor allem die Spruchlisten *Meisterschaft des Älbertschen* (166) und *Wege des Erdblutes* (164) beachtet werden müssen, die eine sehr spezielle Weltbeschaffenheit erfordern, die nicht mit der Welt des Spielleiters übereinstimmen könnte. Desweiteren eröffnen die Spruchlisten *Spruchkoordination* (168) und *Schwertrunen* (163) die Möglichkeit, verschiedene Arten von »gespeicherter« Magie zu entwickeln, die das Auftreten von Magie in Gegenständen deutlich erhöhen. Ein Spielleiter sollte diese Spruchlisten modifizieren oder zusätzliche Arkane Spruchlisten für den Gebrauch in seiner speziellen Kampagne und Welt erschaffen, wenn er es für nötig hält.

Die Spruchlisten, die in Abschnitt 3.1 vorgestellt werden, werden »Die Arkanen Spruchlisten« genannt, und sollen alte Bereiche des magischen Wissens darstellen, die existierten, bevor sich der Magiegebrauch hauptsächlich auf die drei normalen Bereiche der Macht spezialisierten: Essenzmagie, Leitmagie und Mentalmagie.

Eine mögliche Erklärung für das Vorhandensein Arkaner Magie ist, daß es eine grundlegende Kraftquelle gibt, der alle Magie entspringt, und daß die drei »Bereiche der Macht« spezialisierte und leicht erlernbare Methoden darstellen, sich dieser Kraft zu bedienen. So wurde, als sich der Gebrauch von Magie mehr und mehr ausbreitete, die benutzte Kraft immer spezialisierter, so daß weniger formale Ausbildung und persönliches Talent erforderlich wurden. Daher sind Erzmagier (siehe Kapitel 4), die sich im Gebrauch der Magie auf diese ursprüngliche Kraftquelle beziehen, relativ selten (vielleicht aufgrund speziel-

ler Veranlagung, Rasse, oder wegen des persönlichen Hintergrunds) und benötigen mehr »formale Ausbildung«, um Spruchlisten zu erlernen (daher die Entwicklungskosten von 2/*). Auf der anderen Seite benötigen die »normalen« Spruchbenutzer aus dem *Buch der Magie*, die den Großteil der Magiekundigen darstellen, weit weniger »formale« Ausbildung (1/* Entwicklungskosten für Spruchlisten ihres Spezialbereichs).

Als Analogie hierzu kann man die Hitze von Feuer (schnelle Oxidation), die Elektrizität einer Batterie und die Druckwelle einer Explosion als drei verschiedene Energiequellen betrachten. Indem sie nach verschiedenen »Richtlinien« vorgehen, arbeiten Techniker und Handwerker wie z.B. Feuerwehrleute, Schweißer, Elektriker und Sprengstoffexperten ganz einfach mit diesen Energiequellen, als ob sie unabhängig voneinander und sehr unterschiedlich wären. Ein Chemiker oder Physiker würde jedoch alle drei als verschiedene Erscheinungsformen einer einzigen Energiequelle sehen: als Energie, die bei chemischen Reaktionen entsteht. Generell sind Chemiker seltener und benötigen mehr formale Ausbildung als Techniker. Nach dieser Analogie kann man Erzmagier als »Chemiker« sehen, während die anderen Spruchbenutzer »Techniker« repräsentieren.

Richtlinien für den Gebrauch der Arkanen Spruchlisten

A) Jeder Charakter mit der Fähigkeit, Spruchlisten zu erlernen, kann auch Arkane Sprüche erlernen, wobei die Entwicklungskosten und andere Faktoren jedoch variieren (siehe unten).

B) Beim Gebrauch von Arkanen Sprüchen gelten die normalen Regeln aus dem *Buch der Magie* (Magiepunkte, Spruchbenutzung, Widerstandswürfe, usw.). Die erforderlichen Magiepunkte kommen aus dem normalen Bereich (oder den Bereichen) des Spruchbenutzers. Die Magiepunkte eines Erzmagiers berechnen sich aus $(IT+MA+AF)/3$ anstelle einer einzelnen Eigenschaft. Um Eigenschaftsbonusse zu berechnen, die den Widerstandswurf gegen Arkane Magie modifizieren, verwendet man folgende Formel: $(IT-Bonus + MA-Bonus + AF-Bonus)/3 + (\text{die Summe der 3 volksbedingten WW-Modifikationen gegen Magie})/3$.

C) Für die Festlegung der Entwicklungskosten zum Erlernen der Arkanen Spruchlisten stehen dem Spielleiter eine Reihe verschiedener Optionen zur Verfügung. Einige Vorschläge sind hier aufgeführt, und er kann sich für einen davon entscheiden, verschiedene kombinieren, oder auch ein eigenes System erschaffen.

Option 1: Der Spielleiter kann den Umfang einer erlernten Teilliste (s. *Buch der Magie*, Abschnitt 5.3, »Fertigkeitswerte von Spruchlisten entwickeln«) wie folgt variieren:

a. Magieunkundige erhalten für jeden gelungenen Sprucherwerbswurf die Sprüche der nächsten beiden Stufen einer Arkanen Spruchliste, d.h. für 1-2, 3-4, 5-6, usw. Jeder Spruch über der 10. Stufe erfordert einen eigenen Sprucherwerbswurf.

b. Teilmagiekundige müssen einen Sprucherwerbswurf für alle 3 Stufen einer Arkanen Spruchliste bis einschließlich der 15.

Über Arkane Magie

Aus der Einführung zu Buch IV der »Studien jenseits des Gemeinen Weißen Wissens«, von Yh'tomit, dem Meister der Überlieferungen.

Bislang ist der größte Teil, ja tatsächlich fast die Gesamtheit dieser Chroniken, wie sie von Eurem bescheidenen Sagenkundigen niedergeschrieben wurden, genauestens aus einer Sammlung von Originalquellen zusammengestellt worden.

Diese einleitende Diskussion über die Arkane Magie, die mittlerweile Anerkennung in fast allen Kreisen des esoterischen Magiewissens gefunden hat, entstammt persönlichen Gesprächen mit meinem eigenen Tutor der Essentiellen Energien, Luas. Ihn vorzustellen wäre unnötig; seine »Prinzipien & Grundlagen« sind heutzutage die Standardeinführung in die Magischen Künste.

Unerlässlich für die Forschung nach den Ursprüngen der Arkanen Werke ist die Erwähnung der Meister der Drachen oder Drachenmagier, wie sie gemeinhin bezeichnet werden. Die Notwendigkeit dieser Erwähnung wird in diesem Bericht erklärt, den ich am 60. des Ilarin, 2292 ZNI in meinem Tagebuch niederschrieb. Mithilfe von »Totaler Erinnerung« habe ich sorgfältig und kommentarlos jedes Wort aufgeschrieben, das am 60. Ilarin 2292 zwischen mir und meinem Lehrer gewechselt wurde:

»Woher die Arkanien stammen? Sie wurden von meinem Meister Leilamag direkt in meine Hände gelegt. Unter seiner Anweisung lernte ich sie alle zu meistern, durch sie bin ich aufgestiegen, und schließlich habe ich sie dir als persönliche Ehre überlassen, bevor du sie in den ihrer würdigen Schulen und Institutionen verbreitet hast, um ihr ewiges Fortbestehen zu sichern.«

»So habt Ihr sie erhalten, Meister. Aber wo hat Großmeister Leilamag diese Dinge gelernt? Und was meint Ihr mit »aufgestiegen«?

»Über das Aufsteigen müssen wir später noch reden. Aber was Leilamag angeht, er wurde am ersten Tag des tausendsten Jahres des Dritten Zeitalters plötzlich von einer Energie erfüllt und erhielt das Verständnis, die Arkanien zu erforschen, aufzuzeichnen und zu entwerfen. Später gab er sie dann in meine Hände.«

»Euer eigener Meister hat sie niedergeschrieben! Von welchen Dunklen Zeitaltern spricht Ihr! Sprecht Ihr in Metaphern? Seid Ihr vom Feenvolk – ein Elf? Ist Euer Meister auch ein Elf? Tragt Ihr Häute, die Euch tarnen? Als ich zu Euch kam, Euch erblickte, hielt ich Euch für einen Menschen, weise geworden durch die nötige Begabung, und nicht durch das Wissen von Äonen. Wie könnt Ihr von der Offenbarung Eures Meisters aus dem ersten Jahrtausend sprechen? Abgesehen davon, daß Eure eigenen Jahre sich dann bis weit nach ...«

»Yh'tomit, fürchte dich nicht. Ich habe dich bereits gelehrt, Kräfte jenseits deiner Vorstellung zu meistern. Und du hast dich als der beste meiner Schüler erwiesen. Aber glaube nicht, daß du dich der Grenze auch nur genähert hast. Dein Verständnis wird vielleicht noch so weit gedeihen, daß du Energien erfassen und benutzen lernst, die alle faßbaren Wirklichkeiten und sogar die Ebenen selbst formen. Ich muß jedoch eingestehen, daß selbst ich in der Nacht, als mein Meister mich verließ und mir die Arkane Bücherei und die Alte Sprache übergab, verwundert und angsterfüllt war (ich werde dich nicht damit belasten, dir zu sagen, in welchem Jahr dies geschah!). Ich war geängstigt genug über die Tür, die er mir geöffnet hatte. Dann, als er gerade in den Hof hinausge-

gangen war, wurde mein Haus von einem Schatten umfungen, der den vollen Mond verdeckte. Als der Schatten endlich verschwand, sah ich den zerfransten Rand einer riesigen Schwinge. Da wußte ich, daß mein Meister Leilamag tatsächlich mächtiger war, als ich mir in meinen kühnsten Träumen vorgestellt hatte. Und jetzt sage ich dir, daß diese Größe nicht nur angeboren war, sondern daß man daran teilhaben kann.«

»Meister, was sagt Ihr da? Ist die Legende der Drachenmagier nicht eine des Schreckens und des Übels? Würdet Ihr selbst Euch mit solchen dunklen Phantasien einlassen? Würdet Ihr selbst in einer solchen Tradition erzogen? Und habe ich meine Künste aus dieser Geschichte gelernt?»

»Keine Phantasien, Yh'tomit. Und sei dir deines Unwissens und deines voreiligen Urteils gewahr. Alle Kreaturen, ob groß oder klein, haben zumindest eine gewisse Entscheidungsfreiheit über den Weg, den sie gehen oder fliegen, selbst Orks. Und was die bösen unter ihnen betrifft, die meisten ihrer Taten des Todes begingen sie, während sie nur Menschen waren.«

»Menschen? Meister, sind dies Menschen, welche die Fähigkeit erlangt haben, Drachen zu werden, ich meine, Drachen zu sein? Und die zwischen Gestalt und Essenz hin- und herwechseln können?»

»Selbst du, auf deiner Suche nach Wissen, beginnst doch sicherlich nach Macht zu dürsten. Ist Macht nicht etwas, an dessen Geschmack man sich gewöhnt? Denke jetzt darüber nach, wo die Massen gerade beginnen, dich »Meister« zu rufen. Was ist wohl größer? So wie diese tumulen Krieger zu sein, oder wie jene erbärmlichen Anwender der Magie, die ihre Sprüche wie Hammer benutzen, anstatt sie überlegt einzusetzen? Zeugt es eher von Größe, wenn sie sich selbst Drachenherren nennen und auf dem Rücken dieser Wesen reiten, oder wenn man zu wahrer Macht aufsteigt – nicht nur die Gestalt, sondern auch die Essenz annehmen kann – gleichzeitig Drache und Drachenherr zu sein vermag?»

»So wurden die Arkanien also von Drachen erschaffen?»

»Ich bin nicht sicher, ob »erschaffen« das richtige Wort ist. Diese Sammlung magischer Formeln ist sehr alt. Alt genug, um schon vor der Aufteilung der Magie in drei Bereiche erstellt worden zu sein. Deswegen ist sie nicht nur Reinen Magiekundigen aus jedem der drei Bereiche zugänglich, sondern auch Dualmagiekundigen, obwohl jene wahrscheinlich nur geringen Nutzen aus diesen Arkanen Sprüchen zu ziehen vermögen. Obgleich sie mittlerweile fast ebenso leicht zu erlangen sind, wie die sogenannten »Offenen Listen«, stellen sie die gelehrtesten aller jemals erforschten Sprüche dar. Tatsächlich sind sie sogar so gelehrt, daß sich einige fragen mögen, welchen Nutzen sie überhaupt bringen. Und wegen der Komplexität dieser frei zugänglichen Formeln ist es nur durch entschlossenes und langwieriges Studium möglich, alle Konzepte eines einzigen Buches vollständig zu meistern. Selbst ein Reiner Magiekundiger muß nicht weniger als sieben verschiedene Studien durchführen, um jede mögliche Meisterschaft zu erlangen.«

Nachwort des Autors: Wie zu erwarten war, ließ mich mein Meister nach dieser, wie nach vielen anderen Diskussionen, verblüfft in seiner Behausung zurück, die nun mit allen Bibliotheken, Laboratorien und allem anderen mir gehört. Ziemlich benommen bemerkte ich die plötzliche und langanhaltende Dunkelheit, gefolgt vom dahingleitenden Rand einer zerfransten Schwinge.

Stufe ablegen, d.h. für 1-3, 4-6, 7-9, usw. Jeder Spruch über der 15. Stufe erfordert einen separaten Sprucherwerbswurf, wobei die Entwicklungskosten für einen Fertigkeitswert dann jedoch 8/* betragen.

c. Reine Magiekundige müssen einen Sprucherwerbswurf für alle 5 Spruchstufen einer Arkanen Liste bis einschließlich der 20. Stufe durchführen, d.h. für 1-5, 6-10, 11-15, usw. Die Entwicklungskosten pro Fertigkeitswert betragen jedoch grundsätzlich 2/* und ab der 21. Stufe sogar 3/*.

d. Dualmagiekundige, die ohnehin vertrauter mit den grundlegenden Konzepten sind, welche die drei Bereiche verbinden, führen einen separaten Sprucherwerbswurf für alle 6 Stufen einer Arkanen Liste bis zur 24. Stufe durch, d.h. für 1-6, 7-12, 13-18, usw. Die Fertigkeitswerte hierfür kosten jeweils 2/*, was auch für Sprüche über der 24. Stufe gilt.

e. Erzmagier, deren natürliches Gebiet die Arkane Magie ist, führen ihre Sprucherwerbswürfe für Arkane Listen ganz normal durch: 1-10, 11-20, 25, 30, 50 (Kosten pro Fertigkeitswert 2/*).

Option 2: Der Spielleiter kann sich für ein gemeingültiges System für alle Berufe entscheiden, mit der Begründung, daß die Arkanen Listen auf den grundlegenden Konzepten aller Magiearten basieren, und somit auch von jedem mit dem gleichen Aufwand erlernt werden können. Der Hauptunterschied für jeden Beruf ist lediglich die Höhe der Entwicklungskosten für Spruchlisten (wie in Option 1). Wird nach dieser Option verfahren, so müssen alle Berufe einen Sprucherwerbswurf für alle 5 Spruchstufen einer Liste durchführen, d.h. für 1-5, 6-10, 11-15, 16-20. Typ »E-Teillisten werden zu den jeweiligen Kosten der einzelnen Berufe durchgeführt, wobei die Kosten für Reine und Dualmagiekundige wiederum auf 2/* angehoben werden (siehe Option 1).

Option 3: Der Spielleiter kann sich entschließen, mit bestimmten Arkanen Listen anders zu verfahren als mit anderen. Er kann z.B. entscheiden, daß die Liste *Spruchkoordination* (168) für einen Magieunkundigen ungewöhnlich ist, und sie in diesem Fall nach Option 1 behandeln. Er kann jedoch ebenso gut entscheiden, daß die Liste *Wege des Gestaltwandels* (169) für Magieunkundige sehr natürlich ist, und hier deshalb nach Option 2 verfahren.

Option 4: Um den Einsatz der Arkanen Listen in seiner Kampagne zu kontrollieren, kann der Spielleiter auch kulturelle und soziale Faktoren anwenden. In diesem Fall kann er ein sehr großzügiges Sprucherwerbssystem wie in Option 2 benutzen, es aber im Spielverlauf sehr schwierig gestalten, die notwendigen Materialien oder die erforderliche Ausbildung zu erlangen, die das Erlernen einer Liste voraussetzt.

Option 5: In der Fantasy-Literatur und in Mythen finden sich viele außergewöhnliche Eigenschaften, vor allem solche wie unglaubliche angeborene Talente und besondere magische Fähigkeiten. Solche Fertigkeiten können sehr gut dargestellt werden, indem man einem Spielercharakter eine besondere Spruchliste zuteilt, welche die Entwicklung des Talents oder der Fähigkeit genau festlegt. Ein Spielleiter kann z.B. beschließen, daß bestimmte Mitglieder eines speziellen Stammes die natürliche Fähigkeit haben, sich in Tiere zu verwandeln, und somit die Spruchliste *Wege des Gestaltwandels* (169) automatisch erhalten – mit jeder neuen Erfahrungsstufe erlernt der Charakter auch eine weitere Spruchstufe. Eine solche Spruchliste kann einem Spielercharakter somit als Teil seines Hintergrunds zugeteilt werden (und eventuell eine oder mehrere Hintergrundoptionen erfordern; siehe *Buch der Helden und Abenteuer*, Abschnitt 14.4) ohne die Spielbalance zu gefährden.

2.2

Erdknoten

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit dem Phänomen der »Erdknoten«: Gebieten, die reich an nutzbarer magischer Kraft sind. Während Erdknoten den Umfang und die Wirksamkeit des Magiegebrauchs steigern, beschränken sie den Machtzuwachs auf sehr begrenzte Gebiete, die leicht vom Spielleiter kontrolliert werden können, ohne daß es nötig wird, das grundlegende Magiesystem zu verändern. Entschließt sich ein Spielleiter dazu, Erdknoten in sein Spiel aufzunehmen, so kann er diese genau auf seine Welt zuschneiden, indem er ihre Anzahl, Größe und Platzierung bestimmt. Erdknoten erlauben einem Spielleiter, bestimmte Gebiete in seiner Welt zu erschaffen, in denen besondere Aktivitäten durchgeführt werden können, die magische Energie erfordern, welche außerhalb des normalen Gebrauchs im *Buch der Magie* steht, wie z.B. die Erschaffung eines außergewöhnlichen magischen Gegenstandes, Erdknoten als Basis für ein teleportationsartiges Transportsystem, Plätze der Heilung usw.

Erdknoten kommen in zwei Formen vor, die als »Höhere« und »Geringere« bezeichnet werden. Höhere Erdknoten besitzen einen Radius von mehr als 30 m, während Geringere Erd-

Über Erdblut und Erdknoten

Von Elenmel, Historiker, Schreiber und Astrologe

Energie ist grundsätzlich gleich. Diese Tatsache stellt die Wirklichkeit der früheren Tage der Magie dar, und ist die Arbeitshypothese und das Prinzip, auf der die Bewegung zur Wiedervereinigung der drei Bereiche gründet. Ob die Energie von einer Gottheit ausgeht und durch ihren Schüler geleitet wird, ob sie, wie von den Essenzmagiern, aus den großen Kräften der Winde und Wellen gewonnen wird, oder ob sie im Geist der Mentalisten kunstvoll gewoben und konzentriert wird, die Energie an sich ist dieselbe. Die rohe Energie fließt durch den leeren Raum, aber in erster Linie auch direkt durch das Gefüge der Sphären, einschließlich unserer eigenen.

Im Körper der Erde fließt die Energie durch Arterien und Venen, und vereinigt sich unvorhersehbar in Seen, Brunnen und Gruben. Diese Energien nennen wir das Blut der Erde, und die Seen werden als Erdknoten, oder einfach als Knoten, bezeichnet (über ihre Existenz haben wir keine Zweifel, nachdem wir bereits eine zweite Form der Knoten definiert haben, die wir als »Geringerer Erdknoten« bezeichnen, welche Benennung jedoch möglicherweise fehlerhaft ist). An diesen Orten ist die Energie so konzentriert wie nirgendwo sonst, so daß die Wirklichkeit hier oft von ihr bestimmt wird; zumindest da, wo sie vollkommen von den Grenzen dieser Quellen des Erdbluts eingeschlossen wird. Einige weise Männer haben sieben volle Generationen daran gearbeitet, ihr Verständnis zur Benutzung der Knoten zu vervollkommen, auch wenn sie die Knoten selbst oder die Gründe ihrer Ursprünge nicht verstehen. Unglaubliche Meisterleistungen an Energie und Fortbewegung, Leben und Wissen werden von jenen vollbracht, welche die Wege des Erdbluts beherrschen.

Ein Phänomen, über das oft berichtet wird, ist der direkte Zusammenhang zwischen den Knotenbereichen und den relativ ungewöhnlichen Umständen oder Strukturen, die in diesen Gebieten auftreten. Außer philosophischen Diskussionen über die Wissenschaft des Schicksals gibt es dafür bislang keine befriedigenden Erklärungen.

knoten kleiner sind. Die meisten Erdknoten sind exakt kreisförmig. Höhere Erdknoten können aufgrund ihrer gewaltigen Kraftausstrahlung bereits aus großer Entfernung durch einen einfachen Arkanen Spruch der 5. Stufe namens *Erdknoten Aufspüren* (164/165) entdeckt werden. Demgegenüber können Geringere Erdknoten nur innerhalb ihres effektiven Wirkungsradius aufgespürt werden. Dies macht es sehr schwer, sie zu finden, da sie nur von jemandem entdeckt werden können, der sie gerade zufällig durchschreitet, oder durch eine aufwendige Suchaktion einer großen Gruppe von speziell ausgebildeten Spruchbenutzern. Die verfügbare Kraft von Höheren und Geringeren Erdknoten ist jedoch praktisch völlig identisch und wird durch die Sprüche der Liste *Wege des Erdblutes* (164) zugänglich gemacht (s. Abschnitt 3.1).

Auswirkungen von Erdknoten

Erdknoten wurden vor langer Zeit entdeckt, und noch immer werden neue, bislang unbekannte von Spruchbenutzern gefunden, die bemerken, daß ihre Sprüche plötzlich bedeutend weniger Kraft kosten, und daß sich ihre Magiepunkte außergewöhnlich schnell regenerieren. Sprüche, die innerhalb des Radius eines Erdknotens gesprochen werden, benötigen nur 75% ihrer normalen MP. Dabei wird immer aufgerundet, so daß ein Spruch der 4. Stufe 3 Magiepunkte kostet, ein Spruch der 7. Stufe 6 MP, und ein Spruch der 20. Stufe 15 MP. Außerdem regeneriert ein Spruchbenutzer seine Magiepunkte innerhalb eines Erdknotens schneller als außerhalb: Die benötigte Schlaf- bzw. Meditationsperiode verkürzt sich um ein Drittel. Zugriff auf die Kraft der Erdknoten erfolgt direkt über die Sprüche der Liste *Wege des Erdblutes* (164) sowie auf jedem anderen Weg, den der Spielleiter für angemessen hält.

Plazierung der Erdknoten

Entscheidet sich der Spielleiter dafür, Erdknoten in seine Welt einzufügen, so muß er die Verteilung der Höheren und Geringeren



ren Erdknoten auf seiner Weltkarte oder in seinen Notizen vermerken. Dazu kann er sie einfach dort einsetzen, wo sie ihm nützlich erscheinen, oder einen formellen Generationsprozeß benutzen, wie den, der im folgenden beschrieben wird.

Eine Methode zur Festlegung der Verteilung von Erdknoten besteht darin, einfach auf ein Blatt Millimeterpapier Symbole für die Lage von Erdknoten einzutragen und dieses dann mit entsprechenden Kartensymbolen zu versehen, so daß der Spielleiter diese Karte auf seine Kampagnenkarte beziehen kann. Eine zweckmäßige Erdknotenkarte deckt ca. 250 x 250 Kilometer ab. Das Gebiet kann dann in 25 x 25 Quadrate geteilt werden, die jeweils 10 x 10 Kilometer umfassen.

Um die Anzahl von Erdknoten in einem bestimmten, 250 x 250 Kilometer umfassenden Gebiet zu ermitteln, kann der Spielleiter dann die Anzahl der Höheren und Geringeren Knoten auswürfeln. Empfohlen werden hier 4+W5 Höhere Knoten und 4+W5 Geringere Knoten. Der Spielleiter kann sich natürlich auch für 4+W10 Höhere Knoten und 7+2W10 Geringere Knoten oder jede beliebige andere Anzahl entscheiden. Dabei ist es jedoch wichtig, auf die Spielbalance zu achten, um sowohl dem übermäßigen als auch dem zu geringen Vorkommen dieser »Quellen der Macht« vorzubeugen. Daher rührt der bereits im Spiel getestete Vorschlag von 4+W5. Der Spielleiter kann dann auf seiner 25 x 25 Quadrate umfassenden Erdknotenkarte die Verteilung der Erdknoten entweder zufällig bestimmen, sie nach eigenem Ermessen plazieren oder eine Kombination von beidem wählen.

Besondere Phänomene an den Knoten

Eine der auffälligsten Erscheinungen der Erdknoten (besonders der Höheren Erdknoten) ist das Auftreten von ungewöhnlichen Gegenständen und Wesen im Knoten. Es scheint, daß entweder (personifiziertes) Schicksal seine »Aufmerksamkeit« auf diese Gebiete konzentriert, oder daß mächtige Wesen unbewußt von den magiereichen Gebieten angezogen werden. Der Spielleiter sollte für jeden Höheren Knoten zufällig bestimmen, welche der folgenden Ereignisse/Erscheinungen dort auftreten. Für Geringere Knoten besteht nur eine 30%ige Chance, daß sie eine solche besondere Erscheinung besitzen:

- 1) **Wertvolles Kraut:** Ein besonders seltenes und außergewöhnliches Kraut tritt in großen Mengen oder in einer völlig ungewöhnlichen Umgebung auf. Es ist möglich, daß das Kraut von einer vollkommen neuen Art ist, die erstmalig vom Knoten selbst erschaffen worden ist. Dieses Kraut entsteht absolut unerwartet im Knoten, in einer Häufigkeit und Menge, die vom Spielleiter festgelegt wird.
- 2) **Wertvolles Erz:** Vor allem magische Stoffe, wie Laen, Eog, Keron, Ogamur usw.
- 3) **Große Stadt:** Eine große, gewöhnlich in Handel, Macht und Bildung führende Stadt erstreckt sich um den Knoten.
- 4) **Verlies:** Ein sehr verzweigter und normalerweise unterirdischer Komplex.
- 5) **Burg:** Meistens die Burg eines mächtigen Kämpfers, Spruchbenutzers, Gelehrten oder Händlers.
- 6) **Hort:** Der Wohnsitz eines mächtigen Monsters oder einer Gruppe kleinerer Monster.
- 7) **Schrein:** Ein Ort, der einer bestimmten Gottheit oder einem Prinzip geweiht ist. Schreine sind oftmals unbewohnt, da sie Orte der Anbetung für die örtliche Bevölkerung oder Wanderer darstellen.
- 8) **Tempel:** Ähnlich wie der Schrein. Hier gibt es jedoch gewöhnlich angestelltes Personal und der repräsentierten Religion entsprechende Gottesdienste.

9) Seltene Kreatur: Normalerweise wild lebende Kreaturen wie z.B. Einhörner, Ki-Lin, Lammasu usw.

10) Wohnsitz des Übernatürlichen: Oftmals leben hier mächtige Wesenheiten wie Riesen, Titanen, Engel oder Dämonen.

11) Meister: Der Wohnsitz eines menschenartigen Wesens großer Macht (oft magischer Natur), das vielleicht gar nicht wie ein Lehrmeister auftritt.

12) Magische Erscheinung: Eine magische Verzerrung der Realität, die in einer von unzähligen Formen auftreten kann. Magische Seen, Flüsse, Ströme oder gar Brunnen, verzauberte oder verfluchte Wälder, Gebiete voller Feenwesen, waberndes Chaos, ein Tor zu anderen Welten, Ebenen, Zeiten oder Orten, Veränderungen der Persönlichkeit usw.

2.3

Magie und Spielbalance

Der Spielleiter wird gelegentlich Verfahrensweisen der *RoleMaster*-Regeln ändern wollen, die seiner Meinung nach nicht zu seinem Weltbild passen. Der unkomplizierteste Weg, solche Unstimmigkeiten zu beseitigen, ist, diese Spielelemente einfach den Regeln anzupassen. Als Alternative dazu beinhaltet dieser Abschnitt einige Optionen und Vorschläge, um das Magiesystem, wie es im *Buch der Magie* zu finden ist, zu modifizieren.

Berufslisten

Die normalen Richtlinien im *Buch der Magie* teilen jedem Beruf (außer den Magieunkundigen) eine Reihe von Berufslisten zu, und erlauben weiterhin jedem Reinen Magiekundigen, hier weitere Berufslisten aus den offenen und geschlossenen Listen seines Bereiches auszuwählen (*Buch der Magie*, Abschnitt 5.4).

Diese Verfahrensweise mag für einige Spielleiter oder Weltsysteme als zu einschränkend erscheinen; deswegen werden hier einige andere Möglichkeiten vorgestellt. Die Lockerung der normalen Beschränkungen aus dem *Buch der Magie* ist insbesondere in einer Welt voller mächtiger Wesen aus Mythologie und Fantasy-Literatur gerechtfertigt. Der Spielleiter kann eine der folgenden Optionen auswählen oder sie frei kombinieren.

Option 1: Der Spielleiter kann auch anderen Berufen erlauben 1-4 weitere Berufslisten auszuwählen. Dies gilt insbesondere für Dualmagiekundige und in beschränkter Form auch für Teilmagiekundige.

Option 2: Der Spielleiter kann zulassen, daß Magiekundige ihre zusätzlichen Berufslisten auch aus den anderen Berufslisten ihres Magiebereichs auswählen. Ein möglicher Grund für die Wahl dieser Verfahrensweise ist die Erweiterung der Spielerfertigkeiten, die vor allem dann nützlich sein kann, wenn die Spielergruppe klein ist. Andernfalls kann z.B. niemand außer einem reinen Kleriker Untote vertreiben, egal wie gut er die Leitmagie beherrscht, und niemand außer einem Barden kann die Eigenschaften eines magischen Gegenstands bestimmen oder besitzt dessen erweiterte Lernfähigkeiten usw. So würde man theoretisch 15 verschiedene Charaktere benötigen, um alle Magiebereiche abzudecken, mit denen die meisten Abenteurergruppen konfrontiert werden. Ein ausgleichender Faktor dieser Wahlfreiheit ist die Tatsache, daß ein Spielercharakter, der sich fremde Berufslisten zueigen macht, natürlich weniger der grundlegenden offenen und geschlossenen Listen seines eigenen Magiebereichs beherrscht, als ein durchschnittliches Mitglied seines Berufs normalerweise beherrschen würde. Diese

Möglichkeit beinhaltet also auch einen klaren Nachteil, der die Ausgewogenheit des Systems gewährleistet.

Option 3: Der Spielleiter kann, wie unter Option 2 angeführt, Magiekundigen erlauben, ihre zusätzlichen Berufslisten aus den anderen Berufslisten ihres Magiebereichs auszuwählen, dabei aber die Kosten für den Erwerb dieser Spruchlisten verdoppeln (d.h. 2/* anstatt 1/* für Reine- und Dualmagiekundige, 8/* anstatt 4/* für Teilmagiekundige).

Einschränkungen der Leitmagie

In vielen fantastischen Welten können Benutzer der Leitmagie alle Arten von Rüstungen tragen, ohne daß ihre magischen Kräfte davon beeinflusst werden. Man braucht nur an all die kämpfenden Kleriker und Paladine in Plattenpanzern, an die Waldläufer in Kettenrüstungen und andere Helden der Leitmagie zu denken, denen es nichts ausmacht in Metallrüstungen »umherzuklappern«. Wenn der Spielleiter möchte, so kann er beschließen, daß einige oder alle Berufe der Leitmagie (Kleriker, Animesten, Waldläufer, Heiler, Paladine, Druiden und Astrologen) durch das Tragen von Rüstungen, seien sie aus Metall oder aus anderem Material, nicht in ihrem Magiegebrauch eingeschränkt werden, wie es im *Buch der Magie* die Regel ist. Entschließt sich der Spielleiter zum Gebrauch dieser Regel, so sollten alle Angriffssprüche des Leitmagie-Bereichs auf der »Allgemein«-Spalte der Tabelle ATM 1 (*Buch der Magie*, S. 137) durchgeführt werden. Alternativ zu dieser Möglichkeit kann der Spielleiter die Einschränkungen auch nur teilweise aufheben: Er kann das Tragen von Metallrüstungen erlauben, jedoch weiterhin die Regeln des »Risiko-Zauberns« (*Buch der Magie*, Abschnitt 10.9) anwenden, wobei er die Modifikationen, die sich aufgrund von mitgeführter Ausrüstung und Panzerung ergeben, allerdings um 50-90% verringert.

In beiden Fällen kann sich der Spielleiter dazu entschließen, die Entwicklungskosten für Manöver in Panzerung herabzusetzen. Empfehlenswerte Entwicklungskosten sind 4/* und 5/* für Kleriker, Animesten, Druiden und Heiler, und 2/* und 3/* für Waldläufer.

Vorbereitungszeit

Die Grundregeln im *Buch der Magie* verlangen 0 bis 2 Runden »Vorbereitung«, bevor ein Spruch eingesetzt werden kann, basierend auf der Differenz zwischen der Spruchstufe und der Stufe des Zauberns. Die Optionsregeln zum »Risiko-Zaubern« (*Buch der Magie*, 10.9) ermöglichen es, einen Spruch mit weniger Vorbereitungszeit anzuwenden, wobei sich die Gefahr eines Fehlschlags jedoch erheblich vergrößert.

In dieser Optionsregel wird die Spruchvorbereitung als eine Modifikation zum Angriffswurf gehandhabt (wie es im Mittelde-Rollenspiel der Fall ist). Der Gebrauch dieser Regel macht einen ungenügend vorbereiteten Spruch weniger effektiv und genau, und vergrößert die Gefahr eines normalen Fehlschlags drastisch. Demgegenüber macht eine verlängerte Vorbereitung einen Spruch noch wirksamer und präziser. Diese Optionsregel eröffnet einem Spruchbenutzer in einer Kampfsituation viele neue Möglichkeiten und Entscheidungsfreiheiten, ohne ihn dabei mächtiger zu machen. Folgende Modifikationen erscheinen angemessen:

- 30 ohne Vorbereitung
- 15 mit einer Runde Vorbereitungszeit
- + 0 mit zwei Runden Vorbereitungszeit
- + 10 mit drei Runden Vorbereitungszeit
- + 20 mit vier Runden Vorbereitungszeit

2.4 Magische Sprachen

Viele phantastische Welten und Magiearten haben ihre eigenen, mächtigen Sprachen. Wenn diese Optionsregel (oder ein Teil davon) benutzt wird, dann erhalten Sprüche, die in einer bestimmten, »ihrem Wesen entsprechenden« magischen Sprache formuliert werden, besondere Vorteile: sie erfordern weniger Magiepunkte, werden mächtiger oder verleihen dem Zaubernen ein tieferes Verständnis (d.h. mehr Erfahrung) von der angewandten Magie. Der Zauberende muß so laut singen, daß ihn alle Ziele hören können, mindestens aber in der Lautstärke einer kräftigen Stimme.

Anmerkung: Für gewöhnlich findet man keine dieser Sprachen unter Leuten, die sich nicht mit Magie beschäftigen. Oftmals erhalten Zauberebrlinge Zugang zu einer oder zwei Sprachen, die eng mit ihrem Beruf verbunden sind. Einige dieser Sprachen haben soziale Bedeutung und rufen bestimmte Reaktionen hervor: Sprecher von Qadosh werden oftmals verehrt und geachtet, Ruhe und Frieden überkommt Menschen, die Eirenay hören, Mißtrauen herrscht gegenüber Sprechern von Kubeia (obwohl es nicht grundsätzlich böse ist), Haß schlägt den Benutzern von Thanatos oder Asebeia entgegen, und schreckliche Furcht entsteht um einen Sprecher von Anathema. Es muß betont werden, daß dies die Reaktionen des gewöhnlichen Volks sind, und nicht ein magischer Einfluß.

Der Gebrauch magischer Sprachen

Wenn ein Zauberner versucht, eine magische Sprache einzusetzen, muß er zunächst einen »Sprachenbenutzungswurf« (1-100, offener Wurf) durchführen, zu dem er seinen Fertigkeitensbonus in der entsprechenden Sprache und den Bonus für seinen Magiebereich (MA für Essenzmagie, IT für Leitmagie, und AF für Mentalmagie) addiert. Ist das Ergebnis größer als 100, so gelingt der Versuch, und sowohl der Zauberner als auch der Spruch erhalten alle zutreffenden Bonusse. Andernfalls werden keine Bonusse erzielt. Danach wird der normale Prozeß des Zauberns fortgesetzt, d.h. ein erfolgloser Sprachenbenutzungswurf heißt nicht, daß der Spruch automatisch mißlingt, sondern bringt den Spruchanwender lediglich um einige Vorteile.

Optionsregeln für magische Sprachen

Der Spielleiter kann die Entwicklungskosten für magische Sprachen für alle Reinen-, Dual- und Teilmagiekundige auf 1/* reduzieren. Eine andere Möglichkeit ist, beginnenden Reinen und Dualmagiekundigen eine bestimmte Anzahl von Sprach-Fertigkeitenswerten für magische Sprachen zuzuteilen (5-10); vielleicht als Hintergrundoption oder einfach als Teil ihres Hintergrunds.

Die folgenden Optionen beschreiben einige der möglichen Bonusse der magischen Sprachen, wenn sie in Verbindung mit den entsprechenden Sprüchen eingesetzt werden. Es sei angemerkt, daß einige Sprüche von verschiedenen magischen Sprachen profitieren können, wenn ihr gewünschter Effekt in irgendeiner Art und Weise mit dem Charakter der Sprache in Beziehung steht:

Option 1: Der MP-Aufwand für einen solchen Spruch beträgt nur 75% (aufgerundet) des Normalen. Ein Spruch der 20. Stufe erfordert somit nur 15 MP, wenn er in der entsprechenden Sprache formuliert wird; ein Spruch der 7. Stufe erfordert nur 6 MP, ein Spruch 5. Stufe nur 4 MP usw.

Option 2: Angriffswürfe und Elementar-Angriffswürfe erhalten einen zusätzlichen +5-Bonus.

Option 3: Die Wirkungsdauer solcher Sprüche wird um 50% verlängert.

Option 4: Alle Erfahrungspunkte, die unmittelbar durch den Einsatz eines Spruchs gewonnen werden, werden um 50% gesteigert.

Option 5: Wird ein Kontroll-, Beschwörungs-, Vertreibungs-, oder ähnlicher Spruch in der übernatürlichen Sprache einer Wesenheit gesprochen, so erhält diese eine Widerstandswurf-Modifikation von -10.

Option 6: Würfe auf der »Patzertabelle Zauberverfehlen« (*Buch der Magie*, S. 136) werden mit -20 modifiziert (bis zu einem Minimum von 01).

Abwandlung der Optionen für verschiedene Sprachen

Der Spielleiter kann sich dazu entschließen, die Auswirkungen für unterschiedliche Sprachen abzuwandeln. Nicht alle Sprachen müssen notwendigerweise die gleichen Vorteile bieten. Zum Beispiel würde Ihyama wahrscheinlich nicht die Optionen 2, 5, oder 6 beinhalten; Aionion würde bei einigen Sprüchen vielleicht verwirrend oder unausgewogen wirken usw. Vielleicht würden manche Sprachen nur einige ausgesuchte der oben angeführten Vorteile bringen, während andere besonders mächtig sein könnten und noch weiterreichende Auswirkungen bringen könnten (z.B. die Wirkungsdauer verdreifachen, den MP-Aufwand um 50% verringern usw.). Optionen dieser Art sind besonders interessant, wenn verschiedene Sprachen für die gleichen Sprüche anwendbar sind - vielleicht wirkt eine Sprache besser als eine andere.

Es könnten auch weitere besondere Eigenschaften entwickelt werden, wie z.B. die Verdopplung des Wirkungsradius oder der Ziele usw. Der Spielleiter sollte jedoch darauf achten, die Spieler immer genau darüber zu informieren, welche Auswirkungen durch das Erlernen magischer Sprachen erzielt werden können.

Magische Sprachen und ihre typischen Sprüche

Dies ist eine Auflistung einiger Sprachen und korrespondierender Spruchlisten und Sprüche. Einzelne Sprüche sind in kursiv wiedergegeben.

Aionion: Geist wiederherstellen, Wesen des Lebens.

Aisthesis: Beherrschung der Sinne, *Dunkelsicht*, Fremde Sinne, Kontrolle der Sinne, *Nachtsicht*, Sinne des Frommen, Wahrhaftes Sehen.

Anathema: *Pures Licht*, Vertreibungen, Wege des Leitens (keine finsternen!).

Asebeia: Finstere Verbindungen, Finstere Wege des Leitens, Finstere Wege des Wissens.

Aster: Gesetze des Lichts, Gleißende Macht, *Licht*, Licht der Sterne.

Chaos: Herrschaft über das Wetter, *Vibration*, Wege des Öffnens, Wege der Zerstörung.

Conorros: Astrale Wesenheiten, Blick in die Vergangenheit, *Eingebung*, Enthüllungen der Macht, *Finden*, *Traum*, *Übertragungsweg*, Vorahnungen, Wahrnehmung des Geistes, Wege des Wissens, Wesen der Gegenstände.

Erdblut: *Natursicht*, *Wasser finden*, Wesen der Wege, *Wetterkunde*.

Eirenay: *Heilung*, Selbstheilung, Wege der Beruhigung, Wege der Wundübernahme.

Gnosis: Angriff des Geistes, *Folgerung*, Gewalt über den Geist, Knechtung des Geistes, Kontrolle des Geistes, Krankheit des Geistes, Macht des Geistes, Verderbnis des Geistes, Verschmelzung der Gedanken, Wahrnehmung der Gedanken, Zerrüttung des Geistes.

Graphay: Gestalt einprägen, Runen, Symbole, Text verstehen.

Hudatos: Gesetz des Wassers, Gewalt über das Wasser, Schwimmen, Wandlung des Wassers, Wasseratem, Wasserwandeln.

Ihyama: Heilung, Selbstheilung, Wege der Reinigung, Wiederherstellung des Körpers.

Iruaric: Anorganische Stoffe, Arkane Magie, Einbettung, Organische Stoffe, Schwertrunen, Stärkung der Magie, Wege der Bannung, Wege der Verzauberungen, Zügel der Magie.

Kubeia: Illusionen, Schatten, Transparenz, Unsichtbarkeit, Verschleierung, Wege der Unsichtbarkeit, Wege der Verwirrung.

Logos: Geräuschkontrolle, Herrschaft über den Schall, Meisterschaft der Stimme, Sprache der Gedanken, Stimme des Geistes, Wege des Schalls.

Parapateo: Telekinese, Wege der Bewegung.

Petra: Abwehr von Zaubern, Gesetze der Wälle, Spruchwand, Schutz, Anorganische Stoffe, Widerstandskraft, Erdwand, Gewalt über die Erde, Wandlung von Gegenständen.

Pneumatikos: Folter der Seele, Gesetz des Windes, Gewalt über die Luft, Herrschaft über den Geist, Knechtung des Geistes, Verderbnis des Geistes, Wandlung der Luft, Wege der Beschwörung, Wesen der Beschwörungen.

Porneia: Finstere Beschwörungen, alle Sprüche, die mit den Beschwörungen dämonischer und böser Wesenheiten zu tun haben.

Purosis: Feuer des Geistes, Gesetz des Eises, Gesetz des Feuers, Wandlung von Gegenständen, Wege der Zerstörung.

Qadosh: Heilige Brücke, Nahrung und Schutz, Wege des Leitens (keine finsternen!), Visionen, Zeremonien.

Skotia: Dunkelheit, Finstere Wege des Wissens, Nachtsicht, Pure Dunkelheit, Schatten.

Soma: Herrschaft über den Körper, Mönchsbewegung, Wege des Widerstehens, Zügel des Körpers.

Spoudazzo: Eile, Formen der Geschwindigkeit.

Thanatos: Flüche, Gewalt über den Körper, Körperlicher Verfall, Krankheit des Geistes, Krankheiten, Totenbeschwörung.

Totem: Beherrschung der Tiere, Beschwörung, Gestaltwandel.

Xzoulul: Beherrschung der Kräuter, Beherrschung der Pflanzen, Organisches ablenken, Organische Stoffe.

Artefakte sowie verschiedene Ebenen der Realität angewandt. Die Existenz einer ätherischen Ebene und entsprechender Wesenheiten – und natürlich ihre Beziehungen und Verbindungen mit der nicht-ätherischen Welt – sind faszinierende Aspekte vieler fantastischer Bücher und Spiele. Natürlich gibt es die verschiedensten Vorstellungen von den Grundlagen und Eigenschaften dieser ätherischen Erscheinungen. Der folgende Abschnitt stellt eine mögliche, wenngleich natürlich unvollständige, Beschreibung der ätherischen Welt dar, wie sie durch die Arkanen Spruchlisten (Abschnitt 3.1) und insbesondere durch die Liste **Meisterschaft des Ätherischen** dargestellt wird.

Eine Ebene ist ein einzelnes Universum mit seiner eigenen, unverwechselbaren Zusammensetzung von Energie, Materie



Physik und Leben. Die Gesamtheit allen Seins besteht aus einer unendlichen Anzahl dieser Ebenen, die auch als verschiedene »Realitäten« bezeichnet werden. Eine einzelne Ebene unterscheidet sich in Bezug auf ihre Zusammensetzung und insbesondere auf ihre Geschichte oftmals grundlegend von allen anderen. Das Universum, das wir kennen, ist nur eine von unzähligen Ebenen.

Die Ätherische Ebene

Die Ätherische Ebene ist die Ebene der Verbindung und des Transports. Sie stellt das Medium dar, das man durchqueren muß, um von einer Ebene auf eine andere zu gelangen. Selbst sehr mächtige Tore, die Ebenen direkt verbinden (z.B. solche, die eine Verbindung zu Gottheiten herstellen oder Dämonen herbeirufen), müssen ihren Ursprung in der ätherischen Ebene haben – eine Veränderung in der Ätherischen Ebene, die der neuen Verbindung die Existenz ermöglicht – sozusagen eine Abkürzung. Eine »normalere« und sicherlich weniger kraftaufwendige Methode ist es, durch ein Tor (Zugang, Tür) von einer Ebene auf die Ätherische Ebene überzuwechseln, um dann von

2.5

Das Leben in der ätherischen Welt

Die Vorstellung anderer Welten, Zeiten und Ebenen, die neben der »realen« Welt existieren, kommt in vielen Werken der Fantasy, Mythologie und Religion vor. Solche Erscheinungen stellen besondere Grundlagen für die Erschaffung von Kampagnen oder Weltsystemen dar. Dieser Abschnitt und die Sprüche der Liste **Meisterschaft des Ätherischen** (166, in Abschnitt 3.1) beziehen sich auf eine bestimmte Art der »Realität«, die aus vielen solcher »Existenzebenen« besteht. Der Spielleiter muß dieses Material im Hinblick auf seine eigene Welt prüfen und entscheiden, ob es in dieser Form zu gebrauchen oder für seine eigene Kampagne zu modifizieren ist.

Der beschreibende Begriff »ätherisch« bezieht sich rein formal (wie es im Wörterbuch angeführt ist) auf Erscheinungen »himmlischer« oder »spiritueller« Natur. Der Begriff wird oft auf Gottheiten, symbolische Geisterwesen (gut- oder böse), Scharen verschiedener Monster oder Wesenheiten, mächtige

dort auf die Zielebene zu gelangen. Doch selbst dieser Weg steckt voller Gefahren. Für ein Wesen, das auf der Ätherischen Ebene reist, kann, insbesondere wenn es nicht daran gewöhnt ist, ihr Anblick sehr verwirrend und frustrierend sein. Sie erscheint als eine endlose neblige Dunkelheit, durch die in offensichtlich unregelmäßigen Abständen und Anordnungen auf dem Weg des Reisenden Tore und Zugänge zu anderen Ebenen erkennbar sind. Tatsächlich gibt es unendlich viele dieser Tore, die sich zu allen Orten auf sämtlichen existierenden Ebenen öffnen.

Die Zielorte dieser unzähligen Tore sind von der Ätherischen Ebene nicht einsehbar, und die Tore sind bis auf zwei besondere Merkmale völlig gleich. Erstens unterscheiden sie sich in ihrer Größe, da es geringere und höhere Tore gibt, die jeweils nur von Wesen bestimmter Körpergröße und Macht durchschritten werden können. Zweitens haben einige Spruchbenutzer Methoden entwickelt, diese Tore zu markieren, damit sie zu einem späteren Zeitpunkt wiedererkannt werden können, um sie erneut zu benutzen (oder zu vermeiden).

Es ist genügend Licht vorhanden (niemand kennt seinen Ursprung, vielleicht ist es das diffuse Glühen der Tore, oder die Ladung der magiereichen Atmosphäre), daß ein gewöhnlicher Mensch andere Wesen oder Objekte bis zu 15 m Entfernung ziemlich genau erkennen kann. Außerdem ist der Boden durchgehend von einer 50 cm hohen, wallenden, undurchsichtigen Nebelschicht bedeckt. Dieser Nebel verdeckt augenblicklich jeden hingefallenen Gegenstand und läßt Suchenden nur noch die Möglichkeit, ihn durch Tasten wiederzufinden.

Begegnungen

Es gibt Wesen, die eine besondere Veranlagung für Reisen durch die Ebenen besitzen, und diejenigen, die es wagen, mit der Magie der Ebenen zu spielen, gehen das Risiko ein, solchen Geschöpfen zu begegnen. Das Zusammentreffen mit solchen Wesen wird oft als Begegnung ätherischer Art bezeichnet, insbesondere wenn die Begegnung aus ätherischer Magie oder aus Reisen durch den Äther resultiert, oder wenn es an einem Ort stattfindet, der aus irgendeinem Grund eine besondere Verbindung zur Ätherischen oder einer anderen Ebene hat. Eine Begegnung ätherischer Art kann unmöglich voraussehbar sein, da Wesen, die über die Ebenen wandern können sowohl in Gestalt als auch in Aussehen unendlich viele Erscheinungsformen haben können. Dämonen, Engel, Dschinn, Elementare, mächtige Untote, wohlwollende Wesen wie die Ki-rin oder schreckliche Manifestationen des Bösen wie die Erzdämonen sind alle als Wanderer der Ebenen bekannt.

Der Spielleiter kann die Art solcher Begegnungen frei bestimmen, oder sich auf Begegnungstabellen verlassen.

Andere Ebenen

Wie bereits erwähnt, scheint es eine unbegrenzte Anzahl verschiedener Ebenen zu geben, so daß eine umfassende Auflistung mitsamt Beschreibungen völlig unmöglich ist. Es gibt jedoch einige besonders wichtige Ebenen, die hier exemplarisch aufgeführt werden:

Ebenen alternativer Geschichte

Diese Welten gleichen anderen Ebenen in physikalischer Hinsicht, unterscheiden sich jedoch in historischen Begebenheiten. Abweichende Ergebnisse wichtiger Schlachten, unterschiedliche Sterbedaten wichtiger Persönlichkeiten und unbekannte Charaktereigenschaften eigentlich bekannter Wesen machen diese Ebenen vor allem für jene interessant und verwirrend, die mit der Geschichte einer solchen verwandten Ebene vertraut sind. Diese Schauplätze können anderen Ebenen in bestimmten

Bereichen sehr ähnlich sein, während sie sich in anderen Fällen aber weitgehend anders entwickelt haben. Eine besonders außergewöhnliche Art dieser historisch-alternativen Ebenen sind die »Ebenen der verzerrten Zeit«. Hier verläuft die Zeit scheinbar völlig unchronologisch und durcheinander. In einer solchen Welt existieren Wesen, Städte, Regionen und Gegenstände verschiedenster Epochen gleichzeitig. Von einer solchen Ebene im besonderen wird berichtet, daß dort ortsgebundene Zeitvarianten vorkommen, d.h. während in einem bestimmten Gebiet noch tiefste Bronzezeit herrschte, waren andere Regionen bereits in der Eisenzeit oder sogar schon bei der Erfindung des Schießpulvers. Obwohl sich Ebenenreisende dort frei bewegen können, ist es den hier Geborenen nicht möglich, über die Grenzen ihrer Region hinauszugelangen.

Alternative Primärebenen

Auf diesen Ebenen funktioniert das Leben weitgehend nach den bekannten Gesetzmäßigkeiten: es herrscht normale Atmosphäre, Sonnenlicht ist vorhanden, und es gibt Wasser und Nahrung. Dabei können jedoch einschneidende Unterschiede in Flora und Fauna bestehen, Magie kann entweder stärker wirken oder auch gar nicht vorhanden sein, es gibt unbekannte physikalische Phänomene usw. Diese Abweichungen können im Ausmaß ihres Einflusses auf Reisende stark variieren.

Elementarebenen

Diese Ebenen sind die Machtquellen aller Elementarmagie und der Ursprungsort und Lebensraum vieler Elementarwesen. Es gibt eine große Zahl dieser Ebenen, von denen einige als Elementarebenen des Feuers, des Wassers, der Erde usw. bekannt sind. Einige davon sind für humanoide Lebewesen bewohnbar, andere nicht. Auf manchen dieser Ebenen ist lediglich eine kurzzeitige Existenz möglich, bevor sich der unausweichliche Tod einstellt.

Spirituelle Ebenen

Diese Ebenen sind am bedeutendsten für das Wirken von Geisteswesen wie z.B. Gottheiten, Dämonen und Untoten. Daraus ergibt sich, daß diese Ebenen wichtige Bezugspunkte für viele Religionen sind. Die Folgenden sind besonders bedeutsam:

Ebene der Boten

Es existieren zwei dieser Ebenen. Die erste wird »Pfuhl« genannt und ist die Heimat dämonischer Geister. Außergewöhnlich böse niedere Wesen dürfen hier als Belohnung für ihre Taten die Ewigkeit verbringen. Hierbei handelt es sich z.B. um Elfendämonen oder um die weitaus häufigeren Menschendämonen. Der Pfuhl besitzt direkten Zugang zur Ewigen Leere und zu den Reichen jenseits der Grenzen (Ebenen, die nur von den mächtigsten Dämonen bewohnt werden). Die zweite Ebene der Boten trägt mehrere Namen wie z.B. »Neamhan«, die sich aber immer auf den Sitz von Engeln oder Wesen ähnlicher moralischer Werte beziehen. Besondere niedere Wesen wie beispielsweise Elfen finden hier ihr gesegnetes, ewiges Schicksal. Diese Ebene besitzt direkten Zugang zur Ebene der Heiligen Gottheit, die jedoch nicht unaufgefordert betreten werden kann.

Die Ebenen der Toten

Es existieren drei solcher Ebenen, von denen zwei nur von den ruhenden Toten (nicht von Untoten) bewohnt werden. Eine dieser Ebenen, die den Namen »Tartarus« trägt, ist ein Ort der Qual, an dem die gefolterten Seelen der Toten gefangen sind, bis sich ihr endgültiges Schicksal erfüllt. Die zweite Ebene wird als »Paradies« bezeichnet und ist ein Ort der Freude und des

Friede
dem,
Toten
tive E
ligen
ren, c
müsse
ben s
in der
ebene
Körpe
Geist
den a
ge Ur
ke Ve
bei ei
märel
welt
Mäch
einen
da sie
den c

Friedens, eine Ruhestätte für Wesen guten Herzens, die mit dem, was heilig ist, im Einklang leben. Die dritte Ebene der Toten ist die Halbwelt der Untoten. Oftmals wird sie als »Negative Ebene« bezeichnet. In einigen Fällen stellt sie einen zeitweiligen Aufenthaltsort für Untote dar, beispielsweise bei Vampiren, die ihren fleischlichen Körper tagsüber zur Ruhe legen müssen, während sich der Geist hier stärkt. Andere Untote leben sozusagen gleichzeitig auf zwei Ebenen; ein Teil von ihnen in der Halbwelt, während der andere Teil sich auf einer Primärebene befindet. Dadurch erklärt sich auch die schemenhafte Körperlosigkeit einiger Untoter. Zu ihnen gehören viele der Geistwesen, von denen man sagt, daß sie die Kräfte der Lebenden aussaugen, wie z.B. Gespenster, Unholde und Geister. Einige Untote sind jedoch so mächtig, daß sie keine besonders starke Verbindung zur Halbwelt benötigen, wie es beispielsweise bei einem Lich der Fall ist, der Jahrhunderte lang auf einer Primärebene verweilen kann, ohne zwischendurch auf die Halbwelt zurückkehren zu müssen. Es gibt Vermutungen, daß die Mächte des Bösen diese ihnen verschriebenen Anhänger auf einem dunklen Weg mit Lebensenergie und Macht versorgen, da sie Freude an der Verwüstung und dem Schrecken finden, den diese Schergen verbreiten.

Die Ebenen der Ewigkeit

Hier befinden sich die Wohnstätten der Höchsten Götter und jener, die ihnen am nächsten stehen. Desweiteren finden hier die Sterblichen ihre letzte und ewige Ruhestätte, nachdem sie auf den Ebenen der Toten auf den Tag ihres Gerichts gewartet haben. Die »Ebene der Heiligen Gottheit«, oder der Himmel, ist die Heimat des Höchsten Gottes, des Unbezwingbaren Zerstörers oder des allmächtigen Schöpfers. Das wunderbare und großartige Privileg, das den kurzlebigen menschlichen Rassen zuteil wird, ist, daß ihr endgültiges und ewiges Schicksal auf den Ebenen der Ewigkeit bei der Heiligen Gottheit selbst liegt, und nicht von geringerem Stand ist, wie es bei den guten Elfen auf der würdigen Ebene der Boten der Fall ist. Die zweite Ebene trägt den Namen »Gehenna« und ist die schreckliche Behausung und das ewige Schicksal des Herrn des Bösen, des Gefallenen Gottes, des rasenden Anklägers. Die menschlichen Rassen, die nicht dem Heiligen Gott huldigen, finden hier die ewige Verdammnis als gefolterte, hoffnungslose und umherwandernde Bewohner der Ebene, auf der das Lachen nicht existiert.

Dies ist lediglich eine mögliche Beschreibung der ätherischen Welt, die von Zeit zu Zeit ein wichtiges Element von Rollenspielkampagnen werden kann. Es ist ratsam für Spieler, bei der Berührung mit diesen Dimensionen vorsichtig und überlegt vorzugehen.

3

Neue Zaubersprüche

3.1

Arkane Spruchlisten

Die Spruchlisten in diesem Abschnitt werden als die »Arkane Spruchlisten« bezeichnet, und sollen jene Bereiche des magischen Wissens darstellen, das existierte, bevor die Magie sich in die drei Teilbereiche Essenz-, Leit-, und Mentalmagie aufgliederte. In Abschnitt 2.1 finden sich einige Richtlinien zum Wesen und zum Gebrauch dieser Listen.

163 • Schwertrunen

Grundprinzipien:

A. Alle Runen auf dieser Liste werden als Schwertrunen bezeichnet. Der Versuch, eine Schwertrune in einen Gegenstand einzubetten, kann sowohl gelingen als auch fehlschlagen. Die Grundchance für die erfolgreiche Einbettung einer Schwertrune in einen nicht-magischen Gegenstand beträgt 10% pro nicht-magischem Bonuspunkt. Für magische Gegenstände beträgt die Grundchance 20% pro magischem Bonus. Mißlingt die Einbettung der Schwertrune, so verliert der Zaubermde sämtliche eingesetzte Magiepunkte, verursacht aber nicht automatisch einen Zauberverfehler, es sei denn, der Wurf schlägt ohnehin fehl.

B. In einem Gegenstand kann nur eine begrenzte Zahl von Schwertrunen gleichzeitig eingebettet sein. Diese Anzahl hängt mit der Größe des Gegenstands zusammen. Wird der Spruch *Vorbereitung* auf einen Gegenstand angewendet, in den noch niemals vorher ein Spruch eingebettet war, so entsteht zunächst eine Aura, welche die Einbettung von Schwertrunen in diesen Gegenstand ermöglicht. Außerdem erfährt der Zaubermde, wieviele Runen das Objekt maximal gleichzeitig tragen kann. Wird zu einem späteren Zeitpunkt erneut der Spruch *Vorbereitung* auf den Gegenstand angewendet, so wird das Objekt nicht wiederholt vorbereitet, sondern der Spruchbenutzer erfährt lediglich die bereits früher festgelegten Eigenschaften des Gegenstandes.

C. Schwertrunen sind eine schwächere Form der Verzauberung als die bei Alchimisten übliche. Die Schwertrunen »durchdringen« einen Gegenstand nicht soweit, wie es normale Einbettungen tun würden, sondern legen sich nur wie eine Aura darum. Daher gibt es für alle Schwertrunen bestimmte Bedingungen, unter denen sie verblasen und ihre Wirksamkeit verlieren. Ist eine Rune erst einmal verblaßt, so kann entweder eine andere ihren Platz einnehmen, oder dieselbe erneut eingebettet werden. Stark anti-magische Umgebungen oder *Magie bannen*-Sprüche können zur Auslöschung von Schwertrunen führen.

D. Empfohlene Runenkapazitäten sind: Vollschild (10), Schwert (6), Zweihänder (8), Kurzsword (4), Handaxt (3), Hammer (6), Hellebarde (8), Armschutz (1), Panzerhandschuh (2), Kampfstab (8). Anhand dieser Werte können die Kapazitäten anderer Gegenstände festgelegt werden.

E. Die Auswirkungen von Schwertrunen sind nicht kumulativ, d.h. die Offensivbonuse mehrerer Waffenrunen, die Defensivbonuse von Schildrunen, die Widerstandswurf-Modifikationen von Runen des Widerstands usw. können nicht addiert werden. Es kann immer nur eine Schwertrune einer Art gleichzeitig wirken. Runen verschiedener Art können jedoch gleichzeitig eingesetzt werden. So ist es beispielsweise möglich, daß ein Kämpfer in derselben Runde einen Offensivbonus, einen Defensivbonus, eine WW-Modifikation und einen zusätzlichen kritischen Treffer erzielt. Dabei unterliegt dann aber jede Rune den für sie gültigen Regeln für ihr »Verblasen«.

F. Will ein Waffenbenutzer eine Schwertrune aktivieren, so muß er sie entweder berühren, oder, wenn dies nicht möglich ist, einen erfolgreichen Manöverwurf »Runen lesen« durchführen (siehe *Buch der Helden und Abenteuer*, Tabelle BT-3).

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung	1 Gegenstand	-	Berührung
2 Waffenrune I	1 Waffe	variabel	Berührung
3 Rune der Empathie	1 Gegenstand	variabel	Berührung
4 Schildrune	1 Gegenstand	variabel	Berührung
5 Waffenrune II	1 Waffe	variabel	Berührung
6 Rune der Beschleunigung	1 Gegenstand	variabel	Berührung
7 Rune der Wiederkehr I	1 Waffe	variabel	Berührung
8 Geringere Rune des Todes	1 Waffe	variabel	Berührung
9 Rune des Spaltens	1 Waffe	variabel	Berührung
10 Rune des Fluges	1 Waffe	variabel	Berührung
11 Rune des Widerstands	1 Gegenstand	variabel	Berührung
12 Rune der Wiederkehr II	1 Waffe	variabel	Berührung
13 Waffenrune III	1 Waffe	variabel	Berührung
14 Rune der Gravur	1 Gegenstand	variabel	Berührung
15 Rune der Erneuerung	1 Rune der Gravur	-	Berührung
16 Rune der Verteidigung	1 Gegenstand	variabel	Berührung
17 Rune der Spruchspeicherung	1 Gegenstand	variabel	Berührung
18 Waffenrune IV	1 Waffe	variabel	Berührung
19 Rune der Macht	1 Gegenstand	variabel	Berührung
20 Rune der Kraft	1 Waffe	variabel	Berührung
25 Rune der Forschung	-	-	-
30 Permanenz	1 Schwertrune	P	Berührung
50 Schwarze Rune	1 Waffe	variabel	Berührung

1 Vorbereitung (KI): Der Spruchbenutzer bereitet die Aura eines Gegenstands zur Aufnahme einer Schwertrune vor. Mit diesem Spruch läßt sich außerdem genau feststellen, welche Schwertrunen sich bereits auf dem Gegenstand befinden.

2 Waffenrune I (K): Der Offensivbonus der Waffe erhöht sich um +10. Wird durch den Einsatz der Schwertrune ein Angriffsergebnis verändert, so verschwindet sie (wenn der +10-Bonus einen eigentlich erfolglosen Angriff doch noch treffen läßt, oder wenn die Schwere eines kritischen Treffers dadurch verändert wird usw.). Dieser Offensivbonus wird zum normalen OB der Waffe, ob magisch oder nicht-magisch, hinzuaddiert.

3 Rune der Empathie (K): Wird diese Schwertrune erfolgreich eingebettet, so stellt sich der Gegenstand völlig auf eine bestimmte, vom Spruchbenutzer festgelegte Person ein. Diese

Person muß während des Zaubers anwesend sein und den Gegenstand dabei berühren. Versucht später irgendeine andere Kreatur den Gegenstand einzusetzen, so verblasen alle nicht-permanenten Runen (s.u.) des Objekts und verlieren ihre Wirksamkeit. Anmerkung: Der Spielleiter kann eventuell einen Widerstandswurf des Spruchs gegen die fremde Kreatur fordern, damit der Spruch wirksam wird.

4 Schildrune (K): Wird dieser Spruch unmittelbar vor einer Waffentrune eingesetzt, so wird der Offensivbonus der Waffentrune statt dessen zum Defensivbonus addiert. Die Wirkungs-dauer ist gleich der des entsprechenden *Waffentrune*-Spruchs, außer daß die Rune verblaßt, wenn das Ergebnis eines Angriffs gegen den Benutzer durch den zusätzlichen Defensivbonus verändert wird.

5 Waffentrune II (K): Wie *Waffentrune I*, nur wird der Offensivbonus um +20 erhöht.

6 Rune der Beschleunigung (K): Beschleunigt den Benutzer 1 Runde lang, wenn sie eingesetzt wird (siehe F); dann verblaßt sie.

7 Rune der Wiederkehr (K): Wenn der verzauberte Gegenstand geworfen oder abgefeuert wird (z.B. mit einem Bogen), kehrt er automatisch zu seinem Benutzer zurück, der ihn dann einfach auffangen kann (tut er das nicht, fällt er vor seinen Füßen zu Boden). Das Objekt bewegt sich dabei mit einer Geschwindigkeit von 600 m/Rd, kann aber keine festen Hindernisse durchdringen. Nach einmaligem Gebrauch verschwindet die Rune.

8 Geringere Rune des Todes (K): Diese Schwertrune wirkt wie eine »tödliche« Waffe gegen eine bestimmte Rasse oder eine Kreatur, deren Art vom Spruchbenutzer bei der Erschaffung der Rune festgelegt wird. Jeder Angriff, der einen normalen kritischen Treffer erzielt, erlaubt dem Besitzer einen zusätzlichen Wurf auf der Tabelle »Tödlich«. Nach einmaliger erfolgreicher Anwendung verschwindet die Rune.

9 Rune des Spaltens (K): Wird durch den Gebrauch einer Waffe mit dieser Schwertrune ein kritischer Treffer erzielt, der eine spezielle Körperzone trifft, so wird entweder jegliche Rüstung dieser Zone vollkommen zerstört, oder, bei einem ungerüsteten Körperteil, vorhandene Knochen gebrochen. Werden bei einem Angriff lediglich Treffer erzielt oder keine speziellen Körperteile getroffen, so wird ausgewürfelt, ob Waffe oder Schild des Ziels dabei zerstört werden (Wahrscheinlichkeit 30% / 70%). Magische Gegenstände und natürliche Materialien (d.h. »Knochen«, Fell/Haut usw.) erhalten einen Widerstandswurf, bei dessen Gelingen sie nicht getroffen werden. Nachdem ein Gegenstand/Körperteil zerschmettert ist, verschwindet die Rune (auch wenn ein Widerstandswurf gelingt!).

10 Rune des Fluges (K): Ermöglicht es, eine Waffe, die normalerweise nicht geworfen werden kann, mit ihrem normalen Nahkampf-Offensivbonus und den Entfernungs-Modifikationen einer leichten Armbrust zu werfen oder eine normale Wurf-Waffe mit den Entfernungs-Modifikationen eines Langbogens zu werfen, wobei die Abzüge halbiert werden. Beim Gebrauch mit Schusswaffen werden die betreffenden Reichweiten mit 4 multipliziert. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.

11 Rune des Widerstands (D): Diese Rune erlaubt ihrem Benutzer, einen Widerstandswurf zu machen, als wäre er 10 Stufen höher. Die Rune verschwindet, wenn dem Benutzer ein WW gelingt, der ohne ihren Einsatz mißlungen wäre.

12 Rune der Wiederkehr II (K): Wie *Rune der Wiederkehr I*, nur daß der Gegenstand bei seiner Rückkehr auch feste Hindernisse durchdringen kann.

13 Waffentrune III (K): Wie *Waffentrune I*, nur wird der Offensivbonus um +30 erhöht.

14 Rune der Gravur (K): Wird dieser Spruch unmittelbar vor der Einbettung einer anderen Schwertrune eingesetzt, so wird der zweite Spruch tief in die Aura des Gegenstands »eingraviert«. Dies bewirkt, daß eine verblaßte Schwertrune durch einen Spruch *Rune der Erneuerung* wieder »aufgeladen« werden kann, oder daß die verblaßte Rune nach genau 24 Stunden au-

tomatisch neu entsteht. Bei jeder erneuten Entstehung der gravierten Rune besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit, daß sie endgültig verschwindet. Anmerkung: Der Spielleiter kann diese Chance nach Belieben verändern, um den Einsatz dieses Spruchs zu kontrollieren.

15 Rune der Erneuerung (K): Erneuert sofort jede beliebige »gravierte« Rune.

16 Rune der Verteidigung (K): In der Runde, in der sich der Benutzer zum Einsatz dieser Schwertrune entschließt, kann er seinen gesamten Offensivbonus zur Parade aller Nahkampf-angriffe gegen ihn einsetzen. Er darf selbst dann parieren, wenn er einen Treffer »... unfähig zur Parade« erhalten hat. Dabei beeinträchtigen Abzüge durch Benommenheit seinen Offensiv-Bonus jedoch weiterhin wie normal.

17 Rune der Spruchspeicherung (K): Mit dieser Schwertrune kann der Zaubermagier jeden beliebigen Spruch in einem Gegenstand speichern, und diesen zu einem späteren Zeitpunkt aktivieren (siehe F). Dazu muß er sowohl die Magiepunkte der Schwertrune als auch die für den zu speichernden Spruch aufwenden. Auch die Anzahl der *Runen der Spruchspeicherung* unterliegen einer Beschränkung. Die addierten Spruchstufen, die gespeichert werden können, dürfen das dreifache der Schwertrunen-Kapazität nicht überschreiten (siehe D).

18 Waffentrune IV (K): Wie *Waffentrune I*, nur wird der Offensivbonus um +40 erhöht.

19 Rune der Macht (K): Der Zaubermagier kann so viele Magiepunkte in dem Gegenstand speichern, wie das Objekt Schwertrunen-Kapazität besitzt (siehe D). Diese Punkte können dann vom Benutzer zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden. Die Magiepunkte entstammen dem Machtbereich des Spruchbenutzers. Solcherart gespeicherte Magiepunkte werden jedoch unter keinen Umständen multipliziert (z.B. durch einen Magiepunktevervielfacher).

20 Rune der Kraft (K): Der Benutzer kann sich vor einem Angriff zum Einsatz dieser Schwertrune entschließen. Wird bei dem Angriff ein kritischer Treffer erzielt, so verursacht diese Rune einen weiteren kritischen Treffer der gleichen Schwere, der durch einen separaten Wurf ermittelt wird. Die Art des kritischen Treffers muß vorher vom Benutzer festgelegt werden.

25 Rune der Forschung (I): Dieser Spruch wirkt wie ein »Artefakt Forschung« -Spruch, dient aber speziell der Erschaffung neuer Schwertrunen durch den Zaubermagier (siehe BdM, 9.3).

30 Permanenz (K): Der Zaubermagier kann diesen Spruch in Kombination mit jeder beliebigen anderen Schwertrune einsetzen. Verläuft der Spruch *Permanenz* erfolgreich, so wirkt die eingebettete Rune ständig (bis sie gebannt wird). Die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlags bei der Einbettung in einen Gegenstand entspricht der unter Punkt A der Grundprinzipien angeführten Chance. Dabei bleibt jedoch, unabhängig von der Stabilität der Waffe, eine 10%ige Chance für einen Fehlschlag. Mißlingt der Spruch *Permanenz*, so geschieht folgendes: 1) Der gewünschte Effekt bleibt aus, und die Magiepunkte sind trotzdem verloren. 2) Die Schwertrune ist ausgelöscht, und die Kapazität des Gegenstands verringert sich permanent um einen Punkt. 3) Der Zaubermagier muß einen Wurf auf der Patzertabelle Zauberverfehlen - Angriffssprüche (+50) durchführen und erleidet zudem noch einen +50-Angriff auf der Angriffstabelle für Feuerbälle. 4) Der Gegenstand muß entweder einem magischen Angriff der 30. Stufe standhalten, oder er zerbricht (magische Gegenstände erhalten einen Widerstandswurf). Die Möglichkeit eines Fehlschlags muß erneut ausgewürfelt werden, wenn die Rune zum ersten Mal eingesetzt wird. Dabei ist es möglich, daß der Benutzer mehrfachen Schaden erleidet, wenn zur gleichen Zeit mehrere Runen versagen.

50 Schwarze Rune (K): Wirkt wie eine *Rune der Kraft*, wobei der zusätzliche kritische Treffer allerdings auf der Spalte »Tödlich« für Große Wesen ausgewürfelt wird (oder auf der Tabelle »Gewaltige Wesen«, wenn das Ziel unter diese Kategorie fällt).

164 • Wege des Erdblutes

Kurze Hintergrundinformation: Diese arkane Liste ist die wichtigste Grundlage für Transport-Spezialisten und Gelehrte. Häufig ist diese Liste nicht außerhalb besonderer Gruppen zu finden. Spielercharaktere, die einen Teil oder die ganze Liste erlernen wollen oder beabsichtigen, sich Gegenstände/Gebilde daraus erschaffen zu lassen, müssen für gewöhnlich den Bedingungen einer Organisation, die diese Liste lehrt, zustimmen. Sehr oft wird verlangt, daß man dieser Organisation als aktives Mitglied beiträgt und dort eine Lehre absolviert. Dabei wird den Mitgliedern solcher Gruppen jedoch auch häufig die Möglichkeit geboten, einen Teil ihres Lebens privaten Interessen, unter anderem auch Abenteuer, zu widmen. Selbst dann unterliegen sie aber immer noch der Verantwortung gegenüber der Organisation. Erdknoten und Erdblood werden in Abschnitt 2.2 besprochen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Erdblood entdecken	Selbst	-	Selbst
2 Erdknoten einprägen	Selbst	1 h	Selbst
3 Gegenwart der Erde *c	r 30 m	1 min/St	im Knoten
4 Beruhigung der Erde *U	1 Ziel	10 min/St	3 m
5 Erdknoten aufspüren	Selbst	-	Selbst
6 Wahrnehmung der Erde *c	1 Erdknoten	C	Selbst
7 Tür der Erde	1 Ziel	-	3 m
8 Bewußtsein des Erdbluts *	r 30 m/St	1 min/St	im Knoten
9 Absorption des Erdbluts c	Selbst	C	im Knoten
10 Tor der Erde	1 Ziel	-	3 m
11 Macht der Erde	1 Ziel	1 Rd/St	3 m
12 Antwort der Erde	Selbst	-	Selbst
13 Erhaltung der Erde *U	Selbst	variabel	Selbst
14 Verbergen der Erde	Selbst	variabel	Selbst
15 Meisterhaftes Tor der Erde	1 Ziel	-	3 m
16 Warnung der Erde	1 Knoten/Gebiet	variabel	3 m
17 Größere Macht der Erde	1 Ziel	1 Rd/St	3 m
18 Kreatur der Erde	-	1 Rd/St	3 m
19 Speicher der Erde *U	Selbst	variabel	Selbst
20 Gruppen-Tor der Erde	variabel	-	15 m
25 Regeneration des Erdbluts*	Selbst	P	Selbst
30 Beschwörung der Erde	-	1 Rd/St	3 m
50 Wächter der Erde	1 Ziel	variabel	Berührung

1 **Erdblood entdecken** (I): Der Spruchbenutzer stellt fest, ob er sich innerhalb des Radius eines Erdknotens befindet (siehe Abschnitt 2.2). Ist dies der Fall, so erfährt er die Richtung und Entfernung zum Mittelpunkt sowie die Ausmaße des Erdknotens.

2 **Erdknoten einprägen** (MI): Ist der Spruchbenutzer gegenwärtig im Radius eines Erdknotens, so prägt sich dessen Lage in sein Gedächtnis ein, und der Zaubernde kann sich zum Einsatz der verschiedenen *Tor der Erde* - Sprüche und anderer Zauber dieser Liste mit dem Wesen des Knotens vertraut machen. Die Durchführung dieses Spruchs dauert 1 Stunde.

3 **Gegenwart der Erde** (I*): Jede Runde kann sich der Zaubernde auf ein Gebiet bis zu r 30 m innerhalb des Erdknotens, in dem er sich befindet, konzentrieren. Dabei wird ihm die Anwesenheit aller fühlenden/denkenden Wesen in diesem Gebiet bewußt.

4 **Beruhigung der Erde** (DU*): Während der Wirkungsdauer des Spruchs ist das Ziel immun gegen die Auswirkungen jeglicher Art von Furcht oder Panik.

5 **Erdknoten aufspüren** (I): Der Zaubernde erfährt die Richtung und Entfernung zum nächstgelegenen Höheren Erdknoten.

6 **Wahrnehmung der Erde** (I*): Beim Einsatz dieses Spruchs nimmt der Zaubernde jedes ihm »bekannte« Wesen innerhalb des Erdknotens, in dem er sich selbst befindet, wahr. Als »bekannt« ist in diesem Zusammenhang jedes intelligente Wesen definiert, das vom Zaubernden zuvor beobachtet wurde, oder mit dem er mindestens 5 min kommuniziert hat. Der Spruchbe-

nutzer erfährt nicht den genauen Aufenthaltsort des (oder der) bekannten Wesen, er weiß jedoch um seine/ihre Identität.

7 **Tür der Erde** (K): Wenn sich das Ziel gegenwärtig im Bereich eines Erdknotens befindet, kann der Zaubernde es zu einem beliebigen anderen Ort innerhalb des gleichen Erdknotens teleportieren (die Widerstandswurf-Regeln gelten!). Die Sicherheit der Reise und eventuell auftretende Patzer oder Behinderungen werden wie beim Spruch *Teleportation I* (BdM, Liste 15) ermittelt. Dieser Spruch kann in einen bestimmten Platz innerhalb eines Erdknotens eingebettet sein; eventuell um jedes Wesen, das diesen Platz betritt, zu einem anderen Ort im gleichen Erdknoten zu teleportieren.

8 **Bewußtsein des Erdbluts** (I*): Wirkt wie *Gegenwart der Erde*, vermittelt aber zusätzlich allgemeines Wissen um die Aktionen jedes Wesens innerhalb des Erdknotens (z.B. merkt der Zaubernde, wenn ein Wesen einen Spruch benutzt, erfährt aber nicht welchen).

9 **Absorption des Erdbluts** (K): Der Zaubernde kann verbrauchte Magiepunkte regenerieren, indem er direkt die Energie des Erdknotens absorbiert, in dem er sich befindet. Der Spruchbenutzer kann für alle 3 Minuten, die er sich konzentriert, 1 Magiepunkt aufnehmen. Weiterhin ist zu beachten, daß der Einsatz dieses Spruchs immer noch 9 Magiepunkte kostet. Der Zaubernde kann unter keinen Umständen mehr Magiepunkte aufnehmen, als er normalerweise besitzt.

10 **Tor der Erde** (K): Der Zaubernde kann sein Ziel in jeden Höheren Erdknoten teleportieren, den er sich eingepägt hat (s.o.), und der sich in einer Entfernung von bis zu 15 km/Stufe befindet. Die Wahrscheinlichkeit eines Patzers liegt bei 1% (siehe *Teleportation I* auf der Liste 15 im BdM).

11 **Macht der Erde** (K): Das Ziel absorbiert die Kraft des Erdknotens, in dem sich der Zaubernde befindet, direkt in seinen Körper. Dadurch erhält das Zielobjekt die Größe, Stärke, körperlichen Fähigkeiten und die Widerstandskraft (nicht aber das Aussehen und die Probleme mit Sonnenlicht) eines Trolls, wie er im *Buch der Helden und Abenteuer* (S. 40) beschrieben ist. Der Spielleiter sollte die Art des Trolls der allgemeinen Umgebung entsprechend festlegen: Höhlentroll (unterirdisch und in der Nahe von Höhlen), Waldtroll (in bewaldeten Gegenden), Schneetroll (auf Gletschern und in eisigen Regionen), Hügeltroll (in Gebirgen und Hügeln), und Steintroll (fast überall sonst). Berg- und Kriegstrolche sollten vom Spielleiter nur in seltenen Fällen zugelassen werden.

12 **Antwort der Erde** (I): Befindet sich der Zaubernde innerhalb eines Erdknotens, den er sich eingepägt hat (s.o.), so kann er eine Frage stellen, die sich mit »ja« oder »nein« beantworten läßt, und wird sofort die korrekte Antwort erfahren. Dieser Spruch kann nur einmal am Tag verwendet werden, und dazu nur einmal pro Woche in demselben Erdknoten.

13 **Erhaltung der Erde** (U*): Wie der Spruch *Selbsterhaltung* (Liste 117 im BdM), jedoch muß sich der Zaubernde innerhalb eines von ihm »eingepägten« Erdknotens befinden, und es gibt eine Höchstdauer für den Spruch (Max: Stufe x 2 Stunden). Wird der Körper des Zaubernden nicht innerhalb dieses Zeitraums wiederbelebt, so stirbt er, wenn seine Seele nicht anderweitig daran gehindert wird, seinen Körper zu verlassen.

14 **Verbergen der Erde** (K): Solange der Zaubernde keine weitere Magie benutzt, sich nicht schneller als im normalen Schrittempo bewegt, angreift oder Opfer eines starken Schlages wird, ist er weder durch Sehen, Riechen oder Hören noch durch *Aufspüren*-Sprüche zu entdecken, sofern er innerhalb des Erdknotens bleibt, in dem er diesen Spruch eingesetzt hat.

15 **Meisterhaftes Tor der Erde** (K): Wie *Tor der Erde*, nur daß der Zaubernde sein Ziel auch zu Geringeren Erdknoten, die er sich »eingepägt« hat, teleportieren kann, und daß die Reichweitenbegrenzung bei 30 km/Stufe liegt.

16 **Warnung der Erde** (I): Wenn der Zaubernde sich innerhalb eines Erdknotens befindet, so kann er einen Teil oder den gan-

zen Knoten als Wirkungsbereich für den Spruch festlegen. Jedes unbefugte Wesen (vom Zaubernenden bei der Ausführung des Spruches definiert) löst Alarm aus. Dieser Alarm erreicht den Zaubernenden aus jeder Entfernung. Innerhalb des gestörten Gebiets selbst kann der Alarm, je nach Entscheidung des Spruchbenutzers, zum Zeitpunkt des Zaubers entweder nicht zu hören sein oder einen lauten Warnton erzeugen. Der Zaubernende kann niemals mehr als einen solchen Spruch gleichzeitig einsetzen.

17 Höhere Macht der Erde (K): Wie *Macht der Erde*, nur daß die erlangten Eigenschaften denen eines Riesen entsprechen und auch die magischen Eigenschaften des Riesen einschließen (dies beinhaltet Sprüche, aber keine Magiepunkte!). Der Spielleiter sollte die Art des Riesen von der vorherrschenden Landschaftsform abhängig machen: Feuerriese (in Vulkanen und auf Lavafeldern), Waldriese (in bewaldeten Gegenden), Frostriese (auf Gletschern oder Eisebenen), Hügelriese (in Gebirgen oder Hügeln), Wasserriese (in Seen, Flüssen oder im Meer), oder Steinriese (fast überall sonst). Wolken-, Berg-, oder Sturmriesen sollte der Spielleiter nur in seltenen Fällen zulassen.

18 Kreatur der Erde (K): Wenn der Zaubernende sich innerhalb eines von ihm »eingepprägten« Erdknotens befindet, kann er mit diesem Spruch eine Kreatur aus der Energie des Knotens erschaffen. Die Kreatur besitzt nur tierische Intelligenz, kennt und versteht die Anlage dieses Erdknotens aber im gleichen Maß wie ihr Erschaffer und wird einfache Befehle des Zaubernenden

wenn dieser im Bereich des Knotens geheilt wird, oder er kann in einen anderen toten, aber wieder lebensfähig gemachten Körper eindringen und von diesem Besitz ergreifen. Wird innerhalb dieser befristeten Zeitspanne keine dieser Bedingungen erfüllt, so verwandelt sich der Zaubernende in einen der »Größeren« oder »Hohen« Untoten. Dabei übernimmt er normalerweise die Gesinnung und den Charakter des Untoten (Entscheidung des Spielleiters). Der Spruchbenutzer kann seinen eigenen (oder einen anderen, vorher übernommenen Körper) auch freiwillig verlassen, um, wie oben geschildert, in den Erdknoten überzugehen. Die Frist von 1 Tag/Stufe beginnt in dem Moment, wo der Zaubernende körperlos in den Erdknoten übergeht.

20 Gruppen-Tor der Erde (K): Wie *Meisterhaftes Tor der Erde*, nur daß sich der Zaubernende zu jedem »eingepprägten« Erdknoten innerhalb von 50 km/Stufe versetzen kann. Dabei kann der Spruchbenutzer außerdem noch »Passagiere« und »Gepäck« zu Magiepunkt-Kosten von 1 MP pro 25 kg-Einheit mitnehmen.

Beispiel: Der Zaubernende möchte sich selbst, einen 110 kg schweren Kämpfer, eine 40 kg schwere Diebin und 3 Gepäckstücke zu 55, 35, und 20 kg teleportieren. Die Magiepunktkosten belaufen sich auf 33 MP und errechnen sich wie folgt: 20 MP für den Spruch (womit der Zaubernende selbst teleportiert wird), 5 MP für den Kämpfer (4 vollständige 25 kg-Einheiten plus den Bruchteil einer weiteren), 2 MP für die Diebin, 3 MP für das 55 kg-Gepäckstück, 2 MP für das 35 kg-Stück, und 1 für das 20 kg-Stück.

25 Regeneration des Erdbluts (HU*): Wie der Spruch *Vollendete Erneuerung* (Liste 117 im BdM), wobei sich der Zaubernende allerdings innerhalb eines »eingepprägten« Erdknotens befinden muß, und die Heilung 10-100 Stunden dauert.

30 Beschwörung der Erde (K): Wie *Kreatur der Erde*, wobei der Zaubernende allerdings jede beliebige Art und Anzahl von Wesen aus dem Erdknoten erschaffen kann, solange diese in der Gesamtzahl ihrer Stufen nicht die des Spruchbenutzers überschreiten. Unabhängig davon, welche Arten erschaffen werden, besitzen die Kreaturen nicht die besonderen Fähigkeiten ihrer normalen Spezies und sind nur von tierischer Intelligenz. Der Spielleiter kann jedoch zulassen, daß besondere Fähigkeiten, die in direkter Verbindung zur vorherrschenden Landschaftsform des Erdknotens stehen, wohl auftreten (z.B. die Fähigkeit des Feuer-speiens in vulkanischen Regionen, auf Eis oder Kälte bezogenen Eigenschaften bei einem Gletscher, usw.).

50 Wächter der Erde (KH): Mit dem Gebrauch dieses Spruchs kann der Zaubernende ein williges (!) Ziel zum »ewigen« Wächter eines Erdknotens erheben, der den Befehlen des Spruchbenutzers folgt. Solange das Wesen sich an die Bedingungen des Vertrags hält, altert es nicht und regeneriert, wenn es verletzt wird, 1 Treffer/Rd. Auch alle anderen Schäden regenerieren sich mit der Zeit. Die Bedingungen des Vertrags können variieren, beinhalten jedoch immer folgende Konditionen: das Wesen muß sich aus freiem Willen dazu entschließen, es muß sich den Wünschen des Zaubernenden unterwerfen, es darf den Bereich des Erdknotens nicht verlassen, und es muß den Spruchbenutzer und den Erdknoten verteidigen. Sollte ein Wächter den Vertrag verletzen, so setzt der normale Alterungsprozeß wieder ein, wobei die Zeit, die das Wesen als Wächter gedient hat, allerdings nicht gerechnet wird.



befolgen; selbst solche, die zu ihrer Vernichtung führen. Die Erdkreatur kann in der Form und den körperlichen Eigenschaften eines jeden ausgewachsenen Niederen Drachen erscheinen. Beim Ablauf der Spruchdauer löst sich die Erdkreatur in reine magische Energie auf und wird wieder von dem Erdknoten absorbiert, aus dem sie erschaffen wurde.

19 Speicher der Erde (U*): Wie *Erhaltung der Erde*, nur daß die Seele nach Ablauf der Wiederbelebungsfrist nicht in das entsprechende »Leben nach dem Tod« übergeht, sondern im Bereich des Erdknotens bleibt. Für eine Zeitspanne von 1 Tag/Stufe des Zaubernenden nach dem Verlust seiner Seele verweilt er innerhalb des Erdknotens und kann wieder in seinen Körper zurückkehren,

166 • Meisterschaft der Wesenheiten

Grundprinzipien:

A. Einige der Sprüche dieser Liste werden benötigt, um ein künstliches Wesen herzustellen und zu beleben. Wesen dieser Kategorie sind Golems und Konstrukte. Für jedes dieser Wesen muß durch Einsatz des entsprechenden Spruchs ein »Körper« erschaffen und belebt werden. Vorgeschlagene Grundkosten für einen Golem oder den Körper eines Konstruktes sind die Stufe des Wesens 3 mal mit sich selbst multipliziert (d.h. die dritte Potenz, Stufe x Stufe x Stufe) in Goldstücken plus die Kosten des Materials, das erforderlich ist, um den Körper zu bauen (d.h. ein Mithrilgolem wird deutlich teurer als ein Stahlgolem). Die Zeit, die zur Fertigstellung des Körpers benötigt wird, ergibt sich aus dem Quadrat der Stufe der Kreatur (Stufe x Stufe) in Tagen. Geht der Erbauer des Körpers während der Zeit, in der er die Kreatur herstellt, noch irgendwelchen anderen Tätigkeiten nach, so verdoppelt sich der Zeitaufwand. Der Erbauer muß den betreffenden Spruch an jedem Tag, den er mit der Erschaffung des Körpers verbringt, einmal anwenden.

B. *Befehl*- und *Instabilität*-Sprüche können auch gegen Wesen anderer Ebenen eingesetzt werden, wenn der Spielleiter entscheidet, daß dies zu seinem Weltsystem paßt.

C. Elementarwesen, Diener und Wächter brauchen zwischen 2 Runden und ihrer Stufe in Runden, um auf einer Ebene vollständig Gestalt anzunehmen (entweder zufällig ausgewürfelt oder durch einen Manöverwurf ermittelt, dessen Schwierigkeitsgrad danach bestimmt wird, wie schnell der Beschwörer das Wesen entstehen lassen will).

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
2 Wesenheit aufspüren *c	3 m/St	C	Selbst
3 Homunkulus	-	24 h	Berührung
4 Erschaffung von Niederen Konstrukten	1 Körper	P	Berührung
5 Erschaffung von Dienern	-	1 min/St	3 m/St
6 Befehl I *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
7 Erschaffung von Niederen Golems	1 Körper	P	Berührung
8 Geringerer Wärter	-	1 Jahr/St	Berührung
9 Befehl II *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
10 Erschaffung von Geringeren Konstrukten	1 Körper	P	Berührung
11 Schwaches Elementarwesen c	-	1 Rd/St	3 m/St
12 Erschaffung von Geringeren Golems	1 Körper	P	Berührung
13 Befehl III *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
14 Erschaffung von Wärtern	-	1 Jahr/St	Berührung
15 Erschaffung von Höheren Golems	1 Körper	P	Berührung
16 Befehl IV *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
17 Erschaffung von Wächtern	-	variiert	Berührung
18 c	1 Ziel	1 Rd/St(C)	Berührung
19 Erschaffung von Mächtigen Golems	1 Körper	P	Berührung
20 Befehl V *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
25 Vollendete Erschaffung	1 Körper	P	Berührung
30 Befehl VI *c	1 Ziel	variiert(C)	3 m/St
50 Erschaffung von Magorgs	-	P	Berührung

- 1 Vertrauter (M):** Wie *Vertrauter* auf Liste 17 im *BdM*.
- 2 Wesenheit aufspüren (P):** Wie *Anwesenheit III* auf Liste 132 im *BdM*. Dabei werden allerdings nur künstlich erschaffene Kreaturen und Wesen anderer Ebenen entdeckt.
- 3 Homunkulus (KM):** Dieser Spruch erschafft einen Homunkulus, der dem Zaubermagier wie ein Vertrauter dient. Der Spruchbenutzer benötigt ein Faß oder einen Kessel mit einem Mindestvolumen von 60 cm³. In dieses Gefäß muß er dann 12 Tage lang

sein eigenes Blut füllen (5 Trefferpunkte pro Tag für den Zaubermagier). Am 13. Tag muß er die doppelte Menge einfüllen und dann seinen Vertrauten in das Faß stecken. Der Vertraute wird »aufgesogen«, aber der Zaubermagier unterliegt nicht dem Malus, der normalerweise beim Tod eines Vertrauten gelten würde. Dann wird der Spruch ein letztes Mal angewendet, und der Homunkulus ist fertiggestellt. Während des Erschaffungsprozesses muß der Zaubermagier den Spruch täglich einsetzen, und jeder Patzer bedeutet, daß er von vorne beginnen muß.

4 Erschaffung von Niederen Konstrukten (K): Erschafft und belebt den Körper eines Niederen Konstruktes.

5 Erschaffung von Dienern (K): Erschafft einen »Diener« (ein sehr geringes Elementarwesen) aus einer nahegelegenen Quelle des Elements.

6 Befehl I (M*): Wie *Kontrolle von Dämonen* auf der Liste 54 des *BdM*, außer daß statt Dämonen jede künstliche Kreatur oder jedes Elementarwesen bis einschließlich der 5. Stufe unter Kontrolle gebracht werden kann, wenn sein Erschaffer nicht anwesend ist und auch nicht anderweitig in Kontakt mit dem Wesen steht. Dem Erbauer gelingt dieser Spruch automatisch, wenn er keinen Patzer würfelt, während dem Wesen gegen Übernahmeversuche fremder Personen ein Widerstandswurf zusteht. Bei Mißlingen des Spruchs greift die Kreatur den Zaubermagier an. Desweiteren können permanent belebte künstliche Wesen (wie Golems oder Konstrukte) Anweisungen erhalten, denen sie auch außerhalb der normalen Reichweite dieses Spruchs nachkommen, solange der Befehl sie innerhalb der vorgeschriebenen Begrenzung erreicht hat.

7 Erschaffung von Niederen Golems (K): Wie *Erschaffung von Niederen Konstrukten*, nur daß Golems der 5. Stufe erschaffen und belebt werden können.

8 Geringerer Wärter (K): Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Zaubermagier zunächst die Stufe des Wärters quadriert (Stufe x Stufe) in Goldstücken aufbringen und davon alchemistische Ingredienzen kaufen – der Spielleiter entscheidet, ob diese Zutaten leicht oder schwer zu beschaffen sind. Unmittelbar nach der Erschaffung muß der Zaubermagier den Wärter über seine Aufgabe instruieren.

9 Befehl II (M*): Wie *Befehl I*, nur daß Wesen bis einschließlich der 10. Stufe unter Kontrolle gebracht werden können.

10 Erschaffung von Geringeren Konstrukten (K): Wie *Erschaffung von Niederen Konstrukten*, wobei aber Geringere Konstrukte erschaffen werden können.

11 Schwaches Elementarwesen (K): Wie *Erschaffung von Dienern*, wobei jedoch ein schwaches Elementarwesen erschaffen wird.

12 Erschaffung von Geringeren Golems (K): Wie *Erschaffung von Niederen Golems*, es kann aber ein Höherer Konstrukt oder ein Golem bis zur 10. Stufe erschaffen und belebt werden.

13 Befehl III (M*): Wie *Befehl I*, es können jedoch künstliche Wesen bis zur 15. Stufe unter Kontrolle gebracht werden.

14 Erschaffung von Wärtern (K): Wie *Geringerer Wärter*, nur daß jedes beteiligte Tier mindestens 200 kg wiegen muß und dadurch ein Höherer Wärter erschaffen wird.

15 Erschaffung von Höheren Golems (K): Wie *Erschaffung von Niederen Golems*, wobei aber ein Golem bis einschließlich der 15. Stufe erschaffen werden kann.

16 Befehl IV (M*): Wie *Befehl I*, wobei jedoch künstliche Wesen bis zur 20. Stufe unter Kontrolle gebracht werden können.

17 Erschaffung von Wächtern (K): Wie *Schwaches Elementarwesen*, nur daß der Wächter solange bleibt, bis er getötet wird. Dabei darf er sich aber nicht weiter als um 1,5 m pro Stufe des Zaubermagiers von dem zu bewachenden Ort entfernen.

18 Instabilität (K): Wird dieser Spruch gegen künstliche Wesen eingesetzt, so läßt er das Ziel zerfallen. In jeder Runde, in der sich der Zaubermagier konzentriert, muß die Kreatur einen Widerstandswurf durchführen. Mißlingt dieser, so werden ihre Bewegungs-

und Ka
darf w
verlier
wie sie
reduzi
eine fo
Runde
der Za
sprüch
aufre
an geh
alle A
19 Ers
fung u
bis zu
und b
20 Be
sen bi
25 Vo
fung
fe des
30 Be
bis zu
50 Er
bor fü
richte
hängt
fen w
Jedes
Golds
Koste
beinh
tigte
mer r
Anza
sprich

10
Kur
Spru
mals
Bibl
dies
laub
Stud
sche
auf
Staa
den

und Kampfwerte auf 25% des normalen Werts reduziert, und sie darf weder Sprüche einsetzen noch gezielt handeln. Außerdem verliert sie so viele Prozentpunkte von allen Eigenschaftswerten, wie sie den Widerstandswurf verfehlt hat. Wird das Wesen auf 0% reduziert, so ist es zerstört, und alles, was von ihm übrigbleibt, ist eine formlose Masse des Materials, aus dem es bestand. In jeder Runde, in der dem Wesen sein Widerstandswurf gelingt, erleidet der Zaubernde einen Schaden in der Höhe von 10% seiner ursprünglichen Gesamttrefferzahl, kann den Spruch aber weiterhin aufrechterhalten, wenn er nicht von einem anderen Ereignis daran gehindert wird. Überlebt das Wesen den Spruch, so werden alle Abzüge und Schäden wieder regeneriert.

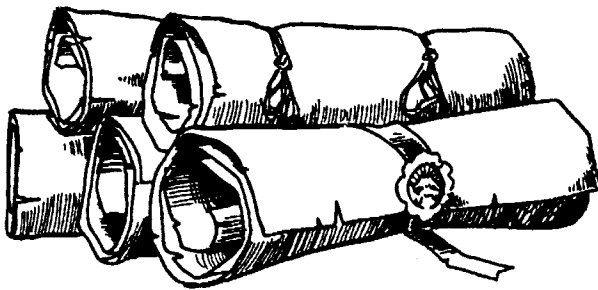
19 Erschaffung von Mächtigen Golems (K): Wie *Erschaffung von Niederen Golems*, wobei mit diesem Spruch ein Golem bis zur 25. Stufe oder ein mächtiges Elementarwesen erschaffen und belebt werden kann.

20 Befehl V (M*): Wie *Befehl I*, es können aber künstliche Wesen bis zur 25. Stufe unter Kontrolle gebracht werden.

25 Vollendete Erschaffung von Golems (K): Wie *Erschaffung von Niederen Golems*, wobei allerdings Golems bis zur Stufe des Zaubernden erschaffen und belebt werden können.

30 Befehl VI (M*): Wie *Befehl I*, doch können künstliche Wesen bis zur Stufe des Zaubernden unter Kontrolle gebracht werden.

50 Erschaffung von Magorgs (K): Der Zaubernde muß ein Labor für die Erschaffung und Aufbewahrung der Magorgs einrichten. Wegen ihres bizarren Aufbaus und ihrer mystischen Abhängigkeit voneinander müssen 5 Geringere Magorgs erschaffen werden, bevor 1 Höherer Magorg gezüchtet werden kann. Jedes Zuchtgefäß kostet den Zaubernden (Stufe x Stufe x 10) Goldstücke, wobei die Stufe des Magorgs gerechnet wird. Diese Kosten werden zu den unter Punkt A. aufgeführten addiert und beinhalten Zutaten, Gifte, Edelsteine und für das Wesen benötigte Körperteile. In jedem der verschlossenen Fässer kann immer nur ein Magorg gleichzeitig gezüchtet werden. Nach einer Anzahl von Wochen, die der Stufe des neuen Magorgs entspricht, beginnt er zu leben.



166 • Meisterschaft des Ätherischen

Kurze Hintergrundinformation: Es sei angemerkt, daß diese Spruchliste einige der gefährlichsten Sprüche beinhaltet, die jemals erforscht wurden. Daher werden die meisten magischen Bibliotheken von den örtlichen Verwaltungen dazu angehalten, diese Sprüche nur Personen zugänglich zu machen, die eine Erlaubnis dazu erhalten haben, in der Rahmen, Zeit und Ort des Studiums oder der Anwendung genau festgelegt sind. Viele Herrscher bestehen außerdem auf der Überprüfung des Anwenders auf seine geistige Stabilität und seine Loyalität gegenüber dem Staat durch einen qualifizierten Spezialisten. In Abschnitt 2.5 finden sich Details über die Natur der Ätherischen Ebene.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Flimmern	Selbst	1 min/St	Selbst
2 Schatten c	Selbst	10 min/St	Selbst
3 Versetzen c\$	Selbst	1 Rd/St(C)	Selbst
4 Ätherisches Lager	1 Objekt 2,5 kg/St	1 Tag/St	Berührung
5 Zwischenstadium c\$	Selbst	1 min/St(C)	Selbst
6 Beschwörungskreis I \$	Sphäre, r 1,5 m	1 min/St	Selbst
7 Ätherischer Raum \$	3 x 3 x 3 m	10 min/St	10 m
8 Verschiebung *\$	Selbst	-	Selbst
9 Ätherisches Sehen c	1,5 m/St	C	Selbst
10 Beschwörungskreis II \$	Sphäre, r 1,5m	1 min/St	3 m
11 Ätherische Tür	Selbst	-	Selbst
12 Geringeres			
Ätherisches Tor \$	2 x 1 m	1 Tag/St	1,5 m
13 Beschwörungskreis III \$	Sphäre, r 1,5m	1 min/St	3 m
14 Stimme der			
Beschwörung \$	1 Wesen	C	Selbst
15 Reisender \$	Selbst	-	Selbst
16 Beschwörungskreis IV \$	Sphäre, r 1,5 m	1 min/St	3 m
17 Wegweiser	-	P	Berührung
18 Kontaktieren anderer			
Ebenen \$	Selbst	10 Rdn	Selbst
19 Beschwörungskreis V \$	Sphäre, r 1,5 m	1 min/St	3 m
20 Höheres			
Ätherisches Tor \$	6 x 6 m	1 Tag/St	1,5 m
25 Ebenen-Bannung \$	1 Ziel	P	30 cm/St
30 Beschwörungskreis VI \$	Sphäre, r 1,5 m	1 min/St	3 m
50 Zersetzung \$	r 10m	-	-

\$ Bei diesen Sprüchen besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit, daß eine zufällige ätherische Begegnung ausgelöst wird (s. Abschnitt 2.5).

1 Flimmern (K): Der Zaubernde scheint vor den Augen der Angreifer zu flimmern und zu verschwimmen; -10 auf alle Angriffe.

2 Schatten (K): Der Zaubernde und von ihm getragene Gegenstände scheinen im Schatten zu liegen und sind so in dunklen, schattigen Bereichen fast unsichtbar.

3 Versetzen (K): Wenn der Zaubernde sich konzentriert, so ist er in der Lage, sich für eine seiner Stufe entsprechende Anzahl von Runden aus der normalen Ebene herauszuversetzen. Wann immer er die Konzentration aufgibt, erscheint er wieder. Während er versetzt ist, nimmt er nichts wahr, was in seiner Abwesenheit geschieht. Er erscheint an genau der gleichen Stelle und mit derselben Blickrichtung wieder wie vorher.

4 Ätherisches Lager (K): Der Zaubernde kann unbelebtes Material bis zu 2 kg pro Stufe lagern. Das Material befindet sich in einer »ätherischen Lagerstätte« und kann von der normalen Ebene aus unmöglich entdeckt werden. Der Spruchbenutzer muß genau festlegen, wie lange das Material gespeichert werden soll (bis zu 1 Tag/Stufe). Nach Ablauf dieser Zeit erscheint das Material an genau der gleichen Stelle wieder, an der es gespeichert worden war. Befindet sich der Spruchbenutzer an dieser Stelle, so kann er den Spruch jederzeit aufheben und das Material zurückholen. Es besteht jedoch eine Wahrscheinlichkeit von 1% pro Tag der Speicherung, daß irgend jemand oder irgendwas auf der Ätherischen Ebene das Material mitnimmt, und es somit nicht wie normal wiedererscheint.

5 Zwischenstadium (K): Der Spruch erlaubt dem Zaubernden, sich aus der normalen Ebene herauszuversetzen. Dadurch wird er hier unsichtbar und kann die normale Ebene auch nur noch verschwommen wahrnehmen (-50 auf Wahrnehmungswürfe). Der Zaubernde kann weder Vorgänge auf der normalen Ebene beeinflussen, noch von Aktionen hier betroffen werden (Angriffe, Sprüche usw.); ausgenommen von ätherischen oder untoten Kreaturen (oder ähnlichen, je nach Entscheidung des Spielleiters), die ihn normal angreifen können. Der Spruchbenutzer kann sich mit einer Geschwindigkeit von 10 m/Rd fortbewegen, riskiert dabei aber, daß sein Körper und seine Seele getrennt werden, da er sich zwischen den Ebenen befindet. In jeder Runde, in der er sich bewegt, beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß dieser Fall eintritt, 1% pro 3 m Bewegungsweite. Kommt es zu einer Trennung, so verläßt die Seele den Körper und kehrt wieder auf die normale Ebene zurück (d.h. der Zaubernde ist tot).

6 Beschwörungskreis I (KM\$): Widerstandswurf-Modifikation -20: Der Zaubermde erschafft einen Beschwörungskreis. Erzeugt er diesen Kreis um sich selbst, so wirkt er wie eine Sphäre des Schutzes gegen Wesen anderer Ebenen wie z.B. Dämonen, bestimmte Elementarwesen usw. Dabei muß der Typ (I-VI) des Kreises allerdings mindestens dem des Angreifers entsprechen. Niedrigere Typen von Beschwörungskreisen beeinflussen Kreaturen höheren Typs nicht. Legt der Spruchbenutzer den Kreis jedoch so an, daß er sich nicht darin befindet, wird darin ein Wesen von einer anderen Ebene beschworen. Ist der Typ dieser Kreatur maximal gleich der des Kreises, so ist sie darin gefangen; andernfalls greift sie normalerweise den Beschwörer und/oder nahestehende Verbündete an. Die Art der Kreatur wird ausgewürfelt: bei 1-60 ist die Kreatur ein Dämon, Elementarwesen usw. der gewünschten Art vom gleichen Typ des Zirkels, bei 61-80 ist sie von einem niedrigeren Typ, bei 81-90 erscheint ein höherer Typ, und bei 91+ handelt es sich um eine vollkommen zufällige ätherische Begegnung. Solange das beschworene Wesen gefangen ist, kann der Zaubermde versuchen, mit ihm zu kommunizieren und Sprüche von den *Magier-des Bösen*-Listen anzuwenden. Der Spruchbenutzer kann das Wesen auf ätherischem Wege losschicken, um eine einfache Aufgabe zu erfüllen, wie z.B. jemanden zu töten, einen Gefangen zu besorgen, eine Botschaft zu überbringen usw. Dabei wird die Kreatur versuchen, die Befehle wortgetreu (!) auszuführen, um dann, wenn sie dabei nicht getötet wurde, in den Kreis zurückzukehren. Die Erfüllung der Aufgabe darf die Dauer des Spruchs nicht überschreiten, und das Wesen kann sich dabei nicht weiter als 1,5 km pro Stufe des Zaubermden vom Beschwörungskreis entfernen.

7 Ätherischer Raum (K\$): Dieser Spruch erzeugt einen 3 m x 3 m x 3 m großen Raum, welcher von der normalen Ebene aus nicht zu entdecken ist. Die inneren Wände des Raums sind uneben und haben viele Vorsprünge, an denen Sachen befestigt werden können. Der Raum kann durch eine 1,2 m x 2,5 m große Tür betreten und verlassen werden, die zufällig an einem nicht-festen Platz (d.h. in Luft oder Wasser) innerhalb von 10 m Entfernung zum Zaubermden entsteht. Die Tür kann von jedem durchschritten werden, ist aber nur für den Spruchbenutzer, Untote und ätherische Wesen sichtbar. Nach Ablauf der Spruchdauer, oder wenn der Zaubermde den Spruch aufhebt, erscheinen alle Wesen und Gegenstände aus dem Raum wieder auf der normalen Ebene, und zwar in einem Bereich direkt hinter der Tür (d.h. wenn sich die Tür auf dem Boden befindet, dann erscheinen die Sachen auch auf dem Boden; befindet sie sich in der Luft, dann materialisieren sie sich auch in der Luft und fallen zu Boden).

8 Verschiebung (K*\$): Wird dieser Spruch, egal in welcher Phase der Runde, wirksam, so verschwindet der Zaubermde von dieser Ebene und taucht fast sofort wieder auf, wobei er die gleiche Ausrichtung (Blickrichtung) behält wie vorher. Während der Verschiebung kann er sich bis zu 1 m pro Stufe von seiner ursprünglichen Position fortbewegen. Der Zaubermde kann die Entfernung und die gewünschte Bewegungsrichtung festlegen; es bleibt aber immer noch eine Wahrscheinlichkeit von 30%, daß die Richtung sich zufällig ändert. Der Spruchbenutzer wird sich niemals in festem Stoff rematerialisieren, sondern bleibt in einem solchen Fall statt dessen für 1-100 Runden auf der Ätherischen Ebene (siehe Abschnitt 2.5) und erscheint dann an einer zufällig bestimmten, freien Stelle innerhalb eines Meters von seiner ursprünglichen Position wieder. Außer Gebietssprüchen, die sowohl den Ausgangs- als auch den Zielpunkt des Zaubermden betreffen, verfehlen ihn alle Angriffe automatisch. Nach einer Verschiebung erhält der Spruchbenutzer einen Abzug von mindestens -30 auf seine Orientierung und seine Handlungen (für Angriffe, Manöver usw.).

9 Ätherisches Sehen (N): Der Zaubermde kann unsichtbare und ätherische Objekte im Umkreis von 1,5 m pro Stufe sehen (Wesen, Tore, Wegweiser usw.).

10 Beschwörungskreis II (KM\$): Wie *Beschwörungskreis I*, nur daß ein Kreis vom Typ II entsteht.

11 Ätherische Tür (K): Der Zaubermde kann sich bis zu 10 m/St zielgenau teleportieren. Er muß seinen Zielort entweder sehen oder Richtung und Entfernung exakt festlegen. Dabei rematerialisiert er sich nicht in festen Objekten, sondern ist in solchen Fällen statt dessen 1 Rd lang benommen und bleibt 1-100 Runden auf der ätherischen Ebene, bevor er an seinen Ursprungsort zurückkehrt. Sollte er sich in freier Luft materialisieren, so fällt er. Zur Neuorientierung benötigt er mindestens 1 Runde.

12 Geringeres Ätherisches Tor (K\$): Ein Geringeres Tor von 2 m Höhe und 1 m Breite öffnet sich auf die Ätherische Ebene. Nur Wesen entsprechender Größe passen durch diese Tür, obwohl außergewöhnlich mächtige Kreaturen (20. Stufe und mehr) das Tor »einreißen« und damit die Öffnung vergrößern können, damit sie hindurchpassen. Es sei angemerkt, daß von der ätherischen Seite aus eine nahezu unbegrenzte Anzahl von Toren zu sehen ist, die zu vielen Ebenen, Zeiten und Orten führen (siehe Abschnitt 2.5). Daher werden sich die meisten Leute fast unmittelbar nach Betreten der Ebene verlaufen.

13 Beschwörungskreis III (KM\$): Wie *Beschwörungskreis I*, nur daß ein Kreis vom Typ III entsteht.

14 Stimme der Beschwörung (KM\$): Mit diesem Spruch kann der Zaubermde jedes Wesen auf der Ätherischen Ebene oder entsprechenden anderen Ebenen (siehe Abschnitt 2.5) bei seinem Namen rufen. Dabei muß er die Beschwörung entweder durch ein Tor rufen oder selbst ätherisch sein. In jeder Runde besteht eine Chance von 35%, daß er von dem gewünschten Wesen gehört wird und eine Wahrscheinlichkeit von 15%, daß ein anderes Wesen zufällig aufmerksam wird. Dieser Spruch beherrscht das Wesen zwar nicht, läßt es aber einen starken Drang verspüren, dem Ruf des Zaubermden zu folgen (-20 auf WW).

15 Reisender (K\$): Der Zaubermde kann auf die Ätherische Ebene überwechseln und sich dort frei bewegen. Um wieder zum Ausgangspunkt auf der normalen Ebene zu gelangen, muß der Spruch erneut eingesetzt werden, es sei denn, der Zaubermde benutzt ein Tor, wird zurückgerufen oder ähnliches.

16 Beschwörungskreis IV (KM\$): Wie *Beschwörungskreis I*, nur daß ein Kreis vom Typ IV entsteht.

17 Wegweiser (K): Erlaubt dem Zaubermden, eine Markierung zur Identifikation auf der ätherischen Seite eines Tores anzubringen. Der Spruch muß von der ätherischen Seite aus angewendet werden und dient lediglich dazu, ein Tor zu markieren, das ansonsten den unzähligen anderen Toren genau gleicht. Dies sichert praktisch nur das Wissen um den genauen Zielort des Tores, der vorher natürlich bekannt sein muß. Der Spruch kann auch dazu benutzt werden, bereits existierende Wegweiser auszulöschen oder zu verändern.

18 Kontaktieren anderer Ebenen (KM\$): Der Zaubermde schickt seinen Geist auf eine andere Ebene, um Ratschläge, Informationen usw. von einem dort lebenden Wesen zu erbitten. Das Maß an Ehrlichkeit, Bereitschaft und das Wissen dieses Wesens werden durch die Eigenschaften des zufällig kontaktierten Wesens bestimmt. Abhängig von der Art der Ebene besteht die Gefahr, zeitweilig wahnsinnig zu werden (mindestens für 10 Wochen): Alternative Primärebene 10%, Elementarebene 20%, Positive/Negative Ebene 30%, Ebene der Boten 40%, Ebene der Toten 50%, Ebenen der Ewigkeit 60%, usw.

19 Beschwörungskreis V (KM\$): Wie *Beschwörungskreis I*, nur daß ein Kreis vom Typ V entsteht.

20 Höheres Ätherisches Tor (K\$): Wie *Geringeres Ätherisches Tor*, nur daß Wesen jeder Größe mühelos hindurchpassen. Die sichtbaren Ausmaße sind gewöhnlich ungefähr 6 m x 6 m.

25 Ebenen-Bannung (K\$): Transportiert das Ziel auf eine zufällig bestimmte Ebene. Wird dieser Spruch gegen Magieunkundige eingesetzt, kann es passieren, daß sie niemals wiedergesehen werden.

30 Beschwörungskreis VI (KM\$): Wie *Beschwörungskreis I*, nur daß ein Kreis vom Typ VI entsteht.

50 Ze
wirku
(auße
Wider
als 10
Besta
Gegel
einen
desse
nes U
jeden
len A
Spiel

Spru
1 Fach
2 Unco
3 Entz
4 Feu
5 Unco
6 Hitz
7 Feu
8 Feu
9 Unco
10 Feu
11 Hitz
12 Feu
13 Me
14 Fe
15 Fe
16 Sch
17 Fl
18 Fe
19 Ve
20 Fe
25 St
30 To

50 Fe
1 F
bren
Die
der
wer
Triff
lerw
sche
nen
2 U
anon
Cels
erw
von
nen
3 E
4 F
daß
ten
für
5 U
men
den
pro
der
6 F
7 F
8 F
sch

50 **Zersetzung** (K\$): Alle magischen Gegenstände und Zauberkraftwirkungen, die sich im Wirkungsbereich des Spruchs befinden (außer denen, die der Zaubermde selbst trägt), müssen einen Widerstandswurf ablegen. Gegenstände, deren Wurf um mehr als 100 fehlschlägt, zerfallen (d.h. sie lösen sich in ihre einzelnen Bestandteile auf und werden somit für gewöhnlich zerstört). Gegenstände, deren WW um 61-100 fehlschlagen, werden von einem **Ebenen-Bannungs**-Spruch betroffen. Jeder Gegenstand, dessen WW um 1-60 mißlingt, unterliegt den Auswirkungen eines **Verschiebungs**-Spruchs, wobei Entfernung und Richtung für jeden einzelnen Gegenstand zufällig bestimmt werden. Speziellen Artefakten und sehr mächtigen Gegenständen kann vom Spielleiter eine besondere WW-Modifikation zugeteilt werden.

167 • Feuer des Geistes

Spruch	Wirkungsber	Dauer	Reichweite
1 Fackelschein	1 Hand	10 min/St	Selbst
2 Unorganisches erwärmen	30 x 30 x 30 cm/St	24 h	3 m
3 Entzünden	r 30 cm	-	30 cm/St
4 Feuerwand	3 x 3 x 2 m	1 Rd/St	30 m
5 Unorganisches erhitzen I c	30 x 30 x 30 cm/St	C	3 m
6 Hitzeplanzer	1 Ziel	1 min/St	3 m
7 Feuerball I	r 3 m	-	30 m
8 Feuerklinge	Selbst	1 Rd/St	30 m
9 Unorganisches erhitzen II c	30 x 30 x 30 cm/St	C	3 m
10 Feuerball II	r 6 m	-	30 m
11 Höhere Feuerklinge	Selbst	1 Rd/St	30 m
12 Feuerkreis	r 3 m	1 Rd/St	30 m
13 Metallfeuer	1 metallisches Objekt	1 Rd/St	30 m
14 Feuerplanzer	1 Ziel	1 min/St	3 m
15 Feuerball III	r 6-12 m	-	30-100 m
16 Schlachtfeuer	r 3 m	-	10 m/St
17 Flammenwind c	60 m Kegel	1 Rd/St(C)	60 m
18 Feuerschreiter	r 2 m	1 Rd/St	Selbst
19 Verwüstung	15 x 15 x 15 m	1 Rd/St	30 m
20 Feuerball IV	r 3 m	-	30 m/St
25 Steinfeuer	30 x 30 x 1 m	1 Rd/St	30 m
30 Todesfeuer	1 Ziel	1 Rd/10% Fehlschlag	3 m
50 Feuersbrunst c	variabel	variabel	3 m/St

1 **Fackelschein** (K): Läßt eine Flamme von der Größe einer brennenden Fackel über der Hand des Zaubermden entstehen. Die Hand muß während der Dauer dieses Spruchs leer sein. Mit der Flamme können Gegenstände wie z.B. Fackeln entzündet werden; dem Spruchbenutzer fügt sie jedoch keinen Schaden zu. Trifft der Zaubermde mit einem unbewaffneten Angriff (normalerweise ein Waffenloser-Kampf-Hiebangriff), der einen kritischen Treffer erzielt, besteht eine 50%ige Chance, daß das Ziel einen zusätzlichen kritischen Hitzetrefner der Schwere •A• erleidet.

2 **Unorganisches Erwärmen** (K): Dieser Spruch erwärmt jede anorganische Substanz (Metall, Stein, Flüssigkeiten usw.) auf 37° Celsius. Er wirkt auf 30 cm³/St, wobei in jeder Runde nur 30 cm³ erwärmt werden können. Magische Substanzen und Stoffe, die von lebenden Wesen getragen werden, erhalten jede Runde einen Widerstandswurf, um die Wirkung des Spruchs aufzuheben.

3 **Entzünden** (K): Wie *Entzünden* auf der Liste 21 im BdM.

4 **Feuerwand** (E): Wie *Feuerwand* auf der Liste 21 im BdM, nur daß der Zaubermde die Schwere des durch die Wand verursachten kritischen Treffers für alle zusätzlichen 4 Magiepunkte, die er für den Spruch aufwendet, jeweils um 1 Stufe anheben kann.

5 **Unorganisches erhitzen I** (K): Wie *Unorganisches erwärmen*, wobei das Material allerdings auf 250° Celsius erhitzt werden kann. Dies geschieht mit einer Geschwindigkeit von 50° pro Runde, die sich der Zaubermde konzentriert. Nach Aufgabe der Konzentration kühlt das Material ganz normal ab.

6 **Hitzeplanzer** (D): Wie *Hitzeplanzer* auf der Liste 9 im BdM.

7 **Feuerball I** (E): Wie *Feuerball* auf der Liste 21 im BdM.

8 **Feuerklinge** (E): Läßt in der Hand des Zaubermden eine breit-schwertartige Feuerklinge entstehen. Der Zaubermde kann mit

seinem Bonus für »gezielte Sprüche« plus einem zusätzlichen +20-Bonus Nahkampfangriffe durchführen, und verursacht damit Schaden auf ATM 5. Diese Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Der Zaubermde kann sie jederzeit werfen, selbst in der Runde, in welcher der Spruch wirksam wird. Dabei wird sie wie ein normaler *Feuerstrahl* der Liste 21 im BdM behandelt.

9 **Unorganisches erhitzen II** (K): Wie *Unorganisches erhitzen I*, wobei das Material aber bis zu seinem Schmelzpunkt erhitzt werden kann.

10 **Feuerball II** (E): Wie *Feuerball I*, nur daß der Wirkungsbereich einen Radius von 6 m besitzt.

11 **Höhere Feuerklinge** (E): Wie *Feuerklinge*, nur daß die Klinge die Form eines Zweihänders annimmt, zu dessen Einsatz beide Hände benötigt werden. Sie verursacht die doppelte Trefferzahl und besitzt einen zusätzlichen +35-Bonus. Für *Feuerklinge* und *Höhere Feuerklinge* kann dieselbe »Gezielte Sprüche«-Fertigkeit benutzt werden.

12 **Feuerkreis** (E): Wie *Feuerwand*, nur daß die Wand einen Kreis mit 3 m Radius bildet. Für zusätzliche 12 Magiepunkte, die der Zaubermde aufwendet, kann er die Schwere des kritischen Treffers um je eine Stufe anheben (A=12, B=24, C=36 usw.).

13 **Metallfeuer** (K): Wie *Metallfeuer* auf der Liste 21 im BdM.

14 **Feuerplanzer** (D): Wie *Feuerplanzer* auf der Liste 9 im BdM.

15 **Feuerball III** (E): Wie *Feuerball I*, kann aber wahlweise mit 12 m Radius und 30 m Reichweite, 9 m Radius und 60 m Reichweite oder 3 m Radius und 90 m Reichweite eingesetzt werden.

16 **Schlachtfeuer** (K): Wie *Feuerball I*, nur daß die Reichweite 10 m pro Stufe beträgt.

17 **Flammenwind** (K): Wie *Sturmwind* auf Liste 26 im BdM, nur daß der Kegel 60 m lang ist, am Fuß einen Radius von 6 m besitzt und kritischen Hitzeschaden der Schwere •A• verursacht.

18 **Feuerschreiter** (E): Der Körper des Zaubermden wird von heißen Flammen umfassen. Er selbst ist gegen jegliche Art von Feuer immun. Jeder, der sich innerhalb von 2 m Entfernung zum Zaubermden aufhält, erleidet einen kritischen Hitzeschaden der Schwere •A•, gegen den kein Widerstandswurf erlaubt ist. Wesen, die den Spruchbenutzer berühren, erleiden einen kritischen Hitzeschaden der Schwere •C•. Nahkampfangriffe des Zaubermden, die einen kritischen Treffer erzielen, verursachen einen zusätzlichen Hitzeschaden •A•. Alle Gegenstände, die der Zaubermde bei sich trägt, sind für die Dauer des Spruchs immun gegen Feuer; aber alle Materialien, die er nach seinem Entflammen berührt (oder über die er geht usw.), müssen einen erfolgreichen Widerstandswurf ablegen, oder sie entzünden sich.

19 **Verwüstung** (E): Wie *Feuersturm* auf der Liste 21 im BdM, nur daß ein Gebiet von 15 x 15 x 15 m betroffen ist, und lediglich kritische Hitzeschäden der Schwere •A• verursacht werden.

20 **Feuerball IV** (K): Wie *Feuerball I*, nur daß die Reichweite 30m pro Stufe beträgt.

25 **Steinfeuer** (K): Wie *Steinfeuer* auf der Liste 21 im BdM.

30 **Todesfeuer** (K): Das Ziel erleidet in jeder Runde einen kritischen Hitzeschaden •E• für eine Dauer von 1 Rd/10% Fehlschlag.

50 **Feuersbrunst** (K): Dieser schreckliche Spruch wird gelegentlich auch als »Das Ritual der Zerstörung« bezeichnet. Er wirkt wie *Verwüstung*, verursacht allerdings kritische Hitzeschäden der Schwere •B•, und der Zaubermde kann das betroffene Gebiet pro 3 Rdn, die er sich konzentriert, um 15 x 15 x 15 m vergrößern. Dabei muß er sich zum Zeitpunkt der Entzündung innerhalb von 3 m/St zu jedem neu betroffenen Gebiet befinden. Zudem müssen die Gebiete miteinander in Verbindung stehen. Jeder Abschnitt brennt 1 Rd/St, d.h. die zuerst entzündeten Bereiche verlöschen auch zuerst. Die Feuersbrunst überwindet alle Hindernisse, es sei denn, sie trifft auf eine magische Barriere, die zu ihrer Überquerung einen Widerstandswurf erforderlich macht. Der Zaubermde kann den Brand in einem speziellen Gebiet erlöschen lassen, indem er sich eine Runde lang konzentriert, oder einfach den ganzen Spruch normal aufheben.

168 • Spruchkoordination

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Spruchspeicher	Selbst	variabel	Selbst
5 Spruchspeicher umgehen I	Selbst	variabel	Selbst
6 Fremder Spruchspeicher	Selbst	variabel	Selbst
7 Schnelle Antwort I	Selbst	1 Rd/St	Selbst
8 Eventualität	Selbst	variabel	Selbst
10 Spruchkomplex II	Selbst	variabel	Selbst
11 Zusätzlicher Spruchspeicher	Selbst	variabel	Selbst
12 Schnelle Antwort II	Selbst	1 Rd/St	Selbst
14 Spruchkomplex III	Selbst	variabel	Selbst
15 Mehrfachspruch	Selbst	1 Rd/St	Selbst
16 Kombierter Spruchkomplex	Selbst	variabel	Selbst
17 Schnelle Antwort III	Selbst	1 Rd/St	Selbst
18 Spruchkomplex IV	Selbst	variabel	Selbst
19 Spruchspeicher umgehen II	Selbst	variabel	Selbst
20 Spruchspeicher-Komplex	Selbst	variabel	Selbst
25 Eventualitäts-Komplex	Selbst	variabel	Selbst
30 Vollendeter Mehrfachspruch	Selbst	1 Rd/St	Selbst
50 Spruchkomplex V	Selbst	variabel	Selbst

1 Spruchspeicher (N): Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem beliebigen Spruch, den er speichern möchte, anwenden. Dann kann der gespeicherte Spruch ohne jegliche Vorbereitung zu einem Zeitpunkt seiner Wahl eingesetzt werden. Der Spruchspeicher kostet die gleiche Anzahl an Magiepunkten wie der gespeicherte Spruch. Während ein Zauber gespeichert ist, kann kein anderer Spruch benutzt werden.

5 Spruchspeicher umgehen I (N): Nach dem Gebrauch dieses Spruchs kann der Zaubernde einen Spruch selbst dann ganz normal einsetzen, wenn er einen anderen Zauber gespeichert hat. Der gespeicherte Spruch wird dabei nicht beeinflusst.

6 Fremder Spruchspeicher (N): Wie *Spruchspeicher*, wobei der Zaubernde allerdings einen Spruch eines anderen (willigen!) Magiekundigen, egal aus welchem Machtbereich, speichern kann. Der Magiekundige, der den zu speichernden Spruch beisteuert, muß die normalen Magiepunkt-kosten aufbringen, und der Benutzer des »Speicher«-Spruchs zusätzlich noch einmal die gleiche Anzahl. Dabei müssen die beiden sich berühren. Wenn die Stufe des zu speichernden Spruchs höher ist als die Stufe des Anwenders dieses »Speicher«-Zaubers, so ist normalerweise ein gelungener Risiko-Wurf für die erfolgreiche Durchführung des Spruchs erforderlich.

7 Schnelle Antwort I (N): Während der Dauer dieses Spruchs benötigt der Zaubernde für seinen nächsten Spruch keine Vorbereitungszeit.

8 Eventualität (N): Der Zaubernde kann einen Spruch speichern, der durch das Eintreten einer bei der Speicherung festgelegten, bestimmten Bedingung (z.B. Tod, Lähmung, Fall, usw.) automatisch aktiviert wird. Dieser zählt nicht als »gespeicherter« Spruch im eigentlichen Sinne; während dieser Spruch auf seine Auslösung wartet, können andere Zauber gewirkt und gespeichert werden.

10 Spruchkomplex II (N): Der Zaubernde kann die Wirkung von zwei Nicht(Elementar-)Angriffssprüchen kombinieren. Dazu muß er die addierten Magiepunkte beider Sprüche plus die 10 Magiepunkte für den *Spruchkomplex* aufbringen. Dieser Spruch muß zuerst gewirkt werden, während die zu kombinierenden Zauber gleichzeitig eingesetzt werden können. Falls es nötig ist, muß der Zaubernde die Reihenfolge festlegen, in der die Sprüche wirksam werden.

11 Zusätzlicher Spruchspeicher (N): Zusätzlich zu dem normalen »gespeicherten« Spruch kann der Zaubernde einen weiteren Spruch speichern. Wenn kein *Spruchspeicher umgehen*-Zauber angewendet wird, muß der erste der gespeicherten Sprüche auch zuerst eingesetzt werden. Damit dieser Spruch überhaupt gebraucht werden kann, muß zunächst bereits ein Spruch gespeichert sein. Verbraucht der Zaubernde den ersten gespeicherten Spruch, so kann er einen weiteren Zauber speichern, ohne den »zusätzlich gespeicherten« Spruch zu beeinträchtigen.

12 Schnelle Antwort II (N): Wie *Schnelle Antwort I*, nur daß bis zu 2 Sprüche ohne Vorbereitungszeit eingesetzt werden können.

14 Spruchkomplex III (N): Wie *Spruchkomplex II*, nur daß die Auswirkungen von bis zu 3 Sprüchen kombiniert werden können, und die Kosten dieses Spruchs 14 Magiepunkte betragen.

15 Mehrfachspruch (N): Während der Spruchdauer wird der nächste vom Zaubernden eingesetzte Elementar-Angriffsspruch zweimal in derselben Runde das gleiche Ziel oder Gebiet angreifen. Für jeden Angriff wird ein separater Angriffswurf durchgeführt. Dabei müssen die Magiepunkte für jeden der Angriffe plus 15 MP für diesen Spruch aufgebracht werden. Benutzt der Zaubernde einen Bonus für »gezielte Sprüche«, so muß er diesen, frei nach seiner Wahl, zwischen den beiden Angriffen aufteilen.

16 Kombierter Spruchkomplex (N): Dieser Spruch verändert den nächsten *Spruchkomplex*, der vom Zaubernden angewendet wird, indem er anderen Spruchbenutzern ermöglicht, die zu kombinierenden Sprüche beizusteuern. Das heißt, ein Magiekundiger könnte diesen Spruch gefolgt von einem *Spruchkomplex II* anwenden. Dann könnte ein zweiter Magiekundiger einen der zu kombinierenden Zauber wirken, worauf ein dritter den anderen Spruch der Kombination beisteuert. Dabei könnten die Sprüche natürlich auch teilweise oder allesamt von der gleichen Person stammen. Alle Beteiligten müssen sich dabei berühren und zusammenarbeiten. Die Spruchbenutzer können verschiedenen Magiebereichen entstammen. Die Summe der Stufen beider kombinierten Sprüche darf die Stufe des Zaubernden mal der Anzahl der kombinierten Sprüche nicht überschreiten.

17 Schnelle Antwort III (N): Wie *Schnelle Antwort I*, nur daß bis zu 3 Sprüche ohne Vorbereitungszeit eingesetzt werden können.

18 Spruchkomplex IV (N): Wie *Spruchkomplex II*, nur daß die Auswirkungen von bis zu 4 Sprüchen kombiniert werden können und die Kosten für diesen Spruch 18 Magiepunkte betragen.

19 Spruchspeicher umgehen II (N): Wie *Spruchspeicher umgehen I*, nur daß sowohl ein »gespeicherter« als auch ein weiterer »zusätzlich gespeicherter« Spruch umgangen werden können.

20 Spruchspeicher-Komplex (N): Wie *Spruchspeicher*, nur daß ein *Spruchkomplex* gespeichert werden kann. Zunächst muß dieser Spruch angewendet werden (20 MP), dann ein *Spruchspeicher* (MP= Stufe des höchstrangigen Spruchs der Kombination), dann ein *Spruchkomplex* (normale MP-Kosten), und schließlich müssen noch die Sprüche, die kombiniert und gespeichert werden sollen, zu ihren normalen MP-Kosten hinzugefügt werden.

25 Eventualitäts-Komplex (N): Wie *Spruchspeicher-Komplex*, aber es handelt sich hierbei um einen *Eventualität*-Spruch, der sich in einer entsprechenden Notsituation automatisch auslöst.

30 Vollendeter Mehrfachspruch (N): Wie *Mehrfachspruch*, nur daß der nächste Elementar-Angriffsspruch dreimal wirkt.

50 Spruchkomplex V (N): Wie *Spruchkomplex II*, wobei aber die Auswirkungen von bis zu 5 Sprüchen kombiniert werden können, und die Kosten für diesen Spruch 50 MP betragen.

Beispiel: Ein Magier der 30. Stufe möchte sich mit einem Eventualitäts-Zauber schützen, der ihn im Falle seines Todes zu seinem bevorzugten Heiler transportiert (falls sie nicht mehr als 450 km voneinander entfernt sind). Mit ihm arbeitet ein Astrologe der 30. Stufe zusammen, der sich das Gedankenmuster des Heilers »eingepägt« hat. Um die entsprechenden Sprüche zu speichern und zu kombinieren, braucht der Magier die Zauber Eventualitäts-Komplex (25 MP), Eventualität (30 MP= Stufe des höchstrangigen Spruchs der Kombination), Kombierter Spruchkomplex (16 MP), und Spruchkomplex II (10 MP). Die zu speichernden Sprüche sind Vollendetes Aufspüren des Astrologen (30 MP; um den Heiler zu finden) und Teleportation I des Magiers (10 MP; für die Reise). Der Aufwand des Magiers beläuft sich auf 91 MP; der Astrologe verbraucht zusätzliche 30 MP. Ein Zauberfehler bei einem der sechs Sprüche macht den ganzen Vorgang zunichte.

Option: Der Spielleiter kann die Dauer für Schnelle Antwort-Sprüche auf 1 min/St anstatt auf 1 Rd/St festlegen.

169 • Wege des Gestaltwandels

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Pflanze einprägen	1 Pflanze	1 Minute	1,5 m/St
2 Tier einprägen	1 Tier	1 Minute	1,5 m/St
3 Pflanzen-Anschein	Selbst	10 min/St	Selbst
4 Tiersprache	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Fabelwesen einprägen	1 Fabelwesen	1 min	1,5 m/St
6 Tier-Anschein	Selbst	10 min/St	Selbst
7 Größe verändern	Selbst	10 min/St	Selbst
8 Fabelsprache	Selbst	10 min/St	Selbst
9 Volkswandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Pflanzengestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
11 Pflanzensprache	Selbst	10 min/St	Selbst
12 Gedanken verbergen c	Selbst	C	Selbst
13 Bewußtheit c	Selbst	C	30 m
14 Tiergestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
15 Täuschung c	Selbst	C	Selbst
16 Spuren verändern	Selbst	10 min/St	Selbst
17 Weg des Tieres	Selbst	10 min/St	Selbst
18 Fabelgestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
19 Vollendete Pflanzengestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
20 Tierwerdung	Selbst	10 min/St	Selbst
25 Vollendete Tiergestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
30 Gestaltwandel	Selbst	10 min/St	Selbst
50 Vollendeter Gestaltwandel	Selbst	10 min/St	Selbst

1 **Pflanze einprägen** (I): Der Zaubernde betrachtet eine bestimmte Pflanzenart und prägt sich Wuchs und Aufbau für den späteren Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste ein.

2 **Tier einprägen** (I): Der Zaubernde beobachtet eine bestimmte Tierart und prägt sich Gestalt und Verhalten für den späteren Gebrauch mit den Sprüchen dieser Liste ein.

3 **Pflanzen-Anschein** (K): Läßt den Zaubernden wie eine bestimmte Pflanze erscheinen, die er sich vorher »eingepägt« hat. Der Spruchbenutzer behält seine Körpergröße bei und riecht weder wie die vorgetäuschte Pflanze noch fühlt er sich wie diese an; es handelt sich um eine rein optische Illusion.

4 **Tiersprache** (I): Der Zaubernde beherrscht die Sprache einer bestimmten »eingepägten« Tierart.

5 **Fabelwesen einprägen** (I): Wie *Tier einprägen*, nur daß magische, legendäre oder Fabelwesen eingepägt werden.

6 **Tier-Anschein** (K): Wie *Pflanzen-Anschein*, nur daß der Zaubernde wie ein bestimmtes Tier erscheint, das er sich »eingepägt« hat.

7 **Größe verändern** (K): Wie *Selbstverkleinerung* oder *Selbstvergrößerung* auf der Liste 12 im BdM, wobei die Dauer allerdings 10 Minuten pro Stufe beträgt.

8 **Fabelsprache** (I): Wie *Tiersprache*, nur daß die Sprache eines bestimmten magischen, legendären oder Fabelwesens beherrscht wird. Einigen mächtigen Arten von Wesen (z.B. Drachen, Großen Adlern, Einhörnern usw.) kann ein Widerstandswurf gegen diesen Spruch zugestanden werden.

9 **Volkswandlung** (K): Der Zaubernde kann seine Gestalt jedem beliebigen humanoiden Volk angleichen.

10 **Pflanzengestalt** (K): Wie *Pflanzen-Anschein*, nur daß der Zaubernde die Gestalt einer bestimmten Pflanze annehmen kann, die er sich vorher »eingepägt« hat, und dabei auch so aussieht und sich anfühlt wie die vorgetäuschte Pflanze. Er kann seine Masse von 75% bis zu 200% des Normalen verändern.

11 **Pflanzensprache** (K): Wie *Tiersprache*, nur daß die »Sprache« einer bestimmten, »eingepägten« Pflanzenart beherrscht wird.

12 **Gedanken verbergen** (P): Das Gedankenmuster des Zaubernden erscheint wie das eines bestimmten, »eingepägten« Tieres, solange er sich nicht bewegt.

13 **Bewußtheit** (I): Der Zaubernde erfährt die Gedanken und Gefühle einer bestimmten Tier- oder Pflanzenart, die er sich »eingepägt« hat.

14 **Tiergestalt** (K): Wie *Tier-Anschein*, nur daß der Zaubernde die Gestalt eines bestimmten Tieres annehmen kann, das er sich eingepägt hat, und sich auch so anfühlt und aussieht wie dieses

Tier. Er kann seine Masse von 75% bis zu 200% des Normalen verändern. Die körperlichen Fähigkeiten wie z.B. Bewegungs- und Kampfeigenschaften erhält er nicht.

15 **Täuschung** (P): Der Zaubernde erscheint bei magischen oder mentalen Entdeckungsversuchen wie ein bestimmtes, »eingepägtes« Tier, Fabelwesen oder eine Pflanze.

16 **Spuren verändern** (K): Die Spuren und Fußabdrücke des Zaubernden erscheinen wie die einer bestimmten Kreatur, die er sich vorher eingepägt hat.

17 **Weg des Tieres** (K): Wie *Tiergestalt*, nur daß der Zaubernde auch die Bewegungsfähigkeiten des Tieres erhält, das er sich »eingepägt« hat. Der Zaubernde kann seine Masse von 50% (Minimum) bis zu 400% (Maximum) des Normalen verändern.

18 **Fabelgestalt** (K): Wie *Tiergestalt*, nur daß der Zaubernde die Gestalt eines Fabelwesens annehmen kann, das er sich vorher »eingepägt« hat. Dabei fühlt er sich zwar auch so an wie die Kreatur, erhält aber weder die körperlichen noch irgendwelche besonderen Fähigkeiten des Wesens.

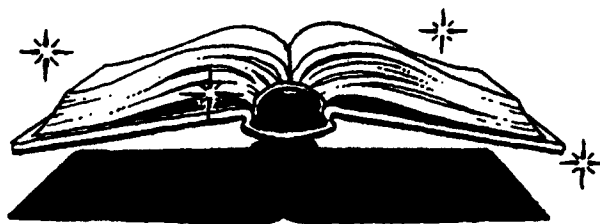
19 **Vollendete Pflanzengestalt** (K): Wie *Pflanzengestalt*, nur daß der Zaubernde zusätzlich noch den Geruch und die physischen Eigenschaften der ausgewählten Pflanze annehmen kann, die er sich vorher »eingepägt« haben muß. Der Spruchbenutzer kann seine Masse von 50% (Minimum) bis zu 400% (Maximum) des Normalen verändern.

20 **Tierwerdung** (K): Wie *Weg des Tieres*, nur daß der Zaubernde auch die körperlichen Kampffähigkeiten der gewählten Tierart erhält und seine Masse von 1/20 bis zum 40fachen des Normalen verändern kann.

25 **Vollendete Tiergestalt** (K): Wie *Tierwerdung*, nur daß der Zaubernde sämtliche körperlichen Eigenschaften der Tierart erhält: Bewegungs- und Angriffsfähigkeiten, Seh- und Hörvermögen, Geruchssinn usw. Der Spruchbenutzer kann seine Masse von 1/40 bis zum 400fachen seiner eigenen Masse verändern. Schlägt der Spruch fehl, so nimmt der Zaubernde die Gestalt des Tieres an; sein Geist wird aber vorübergehend in einen für diese Tierart typischen Zustand versetzt, und die Dauer des Spruchs verlängert sich um das Hundertfache.

30 **Gestaltwandel** (K): Wie *Fabelgestalt*, wobei der Zaubernde zusätzlich noch die Bewegungs- und Kampffertigkeiten der Art erhält und er seine Masse von 1/40 bis zum 400fachen seiner normalen Masse verändern kann. Zauberfehler werden wie bei *Vollendetete Tiergestalt* gehandhabt.

50 **Vollendeter Gestaltwandel** (K): Wie *Vollendetete Tiergestalt*, nur daß sich der Zaubernde in ein Fabelwesen verwandeln kann und, je nach Entscheidung des Spielers, einige der speziellen Eigenschaften der Kreatur erhält (wie z.B. Drachenodem). Die Grundwahrscheinlichkeit eines Zauberfehlers erhöht sich auf 15%. Zauberfehler werden wie bei *Vollendetete Tiergestalt* gehandhabt, nur daß sich die Dauer des Spruchs um das 500fache verlängert.



3.2

Druiden-Berufslisten

Die Spruchlisten in diesem Abschnitt sind die Berufslisten des Druiden, der in Abschnitt 4.1 beschrieben wird.

170 • Beherrschung der Tiere

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Tierschlaf I	1 Tier	1 min/St	30 m
2 Heilung kleiner Tiere	1 Tier	P	Berührung
3 Tiersprache	Selbst	1 min/St	Selbst
4 Tierschlaf III	3 Tiere	1 min/St	30 m
5 Tierbeherrschung I c	1 Tier	C	30 m
6 Tierfund	r 1,5 km	-	Selbst
7 Freundschaft	r 3 m	C	Selbst
8 Heilung mittelgroßer Tiere	1 Tier	P	Berührung
9 Einfühlung c	1 Tier	C	30 m
10 Tiere beschwören I c	1 Tier	1 min/St(C)	1,5 km/St
11 Tierbeherrschung III c	3 Tiere	C	30 m
12 Tierleben spenden I	1 Tier	P	3 m
13 Tiere beschwören III c	3 Tiere	1 min/St(C)	1,5 km/St
14 Tierruf	1 Tier	-	1,5 km/St
15 Tierbeherrschung V c	5 Tiere	C	30 m
16 Heilung großer Tiere	1 Tier	P	Berührung
17 Tiere beschwören V c	5 Tiere	1 min/St(C)	1,5 km/St
18 Tierleben spenden II	1 Tier	P	3 m
19 Heilung riesiger Tiere	1 Tier	P	Berührung
20 Tiere beschwören X c	10 Tiere	1 min/St(C)	1,5 km/ St
25 Vollendete Tierheilung	1 Tier	P	Berührung
30 Tierleben spenden III	1 Tier	P	3 m
50 Vollendete Tierbeschworung	1 Tier/St	1 min/St(C)	1,5 km/St

1 **Tierschlaf I** (M): Läßt ein beliebiges Tier in Schlaf fallen; wirkt aber nicht auf magische oder »intelligente« Wesen.

2 **Heilung kleiner Tiere** (H): Der Zaubernde kann bei einem bis zu 5 kg schweren Tier jede nicht-tödliche Wunde heilen. Die Heilung dauert, je nach Schwere der Verletzung, 1-600 Minuten.

3 **Tiersprache** (I): Der Zaubernde beherrscht die Sprache einer Tierart.

4 **Tierschlaf III** (M): Wie *Tierschlaf I*, wirkt aber auf 3 Tiere.

5 **Tierbeherrschung I** (M): Der Zaubernde kann die Handlungen eines bestimmten Tieres kontrollieren.

6 **Tierfund** (I): Der Zaubernde kann alle Exemplare einer Tierart lokalisieren oder feststellen, welche Tierarten sich im Wirkungsbereich aufhalten.

7 **Freundschaft** (M): Alle Tiere im Umkreis von 3 m verhalten sich dem Zaubernden gegenüber freundlich, stehen aber nicht unter seiner Kontrolle.

8 **Heilung mittelgroßer Tiere** (H): Wie *Heilung kleiner Tiere*, kann aber entweder ein bis 75 kg schweres Tier oder eine tödliche Verletzung bei einem bis 5 kg schweren Tier heilen (holt die Seele jedoch nicht zurück!).

9 **Einfühlung** (I): Der Zaubernde kann Gedanken und Gefühle eines bestimmten Tieres verstehen.

10 **Tiere beschwören I** (KM): Der Zaubernde kann ein Tier im Wirkungsbereich herbeirufen und durch Konzentration kontrollieren. Das herbeigerufene Tier ist ein durchschnittlicher Vertreter seiner Art.

11 **Tierbeherrschung III** (M): Wie *Tierbeherrschung I*, aber mit Wirkung auf 3 Tiere.

12 **Tierleben spenden I** (H): Wie *Leben spenden* auf Liste 80 im *BdM*, wirkt aber nur auf die Seele eines Tieres.

13 **Tiere beschwören III** (KM): Wie *Tiere beschwören I*, nur daß der Zaubernde 3 Tiere beschwören und kontrollieren kann.

14 **Tierruf** (M): Der Zaubernde kann ein bestimmtes Tier beschwören (d.h. rufen).

15 **Tierbeherrschung V** (M): Wie *Tierbeherrschung I*, aber mit Wirkung auf 5 Tiere.

16 **Heilung großer Tiere** (H): Wie *Heilung kleiner Tiere*, es kann aber entweder ein bis zu 1.500 kg schweres Tier oder eine tödliche Verletzung bei einem bis zu 75 kg schweren Tier geheilt werden (bringt die Seele jedoch nicht zurück!).

17 **Tiere beschwören V** (KM): Wie *Tiere beschwören I*, aber mit Wirkung auf 5 Tiere.

18 **Tierleben spenden II** (H): Wie *Leben spenden V* auf der Liste 80 im *BdM*, es kann aber nur die Seele eines Tieres zurückgeholt werden.

19 **Heilung riesiger Tiere** (H): Wie *Heilung kleiner Tiere*, es kann aber entweder ein bis zu 15.000 kg schweres Tier oder eine tödliche Verletzung bei einem bis zu 1.500 kg schweren Tier geheilt werden, bringt die Seele jedoch nicht zurück!

20 **Tiere beschwören X** (KM): Wie *Tiere beschwören I*, aber mit Wirkung auf 10 Tiere.

25 **Vollendete Tierheilung** (H): Wie *Heilung kleiner Tiere*, nur daß entweder ein Tier jeglichen Gewichts oder eine tödliche Verletzung bei einem bis zu 15.000 kg schweren Tier geheilt werden kann (bringt die Seele jedoch nicht zurück!).

30 **Tierleben spenden III** (H): Wie *Leben spenden VI* auf der Liste 80 im *BdM*, es kann aber nur die Seele eines Tieres zurückgeholt werden.

50 **Vollendete Tierbeschworung** (KM): Wie *Tiere beschwören I*, wirkt aber auf eine Zahl von Tieren bis zur Höhe der Stufe des Zaubernden (z.B. ein Spruchbenutzer der 50. Stufe könnte 50 Schafe herbeirufen und kontrollieren).

171 • Friede des Druiden

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Beruhigung I	1 Ziel	1 min/St	30 m
2 Frage	1 Ziel	-	3 m
3 Beruhigung II	2 Ziele	1 min/St	30 m
4 Handlungsfähigkeit einschränken I c	1 Ziel	C	30 m
5 Beruhigung III	3 Ziele	1 min/St	30 m
6 Freundschaft	1 Ziel	1 h/St	30 m
7 Beruhigung V	5 Ziele	1 min/St	30 m
8 Tierberuhigung I	1 Tier/St	1 min/St	r 30 m
9 Handlungsfähigkeit einschränken II c	1 Ziel	C	30 m
10 Beruhigung X	10 Ziele	1 min/St	30 m
12 Überzeugung I	1 Ziel	1 Tag/St	30 cm/St
14 Schrei der Beruhigung *	r 15 m/St	1 min/St	Selbst
15 Tierberuhigung II	1 Tier/St	1 min/St	r 3 m/St
17 Beruhigung XX	20 Ziele	1 min/St	3 m/ St
18 Überzeugung XX	20 Ziele	1 Tag/St	r 15 m
19 Anhaltende Beruhigung	1 Ziel	1 Tag/St	100 m
20 Massenberuhigung	1 Ziel/St	1 min/St	30 m
25 Vollendete Beruhigung	1 Ziel	P	30 m
30 Beruhigung der Erde	r 3 m/St	1 min/St	Selbst
50 Beruhigung des Kampfes	r 15 m/St	1 h/St	Selbst

1 **Beruhigung I** (M): Das Ziel führt keine aggressive/offensive Handlung aus und kämpft nur, wenn es angegriffen wird.

2 **Frage** (M): Das Ziel muß eine Frage wahrheitsgetreu mit »ja« oder »nein« beantworten.

3 **Beruhigung II** (M): Wie *Beruhigung I*, aber mit Wirkung auf bis zu 2 Ziele.

4 **Handlungsfähigkeit einschränken I** (M): Ein humanoides Ziel wird auf 25% der normalen Handlungen beschränkt.

5 **Beruhigung III** (M): Wie *Beruhigung I*, aber mit Wirkung auf bis zu 3 Ziele.

6 **Freundschaft** (M): Das Ziel hält den Zaubernden für einen guten Freund.

7 **Beruhigung V** (M): Wie *Beruhigung I*, aber mit Wirkung auf bis zu 5 Ziele.

8 **Tierberuhigung I** (M): Der Zaubernde kann eine Anzahl von Tieren bis zur Höhe seiner Stufe beruhigen.

9 **Handlungsfähigkeit einschränken II** (M): Wie *Handlungsfähigkeit einschränken I*, wirkt aber auf alle Ziele.

10 **Beruhigung X** (M): Wie *Beruhigung I*, aber mit Wirkung auf bis zu 10 Ziele.

12 **Überzeugung I** (M): Das Ziel ist von einer bestimmten Aussage des Zaubernden völlig überzeugt, wenn kein unwiderlegbarer Gegenbeweis vorliegt.

14 **Schrei der Beruhigung** (M*): Alle Ziele im Wirkungsreich, für die kein Widerstandswurf gelingt, werden beruhigt.

15 **Tierberuhigung II** (M): WW-Modifikation: -20. Der Zaubernde kann eine Anzahl von Tieren bis zur Höhe seiner Stufe beruhigen.

17 **Beruhigung XX** (M): WW-Modifikation: -20. Gestattet dem Zaubernden, bis zu 20 Ziele zu beruhigen.

18 **Überzeugung XX** (M): Wie *Überzeugung*, aber mit Wirkung auf bis zu 20 Ziele.

19 **Anhaltende Beruhigung** (M): WW-Modifikation: -20. Gestattet dem Zaubernden, ein bestimmtes Ziel zu beruhigen.

20 **Massenberuhigung** (M): Der Zaubernde kann eine Anzahl von Zielen bis zur Höhe seiner Stufe beruhigen.

25 **Vollendete Beruhigung** (M): Gestattet dem Zaubernden, ein bestimmtes Ziel zu beruhigen.

30 **Beruhigung der Erde** (K): Innerhalb des Wirkungsbereichs kann der Zaubernde ein bestimmtes Naturphänomen (Erdbeben, Sturm, Gewitter, usw.) »beruhigen« oder ein magisch erzeugtes Naturphänomen bannen.

50 **Beruhigung des Kampfes** (M): Der Zaubernde beruhigt alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs.



172 • Stab des Druiden

Grundprinzipien:

A. Sprüche, die sich auf einen »Druidenstab« beziehen, können auf jeden der verschiedenen Stäbe angewendet werden, egal ob es sich um Niedere, Geringere, Höhere, Silberne, Goldene, Meisterhafte oder Vollendete Druidenstäbe handelt. Ein Druidenstab besitzt jedoch immer nur einen einzigen »Druidenstab«-besitz und seine Sprüche können auch nur auf seinen eigenen Stab wirken.

B. Der Spielleiter kann eine bestimmte Holzart festlegen, die er als besonders geeignet für Druidenstäbe empfindet (z.B. Malorn). Dieses Holz könnte die normalen Eigenschaften eines Druidenstabs verändern, indem es ihm einen zusätzlichen OB von +5 verleiht und einen weiteren +1-Zaubervermehrter (und vielleicht einen x 1-Magiepunktvermehrter) aus ihm macht.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Niederer Druidenstab	1 Holzstück	P	Berührung
2 Organische Waffen I	Selbst	1 h	Selbst
3 Holz verbiegen	1 Holzstück	P	30 m
4 Geringerer Druidenstab	Niederer Druidenstab	P	Berührung
5 Hammerstab	Druidenstab	1 Rd/St	Berührung
6 Organische Waffen II	Selbst	1 h	Selbst
7 Druiden-Symbol	Druidenstab	variabel	Berührung
8 Höherer Druidenstab	Geringerer Druidenstab	P	Berührung
9 Stab zurückrufen	Druidenstab	-	15 m/St
10 Stab zu Tier c	Druidenstab	1 min/St(C)	Berührung
11 Brücke	Druidenstab	1 min/ St	Berührung
12 Geringeres Heiliges Symbol c	r 3 m	C	Berührung
13 Organische Waffen III	Selbst	1 h	Selbst
14 Silberner Druidenstab	Höherer Druidenstab	P	Berührung
15 Stab zu Vogel c	Druidenstab	1 min/St(C)	Berührung
16 Höheres Heiliges Symbol c	r 3 m	C	Berührung
17 Donnerstab	Druidenstab	1 Rd/St	Berührung
18 Höherer Hammerstab	Druidenstab	1 Rd/St	Berührung
19 Stab zu Fabelwesen c	Druidenstab	1 min/St	Berührung
20 Goldener Druidenstab	Silberner Druidenstab	P	Berührung
25 Organische Waffen IV	Selbst	1 h	Selbst
30 Meisterhafter Druidenstab	Goldener Druidenstab	P	Berührung
50 Vollendeter Druidenstab	Meisterhafter Druidenstab	P	Berührung

1 **Niederer Druidenstab** (K): Erlaubt dem Zaubernden, ein passendes Stück Eiche, Esche, Eibe, Ulme, Linde oder Malorn zu einem Druidenstab mit folgenden Eigenschaften zu machen: +1-Zaubervermehrter, +5-Kampfstab, der auch wie ein Speer geworfen werden kann, wobei kritische Treffer unter die Kategorie »Schmetterschaden« fallen.

2 **Organische Waffen I** (K): Mit den erforderlichen Materialien kann der Zaubernde folgendes herstellen: 1 Kurzbogen, 1/2 Langbogen, 1/3 Kompositbogen oder Armbrust, 1 (Wurf-)Speer, 2 Pfeile oder Bolzen, 1/3 Schild usw. Der Prozeß dauert 1 Stunde. Der OB-Grundbonus beträgt -5. Der Spruch kann mehrmals eingesetzt werden, entweder um einen erst teilweise fertiggestellten Gegenstand zu vollenden, oder um den Offensivbonus der Waffe um +5 pro Anwendung zu steigern, was maximal bis zu +5 machbar ist. Es ist zu beachten, daß dieser Bonus nicht als magisch gilt.

3 **Holz verbiegen** (K): Zerstört die Geradlinigkeit, Stabilität und Form eines Holzstücks von bis zu 0,5 kg/St.

4 **Geringerer Druidenstab** (K): Wie *Niederer Druidenstab*, nur daß der Niedere Stab des Druiden zu einem +10-Kampfstab und +2-Zaubervermehrter wird. Er kann wie ein Speer geworfen werden (mit kritischem »Schmetterschaden«) und besitzt die Reichweite und Entfernungsmodifikationen eines Wurfspießes.

5 **Hammerstab** (K): Verdoppelt die Treffer, die der Druidenstab im Nahkampf verursacht.

6 Organische Waffen II (K): Wie *Organische Waffen I*, nur daß der OB-Grundbonus 0 beträgt und auf maximal +10 gesteigert werden kann.

7 Druiden-Symbol (N): Der Zaubernde kann in seinem Druidenstab einen Spruch speichern, den er dann zu einem späteren Zeitpunkt ohne Vorbereitungszeit einsetzen kann. Es kann immer nur ein solcher Spruch gespeichert sein.

8 Höherer Druidenstab (K): Wie *Niederer Druidenstab*, nur daß der Geringere Stab des Druiden zu einem +15-Kampfstab und entweder zu einem +3-Zaubervermehrter oder zu einem x2-Magiepunktvermehrter wird. Dies muß der Zaubernde bei der Erschaffung festlegen. Der Stab kann wie ein Speer geworfen werden, wobei aber Reichweite und Entfernungsmodifikationen eines Wurfspießes gelten, und die Angriffstabelle für Kriegspickel verwendet wird.

9 Stab zurückrufen (K): Dieser Spruch läßt den Stab mit einer Geschwindigkeit von 300 m/Rd in die ausgestreckte Hand des Druiden zurückkehren.

10 Stab zu Tier (K): Der Stab des Druiden verwandelt sich in ein Tier, das nicht mehr als die doppelte Masse des Zaubernden besitzen darf. Das Tier wird wie ein Vertrauter behandelt (siehe *Vertrauter* auf der Liste 17 im *BdM*). Es kann kein flugfähiges Tier erschaffen werden.

11 Brücke (K): Wird der Druidenstab des Zaubernden auf den Boden gelegt (normalerweise am Rande eines Abgrunds), so läßt dieser Spruch ihn wachsen und verwandelt ihn in eine 60 cm breite Holzbrücke, die bis zu 1,5 m/St lang werden kann und kein Gelände besitzt. Sie kann bis zu 500 kg/St tragen. Der Zaubernde kann den Stab wieder zurückverwandeln und auf jeder Seite wieder aufnehmen.

12 Geringeres Heiliges Symbol (D): Wird dieser Zauber auf einen Druidenstab gesprochen, so wirkt er wie eine *Sphäre des Schutzes* (Liste 76 im *BdM*), ist aber mobil und besitzt einen Bonus von +10.

13 Organische Waffen III (K): Wie *Organische Waffen I*, nur daß der OB-Grundbonus +5 beträgt und maximal auf +15 gesteigert werden kann.

14 Silberner Druidenstab (K): Wie *Niederer Druidenstab*, nur daß der Höhere Stab des Druiden zu einem +20 Kampfstab und entweder einem +4-Zaubervermehrter oder einem x3 Magiepunktvermehrter wird. Dies muß der Zaubernde bei der Erschaffung festlegen. Der Stab kann wie ein Speer geworfen werden, wobei aber Reichweite und Entfernungsmodifikationen einer Schleuder gelten, und die Angriffstabelle für Kriegspickel verwendet wird.

15 Stab zu Vogel (K): Wie *Stab zu Tier*, der Druidenstab kann aber in ein flugfähiges Tier verwandelt werden, das bis zur Hälfte der Masse des Zaubernden besitzen darf.

16 Höheres Heiliges Symbol (D): Wie *Geringeres Heiliges Symbol*, wobei der Bonus aber +15 beträgt.

17 Donnerstab (K): Der Druidenstab des Zaubernden verursacht zusätzlich zu einem normal erzielten kritischen Treffer einen weiteren Kritischen Elektrizitätsschaden gleicher Schwere.

18 Höherer Hammerstab (K): Wie *Hammerstab*, wobei die Treffer aber verdreifacht werden.

19 Stab zu Fabelwesen (K): Wie *Stab zu Tier* oder *Stab zu Vogel*, wobei die Kreatur aber ein Tier oder ein Fabelwesen von tierischer Intelligenz sein kann. Außer eventueller Flugfähigkeit besitzt sie aber keine magischen Fähigkeiten. Die Kreatur darf 50% der Masse des Zaubernden nicht überschreiten.

20 Goldener Druidenstab (K): Wie *Geringerer Druidenstab*, aber der Silberne Stab des Druiden wird zu einem +25-Kampfstab und entweder einem +5-Zaubervermehrter oder einem x3-Magiepunktvermehrter. Dies muß der Zaubernde bei der Erschaffung festlegen. Der Stab kann wie ein Speer geworfen werden, wobei Reichweite und Entfernungsmodifikationen eines Kurzbogens gelten, und die Angriffstabelle für Kriegspickel verwendet wird.

25 Organische Waffen IV (K): Wie *Organische Waffen I*, aber der OB-Grundbonus beträgt +10 und kann auf maximal +20 erhöht werden.

30 Meisterhafter Druidenstab (K): Wie *Geringerer Druidenstab*, aber der Goldene Stab des Druiden wird zu einem +30-Kampfstab und entweder zu einem +6-Zaubervermehrter oder einem x4-Magiepunktvermehrter. Dies muß der Zaubernde bei der Erschaffung festlegen. Der Stab kann wie ein Speer geworfen werden, wobei aber Reichweite und Entfernungsmodifikationen eines Kompositbogens gelten, und die Angriffstabelle für Kriegspickel verwendet wird.

50 Vollendeter Druidenstab (K): Wie *Geringerer Druidenstab*, nur daß der Meisterhafte Stab des Druiden zu einem +40-Kampfstab und entweder zu einem +7-Zaubervermehrter oder einem x5-Magiepunktvermehrter wird. Dies muß der Zaubernde bei der Erschaffung festlegen. Der Stab kann wie ein Speer geworfen werden, wobei aber Reichweite und Entfernungsmodifikationen eines Langbogens gelten, und die Angriffstabelle für Kriegspickel verwendet wird.

173 • Formen der Natur

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Tarnung	Selbst	1 min/St	Selbst
2 Elementen widerstehen	Selbst	1 min/St	Selbst
3 Pflanzen-Anschein	Selbst	10 min/St	Selbst
4 Lautlose Bewegung	r 30 cm	1 min/St	Selbst
5 Wasseratmung	Selbst	1 min/St	Selbst
6 Tier-Anschein	Selbst	10 min/St	Selbst
7 Verhüllen c	Selbst	C	Selbst
8 Gestalt einprägen	1 Gestalt	1 min	Berührung
9 Schatten	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Pflanzengestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
11 Schutz vor den Elementen	Selbst	1 min/St	Selbst
12 Gedanken verbergen c	Selbst	C	Selbst
13 Tiergestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
15 Tiergedanken c	Selbst	C	Selbst
16 Weg des Tieres	Selbst	10 min/St	Selbst
17 Vollendete Pflanzengestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
18 Tierwerdung	Selbst	10 min/St	Selbst
19 Fabelgestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
20 Vollendete Tierwerdung	Selbst	10 min/St	Selbst
25 Echte Fabelgestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
30 Vollendete Fabelgestalt	Selbst	10 min/St	Selbst
50 Gestaltwandler	Selbst	10 min/St	Selbst

1 Tarnung (K): Gestattet dem Zaubernden, die Farbe eines bestimmten organischen Objekts anzunehmen, mit dem er Kontakt hat. Dadurch ergibt sich, je nach Situation, eine Modifikation von +5 bis +50 auf »Schleichen und Verbergen« (nach Entscheidung des Spielleiters).

2 Elementen widerstehen (D): Schützt vor natürlicher Hitze bis 100° Celsius und natürlicher Kälte bis -30° Celsius; +10 auf Widerstandswürfe gegen Hitze- und Kältezauber.

3 Pflanzen-Anschein (K): Der Zaubernde nimmt die Erscheinung einer bestimmten Pflanzenart an; er behält seine Größe bei und riecht weder wie die vorgetäuschte Pflanze noch fühlt er sich wie diese an; es handelt sich um eine rein optische Illusion.

4 Lautlose Bewegung (K): Der Zaubernde kann sich lautlos bewegen, solange er kein Geräusch in einer Entfernung von mehr als 30 cm von seinem Körper erzeugt.

5 Wasseratmung (K): Der Zaubernde kann im Wasser atmen.

6 Tier-Anschein (K): Wie *Pflanzen-Anschein*, aber der Zaubernde nimmt das Erscheinungsbild einer bestimmten Tierart an.

7 Verhüllen (K): Der Zaubernde geht in der Umgebung auf, und erhält somit einen Bonus von +75 auf »Verbergen«. Dabei darf er sich nicht merklich bewegen, wenn er die Wirkung nicht aufheben will.

8 Gestalt einprägen (I): Der Zaubernde studiert Gestalt und Körperbau einer bestimmten Tier- oder Pflanzenart und prägt sich diese zum späteren Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste ein.

9 Sch
tenhaft
barkeit

10 Pfla
de kann
sich ei
an wie
Normal

11 Sch
ben, ab
extrem
gen Hi
fe gege

12 Ged
bernde
vorher

13 Tier
aber di



geprä
auch a
Normal
erhält

15 Tie
Zauber

16 We
jedoch
erhält
seine

Norm

17 Vo
der Za

Eigen
sich

400%

9 **Schatten** (K): Die Gestalt des Zaubermenschen erscheint schattenhaft; dies verleiht ihm in dunklen Gebieten nahezu Unsichtbarkeit.

10 **Pflanzengestalt** (K): Wie *Pflanzen-Anschein*, der Zaubermensch kann aber die Gestalt einer jeden Pflanze annehmen, die er sich »eingepägt« hat. Dabei sieht er so aus und fühlt sich auch an wie diese. Er kann seine Masse von 75% bis zu 200% des Normalen verändern.

11 **Schutz vor den Elementen** (D): Wie *Elementen widerstehen*, aber der Zaubermensch ist vor allen natürlichen Temperatur-extremen vollständig geschützt; +25 auf Widerstandswürfe gegen Hitze- und Kältezauber, -25 auf alle Elementar-Angriffswürfe gegen den Zaubermenschen.

12 **Gedanken verbergen** (K): Das Gedankenmuster des Zaubermenschen erscheint wie das eines bestimmten Tieres, das er sich vorher »eingepägt« hat.

13 **Tiergestalt** (K): Wie *Tier-Anschein*, der Zaubermensch kann aber die Gestalt eines Tieres annehmen, das er sich vorher ein-



gepägt hat. Dabei sieht er so aus wie das Tier und fühlt sich auch an wie dieses. Er kann seine Masse von 75% bis 200% des Normalen verändern. Die körperlichen Fähigkeiten des Tieres erhält er nicht.

15 **Tiergedanken** (P): Wie *Gedanken verbergen*, wobei der Zaubermensch sich aber bewegen darf, während der Spruch wirkt.

16 **Weg des Tieres** (K): Wie *Tiergestalt*, wobei der Zaubermensch jedoch auch die Bewegungsfähigkeiten des gewählten Tieres erhält, das er sich »eingepägt« hat. Der Spruchbenutzer kann seine Masse von 50% (Minimum) bis zu 400% (Maximum) des Normalen verändern.

17 **Vollendete Pflanzengestalt** (K): Wie *Pflanzengestalt*, aber der Zaubermensch kann zusätzlich den Geruch und die physischen Eigenschaften einer ausgewählten Pflanze annehmen, die er sich »eingepägt« hat. Dabei kann er seine Masse von 50% bis zu 400% des Normalen verändern.

18 **Tierwerdung** (K): Wie *Weg des Tieres*, aber der Zaubermensch erhält zusätzlich die körperlichen Kampffähigkeiten der Art und kann seine Masse von 1/20 bis zum 40fachen des Normalen verändern.

19 **Fabelgestalt** (K): Wie *Tiergestalt*, aber der Zaubermensch kann das Erscheinungsbild eines Fabelwesens (für gewöhnlich ein legendäres Monster) annehmen, das er sich »eingepägt« hat. Dabei fühlt er sich auch so an wie das Fabelwesen.

20 **Vollendete Tierwerdung** (K): Wie *Tierwerdung*, wobei der Zaubermensch aber alle körperlichen Eigenschaften der Art erhält: Bewegung, Kampffähigkeiten, Seh- und Hörvermögen, Geruchssinn usw. Der Spruchbenutzer kann seine Masse von 1/40 bis zum 400fachen seiner normalen Masse verändern. Schlägt der Spruch fehl, so nimmt der Zaubermensch die Gestalt des Tieres an, sein Geist wird aber vorübergehend in einen für diese Tierart typischen Zustand versetzt, und die Dauer des Spruchs verlängert sich um das Hundertfache.

25 **Echte Fabelgestalt** (K): Wie *Fabelgestalt*, wobei der Zaubermensch aber außerdem noch die Bewegungs- und körperlichen Kampffähigkeiten der Art erhält und seine Masse von 1/40 bis zum 400fachen der eigenen Masse verändern kann. Zauberverfehlungen werden wie bei *Vollendete Tierwerdung* gehandhabt.

30 **Vollendete Fabelgestalt** (K): Wie *Echte Fabelgestalt*, aber der Zaubermensch erhält, je nach Entscheidung des Spielers, einige der besonderen Fähigkeiten des Wesens (Drachennodem usw.). Die Grundwahrscheinlichkeit eines Zauberverfehlers erhöht sich auf 15%. Zauberverfehlungen werden wie bei *Vollendete Tierwerdung* gehandhabt, wobei sich die Dauer des Spruchs aber um das Fünfhundertfache verlängert.

50 **Gestaltwandler** (K): Der Zaubermensch kann pro Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste anwenden.

174 • Meisterschaft der Steine

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Steinwurf (klein)	r 3m	-	30 m
2 Reparatur von Steinen	3 x 3 x 3 m/St	P	30 m
3 Steinsprache	1 Ziel	1 min/St	Berührung
4 Steinwurf (mittel)	r 3 m	-	30 m
5 Magischer Stein I	250 g-Stein	10 min/St	Berührung
6 Steinwand	3 x 3 x 0,3 m	1 min/St	3 m
7 Steinwurf (groß)	r 3 m	-	30 m
9 Magischer Stein II	250 g-Stein	1 h/St	Berührung
10 Korridor	1 x 2 x 0,3 m/St	P	1,5 m
11 Dauerhafte Steinwand	3 x 3 x 0,3 m	P	3 m
12 Stein beleben c	30 m³	1 Rd/St(C)	30 m
13 Steinsplitter	r 1,5 m/St	10 min/St	30 m
14 Stein verschmelzen	6 m lg od. 30 m³	P	Berührung
15 Stein formen c	30 cm³	C	Berührung
16 Gebogene Steinwand	3 x r 1,5 x 0,3 m	P	3 m
17 Versteinigung	1 Ziel	1 Tag/10% Fehlschlag	15 m
18 Höhere Reparatur von Steinen	(St x St) x 30 cm³	P	r 3 m/St
19 Erd-Elementar	-	1 Rd/St(C)	3 m/St
20 Einfühlung in die Erdwurzeln	r 3 m/St	C	300 m/St
25 Höheres Erd-Elementar	-	1 Rd/St(C)	3 m/St
30 Dauerhafte Versteinigung	1 Ziel	variabel	15 m
50 Erdbeben	variabel	variabel	Berührung

1 **Steinwurf (klein)** (K): Steine mit einem Gesamtgewicht von mindestens 0,5 kg, die sich in einem Radius von 3 m um den Zaubermenschen befinden, werden auf das Ziel geschleudert. Die Ergebnisse werden auf der »Rammen & Zuschlagen«-Tabelle (BdS, ATS 35) ermittelt und erzielen maximal einen »kleinen« Schaden. Es gelten die normalen Regeln für den Defensivbonus gegen Geschosse. Der Zaubermensch kann eine »Gezielte Sprüche«-Fertigkeit für diesen Spruch entwickeln.

2 **Reparatur von Steinen** (K): Der Zaubernde kann Schaden, Risse und Spalten an einem steinernen Objekt oder einem Steinblock (bis zu 3 m³/St) reparieren.

3 **Steinsprache** (I): Der Zaubernde kann mit einem bestimmten Stein kommunizieren, sofern dieser über entsprechende »Lebenseigenschaften« verfügt (abhängig vom Spielleiter und seiner Welt).

4 **Steinwurf (mittel)** (K): Wie oben, aber das maximale Angriffsergebnis ist »mittel«.

5 **Magischer Stein I** (K): Der Zaubernde bereitet einen kleinen Stein mit einem Gewicht von ungefähr 250 g vor. Die Vorbereitung hält entweder 10 min/St an, oder bis der Stein irgendwo aufschlägt (z.B. wenn er geworfen, verschossen oder fallengelassen wird). Wenn der Stein jemanden trifft, d.h. Treffer verursacht, indem er fallengelassen, geworfen oder mit einer Schleuder verschossen wird, erfolgt eine kleine Explosion. Jeder, der sich innerhalb von 60 cm um den Kern der Explosion befindet, erleidet zusätzlich einen unmodifizierten Angriff auf der Angriffstabelle für Wasserstrahlen (ATM 3). Normalerweise ist die einzige Person, die Schaden erleidet, diejenige, die getroffen wurde, es sei denn, man läßt sich den Stein auf den Fuß fallen oder stürzt auf einen Beutel mit *Magischen Steinen*.

6 **Steinwand** (E): Erzeugt eine 3 x 3 x 0,3 m große Mauer aus grob behauenen Steinen. Die Wand muß auf festem Untergrund stehen.

7 **Steinwurf (groß)** (K): Wie oben, aber das maximale Angriffsergebnis ist »groß«.

9 **Magischer Stein II** (K): Wie oben, aber der Spruch hält 1 h/St an und der Radius beträgt 1,5 m (d.h. es können mehrere Ziele betroffen werden).

10 **Korridor** (K): Erzeugt einen 1 m x 2 m messenden Korridor von 0,3 m Länge/St durch nichtmetallisches, anorganisches Material. Der Korridor entsteht bei Konzentration des Zaubernden mit einer Geschwindigkeit von 0,3 m Länge/Rd.

11 **Dauerhafte Steinwand** (E): Wie *Steinwand*, aber mit permanenter Dauer.

12 **Stein beleben** (K): Der Zaubernde kann bis zu 30 m³ Stein dazu bringen, sich zu erheben und zu bewegen. Der Spruchbenutzer muß sich konzentrieren, um den Stein handeln zu lassen; wenn er die Konzentration aufgibt, bleibt der Stein bewegungslos stehen, bis er die Konzentration wieder aufnimmt, oder die Dauer des Spruchs abläuft. Wenn er im Kampf eingesetzt wird, hat der Stein die Spielwerte eines Schwachen Erd-Elementars.

13 **Steinsplitter** (E): Bedeckt eine Fläche mit sehr scharfen Steinsplittern, die aus im betroffenen Radius natürlich vorkommendem Stein entstehen. Jedes Wesen, das sich über einen Abschnitt der splitterbedeckten Fläche bewegt, muß ein Bewegungsmanöver ablegen, dessen Schwierigkeitsgrad mindestens »äußerst schwer« ist. Stürzt es dabei, erleidet das Wesen 1-5 Dolch-angriffe (+100), die nur vom Rüstungs-DB modifiziert werden.

14 **Stein verschmelzen** (K): Läßt zwei Steinflächen miteinander verschmelzen; Nähte können bis zu 6 m lang sein, oder Steinblöcke bis zu 30 Kubikmeter können miteinander verschmolzen werden.

15 **Stein formen** (K): Solange der Zaubernde sich konzentriert, kann er 30 cm³ Stein mit den Händen verformen; nach der Arbeit nimmt der Stein wieder seine normale Festigkeit an.

16 **Gebogene Steinwand** (E): Wie *Dauerhafte Steinwand*, aber die Wand kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.

17 **Versteinierung** (K): Die Knochen des Ziels versteinern innerhalb einer Stunde allmählich für die Dauer von 1 Tag/St des Zaubernden. Die Knochen werden schließlich sehr schwer (-90 auf alle Handlungen), und die Blutproduktion wird eingestellt (2 Treffer/h).

18 **Höhere Reparatur von Steinen** (E): Wie *Reparatur von Steinen*, aber der Zaubernde kann seine (St x St x 30) in Kubikzentimetern reparieren, und die Reichweite beträgt 3 m/St.

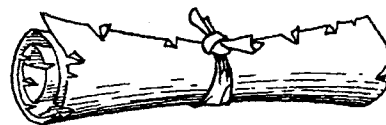
19 **Erd-Elementar** (K): Beschwört und kontrolliert ein Schwaches Erd-Elementar. Wenn die Konzentration unterbrochen wird, verfällt das Elementar in einen Anfall von sinnloser Zerstörungswut bis die Konzentration wieder aufgenommen wird. Der Zaubernde kann das Elementarwesen auch vor Ablauf der Spruchdauer entlassen, indem er sich konzentriert. Nach Ablauf der Spruchdauer verschwindet das Elementar automatisch.

20 **Einführung in die Erdwurzeln** (K): Wenn der Zaubernde den Boden berührt, erlaubt ihm dieser Spruch, die Handlungen all derer zu spüren und zu sehen, die auch in Kontakt mit dem Boden stehen und sich in einem vorher angegebenen Gebiet von r 3 m/St innerhalb des Radius befinden. Wahlweise kann der Zaubernde auch innerhalb der Reichweite die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Ziel erfühlen, mit dem er vertraut sein muß (eine bestimmte Person, eine Armee usw.).

25 **Höheres Erd-Elementar** (K): Wie *Erd-Elementar*, aber der Zaubernde kann ein Starkes Erd-Elementar beschwören und kontrollieren.

30 **Dauerhafte Versteinierung** (K): Wie *Versteinierung*, nur daß der ganze Körper des Ziels versteinert wird, und der Vorgang nur 6 Rdn dauert. Das Leben des Ziels setzt zeitweilig aus. Dieser Spruch hält an, bis er vom Zaubernden aufgehoben, von jemandem gebannt wird, oder bis jemand diesen Spruch oder *Versteinierung* auf das Opfer spricht.

50 **Erdbeben** (K): Der Zaubernde kann ein Erdbeben verursachen, dessen Epizentrum sich an der Stelle befindet, die er berührt. Der Beginn des Erdbebens kann bis zu 1 Rd/St verzögert werden. Die Stärke des Bebens auf der Richter-Skala wird durch einen Wurf ermittelt: (01-20) = 5,5; (21-45) = 6,0; (46-65) = 6,5; (66-80) = 7,0; (81-90) = 7,5; (91-95) = 8,0; (96-98) = 8,5; (99-100) = 9,0. Der Spielleiter sollte sich über Erdbeben informieren, bevor er diesen Spruch einsetzt oder seinen Gebrauch zuläßt.



175 • Meisterschaft der Bäume

Anmerkung: Die lebenden Bäume: Baumhirten, Trägwurzeln, und Erwachten Bäume, die in einigen der Sprüche erwähnt werden, sind ab Seite 100 beschrieben. Wenn das Konzept solcher Bäume und Baumhirten nicht in die Welt des Spielleiters paßt, sollte er diese Sprüche streichen oder durch andere ersetzen.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Wachstum I	r 3 m	1 Tag	Berührung
2 Pflanze heilen	1 Pflanze	P	Berührung
3 Pflanzenzprache	Selbst	1 min/St	Selbst
4 Wachstum II	r 3 m	1 Tag	Berührung
5 Pflanzenwuchs I	1 Pflanze	P	Berührung
6 Pflanzenhaut	Selbst	1 Rd/St	Selbst
7 Weg beherrschen	r 1 m	10 min/St	r 1,5 m
8 Pflanzenwuchs II	1 Pflanze	P	Berührung
9 Wachstum III	r 30 m	1 Tag	Berührung
10 Baum heilen	1 Baum	P	Berührung
11 Pflanzenwuchs III	1 Pflanze	P	Berührung
12 Baum beleben c	1 Baum	C	3 m/St
13 Dornenwand	3 x 3 x 1,5 m	10 min/St	30 m
14 Lebenden Baum aufspüren	Selbst	1 min/St	3 m/St
15 Schlingkraut	(St x St) m	1 h/St	30 m
16 Feuer löschen	r 3 m/St	-	30 m
17 Trägwurzel aufrütteln	1 Trägwurzel	1 h/St	Berührung
18 Pflanzenwuchs IV	1 Pflanze	P	Berührung
19 Lebende Bäume aufspüren	r 3 m/St	-	Selbst
20 Baumtor	Selbst	-	Selbst
25 Lebenden Baum heilen	1 Baum	P	Berührung
30 Vollkommenes Wachstum	r 3 m/St	1 Tag	Berührung
50 Trägwurzeln aufrütteln	r 1,5 km/St	10 min/St	Selbst

1 Wa
schwi
reichs
2 Pf
bestim
erhält
stands
3 Pf
che ei
bemer
4 Wa
auf da
5 Pf
ße ein
sen er
6 Pf
wie R
7 We
Weg d
auch
hinter
8 Pf
die Gr
9 Wa
schwi
10 Ba
de Sch
11 Pf
kann
12 Ba
ben u
sieren
ße Eic
13 Do
sehr s
beweg
cm de
Unter
14 Le
Richtu
halb d
15 Sch
eines
von W
Zaube
troffer
mern-
der Be
Zaube
zu fan
ein, w
16 Fe
verlös
nem m
17 Trä
wurze
18 Pf
kann
19 Le
den A
kungs
20 Ba
Baum
St Entf
25 Le
der Za

1 **Wachstum I (K):** Der Zaubernde kann die Wachstumsgeschwindigkeit einer Pflanzenart innerhalb des Wirkungsberreichs um das 10fache erhöhen.

2 **Pflanze heilen (H):** Der Zaubernde kann Schaden an einer bestimmten Pflanze heilen (nicht an einem Baum). Der Schaden erhält je nach Schwere/Ausmaß des Schadens einen Widerstandswurf.

3 **Pflanzensprache (I):** Gestattet dem Zaubernden, die Sprache einer bestimmten Pflanzenart zu verstehen. Dabei ist zu bemerken, daß die meisten Pflanzen keine Sprache besitzen.

4 **Wachstum II (K):** Wie oben, aber die Wachstumsrate wird auf das 100fache erhöht.

5 **Pflanzenwuchs I (K):** Gestattet dem Zaubernden, die Größe einer bestimmten Pflanze zu verdoppeln. Völlig ausgewachsen erreicht die Pflanze das Doppelte ihrer normalen Höhe.

6 **Pflanzenhaut (D*):** Macht die Haut des Zaubernden so hart wie Rinde (wird wie P 4 behandelt).

7 **Weg beherrschen (K):** Gestattet dem Zaubernden, einen Weg durch die Flora zu öffnen oder zu verschließen. Er kann auch beides gleichzeitig tun: einen Weg vor ihm öffnen und hinter ihm wieder verschließen.

8 **Pflanzenwuchs II (K):** Wie oben, aber der Zaubernde kann die Größe einer bestimmten Pflanze verdreifachen.

9 **Wachstum III (K):** Wie oben, aber mit einer Wachstumsgeschwindigkeit von x10 und einem Radius von 30 m.

10 **Baum heilen (H):** Wie *Pflanze heilen*, nur daß der Zaubernde Schaden an einem Baum heilen kann.

11 **Pflanzenwuchs III (K):** Wie oben, aber der Zaubernde kann die Größe um x5 erhöhen.

12 **Baum beleben (K):** Der Zaubernde kann einen Baum beleben und seine Handlungen kontrollieren. OB, Treffer usw. basieren auf Größe und Art des Baumes (z.B. entspricht eine große Eiche einem Erwachten Baum).

13 **Dornenwand (K):** Erschafft eine Wand von 3 x 3 x 1,5 m aus sehr schwer biegsamen Dornen. Jeder, der sich durch die Wand bewegt, erleidet 1-10 »sehr kleine« Angriffe (OB: +50) für alle 30 cm der Wand, die er durchschreitet. Die Wand muß auf festem Untergrund stehen.

14 **Lebenden Baum aufspüren (P):** Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zum nächsten Lebenden Baum innerhalb der Reichweite.

15 **Schlingkraut (K):** Dieser Spruch belebt die Beblätterung eines Gebiets. Die Blätter greifen entweder eine bestimmte Art von Wesen an oder alle, die das Gebiet betreten. Dies muß der Zaubernde bei der Anwendung des Spruchs festlegen. Alle betroffenen Wesen im Gebiet erleiden pro Runde 1-5 »Umklammern«-Angriffe, deren Höchstergebnisse von der Art und Dichte der Beblätterung abhängen. Beim Einsatz des Spruchs kann der Zaubernde festlegen, daß die Angriffe nur versuchen, ein Opfer zu fangen. In diesem Fall stellt die Beblätterung ihre Angriffe ein, wenn das Ziel aufhört, sich zu bewegen (d.h. gefangen ist).

16 **Feuer löschen (K):** Alle nicht-magischen Feuer im Radius verlöschen augenblicklich; magisches Feuer verlöscht bei einem mißglückten WW.

17 **Trägwurzel aufrütteln (K):** Der Zaubernde kann eine Trägwurzel aufrütteln.

18 **Pflanzenwuchs IV (K):** Wie oben, aber der Zaubernde kann die Größe einer bestimmten Pflanze verzehnfachen.

19 **Lebende Bäume aufspüren (K):** Der Zaubernde erfährt den Aufenthaltsort aller Lebenden Bäume innerhalb des Wirkungsbereichs.

20 **Baumtor (K):** Gestattet dem Zaubernden, sich in einen Baum zu begeben und aus einem anderen Baum in bis zu 30 m/St Entfernung wieder zu erscheinen.

25 **Lebenden Baum heilen (H):** Wie *Pflanze heilen*, nur daß der Zaubernde Schaden an einem lebenden Baum heilen kann.

30 **Vollkommenes Wachstum (K):** Wie *Wachstum I*, aber der Zaubernde kann die Wachstumsgeschwindigkeit um x10/St erhöhen und der Wirkungsradius beträgt 3 m/St.

50 **Trägwurzeln aufrütteln (K):** Der Zaubernde erweckt alle schlafenden Trägwurzeln innerhalb der Reichweite.

3.3

Nachtklingen-Berufslisten

Bei den Spruchlisten in diesem Abschnitt handelt es sich um die Berufslisten der Nachtklinge, die in 4.1 beschrieben wird.

176 • Ablenkungen

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Nachtsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
2 Verwirren	1 Ziel	1 Rd/10% Fehlschlag	30 m
3 Dunkelheit kontrollieren	c r 6 m	C	3 m
4 Wassersehen	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Dunkelheit I	r 30 m	10 min/St	Berührung
6 Kleineres Auslöschen	1 Feuer	-	30 m
7 Betören	1 Ziel	1 Tag/St	3 m
8 Dunkelsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
9 Rauchblitz I (15 m) *	Selbst	-	Selbst
10 Größeres Auslöschen	1 Feuer	-	r 30 m
11 Erblinden	1 Ziel	1 Rd/10% Fehlschlag	30 m
12 Rauchblitz II (30 m) *	Selbst	-	Selbst
13 Pure Dunkelheit	r 1,5 m/St	1 min/St	30 m
14 Dunkelheit II	r 6 m/St	10 min/St	Berührung
15 Rauchblitz III (90 m) *	Selbst	-	Selbst
20 Rauchblitz IV (15 m/St) *	Selbst	-	Selbst
25 Schrei der Verwirrung *	r 15 m	1 Rd/10% Fehlschlag	Selbst
30 Dunkelheit III	r 15 m/St	10 min/St	Berührung
50 Dunkelwolken	r 30 m/St	1 h/St	30 m

1 **Nachtsicht (N):** Der Zaubernde kann in einer normalen Nacht 30 m weit so deutlich sehen wie am Tage.

2 **Verwirren (M):** Das Ziel ist nicht in der Lage, Entscheidungen zu treffen oder eine Aktion einzuleiten, kann aber weiter gegen den momentanen Gegner oder in Selbstverteidigung kämpfen.

3 **Dunkelheit kontrollieren (K):** Der Zaubernde kann die Stärke der Dunkelheit im Wirkungsbereich variieren, kann sie aber nicht über den normalen Zustand hinaus aufhellen.

4 **Wassersehen (N):** Wie *Nachtsicht*, aber der Zaubernde kann in Wasser, selbst in trübem, 30 m weit sehen.

5 **Dunkelheit I (K):** Hüllt ein Gebiet mit einem Radius von 6 m um den berührten Punkt in Dunkelheit, die tiefster Nacht entspricht. Der Punkt kann nicht bewegt werden.

6 **Kleineres Auslöschen (K):** Der Zaubernde kann ein bestimmtes Feuer bis zur Größe und dem Umfang eines Kaminfeuers auslöschen.

7 **Betören (M):** Der Zaubernde kann dem Ziel eine Lüge erzählen, die das Opfer für die absolute Wahrheit hält, bis ein unwiderlegbarer Beweis für das Gegenteil erbracht wird.

8 **Dunkelsicht (N):** Wie *Nachtsicht*, aber das Ziel kann in fast allen Arten von Dunkelheit sehen; selbst in magischer, wie z.B. *Pure Dunkelheit*.

9 **Rauchblitz I (KE*):** Wie *Versetzen*, auf der Liste 127 im *BdM*, nur daß die Entfernung auf 15 m beschränkt ist. Weiterhin kann der Zaubernde entweder am Ausgangs- oder Zielort der Reise einen hellen Blitz und eine undurchsichtige Rauchwolke mit Radius 1,5 m entstehen lassen. Nur der Zaubernde selbst kann sich mit diesem Spruch bewegen.

10 **Größeres Auslöschen** (K): Wie *Kleineres Auslöschen*, es können aber Feuer bis zum Ausmaß von großen Signalfeuern oder brennenden Häusern gelöscht werden.

11 **Erblinden** (M): Das Ziel erblindet.

12 **Rauchblitz II** (KE*): Wie oben, aber die Bewegungsbegrenzung ist 30 m.

13 **Pure Dunkelheit** (K): Erzeugt ein Gebiet vollkommener Dunkelheit mit einem Radius von 1,5 m/St, in dem kein nichtmagisches Licht bestehen kann, und magisches Licht (außer *Pures Licht*) einen Widerstandswurf ablegen muß.

14 **Dunkelheit II** (K): Wie oben, aber der Radius beträgt 6 m/St.

15 **Rauchblitz III** (KE*): Wie oben, aber die Bewegungsbegrenzung ist 90 m.

20 **Rauchblitz IV** (KE*): Wie oben, aber die Bewegungsbegrenzung ist 15 m/St.

25 **Schrei der Verwirrung** (M): Wie *Verwirren*, aber alle Personen im Umkreis von 15 m müssen einen Widerstandswurf ablegen.

30 **Dunkelheit III** (K): Wie oben, aber mit r 15 m/St.

50 **Dunkelwolken** (K): Erzeugt eine „Wolke“ von Dunkelheit mit einem Radius von 30 m, die im Wind treibt. Die Dunkelheit der Wolke entspricht der des Zaubers *Dunkelheit*.

177 • Phantomgesicht

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Gestalt einprägen c	Selbst	C	Selbst
2 Gesichtswandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
3 Volk vortäuschen	Selbst	C	Selbst
4 Anschein c	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Berufstäuschung c	Selbst	C	Selbst
6 Größe verändern	Selbst	10 min/St	Selbst
7 Vollendete			
Machtstäuschung c	Selbst	C	Selbst
8 Doppelgänger	Selbst	10 min/St	Selbst
9 Volkswandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Gedankenzone I c	Selbst	C	3 m
11 Wasseratem	Selbst	10 min/St	Selbst
12 Meisterhafte Täuschung I	Selbst	C	Selbst
13 Gedankenzone II c	Selbst	C	30 m
14 Verwandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
15 Schutz vor Entdeckung c	Selbst	C	Selbst
20 Verborgene			
Anwesenheit I c	Selbst	C	Selbst
25 Meisterhafte Täuschung II	Selbst	1 min/St	Selbst
30 Vollendete Transformation	Selbst	10 min/St	Selbst
50 Vollendete Gestalt	Selbst	10 min/St	Selbst

1 **Gestalt einprägen** (I): Der Zaubermde studiert Aussehen und Verhalten einer Person und merkt sich seine Beobachtungen für den späteren Gebrauch mit einem anderen Spruch.

2 **Gesichtswandlung** (P): Erlaubt dem Zaubermden, die Form seines Gesichts zu verändern.

3 **Volk vortäuschen** (P): Entdeckungszaubern gegenüber erscheint der Spruchbenutzer als Mitglied eines frei wählbaren Volkes.

4 **Anschein** (E): Eine begrenzte Illusion, die dem Zaubermden das Aussehen einer unbestimmten humanoiden Gestalt von nicht mehr als 20% Größenunterschied zu seiner eigenen Statur verleiht. Die Illusion bewegt sich mit dem Zaubermden.

5 **Berufstäuschung** (P): Wie *Volk vortäuschen*, aber täuscht einen beliebigen Beruf vor.

6 **Größe verändern** (P): Wie *Selbstverkleinerung* oder *Selbstvergrößerung* auf der Liste 12 im BdM, aber mit einer Dauer von bis zu 10 min/St.

7 **Vollendete Machtstäuschung** (P): Wie *Volk vortäuschen*, aber täuscht eine beliebige Stufe vor.

8 **Doppelgänger** (E): Wie *Anschein*, aber das Aussehen einer bestimmten Person kann vorgetäuscht werden.

9 **Volkswandlung** (P): Verändert den gesamten Körper so, daß er die Gestalt eines anderen humanoiden Volkes erhält. Dabei ist weder die Erhöhung der Masse noch die Verwandlung in eine bestimmte Person möglich.

10 **Gedankenzone I** (M): Der Zaubermde kann durch seine Gedanken mit jedem intelligenten Wesen sprechen; dieses hat den Eindruck, daß der Zaubermde in der Muttersprache des Wesens mit ihm redet.

11 **Wasseratem** (P): Der Zaubermde kann, je nach Wunsch, Wasser oder Luft atmen.

12 **Meisterhafte Täuschung I** (P): Der Zaubermde kann alle niedrigstufigeren Täuschungszauber dieser Liste zugleich einsetzen.

13 **Gedankenzone II** (M): Wie oben, aber die Reichweite beträgt 30 m.

14 **Verwandlung** (P): Wie *Volkswandlung*, aber es ist eine Verwandlung in jede organische Gestalt mit einer Masse zwischen der Hälfte und dem Doppelten der Originalmasse möglich; der Zaubermde erhält durch diese Veränderung keine etwaigen besonderen Fähigkeiten.

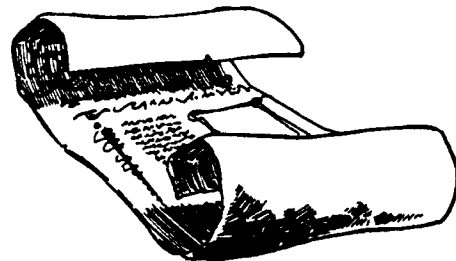
15 **Schutz vor Entdeckung** (P): Der Zaubermde und alles, was er trägt, sind durch Entdeckungszauber nicht aufzuspüren.

20 **Verborgene Anwesenheit I** (P): Wie *Volk vortäuschen*, aber das Ziel scheint nicht anwesend zu sein.

25 **Meisterhafte Täuschung II** (P): Wie *Meisterhafte Täuschung I*, aber der Zaubermde braucht sich nicht zu konzentrieren.

30 **Vollendete Transformation** (P): Wie *Verwandlung*, aber wenn der Zaubermde eine bestimmte Person mit *Gestalt einprägen* studiert hat, kann er ihre exakte Gestalt annehmen.

50 **Vollendete Gestalt** (P): Der Zaubermde kann *Schutz vor Entdeckung*, *Meisterhafte Täuschung II*, *Größe verändern*, *Volkswandlung*, *Verwandlung* und *Vollendete Transformation* gleichzeitig einsetzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine Runde lang konzentriert, kann er alle Parameter der Sprüche frei verändern (z.B. könnte er in einer Runde seine Gestalt, sein Aussehen, seine scheinbare Stufe und seinen Beruf verändern).



178 • Phantom-Bewegungen

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Landen *	Selbst	-	Selbst
2 Körperkontrolle * c	Selbst	1 Manöver	Selbst
3 Reglosigkeit	Selbst	2 h/St	Selbst
4 Phantomschritt	r 30 m	1 min/St	Selbst
5 Bewegung unter Wasser	Selbst	10 min/St	Selbst
6 Spinnenklettern	Selbst	1 min/St	Selbst
7 Springen *	Selbst	1 Rd	Selbst
8 Tieftauchen	Selbst	-	Selbst
9 Spurenlosigkeit	Selbst	C	Selbst
10 Klammern	Selbst	1 min/St	Selbst
11 Wandgang	Selbst	1 min/St	Selbst
12 Phantomlandung *	Selbst	-	Selbst
13 Wandlauf	Selbst	1 min/St	Selbst
14 Sinnestarnung c	Selbst	C	Selbst
15 Windgang	Selbst	1 min/St	Selbst
20 Deckengang	Selbst	1 min/St	Selbst
25 Windritt I c	Selbst	C	Selbst
30 Staubwolke	Selbst	1 min/St	Selbst
50 Windritt II	Selbst	1 min/St	Selbst

1 Landen
6 m/St
sprechen
2 Kör
Manöve
fertigke
3 Reg
desäh
seinen
Spruch
gen, w
Ablauf
chende
nur sel
on vor
Schlafs
malen
4 Pha
wegen
als 30
5 Bew
unter V
6 Sp
bis zu
halber
desten
Hand
jede R
keitsgr
7 Spr
Spruch
springe
8 Tie
15 m/St
den ist
9 Spu
ohne F
senheit
10 Kl
kann s
klamm
11 Wa
muß n
voller
12 Pha
Wahrsc
cher zu
13 Wa
nur m
fortbew
14 Sin
BdM, a
durch
dem h
15 W
ein Wi
20 Dec
kann ü
25 W
über d
Beweg
tung, v
sich ge
30 Sta
Wolke
hält er
Boden

- 1 **Landen** (K): Erlaubt dem Zaubermde bei einem Sturz bis 6 m/St sicher zu landen und bei tieferen Stürzen die Folgen entsprechend zu mildern.
- 2 **Körperkontrolle** (N*): Addiert +50 zu einem bestimmten Manöver, das Gleichgewichtssinn oder »Wind« (siehe »Nebenfertigkeiten« im *Buch der Helden und Abenteuer*) erfordert.
- 3 **Reglosigkeit** (N): Der Zaubermde kann sich in einen todesähnlichen Schlafzustand versetzen und scheint für Andere seinen körperlichen Anzeichen nach tatsächlich tot zu sein. Der Spruchbenutzer muß ein Signal und/oder einen Zeitpunkt festlegen, wodurch der Schlaf beendet wird. Dies muß spätestens nach Ablauf von 2 h/St des Zaubermdes geschehen. Ohne das entsprechende Signal oder vor Ablauf der Zeitspanne ist der Zaubermde nur »sehr schwer« zu wecken (-70). Die Heilung und Regeneration von Magiepunkten des Zaubermdes laufen während des Schlafs doppelt so schnell ab, und er benötigt nur 10% der normalen körperlichen Bedürfnisse wie z.B. Luft, Nahrung usw.
- 4 **Phantomsschritt** (K): Der Zaubermde kann sich lautlos bewegen, solange er kein Geräusch in einer Entfernung von mehr als 30 cm von seinem Körper verursacht.
- 5 **Bewegung unter Wasser** (K): Der Zaubermde kann sich unter Wasser bewegen wie an Land.
- 6 **Spinnenklettern** (K): Der Zaubermde kann sich über jede, bis zu einem Winkel von 90 Grad geneigte, feste Oberfläche mit halber Schrittgeschwindigkeit bewegen, solange er immer mindestens an drei Punkten Kontakt hält (d.h. beide Füße und eine Hand oder beide Hände und ein Fuß). Der Spielleiter kann für jede Runde einen Manöverwurf verlangen, dessen Schwierigkeitsgrad von der Art und dem Winkel der Oberfläche abhängt.
- 7 **Springen** (K*): Gestattet dem Zaubermden, in der Runde des Sprucheinsatzes bis zu 1,5 m/St weit oder 60 cm/St hoch zu springen.
- 8 **Tieftauchen** (K*): Der Zaubermde kann ohne Gefahr bis zu 15 m/St tief tauchen, sofern entsprechend tiefes Wasser vorhanden ist.
- 9 **Spurenlosigkeit** (K): Der Zaubermde kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Hinweise seiner Anwesenheit zu hinterlassen.
- 10 **Klammern** (K): Wie *Spinnenklettern*, aber der Zaubermde kann sich über jede Oberfläche bewegen und sich daran festklammern, selbst an Zimmerdecken.
- 11 **Wandgang** (K): Wie *Spinnenklettern*, aber der Zaubermde muß nur mit zwei Punkten Kontakt halten und kann sich mit voller Schrittgeschwindigkeit fortbewegen.
- 12 **Phantomlandung** (K*): Erlaubt dem Zaubermden, mit einer Wahrscheinlichkeit von 99% bei einem Sturz aus jeder Höhe sicher zu landen und dabei kein Geräusch zu verursachen.
- 13 **Wandlauf** (K): Wie *Wandgang I*, aber der Zaubermde muß nur mit einem Punkt Kontakt halten und kann sich rennend fortbewegen.
- 14 **Sinnestarnung** (K): Wie *Unsichtbarkeit II* auf Liste 111 im *BdM*, aber der Zaubermde kann auch weder durch Geruch noch durch Geräusche, die er verursacht, entdeckt werden. Außerdem hält der Spruch nur solange an, wie er sich konzentriert.
- 15 **Windgang** (K): Der Zaubermde kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht; und dann nur in Windrichtung.
- 20 **Deckengang** (K): Wie *Wandgang I*, aber der Zaubermde kann über jede Oberfläche gehen, selbst über Zimmerdecken.
- 25 **Windritt I** (K): Wenn ein Wind weht, kann der Zaubermde über die Luft rennen. Dabei beeinflusst der Wind jedoch seine Bewegungsgeschwindigkeit: bewegt er sich mit der Windrichtung, wird die Windgeschwindigkeit dazuaddiert; bewegt er sich gegen die Windrichtung, wird sie abgezogen.
- 30 **Staubwolke** (P): Der Zaubermde nimmt die Gestalt einer Wolke aus kleinen, verstreuten Partikeln an. In dieser Form behält er jedoch alle seine Sinne. Wenn er in Kontakt mit dem Boden steht, kann er sich mit einer Geschwindigkeit von 30 cm

pro Stufe fortbewegen und dabei sogar durch Spalten sickern oder sich ausbreiten, bis er praktisch unsichtbar wird.

50 **Windritt II** (P): Wie *Staubwolke* und *Windritt I*, aber die Grundbewegungsweite vor Einberechnung der Wind-Modifikationen beträgt 100 m/Rd.

179 • Meisterschaft der Gifte

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Giftkunde	Selbst	1-100 min	Selbst
3 Gift anwenden I	1 Waffe	variabel	Berührung
4 Gift I	Selbst	1 h/St	Selbst
5 Giftanalyse	1 Probe	-	3 m
6 Gift widerstehen * c U	Selbst	C	Selbst
7 Gift anwenden II	1 Waffe	variabel	Berührung
9 Gift neutralisieren I * c U	Selbst	C	Selbst
10 Gift II	Selbst	1 h/St	Selbst
12 Gift anwenden III	1 Waffe	variabel	Berührung
14 Giftige Berührung	Selbst	variabel	Selbst
15 Gift neutralisieren II * c U	Selbst	C	Selbst
20 Gift III	Selbst	1 h/St	Selbst
25 Gift übertragen	1 Ziel	1 h/St	3 m
30 Giftwolke	r 3 m	1 Rd/St	6 m
50 Vollendete Giftübertragung	1 Ziel	1 h/St	60 cm/St

1 **Giftkunde** (I): Erlaubt dem Zaubermden zu bestimmen, welche Mixtur oder Art von Gift zum Erzielen einer gewünschten Wirkung benötigt wird. Es wird vorausgesetzt, daß der Spruchbenutzer nach Erlernen dieser Liste ein umfassendes Wissen über Gifte besitzt. Der Vorgang nimmt normalerweise 1-100 min in Anspruch.

3 **Gift anwenden I** (N): Der Zaubermde kann eine Waffe mit fertigem Gift bestreichen. Beim ersten Angriff mit der präparierten Waffe, der einen kritischen Streich- oder Stichschaden verursacht, wird das Gift auf das Ziel übertragen. Dabei wird das Gift verbraucht; es wird sozusagen »abgewischt«. Jedesmal, wenn die Waffe nur Treffer oder einen kritischen Hiebschaden verursacht, besteht auch eine prozentuale Wahrscheinlichkeit, daß das Gift abgewischt wird: %Chance = erzielte Treffer + 10x Schwere des kritischen Hiebschadens (A:1, B:2, C:3, usw.)

4 **Gift I** (N): Gestattet dem Zaubermden, mit Hilfe der entsprechenden Ausstattung (z.B. Phiole usw.), ein bekanntes Gift bis zur 10. Stufe herzustellen, anzuwenden und aufzubewahren.

5 **Giftanalyse** (I): Der Zaubermde kann die genaue Art und Zusammensetzung eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Dabei kann er feststellen, welche Gegengifte wirken könnten, erhält aber nicht die benötigten Gerätschaften und Fertigkeiten zu deren Herstellung.

6 **Gift widerstehen** (U*): Solange der Zaubermde sich konzentriert, wird die Wirkung eines Giftes aufgehalten.

7 **Gift anwenden II** (N): Wie *Gift anwenden I*, aber das Gift muß zweimal »abgewischt« werden, bevor es seine Wirkung verliert (d.h. es kann eventuell zwei Vergiftungen verursachen).

9 **Gift neutralisieren I** (U*): Wie *Gift widerstehen*, aber der Zaubermde hat zusätzlich eine 50%-Chance, das Gift vollkommen zu neutralisieren, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.

10 **Gift II** (N): Wie *Gift I*, es kann aber mit Giften bis zur 20. Stufe gearbeitet werden.

12 **Gift anwenden III** (N): Wie *Gift anwenden I*, aber das Gift muß erst dreimal »abgewischt« werden, bevor es seine Wirkung verliert (d.h. es kann eventuell drei Vergiftungen verursachen).

14 **Giftige Berührung** (N): Erlaubt dem Zaubermden, seine eigenen Hände mit einem Kontaktgift zu präparieren. Wenn er mit seinen Händen einen kritischen Treffer verursacht (normalerweise durch einen Waffenlosen Kampf-Hiebsangriff), wird das Gift auf das Ziel übertragen und somit »abgewischt« (d.h. verbraucht). Das Gift kann auch abgewischt werden, wenn ein Angriff Treffer, aber keinen kritischen Schaden verursacht (%Chance = Anzahl der erzielten Treffer). Jede Runde, die der Zau-

bernde seine Hände für irgendeine Tätigkeit gebraucht, besteht eine Wahrscheinlichkeit von mindestens 5%, daß das Gift abgewischt wird (abhängig von der Art der Tätigkeit). Der Spielleiter kann auch zulassen, das Gift zu übertragen, indem der Zaubernde die nackte Haut einer Person berührt.

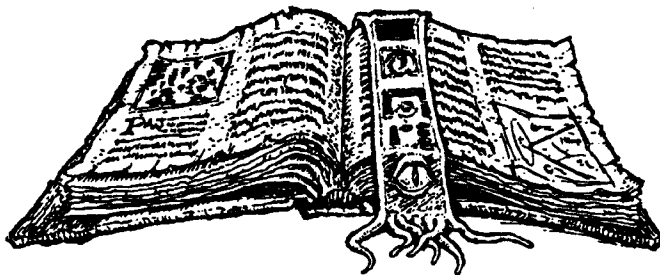
15 Gift neutralisieren II (U*): Wie *Gift neutralisieren I*, aber die Chance, das Gift zu neutralisieren, beträgt 90%.

20 Gift III (N): Wie *Gift II*, aber der Zaubernde kann mit allen Giften arbeiten. Es kann immer noch erforderlich sein, daß der Sprachbenutzer besondere Ausstattung für den Umgang mit bestimmten Giften besitzt (Texte, Gerätschaften, usw.).

25 Gift übertragen (K): Während dieser Zauber gewirkt wird, kann der Zaubernde ein Gift einnehmen, ohne von den Auswirkungen betroffen zu werden. Bis zu 1 h/St später kann er den Spruch erneut anwenden, um das eingenommene Gift auf ein frei wählbares Ziel innerhalb von 3 m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Opfer der Widerstandswurf gegen den Spruch des Zaubernenden mißlingt, muß er versuchen, dem Gift zu widerstehen. Wendet der Zaubernde den Spruch innerhalb 1 h/St nicht erneut an, ist das Gift verschwunden. Verursacht der Zaubernde bei einem der beiden Sprüche einen Zauberfehler, erleidet er selbst die Auswirkungen des eingenommenen Gifts, wogegen ihm allerdings ein WW zusteht. Dabei unterliegt er auch den normalen Regeln für Zauberfehler.

30 Giftwolke (K): Der Zaubernde kann ein entsprechendes Gift zu einer schwebenden Wolke zerstäuben. Alle, die diese Wolke durchschreiten, müssen einen WW ablegen, oder sie werden von dem Gift betroffen. Wind usw. kann die Wolke in Bewegung versetzen.

50 Vollendete Giftübertragung (K): Wie *Gift übertragen*, aber die Reichweite ist 60 cm/St.



180 • Innere Kraft

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Innere Kraft I *	Selbst	-	Selbst
2 Vorbereitung	Selbst	1 Rd/St	Selbst
3 Ablenken I *	1 Angriff	-	Selbst
4 Innere Kraft II *	Selbst	-	Selbst
5 Herz wie ein Berg I * S	Selbst	1 min/St	Selbst
6 Ablenken II *	2 Angriffe	-	Selbst
7 Innere Kraft III *	Selbst	-	Selbst
8 Körperwaffe	Selbst	1 Rd/St	Selbst
9 Spruch ausweichen I S	1 Angriff	-	Selbst
10 Innere Kraft IV *	Selbst	-	Selbst
11 Körperpanzer	Selbst	1 Rd/St	Selbst
12 Ablenken III *	3 Angriffe	-	Selbst
13 Zerschmetternden Schlag vorbereiten	1 Angriff	1 Rd/St	Selbst
14 Spruch ausweichen II *	2 Angriffe	-	Selbst
15 Herz wie ein Berg II * S	Selbst	1 min/St	Selbst
20 Tödlichen Schlag vorbereiten	1 Auflauern	1 Rd	Selbst
25 Herz wie ein Berg III * S	Selbst	1 min/St	Selbst
30 Ablenken IV	Selbst	-	Selbst
50 Magie widerstehen	Selbst	-	Selbst

1 Innere Kraft I (N*): In der Runde, in der dieser Spruch angewendet wird, kann der Zaubernde eine einhändige Waffe oder eine Waffenlose-Kampart bis Grad 1 im Kampf einsetzen. Anstelle des normalen Offensivbonus setzt sich der OB des Zaubernenden wie folgt zusammen: (1) Sein »Gezielte Sprüche«-Bonus für *Innere Kraft I*, plus (2) sein Eigenschaftsbonus für Selbstdisziplin, plus (3) alle zutreffenden Waffenbonusse, minus (4) der Modifikation durch einen Wurf auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche. Bevor dieser Wurf durchgeführt wird, muß der Zaubernde die prozentuale Verteilung seines OB auf Angriff und Verteidigung festlegen (z.B. 30% Angriff/70% Verteidigung oder 50% Angriff/50% Verteidigung usw.). Außer eines *Vorbereitung*-Spruchs sind keine Modifikationen des Basis-Angriffswurfes zugelassen. Nachdem der OB des Zaubernenden ermittelt ist, läuft der Kampf normal weiter.

Anmerkung: Der Spielleiter kann veranlassen, jeden Benutzer dieses Spruchs anfänglich auf eine Waffenlose-Kampart und/oder ein bis zwei einhändige Waffen zu beschränken, und dann das Erlernen weiterer Waffen durch Training zulassen.

2 Vorbereitung (N): Gestattet dem Zaubernenden, 1 Punkt pro Stufe zu seinem Basis-Angriffswurf zu addieren, wenn er einen *Innere Kraft*-Spruch verwendet.

3 Ablenken I (D*): Gestattet dem Zaubernenden, einen ihm geltenden Nahkampf- oder Geschosswaffen-Angriff abzulenken. Dabei wird der normale DB des Verteidigers um 1-100 (offener Wurf) erhöht. Bei diesem Spruch darf kein Verteidigungs-Kraftakt eingesetzt werden.

4 Innere Kraft II (N*): Wie *Innere Kraft I*, aber der Zaubernde kann eine Zweihandwaffe oder eine der beiden Waffenlose-Kamparten bis zu Grad 2 einsetzen. Der »Gezielte Sprüche«-Fertigkeitswert für *Innere Kraft II* muß getrennt von dem für *Innere Kraft I* entwickelt werden.

5 Herz wie ein Berg I (D*U): Während der Dauer dieses Spruchs kann der Zaubernde eine Wunde ignorieren, die zusätzliche Treffer, Benommenheit und/oder Verlust der Parade oder Prozentabzüge verursacht. Nach Ablauf der Spruchdauer setzt die Wirkung dieser Treffer, Abzüge und Runden der Benommenheit normal ein.

6 Ablenken II (D*): Wie *Ablenken I*, aber der Zaubernde kann zwei Angriffe ablenken, wobei für jede DB-Erhöhung separat gewürfelt wird. Beide Angriffe müssen sich durch das Gesichtsfeld des Zaubernenden bewegen.

7 Innere Kraft III (N*): Wie *Innere Kraft I*, aber der Zaubernde kann eine Wurfwaffe oder eine der beiden Waffenlose-Kamparten bis zum Grad 3 einsetzen. Der »Gezielte Sprüche«-Fertigkeitswert für *Innere Kraft III* muß getrennt von dem der anderen *Innere Kraft*-Sprüche entwickelt werden.

8 Körperwaffe (N): Dieser Spruch verhärtet Hände und Füße des Zaubernenden derart, daß er entweder einen *Innere Kraft*-Spruch zu einem Angriff auf der Tabelle für Streitkolben einsetzen, oder einen normalen waffenlosen Hiebsangriff mit einer Streitkolben-Waffenkata ohne die Modifikation von -20 verbinden kann.

9 Spruch ausweichen I (D*) Wie *Ausweichen I*, aber der Zaubernde kann einem Elementar-Angriffsspruch ausweichen. Die Modifikation beträgt 1-100 (offener Wurf) zuzüglich der normalen Modifikationen. Gebietssprüchen kann nicht ausgewichen werden.

10 Innere Kraft IV (N*): Wie *Innere Kraft I*, aber der Zaubernde kann eine Wurfwaffe oder eine der beiden Waffenlose-Kamparten bis zum Grad 4 einsetzen. Der »Gezielte Sprüche«-Fertigkeitswert für *Innere Kraft IV* muß getrennt von dem der anderen *Innere Kraft*-Sprüche entwickelt werden.

11 Körperpanzer (D): Während der Dauer des Spruchs wird der Körper des Zaubernenden wie Panzerungsart 3 behandelt, wenn er keine andere Rüstung trägt.

12 Ablenken III (D*): Wie *Ablenken I*, aber der Zaubernde kann 3 Angriffe ablenken, wobei für jede DB-Erhöhung separat

gewürfelt
feld de

13 Zer
Spruch
setzt w
in Reih
Angriff
wird c
usw.) g
fen. En
perteil
tischer
durch
21-60
- Arm
Schild
oder d
getroff
führen

14 Spr
der Za
DB-Erh
sich du

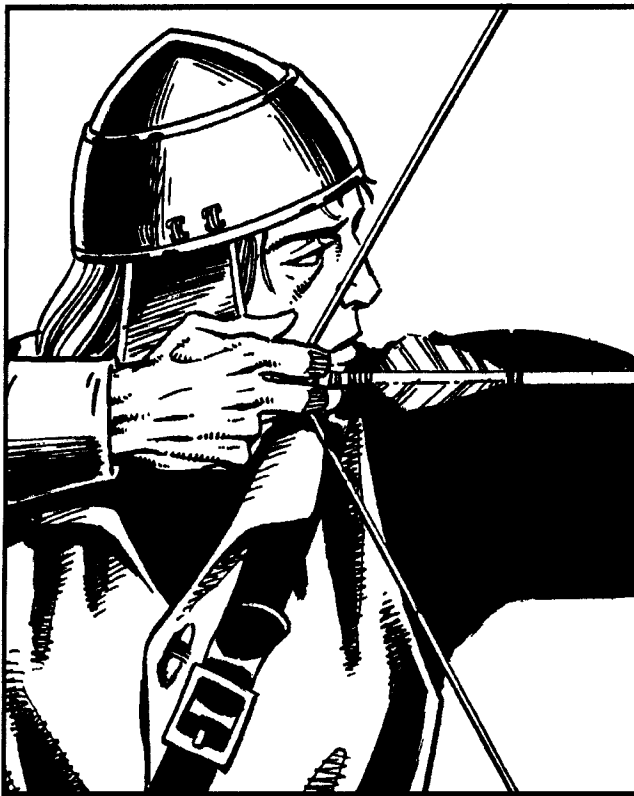
15 He
der Za
Wunde

20 Tö
der Ru
Für die
bernde

25 He
der Za
Wunde

30 Abl
kann 4
gewür
feld de

50 Ma
Basis-A



gewürfelt wird. Alle Angriffe müssen sich durch das Gesichtsfeld des Zaubernden bewegen.

13 Zerschmetternden Schlag vorbereiten (N): Dieser Spruch kann in der Runde vor einem *Innere Kraft*-Angriff eingesetzt werden. Der Angriff wird normal durchgeführt. Dann wird in Reihenfolge der angeführten Prioritäten ermittelt, was der Angriff genau getroffen hat. Wenn der Angriff pariert wurde, wird der zur Parade benutzte Gegenstand (Schwert, Schild usw.) getroffen. Verfehlt der Angriff sein Ziel, wird nichts getroffen. Erfolgt ein kritischer Schaden, bei dem ein bestimmtes Körperteil angegeben ist, so gilt dieses als getroffen. Bei einem kritischen Schaden, der keine besondere Trefferzone angibt, wird durch einen Wurf ermittelt, was getroffen wurde: 1-20 = Waffe, 21-60 = Schild (oder Arm, wenn kein Schild vorhanden), 61-80 = Arm, 81-100 = Bein. Trifft der Angriff eine Panzerung, einen Schild oder eine Waffe, muß ein Widerstandswurf gelingen, oder das Ziel zerbricht. Wird eine ungepanzerte Körperzone getroffen, müssen dort befindliche Knochen einen WW durchführen oder sie zerbrechen.

14 Spruch ausweichen II (D*): Wie *Spruch ausweichen I*, aber der Zaubernde kann zwei Angriffen ausweichen, wobei für jede DB-Erhöhung separat gewürfelt wird. Beide Angriffe müssen sich durch das Gesichtsfeld des Zaubernden bewegen.

15 Herz wie ein Berg II (D*U): Wie *Herz wie ein Berg I*, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen von 2 verschiedenen Wunden verzögern.

20 Tödlichen Schlag vorbereiten (N): Dieser Spruch kann in der Runde vor einem *Innere Kraft*-Angriff eingesetzt werden. Für diesen einen Angriff wird der *Auflauern*-Bonus des Zaubernden verdoppelt.

25 Herz wie ein Berg III (D*U): Wie *Herz wie ein Berg I*, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen von 3 verschiedenen Wunden verzögern.

30 Ablenken IV (D*): Wie *Ablenken I*, aber der Zaubernde kann 4 Angriffe ablenken, wobei für jede DB-Erhöhung separat gewürfelt wird. Alle Angriffe müssen sich durch das Gesichtsfeld des Zaubernden bewegen.

50 Magie widerstehen (D*): Dieser Spruch modifiziert einen Basis-Angriffswurf gegen den Zaubernden um (-1-50).

3.4

Paladin-Berufslisten

Bei den Sprüchen in diesem Abschnitt handelt es sich um zwei der fünf Berufslisten des Paladins (siehe 4.1). Die anderen Listen sind *Hand der Reinigung* (183, identisch mit der Offenen Leitmagie-Liste: *Wege der Reinigung* (BdM-Liste 58)), *Hand der Heilung* (184, identisch mit der Offenen Leitmagie-Liste: *Wege der Heilung*, (BdM-Liste 64)) und *Zwiesprache* (185, entspricht der Kleriker-Liste: *Wege der Eingebung* (BdM-Liste 79)).

181 • Heiliger Krieger

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Heiliger Schlag	1 Angriff	1 Rd	Selbst
2 Gerinnung * c	1 Ziel	C	Berührung
3 Schmerzen ertragen I * U	Selbst	1 min/St	Selbst
4 Behandlung von Benommenheit I * U	Selbst	-	Selbst
5 Tapferkeit * U	Selbst	-	Selbst
6 Schmerzlinderung I	1 Ziel	C	Berührung
7 Heilige Aura I	r 3 m	1 min/St	Selbst
8 Stillung III *	1 Ziel	P	Berührung
9 Kraft I	Selbst	1 Rd/St	Selbst
10 Schmerzen ertragen II * U	Selbst	1 min/St	Selbst
11 Behandlung von Benommenheit III * U	Selbst	-	Selbst
12 Heilige Aura II	r 3 m	1 min/St	Selbst
13 Kraft II	Selbst	1 Rd/St	Selbst
14 Schmerzen ertragen III * U	Selbst	1 min/St	Selbst
15 Heilige Aura III	r 3 m	1 min/St	Selbst
16 Vollendete Tapferkeit * U	Selbst	-	Selbst
17 Selbsterhaltung * U	Selbst	1 Tag/St	Selbst
19 Heilige Aura IV	r 3 m	1 min/St	Selbst
20 Schmerzen ertragen IV * U	Selbst	1 min/St	Selbst
25 Heilige Aura V	r 3 m	1 min/St	Selbst
30 Heilige Waffen	1 Angriff	1 Rd	Selbst
50 Vollendete Heilige Aura	r 6 m	1 min/St	Selbst

1 Heiliger Schlag (K): Greift der Zaubernde in der Runde nach dem Einsatz dieses Spruches eine »böse« Kreatur im Nahkampf an, besteht eine Chance, daß der Angriff »heilig« wird: die Prozent-Chance beläuft sich auf 1%/St plus dem Fertigkeitswert des Zaubernden in »Übertragung«. Bevor ermittelt wird, ob der Angriff »heilig« ist oder nicht, muß der Zaubernde festlegen, wie er seinen OB-Wert auf Angriff und Parade verteilt. Ist der Angriff heilig, so werden alle erzielten kritischen Treffer gegen »Große« oder »Gewaltige« Wesen auf der entsprechenden Tabelle für »Heilige Waffen« ermittelt.

2 Gerinnung (H*): Gestattet dem Zaubernden, einen Blutverlust um 1 Treffer/Rd zu reduzieren; er darf sich eine Stunde lang höchstens mit normaler Gehgeschwindigkeit bewegen, oder die Blutung setzt wieder in der vorherigen Geschwindigkeit ein.

3 Schmerzen ertragen I (U*): Der Zaubernde kann 25% Treffer mehr einstecken als normal, bevor er das Bewußtsein verliert; die Treffer sind deswegen jedoch nicht weniger wirklich und bleiben auch nach Ablauf des Zaubers erhalten.

4 Behandlung von Benommenheit I (U*): Wenn der Zaubernde vorher festgelegt hat, daß dieser Spruch wirkt, neutralisiert er 1 Rd Benommenheit.

5 Tapferkeit (U*): Wenn dem Zaubernden ein WW gegen Angst oder Panik mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW (+10) gegen den Angriff durchführen, falls er vorher erklärt hat, daß dieser Spruch wirkt.

6 Schmerzlinderung I (H*): Heilt einen Treffer für jede Minute, die sich der Zaubernde konzentriert.

7 Heilige Aura I (K): Eine schimmernde Aura mit einem Radius von 3 m umgibt den Zaubernden. Dämonen, Untote und an-

dere von Grund auf böse Wesen (vom Spielleiter festgelegt) müssen jede Runde, die sie sich innerhalb des Radius aufhalten, einen WW ablegen, oder sie erleiden einen kritischen Treffer der Schwere »A« (je nach Entscheidung des Spielleiters: Hitze-, Kälte-, Stoßschaden usw.). Außerdem erhöht sich die Moral befreundeter Wesen im Radius um +5.

8 Stillung III (H): Gestattet dem Zaubernenden, blutende Wunden bis zu 3 Treffer/Rd vollständig zu heilen.

9 Kraft I (P): Erhöht die Stärke des Zaubernenden; im Nahkampf verursacht er die doppelte Anzahl an Treffern, und sein OB erhöht sich um +10.

10 Schmerzen ertragen II (U*): Wie oben, aber der Zaubernende kann 50% mehr Treffer einstecken als normal und ihre Auswirkung verzögern.

11 Behandlung von Benommenheit III (U*): Wie *Behandlung von Benommenheit I*, aber es werden 3 Rdn Benommenheit neutralisiert.

12 Heilige Aura II (K): Wie *Heilige Aura I*, aber es werden kritische Treffer der Schwere »B« verursacht und der Moral-Bonus beträgt +10.

13 Kraft II (P*): Wie oben, aber die verursachten Treffer werden verdreifacht und der OB erhöht sich um +15.

14 Schmerzen ertragen III (U*): Wie oben, aber der Zaubernende kann 75% mehr Treffer einstecken als normal und ihre Auswirkung verzögern.

15 Heilige Aura III (K): Wie *Heilige Aura I*, aber es werden kritische Treffer der Schwere »C« verursacht, und der Moral-Bonus beträgt +15.

16 Vollendete Tapferkeit (U*): Wie *Tapferkeit*, aber der zweite WW des Zaubernenden erfolgt automatisch, auch ohne vorherige Ankündigung.

17 Selbsterhaltung (U*): Beim Erleiden eines tödlichen Schlages fällt der Zaubernende in einen komaähnlichen Tiefschlaf, bis er geheilt ist, sein Gehirn zerstört wird, oder die Spruchdauer abläuft.

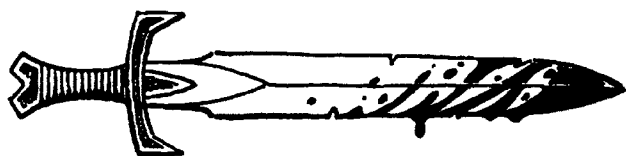
19 Heilige Aura IV (K): Wie *Heilige Aura I*, aber es werden kritische Treffer der Schwere »D« verursacht und der Moral-Bonus beträgt +20.

20 Schmerzen ertragen IV (U*): Wie oben, aber der Zaubernende kann 100% mehr Treffer einstecken als normal und ihre Auswirkung verzögern.

25 Heilige Aura V (K): Wie *Heilige Aura I*, aber es werden kritische Treffer der Schwere »E« verursacht und der Moral-Bonus beträgt +25.

30 Heilige Waffen (K*): Wie *Heiliger Schlag*, aber die Wahrscheinlichkeit beträgt 100%, und wenn der Zaubernende normalerweise schon einen »Heiligen« oder »Tödlichen« kritischen Treffer verursacht, erzielt er einen zusätzlichen »Heiligen« kritischen Schaden.

50 Vollendete Heilige Aura (K*): Wie *Heilige Aura I*, aber alle entsprechenden Ziele innerhalb des Wirkungsradius müssen einen WW ablegen oder werden von der Aura vollkommen vernichtet. Verbündete innerhalb des Radius geraten niemals in Panik, führen alle WW mit +20 durch und erhalten eine OB- und DB-Erhöhung von jeweils +10.



182 • Bannung des Unheiligen

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Untote vertreiben III	3 Punkte Untote	1 min/St	30 m
2 Untote entdecken * c	r 3 m	1 min/St(C)	3 m/St
3 Macht entdecken c	1 Ziel	1 min/St(C)	15 m
4 Übertragung verhindern	1 Spruch	-	30 m
5 Untote vertreiben V	5 Punkte Untote	1 min/St	30 m
6 Fluch neutralisieren I	1 Ziel	1 min/St	Berührung
7 Magie bannen I * c	Selbst	C	Selbst
8 Fluch bannen	1 Ziel	P	Berührung
9 Untote vertreiben IX	9 Punkte Untote	1 min/St	30 m
10 Magie bannen II * c	r 1,5 m	C	Selbst
11 Fluch neutralisieren II	1 Ziel	1 h/St	Berührung
13 Untote vertreiben XII	12 Punkte Untote	1 min/St	30 m
15 Magie bannen III * c	r 3 m	C	Selbst
17 Untote vertreiben XV	15 Punkte Untote	1 min/St	30 m
18 Magie bannen IV * c	r 6 m	C	Selbst
19 Fluch neutralisieren III	1 Ziel	1 Tag/St	Berührung
20 Macht nehmen	1 Ziel	1 Tag	30 m
25 Vollendete Vertreibung	1 Untoter	1 min/St	30 m
30 Fluch meisterlich bannen	1 Ziel	P	Berührung
50 Zersetzung	r 9 m	-	Selbst

1 Untote vertreiben III (K): Wie *Untote vertreiben V* auf der Liste 75 im BdM; wirkt aber nur auf 3 Punkte an Untoten.

2 Untote entdecken (I*): Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede Runde kann sich der Zaubernende auf ein Gebiet mit Radius 3 m innerhalb der Reichweite konzentrieren.

3 Macht entdecken (I): Zeigt die magische Macht eines Ziels, nicht aber Menge oder Bereich. Der Zaubernende kann sich jede Runde auf ein anderes Ziel konzentrieren.

4 Übertragung verhindern (K): Wie *Übertragung verhindern I* auf der Liste 75 im BdM, es können aber *Übertragung*-Sprüche jeder Stufe verhindert werden, wenn ein WW gegen den *Übertragung verhindern*-Spruch mißlingt.

5 Untote vertreiben V (K): Wie *Untote vertreiben III*, aber wirkt auf 5 Punkte an Untoten.

6 Fluch neutralisieren I (K): WW-Mod.: -20. Macht 1 Fluch für die Dauer des Spruchs unwirksam. Er wird nicht aufgehoben und ist nach dem Spruchende wieder wirksam.

7 Magie bannen I (K*): Der Zaubernende muß bei der Anwendung dieses Spruchs einen Machtbereich festlegen, gegen den dieser Spruch wirkt. Wird dann ein Spruch dieses Bereichs gegen den Zaubernenden eingesetzt, muß der Spruch zunächst einen erfolgreichen WW gegen diesen Zauber durchführen. Ist dieser WW erfolgreich, läuft der Zaubervorgang normal weiter.

8 Fluch bannen (K): Hebt einen Fluch auf, wenn sein WW fehlschlägt; die Stufe des Fluchs entspricht der des ursprünglichen Anwenders. Wird der Fluch nicht gebannt, kann der Zaubernende eine Aufhebung erst wieder versuchen, wenn er die nächste Erfahrungsstufe erreicht hat.

9 Untote vertreiben IX (K): Wie *Untote vertreiben III*, wirkt aber auf 9 Punkte an Untoten.

10 Magie bannen II (K*): Wie *Magie bannen I*, aber die Auswirkung der Bannung betrifft einen Radius von 1,5 m um den Zaubernenden, und alle bereits wirkenden Sprüche innerhalb dieses Radius müssen einen Widerstandswurf durchführen oder werden aufgehoben.

11 Fluch neutralisieren II (K): Wie oben, aber 1 h/St Dauer.

13 Untote vertreiben XII (K): Wie *Untote vertreiben III*, wirkt aber auf 12 Punkte an Untoten.

15 Magie bannen III (K*): Wie oben, aber die Auswirkung der Bannung betrifft einen Radius von 3 m um den Zaubernenden.

17 Untote vertreiben XV (K): Wie *Untote vertreiben III* wirkt aber auf 15 Punkte an Untoten.

18 Magie bannen IV (K*): Wie oben, aber die Auswirkung betrifft einen Radius von 6 m um den Zaubernenden.

19 Fluch neutralisieren III (K): Wie oben, aber mit 1 Tag/St Dauer.

20 Mach
Magiepu
Spruchv
gegen C
anwend
25 Volle
aber we
zerstört
30 Fluch
einer W
WW-Mo
50 Zers
genständ
(außer d
ablegen
zerfallen
le auf un
um 61-1
ten, zufä
tiert. Jed
einem V
wöhnlich
vom Spi

Es folger
schriebe
der Mag
re Form

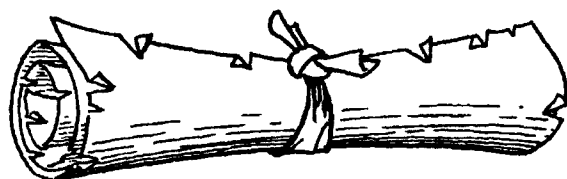
1 Holz
2 Eisen
3 Stoff
4 Stahl
5 Stein
6 Meta
7 Legie
8 Orga
9 Stahl
10 Stahl
11 Edel
12 Legie
13 Legie
15 Mith
20 Laen
25 Alles
30 Eog
50 Magi

20 **Macht nehmen** (K): Das Ziel verliert für einen Tag sämtliche Magiepunkte und kann somit nicht zaubern (außer mit einem Spruchvermehrter, wenn vorhanden). Dieser Spruch kann auch gegen Objekte eingesetzt werden, die normalerweise Sprüche anwenden können. Dadurch verlieren sie ihre Fähigkeit.

25 **Vollendete Vertreibung** (K): Wie *Untote vertreiben XV*, aber wenn der WW mißlingt, wird jeder Untote bis zur Klasse V zerstört oder ein Untoter der Klasse VI in die Flucht geschlagen.

30 **Fluch meisterlich bannen** (K): Wie *Fluch bannen*, aber mit einer WW-Modifikation von -50. Manche Flüche haben eigene WW-Mods. und sind dadurch besonders schwer zu bannen.

50 **Zersetzung** (K): Alle Zauberwirkungen und magischen Gegenstände, die sich im Wirkungsbereich des Spruchs befinden (außer denen, die der Zaubernde selbst trägt), müssen einen WW ablegen. Gegenstände, deren WW um mehr als 100 fehlschlägt, zerfallen, d.h. lösen sich in ihre einzelnen magischen Bestandteile auf und werden somit zerstört. Jeder Gegenstand, dessen WW um 61-100 fehlschlägt, wird zu einem unbegrenzt weit entfernten, zufällig bestimmten Ort nach Wahl des Spielers teleportiert. Jeder Gegenstand, dessen WW um 01-60 mißlingt, wird von einem *Versetzen durch Materie IV*-Spruch betroffen. Außergewöhnliche Artefakte und sehr mächtige Gegenstände können vom Spieler besondere WW-Modifikationen erhalten.



3.5

Forscher-Berufslisten

Es folgen die Berufslisten des Forschers, der in Abschnitt 4.1 beschrieben wird. Da die meisten dieser Sprüche bereits im Buch der Magie existieren, wurde für die Listung hier eine etwas andere Form gewählt als bei den vorangegangenen Berufslisten.

186 • Wege des Handwerks

- 1 **Holz bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 34 im *BdM*.
- 2 **Eisen bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 3 **Stoff bearbeiten**: Wie auf der Liste 34 im *BdM*.
- 4 **Stahl bearbeiten I** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 5 **Stein bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 6 **Metall bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 7 **Legierungen bearbeiten I** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 8 **Organisches bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 34 im *BdM*.
- 9 **Stahl bearbeiten II** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 10 **Stahl herstellen** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 11 **Edelsteine bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 12 **Legierungen bearbeiten II** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 13 **Legierungen schaffen** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 15 **Mithril bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 20 **Laen bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 25 **Alles Organische bearbeiten** (K): Wie auf Liste 34 im *BdM*.
- 30 **Eog bearbeiten** (K): Wie auf der Liste 35 im *BdM*.
- 50 **Magisches Holz bearbeiten** (K): Wie auf Liste 34 im *BdM*.

187 • Gesetze der Forschung

- 1 **Licht erkennen** (*I): Dauer: -; Reichweite: B (Sichtkontakt). Liefert Natur und Herkunft des Lichts sowie Art und Zeitpunkt der Entstehung.
- 2 **Text verstehen I** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 3 **Erde erkennen** (I): Dauer: -; Reichweite: 3 m. Liefert Natur und Herkunft natürlicher Erde, Steins oder Metalls, sowie Art und Zeitpunkt des Kaufs und der Bearbeitung.
- 4 **Luft erkennen** (I): Wie *Gase erkennen* auf Liste 10 im *BdM*.
- 5 **Wasser erkennen** (I): Wie *Flüssigkeiten erkennen* auf der Liste 10 im *BdM*.
- 6 **Text verstehen II** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 7 **Sprucheigenheiten erfüllen** (I): Dauer: -; Reichweite: 3 m. Vermittelt dem Zaubernden eine allgemeine Vorstellung vom Maß der Spruchmeisterschaft, die bei einem aktiven Spruch, Symbol oder einer Rune wirkt. Zwei ähnliche Sprüche wie z.B. *Licht I* und *Licht II*, die von demselben Zaubernden gewirkt werden, „fühlen“ sich bei der Untersuchung mit diesem Spruch gleich an. Zwei Zaubernde, die zusammen in der Lehre waren, und von denen seitdem keiner weitere Spruchmeisterschaft entwickelt hat, könnten auch merklich ähnliche Sprüche wirken.
- 8 **Kälte erkennen** (I): Dauer: 1 min/St; Reichweite: 30 m. Liefert Natur und Herkunft von natürlichem Eis, Frost, Schnee usw. sowie Zeitpunkt der Erschaffung und Bearbeitung.
- 9 **Feuer erkennen** (I): Dauer: -; Reichweite: 3 m. Liefert Natur und Herkunft von natürlichem Feuer sowie Zeitpunkt und Art der Entzündung einschließlich der Art des Brennmaterials. Zur Untersuchung des Feuers muß noch etwas Glut übrig sein.
- 10 **Verständnis** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 11 **Spruch verstehen** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 13 **Todesursache erkennen** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 14 **Text verstehen III** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 15 **Macht erkennen** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 20 **Erforschung des Todes** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 25 **Analyse** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 30 **Massenanalyse** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.
- 50 **Vollendete Erkenntnis der Macht** (I): Wie auf der Liste 10 im *BdM*.

188 • Maße des Menschen

- 1 **Gewicht** (*I): Dauer: -; Reichweite: 30 cm. Der Zaubernde kann Masse und Gewicht eines Objekts genau bestimmen.
- 2 **Länge** (*I): Dauer: -; Reichweite: 30 cm. Wie *Gewicht*, außer daß die genaue Länge eines Objekts bestimmt werden kann.
- 3 **Schloßkunde** (I): Wie auf der Liste 7 im *BdM*.
- 4 **Volumen** (*I): Wie *Gewicht*, außer daß das genaue Volumen eines Objekts oder Raums bestimmt werden kann.
- 5 **Fallenkunde** (I): Wie auf der Liste 7 im *BdM*.
- 6 **Entfernung** (*I): Dauer: -; Reichweite: Sichtweite. Der Zaubernde kann die genaue Entfernung von sich selbst bis zu einem sichtbaren Objekt bestimmen.
- 7 **Mechanismus entdecken** (I): Dauer: 1 min/St; Reichweite: 30 m. Wie *Fallenkunde* auf der Liste 7 im *BdM*, aber auch außergewöhnliche Mechanismen können entdeckt und mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% richtig als Schloß, Falle, Wasseruhr, Toaster usw. identifiziert werden.
- 8 **Vollendete Messung** (*I): Wie *Volumen*, *Länge* und *Gewicht*, wobei *Länge* alle Dimensionen eines Objekts mißt.
- 9 **Maße** (I): Wie *Gewicht*, aber es können Winkelmessungen oder Luftdruck oder ähnliches gemessen werden.
- 10 **Mechanismus untersuchen** (*I): Wie *Schloßkunde* oder *Fallenkunde*, aber der Zaubernde kann die erhaltenen Informa-

tionen später dazu benutzen, einen Schlüssel, eine Falle usw. nachzumachen (vorausgesetzt, er beherrscht die nötigen Nebenfertigkeiten).

11 Blinde Entfernung (*I): Dauer: -; Reichweite: variabel. Wie *Entfernung*, aber es dürfen sich auch Hindernisse dazwischen befinden, wenn der Zaubernde den Zielort schon einmal besucht hat und die Richtung dorthin kennt.

12 Schichtdicke messen (*I): Wie *Gewicht*, außer daß der Zaubernde die Dicke oder Tiefe eines Stoffes messen kann, bis er auf einen anderen Stoff trifft (Gas, Feststoff, Flüssigkeit).

13 Analyse (I): Dauer: -; Reichweite: variabel. Eine beliebige Kombination der niedrigstufigeren Sprüche kann auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort angewendet werden.

15 Massenanalyse (I): Dauer: 1 Rd/St; Reichweite: variabel. Wie *Analyse*, aber es kann 1 Objekt pro Runde analysiert werden.

20 Wahre Schichtdickenmessung (*I): Wie *Schichtdicke messen*, außer daß jedes beliebige Niveau gemessen werden kann.

Beispiele: *Gibt es Höhlen unter dem Grund des Sees? Wie dick ist die Mauer auf der anderen Seite des Raums, vor dessen Wand ich stehe?*

25 Vollendete Analyse (I): Wie *Analyse*, aber alles in einem Radius von 1,5 m wird analysiert.

30 Meisterliche Messungen I (I): Dauer: 1 min/St; Reichweite: variabel. Wie *Vollendete Analyse*, aber *Entfernung* wirkt in alle Richtungen zugleich und die Dauer beträgt 1 min/St. Der Spruch kann das Sehvermögen ersetzen, da er wie ein Sonar wirkt.

50 Meisterliche Messungen II (I): Dauer: 24 h; Reichweite: variabel. Wie oben, aber mit einer Dauer von 24 h.

189 • Material bewegen

1 Zaubersseil (K): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

2 Aufhalten I (K): Dauer: 1 min/St; Reichweite: 30 m. Übt einen Druck von bis zu 0,5 kg auf ein Objekt oder eine Person aus. Eine Bewegung alleine durch *Aufhalten I* ist nicht möglich, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.

3 Telekinese I (K): Dauer: 1 min/St; Reichweite: 30 m. Kann ein Objekt bis 500 g Gewicht ohne Beschleunigung bis zu 30 cm/Sek. bewegen. Wesen oder Objekte in Kontakt mit Wesen haben einen WW, basierend auf den Werten des Wesens. Wenn der Zaubernde die Konzentration vor Ablauf der Dauer aufgibt, bleibt das Objekt liegen, als ob ein *Aufhalten I* darauf wirken würde.

4 Aufhalten II (K): Wie oben, aber mit einem Maximaldruck von 2,5 kg.

5 Telekinese II (K): Wie oben, aber mit einer Gewichtsobergrenze von 2,5 kg.

6 Spalte (K): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

7 Aufhalten III (K): Wie oben, aber mit einem Maximaldruck von 10 kg.

8 Telekinese III (K): Wie oben, aber mit einer Gewichtsobergrenze von 10 kg.

9 Telekinese verstärken I (N): Dauer: wie der Telekinese-Spruch, den er verstärkt; Reichweite: Berührung. Wenn der Spruch in Kombination mit *Aufhalten* oder *Telekinese* auf ein anorganisches, festes, unbelebtes Material angewendet wird, kann die Gewichtsobergrenze um ein Drittel der Stufe des Zaubernden in Pfund erhöht werden, wobei aber die Geschwindigkeit um ein entsprechendes Maß vom Grundwert 30 cm/Sekunde verringert wird. Der Zaubernde muß sich dabei ständig konzentrieren und das Zielobjekt während der Dauer des Spruchs berühren. Das Ziel muß beweglich sein und darf nicht mit anderen Objekten zusammenhängen.

10 Aufhalten IV (K): Wie oben, aber mit einem Maximaldruck von 25 kg.

11 Telekinese IV (K): Wie oben, aber mit einer Gewichtsobergrenze von 25 kg.

12 Schleudern I (K): Wie auf der Liste 1 im *BdM*.

13 Aufhalten V (K): Wie oben, aber mit einem Maximaldruck von 50 kg.

14 Telekinese V (K): Wie oben, aber mit einer Gewichtsobergrenze von 50 kg.

15 Telekinese verstärken II (N): Wie oben, aber die Gewichtsobergrenze kann mit der Stufe des Zaubernden multipliziert werden.

20 Telekinese verstärken III (N): Wie oben, aber die Gewichtsobergrenze kann mit der fünffachen Stufe des Zaubernden multipliziert werden.

25 Aufhalten VI (K): Wie oben, aber mit einem Maximaldruck von 5 kg/St.

30 Telekinese VI (K): Wie oben, aber mit einer Gewichtsobergrenze von 5 kg/St.

50 Vollendete Telekinese-Verstärkung (N): Wie oben, aber es gibt keine Gewichtsgrenze außer dem Geschwindigkeitsverlust.

190 • Einbettung von Symbolen

1 Essenzmagiezauber erforschen (I): Wie *Forschung* auf der Liste 37 im *BdM*.

2 Leit- und Mentalmagiezauber erforschen (I): Wie *Forschung* auf der Liste 38 im *BdM*.

3 Symbol entfernen I (K): Wie auf der Liste 74 im *BdM*.

4 Ausgeweitetes Symbol (K): Dauer: 24 h; Reichweite: Selbst. Gestattet dem Zaubernden, eine magische Leitung durch ein unbewegliches Material von einem Symbol zu einem Auslösepunkt zu legen (z.B. wenn sich jemand an einer Tür und ihrem Schloß zu schaffen macht, könnte auf der anderen Seite des Gebäudes ein Lichtsymbol ausgelöst werden, das einen Wächter alarmiert). Pro Tag kann ein Zaubernder 30 cm/St an Symbolleitungen erschaffen. Die Leitung muß fertig sein, bevor das gewünschte Symbol aufgetragen oder eingebettet werden kann.

5 Symbol einbetten I (K): Dauer: 24 h; Reichweite: Berührung. Gestattet dem Zaubernden, einen Spruch der 1. Stufe in Form eines Symbols einzubetten, wie es in Liste 74 im *BdM* erklärt wird. Die Einbettung wird so durchgeführt, wie es dort in Abschnitt 9.2 unter »Zaubersprüche einbetten« angegeben ist, außer daß sich das Symbol maximal 1 Woche pro Stufe des eingebetteten Spruchs hält.

7 Symbol einbetten II (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 2. Stufe.

8 Symbol entfernen II (K): Wie auf der Liste 74 im *BdM*.

9 Symbol einbetten III (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 3. Stufe.

10 Bauwerk erhalten (K): Dauer: Permanent; Reichweite: 3 m. Gestattet einem 30 m³/St umfassenden Abschnitt von anorganischem, nichtbeweglichen Material, einen zusätzlichen WW gegen normale Erosion, Erdbeben usw. zu machen. Außerdem muß Sprüchen wie *Erosion*, *Steinpulver*, *Erdbeben* usw. ein WW gelingen, bevor sie das geschützte Material betreffen können.

11 Symbol einbetten V (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 5. Stufe.

12 Symbol entfernen III (K): Wie auf der Liste 74 im *BdM*.

13 Symbol einbetten VI (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 6. Stufe.

14 Symbol entfernen V (K): Wie auf der Liste 74 im *BdM*.

15 Symbol einbetten VII (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 7. Stufe.

20 Symbol einbetten X (K): Wie *Symbol einbetten I*, aber für einen Spruch bis einschließlich der 10. Stufe.

25 Zeichen auftragen (K): Wie ein beliebig gewähltes *Zeichen* auf der Liste 37 im *BdM*.

30 Symbol entfernen X (K): Wie auf der Liste 74 im *BdM*.

50 Dauerhaftes Zeichen (K): Wie auf der Liste 3 im *BdM*.

Die Sp
den St
gie ge

Spr
1 Ver
3 Reic
5 Ver
6 Tier
8 Tre
9 Reic
10 Ver
11 Zwe
12 Fre
13 Ver
14 Reic
15 Ver
16 Ver
18 Reic
19 Ver
20 Dri
25 Voll
30 Ver
50 Voll
verg

1 Ver
3 Reik
rend d
bis zun
5 Ver
Masse
6 Tier
lungen
8 Tre
nem V
9 Reik
II, aber
10 Ver
Zauber
11 Zwe
kann a
der Za
Die Ge
grenzu
Zauber
übersch
12 Fre
guten F
13 Ver
trauten
(ein Ver
14 Reik
II, aber
15 Ver
und En
16 Ver
darf 50
18 Reik
II, aber

3.6

Zusätzliche Spruchlisten

Die Spruchlisten in diesem Abschnitt sind als Erweiterung zu den Standard-Berufen und Spruchlisten aus dem *Buch der Magie* gedacht.

Gesetz des Vertrauten

(Geschlossene Essenzmagie-Liste)

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Vertrauter I	1 Ziel	P	Berührung
3 Reichweite vergrößern II	Selbst	1 min/St	Selbst
5 Vertrauter II	1 Ziel	P	Berührung
6 Tierbeherrschung I	1 Tier	C	30 m
8 Trennung	1 Vertrauter	P	Berührung
9 Reichweite vergrößern III	Selbst	1 min/St	Selbst
10 Vertrauter III	1 Ziel	P	Berührung
11 Zweiter Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
12 Freundschaft	1 Tier	1 Tag/St	30 m
13 Vertrauten rufen	1 Vertrauter	-	300 m/St
14 Reichweite vergrößern IV	Selbst	1 min/St	Selbst
15 Vertrauten aufspüren	-	1 min/St(C)	1,5 km/St
16 Vertrauter IV	1 Ziel	P	Berührung
18 Reichweite vergrößern V	Selbst	1 min/St	Selbst
19 Vertrauter V	1 Ziel	P	Berührung
20 Dritter Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
25 Vollendeter Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
30 Vertrauter Spruchspeicher	1 Vertrauter	variabel	Berührung
50 Vollendete Reichweitenvergrößerung	Selbst	1 min/St	Selbst

- Vertrauter I (M):** Wie *Vertrauter* auf der Liste 17 im *BdM*.
- Reichweite vergrößern II (N):** Der Zaubermde kann während der Spruchdauer den Kontakt zu seinem/seinen Vertrauten bis zum Doppelten der normalen Reichweite halten.
- Vertrauter II (M):** Wie oben, aber die Masse darf 20% der Masse des Zaubernenden nicht überschreiten.
- Tierbeherrschung I (M):** Der Zaubermde kann die Handlungen eines bestimmten Tieres kontrollieren.
- Trennung (M):** Der Zaubermde kann die Verbindung zu einem Vertrauten aufgeben, ohne Abzüge zu erleiden.
- Reichweite vergrößern III (N):** Wie *Reichweite vergrößern II*, aber die Reichweite wird verdreifacht.
- Vertrauter III (M):** Wie oben, aber die Masse darf 35% des Zaubernenden nicht überschreiten.
- Zweiter Vertrauter (M):** Wie *Vertrauter*, aber der Spruch kann auf einen zweiten Vertrauten angewendet werden (d.h. der Zaubermde kann nun zwei Vertraute gleichzeitig haben). Die Gesamtmasse der beiden Vertrauten darf die Massenbegrenzung des höchststufigen *Vertrauter*-Spruches, den der Zaubermde ohne einen Risiko-Wurf anwenden kann, nicht überschreiten.
- Freundschaft (M):** Ein Tier hält den Zaubernenden für einen guten Freund. Der Spruch verleiht keine Kontrolle über das Tier.
- Vertrauten rufen (KM):** Der Zaubermde kann seinen Vertrauten zu sich rufen, der dann versucht, zu ihm zu kommen (ein Vertrauter seiner Wahl, wenn er mehr als einen besitzt).
- Reichweite vergrößern IV (N):** Wie *Reichweite vergrößern II*, aber die Reichweite wird vervierfacht.
- Vertrauten aufspüren (P):** Der Zaubermde erfährt Richtung und Entfernung zu seinem Vertrauten.
- Vertrauter IV (M):** Wie oben, aber die Masse des Vertrauten darf 50% der Masse des Zaubernenden nicht überschreiten.
- Reichweite vergrößern V (M):** Wie *Reichweite vergrößern II*, aber die Reichweite wird verfünffacht.

19 **Vertrauter V (M):** Wie oben, aber die Masse darf die des Zaubernenden nicht überschreiten.

20 **Dritter Vertrauter (M):** Wie *Vertrauter*, aber der Spruch kann auf einen dritten Vertrauten angewendet werden (d.h. der Zaubermde kann nun 3 Vertraute gleichzeitig haben). Die Gesamtmasse der Vertrauten darf die des Zaubernenden nicht überschreiten.

25 **Vollendeter Vertrauter (M):** Wie *Vertrauter*, aber jedes Wesen mit tierischer Intelligenz kann zum Vertrauten werden.

30 **Vertrauter Spruchspeicher (K):** Der Zaubermde kann in seinem Vertrauten einen Spruch »speichern«. Wenn der Zaubermde sich konzentriert, kann er den gespeicherten Spruch vom Aufenthaltsort des Vertrauten aus anwenden (wenn dieser sich in Reichweite/Sichtweite befindet).

50 **Vollendete Reichweitenvergrößerung (N):** Wie *Reichweite vergrößern II*, aber die Reichweite wird auf 1,5 km/St vergrößert.

192 • Zeremonien

(Geschlossene Leitmagie-Liste)

Grundprinzipien:

A. Der Spielleiter sollte festlegen, zu welchen Gottheiten seiner Welt diese Sprüche passen (wenn überhaupt).

B. Jeder Spruch auf dieser Liste erfordert 1-10 Runden zusätzlicher Vorbereitung (zufällig ermittelt oder vom Spielleiter abhängig, von der Gottheit oder den Umständen festgelegt).

C. Bestimmte Sprüche (mit einem »v« markiert) erfordern, daß der Zaubermde ein »Ornatgewand« (P2) trägt. Ein Zaubermde kann immer nur ein einziges Ornatgewand besitzen, das sauber sein muß, damit es gebraucht werden kann (d.h. übermäßiger Schmutz, Schweiß usw. machen das Gewand unbrauchbar, bis es gewaschen und mit dem *Heiliges Gewand*-Spruch geweiht wird).

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Gebet	Selbst	C	Selbst
2 Heiliges Gewand	1 Ornatgewand	P	Berührung
3 Hochzeit v	1 Brautpaar	P	6 m
4 Begräbnis v	1 Körper	P	6 m
5 Volljährigkeit v	1 Ziel	P	Berührung
6 Gesang c	St/2 Ziele	P	Berührung
7 Schwur/Gelöbnis v	1 Ziel	variabel	3 m
8 Segen v	1 Ereignis	P	3 m/St
9 Weihe v	1 Objekt	P	Berührung
10 Investitur v	1 Ziel	P	Berührung
11 Gewand des Krieges	1 Ornatgewand	1 min/St	Berührung
12 Ordination v	1 Ziel	P	Berührung
13 Boden weihen v	1 Fundament	F	Berührung
14 Kirchenbann v	1 Ziel	P	3 m/St
15 Exorzismus v	1 Ziel	P	6 m
16 Austreibung	1 Ziel	P	30 m
17 Zuflucht	r 15 m	C	Berührung
18 Heiliges/Unheiliges Wasser v	100 ml	P	Berührung
19 Abschwörung	1 Ziel	1 min/St	30 m
20 Magie bannen	r 3 m	C	Selbst
25 Gebet des Todes v	1 Ziel	-	3 m/St
30 Heiliger Krieg v	r 15 km/ St	1 h/St	Selbst
50 Gottheit herbeirufen v	1 Gottheit	variabel	variabel

1 **Gebet (N):** Gibt dem Zaubernenden geistigen Frieden, Klarheit der Gedanken und Verbundenheit mit seinem Gott. Dieser Spruch ist für viele Benutzer der Leitmagie am Beginn eines jeden Tages erforderlich, um Magiepunkte zu erlangen (mindestens 5 min/St). Nicht zu beten kann allmählich zu fortschreitendem »Gesinnungswandel« führen.

2 **Heiliges Gewand (P):** Weiht ein Ornatgewand für den Gebrauch mit vielen Sprüchen auf dieser Liste.

3 **Hochzeit (PV):** Besiegelt Ehegelöbnisse und läßt die Verbindung für die Gottheit des Zaubernenden und im allgemeinen auch für den Staat gültig werden.

4 **Begräbnis** (PK): Erlaubt ein ordnungsgemäßes Begräbnis. Leichen, die angemessen bestattet werden, sind normalerweise immun gegen Sprüche zur Erschaffung/Belebung von Untoten, wenn diese nicht bereits schon vorher wirken.

5 **Volljährigkeit** (PV): Führt einen Jungen/ein Mädchen (normalerweise im Alter von etwa 12 Jahren) in die Gemeinschaft der Erwachsenen ein. Prägt die Person oftmals mit einem Gewissen (bei guten Zaubern) oder mit Eigennützigkeit und Herzlosigkeit (bei bösen Zaubern).

6 **Gesang** (D): Während der Dauer des *Gesangs* verleiht dieser Spruch einer Anzahl von St/2 Zielen eine Modifikation von +10 auf DB, WW und Manöverwürfe. Der Kleriker muß die Hände heben, hörbar singen und sich konzentrieren.

7 **Schwur/Gelöbnis** (PV): Pflicht für werdende gerechte Ritter, Waldläufer, Paladine usw., die vorher die ganze Nacht lang meditieren müssen. Kann auch für andere Schwüre/Gelöbnisse gebraucht werden. Wortbruch kann zu Gesinnungswechsel führen.

8 **Segen** (PV): Verleiht einem wichtigen Ereignis den Segen der Gottheit des Zauberns.

9 **Weihe** (PV): Versieht Objekte mit dem Siegel der Gottheit des Zauberns und macht sie heilig oder unheilig (nicht für den Einsatz im Kampf) - besonders solche Gegenstände, die zur Anbetung, für Heilige Kriege usw. gebraucht werden.

10 **Investitur** (KPV): Das Ziel lernt den Umgang mit den Magiepunkten der Leitmagie. Dieser Spruch lehrt keine Listen und liefert Personen, die nicht über die erforderlichen Eigenschaften verfügen, auch keine MP. Alle Benutzer der Leitmagie müssen auf diese Art eingeführt werden. Für diese Zeremonie werden 100 ml Heiliges/Unheiliges Wasser benötigt.

11 **Gewand des Krieges** (KV): Das Gewand des Zauberns wird zu P 16, wobei immer noch die Bewegung- und Manöverabzüge für P 2 gelten. Während der Spruchdauer kann das Gewand nicht beschmutzt werden, da es Schmutz, Blut usw. abstößt. Der Spruch reinigt kein verschmutztes Gewand.

12 **Ordination** (PV): Der Anwärter muß zuvor die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Leitmagie-Benutzer der Stufe 5 oder höher zum rechtmäßigen religiösen Vorsteher einer Gemeinde.

13 **Boden weihen** (KPV): Erforderlich, bevor das Fundament für ein religiöses Bauwerk (Kirche, Abtei, Kloster, Tempel, usw.) gelegt wird. Andernfalls besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 1%/Jahr, daß das Bauwerk zusammenstürzt und von 2% pro Jahr, daß es von Dämonen oder Untoten heimgesucht wird. Es werden 100 ml Weihwasser benötigt.

14 **Kirchenbann** (KPV): Das Ziel wird exkommuniziert und mit einem Brandmal in Form eines zerbrochenen heiligen Symbols auf Handfläche, Backe, Schulter oder Stirn gezeichnet. Bis zur »Buße« bleibt das Ziel ohne Verbindung zur Kirche und Gottheit des Zauberns. Dieser Spruch kann auch als »Buße« angewendet werden, um die Folgen eines Kirchenbanns aufzuheben. Der Zauber kann nur bei gebührender Ursache und nach reiflicher Überlegung gewirkt werden.

15 **Exorzismus** (KV): Vertreibt einen Dämonen für 100-1000 Jahre aus einer Person oder Struktur. Es werden 100 ml Heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß schrittweise entfernt werden. Dämonen erhalten einen WW.

16 **Austreibung** (K): Wie *Exorzismus*, aber der Dämon unterliegt einer WW-Modifikation von -20 und wird für 200-1200 Jahre vertrieben. Widersteht der Dämon dem Spruch, bedeutet dies einen Zauberfehler, wobei der Wurf um die Anzahl der Punkte, die der WW über dem Benötigten lag, modifiziert wird. Widersteht der Dämon nicht, erfährt der Zaubernde den Namen des Dämons und kann ihm eine Frage stellen, die dieser wahrheitsgetreu beantworten muß.

17 **Zuflucht** (KV): Erzeugt eine schützende, ortsgebundene, halbkugelförmige Aura, mit einem Radius von 15 m. Untote, Dämonen, Teufel usw. erleiden jede Runde, die sie sich in der

Sphäre aufhalten, einen kritischen Elektrizitätsschaden der Schwere »C« (kein WW; ist die Kreatur immun gegen Elektrizität, wird eine andere Schadensart gewählt). Es werden 100 ml Heiliges Wasser benötigt.

18 **Heiliges/Unheiliges Wasser** (KV): Verwandelt 100 ml reines Quellwasser in Heiliges/Unheiliges Wasser. Heiliges Wasser wird für Zeremonien und den Kampf gegen Untote benötigt: sie erleiden einen kritischen Hitzeschaden (oder eine andere Art, wenn sie immun gegen Hitze sind) der Schwere »B«, wenn sie bespritzt werden. Das Heilige/Unheilige Wasser sollte in feinen Kristallpholen aufbewahrt werden, die extra für seine Lagerung gemacht werden.

19 **Abschwörung** (K): Das Ziel wird gelähmt und muß Fragen des Zauberns wahrheitsgetreu beantworten, oder es erleidet einen kritischen Elektrizitätsschaden »E« (oder eine andere Art, wenn es immun dagegen ist) für jede unwahre Antwort.

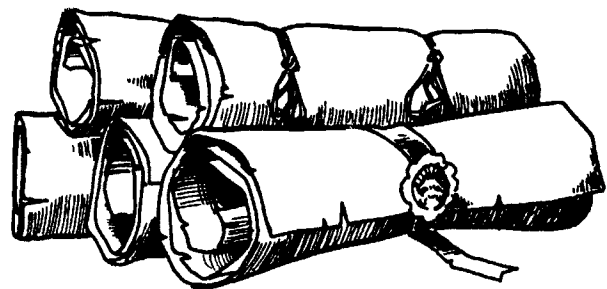
20 **Magie bannen** (K): Wie *Vollständiger Bann I* auf der Liste 18 im *BdM*.

25 **Gebet des Todes** (K): Das Ziel stirbt. Um der Wirkung zu begegnen, ist ein *Leben spenden*-Spruch erforderlich.

30 **Heiliger Krieg** (KIV): Ruft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. zusammen, um einen heiligen Krieg gegen die Ungläubigen (Entscheidung des Spielleiters) zu beginnen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Es ist kein WW zulässig.

Anmerkung: Mit diesem Spruch kann eine Armee von Tausenden ausgehoben (und in den Untergang geschickt) werden.

50 **Gottheit herbeirufen** (KV): Ruft die Gottheit des Zauberns herbei (normalerweise während einer Schlacht). Der Spruch muß angemessen eingesetzt werden, und die Reaktion wird, je nach Willen, Wünschen und Persönlichkeit der Gottheit, stark variieren (erfordert gute Überlegung des Spielleiters). Reaktionen umfassen normalerweise Erdbeben, Massenverwirrung, Panik usw.



193 • Geburtshilfe

(Geschlossene Leitmagie-Liste)

Grundprinzipien:

A. Diese Liste wurde in erster Linie für Menschen und menschenähnliche Wesen entworfen. Je nach Entscheidung des Spielleiters können einige dieser Sprüche aber auch bei Tieren angewendet werden.

B. Die Sprüche beinhalten Fachausdrücke und beziehen sich auf medizinische Probleme, die in Abschnitt 9.0 kurz erläutert werden.

C. Für freiwillige Ziele kann auf Widerstandswürfe gegen Sprüche dieser Liste verzichtet werden.

D. Eventuell kann der Spielleiter wünschen, diese Liste auch für Wundheiler zugänglich zu machen. In diesem Fall kann die Liste wie eine Wundheiler-Berufsliste behandelt werden.

Spru
1 Entb
2 Heil
3 Örtl
4 Beru
5 Heil
6 Weh
7 Still
8 Diag
9 Heil
10 Ope
11 Nark
12 Emp
13 Fötu
14 Fötu
15 Luft
16 Gebu
17 Trieb
18 Emp
20 Gesc
25 Küns
30 Gesc
wied
50 Gene

1 End
sen für
Die Dar
2 Heil
letzung
malerw
3 Örtl
bis zu 1
4 Beru
träglich
oder Fl
5 Heil
verletzu
6 Weh
Wehen
vorzeit
überfäll
achtung
den, w
sich ko
7 Still
Milchpr
zur Erh
Frau be
unterer
8 Diag
Körper
er aller
Instrum
Geschle
der Mu
9 Heil
verletzu
weise 4
10 Ope
durch V
laubt de
11 Nark
anwend
los mach
bemde
zuerhal
12 Emp
gane d
Fruchtb
vollkom

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Entbindung	Selbst	variabel	Berührung
2 Heilung II	-	P	Berührung
3 Örtliche Betäubung	15 cm ³	1 h/St	Berührung
4 Beruhigung	1 Ziel	10 min/St	Berührung
5 Heilung III	-	P	Berührung
6 Wehen kontrollieren c	1 Ziel	1 Tag/St(C)	Berührung
7 Stillung kontrollieren	1 Ziel	1 Tag/St	Berührung
8 Diagnose	1 Ziel	-	Berührung
9 Heilung IV	-	P	Berührung
10 Operation	-	P	Berührung
11 Narkose	1 Ziel	1 h/St	Berührung
12 Empfängnis kontrollieren	1 Ziel	1 Tag/St	Berührung
13 Fötus untersuchen	variabel	-	30 cm
14 Fötus bewegen	1 Fötus	variabel	30 cm
15 Luft übertragen c	1 Fötus	C	30 cm
16 Geburtskanal öffnen	-	variabel	30 cm
17 Triebe kontrollieren	1 Ziel	24 h	Berührung
18 Empfängnis	1 Ziel	24 h	Berührung
20 Geschlecht bestimmen	1 Ziel	24 h	Berührung
25 Künstliche Gebärmutter	-	variabel	Berührung
30 Geschlechtsapparat wiederherstellen	1 Ziel	P	Berührung
50 Genetische Kontrolle	1 Fötus	P	30 cm

1 Entbindung (I): Vermittelt dem Zaubern den das nötige Wissen für die Durchführung einer unkomplizierten Entbindung. Die Dauer variiert beträchtlich.

2 Heilung II (H): Gestattet dem Zaubern den, eine Geburtsverletzung 1. oder 2. Grades zu heilen. Die Operation dauert normalerweise eine halbe Stunde.

3 Örtliche Betäubung (H): Gestattet dem Zaubern den, eine bis zu 15 Kubikzentimeter große Körperzone zu betäuben.

4 Beruhigung (M): Beruhigt Angst und macht Schmerzen erträglich. Fördert logische Denkprozesse, während aggressive oder Fluchtreaktionen unterdrückt werden.

5 Heilung III (H): Gestattet dem Zaubern den, eine Geburtsverletzung 3. Grades zu heilen. Eine Narkose ist ratsam.

6 Wehen kontrollieren (H): Gestattet dem Zaubern den, die Wehen zu kontrollieren; vom Aufhalten der Wehen, wie es bei vorzeitigem Einsetzen nötig sein kann, bis zur Einleitung von überfälligen Wehen. Die Stärke der Wehen kann, je nach Beobachtungen des Zaubern den, Runde für Runde verändert werden, wenn er sich innerhalb von 3 m Entfernung aufhält und sich konzentriert.

7 Stillung kontrollieren (H): Gestattet dem Zaubern den, die Milchproduktion einer fruchtbaren Frau von der Einstellung bis zur Erhöhung der Produktion vollständig zu kontrollieren. Die Frau benötigt 30% mehr Nahrung, oder ihr eigener Körper wird unterernährt.

8 Diagnose (I): Der Zaubern de erhält Informationen über den Körper des Patienten und erforderliche Behandlungen, wobei er allerdings durch diesen Zauber weder eventuell benötigte Instrumente noch Sprüche erlangt. Stand der Schwangerschaft, Geschlecht und allgemeine Gesundheit des Kindes, Zustand der Mutter usw. werden bekannt.

9 Heilung IV (H): Gestattet dem Zaubern den, eine Geburtsverletzung 4. Grades zu heilen. Die Operation dauert normalerweise 4 h. Eine Narkose ist unverzichtbar.

10 Operation (H): Gestattet dem Zaubern den, die meisten durch Wehen entstandenen Schäden zu heilen. Wenn nötig, erlaubt der Spruch auch die Durchführung eines Kaiserschnitts.

11 Narkose (H): Der Zaubern de kann zwei Arten der Narkose anwenden: Er kann die Patientin entweder vollständig bewusstlos machen oder sie nur von der Hüfte abwärts lähmen. Der Zaubern de behält die Kontrolle weit genug, um die Wehen aufrechtzuerhalten, während die Patientin vom Schmerz befreit wird.

12 Empfängnis kontrollieren (H): Wenn alle Geschlechtsorgane der Patientin funktionieren, kann der Zaubern de die Fruchtbarkeit kontrollieren, indem er die Patientin entweder vollkommen unfruchtbar oder äußerst empfängnisbereit macht.

13 Fötus untersuchen (I): Informiert den Zaubern den entweder vollständig über Gesundheit und Zustand des Fötus oder über die Geschlechtsorgane eines Patienten. Bestimmte Probleme und akute Gefahren (wie z.B. Erstickungsgefahr) werden diagnostiziert.

14 Fötus bewegen (K): Gestattet dem Zaubern den, die Lage eines Fötus zu verändern, eine Steißlage zu korrigieren, ein Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter zu holen, einen Fötus vor der Erdrosselung durch die Nabelschnur zu retten usw.

15 Luft übertragen (E): Indem der Zaubern de tief atmet, kann er einem Fötus Luft übertragen. Der Fötus kann vor dem Erstikungstod durch die Erdrosselung mit einer Nabelschnur, übermäßige Wehen, Versagen der Mutter, Verstopfung der Luftröhre usw. gerettet werden.

16 Geburtskanal öffnen (K): Gestattet dem Zaubern den, den Durchmesser des Geburtskanals während der Entbindung zu erweitern, um den sicheren Austritt des Kindes aus dem Mutterleib zu ermöglichen.

17 Triebe kontrollieren (H): Der Zaubern de kann das Maß der emotionalen Reaktion des Ziels von heißblütigem Verlangen und Potenz bis zur Gleichgültigkeit und Impotenz verändern.

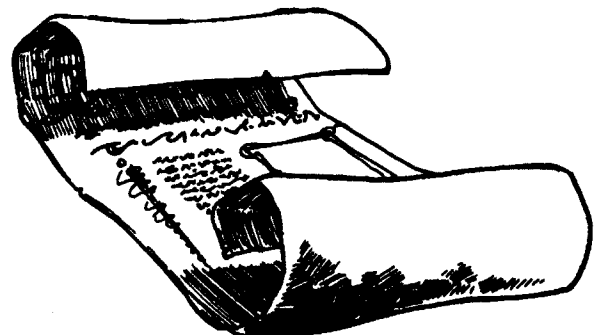
18 Empfängnis (H): Der Zaubern de kann eine Frau bei der nächsten sexuellen Begegnung während der Spruchdauer empfangen lassen, wenn ihr Partner fruchtbar ist.

20 Geschlecht bestimmen (H): Der Zaubern de kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau anwenden, um die Wahrscheinlichkeit, daß ein während der Dauer dieses Spruchs empfangenes Kind wahlweise männlich oder weiblich wird, auf 90% zu erhöhen.

25 Künstliche Gebärmutter (KH): Gestattet dem Zaubern den, eine Vase, Urne oder ähnlichen Behälter so auszustatten, daß die Entwicklung eines Fötus außerhalb des Mutterleibes möglich wird. Die Vorrichtung muß während der Reifung mit Nährstoffen und Wasser versorgt werden. Der Vorgang ist zu 90% sicher für den Fötus. Dieser Spruch kann auch dazu benutzt werden, einen Fötus jeglichen Entwicklungsstadiums aus der Mutter in ein Gefäß oder eine andere empfängnisbereite Gebärmutter zu übertragen.

30 Geschlechtsapparat wiederherstellen (H): Gestattet dem Zaubern den, den gesamten Geschlechtsapparat eines Patienten wieder zu regenerieren und zu verjüngen.

50 Genetische Kontrolle (H): Der Zaubern de kann versuchen, die genetische Kontrolle über einen Fötus in den ersten 4 Wochen der Entwicklung zu erlangen. Faktoren wie Haar- und Augenfarbe, Hautfarbe, erbliche Krankheiten, Ausprägung angeborener Eigenschaften, usw. können verändert werden. Die maximale Verlässlichkeit des Vorgangs liegt bei 95% und wird, je nach Entscheidung des Spielleiters, für ungewöhnliche oder besonders aufwendige Veränderungen modifiziert. Klone, neue Rassen, neue Organe oder Glieder können erfolgreich hergestellt werden. Normale Mutationen für Fehlschläge reichen vom einfachen Mißlingen der Manipulation bis zu gräßlichen Verkrüppelungen und Mißbildungen des Fötus.



194 • Wege der Wächter

(Spezielle Liste für Leitmagiekundige)

Grundprinzipien:

A. Diese Liste ist für bestimmte Charaktere und Berufe (normalerweise Leitmagiekundige und Anhänger besonderer Gottheiten) gedacht, die sich einer besonderen Art von Kreatur (in den Sprüchen dieser Liste als »Feind« bezeichnet) entgegenstellen. Es wird angenommen, daß diese Liste von Sprüchen entwickelt wurde, um den Erfordernissen solcher Personen und ihrer Gottheiten gerecht zu werden.

B. Zunächst muß der Spielleiter entscheiden, ob ein solches Konzept zu seinem Spiel paßt. Ist dies der Fall, muß er festlegen, für welche Charaktere, Berufe und Arten von Kreaturen (Feinde) es gelten soll. Er kann sich für verschiedene Versionen dieser Liste entscheiden, von denen jede für eine andere Gruppe von Charakteren und Berufen erhältlich ist, und sich auf verschiedene Arten von Kreaturen bezieht. Es wird vorgeschlagen, diese Sprüche wie direkt übertragene Kraft zu behandeln, die von dem Charakter, der sich dieser Liste bedient, eine Gesinnung verlangt, die genau seiner Gottheit entspricht.

C. Beispiel: Dieses Beispiel geht davon aus, daß der Beruf des Waldläufers erschaffen wurde, um diese besonderen »Feinde« zu überwachen und die Welt vor ihnen zu schützen. Alle Sprüche dieser Liste wirken nur gegen Orks (sämtliche Arten), Goblins, Hobgoblins, Kobolde, Riesen (außer Titanen und Zyklopen), Oger und Trolle. Der Spielleiter kann bestimmen, daß es andere Arten von Monstern in seiner Welt gibt, die eng mit diesen Kreaturen verwandt sind.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Feinde aufspüren I c	r 15 m	1 min/St (C)	30 m/St
2 Angriff des Wächters I	Selbst	1 Rd/St	Selbst
3 Handlungsfähigkeit einschränken c	1 Feind	C	30 m
4 Sprache des Feindes	Selbst	1 min/St	Selbst
5 Angriff des Wächters II	Selbst	1 Rd/St	Selbst
6 Feinde aufspüren II	r 30 m	1 min/St (C)	150 m/St
7 Feind beeinflussen	1 Feind	variabel	30 m
8 Angriff des Wächters III	Selbst	1 Rd/St	Selbst
9 Gedanken lesen	1 Feind	1 Rd/St	30 m
10 Schrei der Schlacht *	r 9 m	1 Rd/5%	Selbst
		Fehlschlag	
11 Angriff des Wächters IV	Selbst	1 Rd/St	Selbst
12 Feinde aufspüren III	r 60 m	1 min/St (C)	750 m/St
13 Feind beherrschen	1 Feind	10 min/St	30 m
15 Angriff des Wächters V	Selbst	1 Rd/St	Selbst
16 Wort des Todes *	1 Feind	-	15 m
17 Queste des Todes	1 Feind	variabel	3 m
18 Gerechter Zorn *	Selbst	variabel	Selbst
19 Massen-Panik *	r 15 m	1 Rd/5%	1,5 m/St
		Fehlschlag	
20 Angriff des Wächters VI	Selbst	1 Rd/St	Selbst
25 Massen-Tod *	r 9 m	-	Selbst
30 Angriff des Wächters VII	Selbst	1 Rd/St	Selbst
50 Zorn der Engel	1 Ziel	1 min/St	Berührung

1 **Feinde aufspüren I** (I): Entdeckt die Anzahl der Feinde, ihre ungefähre Entfernung und Richtung und die am meisten vertretene Art (an Gesamtstufen). Der Zaubermde kann sich jede Runde auf ein anderes Gebiet von r 15 m konzentrieren.

2 **Angriff des Wächters I** (K): Der Zaubermde erhält für Nah- oder Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +10.

3 **Handlungsfähigkeit einschränken** (M): Ein »Feind« kann nur 20% seiner normalen Handlungsfähigkeit nutzen.

4 **Sprache des Feindes** (I): Der Zaubermde beherrscht die Gemeinsprache seiner Feinde, sowohl geschrieben als auch gesprochen, mit einem Fertigkeitwert von seiner Stufe minus 3; maximal bis zu Grad 12.

5 **Angriff des Wächters II** (K): Der Zaubermde erhält für Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +30.

6 **Feinde aufspüren II** (I): Wie oben, aber die Reichweite beträgt 150 m/St und das Gebiet, das jede Runde untersucht werden kann, hat einen Radius von 30 m.

7 **Feind beeinflussen** (M): Ein Feind muß eine ihm aufgetragene Handlung vollbringen, die aber nicht vollkommen abwegig für ihn sein darf, wie z.B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.

8 **Angriff des Wächters III** (K): Der Zaubermde erhält für alle Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +30.

9 **Gedanken lesen** (M): Der Zaubermde erfährt die allgemeinen Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen eines Feindes. Gelingt dem Feind ein WW mit mehr als +25, weiß er, daß irgend jemand versucht hat, seine Gedanken zu lesen.

10 **Schrei der Schlacht** (K\$): Alle Feinde innerhalb des Wirkungsradius, denen ein WW um 1-50 mißlingt, sind furchterfüllt und demoralisiert (Initiative und OB werden um -30 modifiziert). Feinde, deren WW um 51-100 fehlschlägt, fliehen panisch, und diejenigen, deren WW um mehr als 100 fehlschlägt, fallen für 1-100 Runden in Ohnmacht.

11 **Angriff des Wächters IV** (K): Der Zaubermde erhält für Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +40.

12 **Feinde aufspüren III** (I): Wie oben, aber die Reichweite beträgt 750 m/St, und das Gebiet, das in jeder Runde untersucht werden kann, hat einen Radius von 60 m.

13 **Feind beherrschen** (M): Wie *Feind beeinflussen*, aber der »Feind« muß die Befehle des Zaubermden während der ganzen Spruchdauer befolgen.

15 **Angriff des Wächters V** (K): Der Zaubermde erhält für Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +50.

16 **Wort des Todes** (K*): Ein Feind erleidet zwei separat ausgewürfelte kritische Treffer der Schwere »E«, deren Art vom Zaubermden aus gewählt wird. Das Ziel erhält einen WW gegen jeden der kritischen Treffer.

17 **Queste des Todes** (KM): Wenn dem Feind sein WW mißlingt, kann ihm eine Aufgabe übertragen werden. Gelingt es ihm nicht, diese auszuführen, erleidet er 2-12 kritische Treffer der Schwere »E«, deren Art vom Zaubermden bei der Anwendung dieses Spruchs festgelegt wird.

18 **Gerechter Zorn** (KM*): Der Zaubermde kann die doppelte Zahl von Angriffen (Nah- oder Fernkampf) durchführen, bis alle Feinde besiegt sind (d.h. niedergeschlagen, geflohen usw.), oder er seine Selbstkontrolle wiedererlangt (offener Wurf + SD, bei 100+ erfolgreich) oder ohnmächtig wird. Er muß entweder jede Runde einen Feind angreifen oder sich einem Feind nähern, wobei die Bewegungsgeschwindigkeit verdoppelt wird.

19 **Massen-Panik** (KM*): Alle Feinde innerhalb des Wirkungsradius, denen ein WW mißlingt, fliehen in vollkommener Panik vor dem Zaubermden.

20 **Angriff des Wächters VI** (K): Der Zaubermde erhält für Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine OB-Modifikation von +75.

25 **Massen-Tod** (K): Wie *Wort des Todes*, aber dieser Spruch wirkt auf alle Feinde innerhalb des Wirkungsradius, und jedes Ziel erleidet nur einen kritischen Treffer.

30 **Angriff des Wächters VII** (K): Der Zaubermde erhält für alle Nah- und Fernkampfangriffe gegen die entsprechenden Feinde eine Modifikation von +100.

50 **Zorn der Engel** (K): Wie *Massen-Tod*, aber der Radius beträgt 30 m.

Ein W
ander
unbel
werde
che, s
chen
senbe

Spr
1 Spr
3 Wä
4 Wä
lösc
5 Wä
6 Wä
lösc
7 Wä
8 Wä
lösc
9 Wä
10 Wä
11 Wä
12 Wä
lösc
13 Wä
14 Wä
lösc
15 Wä
16 Wä
lösc
17 Wä
18 Wä
lösc
19 Wä
20 Wä
lösc
25 Mei
Wä
30 Hol
50 Voll
Wä

1 Spr
im Ba
3 Wä
terzei
rend c
dann.
es ent
gefune
Wäch
Bedin
bernde
legen)
rührun
und S
Spruch
4 Wä
Wäch
gibt sic
griffsst
5 Wä
Zaube
6 Wä
schen
lösch
7 Wä
Zaube

195 • Wächterzeichen

(Offene Mentalmagie-Liste)

Ein Wächterzeichen ist ein Spruch, der einen (und nur einen!) anderen Zauber speichert. Wächterzeichen können in jedes unbelebte Material, einschließlich bearbeitetes Holz, eingraviert werden. Der Zaubernde muß die Magiepunkte für beide Sprüche, sowohl für den eingravierten Spruch als auch für das Zeichen aufbringen. Wächterzeichen können durch einen *Anwesenheit-Spruch* entdeckt werden.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Spruchspeicher	Selbst	1 Tag	Selbst
3 Wächterzeichen I	1 Objekt	Auslösung	Berührung
4 Wächterzeichen löschen I	1 Objekt	Auslösung	3 m
5 Wächterzeichen II	1 Objekt	Auslösung	Berührung
6 Wächterzeichen löschen II	1 Objekt	Auslösung	3 m
7 Wächterzeichen III	1 Objekt	Auslösung	Berührung
8 Wächterzeichen löschen III	1 Objekt	Auslösung	3 m
9 Wächterzeichen IV	1 Objekt	Auslösung	Berührung
10 Wächterzeichen löschen IV	1 Objekt	Auslösung	3 m
11 Wächterzeichen V	1 Objekt	Auslösung	Berührung
12 Wächterzeichen löschen V	1 Objekt	Auslösung	3 m
13 Wächterzeichen VI	1 Objekt	Auslösung	Berührung
14 Wächterzeichen löschen VI	1 Objekt	Auslösung	3 m
15 Wächterzeichen VII	1 Objekt	Auslösung	Berührung
16 Wächterzeichen löschen VII	1 Objekt	Auslösung	3 m
17 Wächterzeichen VIII	1 Objekt	Auslösung	Berührung
18 Wächterzeichen löschen VIII	1 Objekt	Auslösung	3 m
19 Wächterzeichen IX	1 Objekt	Auslösung	Berührung
20 Wächterzeichen löschen IX	1 Objekt	Auslösung	3 m
25 Meisterliches Wächterzeichen	1 Objekt	Auslösung	Berührung
30 Hohes Wächterzeichen	1 Objekt	Auslösung	Berührung
50 Vollendetes Wächterzeichen	1 Objekt	Auslösung	Berührung

1 **Spruchspeicher** (U): Wie *Spruchspeicher* auf der Liste 119 im *BdM*.

3 **Wächterzeichen I** (K): Der Zaubernde schreibt das Wächterzeichen mit einem Finger auf die gewünschte Stelle. Während der Zauber gewirkt wird, glüht es auf, und verschwindet dann. Ein Wächterzeichen kann wieder sichtbar werden, wenn es entweder durch die Willensanstrengung eines Suchenden gefunden wird, oder bei seiner Auslösung kurz aufglüht. Ein Wächterzeichen kann durch das Eintreffen einer der folgenden Bedingungen innerhalb von r 3 m ausgelöst werden (der Zaubernde muß den Auslöser bei der Anwendung des Spruchs festlegen): Zeitspanne, bestimmte Bewegung oder Geräusche, Berührung usw. Nach einmaliger Auslösung sind Wächterzeichen und Spruch verbraucht. Mit *Wächterzeichen I* kann nur ein Spruch der 1. Stufe eingraviert werden.

4 **Wächterzeichen löschen I** (K): Der Zaubernde kann ein *Wächterzeichen I* entfernen. Der WW des Wächterzeichens ergibt sich aus der Stufe des *Wächterzeichen-Spruchs* und der Angriffsstufe des angewendeten *Wächterzeichen löschen-Spruchs*.

5 **Wächterzeichen II** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche der 1. und 2. Stufe eingravieren.

6 **Wächterzeichen löschen II** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe II gelöscht werden.

7 **Wächterzeichen III** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 3. Stufe eingravieren.

8 **Wächterzeichen löschen III** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe III gelöscht werden.

9 **Wächterzeichen IV** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 4. Stufe eingravieren.

10 **Wächterzeichen löschen IV** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe IV gelöscht werden.

11 **Wächterzeichen V** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 5. Stufe eingravieren.

12 **Wächterzeichen löschen V** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe V gelöscht werden.

13 **Wächterzeichen VI** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 6. Stufe eingravieren.

14 **Wächterzeichen löschen VI** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe VI gelöscht werden.

15 **Wächterzeichen VII** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 7. Stufe eingravieren.

16 **Wächterzeichen löschen VII** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe VII gelöscht werden.

17 **Wächterzeichen VIII** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 8. Stufe eingravieren.

18 **Wächterzeichen löschen VIII** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe VIII gelöscht werden.

19 **Wächterzeichen IX** (K): Wie *Wächterzeichen I*, aber der Zaubernde kann Sprüche bis zur 9. Stufe eingravieren.

20 **Wächterzeichen löschen IX** (K): Wie *Wächterzeichen löschen I*, es kann aber ein Wächterzeichen bis zur Stufe IX gelöscht werden.

25 **Meisterliches Wächterzeichen** (K): Wie oben, aber der Zaubernde kann ein Wächterzeichen entweder eingravieren oder löschen, das einen Spruch der 10. Stufe enthält.

30 **Hohes Wächterzeichen** (K): Wie *Meisterliches Wächterzeichen*, aber das Wächterzeichen kann einen Spruch bis zur 20. Stufe speichern.

50 **Vollendetes Wächterzeichen** (K): Wie *Meisterliches Wächterzeichen*, außer daß das Wächterzeichen bis zur Stufe des Zaubernden hoch sein kann.



196 • Alchimistische Vorbereitungen

(Alchimisten-Berufstiste)

Grundprinzipien:

A. Diese Liste setzt voraus, daß einige Materialien deutlich einfacher zu verzaubern sind als andere. Während ein Alchimist z.B. durchaus in der Lage sein kann, ein Stück Laen (eine sehr harte, glasartige Substanz) zu einem Schwert zu formen, ist es eine völlig andere Sache, einen Spruch in einen Gegenstand aus Laen einzubetten, da dieses eine hohe natürliche Resistenz gegen Magie besitzt. Einige Materialien können so verzaubert werden, wie man sie erhält, während andere zunächst einem Vorbereitungsprozeß unterzogen werden müssen, um ihren Widerstand gegen Verzauberungen zu verringern. Der Spielleiter muß entscheiden, ob dieses Konzept zu seiner Welt paßt; ist dies der Fall, kann er diese Liste und das Material in Abschnitt 5.2 benutzen.

B. Die Liste und die Regeln in Abschnitt 5.2 beziehen sich auf den Widerstand eines Materials gegen Verzauberung als seine »Alchimistische Trägheit«, die oftmals reduziert werden muß, damit das Material verzaubert und Sprüche eingebettet werden können. Jedes Material besitzt einen Wert für seine Alchimistische Trägheit zwischen 1 und 12, wobei 12 den höchsten und 1 den niedrigsten Widerstand darstellt. Dieser relative Wert einer Substanz wird als »Alchimistischer Trägheitsfaktor« (ATF) bezeichnet.

C. Um ein Material (außer natürlich magischen Materialien) zu verzaubern oder Sprüche darin einzubetten, muß der ATF schrittweise auf 0 reduziert werden. Nur eine Substanz mit einem ATF von 0 kann verzaubert oder mit Sprüchen ausgestattet werden. Wie aus der in 5.2 aufgeführten Liste hervorgeht, sind niedrigststufige Alchimisten darauf angewiesen, sehr wertvolle und fast schon verzauberte Materialien für ihre Einbettungen zu finden, während höherstufige Alchimisten häufiger vorkommende und einfachere Materialien zur Verzauberung vorbereiten können (wenn sie bereit sind, die ATF-Reduktionen durchzuführen).

D. Wenn die Dauer für einen dieser Sprüche mit »1 Tag« und die »Durchführungszeit« in Stunden angegeben ist, wird davon ausgegangen, daß der Zaubernde/Alchimist 8-10 Stunden täglich mit der Durchführung des im Spruch beschriebenen Vorgangs zubringt und den Spruch einmal täglich anwendet.

Spruch	Wirkungsber.	Dauer	Reichweite
1 Forschung	Selbst	1 Tag	Selbst
2 Zutaten abwiegen	variabel	-	30 cm
3 Grundanalyse	30 dm ³	1 h-2 min/St	30 cm
5 Stoff isolieren I	30 dm ³	20 min	30 cm
6 Verzauberung I	30 dm ³	1 h	30 cm
7 Feinanalyse	30 dm ³	1 h -1 min/St	30 cm
8 Verzauberung II	30 dm ³	4 h	30 cm
10 Stoff isolieren II	30 dm ³	1 h	30 cm
11 Verzauberung III	30 dm ³	1 Tag	30 cm
12 Verzauberung IV	30 dm ³	1 Tag	30 cm
13 Spruch-Verdichtung	variabel	1 Tag	30 cm
14 Verzauberung V	30 dm ³	1 Tag	30 cm
15 Stoff isolieren III	30 dm ³	1 Tag	30 cm
16 Verzauberung VI	30 dm ³	1 Tag	30 cm
17 Verzauberung VII	30 dm ³	1 Tag	30 cm
18 Verzauberung VIII	30 dm ³	1 Tag	30 cm
19 Verzauberung IX	30 dm ³	1 Tag	30 cm
20 Stoff isolieren IV	30 dm ³	1 Tag	30 cm
25 Verzauberung X	30 dm ³	1 Tag	30 cm
30 Verzauberung XI	30 dm ³	1 Tag	30 cm
50 Verzauberung XII	30 dm ³	1 Tag	30 cm

1 Forschung (I): Gestattet dem Zaubernden festzustellen, welche Materialien und Arbeitsgänge zur Konstruktion und/oder Verzauberung eines bestimmten Objekts (oder einer Objektart) benötigt werden. Meint der Spielleiter, daß die Fähigkeiten des Zaubernden zur Herstellung nicht genügen, kann er von ihm verlangen, daß er andere Hilfen, wie z.B. eine Bücherei oder einen weiteren, erfahreneren Alchimisten, zu Rate zieht. Dieser Spruch liefert nicht die erforderlichen Materialien oder Fertigkeiten, die zur Herstellung oder Verzauberung benötigt werden.

2 Zutaten abwiegen (I): Gestattet dem Zaubernden, feine, grundlegende Messungen an einem Gegenstand oder einer Substanz vorzunehmen. Die Meßwerte werden in geltenden alchimistischen Einheiten angegeben: Karat, Gramm, Kilogramm, Unzen, Milliliter usw. Der Zaubernde erfährt nichts über die genaue Zusammensetzung des Gegenstands oder des Materials.

3 Grundanalyse (I): Gestattet dem Zaubernden, sämtliche Bestandteile eines Objektes oder einer Substanz herauszufinden, die mindestens 25% der Gesamtmasse ausmachen. Es werden nur die Namen dieser Bestandteile in Erfahrung gebracht.

5 Stoff isolieren I (K): Gestattet dem Zaubernden, den Hauptbestandteil aus 30 dm³ eines Materials von den Verunreinigungen (d.h. allen anderen Komponenten) zu trennen. Dabei muß der Anteil des Hauptbestandteils mindestens 90% des Materials betragen. Der Vorgang dauert 20 min und läßt zwei getrennte Stoffe übrig: den Hauptkomponenten und die Verunreinigungen.

6 Verzauberung I (K): gestattet dem Zaubernden, den ATF (s.o.) einer Substanz von 1 auf 0 zu reduzieren (d.h. sie ist vollkommen vorbereitet und kann verzaubert oder mit Sprüchen ausgestattet werden). Der Vorgang dauert 1 h.

7 Feinanalyse (I): Der Zaubernde erhält eine vollständige und verständliche Analyse aller im Material vorkommenden Elemente, inklusive ihrer Anteile in Prozent und Gewicht.

8 Verzauberung II (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 2 wird auf 1 reduziert und der Vorgang dauert 4 h.

10 Stoff isolieren II (K): Wie *Stoff isolieren I*, aber der Zaubernde kann einen Hauptkomponenten isolieren, der mindestens 75% des Materials ausmacht.

11 Verzauberung III (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 3 wird auf 2 reduziert, und der Vorgang dauert 9 h.

12 Verzauberung IV (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 4 wird auf 3 reduziert, und der Vorgang dauert 16 h.

13 Spruch-Verdichtung (K): Gestattet dem Zaubernden, ein Objekt so vorzubereiten, daß ein höherstufiger Spruch eingebettet werden kann, als normalerweise möglich wäre. In der Regel dauert dies 13 Wochen für jede relevante Größenverringerung (eine Woche pro Stufe des Spruchs, in diesem Fall 13 Wochen). Z.B. müssen Zauber- und Magiepunktvermehrter normalerweise die Größe eines Stocks haben; und somit würde es die tägliche Anwendung dieses Spruchs für 13 Wochen ermöglichen, einen Gegenstand von der Größe einer Rute zu einem Zauberermehrer zu machen. Um einen Vermehrer von der Größe eines Stabes herzustellen, müßte der Vorgang zweimal durchlaufen werden (26 Wochen); und die Herstellung eines am Körper tragbaren Gegenstands (kleiner als ein Stab, aber größer als ein Ring) würde 39 Wochen dauern. Ein Ring würde 52 Wochen beanspruchen.

14 Verzauberung V (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 5 wird auf 4 reduziert, und der Vorgang dauert 25 h.

15 Stoff isolieren III (K): Wie *Stoff isolieren I*, aber der Zaubernde kann eine Hauptsubstanz isolieren, die mindestens 49% des Materials ausmacht.

16 Verzauberung VI (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 6 wird auf 5 reduziert, und der Vorgang dauert 36 h.

17 Verzauberung VII (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 7 wird auf 6 reduziert, und der Vorgang dauert 49 h.

18 Verzauberung VIII (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 8 wird auf 7 reduziert, und der Vorgang dauert 64 h.

19 Verzauberung IX (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 9 wird auf 8 reduziert, und der Vorgang dauert 81 h.

20 Stoff isolieren IV (K): Wie *Stoff isolieren I*, aber der Zaubernde kann alle Bestandteile eines Materials in reine Anteile trennen.

25 Verzauberung X (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 10 wird auf 9 reduziert, und der Vorgang dauert 100 h.

30 Verzauberung XI (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 11 wird auf 10 reduziert, und der Vorgang dauert 121 h.

50 Verzauberung XII (K): Wie *Verzauberung I*, aber ein ATF von 12 wird auf 11 reduziert, und der Vorgang dauert 144 h.

Diese z...
ner Eff...
stieren...
Fall. D...
welche...
und un...
nen vo...
gebrau...
vorges...
Spruch...
um sic...
Spielba...
Sprüche...
ge Vor...
sind: M...
Gegen...
Artefak...
nutzen...
Krankh...
Teile d...

1) Nah...
rung u...
Kraft -...
Dieser...
haltbar...

2) Nah...
und Sc...
- Reich...
Dieser...
das me...
Nahru...
Wasser...
bleibt...
Haltbar...

3) Nah...
Schutz...
Reichw...
Dieser...
und G...
neutra...
der Na...
che G...
Giften...

4) Wä...
nen (3...
weite...
Der Za...
stand...
kann o...
gewirk...
Wäch...
te« Spr...
ser des...
rührun...
rung a...
chens...
Als Si...
Stelle...
kennt,

3.7

Zusätzliche Sprüche

Diese zusätzlichen Sprüche umfassen eine Vielzahl verschiedener Effekte, und während einige der Sprüche gut zu bereits existierenden Spruchlisten passen, ist dies bei anderen nicht der Fall. Die Bereiche, Listennamen, Stufen und anderen Werte, welche bei den Sprüchen angegeben werden, sind keine festen und unveränderbaren Regeln; es handelt sich lediglich um einen vorgeschlagenen Rahmen und Beispiele, wie die Sprüche gebraucht werden könnten. Die Sprüche sind grob nach ihrer vorgeschlagenen Stufe geordnet. Der Spielleiter sollte einen Spruch sorgfältig prüfen, bevor er ihn für seine Welt übernimmt, um sicherzustellen, daß er in sein Magiekonzept paßt und die Spielbalance nicht beeinträchtigt. Es ist zu bedenken, daß diese Sprüche nicht unbedingt für jeden und alle Welten passen. Einige Vorschläge, wie man diese neuen Sprüche einführen kann, sind: Magische Spruchrollen, Bücher, Forschung, besondere Gegenstände, Tränke oder Quellen, die einen Spruch lehren, Artefakte, herausragende oder exzentrische Lehrer, spruchbenutzende Monster, verzauberte Orte, glückliche Entdeckungen, Krankheit oder Wahnsinn, Informationen aus Ebenenreisen, als Teile der Arkanen Magie (siehe Abschnitt 2.1) usw.

1) **Nahrung konservieren** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71)/Wege der Reinigung (58) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 1 - Dauer: 1 Woche
Dieser Spruch macht Nahrung für einen Tag eine Woche lang haltbar.

2) **Nahrung trocknen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71)/Wege der Reinigung (58) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung Stufe: 3 - Dauer: variabel
Dieser Spruch entzieht einer Tagesration geeigneter Nahrung das meiste Wasser und verringert das Gewicht um 80-90%. Die Nahrung wird nur essbar, wenn pro Tagesration ungefähr 2 l Wasser hinzugefügt werden. Solange die Nahrung trocken ist, bleibt sie dehydriert, und die normale Verfallsrate (nicht die Haltbarkeit) erhöht sich um das Zehnfache.

3) **Nahrung reinigen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71)/Wege der Reinigung (58) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 2 oder 3 - Dauer: Permanent
Dieser Spruch neutralisiert ungewöhnliche Krankheitserreger und Gifte in einer Tagesration Nahrung und/oder Wasser. Er neutralisiert kein Gift oder ähnliche Substanzen, die natürlich in der Nahrung vorkommen (d.h. er neutralisiert nicht das natürliche Gift in Giftpilzen). Außergewöhnlichen oder magischen Giften/Krankheiten kann ein WW zugestanden werden.

4) **Wächterzeichen** - Bereich: alle - Liste: Meisterschaft der Runen (3)/ Wesen der Symbole (85) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: variabel - Dauer: Auslösung
Der Zaubernde kann ein unsichtbares Wort auf einen Gegenstand oder eine Stelle zeichnen. In diesem Wächterzeichen kann dann ein beliebiger Zauber, der in den nächsten 3 Runden gewirkt werden muß, gespeichert werden. Später kann das Wächterzeichen ausgelöst werden, woraufhin der gespeicherte Spruch freigesetzt wird (d.h. zu wirken beginnt). Der Auslöser des Wächterzeichens kann wie folgt festgelegt werden: Berührung, Öffnung, Bewegung, Spruchbenutzung oder Annäherung auf r 3 m (maximal). Stufe und Kosten des Wächterzeichens entsprechen dem Doppelten des gespeicherten Spruchs. Als Sicherheitsmechanismus kann eine Person die bewachte Stelle und den Auslöser unbehelligt stören, wenn sie das Wort kennt, das die Stelle oder den Gegenstand bewacht.

5) **Rüstung** - Bereich: Essenz/alle - Liste: Abwehr der Waffen (20) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 3 m - Stufe: variabel - Dauer: 1 Rd/St

Der Zaubernde umgibt das Ziel mit einer Panzerung aus magischer Energie. Wenn keine entsprechende Magie zu ihrer Tarnung eingesetzt wird, oder das Ziel keine bedeckende Kleidung darüber trägt, sieht die Rüstung wie eine normale Panzerung aus. Die Rüstung glänzt, schimmert und funkelt (wie der Spruch *Aura I* auf der Liste 23 im *BdM*). Die Art der erscheinenden Panzerung verändert sich wie folgt mit der Stufe des Spruchs (bis zur Stufe des Zaubernden): St 3 = P 5, St 6 = P 8, St 9 = P 10, St 12 = P 15, St 15 = P 17, St 18 = P 20. Die Panzerung behindert in keiner Weise Spruchbenutzung oder Manöver.

6) **Trugbilder** - Bereich: Essenz-/Mentalmagie - Liste: jede Illusions-Liste - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 3 m - Stufe: 6 - Dauer: 6 Runden + 1 Rd/St

Der Zaubernde kann 1-5 Trugbilder des Ziels (auch von sich selbst) erschaffen. Die Bilder scheinen sich genau wie das Ziel zu bewegen. Wenn ein Bild berührt wird, verschwindet es; die anderen Bilder bestehen aber normal weiter.

7) **Reparatur** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 5 - Dauer: Permanent

Der Zaubernde kann einen einzelnen Bruch in einem kleinen, höchstens dolchgroßen metallischen Objekt oder mehrfache Brüche oder Risse in einem größeren, bis zu 5 kg schweren Gegenstand aus Keramik, Holz oder Leder reparieren. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein, und alle Bestandteile müssen sich innerhalb von r 3 m befinden.

8) **Sternenlicht** - Bereich: Leit-/Essenzmagie - Liste: Licht der Sterne (98) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: r 1,5 m/St - Stufe: 8 - Dauer: 10 min/St

Der Zaubernde läßt das Gebiet innerhalb des Wirkungsbereichs im sanften Licht der Sterne erglühen. Für alle, die sich innerhalb des Radius befinden, egal ob in geschlossenen Räumen oder im Freien, wird der ganze sternbedeckte Himmel sichtbar. Wenn der Bereich außerhalb des Wirkungsradius heller ist als das Gebiet innerhalb des Radius, scheint das betroffene Gebiet von außerhalb gesehen in Schatten getaucht oder vernebelt zu sein.

9) **Schein** - Bereich: Essenz-/Mentalmagie - Liste: jede Illusions-Liste - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 3m/St - Stufe: 8 - Dauer: 1 Tag/St

Dieser Illusionszauber wirkt auf ein unbelebtes Objekt bis 5 kg/St. Er verändert das Aussehen und die Form eines Objekts, und verbirgt so seine wahre Natur. Ist der Gegenstand magisch, kann der Spruch die Machtstufe des Objekts um 1 St pro Stufe des Zaubernden verändern. Gelingt einem Wesen ein WW gegen die Illusion, so weiß es um die Tarnung des Gegenstands, erkennt aber nicht seine wahre Natur. Gelingt der WW um +25, erkennt das Wesen den wahren Gegenstand. Wenn der WW um +50 gelingt, wird die Illusion aufgehoben, falls das Wesen es wünscht.

10) **Spezifische Unsichtbarkeit** - Bereich: Mental-/Essenzmagie - Liste: Wege der Unsichtbarkeit (11)/Verschleierung (148)/Wege des Verbergens (111) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 3 m - Stufe: 9 - Dauer: 24 h oder variabel

Es gibt verschiedene Versionen dieses Spruchs, die sich in erster Linie darin unterscheiden, gegen welche Kreaturen sie wirken sollen: Untote, Dämonen, Tiere, künstliche Wesen usw. Daher werden die verschiedenen Versionen dieser Art von Unsichtbarkeit auch als *Unsichtbarkeit gegen Untote*, *Unsichtbarkeit gegen Wesenheiten* usw. bezeichnet und als verschiedene Sprüche gehandhabt. Viele mächtige Kreaturen erhalten einen WW gegen diesen Spruch. Gelingt ihnen dieser, so können sie das Ziel zwar sehen, müssen aber 50 von allen Aktionen gegen den Zaubernden abziehen, da er immer noch unscharf und verschwommen erscheint. Die Spruchdauer beträgt 24 h, oder bis der Zaubernde Opfer oder Initiator einer aggressiven Handlung wird.

11) **Der Ruf der Wildnis** - Bereich: alle - Liste: Beherrschung der Tiere (83) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 9 - Dauer: Permanent

Das Ziel dieses Spruchs kann jede beliebige domestizierte oder abgerichtete Kreatur sein: für gewöhnlich ein Tier oder etwas ähnliches. Das Ziel wird unwiderruflich in einen Zustand vollkommener Wildheit zurückversetzt und ist nicht mehr domestiziert oder abgerichtet. Wenn die Kreatur dem widerstehen möchte (die meisten werden dies nicht wollen), steht ihr ein WW zu.

12) **Griff des Geistes** - Bereich: Mentalmagie - Liste: Telekinese (125) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 30 cm/St - Stufe: 10 - Dauer: sehr schnell

Ermöglicht dem Zaubernden, einen Gegenstand, der nicht festgehalten wird oder befestigt ist, zu sich zu holen. Diese Bewegung dauert nur 1 Sekunde, so daß der Zaubernde eine Waffe mit einem *Griff des Geistes* in seine Hand holen und sie in derselben Runde mit einer Modifikation von -20 auf den OB einsetzen könnte. Für die Bewegung der Waffe muß ein freier Weg vorhanden sein, und die Gewichtsbegrenzung liegt bei 0,5 kg/St.

13) **Fabelwesen herbeirufen** - Bereich: Essenz-/Leitmagie - Liste: Wesen der Beschwörungen (78)/Wege der Beschwörung (17) - Spruchklasse: Kraft/Mental - Reichweite: 300 m - Stufe: 10 - Dauer: unterschiedlich (C)

Der Zaubernde ruft Fabelwesen, Natur-, Land- oder Hausgeister, gutartige und seltene unterirdische Völker oder verzauberte Wesen herbei, die vom Spielleiter bestimmt werden. Die herbeigerufenen Wesen müssen nicht kommen, betrachten den Zaubernden aber normalerweise wie einen befreundeten Bekannten, der sie ruft. Führt der Zaubernde Böses im Schilde, ist er selber böse, oder hat er den Kreaturen schon einmal Unrecht angetan, erhalten sie einen WW, um den Ruf zu ignorieren.

14) **Magische Schale** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege der Eingebung (79) - Spruchklasse: Information - Reichweite: 1,5 m - Stufe: 10 - Dauer: 1-6 min.

Dieser Zauber wirkt wie der Kleriker-Spruch *Traum*, aber der Zaubernde muß nicht schlafen, während er das Traumbild wahrnimmt. Für den Spruch wird ein Teich, eine Quelle, eine Schale oder ein anderes Behältnis voller Wasser, Wein oder Öl benötigt. Das Bild ist für alle Zuschauenden sichtbar.

15) **Massen-Entzündung** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Feuers (21) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 1,5 m/St - Stufe: 10 - Dauer: Konzentration

Der Zaubernde kann entweder alle Lichtquellen im Radius löschen oder alle normalen Beleuchtungseinrichtungen (Kerzen, Fackeln, Feuerstellen usw.) entzünden. Der Spruch wirkt auf alle Lichtquellen bis zur Größe eines Signalfeuers (r 1,5 m).

16) **Tanzende Waffen** - Bereich: alle - Liste: Telekinese (125) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 1,5 m/St - Stufe: 10 - Dauer: Konzentration

Der Zaubernde kann für je 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe kämpft mit einem OB von 50 plus 3/St des Zaubernden. Dabei wird sie behandelt, als würde sie von einem menschlichen Benutzer mit 1-10 Treffern/St des Zaubernden und P 8 (20) eingesetzt.

17) **Ort einprägen** - Bereich: alle - Liste: Mönchsbewegung (49) - Spruchklasse: Information - Reichweite: Selbst - Stufe 11 - Dauer: Permanent/erfordert 1 h Konzentration

Ermöglicht dem Zaubernden, sich eine Örtlichkeit schnell einzuprägen, damit er sich später sehr genau dorthin teleportieren kann. Die Wahrscheinlichkeit eines Teleportations-Fehlschlags zu einem »eingepägten« Ort beträgt nur 1%.

18) **Holzmesser** - Bereich: Leitmagie - Liste: Meisterschaft der Bäume - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 15 m - Stufe 11 - Dauer: 10 min + 1 min/St

Der Zaubernde läßt die ganze Beblätterung in einem Gebiet von r 30 m zu einer Wand aus 15-30 cm langen Dornen, Stacheln

und Ästen werden. Die meisten Tiere oder Kreaturen werden sich weigern ein solches Gebiet zu betreten, nachdem sie es entdeckt haben (»leicht«, +10 zu entdecken), und werden es sofort verlassen, wenn sie durch die Spruchwirkung verletzt werden. Selbst Wesen, die sich vorsichtig durch das Gebiet bewegen, erleiden 1-4 +50-Dolch Angriffe für alle 3 m, die sie vorankommen. Diejenigen, die rennen oder hinfallen erleiden 1-10 +75-Dolch Angriffe für alle zurückgelegten 3 m.

19) **Mystische Ketten** - Bereich: alle - Liste: Gesetz der Wälle (55) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 1,5 m/St - Stufe: 12 - Dauer: 1 h/St

Das Ziel wird von Ketten aus Energie eingehüllt. Jeder Fluchtversuch wird normalerweise wie ein Spruchangriff gehandhabt, wobei die Ketten die Rolle des Angreifers übernehmen (WW -20). Gelingt dem Ziel sein WW, entkommt es. Wenn der Widerstandswurf mißlingt, erleidet es einen kritischen Schlagschaden, dessen Schwere durch den Grad des Fehlschlags bestimmt wird: 1-10 = A, 11-20 = B, 21-30 = C, 31-40 = D, 41+ = E. Wird bei einem Fluchtversuch Magie eingesetzt (insbesondere *Entfernung überbrücken* oder Bewegungs-Sprüche), und mißlingt der WW, erleidet das Ziel drei verschiedene kritische Treffer (Schlag-, Elektrizitäts- und Hitzeschaden), deren Schwere wie oben bestimmt wird.

20) **Versinken** - Bereich: alle - Liste: alle •Wandlung von Gegenständen-Listen - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 1,5 m/St Stufe: 12 - Dauer: C/speziell

Wenn der WW des Ziels gegen diesen Spruch mißlingt, nimmt es die gleiche Dichte wie das Material an, auf dem es steht. Es handelt ab sofort mit -90, kann sich nicht bewegen und sinkt in jeder Runde, die sich der Zaubernde konzentriert, um 10% seiner Größe in das Material ein. Gibt der Zaubernde die Konzentration auf, so stellt sich auch die weitere Wirkung des Spruchs ein, und Ziel und Oberfläche nehmen ihre normale Dichte und Position wieder ein. Dieser Vorgang dauert so viele Runden, wie der Zaubernde sich vorher konzentriert hat. Konzentriert der Zaubernde sich solange, bis das Ziel vollkommen untergegangen ist, verfällt dessen Körper in ein Koma, bis er befreit oder vernichtet wird. Ist der Körper versunken, nimmt er nach 10 Runden seine normale Konsistenz wieder an, bleibt aber begraben.

21) **Kraft-Parasit** - Bereich: Essenz-/Leitmagie - Liste: Verschmelzung der Gedanken (134) - Spruchklasse: Kraft/Passiv - Reichweite: Berührung - Stufe: 12 - Dauer: Konzentration

Der Zaubernde kann dem Ziel Magiepunkte entziehen und sie seinen eigenen hinzufügen. Er kann seinem Opfer pro Runde 10 MP entziehen. Dabei darf er aber zu keiner Zeit mehr als sein eigenes Maximum an MP besitzen.

Anmerkung: Der Spielleiter kann die MP-Aneignung auf den Magiebereich des Zaubernden beschränken.

22) **Strömung lenken** - Bereich: Essenz-/Leitmagie - Liste: jede Wasser- oder Wetter-Liste - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 30 m/St Stufe: 12 - Dauer: 1 h/St(C)

Der Spruch erzeugt in einem Gewässer eine Strömung, die ein Schiff entweder beschleunigen oder sein Vorankommen behindern kann. Die Geschwindigkeit des Schiffs wird um 1,5 km/h/St des Zaubernden erhöht oder verringert (maximal um 37,5 km/h).

23) **Nebel des Schlummers** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Herrschaft über den Geist (13) / Gesetz des Windes (26) - Spruchklasse: Mental/Kraft - Reichweite: 1,5 m/St - Stufe: 12 - Dauer: 1 min/St

Der Boden des betroffenen Gebiets wird mit einem Nebel von durchschnittlich etwa 5 cm Höhe bedeckt. Jedem Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs (nicht nur denjenigen, die den Nebel berühren) muß ein WW gelingen, oder es fällt in einen normalen Schlaf. Wesen, die einen erfolgreichen WW ablegen, aber innerhalb des Radius bleiben, müssen in jeder Runde, die sie sich im Wirkungsbereich befinden, einen weiteren WW durchführen, wobei sie eine Modifikation von +10 für jeden erfolgreichen WW erhalten.

24) **Ha-**
schung
Kraft -
Der Za-
fort tö-
lebend-

25) **Kr-**
(14) - Sp-
Perman-
Der Za-
ausleif-
bernde
für den
MP star-
übrig w-
Anwen-
nächste-
trefferz-
Handlu-
wirkung
Gebrau-
mehr e-
Spruch-
Gesamt-
brauch
schläft,
die Spr-
geheilt
entlieh-

26) **Me-**
setz der
mentar
Dieser
Erde zu
erstarr-
schende
genug,
mender
Schneid-
Reichw-
für jewe-
30 m. D-
bracht v-
das Gel-
Bewegu-
schwer-
fehlschl-
Panzeru-

27) **Fest-**
Beschw-
Kraft - F-
Der Za-
bernem-
Früchte-
Getränk-
sichtbar
schlosse-
deres, a-
können
bringen
Festesse-
heit und
ten eine
halb der
Gifte un-
pro 3 St-

24) Hand der Fäulnis - Bereich: Leitmagie - Liste: Beherrschung der Pflanzen (82)/Krankheiten (104) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 12 - Dauer: Permanent
Der Zaubernde kann eine beliebige Pflanze, die er berührt, sofort töten und verwesen lassen. Einigen Pflanzen (magischen, lebenden, großen usw.) kann ein WW zugestanden werden.

25) Kraft borgen - Bereich: alle - Liste: alle Zügel der Magie (14) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 12 - Dauer: Permanent
Der Zaubernde kann sich Magiepunkte von zukünftigen Tagen «ausleihen». Bei der Anwendung dieses Spruchs erhält der Zaubernde alle MP bis zu seinem Maximum zurück. Die MP-Kosten für den Gebrauch dieses Spruchs können entweder von diesen MP stammen oder von denen, die vor dem Einsatz des Spruchs übrig waren oder aus einer Kombination von beidem. Bei jeder Anwendung dieses Spruchs verliert der Zaubernde alle MP der nächsten beiden Tage. Außerdem verliert er 10% seiner Gesamtrefferzahl, 1 Stufe seiner Spruchfertigkeiten, und alle seine Handlungen unterliegen einer Modifikation von -10. Diese Auswirkungen sind kumulativ, so daß der Zaubernde beim zweiten Gebrauch dieses Spruchs für die nächsten 4 Tage keine MP mehr erhält, seine Handlungen mit -20 durchführt, seine Spruchfertigkeiten 2 Stufen niedriger wirken, und er 20% seiner Gesamtrefferzahl verliert. Bis der Zaubernde für jeden Gebrauch dieses Spruchs 24 aufeinanderfolgende Stunden durchschläft, können die Abzüge für die Handlungen nicht beseitigt, die Spruchfertigkeiten nicht wiedererlangt, und die Treffer nicht geheilt werden. Diese Stunden zählen nicht an Tagen, deren MP entliehen wurden.

26) Messer der Erde - Bereich: Essenz-/Leitmagie - Liste: Gesetz der Erde (22) / Gesetz der Wälle (76) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 30 m - Stufe: 13 - Dauer: 10 min/St
Dieser Spruch läßt die Oberfläche eines Gebiets aus Stein oder Erde zu hunderten von 15-30 cm langen Spitzen und Schneiden erstarren. Die Schneiden bestehen aus den im Gebiet vorherrschenden Substanzen, sind aber selbst dann hart und scharf genug, um Schaden zu verursachen, wenn die hier vorkommenden Stoffe locker und weich sind. Der Spruch kann die Schneiden auch unter Wasser erzeugen, wenn der Grund sich in Reichweite des Zaubernden befindet. Es entsteht eine Schneide für jeweils circa 30 Quadratzentimeter in einem Gebiet von 30 x 30 m. Die meisten Tiere und Kreaturen können nicht dazu gebracht werden, dieses Gebiet zu betreten. Jeder, der sich durch das Gebiet bewegt, muß für je 1,5 m, die er vorankommt, ein Bewegungsmanöver durchführen, das mindestens als «sehr schwer» eingestuft wird. Dabei erleiden alle, deren Manöver fehlschlägt, 1-5 +100-Dolchgriffe, die nur durch den DB der Panzerung modifiziert werden.

27) Festessen - Bereich: Essenz-/Mentalmagie - Liste: Wege der Beschwörung (17) / Nahrung und Schutz (71) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 15 m - Stufe: 16 - Dauer: 2 h
Der Zaubernde erschafft einen (scheinbaren) Festtisch mit silbernem Eßgeschirr, Kristallgläsern, Aperitifs, Delikatessen, Früchten und Desserts. Der Tisch entsteht zunächst gedeckt mit Getränken und Vorspeisen. Dann wird jeder Gang von kaum sichtbaren Geistern serviert, wenn der vorherige Gang abgeschlossen ist. Wird eine Speise abgelehnt, serviert man ein anderes, aber vergleichbares Gericht. Die dienstbaren Geister können auch gebeten werden, persönliche Lieblingsgerichte zu bringen. Nach Ablauf der Dauer verschwinden alle Spuren des Festessens mit Ausnahme der glücklichen und gesunden Sattheit und Zufriedenheit jedes Teilnehmers. Die Beteiligten erhalten einen Bonus von +10 auf die WW gegen alle Sprüche innerhalb der nächsten 2 h, +10 auf den OB für 3 h, und +25 gegen Gifte und Krankheiten für die nächsten 4 h. Der Spruch kann pro 3 Stufen des Zaubernden eine Person verpflegen.

28) Mystischer Käfig - Bereich: alle - Liste: Gesetz der Wälle (76) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 60 cm/St - Stufe: 19 - Dauer: 1 h/St

Der Zaubernde erschafft ein Energiefeld in Form eines Gitterkäfigs mit einer Höhe und einem Durchmesser von 30 cm/St. Jedes Wesen, das darin gefangen wird, kann versuchen, sich seinen Weg freizubrechen. Dabei wird der Versuch jedoch wie ein Spruchangriff gehandhabt, wobei der *Mystische Käfig* als Angreifer fungiert (WW-Modifikation: -20), und die Stufe des Angriffs der des Zaubernden entspricht. Mißlingt dem Wesen sein WW, erleidet es 2 kritische Treffer (Elektrizitäts- und Schlag-schaden), deren Schwere sich aus dem Grad des Fehlschlags errechnet: 1-10 = A, 11-20 = B, 21-30 = C, 31-40 = D, 41+ = E. Der Fluchtversuch kann mit dem Einsatz eines magischen Gegenstands (Schwert, Schild, Panzerung usw.) durchgeführt werden. In diesem Fall zählt beim Versuch die Stufe des Gegenstands. Versucht ein Wesen den Käfig mit Gebrauch von Magie zu betreten oder zu verlassen (z.B. *Versetzen durch Materie, Durchdringung* usw.), führt der Käfig einen ähnlichen Angriff durch, bei dem 3 kritische Treffer erzielt werden, wenn der WW fehlschlägt.

29) Gefängnis öffnen - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege des Öffnens (7) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 1,5 m/St - Stufe: 20 - Dauer: Permanent

Jedes Schloß innerhalb des Wirkungsbereiches entriegelt sich und öffnet somit die bislang geschlossenen Vorrichtung. Ist ein Zielobjekt verriegelt oder versperrt, wird der Riegel oder Bolzen nicht betroffen. Magische Schlösser erhalten einen WW. Der Zaubernde kann die Wirkung des Spruchs absichtlich auf ein bestimmtes Schloß, einen kegelförmigen Wirkungsbereich oder einen kleineren Radius begrenzen. Es ist möglich, daß der Zaubernde unwissentlich mehr Schlösser im Wirkungsbereich öffnet, als er entdecken kann.

30) Unverwundbarkeit - Bereich: alle - Liste: Abwehr der Waffen (20)/Wege des Widerstehens (110) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: 3 m - Stufe: 20 - Dauer: 1 Rd/St

Dieser Spruch macht den Zaubernden gegen nichtmagische Waffen praktisch unverwundbar; es wird die kritische Treffertabelle für «Gewaltige Wesen» benutzt, und erlittene Treffer werden halbiert. Große, mächtige Wesen oder schwere Auswirkungen (wie z.B. ein Sturz in eine Schlucht) können einen WW für den *Unverwundbarkeit*-Spruch erforderlich machen. Mißlingt der WW des Spruchs, erleidet das Ziel den normalen Schaden. Dabei wird aber selbst in diesem Fall der Zauber nicht aufgehoben.

31) Gelände-Illusion - Bereich: Essenz-/Mentalmagie - Liste: alle Illusions-Listen - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: r 300 m - Stufe: 20 - Dauer: bis zur Aufhebung

Der Zaubernde kann mit einer umfassenden Illusion Anblick, Geschmack, Geräusche und Geruch des gesamten von der Illusion betroffenen Gebiets verändern. Dabei muß der Zaubernde mit dem erzeugten Bild engstens vertraut sein, sei es ein Wald, eine Ebene, eine Burg, ein Dorf, eine Höhle oder ähnliches. Die Illusion beinhaltet alle vorhandenen, wahrnehmbaren Phänomene, wie z.B. das Rascheln der Blätter im Wind usw. Dabei fügt sie weder lebende, das Gebiet bevölkernde Wesen hinzu, noch verbirgt sie ihre Anwesenheit. Gelingt einem Wesen ein WW gegen die Illusion, weiß es, daß das Gebiet getarnt ist, erkennt aber nicht unbedingt seine wahre Natur. Gelingt der WW um mehr als 25, erkennt es die wahre Beschaffenheit des Gebiets. Bei einem WW von über 50 kann das Wesen die Illusion aufheben, falls es dies wünscht.

32) Das Ritual der Schwarzen Ewigkeit - Bereich: alle - Liste: Totenbeschwörung (106) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 20 - Dauer: Permanent

Dieses Ritual gilt als einer der bösesten Zauber überhaupt. Mit seinem Gebrauch verwandelt der Zaubernde sich selbst in einen Lich, einen der fürchterlichsten Untoten. Während des Rituals werden die lebenswichtigen Organe in einen vorbereite-

ten Behälter (Krug, Kasten oder Gegenstand usw.) überführt. Gelingt der Spruch (ein Fehlschlag bedeutet den tatsächlichen Tod!), wird der Zaubernde vollkommen durch Magie erhalten und gleitet zwischen die Reiche von Leben und Tod. Er kann nur endgültig vernichtet werden, indem das Behältnis und seine Organe zerstört werden. Er nimmt die Eigenschaften eines klassischen Lich an, wie er in Abschnitt 7.5 beschrieben wird.

33) Fahrt des Willens - Bereich: Essenz-/Leitmagie - Liste: jede •Wasser- oder •Wetter-Liste - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: Berührung - Stufe: 20 - Dauer: variabel

Der Zaubernde kann einem Gewässer befehlen, ein Schiff zu einem bestimmten, ihm bekannten Ziel zu bringen. Während der Dauer der Reise befindet sich der Zaubernde in Trance. Die Geschwindigkeit des Schiffs erhöht sich pro Stufe des Zauberns um 1,5 km/h. Der Zielort muß mit dem Wasser in Berührung stehen (ein Ufer, eine Küste usw.).

34) Schrecken - Bereich: alle - Liste: Wege der Verwirrung (147) oder jede der Illusions-Listen - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: Berührung - Stufe: 20 - Dauer: variabel

Das Ziel wird sofort von einem Wesen angegriffen, das seinen schlimmsten Ängsten entspringt. Bei dem Wesen handelt es sich um eine Illusion, die das Ziel solange angreift, bis diesem ein WW (Mod.: -20, jede Runde ein Versuch) gelingt. Das Ziel glaubt an die Echtheit des Wesens, d.h. die Illusion beeinträchtigt alle Sinne. Dabei greift es das Ziel so an, wie dieses es sich vorstellt, aber jeder Angriff verursacht automatisch Treffer und erzielt einen kritischen Hiebsschaden: Waffenloser Kampf der Schwere •A•. Alle Angriffe des Ziels scheinen normal abzulaufen, aber die Illusion kann nur aufgehoben werden (d.h. sie verschwindet), wenn ihm sein WW gelingt.

Anmerkung: Der Spielleiter sollte alles versuchen, um den Spielercharakter (wenn es sich um einen solchen handelt) glauben zu lassen, daß er in einen echten Kampf verwickelt ist. Kann der Charakter logisch begründen, warum das Wesen eine Illusion sein muß, so kann der Spielleiter die WW-Modifikation von -20 streichen.

35) Reise des Geistes - Bereich: alle - Liste: versch. - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 20 - Dauer: sofort
Gelingt es dem Zaubernnden, Kontakt mit einem willigen, intelligenten Wesen aufzunehmen, kann er sich zu dessen Aufenthaltsort teleportieren, wenn das Wesen einverstanden ist. Das Wesen muß seine Hand ausstrecken, und der Zaubernde materialisiert sich so, daß er die Hand des helfenden Verbündeten ergreift.

Anmerkung: Wenn der Spielleiter die Arkanen Listen (siehe Abschnitt 2.1) benutzt, könnte dies ein arkaner Spruch sein.

36) Fluch - Bereich: alle - Liste: Wege des Leitens (77) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: speziell - Stufe: 20 - Dauer: speziell
Dieser Spruch ist in soweit einzigartig, da man ihn nicht unbedingt lernen muß, um ihn anwenden zu können. Der Zauber ermöglicht es den meisten Spruchbenutzern, zum Zeitpunkt ihres Todes einen letzten Fluch auszustoßen. Sein Umfang bleibt dem Spielleiter überlassen, aber er kann maximal gegen eine Anzahl von Wesen bis zur Hälfte der Stufe des Zaubernnden gerichtet werden. Der Zaubernde muß einen Ausweg für die betroffenen Wesen festlegen, wie sie den Fluch ohne den Einsatz von Magie aufheben können (der aber nicht leicht sein muß).

37) Langer Schlaf - Bereich: Essenz-/Mentalmagie - Liste: Herrschaft über den Geist (13) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 15 m - Stufe: 25 - Dauer: bis zur Aufhebung
Das Ziel wird in einen Zustand von Tiefschlaf versetzt, in dem es nicht altert und nur dann stirbt, wenn sein Körper •getötet• wird. Der Schlaf hält an, bis er aufgehoben wird, oder eine vom Zaubernnden festgelegte, nichtmagische Bedingung eintritt.

38) Austrocknung - Bereich: alle - Liste: Gesetz des Feuers (21) /Wege des Leitens (77) /Gewalt über das Wasser (40) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 15 m - Stufe: 25 - Dauer: Permanent - WW-Mod.: -10

Das Ziel beginnt sofort auszutrocknen und zu verwittern, als befände es sich in einer stürmischen Sandwüste. Dabei führt es ab sofort alle Handlungen mit -10% aus und verliert 10% seiner Gesamttrefferzahl. In jeder Runde, die sich der Zaubernde konzentriert, verliert das Opfer weitere 10% seiner Handlungsfähigkeit und seiner Gesamttrefferzahl. Hält der Zaubernde die Konzentration für 15 aufeinanderfolgende Runden aufrecht (d.h. wenn der Abzug der Handlungsfähigkeit 150% erreicht), bleibt von lebenden Zielen nur noch die ausgetrocknete Hülle übrig. Wird der Zaubernde davon abgehalten, diese Konzentrationsphase zu beenden oder gerät das Ziel außerhalb seiner Reichweite, bleiben die entstandenen Abzüge weiterhin wirksam. Die Treffer können normal geheilt werden, aber die Abzüge reduzieren sich nur um 10%/Tag. Die Handlungsabzüge können auch auf einmal durch einen erfolgreichen *Krankheiten heilen*-Spruch und die Heilung aller Treffer aufgehoben werden.

39) Wallfahrt - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege des Leitens (77) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: Berührung - Stufe: 25 - Dauer: speziell

Wenn der Zaubernde über einen *Rückkehr*-Spruch verfügt (Kleiner-Berufsliste: Wege des Leitens (77) oder andere Listen), kann er mit diesem Zauber einen mit dem Heiligen Symbol seiner Gottheit versehenen Gegenstand vorbereiten. Das Symbol muß über ein Geheimwort zur Auslösung des Zaubers verfügen. Wenn der Besitzer des Symbolgegenstands dieses Wort spricht, wird er sofort zum •Ort der Rückkehr• des Zaubernnden transportiert. Sagt er das Geheimwort rückwärts auf, wird der Zaubernde zum Besitzer des Gegenstands teleportiert. Der Zaubernde muß diesem Ruf nicht folgen, aber er weiß nicht unbedingt, von wem der Ruf stammt! In jedem Fall ist die Spruchwirkung nach einem Ruf (egal ob befolgt oder abgelehnt) oder einer Teleportation verbraucht, bis der Zauber erneuert wird. Ein Spruchbenutzer kann zu jedem Zeitpunkt nur über eine begrenzte Anzahl dieser Symbolgegenstände verfügen (Begrenzung = Stufe des Zaubernnden/5, aufgerundet).

40) Anklage - Bereich: alle - Liste: keine - Spruchklasse: Kraft Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 30 - Dauer: speziell

Der Spruch wirkt nur gegen jemanden, der eine •ungerechte• Tat gegen den Zaubernnden verübt hat; meistens der Diebstahl eines Gegenstands aus dem Besitz des Spruchbenutzers. Wenn der Verbrecher dem Zaubernnden bekannt ist oder etwas besitzt, was dem Zaubernnden gehört, kann letzterer versuchen, eine Verfallskrankheit beim Ziel zu verursachen. Der Zaubernde kann den Spruch für jede ungerechte Tat nur einmal gegen eine bestimmte Person einsetzen. Mißlingt dem Ziel sein WW, raubt ihm der Spruch jeden Tag 10% seiner Gesamttrefferzahl, die nicht geheilt werden können, wenn der Spruch nicht aufgehoben wird. Normalerweise wird die *Anklage* nur aufgehoben, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, Wiedergutmachung für das Verbrechen geleistet wird, oder der Zaubernde oder das Ziel stirbt. Es kann versucht werden, die *Anklage* mit Zaubern wie *Magie bannen* oder *Heilung von Krankheiten* aufzuheben, wobei der Spruch aber eine Modifikation von +50 auf seine WW erhält. Wenn ein solcher Versuch fehlschlägt, erleidet der Zaubernde, der die Aufhebung der *Anklage* versucht hat, zwei kritische Elektrizitätsschaden der Schwere •C•.

41) Zeit anhalten - Bereich: alle - Liste: keine - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 30 - Dauer: bis Aufhebung
Für das Ziel bleibt die Zeit stehen. Es nimmt alle Wesen und Geschehnisse in seiner Umgebung nicht mehr wahr, und befindet sich in einem Komazustand. Dabei ist es unverwundbar gegen jede Art von Angriffen und kann nicht von der Stelle bewegt werden.

42) Heldenmut - Bereich: alle - Liste: Zügel des Körpers (47) /Schutz (76) - Spruchklasse: Kraft */ Heilung - Reichweite: r 9 m - Stufe: 30 - Dauer: Permanent
Für die Dauer des Spruchs erleiden die vom Zaubernnden Auserwählten nur die Hälfte der normalen Treffer aus Angriffen, ver-

ursache
eine M

43) Tö
stere W
3 m - S
Der K
sich, a
ist eine
dauert

44) Sch
Wie Fl
bernde

45) Vol
31) - St
Wie G
oder ge
gehobe
halten
Illusion

46) Jug
Reichw
Das Zi
der Spr
gesamt
es norm
holt an
tiv, wo
Fehlsch
Zauber
diese Z

47) Zei
Kraft -
Dieser
Sicht de
genstän
Spruch
Dies ist
•erstarrt

48) Ver
Wie Flu
polen k
Monster
ausgesc
men us
Anm
seiner V

ursachen im Nahkampf aber die doppelten Treffer und erhalten eine Modifikation von +10 auf OB und DB.

43) **Tödliche Umstülpung** - Bereich: alle (bösen) - Liste: Finstere Wege des Leitens (107) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 3 m - Stufe: 30 - Dauer: Permanent

Der Körper des Ziels wird vollkommen umgekehrt, indem er sich, am Mund beginnend, nach außen stülpt. Logischerweise ist eine Heilung sehr schwer bis absurd. Der ganze Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.

44) **Schwarzer Fluch** - Wie *Fluch* (Nr. 36) - Stufe: 30
Wie *Fluch*, aber das Ausmaß wird auf 100 Wesen/St des Zaubernenden erhöht.

45) **Vollendete Gelände-Illusion** - Wie *Gelände-Illusion* (Nr. 31) - Stufe: 30

Wie *Gelände-Illusion*, es können aber Wesen »hinzugefügt« oder getarnt werden, und die Illusion ist wie »echt«, bis sie aufgehoben wird, d.h. Treppen können bestiegen werden, Mauern halten Pfeile auf usw. Gelungene WW werden wie bei *Gelände-Illusion* gehandhabt.

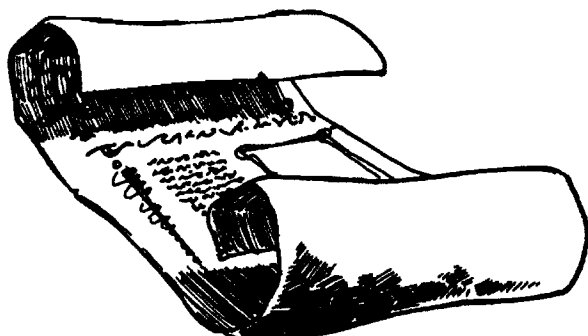
46) **Jugend** - Bereich: alle - Liste: keine - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 50 - Dauer: Permanent

Das Ziel kann sein Alter um bis zu 2 Jahre reduzieren. Schlägt der Spruch fehl, wird das Ziel automatisch getötet, und sein gesamtes wahres Alter kehrt sofort zurück (*Leben spenden* wird es normalerweise wiedererwecken). Der Spruch kann wiederholt angewendet werden, und die Auswirkungen sind kumulativ, wobei aber die »unmodifizierte« Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlags bei jedem Einsatz dieses Spruchs durch denselben Zaubernenden auf dasselbe Ziel um 1 ansteigt (nur kumulativ für diese Zaubernenden-Ziel-Spruchkombination!).

47) **Zeit einfrieren** - Bereich: alle - Liste: keine - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 50 - Dauer: 6 Runden
Dieser Spruch bringt das Ziel »aus dem Fluß der Zeit«. Aus der Sicht des Ziels scheint jeder und alles erstarrt zu sein. Alle Gegenstände und Personen, die vom Ziel während der Dauer des Spruchs berührt werden, gelangen auch aus dem »Fluß der Zeit«. Dies ist normalerweise die einzige Wirkung, die das Ziel auf die »erstarrte« Welt ausüben kann.

48) **Verhängnisvoller Fluch** - Wie *Fluch* (Nr. 36) - Stufe: 50
Wie *Fluch*, aber in einem katastrophalen Ausmaß: ganze Metropolen können von der Erde verschluckt werden, hunderte von Monstern (Untote, Lykanthropen, usw.) können erschaffen und ausgeschiedt werden, Seuchen können über eine Nation kommen usw.

Anmerkung: Der Spielleiter und die höchsten Gottheiten seiner Welt sind die einzigen Beschränkungen.



3.8

Hochstufige Sprüche

Diese Sprüche sind besonders für Kampagnen geeignet, in denen die Werke von Gottheiten (oder Fast-Gottheiten), erstaunliche Artefakte und/oder die tödlichsten aller Feinde eine Rolle spielen. Sie könnten auch einer Spielrunde die nötige Würze verleihen, die gerade eine große, weitreichende Kampagne überlebt hat, ein interessantes Szenario über die Welt- oder Ebenenbeherrschung spielt, oder es geschafft hat, einen mehr als hochstufigen Super-Alchimisten anzustellen oder zu unterwerfen.

Wie auch immer, diese Sprüche sind *sehr* hochstufige Zauberei: sie sind weder für den allgemeinen Gebrauch gedacht, noch sind sie für die meisten Kampagnen oder Situationen geeignet. Es ist unnötig zu betonen, daß sie nicht ausgiebig im Spiel getestet worden sind, und daß ein Spielleiter große Vorsicht bei der Entscheidung walten lassen sollte, welche Sprüche er benötigt (wenn überhaupt). Die in einigen Spruchbeschreibungen in diesem Abschnitt erwähnten Sprüche finden sich in den angegebenen Spruchlisten.

Anmerkung: Wenn der Spielleiter Probleme damit hat, den Gebrauch von sehr hochstufigen Sprüchen zu kontrollieren (z.B. wenn ein Spielercharakter einen Stab findet, der +200 zu Risiko-Würfen addiert), schlagen wir die Einführung eines WW für Sprüche über der Stufe des Zaubernenden vor.

Beispiel: Emrik der Kühne, ein Magier der 5. Stufe, will einen Kälteball der 7. Stufe einsetzen. Der Spielleiter hat entschieden, ab jetzt WW für »überzogene« Sprüche zu verlangen, und so muß Emrik zunächst ein Angriffswurf gegen den höherstufigen Spruch gelingen, um ihn erfolgreich einzusetzen (d.h. ein Angriff der 5. Stufe gegen ein Ziel der 7. Stufe). Wenn der WW des Spruchs fehlschlägt, ist Emrik erfolgreich, aber warten wir ab, bis er die Flammentriade der 16. Stufe ausprobiert!

1) **Meisterlicher Schutz vor Magie** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Spruchwand (4) - Spruchklasse: Defensiv - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St

Wie *Vollendeter Schutz vor Magie*, aber der Zaubernende braucht sich während der Spruchdauer nicht zu konzentrieren.

2) **Vollendete Rune** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Meisterschaft der Runen (3) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: bis zur Anwendung der Rune
Wie *Rune XX*, es kann aber eine beliebige Rune aufgetragen werden.

3) **Vollendetes Öffnen** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege des Öffnens (7) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m - Stufe: 60 - Dauer: -

Wie *Meisterschaft über Schlösser* und *Meisterschaft über Fallen* gleichzeitig, aber jedes Schloß und jede Falle innerhalb des Radius öffnen sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%. Einige außergewöhnliche Schlösser und Fallen, insbesondere magische, erhalten eine Modifikation auf ihren WW.

4) **Körperliche Astralreise** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege der Erforschung (10) - Spruchklasse: Nützlichkeit/ Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: -

Wie *Schnelle astrale Reise*, aber der Zaubernende kann seine Körper direkt zum Aufenthaltsort seines »Bewußtseins« holen und die beiden wieder vereinigen.

5) **Vollendete Kontrolle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Herrschaft über den Geist (13) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 10 min/St

Wie *Kontrollieren*, aber mit Wirkung auf alle Wesen, egal ob lebendig oder untot, intelligent oder nicht. Außerdem muß das Ziel dem Zaubernenden in allen Belangen gehorchen.

- 6) **Massen-Flug** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Entfernungen überbrücken (15) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 15 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie *Fliegen V*, aber es können so viele Ziele fliegen, wie der Zaubernde Stufen hat.
- 7) **Meisterhafte Massen-Teleportation** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Entfernungen überbrücken (15) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 15 m - Stufe: 75 - Dauer:-
Wie *Meisterhafte Teleportation*, aber es können so viele Ziele teleportiert werden, wie der Zaubernde Stufen hat.
- 8) **Meisterliche Beschleunigung** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Formen der Geschwindigkeit (19) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: 3 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 Rd/St
Das Ziel bleibt während der gesamten Spruchdauer beschleunigt, erleidet aber nach der 10. Runde durch körperliche Überlastung 5 Treffer/Rd.
- 9) **Massen Beschleunigung X** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Formen der Geschwindigkeit (19) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: 15 m - Stufe: 75 - Dauer: 10 Rdn
Wie *Beschleunigen X*, aber es können so viele Ziele beschleunigt werden, wie der Zaubernde Stufen hat.
- 10) **Hitze der Hölle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Feuers (21) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St
Der Zaubernde kann die Lufttemperatur innerhalb des Radius auf 45° Celsius steigern; der Boden wird dabei 75° Celsius heiß, und an zufällig bestimmten Stellen entstehen gelegentlich Lava-seen. Wird der Zaubernde getötet, verliert der Spruch seine Wirkung und das Gebiet normalisiert sich langsam wieder.
- 11) **Kälte der Hölle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Eises (24) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St
Innerhalb des Radius sinkt die konstante Lufttemperatur pro Stunde um -5° Celsius, bis sie -30° Celsius erreicht. Es herrschen ständig Schnee- und Eisstürme mit einer Geschwindigkeit von bis zu 1,5 km/St des Zaubernenden. Wird der Zaubernde getötet, verliert der Spruch seine Wirkung und das Gebiet normalisiert sich langsam wieder.
- 12) **Abgründe der Hölle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz der Erde (22) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St
Der Zaubernde erlangt die Herrschaft über den Boden innerhalb des Radius, die er auf verschiedene Weise ausüben kann: Er kann *Erdspalten* (Liste 41) oder *Erdbeben* (Liste 41) innerhalb des Radius verursachen; er kann die Zusammensetzung des Bodens verändern (lockere oder ausgedörrte Erde, Stein, Glas, Schlamm usw.), oder er kann die Erde wie eine Flüssigkeit 'fließen' lassen, wobei er sogar in der Lage ist, Erdwellen zu Zielen innerhalb des Radius zu schicken. Der Zaubernde kann jeden beliebigen Zustand oder Effekt durch Konzentration verändern, wobei jede Änderung 6 Rdn dauert. Wird der Zaubernde getötet, verliert der Spruch seine Wirkung, und das Gebiet normalisiert sich langsam wieder.
- 13) **Winde der Hölle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Windes (26) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St
Wie *Sturm und Gewitter*, abgesehen von Dauer, Radius und dem Folgenden: die Winde können bis zu 3 km/h/St des Zaubernenden erreichen, der Spruchbenutzer kontrolliert die Farbe des Himmels innerhalb des Radius, und er kann die Temperatur der Atmosphäre um 0,5° Celsius/St verändern. Wird der Zaubernde getötet, verliert der Spruch seine Wirkung, und das Gebiet normalisiert sich langsam wieder.
- 14) **See der Hölle** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Wassers (25) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St

Wie *Orkan*, abgesehen von Dauer, Radius und dem Folgenden: die Winde können bis zu 3 km/h/St des Zaubernenden erreichen, die Wellen können 60 cm/St des Zaubernenden hochschlagen, und er kann Wasserhosen und Strudel mit einem Durchmesser von 1,5 m/St entstehen lassen. Wird der Zaubernde getötet, verliert der Spruch seine Wirkung, und das Gebiet normalisiert sich langsam wieder.

- 15) **Licht der Hoffnung** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Gesetz des Lichts (23) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St

Wie *Pures Licht II*, abgesehen von den oben erwähnten Änderungen. Dieser Spruch kann normalerweise nur von 'guten' Spruchbenutzern gebraucht werden.

- 16) **Trügende Wirklichkeit** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Höhere Illusionen (29) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: speziell - Stufe: 60 - Dauer: bis zur Aufhebung

Wie *Dauerhaftes Trugbild*, aber das Trugbild bewegt sich nach Anweisungen des Zaubernenden, und folgt ihnen selbst dann weiter, wenn der Zaubernde sich nicht konzentriert. Für Angriffe zählt immer noch der Gezielte Sprüche-Bonus des Zaubernenden.

- 17) **Schein-Realität** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Höhere Illusionen (29) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: speziell - Stufe: 75 - Dauer: bis zur Aufhebung

Wie *Trügende Wirklichkeit*, aber das Trugbild besitzt 'Substanz'. Alle Bestandteile des Trugbilds verhalten sich wie echte Gegenstände, wenn kein erfolgreicher WW dagegen gelingt, oder die Wirkung des Spruchs nicht aufgehoben wird. Alle zum Trugbild gehörenden Objekte verschwinden, wenn sie aus dem Wirkungsradius entfernt werden. Wird jemand getötet oder verletzt, oder wird ein Gegenstand beschädigt, so ist ein WW erlaubt, um die scheinbare Wirkung aufzuheben. Sollten die Opfer jedoch nicht an der Echtheit zweifeln, können die Auswirkungen dauerhaft bleiben.

Anmerkung: Der Spielleiter muß bei den besonderen Situationen, die durch diesen Spruch entstehen, beachtliche Sorgfalt walten lassen.

- 18) **Erhabenes Pures Licht** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Licht und Schatten (30) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: r 30 m/St - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/St

Wie *Licht der Hoffnung*, außer daß er normalerweise einer anderen Spruchliste zugerechnet wird.

- 19) **Vollendeter Anschein** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Fühlen-Riechen-Schmecken (32) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: bis zur Aufhebung

Wie *Dauerhaftes Tastwunder*, aber ein einzelnes Objekt kann zusätzlich neues Aussehen, Klang, Geschmack und Geruch erhalten, die alle bis zur Aufhebung bestehen bleiben. Der Zaubernde kann den Anschein auch wie ein *Trugbild* durch Konzentration verändern oder bewegen. Die Kräfte eines magischen Gegenstands können durch diesen Spruch verborgen und/oder vermindert werden. Dabei kann der Gegenstand unmöglich nichtmagisch gemacht werden, aber seine Stärke kann deutlich herabgesetzt werden.

- 20) **Waffe/Panzerung V** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege der Verzauberung (33) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 24 h

Wie *Waffe IV* und *Panzerung IV*, aber mit einem +5-Bonus (+25).

- 21) **Veredeln V** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege der Verzauberung (33) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 75 - Dauer: 24 h

Wie *Veredeln I*, aber mit einem +5-Bonus (+25).

- 22) **Waffe/Panzerung/Veredeln VI** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege der Verzauberung (33) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 90 - Dauer: 24 h

Wie *Waffe V*, *Panzerung V* und *Veredeln V*, aber mit einem +6-Bonus (+30).

23) **W**
Liste:
weite:
Wie W
Bonus

24) **N**
weich
fe: 60
Der Z
kampf
hinder

An
weit
magis
Runde

25) **G**
From
Reich
Währe
de jed
Rd/St
tung d
Situati

26) **F**
der Se
60 - D
Wie F

27) **Z**
Erde (4
Dauer:
Wie F
rung f

28) **S**
ste: Ge
weite:
Wie So

29) **M**
ste: Ab
weite:
Wie V
sich w

30) **S**
Wälle (4
60 - D
Wie W
kugel n
dig ern

31) **M**
Liste: F
Reichw
Wie H
davon,
km/h/St
Temper
Luftbew
Kontrol

32) **K**
Gesetz
rührung
Regene
Zustand
Wenn d
erfahren
Energie
den die

23) **Waffe/Panzerung/Veredeln VII** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege der Verzauberung (33) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 100 - Dauer: 24 h
Wie *Waffe VI*, *Panzerung VI* und *Veredeln VI*, aber mit einem Bonus von +7 (+35)

24) **Nebekörper** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Wege des Entweichens (45) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 Rd

Der Zaubernde kann in dieser Runde jeden Nah- oder Fernkampfangriff abblocken, ihm ausweichen oder sonstwie verhindern.

Anmerkung: Dieser Spruch kann nicht verlängert, ausgeweitet (wie durch *Stärkung der Magie*) oder in einen permanent magischen Gegenstand eingebettet werden. Er muß für jede Runde, die er wirken soll, neu angewendet werden.

25) **Gefahrensinn** - Bereich: Essenzmagie - Liste: Sinne des Frommen (46) - Spruchklasse: Information/ Unterbewußt * - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: speziell

Während dieser unterbewußte Spruch wirkt, spürt der Zaubernde jede unmittelbar drohende Gefahr. Der Spruch wirkt für 1 Rd/St. Der Zaubernde erfährt nicht die genaue Art oder Richtung der Gefahr, aber fühlt 1-5 Runden bevor die gefährliche Situation eintritt eine Unruhe aufsteigen.

26) **Finsterer Seelenraub** - Bereich: Dualmagie - Liste: Folter der Seele (39) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Finsterer Seelenraub* (Liste 107 im *BdM*).

27) **Zerstörer** - Bereich: Dualmagie - Liste: Gewalt über die Erde (41) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 300 m - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Feststoffe vernichten*, aber der Zaubernde kann die Zerstörung für 1 Rd/St aufrechterhalten, solange er sich konzentriert.

28) **Schwarze Wege des Leitens III** - Bereich: Dualmagie - Liste: Gewalt über den Körper (43) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: variabel - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Schwarze Wege des Leitens III* (Liste 107 im *BdM*).

29) **Meisterlicher Schutz vor Magie** - Bereich: Leitmagie - Liste: Abwehr von Zaubern (59) - Spruchklasse: Defensiv - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St

Wie *Vollendeter Schutz vor Magie*, aber der Zaubernde braucht sich während der Spruchdauer nicht zu konzentrieren.

30) **Sphäre der Macht** - Bereich: Leitmagie - Liste: Gesetz der Wälle (55) - Spruchklasse: Elementar - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St

Wie *Wand der Macht*, aber der Energieschild formt eine Halbkugel mit r 3 m, und die Luft innerhalb dieser Sphäre wird ständig erneuert.

31) **Meisterliche Wetterbeherrschung** - Bereich: Leitmagie - Liste: Herrschaft über das Wetter (57) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 1,5 km/St - Stufe: 60 - Dauer: 10 min/St

Wie *Herrschaft über das Wetter*, abgesehen von der Dauer und davon, daß der Zaubernde die Windgeschwindigkeit um ± 3 km/h/St verändern kann. Der Zaubernde kann außerdem die Temperatur um 1° Celsius/St verändern. Hagel, Regen, Schnee, Luftbewegungen usw. sind während der Spruchdauer unter der Kontrolle des Zaubernden.

32) **Kreislaufsystem verjüngen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Gesetz des Blutes (65) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Regeneriert das ganze Herz-Kreislauf-System des Ziels bis zum Zustand eines gesunden, athletischen jungen Erwachsenen. Wenn das Ziel bereits einen fortgeschrittenen Alterungsprozeß erfahren hat, wird es sofort spüren, wie Kraft, Sinnesschärfe und Energie zurückkehren. Innerhalb von einer Woche verschwinden die meisten Formen von Arthritis und anderen Schmerzen.

Innerhalb eines Monats beginnen Haut, Haare, Muskulatur und die meisten im Alter verlorenen Körperfunktionen sich zu erneuern. Die normale Lebenserwartung eines Menschen kann um 30-60 Jahre erhöht werden.

33) **Vollendete Erzeugung** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Pflanzen erzeugen II* und *Tiere erzeugen II*, aber der Zaubernde unterliegt keinen Beschränkungen betreffs der Größe des erzeugten Tieres oder der Pflanze.

34) **Vollendete Massenerzeugung** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 75 - Dauer: Permanent

Wie *Vollendete Erzeugung*, aber der Zaubernde kann eine Anzahl von Objekten bis zur Höhe seiner Stufe erschaffen. Er kann aber keine Angehörigen eines intelligenten Volkes erzeugen.

35) **Landschaft erschaffen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Nahrung und Schutz (71) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 30 m - Stufe: 90 - Dauer: Permanent

Der Zaubernde kann innerhalb des Radius eine voll entwickelte Landschaft erschaffen: Flora, Fauna, Bodenformationen usw.

36) **Meisterliches Symbol** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wesen der Symbole (74) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 3 m - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Symbol I*, aber es kann ein beliebiger Spruch plziert werden.

37) **Vollkommenes Wissen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege des Wissens (73) - Spruchklasse: Information - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: -

Wie *Weißes Wissen*, kann aber auf jeden Gegenstand angewendet werden.

38) **Meisterliches Wissen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege des Wissens (73) - Spruchklasse: Information - Reichweite: 30 m - Stufe: 75 - Dauer: -

Wie *Vollkommenes Wissen*, aber der Zaubernde kann Wissen über alle Gegenstände innerhalb r 30 m sammeln.

39) **Verbindung wiederherstellen** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wesen des Lebens (80) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Wie *Leben spenden VI*, aber der Zaubernde kann eine Seele zurückholen, die einen *Finsteren Seelenraub* oder einen Zauber mit ähnlicher Wirkung erlitten hat.

40) **Wunsch-Körper** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wesen des Lebens (80) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 75 - Dauer: Permanent

Wenn der Zaubernde einen Überrest des Zielkörpers berühren kann (Haarlocke usw.), ist er in der Lage, den ganzen Körper des toten Wesens wiederherzustellen. Da dieser großartige Spruch eigentlich eine Art Wunsch darstellt, der Energie von jenseits des Machtumfangs eines jeden einzelnen, sterblichen Magiebenutzers bezieht, muß der Spielleiter einen Reaktionswurf für die Gottheit des Klerikers durchführen, d.h. feststellen, ob die Gottheit die Wiederherstellung oder Genesung des verstorbenen Körpers erlaubt.

41) **Dunkelheit neutralisieren** - Bereich: Leitmagie - Liste: Vertreibungen (75) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Das Ziel verliert die Fähigkeit, böse Spruchlisten zu benutzen. Dies führt gewöhnlich auch zu Einbußen an Wohlwollen bei der überwachenden Autorität oder Gottheit. Die Macht kann zurücklangt werden, wenn es dem Ziel gelingt, den entsprechenden Zaubernden dazu zu bringen, die Neutralisation aufzuheben.

42) **Neue Hülle** - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege der Wundübernahme (87) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent

Der Zaubernde kann seine Seele, seinen Geist und seine Fertigkeiten auf das Ziel übertragen; selbst dann, wenn das Ziel tot ist. Daraufhin stirbt der Körper des Zauberdenden, oder er wird, je nach Entscheidung des Spielers, behandelt, als hätte er einen *Seelenraub* erlitten, wobei der Körper aber stirbt, wenn die Seele nicht innerhalb eines Monats zurückkehrt. Lebt der Zielkörper (einschließlich seiner Seele), muß der Zaubernde den Bewohner mit einem Spruchangriff vertreiben. Ist er tot, kann der Zaubernde einfach in den Körper „übertreten“, wobei er aber vermutlich Heilungen durchführen muß, bevor der Körper wieder funktioniert.

43) Vollendete Baumrückkehr - Bereich: Leitmagie - Liste: Wege des Wandels (81) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 60 - Dauer: -
Wie *Baumrückkehr*, aber mit unbegrenzter Reichweite.

44) Meisterliche Pflanzenbelebung - Bereich: Leitmagie - Liste: Beherrschung der Pflanzen (82) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/ St
Wie *Pflanzen beleben*, aber die Pflanzen können sich viel schneller und geschickter bewegen; je nach Wunsch des Zauberdenden vielleicht sogar springend und tanzend. Die Pflanzen können mit einem OB von 3 x St des Zauberdenden angreifen.

45) Kräuter erforschen und erschaffen - Bereich: Leitmagie - Liste: Beherrschung der Kräuter (84) - Spruchklasse: Information/Kraft - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: 24 h
Der Zaubernde kann versuchen, eine völlig neue Sorte von Kräutern zu entwickeln, die auch in der Lage ist, sich in der Wildnis natürlich fortzupflanzen und zu entwickeln. Der Vorgang kann wie ein *Artefakt-Forschung*-Spruch durchgeführt werden, wobei der Zaubernde sich bereits vorhandener Sprüche und Materialien bedienen kann (falls es solche gibt), um das Kraut herzustellen. Die Details der neuentstandenen Pflanze werden vom Spieler bestimmt.

46) Wald des Schreckens - Bereich: Leitmagie - Liste: Schutz der Natur (85) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: r 150 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Der Zaubernde kann einen Wald, Dschungel oder andere Arten von Flora und Fauna gegen seine Feinde schicken (Armee, Dorf usw.). Wenn der Wald erfolgreich ist, verschwindet ein normaler Feind meistens spurlos (Entscheidung des Spielers).

47) Vollendete Zeitrückkehr - Bereich: Dualmagie - Liste: Wesen der Zeit (97) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: Permanent
Wie *Zeitrückkehr*, aber der Aufenthalt des Zauberdenden unterliegt keinen zeitlichen Beschränkungen.

48) Verlängerung - Bereich: Mentalmagie - Liste: Wege des Widerstehens (110) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 Rd/St
Wie *Schmerzfrei* (St 50), aber der Zaubernde kann das Doppelte seiner Gesamttrefferzahl plus seinem Konstitutionswert einstecken, bevor er zusammenbricht; d.h. durch schiere Willensanstrengung sprengt der Zaubernde wortwörtlich die Grenzen des Todes. Der Verlust der Seele zählt vom Moment des Zusammenbruchs an, aber der Verfall von Eigenschaften wird von der Runde an bestimmt, wo die Gesamttrefferzahl plus Konstitution des Zauberdenden überschritten wird.

49) Vollendete Ablenkung - Bereich: Mentalismus - Liste: Abwehr von Angriffen (114) - Spruchklasse: Kraft * - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 Rd
Wie *Vollkommenes Ablenken* (50. Stufe), aber alle Nah- und Fernkampfangriffe werden abgelenkt.

Anmerkung: Dieser Spruch kann nicht durch *Stärkung der Magie* verlängert oder in einen permanent magischen Gegenstand eingebettet werden.

50) Schnelle Erneuerung - Bereich: Mentalmagie - Liste: Selbstheilung (117) - Spruchklasse: Heilung/Unterbewußt - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: Permanent
Wie *Vollendete Erneuerung*, aber die benötigte Zeit verkürzt sich auf 1-100 Stunden.

51) Schnelle vollendete Erneuerung - Wie *Schnelle Erneuerung* - Stufe: 75
Wie *Schnelle Erneuerung*, aber die benötigte Zeit beträgt 10-100 Runden.

52) Meisterlicher Schutz vor Magie - Bereich: Mentalmagie - Liste: Schutz vor Zauberei (118) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie *Vollendeter Schutz vor Magie*, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.

53) Vollendeter Meister der Transformation - Bereich: Mentalmagie - Liste: Wandlung des Körpers (124) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie *Meister der Transformation*, aber der Zaubernde erhält auch die speziellen Fähigkeiten der Gestalt.

Anmerkung: Der Spieler kann die Macht dieses Zaubers beschränken, indem er außergewöhnlich mächtigen Gestalten, wie z.B. hohen Dämonen oder Drachen, einen WW gegen den Zauberdenden zugesteht, der ihre Form annehmen will.

54) Meisterliche Luftblase - Bereich: Mentalismus - Liste: Wandlung des Wassers (122) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/ St
Wie *Vollendete Luftblase*, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren, und die Luftblase kann in jeder beliebigen Flüssigkeit ohne Gefahr für den Zauberdenden erzeugt werden, selbst in von Natur aus gefährlichen Flüssigkeiten wie Giften oder Lava.

55) Meisterliches Tor der Gedanken - Bereich: Mentalmagie - Liste: Tor des Geistes (127) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 60 - Dauer: -
Wie *Vollendetes Tor der Gedanken*, aber mit unbegrenzter Reichweite.

56) Vollendetes Fliegen - Bereich: Mentalmagie - Liste: Wege der Bewegung (126) - Spruchklasse: Kraft - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie *Fliegen I*, aber der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von bis zu 100 km/h (ca. 300 m/Rd) fliegen.

57) Gedanken einpflanzen - Bereich: Mentalmagie - Liste: Verschmelzung der Gedanken (134) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 Rd/St
Wie *Gedankenraub*, aber der Zaubernde kann geraubte Gedanken durch eigens entworfene ersetzen. Die eingepflanzten Gedanken können wahr oder falsch sein, aber das Ziel wird an sie glauben, bis ihm ein unwiderlegbarer Beweis für das Gegenteil präsentiert wird.

58) Vollendet meisterliche Gedankenstimme - Bereich: Mentalmagie - Liste: Sprache der Gedanken (133) - Spruchklasse: Information * - Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 60 - Dauer: Konzentration
Wie *Meisterliche Gedankenstimme* und *Meisterliche Gedanken-sprache* gleichzeitig, je nach Wunsch des Zauberdenden, aber mit unbegrenzter Reichweite.

Anmerkung: Obwohl die Stufe dieses Spruchs sehr hoch ist, sind unverhältnismäßig viele magische Gegenstände damit ausgestattet worden, da er für die Kommunikation sehr nützlich ist.

59) Datenverarbeitung - Bereich: Mentalmagie - Liste: Blick in die Vergangenheit (139) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: Konzentration
Der Zaubernde kann Daten mit der 60fachen normalen Geschwindigkeit aufnehmen und sich einprägen. Diese Fähigkeit beinhaltet Lesen und das Einprägen von Örtlichkeiten, Perso-

nen, C
den, d
nen sa
genbe
die Z

die en
60) Ü
Wahrh
weite:
Der Za
Zielge
verlier
erhält
das Zi
hat, u
sönlich

An
die Ge
zu übe
ken u
der Za

61) Vo
Wahrh
te: un
Wie K
Entfer
vorher

62) Vo
magie
klasse
Perma
Der Z
herste
Rücke
100 Ta

63) Vo
magie
klasse
Perma
Der Z
him)
Tage,

64) K
lung d
Reichv
Der Za
ben. I
ein Ha
muß e
Erneu
Nerven
anwen

nen, Gegenständen usw. Der Spruch kann so angewendet werden, daß er gleichzeitig mit einem Zauber wirkt, der Informationen sammelt, wie z.B. Sprüche der Listen **Blick in die Vergangenheit** (139), **Wahrnehmung der Gedanken** (137), **Blick in die Zukunft** (140) usw. Die Erinnerungen des Zaubersenden an die empfangenen Daten sind lückenlos.

60) Übernahme des Geistes - Bereich: Mentalmagie - Liste: Wahrhafte Wahrnehmung (136) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Konzentration
Der Zaubersende empfängt alle Gedanken und Erinnerungen des Zielgeistes mit einer Geschwindigkeit von 1 Jahr/min. Dabei verliert das Ziel sein Wissen nicht, während der Zaubersende es erhält. Der Zaubersende muß aber einen WW (Mod.: +30) gegen das Ziel machen, nachdem er dessen Gedanken übernommen hat, um zu verhindern, daß er von Gesinnung, Charakter, Persönlichkeit usw. des Ziels beeinflusst wird.

Anmerkung: Dieser Vorgang kann umgekehrt werden, um die Gedanken und Erinnerungen des Zaubersenden auf ein Ziel zu übertragen. Wahlweise können einem Ziel auch die Gedanken und Erinnerungen eines Geistes übertragen werden, die der Zaubersende vorher übernommen hat.

61) Vollendete Kurze Blicke - Bereich: Mentalmagie - Liste: Wahrhaftes Sehen (135) - Spruchklasse: Nützlichkeit - Reichweite: unbegrenzt - Stufe: 60 - Dauer: 1 Woche/St
Wie **Kurze Blicke**, aber der Zaubersende kann sich in beliebiger Entfernung vom Beobachtungspunkt befinden. Er muß aber vorher schon einmal dort gewesen sein.

62) Vollendete Erneuerung von Nerven - Bereich: Mentalmagie - Liste: Heilung der Nerven und Organe (146) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent
Der Zaubersende kann alle zerstörten Nerven des Ziels wiederherstellen. Dies schließt auch das Zentralnervensystem ein (das Rückenmark, jedoch nicht das Gehirn). Die Erneuerung dauert 100 Tage.

63) Vollendete Erneuerung von Organen - Bereich: Mentalmagie - Liste: Heilung der Nerven und Organe (146) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: Permanent
Der Zaubersende kann alle zerstörten Organe (außer dem Gehirn) des Ziels wiederherstellen. Die Erneuerung dauert 10 Tage, während denen sich das Ziel im Koma befindet.

64) Künstlicher Körper - Bereich: Mentalmagie - Liste: Heilung der Nerven und Organe (146) - Spruchklasse: Heilung - Reichweite: Berührung - Stufe: 75 - Dauer: 1 Tag/St
Der Zaubersende kann einen Körper »wiederherstellen« und »beleben«. Dazu benötigt er einen beliebigen Teil des Körpers; selbst ein Haar oder Fingernagel genügt. Zusätzlich zu diesem Spruch muß er **Vollständige Muskelsystemheilung**, **Vollständige Heilung**, **Erneuerung des Skeletts**, **Frisches Blut**, **Wahre Erneuerung von Nerven**, **Wahre Erneuerung von Organen** und **Heilung des Hirns** anwenden (allesamt Sprüche der Wundheiler-Berufslisten). Alle

diese Sprüche müssen einmal angewendet werden, nachdem dieser Zauber zum erstenmal eingesetzt wurde. Dann muß dieser Zauber einmal täglich angewendet werden, solange die anderen Sprüche wirken (d.h. für die längste Heilungs-, Genesungs-, oder Erholungszeit). Tatsächlich erzeugt dieser Spruch einen Klon (eine genaue Kopie) des Wesens, dessen Körper benutzt wurde. Das Wesen kann sich bewegen und lernen, beginnt aber ohne jede Erinnerung oder Fertigkeit.

65) Geist ausbrennen - Bereich: Mentalmagie - Liste: Knechtung des Geistes (159) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: variabel

Alle geistigen Eigenschaftswerte des Ziels werden auf 1 reduziert, und alle Gedanken, Erinnerungen und Fähigkeiten werden ausgelöscht. Das Ziel regeneriert seine geistigen Eigenschaften schrittweise mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt/Tag. Gedanken, Fähigkeiten und Erinnerungen kehren mit einer Rate von 1% Tag zurück. Mißlingt der WW um mehr als 50, so verzögert sich die Erholung um eine Anzahl von Tagen in der Höhe, die der WW über 50 fehlgeschlagen ist.

66) Vollendeter Seelentausch II - Bereich: Mentalmagie - Liste: Knechtung des Geistes (159) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: Berührung - Stufe: 60 - Dauer: variabel
Wie **Seelentausch II**, aber der Zaubersende behält seine Stufe und Fertigkeiten.

67) Vollendeter Geistiger Sklave - Bereich: Mentalmagie - Liste: Knechtung des Geistes (159) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: variabel
Wie **Geistiger Sklave II**, außer daß das Ziel alle Fertigkeiten und Fähigkeiten behält, aber vollkommen unter der Kontrolle des Zaubersenden steht.

68) Suggestierte Realität - Bereich: Dualmagie - Liste: Wege der Verwirrung (147) - Spruchklasse: Mental - Reichweite: 30 m - Stufe: 60 - Dauer: 1 Tag/5% Fehlschlag
Wie **Verzerrte Wahrnehmung**, aber der Zaubersende kann alle Veränderungen und Verzerrungen, die das Ziel erfährt, selbst bestimmen, und sie später durch Konzentration innerhalb des Radius verändern.

69) Meisterliches Verschleiern - Bereich: Dualmagie - Liste: Verschleierung (148) - Spruchklasse: Passiv - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie **Vollkommenes Verschleiern**, aber der Zaubersende braucht sich nicht zu konzentrieren.

70) Vollendetes Zweites Ich - Bereich: Dualmagie - Liste: Mystische Wandel (149) - Spruchklasse: Passiv - Reichweite: Selbst - Stufe: 60 - Dauer: 1 min/St
Wie **Zweites Ich**, aber der Zaubersende kann zusätzlich einen äußeren Schlüsselreiz festlegen, der ihn von seiner falschen Persönlichkeit befreit, wie z.B. ein besonderes Wort, das von einer bestimmten Person gesprochen wird, der Erhalt eines speziellen Gegenstands usw. Der Zaubersende kann auch eine Kombination aus Zeit und Schlüsselreiz wählen (z.B. »1 Tag nachdem ich das Schwert wiedergefunden habe« usw.).

4

Charakter-Regeln

In diesem Kapitel findet sich zusätzliches Material über Charaktere und deren Fähigkeiten. Das sind zum einen Informationen über neue Berufe (4.1), Völker (4.2), Nebenfertigkeiten (4.3) und über den Einfluß des persönlichen Werdegangs eines Charakters (4.5). Außerdem findet sich eine Erweiterung der Möglichkeiten, wie man mit Eigenschafts-Bonussen (4.4 und 4.8), der Entwicklung von Fertigkeitswerten in der Jugend (4.6), Stufenbonussen (4.7) und Sprachen (4.9) umgehen kann. Selbstverständlich sollte der Spielleiter diese Erweiterungen sorgfältig prüfen, bevor er alles oder auch nur einen Teil davon in sein Spiel einbaut.

4.1 Berufe

Es werden sieben neue Berufe vorgestellt: der *Einbrecher* ist ein akrobatisch veranlagter Langfinger, der *Barbare* ein Kämpfer mit einer Abneigung gegen Rüstungen, und der *Geweihete Kriegermönch* ein Fanatiker, der den Waffenlosen Kampf zur höchsten Kunst erhoben hat. Alle drei sind magieunkundig. Ein fanatischer Streiter des »Guten« ist der *Paladin*, ein teilmagiekundiger Ritter. Die *Nachtklinge* ist ein gefürchteter Meuchelmörder und Teilmagiekundiger der Mentalmagie. Als Hüter und Schützer der Natur tritt der *Druide* auf, der als Reiner Magiekundiger seine Kraft aus dem Reich der Leitmagie bezieht, während der *Erzmagier* seine Listen aus dem Reich der Arkanen Magie bekennt (siehe Abschnitt 2.1).

Der Paladin

Im Mittelpunkt des Lebens des Paladins, eines Teilmagiekundigen der Leitmagie, steht der ritterliche Kampf. Paladine bilden mit ihrem unerschütterlichen Ehrbegriff und ihrer Vorliebe für schwere Waffen und Rüstungen das Urbild eines Ritters in der arthurischen Tradition und lassen an Namen wie Lancelot, Gawain oder auch Galahad denken. Um die Stärke eines solchen Charakters nicht in bloße Scheinheiligkeit abgleiten zu lassen, muß sein Spieler sorgfältig darauf achten, daß er die ritterlichen Regeln von Moral und Ehre nicht verletzt.

Eine große Hilfe im Kampf gegen die Mächte der Dunkelheit stellen die beiden Spruchlisten *Helliger Krieger* (181) und *Bannung des Unheiligen* (182) dar. Seine anderen drei Berufslisten sind mit bereits bekannten Leitmagielisten identisch: *Hand der Reinigung* (183, entspricht der offenen Leitmagie-Liste *Wege der Reinigung* (58)), *Hand der Heilung* (184, identisch mit *Wege der Heilung* (64)) und *Zwiesprache* (185, entspricht *Wege der Eingebung* (79)).

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

Bewegung in Rüstung

Leder	1/*
Verstärktes Leder	1/*
Kette	2/*
Platte	3/*

Besondere Fertigkeiten

Auflauern	9
Sprachen	3/*
Kraftakte	3/9
Verteidigungs-Kraftakte	20
Waffenloser Kampf	6
Körperentwicklung	2/5

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	4/*
Runen lesen	7
Stabmagie	9
Übertragung	3
Gezielte Sprüche	20

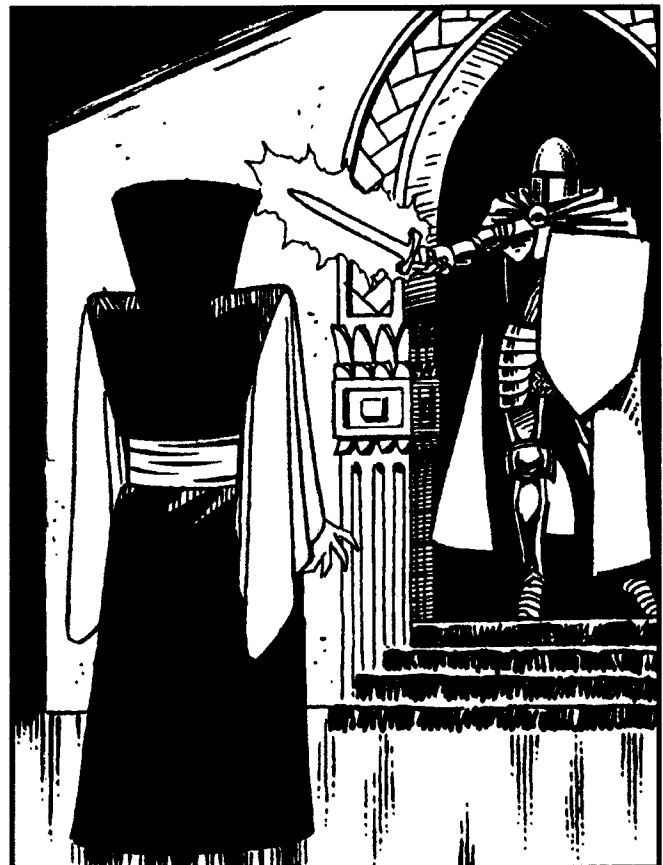
Allgemeine Fertigkeiten

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

Nebenfertigkeiten: wie ein Kämpfer

Erfahrungsbonuse: wie ein Kämpfer

Haupteigenschaften: ST/IN



Der M
leichte
als el

wand
sche
sein
er im

Wa

Be
Le
Ve
Ke
Pla

Be
Au
Sp
Kr
Ve
Wa
Kö

Ne
Er
Ha

Der Einbrecher

Der Einbrecher ist ein Magieunkundiger, der am liebsten »mit leichtem Gepäck reist«. Aus diesem Grund sieht er eine Rüstung als eher unnütze Belastung an, verläßt sich lieber auf seine Ge-



wandtheit und kann fast ebensogut ausweichen und gegnerische Schläge vermeiden wie ein Waffenloser Kämpfer. Dies ist sein Hauptunterschied zum normalen Dieb, dessen Handwerk er im Prinzip ausübt.

Waffenfertigkeiten: 3/8, 3/8, 4, 6, 6, 9

Bewegung in Rüstung

Leder	9
Verstärktes Leder	9
Kette	10
Platte	10

Besondere Fertigkeiten

Auflauern	1/3
Sprachen	3/*
Kraftakte	1/3
Verteidigungs-Kraftakte	7
Waffenloser Kampf	3/7
Körperentwicklung	3/7

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	10
Runen lesen	6
Stabmagie	7
Übertragung	20
Gezielte Sprüche	20

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern	1/3
Schwimmen	2/6
Reiten	3
Fallen entschärfen	1/3
Schlösser öffnen	1/3
Schleichen/Verbergen	1/3
Wahrnehmung	1/3

Nebenfertigkeiten: wie ein Dieb

Erfahrungsbonusse: wie ein Dieb

Haupteigenschaften: GE/IN

Der Barbar

Wer sich ein wenig in den verschiedenen Fantasy-Welten und in alter Geschichte auskennt, dem wird die Figur des Barbars bekannt vorkommen: primitiv und nur mit dem nötigsten bekleidet (zumindest in wärmeren Gebieten), gepackt mit enormen Muskelpaketen, ist er ein Charakter, der sich nur in der Wildnis wohlfühlt. Im Vergleich zu einem Kämpfer ist der Barbar viel-

Waffenfertigkeiten: 1/5, 2/5, 3/8, 4, 4, 6

Bewegung in Rüstung

Leder	2/*
Verstärktes Leder	3/*
Kette	5/*
Platte	7/*

Besondere Fertigkeiten

Auflauern	2/5
Sprachen	3/*
Kraftakte	2/4
Verteidigungs-Kraftakte	6
Waffenloser Kampf	3/7
Körperentwicklung	1/3

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	25
Runen lesen	8
Stabmagie	15
Übertragung	25
Gezielte Sprüche	25

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern	2/6
Schwimmen	1/3
Reiten	2/6
Fallen entschärfen	3/8
Schlösser öffnen	4
Schleichen/Verbergen	1/5
Wahrnehmung	2/4

Nebenfertigkeiten: wie ein Kämpfer

Erfahrungsbonusse: wie ein Kämpfer

Haupteigenschaften: KO/ST

leicht noch weniger mit den Reichen der Magie vertraut, steht diesem aber beim Umgang mit Waffen aller Art kaum nach. Dabei verläßt sich der Barbar aber kaum auf eine schützende Rüstung, sondern vertraut lieber seinen Fähigkeiten und seiner Schnelligkeit, was ihn zusammen mit seiner instinktiven Vertrautheit mit der Wildnis zu einem ernstzunehmenden Gegner und mächtigen Freund macht.



Der Geweihte Kriegermönch

Dieser Charakter ist ein fanatischer Waffenloser Kämpfer und verfolgt mit Eifer ein einziges Lebensziel: die Vervollkommenheit seiner kriegerischen Fertigkeiten. Der Geweihte Kriegermönch



wächst von der Außenwelt isoliert in einer Umgebung auf, deren spartanische Lebensweise die Ausbildung eines gnadenlosen Kämpfers mit großer Selbstbeherrschung zum Ziel hat. Dieser Werdegang ermöglicht relativ geringe Entwicklungskosten in al-

Waffenfertigkeiten: 3/7; 3/8, 4, 8, 8, 8

Bewegung in Rüstung

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

Besondere Fertigkeiten

Auflauern 2/5
Sprachen 3/*
Kraftakte /3
Verteidigungs-Kraftakte 2/6
Waffenloser Kampf 1/2
Körperentwicklung 2/7

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten 20
Runen lesen 7
Stabmagie 9
Übertragung 20
Gezielte Sprüche 20

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern 2/6
Schwimmen 2/5
Reiten 3
Fallen entschärfen 4
Schlösser öffnen 4
Schleichen/Verbergen .. 1/5
Wahrnehmung 2/5

Nebenfertigkeiten: 2/5 bei den Fertigkeiten Abrollen, Akrobatik, Fallen, Fingerfertigkeit, Meditieren, Niederschlagen, Raserei, Winden; 6 bei allen anderen

Erfahrungsbonusse: wie ein Kriegermönch

Haupteigenschaften: GE/SD

len Waffenlosen Kampffertigkeiten jedoch vergleichsweise hohe Kosten bei allen Fertigkeiten, die damit nichts zu tun haben (z.B. die meisten Nebenfertigkeiten, magischen Fertigkeiten, Fallen und Schlösser etc.). Ein Spielleiter sollte darauf achten, daß ein Geweihter Kriegermönch kulturelle und gesellschaftliche Beschränkungen in seinem Werdegang aufweist, die diesem Hintergrund entsprechen. Um dieser Forderung zu entsprechen, kann er die Hintergrundoptionen eines Geweihten Kriegermönchs um 2 oder 3 verringern. Dieser Beruf ist mit Sicherheit nicht für alle Welten oder Kampagnen geeignet, und die Verwendung eines solchen Charakters sollte sorgfältig geprüft werden.

Der Erzmagier

Der Erzmagier hat Zugang zu allen drei Reichen der Magie: Mental-, Leit- und Essenzmagie. Die Quellen seines Wissens stammen noch aus den Tagen der arkanen Weisheit, bevor die Reiche der Magie geteilt wurden (siehe Abschnitt 2.1). Die Entwicklungskosten für einen Erzmagier entsprechen denen für Zauberer und Mystiker, mit der großen Ausnahme, daß die Kosten für das Erlernen einer Spruchliste doppelt so hoch sind wie bei Reinen Magiekundigen. Allerdings ist der Erzmagier in allen drei Reichen »zu Hause«, für ihn gibt es keine »fremden« Bereiche. Der Erzmagier hat kein Standard-Repertoire an Spruchlisten, sondern kann sich entsprechend den unten aufgeführten Regeln 6 eigene Listen zusammenstellen. Wenn der Charakter »Erzmagier« in eine Kampagne eingeführt wird, muß sich der Spielleiter Gedanken über die Auswahl dieser sechs Listen machen. Die nachfolgend aufgeführten Vorschläge sind keinesfalls bin-



dend, der Spielleiter kann seinen Bedürfnissen entsprechend eine der Möglichkeiten auswählen, mehrere kombinieren oder auch eigene entwickeln:

Möglichkeit 1: Der Spieler darf sechs beliebige Listen als seine Berufslisten frei auswählen.

Mög
werd
schei

Mög
von I
sechs
sind
Spiel

Mög
gier
sten
komm

Mög
allen

Mög
eines
unter

Mög
nann
aus z
rend
stamm

D
Weg
Es ha

Wa

Be
Le
Ver
Ke
Pla

Be
Au
Sp
Kr
Ver
Wa
Kö

Ne
Er
Ha

magi
ste M
lungs
an Sp
gliche

De
Stufe
wurf,
und A
her u
nicht
daher
in ein

Möglichkeit 2: Die sechs Listen dürfen zwar frei ausgewählt werden, doch behält sich der Spielleiter die endgültige Entscheidung vor.

Möglichkeit 3: Der Erzmagier muß sich eine bestimmte Anzahl von Listen aus den Listen eines Berufes auswählen (z.B. drei der sechs Listen müssen aus einem Beruf stammen). Wieviele das sind und wie die restlichen ausgewählt werden, bestimmt der Spielleiter.

Möglichkeit 4: Die Anzahl der Berufe, aus denen der Erzmagier seine Berufslisten auswählen kann, wird begrenzt (die Listen dürfen z.B. von nicht mehr als drei verschiedenen Berufen kommen).

Möglichkeit 5: Die Auswahl erfolgt ohne Beschränkungen aus allen geschlossenen und offenen Listen.

Möglichkeit 6: Der Erzmagier muß *alle* Listen aus dem Beruf eines Reinen oder Dualmagiekundigen auswählen, darf aber unter allen geschlossenen und offenen Listen wählen.

Möglichkeit 7: Jede mögliche Kombination aus den oben genannten Möglichkeiten (z.B. müssen drei seiner Berufslisten aus zwei verschiedenen Berufslisten ausgewählt werden, während die anderen drei von offenen oder geschlossenen Listen stammen müssen).

Diese Fülle von Möglichkeiten soll dem Spielleiter einen Weg bieten, wie er den Erzmagier in sein Spiel einbauen kann. Es hat sich aber in den Testspielen herausgestellt, daß der Erz-

Waffenfertigkeiten: 9, 20, 20, 20, 20

Bewegung in Rüstung

Leder	9
Verstärktes Leder	9
Kette	10
Platte	11

Besondere Fertigkeiten

Auflauern	9
Sprachen	1/*
Kraftakte	5
Verteidigungs-Kraftakte	15
Waffenloser Kampf	6
Körperentwicklung	8

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	2/*
Runen lesen	1/4
Stabmagie	1/4
Übertragung	2/5
Gezielte Sprüche	2/6

Allgemeine Fertigkeiten

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

Nebenfertigkeiten: wie ein Magier

Erfahrungsbonusse: wie ein Magier

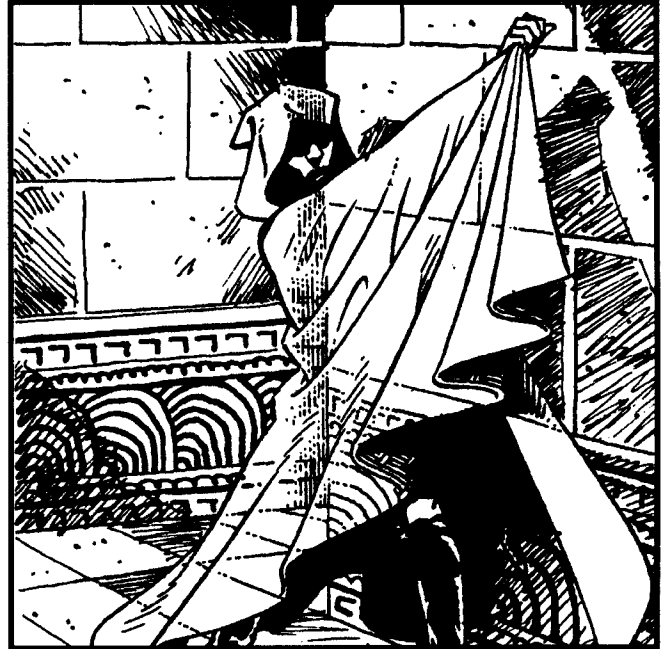
Haupteigenschaften: AF/IN/MA

magier auch dann nicht zuviel Macht erhält, wenn die flexibelste Möglichkeit (1) angewandt wurde. Die doppelten Entwicklungskosten für neue Sprüche haben die mögliche Gesamtzahl an Spruchlisten wirksam begrenzt und so diesen Vorteil ausgeglichen.

Der Erzmagier ermittelt die Anzahl seiner Magiepunkte pro Stufe *und* seinen Eigenschaftsbonus für den Sprucherwerbswurf, indem er den Durchschnitt der Werte für Mana, Intuition und Auftreten nimmt. Erzmagier sind eher seltene und von daher um so schillerndere Persönlichkeiten. Auch dieser Beruf ist nicht für alle Welten und Kampagnen geeignet und bedarf von daher einer sorgfältigen Prüfung durch den Spielleiter, bevor er in einem Abenteuer eingesetzt wird.

Die Nachtklinge

Die Nachtklingen (Teilmagiekundige der Mentalmagie) sind besonders für heimliche und verdeckte Operationen ausgebildet (z.B. bei Hinterhalten, Spionage oder Einschleichen in feindliche Linien). Diesen Charakteren stehen fünf Berufslisten zur Verfügung (siehe Abschnitt 3.3), die vor allem für Bewegun-



gen, speziell im Verborgenen, und den Umgang mit Giften und Waffen geeignet sind. Dem Spielleiter bleibt die Aufgabe, bei einer Nachtklinge den notwendigen sozialen und kulturellen

Waffenfertigkeiten: 3/9, 6, 7, 7, 7, 15

Bewegung in Rüstung

Leder	2/*
Verstärktes Leder	2/*
Kette	4/*
Platte	6/*

Besondere Fertigkeiten

Auflauern	3
Sprachen	3/*
Kraftakte	2/4
Verteidigungs-Kraftakte	7
Waffenloser Kampf	3/7
Körperentwicklung	3/8

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	4/*
Runen lesen	6
Stabmagie	7
Übertragung	20
Gezielte Sprüche	2/6

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern	3/7
Schwimmen	3
Reiten	3
Fallen entschärfen	3/7
Schlösser öffnen	2/7
Schleichen/Verbergen	1/5
Wahrnehmung	2/7

Nebenfertigkeiten: 2/4 bei den Fertigkeiten Abrollen, Akrobatik, Fälschen, Fallen, Fingerfertigkeit, Kochkunst, Meditieren, Niederschlagen, Raserei, Schauspielen, Winden; 6 bei allen anderen

Erfahrungsbonusse: wie ein Mönch

Haupteigenschaften: AF/GE

Hintergrund festzulegen, der den Werdegang und die Besonderheiten eines solchen Berufes begründet. Auch dieser Beruf sollte nicht ohne sorgfältige Prüfung in eine bestehende Welt oder laufende Kampagne eingebaut werden.

Der Druid

Entwicklungskosten für Fertigkeitwerte: wie ein Animist

Nebenfertigkeiten: wie ein Animist

Erfahrungsbonusse: wie ein Animist (falls notwendig)

Hauptfertigkeiten: ER/IN

Der Druid ist eine eher europäische Variante des Animisten. Statt den Berufslisten des Animisten benutzt er die sechs Druiden-Listen (Abschnitt 3.2). Diese spiegeln seinen unbedingten Einsatz für das Leben und die Natur ebenso wider wie seine Abhängigkeit von seinem selbstgefertigten Zauberstab, in den er so viel investiert hat. Tag um Tag arbeitet er unermüdlich als Helfer und Beschützer der Wildnis und unberührten Natur und er ist ein ebenso mächtiger Botschafter des Friedens.

Der Forscher

Forscher sind Teilmagiekundige der Essenzmagie. Die Macht der Sprüche auf ihren Berufslisten dient ihnen dazu, die Elemente zu erforschen. Der Forscher bevorzugt Mana und Geschicklichkeit.

Waffenfertigkeiten: 4/8, 6, 6, 7, 7, 7

Bewegung in Rüstung

Leder	9/*
Verstärktes Leder	9/*
Kette	10/*
Platte	11/*

Besondere Fertigkeiten

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

Magische Fertigkeiten

Spruchlisten	4/*
Runen lesen	4
Stabmagie	5
Übertragung	13
Gezielte Sprüche	9

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern	3/7
Schwimmen	2/6
Reiten	2/6
Fallen entschärfen	1/5
Schlösser öffnen	1/5
Schleichen/Verbergen	2/7
Wahrnehmung	2/7

Nebenfertigkeiten: wie ein Alchimist

Erfahrungsbonusse: wie ein Barde

Haupteigenschaften: MA/GE

Das Gesetz des Klerikers

Ein Kleriker richtet seinen Lebensweg ganz nach seinem Gott aus, und viele Dinge in seinem Leben richten sich nach seiner Religion. Die Unterschiede zwischen dem Anhänger eines Kriegsgottes und dem eines Gottes der Liebe sollten daher auch ohne besondere Anlässe deutlich werden. Das darf sich nicht nur in einem unterschiedlichen Verhalten der beiden äußern, sondern sie sollten auch deutlich andere Fertigkeiten haben. Dieses Ziel erreicht man am besten durch die Auswahl entsprechender Nebenfertigkeiten und Spruchlisten. Und doch verfügen alle Kleriker über die gleichen Berufslisten und die gleichen Schwierigkeiten beim Erlernen von Fertigkeiten, egal, ob diese nun von ihrem Gott gutgeheißen werden oder nicht.

Die unten stehenden Tabellen spiegeln daher den Einfluß wieder, den ein bestimmter Gott auf seinen Kleriker ausübt, ohne die Ausgewogenheit im Spiel allzusehr zu stören. Dabei finden sich Vorschläge für zusätzliche Berufslisten, die jeweils entsprechend dem Charakter des Gottes ausgewählt worden sind. Es gilt dabei die Annahme, daß einem fanatischen Anhänger der Religi-

on diese Listen zugänglich sind. Sie werden zu Berufslisten eines Klerikers und gehören zu seinem Magiebereich.

Beispiel: Der Priester eines Feuergottes würde **Gesetz des Feuers** im Bereich der Leitmagie beherrschen und, falls andere Charakterklassen ebenfalls zur Priesterschaft zählen, könnte ein Wundheiler, der einem Gott der Heilung dient, die Künste der **Geburtsilfe** im Mentalmagiebereich besitzen.

Um diesen gewissen Vorteil auszugleichen, der durch das Aufnehmen von Listen aus anderen Bereichen als Berufslisten entsteht, sollten folgende Beschränkungen eingeführt werden:

- 1) Nur eine oder zwei Listen aus dem Bereich der Religion sind für jeden Magiekundigen erlaubt,
 - 2a) Die Kosten für eine Liste sind entsprechend höher, 2/* anstatt 1/*
- oder
- 2b) Neue Sprüche von jeder Liste können nur nach jeweils fünf Stufen aufgenommen werden, da sie die inneren Mysterien der Religion widerspiegeln.

Beispiel: Levwelln ist ein Kleriker, der Pyn folgt, einem Gott der Weisheit. Laut Spielleiter ist ihm eine zusätzliche Berufsliste (bei Kosten von 2/*) erlaubt. Er wählt sich (mit Einverständnis des Spielleiters) **Wege des Wissens** aus den Berufslisten eines Bardens als seine Liste aus dem Bereich der Religion.

Religionen und Götter sind erfahrungsgemäß sehr prägende Faktoren für eine jeweilige Welt. Die unten vorgestellten Gottheiten vertreten jeweils typische Ausprägungen in einer möglichst grundlegenden Art und Weise. Der Spielleiter ist aufgefordert, diese Grundtypen entsprechend den Anforderungen seiner Spielwelt umzugestalten.

Gottheit	Religions-Liste	verwandte Fertigkeiten
Sonne/Feuer/Licht	21, 23, 30	Signale geben, Schmieden, Sternkunde
Wind/Himmel/Luft	26, 123, 126	Akrobatik, Navigation, Sternkunde, Wetterkunde
Fruchtbarkeit/Liebe	134, 153, 193	Verführungskunst, Tanzen, Singen
Gerechtigkeit/Rache	93, 105, 137	Reden, Spurensuche, Diplomatie
Wasser/See	25, 40, 150	Schwimmen, Navigation, Rudern, Segeln
Tod/Böse Kulte	39, 51, 106	Verführungskunst, Niederschlagen
Natur/Jahreszeiten/Wetter	138, Alle Berufslisten der Waldläufer/Animisten	Alle Fertigkeiten, die sich mit dem Leben in der Natur beschäftigen
Krieg/Zerstörung	107, 114	alle Waffenfertigkeiten, Niederschlagen, Raserei, Auflauern, Entwaffnen
Handwerk/Künste	12, 34, 35	Musizieren, Singen, Schauspielen, Tanzen, alle Handwerks-Fertigkeiten
Heilung/Medizin	110, 193, *	Erste Hilfe, Kochkunst, Meditieren
Wissen	73, 139, 157	Sprachen, Runen lesen, Stabmagie, Fälschen, Mathematik, Sternkunde
Täuschung/Hinterlist	7, 103, 111	Alle Kommunikations-Fertigkeiten, Auflauern, Verführungskunst, Fallen stellen

* - Für Kleriker, die einen Heilungs/Medizin-Gott anbeten, bietet es sich an, einige der geschlossenen Leitmagie-Heilungs-Listen als Berufslisten und die Kleriker Berufslisten als geschlossene Listen zu verwenden.

4.2 Völker

Dieses Kapitel bietet Varianten und Abwandlungen der elf im *Buch der Helden und Abenteuer* beschriebenen Völker. Außerdem wird eine neue Möglichkeit für Elfen diskutiert, mit der Eigenschaft »Selbstdisziplin« umzugehen.

Zusätzliche Völker

Aus den unten angebotenen Völkern und Kulturen kann sich der Spielleiter die für seine Welt geeigneten herausuchen. Diese Abwandlungen sollen auch als Denkanstöße und Vorschläge dienen, wie die bekannten Völker aus dem *Buch der Helden und Abenteuer* den eigenen Ansprüchen entsprechend umgestaltet werden können.

1. Die Stämme der Bären-Menschen: Diese edlen und grimmigen Barbaren sind hochgewachsene Verwandte der anderen nördlichen Völker. Im Gegensatz zu ihren blonden Vettern tragen sie aber rote, struppige Bärte und ebensolches Haar. Ihren ungewöhnlichen Namen tragen diese Stämme zu Recht, denn die Angehörigen der ältesten und edelsten Familien besitzen tatsächlich die Fähigkeit, sich nach Belieben in einen großen Schwarzbären zu verwandeln (anzuwendende Regel: siehe Tabelle OCET 2 im *BdH&A*, Kategorie Spezielle Fähigkeiten, S. 91-95). Zu den berühmtesten Mitgliedern der Bären-Stämme gehören Bursugg und Baerdinur.

2. Die Dunklen Stämme: Die Dunklen Stämme gehörten einst zu den gewöhnlichen Menschen, bevor sie sich in die Einöden zurückzogen. Sie sind kleinwüchsig mit rauen Gesichtszügen, die sich in dieser ungastlichen Umgebung entwickelt haben. Diese außergewöhnlich gut reitenden Nomaden besitzen eine gewalttätige und unglücklicherweise oftmals auch böse Kultur.

3. Nordmenschen: Die Nordmenschen sind die groß und schön gewachsenen, blonden und stolzen Männer des Nordens. Sie gelten nicht zu Unrecht als die besten Reiter der Welt. Sie sind geradheraus denkende, praktisch veranlagte Menschen mit einem rauen, etwas lärmenden Charakter. Auch wenn sie keiner Auseinandersetzung aus dem Weg gehen, gelten sie normalerweise als »gut«.

4. Polarmenschen: Die Polarmenschen sind ein kleines Volk, die durch das unfreundliche nordische Klima abgehärtet sind. Sie ziehen mit den Jahreszeiten von Ort zu Ort, ohne irgendwo lang zu bleiben. Anderen Völkern gehen sie eher schüchtern aus dem Weg, sind aber bei allen Kontakten freundlich und ruhig.

5. Gemischte Völker: Die Nachfahren der sogenannten Hohen Menschen finden sich heute überall in der Welt. Im Laufe der Jahre und Jahrhunderte hat sich durch Heirat mit Angehörigen der gewöhnlichen Völker und den Gang der Zeit die Erinnerung an das außerordentliche reiche und große Erbe verwischt, und sie haben nichts mehr von dem, was einst einen Hohen Menschen ausgezeichnet hat. Trotz allem bilden sie aber noch immer einen äußerst wichtigen und zahlreichen Teil der menschlichen Völkern.

6. Grauelven: Die Grauelven sind die dritte Gruppe der edlen Elfen, zusammen mit Hochelfen und Lichtelfen. Sie erinnern in ihrem Aussehen an Waldelfen, auch wenn sie etwas muskulöser sind und meist blaue oder graue Augen haben. Ihre Kleidung unterscheidet sich von der flammenden Pracht der anderen Elfen wie Tag und Nacht: sie ist grau und von bemerkenswert unauffälligem Charakter.

7. Finsterelfen: Die Drow, wie die Finsterelfen auch genannt werden, sind bekannt für ihre Bosheit. Ihre ganzen Mühen und Anstrengungen investieren sie in die Künste der Magie, wobei

sie die dunklen Seiten derselben bevorzugen. Sie sind verschlagen und grausam. Sie lieben weite Kleidung aus schwarzen Stoffen mit silbernem Schmuck. Ihr Ehrgeiz kennt keine Grenzen. Es kommt nicht oft vor, daß ein Drow sich den Fängen des Bösen entzieht und einen freundlicheren Lebensstil beginnt. Bei diesen selten anzutreffenden Drow vollzieht sich ein verblüffender körperlicher Wandel: ihr Äußeres erinnert wieder an das der Hochelfen, von denen sie einst abstammten.

8. Wassereelfen: Die Wassereelfen sind eine seltene und schwer zu beschreibende Gattung. Es sind zwar Elfen, doch haben sie sowohl Kiemen als auch Lungen und können so über und unter Wasser leben. Diese Kiemen fügen sich aber so harmonisch in ihren Nacken ein, daß nur ein genauer Beobachter diese erkennen wird, falls man sie nicht fühlt. Die Wassereelfen erinnern vom Körperbau her am ehesten an die Hochelfen, sind aber durch ihr Leben im Wasser etwas kräftiger gebaut. Auch ihre Lebensweise und Kunst ähneln denen der Hochelfen, bis auf die Tatsache, daß sie mindestens so versteckt leben wie Waldelfen. Gelegentlich kommt ein abenteuerlich veranlagter Wassereelf dennoch nach oben, um die Welt zu erkunden, und mitunter beschließt er auch, sein ganzes Leben dort zu verbringen. Solche Elfen können Jahrzehnte unbemerkt unter den anderen Völkern zubringen, bis jemand merkt, daß sie sich von den anderen Elfen unterscheiden.

9. Die Großfüßens: In diesen Halblingen finden sich viele Merkmale von Elfen und Halblingen wieder. Sie sind wesentlich größer und dünner als normale Halblinge und Dingen, die mit Abenteuer oder Magie zu tun haben, überhaupt nicht abgeneigt. So ist es nicht erstaunlich, daß oft vermutet wird, dieses Volk sei vor vielen Jahren aus einer Verbindung zwischen Elfen und Halblingen hervorgegangen. Elfen sind allerdings von solchen Mutmaßungen in der Regel überhaupt nicht begeistert und halten so etwas für absolut lächerlich und irgendwie abstoßend (d.h., sie betrachten es als »Schandfleck« ihrer Geschichte).

10. Bartler: Die Bartler sind etwas größer und auch muskulöser als andere Halblinge. Sie sehen in der Tat eher aus wie Zwerge, nicht zuletzt durch ihre buschigen Bärte, und auch ihre Persönlichkeiten erinnern an die von Zwergen. Diese wiederum halten Bartler für enge Verwandte, im Gegensatz zu den normalen Halblingen, welche die Bartler für laut und heftig halten. Diese Ähnlichkeiten zwischen Bartlern und Zwergen fordern es geradezu heraus, in diesen zwei Völkern etwas gemeinsames zu sehen. Diese Vorstellung hat für Zwerge noch nicht einmal etwas Tadelnswertes, ganz im Gegensatz zu normalen Halblingen: für diese ist es geradezu ein Verrat ihrer gewohnten Lebensweise, namentlich dem Sitzen am Kamin, dem Ausruhen und der Arbeit im Garten. Von daher ist dieses Thema nicht gerade ein Tischgespräch für eine große Gesellschaft.

12. Halbelfen: Die großen Unterschiede der einzelnen Halbelfen zueinander stammen nicht so sehr von ihren elfischen Vorfahren, sondern mehr von den verschiedenen menschlichen Völkern. Zu den bekanntesten Halbelfen zählen:

a. der »normale« Halbelf, der aus einer direkten Verbindung zwischen Elfen und Menschen entstammt.

b. Zahlenmäßig am häufigsten sind die Nachkommen einer Ehe von Elfen und Abkömmlingen der gemischten Völker.

c. Zu den seltensten Halbelfen gehören jene, zu deren Vorfahren einer der Bären-Menschen zählt. Die Liebe für die Wildnis und das Leben in Gemeinschaft finden sich auch bei ihnen, trotzdem sind die Unterschiede in Lebensweise, Charakter und Aussehen bemerkenswert.

d. Eine recht eigentümliche Mischung sind Kinder aus Ehen zwischen Elfen und Nordmenschen. Ähnlich wie beim Typ c) findet sich auch hier ein ungewöhnliches Nebeneinander aus rauher Lebensweise und hoher Kultur, allerdings sind die Unterschiede, vor allem in körperlicher Hinsicht, nicht so frappierend.

e. Dieser Typ steht für alle Kinder aus Verbindungen zwischen Elfen und den gewöhnlicheren menschlichen Völkern.

Einige dieser Völker entsprechen durchaus den Vorstellungen der elfischen Kultur, aber auch Vertreter der dunklen Stämme sind zu finden.

f. Dies ist ein Ergebnis brutaler Gewalt, die nur durch Monster wie Oger oder Trolle hervorgebracht werden können. Freiwillig würde sich ein Elf unter keinen Umständen mit so einem Wesen einlassen, ausgenommen vielleicht einige der übelsten Drow im Rahmen von besonders obszönen bösen Zeremonien.

12. Halbzwerge: Diese Völker würden sich selbst niemals »Halbzwerge« nennen. Sie sehen sich selbst vielmehr als ungewöhnlich harte und ausdauernde Menschen. All ihren Beteuerungen zum Trotz finden sich jedoch harte Beweise für ihre Verwandtschaft zu den Zwergen: dafür sprechen nicht nur ihre Größe von nicht mehr als 1,40 m, ihre bemerkenswerte Unempfindlichkeit gegenüber Kälte sowie einige weitere typisch zwergische Merkmale: egozentrisch, launisch und mit einem ausgesprochen guten Gedächtnis für alles Gute und Schlechte, das ihnen angetan wurde. Trotz alledem ist es nicht unbedingt klug, sie als Halbzweig zu bezeichnen - zumindest nicht, wenn einer von ihnen zuhört.

13. Halborks: Halborks haben neben Orks entweder Menschen, Hohe Menschen, Elfen oder auch Zwerge als Vorfahren. Sie haben wesentlich mehr Fähigkeiten als normale Orks und sind auch menschenähnlicher als die Großen Orks. In ihrer Gesellschaft stehen sie mit den Großen Orks auf einer Stufe, auch wenn sie unter sich bleiben. Unter den Führern von Orktruppen finden sich sowohl Halborks als auch die Höheren Orks. Einige unter ihnen sind so menschenähnlich, daß sie manchmal als solche durchgehen könnten. Und obwohl die Mehrheit von ihnen geistig zu unterbemerkt ist, um mehr zu können, als zu kämpfen oder sich mit Straßenräuberei abzugeben, sind einige Halborks als Anwender von Magie erstaunlich erfolgreich geworden.

14. Halboger: Halboger sind wesentlich stärker und ungehobelter als Menschen. Sie ähneln auch im Aussehen mehr Ogeren als Menschen, und es ist von daher nicht sonderlich erstaunlich, daß Kämpfen zu ihren besten Fähigkeiten gehört. Ein gerütteltes Maß an Übung ist notwendig, falls sich ein Halboger um et-

was mehr als nur die primitivsten Regeln von Sitte und Anstand bemüht. Ihre Sprache, bzw. ihr Dialekt zeichnet sich vor allem durch das Fehlen einiger ganz bestimmter Wörter aus (so wie »Schönheit«, »Waschen«, »Höflichkeit« etc.).

15. Halbtrolle: Halbtrolle sind so gut wie immer das Ergebnis einer Verbindung von Kriegstrollen mit Mitgliedern der gewissenloseren unter den Dunklen Stämmen. Sie sind kleiner und schneller als die normalen Trolle und auch etwas menschlicher in ihrem Auftreten. Natürlich würden (neben ihren langen, scharfen roten Zungen und ihren brennenden roten Augen) spätestens ihre enorme Kraft und die Masse ihrer ungelenken Körper verraten, daß sie nicht ganz menschlich sind. Im Gegensatz zu normalen Trollen sind sie oft bewaffnet. Sie sind ebenso intelligent wie Menschen und auch geschickter als ihre Troll-Vorfahren. Alles in allem sind sie furchterregende Kämpfer und hin und wieder auch in der Rolle des Kommandanten oder eines Magiekundigen zu finden.

16. Große Menschen. Obwohl sie den Namen Große Menschen tragen, ist es offensichtlich, daß sie mit normalen Menschen in keinsten Weise verwandt sind. Sie sind fürchterlich groß mit einer durchschnittlichen Höhe von 2,50 m. Ihr ganzer Körper ist bedeckt mit einem kurzen, rauhen Haar von grauer Farbe, das fast schon ein Pelz ist. Sie haben spitze, aber durchaus menschenähnliche Zähne, und ihre Augen glühen unheimlich. Im Kampf sind sie gefürchtete Gegner, die sich trotz ihres beträchtlichen Gewichts enorm schnell und geschickt bewegen können. Nur die Künste der Magie bleiben ihnen verschlossen. Ein Gemeinschaftssinn, wie er für die Ausbildung eines großen Königreiches notwendig wäre, ist ihnen fremd. Aber einige von ihnen sind in allen Landen bekannt als die mächtigsten aller Helden. Man sieht oft, wie sie auf wilden Tieren oder anderen Kreaturen in die Schlacht reiten, die nur wenig kleiner als Elefanten sind. Es ist unter ihrer Würde, sich durch ein Schild zu schützen und sie nutzen lieber ihr größtes Talent: in jeder Hand eine Waffe zu führen. Diese einhändig geführten Waffen entsprechen den Zweihandwaffen anderer Völker.

Völkerbedingte Modifikationen

Volk	Eigenschaftsbonusmodifikationen										Widerstandswurf-Modifikationen					Rdn bis Seelenverlust addiert zu Spaltenwert für Eigenschaftsverfall	Genesungsmultiplikator	Anfangssprachen	Art der Trefferwürfel	Max. Grundtrefferzahl (durchschnittl. KO)	Hintergrundoptionen	
	ST	GE	RE	KO	SD	IG	ER	IT	MA	AF	Essenzmagie	Leitmagie	Mentalmagie	Gift	Krankheit							
Bären-Menschen	+15	0	-5	+15	0	0	0	+5	-10	+5	+20	0	0	+20	+15	12	0	x 0,7	3	W10	150	4
Dunkle Stämme	+5	+5	+5	+5	0	0	0	-5	+5	-5	0	0	0	0	0	12	0	x 1	2	W8	120	6
Nordmenschen	+10	0	0	+10	+5	0	0	0	-5	+5	0	0	0	0	+10	12	0	x 1	3	W10	150	4
Polarmenschen	+5	0	0	+10	+5	+5	0	+5	0	-5	0	0	0	0	+15	12	0	x 1	2	W8	120	4
Gemischte Völker	+5	0	0	+5	+5	0	0	0	0	+5	-5	-5	-5	0	0	10	0	x 0,8	2	W10	135	5
Grauelfen	+5	+5	+10	+5	-20	0	+5	0	+5	+5	-5	-5	-5	+10	+100	2	+3	x 1,5	4	W8	120	3
Finstereifen	0	+10	+10	-5	-20	+5	+5	-5	+10	+10	-5	-5	-5	+10	+100	1	+6	x 3	5	W8	110	3
Wassereifen	+5	+10	+10	+5	-20	0	+5	0	+5	+5	-5	-5	-5	+10	+100	2	+4	x 1,5	4	W8	110	3
Großfußens	-15	+20	+15	+10	-20	+5	0	0	0	-10	+20	0	+20	+20	+50	15	0	x 0,7	3	W8	90	4
Bartler	-5	+10	+5	+20	0	0	0	0	-10	-10	+50	0	+40	+40	+60	18	-1	x 0,5	2	W10	110	5
Halbelfen a.	+5	+5	+10	+5	-10	0	0	0	0	+10	-5	-5	-5	0	+50	3	0	x 0,7	3	W10	150	3
b.	0	+10	+10	0	-5	0	0	0	0	+10	-5	-5	-5	0	+50	5	0	x 1	3	W10	130	3
c.	+10	+5	+10	+1	-10	0	0	+5	-5	+5	0	0	0	+10	+60	5	0	x 0,7	3	W10	150	3
d.	+5	+5	+10	+5	-5	0	0	0	0	+10	-5	-5	-5	0	+50	5	0	x 0,7	3	W10	150	3
e.	+5	+10	+10	0	-5	0	0	0	0	+5	0	0	0	0	+15	7	0	x 1	3	W10	120	3
f.	+15	+5	+5	+15	-20	-5	-5	-5	-5	-5	0	0	0	+15	+50	1	0	x 0,5	2	W15	300	3
Halbzwerge	+5	0	-5	+15	+5	0	0	0	0	-5	+20	0	+20	+15	+15	15	-1	x 0,7	2	W10	120	5
Halborks	+10	0	0	+10	0	-5	-5	-5	0	-5	0	0	0	+5	+10	7	0	x 0,5	3	W10	130	5
Halboger	+15	0	0	+10	-5	0	0	-5	-5	-10	+5	+5	+5	+10	+10	5	0	x 0,7	2	W10	200	5
Halbtrolle	+15	+5	0	+20	0	-5	-5	-5	-5	-5	0	0	0	+15	+10	5	0	x 0,5	2	W15	280	4
Große Menschen	+15	+5	+5	+20	-20	-5	-5	-10	-10	+5	-5	-5	-5	+40	+100	5	-1	x 0,5	2	W20	300	3

Die S
bei E
belfe
spec
vieler
De
gend
in ga
Mens
haben
Welt-
das E
lich.
Elfen

In vie
den
Nach
aber
Um d
mögli
Selbst

Beisp
für S
W
Bonu

Alt
für Sch
Ein
Modif
für EL
scheit
denke

Wa
diszip
Dinge
chen
nehm
nichts
ein V
lange
schaft
Zwist
umson
den:
zunge
Wesen
nicht
Elfen
gierig
diese
heit d
mit de
zahlre
klassi
schaft
elfisch
sowie
kann
Selbst
len, P
Fallen
len, d
seiner

Elfen und Selbstdisziplin

Die Standardregeln im *Buch der Helden und Abenteuer* sehen bei Elfen eine -20 Modifikation für Selbstdisziplin und bei Halbelfen eine -10 Modifikation vor. Diese Einschränkungen entsprechen nicht immer den Vorstellungen von Elfen, die sich in vielen Rollenspielkampagnen und Fantasy-Welten finden.

Der hinter dieser Beschränkung stehende Gedanke ist folgender: diese unsterblichen Wesen denken selbstverständlich in ganz anderen Dimensionen, als es z.B. normale, sterbliche Menschen tun. Kurzfristige Ziele oder alltägliche Situationen haben für Elfen keine große Bedeutung. Da sie »alle Zeit der Welt« haben, ist für sie das Erlernen einer neuen Fähigkeit oder das Erfüllen einer bestimmten Aufgabe alles andere als dringlich. Dieses Kapitel stellt jedoch zwei Möglichkeiten dar, wie Elfen mit ihrer Selbstdisziplin umgehen können.

Elfen - die heimlichen Wesen

In vielen Fantasy-Welten und Rollenspielen gehören Elfen zu den unauffälligsten und zurückgezogen lebenden Völkern. Nach den *RoleMaster*-Regeln für »Schleichen/Verbergen« hat aber die Selbstdisziplin den größten Einfluß auf diese Fertigkeit. Um den Elfen also »passende« Werte für diese Fertigkeit zu ermöglichen, kann der Spielleiter den Malus für die Eigenschaft Selbstdisziplin in einen entsprechenden Bonus umwandeln.

Beispiel: *Halbelfen:* nur für *Schleichen/Verbergen:* +10 Bonus für SD

Wald- und Hochelfen: nur für *Schleichen/Verbergen:* +20 Bonus für SD.

Alternativ können auch die für Halblinge geltenden Bonusse für Schleichen/Verbergen genommen werden.

Einige Aspekte der SD-Malusse der Tabelle »Völkerbedingte Modifikationen« BT 4 (*BdH&A*, S. 40) treffen uneingeschränkt für Elfen zu, andere hingegen nicht ganz, so daß es sinnvoll erscheint, über weitere Modifizierungen dieser Abzüge nachzudenken.

Warum nimmt man überhaupt an, daß Elfen so wenig Selbstdisziplin haben? Vor allem, weil sich die meisten Elfen für alle Dingen, die mit den banalen Angelegenheiten der gewöhnlichen Welt zu tun haben, kaum interessieren. Pläne oder Unternehmungen, die mit Macht oder Politik zu tun haben, sind nichts für sie. Aus der Sicht der anderen Völker ist dies durchaus ein Vorteil, da jedes Machtstreben der unsterblichen Elfen auf lange Sicht unausweichlich zu einer unumschränkten Herrschaft dieses Volkes führen müßte. Aber für Elfen stellen die Zwistigkeiten der anderen Völker nichts Aufregendes dar. Nicht umsonst lautet der Refrain eines alten Liedes der elfischen Barden: »Wollt ihr euch langweilen lassen, von den Auseinandersetzungen dieser kurzlebigen und unkultivierten menschlichen Wesen?«. Aber es ist natürlich wichtig, daß diese Beschreibung nicht auf alle Elfen gleichermaßen zutrifft: Die Geschichte der Elfen kennt durchaus einige ehrgeizige, habsüchtige und neugierige Charaktere, insbesondere unter den Hochelfen. Aber diese sind die Ausnahme, die meisten Elfen lieben die Schönheit der Natur und der Wälder und sind fasziniert vom Umgang mit den Wesen der höheren Welten. Auch der Umgang mit den zahlreichen Ausprägungen der elfischen Magie zählt zu ihren klassischen Beschäftigungen. Einige Ausprägungen der Eigenschaft »Selbstdisziplin« beschreiben aber ziemlich genau große elfische Talente, wie Tapferkeit, die Fähigkeit zur Verwandlung sowie die magischen Fertigkeiten. Für folgende Fertigkeiten kann der Spielleiter also Elfen einen Bonus von 0 bis +20 für Selbstdisziplin geben: Schleichen/Verbergen, Kraftakte, Abrollen, Pfeile herstellen, Meditation, Signale geben, Ski laufen und Fallen. Der Spielleiter kann auch weitere Fertigkeiten auswählen, die für die charakteristischen Eigenschaften der Elfen auf seiner Welt wichtig sind.

Abschließend sei noch erwähnt, daß ein Spielleiter Elfen auch für die Berufe zulassen kann, die normalerweise Selbstdisziplin verlangen (siehe Kapitel 6.2 im *Buch der Helden und Abenteuer*).

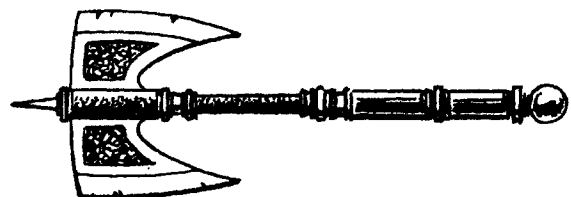
Elfen - die großen Kinder

Bei all ihrer Weisheit haben Elfen immer noch etwas Kindliches an sich: bei dem ernstesten Gespräch über wichtige Dinge kann es passieren, daß sie unvermittelt den Faden verlieren, weil sie einem vorbeifliegenden Schmetterling zuschauen. Es ist natürlich nicht so, daß sie unfähig wären, sich zu konzentrieren, aber sie nehmen so viele Dinge gleichzeitig wahr, daß sie bei dem Versuch, alles zu genießen, Schwierigkeiten haben, sich auf etwas bestimmtes zu konzentrieren. Umgekehrt leisten gerade jene, die sich auf ein bestimmtes Unternehmen oder ein Ziel konzentrieren, großartige Arbeit.

Ein Begriff wie »Selbstdisziplin« kann kaum endgültig definiert werden. Das unkonzentrierte, leicht ablenkbare Verhalten der Elfen kann durchaus zu Ergebnissen führen, die man in der Welt der Menschen auf Undiszipliniertheit zurückführen würde. Somit ist der Malus für SD bei Elfen gerechtfertigt, auch wenn der Name dieser Eigenschaft nicht unbedingt passend ist. Da Training und Ausbildung auch von der Fähigkeit zur Konzentration abhängen, gelten Elfen als schlechte Schüler. Das gilt auch für schon erlernte Fertigkeiten: zum Beispiel kann ein Elf auf Skiern durch das Glitzern der Sonne auf dem Schnee so abgelenkt werden, daß sein Schönheitssinn der Fahrt ein abruptes Ende setzt.

Nichtsdestotrotz gilt auch für Elfen, daß sie sich je nach Bedarf mit ganzem Einsatz um eine Sache kümmern können. Diese Eigenschaft kann der Spielleiter mit Hilfe einer neuen Nebenfertigkeit »Elfische Konzentration« ausdrücken. Für alle Aktionen oder Handlungen, für die ein spezifisches elfisches Interesse vorausgesetzt werden kann, gilt dann nicht der normale SD-Bonus, sondern der für elfische Konzentration. Um den Erfolg einer solchen Aktion auf der »Tabelle für Bewegungsmanöver« MT 1 im *Buch der Helden und Abenteuer* festzustellen, wird ein offener W100 Wurf gemacht, zu dem der Fertikeitsbonus für »Elfische Konzentration« addiert wird. Die Schwierigkeit der Aktion richtet sich nach der möglichen Ablenkung, die auf den Elf einwirken kann. Normalerweise liegt sie bei »mittel«, »schwer« oder »sehr schwer«. Das Ergebnis stellt die prozentuale Verminderung des SD-Malus dar, ein Ergebnis über 100 ist also eine positive Modifizierung. Ein »Mißlungen« oder »Gestürzt« bedeutet, daß in dieser Runde überhaupt keine Handlung durchgeführt werden kann.

Eine weitere Möglichkeit ist, daß der Spielleiter Elfen erlaubt, sich ein oder zwei Dinge auszuwählen, für die sie ein »brennendes Interesse« zeigen. Alle Handlungen, die mit diesen Dingen zu tun haben, fallen nicht unter den Malus für Selbstdisziplin, bzw. bekommen sogar einen positiven Bonus. Solche Dinge könnten zum Beispiel die Beschäftigung mit der Magie, mit den heilenden Künsten oder mit dem Schicksal der sterblichen Völker sein. Der Nachteil dieser Regel ist, daß ein Elf, der sich gerade mit so einer Lieblingsbeschäftigung befaßt, für alle Aktivitäten, die damit nichts zu tun haben, den doppelten SD-Malus bekommt.



4.3

Nebenfertigkeiten

Diese Kapitel ergänzt und erweitert die Liste der Nebenfertigkeiten aus dem *Buch der Helden und Abenteuer* (S. 62ff). Einige dieser Fertigkeiten haben einen ausgesprochen orientalischen Charakter und sind somit nicht für jede Welt geeignet.

Optionen zum Erwerb von Nebenfertigkeiten

Nebenfertigkeiten sind ein ideales Mittel, um Reiz und Detailreichtum eines Rollenspiels zu erhöhen, ohne daß darunter die Ausgewogenheit des Spieles leidet. Trotzdem kann der Spielleiter mit der Situation konfrontiert werden, daß seine Spieler nicht genügend Entwicklungspunkte oder Möglichkeiten haben, neue Nebenfertigkeiten zu erlernen. Nachfolgend finden sich mehrere Möglichkeiten, wie der Spielleiter den Charakteren einen Zugang zum Erlernen neuer Nebenfertigkeiten schaffen kann. Diese Vorschläge können auch untereinander kombiniert werden.

Option 1: Den Spielern ist es erlaubt, während ihrer Jugend oder Ausbildung eine bestimmte Anzahl von Nebenfertigkeiten (etwa 5 - 10) ohne zusätzliche Kosten zu erlernen. Diese Fertigkeiten müssen aber zu dem gewählten Hintergrund des Charakters passen.

Option 2: Den Spielern stehen zusätzliche Entwicklungspunkte zur Verfügung (z.B. 10 - 20), die auf das Erlernen von Nebenfertigkeiten verwandt werden müssen.

Option 3: Bei einem Aufstieg zur nächsten Stufe darf ein Charakter einen bestimmten Prozentsatz seiner Entwicklungspunkte (etwa 20 bis 30%) zusätzlich ausgeben, um damit Nebenfertigkeiten zu erlernen.

Option 4: Ein Charakter darf so viele unterschiedliche Fertigkeitenswerte in Nebenfertigkeiten steigern, wie er dazu durch Übung Zeit hat (s. *Buch der Helden und Abenteuer*, S. 74, »Training für einen Fertigkeitenswert pro Halbstufe«). Dies sollte jedoch trotzdem auf einen Fertigkeitenswert für jede Nebenfertigkeit pro Halbstufe begrenzt werden.

Neue Nebenfertigkeiten

Analyse (IG/ER): Erlaubt die Analyse oder Anfertigung nicht-magischer Mixturen mit recht zuverlässigen Ergebnissen. Drogen, Gifte usw. sind nur einige der möglichen Ergebnisse. Der Spielleiter kann bestimmte der eventuell entstehenden Möglichkeiten von vornherein ausschließen (z.B. Schießpulver oder Petroleum etc.).

Athletik (GE/RE oder GE/ST): wirksam bei irgendeinem Spiel, das besonders die Schnelligkeit, Koordination der Bewegung und die Wendigkeit fordert.

Diplomatie (GE/IN): Fähigkeit, in einer bürokratischen Umgebung mit ihren komplizierten Regeln effektiv zu handeln. Diese Fertigkeit kann einen zum Beispiel an einem Königshof oder jeder größeren Verwaltungsstätte von Nutzen sein. Takt und Taktik, Höflichkeit und Duschsetzungsvermögen sind die Facetten dieser nicht unwichtigen Fertigkeit.

Entwaffnen (GE/RE): Ermöglicht das Entwinden eines Objekts (wie einer Waffe, eines Stabs oder eines Schilds) aus den Händen des Gegners. Für eine erfolgreiche Entwaffnung muß eine 101+ gewürfelt werden (offener Wurf + Fertigkeitsbonus). Der Erfolg des WW des Gegners richtet sich nach der Stufe der Fertigkeit »Entwaffnen«. Die Fertigkeit bezieht sich normalerweise auf Waffen, die im Nahkampf gebraucht werden. Für jede einzelne Waffe des Gegners muß diese Fertigkeit einzeln entwickelt werden (wobei ähnliche Waffen auch gleich behandelt werden können).

Erfinden (IT/IG): Bonus für die Entwicklung ungewöhnlicher oder noch nicht bekannter Gegenstände. Dies bezieht sich aber nur auf die Fähigkeit, entsprechende Ideen zu entwerfen, nicht aber auf das Herstellen der benötigten Materialien oder andere für die Anfertigung benötigten Fertigkeiten (wie Mathematik, Holzbearbeitung etc.). Der Spielleiter muß entscheiden, ob die hergestellten Gegenstände in seine Welt passen.

Heraldik (IG/ER): Bonus für das Entwerfen oder Wiedererkennen eines bestimmten heraldischen Musters (Wappens).

Iai (RE/GE): Diese Fertigkeit hilft bei der Durchführung eines Iai-Angriffs. Die Fertigkeit Iai (oder genauer Iaijitsu) verleiht die Fähigkeit, eine Waffe blitzschnell aus der Scheide zu ziehen und wird normalerweise nur bei Klingenwaffen verwendet. Der Erfolg einer Iai-Aktion wird mit einem offenen W100 plus Fertigkeitsbonus (Erfolg ab 101) überprüft. Gelingt der Wurf, kann die Waffe für einen Angriff eingesetzt werden, und/oder man kann sich in dieser Runde bewegen, ohne den normalen -20 Abzug für das Ziehen einer Waffe zu bekommen. Bei einem negativen Wurf Ergebnis verliert man jedoch die gezogene Waffe. Der Angriff selbst wird mit einem zusätzlichen Wurf durchgeführt.

Ki (SD/AF): Ein zusätzlicher +25-Bonus für alle Handlungen, bei denen Konzentration und innere Reserven benötigt werden. Für die Anwendung dieser Fertigkeit benötigt der Charakter allerdings 75% der Aktivitäten der entsprechende Runde.

Kunsth Handwerk (GE/IG): Bonus für eine spezielle handwerkliche Fähigkeit wie zum Beispiel die Kunst des Goldschmiedens, Kupferbearbeitung, Malen, Schneidern etc. Die unterschiedlichen Fertigkeiten müssen jeweils getrennt erlernt werden.

Lippenlesen (IT/IG): Fähigkeit zur Zeichensprache und zum Lippenlesen. Für jede Sprache muß diese Fertigkeit gesondert erworben werden. Wie gut beim Ablesen von den Lippen eine Sprache verstanden wird, hängt von dem Wert für diese Sprache ab. Bei Entfernungen größer als 6 m werden pro weiteren 30 cm 2% abgezogen. Besondere Wesen, z.B. die Hühner-Leute, können einen Abzug bei dieser Fertigkeit bringen.

Schätzen (IT/IG): Bonus für die Festlegung oder Bestimmung des Wertes bestimmter Objekte.

Schlag abwehren (GE/IG): Verbessert den Nahkampf-OB für das Abwehren von Schlägen, die von der Seite oder von hinten geführt werden. Umdrehen oder Verändern der Stellung ist dazu nicht nötig. Der OB errechnet sich aus dem normalen OB multipliziert mit dem Fertigkeitsbonus, geteilt durch 100 (Beispiel: normaler Nahkampf-OB 70, Fertigkeitsbonus für Abwehr von Schlägen 60, anzuwendender Bonus: $70 \times (60/100) = 42$). Das Ergebnis darf niemals den Wert des Nahkampf-OB überschreiten.

Taktik (IG/IT): Bonus für das Erkennen von taktischen Zusammenhängen oder das Entwickeln militärischer Strategien. Je nach Erfordernis muß die Fertigkeit für die jeweiligen Situationen (Kämpfe zu Lande oder zu Wasser, Belagerungen etc.) getrennt entwickelt werden.

Taktische Spiele (IG/ER): Bonus für Spiele, die wenig oder gar keine Glücks-Elemente enthalten, wie Schach oder Go. Für die verschiedenen Spiele muß diese Fertigkeit getrennt entwickelt werden. Unter normalen Umständen können die Spieler aber für ähnliche Spiele den gleichen Bonus in Anspruch nehmen.

Tiere dressieren (MA/IT): Diese Nebenfertigkeit vermittelt einen Bonus bei der Dressur von bestimmten Tierarten wie Singvögel, Bären, Hunde, Großkatzen usw.

Verhören (GE/IG): Diese Fertigkeit dient dazu, von einem intelligenten Wesen Informationen zu bekommen. Diese Befragung kann unangenehm für das Opfer sein, muß es aber nicht. Der Verhörende erhält einen +25-Bonus, wenn er seinem Opfer Schmerzen zufügt; ist in diesem Fall jedoch der »Verhörungs-Wurf« negativ, können die Folgen für den Befragten in schwe-

ren Ve
Verlet
festge
darauf
benöt
auf, a
Schlüs

Yado
keit er
gesch
oder d
mit ei
überp
ver M
sprech
ist, fü
wird (I
gen. I
ten Ya
müsse
Abwe
muß s

Der Sp
für die
der be
Tabell
für die

Analy
Athle
Diplo
Entw
Erfin
Heral
Iai: w
Ki: w
Kuns
Lippe
Schät
Schla
Taktik
Taktis
Tiere
Verhö
Yado:

RoleM
bonus
samte
währe
einen
rakter
einem
norma
zugeh
die Ab

ren Verletzungen oder gar im Tod bestehen. Das Ausmaß dieser Verletzungen wird mit einem WW (modifiziert durch SD/KO) festgelegt. Die Fertigkeit zum Verhören bezieht sich nicht nur darauf, auf mehr oder weniger brutale Art und Weise an die benötigten Informationen heranzukommen, sondern auch darauf, aus in Erfahrung gebrachten Wissensfragmenten richtige Schlüsse zu ziehen.

Yado (RE/GE): Vollständiger Name Yadomejutsu. Diese Fertigkeit ermöglicht es, Waffen oder Wurfgeschosse, die gegen einen geschleudert werden, mit dem Körper (Händen, etc.), Waffen oder dem Schild abzuwehren. Der Erfolg dieses Manövers wird mit einem offenen Wurf (zusätzlich Fertigkeitsbonus für Yado) überprüft. Angewendet wird die Tabelle für Bewegungsmanöver MT 1 im *Buch der Helden und Abenteuer*, wobei die entsprechende Schwierigkeit für geworfene Waffen »sehr schwer« ist, für Wurfgeschosse ist es »blanker Leichtsinn«. Das Ergebnis wird (zusätzlich zum normalen OB) vom Angriffswurf abgezogen. In einer Runde kann ein Charakter pro fünf Fertigkeitsergebnissen Yado je eine Waffe oder ein Wurfgeschoss abwehren. Alle müssen aus dem Blickfeld des Angegriffenen kommen, jeder Abwehrversuch wird getrennt ausgewürfelt, und der Charakter muß seinen Bonus unter den einzelnen Versuchen aufteilen.

Entwicklungskosten für Nebenfertigkeiten

Der Spielleiter kann sich bei der Entscheidung über die Kosten für die Entwicklung dieser neuen Nebenfertigkeiten an denen der bekannten orientieren. Entsprechende Werte findet er in der Tabelle OCET 1 im *BdH&A*, nachfolgend finden sich Vorschläge für die Einordnung der neuen Nebenfertigkeiten:

Analyse: wie Kochkunst

Athletik: wie Akrobatik (1/4 für Kämpfer)

Diplomatie: wie Reden

Entwaffnen: wie Fallen (1/2 für Alchimisten)

Erfinden: wie Pfeile herstellen (1/2 für Alchimisten)

Heraldik: wie Signale geben (1/2 für Barden)

Iai: wie Meditation

Ki: wie Meditation

Kunsthandwerk: wie Pfeile herstellen

Lippenlesen: wie Signale geben

Schätzen: wie Handel (1/4 für Alchimisten)

Schlag abwehren: wie Fallen (1/2 für Kämpfer)

Taktik: wie Seilkunst

Taktische Spiele: wie Mathematik

Tiere dressieren: wie Viehzucht

Verhören: wie Signale geben

Yado: wie Fallen

4.4

Eigenschaftsbonusse

RoleMaster konzentriert sich bei der Festlegung der Erfahrungsbonusse auf die extrem hohen bzw. niedrigen Werte: Der gesamte Bereich von 25 bis 74 hat einen pauschalen +0-Bonus, während Werte von 75 bis 84 einen +5- und Werte von 15 bis 24 einen -5-Bonus aufweisen. Das Ergebnis ist, daß sich ein Charakter mit einem Eigenschaftswert von 24 nicht von einem mit einem Wert von 70 unterscheidet. Um genauer auf die in einer normalen Bevölkerung anzutreffende Verteilung der Werte einzugehen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Bonusse auf die Abstufungen der Eigenschaftswerte abzustimmen.

Die lineare Verteilung

Der Spielleiter kann die Modifizierung der Eigenschaftswerte so festlegen, daß sie entsprechend dem Wert proportional ansteigen bzw. abfallen. Dazu wird folgende Formel benutzt:

$$\text{Bonus} = (\text{Eigenschaftswert} - 50) / 2 \text{ (abrunden).}$$

Zum Beispiel ergibt ein Eigenschaftswert von 100 einen Bonus von $(100 - 50) / 2$ gleich 25, ein Wert von 63 ergibt einen +6-Bonus, ein Wert von 27 ergibt -11. Werte über 100 sollten die in der Tabelle CET 4 im *BdH&A* angegebenen Werte erhalten.

Anzumerken ist hier, daß natürlich sowohl die Werte über 50 drastisch verbessert als auch die Werte unter 50 eindeutig verschlechtert werden.

Die abgeschwächte Verteilung

Diese Verteilung behält die grundsätzliche Wertung der Eigenschaften von *RoleMaster* bei, schwächt aber diese Werte so ab, daß nicht derart abrupte Übergänge bei der Ermittlung der Bonusse entstehen. Das gleiche gilt für die Entwicklungspunkte und die Magiepunkte. Die angegebenen Werte sind bis auf eine Stelle nach dem Komma genau. Bei der Festlegung der Entwicklungs- und Magiepunkte sollte mit den genauen Werten gerechnet werden, erst das Endergebnis wird auf- oder abgerundet. Zum Beispiel kann ein Charakter der Stufe 7 1,2 Magiepunkte pro Stufe bekommen, das ergibt ein Gesamtergebnis von $7 \times 1,2 = 8,4$ (abgerundet 8) Magiepunkten. Bei einem Aufstieg in die Stufe 8 wäre das Ergebnis $8 \times 1,2 = 9,6$ (aufgerundet 10) Punkte.

Auch diese Änderung vergrößert den Einfluß der Eigenschaftsbonusse, allerdings nicht so dramatisch wie der erste Vorschlag.

Abgeschwächte Eigenschaftsbonus-Verteilung

Eigenschaft	Bonus	Entwicklungspunkte	Magiepunkte
100	+25	10,0	3,0
99	+23	9,8	2,8
98	+21	9,6	2,6
97	+19	9,4	2,4
96	+17	9,2	2,2
95	+15	9,0	2,0
94	+14	8,9	1,9
93	+13	8,8	1,8
92	+12	8,7	1,7
91	+11	8,6	1,6
90	+10	8,4	1,5
87-89	+9	8,2	1,4
84-86	+8	8,0	1,3
81-83	+7	7,7	1,2
78-80	+6	7,4	1,1
75-77	+5	7,0	1,0
72-74	+4	6,8	0,8
68-71	+3	6,6	0,6
64-67	+2	6,3	0,4
60-63	+1	6,0	0,2
41-59	0	5,5	0,0
37-40	-1	5,0	0,0
33-36	-2	4,8	0,0
29-32	-3	4,6	0,0
28-30	-4	4,3	0,0
25-27	-5	4,0	0,0
22-24	-6	3,8	0,0
19-21	-7	3,6	0,0
16-18	-8	3,3	0,0
13-15	-9	3,0	0,0
11-12	-10	2,9	0,0
10	-11	2,8	0,0
9	-12	2,7	0,0
8	-13	2,6	0,0
7	-14	2,4	0,0
6	-15	2,2	0,0
5	-17	2,0	0,0
4	-19	1,8	0,0
3	-21	1,6	0,0
2	-23	1,3	0,0
1	-25	1,0	0,0

4.5

Hintergrundoptionen

Diese Erweiterung schafft den Spielern die Möglichkeit, für ihre Charaktere einen ausführlicheren und genaueren Werdegang zu erarbeiten. Zwei Kapitel behandeln diese Themen, das eine ist dem »Umgang mit Waffen«, das andere dem »Umgang mit der Magie« gewidmet. Die Beschreibung dieser Themen ist bewußt so gehalten worden, daß keine allzu strenge Zuordnung der einzelnen Berufe zu diesen Themen entsteht. Ein Spieler kann seinem Charakter erlauben, in beiden Themen Entwicklungspunkte zu investieren. Diese Kapitel sind vielleicht etwas allgemein gehalten, und einige der Möglichkeiten sind außerordentlich machtvoll (so wie eine »30« beim Umgang mit der Magie). Einige Einschränkungen existieren aber trotzdem. Zunächst kann ein Charakter nicht ohne weiteres entscheiden, woraus er seine Bonusse wählt, auch wenn er einen höheren Wert bekommen würde (+15 statt +25). Dann besteht immer die Möglichkeit eines unerwarteten Ereignisses (01 bis 10), außerdem ist es wichtig, daß nicht alle Kämpfer wie Goliath gebaut sind, oder alle Anwender von Magie so mächtig sind wie Elfen.

Wie immer gilt der Hinweis, daß derartige Möglichkeiten der Entwicklung eines Werdegangs den Möglichkeiten und Beschränkungen der entsprechenden Welt anzupassen sind. Der Spielleiter sollte auch einzelne Ergebnisse dieser Kapitel abwandeln oder gar nicht zulassen, genauso wie er eigene Möglichkeiten der Entwicklung des Werdegangs einführen kann. Einzelne Punkte des Vorgehens können ebenso wie der dazugehörige Hintergrund natürlich ebenfalls geändert werden.

Ergebnisse, die aufgrund dieser Regeln für einen Charakter ermittelt werden, können vom Spielleiter bei Bedarf abgelehnt werden. Der Spielleiter kann zum Beispiel entscheiden, daß es für einen Benutzer der Magie zu unbarmherzig ist, eine »29« bei »Umgang mit Waffen« zu bekommen. Genauso kann der Spielleiter aber drei »30«-Ergebnisse oder drei »14«-Ergebnisse, die die Ausgewogenheit des Spiels zu sehr beeinflussen, ablehnen.

Anwendung dieser Regeln

Jede Hintergrundoption (s. *BdH&A*, S. 68) erlaubt es, einen W100 in einem (und nur einem) der beiden Kapitel zu machen. Es gibt einige Möglichkeiten, diese Entwicklung des Werdegangs noch flexibler anzupassen.

Möglichkeit 1: Zwei Hintergrundoptionen erlauben 3 Würfe in beiden Kapiteln (Insgesamt drei Würfe).

Möglichkeit 2: Wenn ein Ergebnis von 01 bis 10 erwürfelt wird, kann der Spielleiter durch einen weiteren Wurf dem Spieler erlauben, diesen Nachteil wieder etwas auszugleichen - das alte »01-10« Ergebnis bleibt aber weiterhin gültig. Ein zweites »01-10« erlaubt keinen weiteren Ausgleichs-Wurf.

Möglichkeit 3: Ein Spieler darf erst würfeln und dann entscheiden, ob er das Ergebnis für das »Waffen«- oder »Magie«-Kapitel verwendet.

Möglichkeit 4: Wenn der Spieler einen Charakter erwürfelt, dessen Entwicklung des Hintergrunds in keinsten Weise mit dem übereinstimmt, was man von einem Charakter dieses Typs erwartet, kann der Spielleiter erlauben, daß der Charakter noch einmal ganz neu erschaffen wird. Das setzt natürlich voraus, daß der Spieler sich mindestens im groben darüber im klaren ist, welche Art Charakter er spielen möchte.

Möglichkeit 5: jeder Spieler kann einen oder zwei Hintergrundoptionen darauf verwenden, ein bestimmtes Ergebnis frei auszuwählen.

Anmerkung: Einige dieser Hintergrundoptionen ändern die Entwicklungspunktkosten für gewisse Fertigkeiten und können zu Bruchzahlen führen. In einem solchen Fall wird während der Entwicklungspunkteverteilung mit den Dezimalzahlen gerechnet und am Ende aufgerundet.

Umgang mit Waffen

01) Hämophilie (Bluterkrankheit): Alle Verletzungen mit blutenden Wunden haben doppelte Werte.

02) Jähzorn: Grundwahrscheinlichkeit (40 - SD-Bonus) in Prozent, auf eine Beleidigung oder Provokation mit einem vernichtenden Wutausbruch zu reagieren.

03) Gesuchter Verbrecher: Der Charakter wird als Mörder, Bandit, Dieb oder entlaufener Sträfling gesucht.

04) Quälendes Gewissen: Der Charakter empfindet ein quälendes Schuldbewußtsein, falls er den Tod eines Menschen, Elben, Hobbits oder Zwergs verschuldet.

05) Ritterlichkeit: Kämpft stets in einer den ritterlichen Ehrenregeln entsprechenden Art und Weise. Das bedeutet, daß einem menschlichen oder menschenähnlichen Gegner immer der erste Schlag zugestanden wird, daß niemals zu Pferde gegen einen Gegner zu Fuß gekämpft wird, und daß das Angebot zur Aufgabe immer akzeptiert wird.

06) Übertriebene Tapferkeit: Grundwahrscheinlichkeit (40 - SD-Bonus) in Prozent, sich in einer Kampfsituation unüberlegt zu verhalten.

07) Der Charakter leidet an einer Phobie: Details bleiben dem Spielleiter überlassen.

08) Der Charakter ist ein treuer Vasall: Der Ruf seines Herrn oder seiner Herrin ist allerdings sehr zweifelhaft.

09) Der Charakter ist abergläubig: Er läßt sich von schlechten »Omen« leiten.

10) Der Charakter ist träge: -15 auf alle OB, bis er sich aufrappelt. Pro Runde steht ihm ein Versuch zu, Grundwahrscheinlichkeit ist 20 + SD-Bonus in Prozent.

11) Ausbildung in Waffenlosem Kampf: Der Charakter darf sich wie ein Mönch im Waffenlosen Kampf sowie Kraftakten und Verteidigungs-Kraftakten ausbilden lassen. Wenn er Mönch ist, bekommt er beim Einsatz einer Waffenkata keinen Punktabzug.

12) Begabter Bogenschütze: 25% zusätzlicher Bonus auf alle Bogenschüsse.

13) Heimlichkeit: Bonusse für Schleichen/Verbergen verbessern sich um 25%.

14) Eiserner Wille: 25% Verbesserung für alle Kraftakte.

15) Begabter Reiter: +25-Bonus für Reiten.

16) Karriere: Der Charakter wird für eine besonders tapfere Tat von einem Fürsten oder einer Majestät zum Ritter geschlagen.

17) Vertrautheit mit Rüstungen: Alle Entwicklungskosten für Rüstungen werden um die Hälfte gekürzt.

18) Unglaubliche Ausdauer: Kann bis zum dreifachen der normalen Bewegungsrate laufen und gibt in 60 Runden nur einen Erschöpfungspunkt aus.

19) Ausbildung an den Waffen: Der Charakter kann in einer Kategorie ähnlicher Waffen seine Fertigkeitswerte entwickeln. Bei allen Waffen dieser Kategorie kann er diesen Fertigkeitswert für ihre OBs benutzt.

20) Hinterhalte legen: Die Entwicklungskosten für das Legen eines Hinterhaltes werden durch zwei geteilt.

21) Natürliche Kraft: Die Entwicklungskosten für Körperentwicklung werden durch zwei geteilt. Die maximal mögliche Grundtrefferzahl verbessert sich um 50%.

22) Hammerhand: Die Faust des Charakters hat eine Durchschlagskraft wie ein Streitkolben, wenn er seine Fertigkeit in WK-Hiebangriffen einsetzt. Der Angriff wird wie ein »Streitkolben«-Waffenkata ohne Abzug behandelt.

23) C
um +
24) V
den V
Fertig
alle ü
25) F
gner
OB d
offen
Aktio
gege
26) U
Verfü
des A
27) A
punk
28) S
dopp
29) U
dreifa
oder
30) F
tarier
von 3
entfer
lieren
31) M
den V
telbar
die ta
32) T
Bogen
33) S
zu sei
griff 1
34) G
vor e
gleich
35) L
mung
eingre
36) M
oder l
niema
37) B
»Stärke
Stufe
sein C
38) L
Bonus
nis zu
Schutz
che-,
39) T
Chara
40) G
sehen
41) G
Schutz
42) W
teile e
oder n
43) Ü
Parade
44-52

23) Glück: Verbessert jeden den Charakter betreffenden Wurf um +5 bzw. -5.

24) Waffenspezialist: Bei einer bestimmten, frei zu wählenden Waffenart darf man sich mit den Kosten für zwei Stufen drei Fertigkeitswerte weiterentwickeln. Die Entwicklungskosten für alle übrigen Waffenarten erhöhen sich dafür um 50%.

25) Entwaffnen: Der Charakter kann versuchen, seinen Gegner zu entwaffnen. Zunächst wird die Differenz zwischen dem OB des Gegners und dem des Charakters gebildet, die zu einem offenen Wurf addiert wird. Bei einem Ergebnis von 101 war die Aktion erfolgreich, sofern der Gegner anschließend einen WW gegen die Stufe des Charakters verliert.

26) Unerschütterlicher Wille: Immunität gegen Angst oder Verführungen. Alle Schlafangriffe werden in Dauer und Stufe des Angriffs durch zwei geteilt.

27) Ausdauer: Der Charakter kann 50% zusätzliche Trefferpunkte hinnehmen, bevor er bewußtlos wird.

28) Schnelle Heilung: Die Wunden eines Charakters heilen doppelt so schnell wie normal.

29) Unglauben: Widersteht magischen Einflüssen bis zum dreifachen der Stufe. Der Charakter kann keine Zaubersprüche oder magischen Gegenstände benutzen.

30) Freund der Tiere: Der Charakter lebt als überzeugter Vegetarier. Er kann, wenn er sich konzentriert, mit einer Erfolgchance von 35% plus MA-Bonus versuchen, ein nicht weiter als 3 Meter entferntes Tier zu beeinflussen. Er kann dieses Tier nicht kontrollieren, es wird sich ihm gegenüber aber freundlich verhalten.

31) Meister der Taktik: Mit einer dem IN-Bonus entsprechenden Wahrscheinlichkeit erhält der Spieler vom Spielleiter unmittelbar vor einer entsprechenden Situation einen Hinweis über die taktische Lage.

32) Traumhafte Sicherheit: Läßt den Charakter Waffen oder Bogen eine Runde schneller als normal kampfbereit machen.

33) Soldatische Ausbildung: Der Charakter kann zusätzlich zu seiner normalen Aktion in jeder Runde einen WK-Wurf-Angriff 1. Grades durchführen.

34) Gespür für Gefahr: Der Spielleiter warnt den Charakter vor einer drohenden Gefahr, falls diesem ein Wurf kleiner/gleich seinem IN-Bonus gelingt.

35) Leichter Schlaf: Der Charakter kann mit einem Wahrnehmungswurf aus einem normalen Schlaf aufwachen und sofort eingreifen, ohne erst langsam wach zu werden.

36) Muteinflößende Persönlichkeit: Freunde, Verbündete oder Untergebene des Charakters werden in seiner Gegenwart niemals in Panik geraten.

37) Belastung: Der Charakter kann sich vorbereiten wie für den -Stärke-Kraftakt, hat jedoch eine Erfolgswahrscheinlichkeit von: Stufe + ((SD-Bonus + MA-Bonus)/2). Falls er Erfolg hat, werden sein OB und DB für die nächste Runde um 15 Punkte erhöht.

38) Leben in der Wildnis: Der Charakter bekommt einen +50-Bonus für alle Handlungen, die mit dem Überleben in der Wildnis zu tun haben (z.B.: Feuermachen, Nahrung beschaffen oder Schutz suchen). Er erhält einen +25-Bonus für alle Spurensuche-, Fallen stellen- und Schleichen/Verbergen-Würfe.

39) Transportspezialist: Alle Traglastbehinderungen für den Charakter werden halbiert.

40) Günstling: Der Charakter hat einen besonders hoch angesehenen Adligen (eventuell ein Verwandter) als Gönner.

41) Göttlicher Schutz: Der Charakter genießt den besonderen Schutz eines Gottes, Halbgottes, Engels etc.

42) Waffenkenntnis: Der Charakter kann die Vor- und Nachteile einer Waffe ebenso gut einschätzen wie ihre magischen oder nichtmagischen Fähigkeiten.

43) Überlebenskünstler: Beim Einsatz des gesamten OBs zur Parade eines Angriffs erhöht sich dieser um +25.

44-52) +15 auf GE-Modifikation

53-61) +15 auf SD-Modifikation

62-70) +15 auf RE-Modifikation

71-79) +15 auf KO-Modifikation

80-89) +15 auf ST-Modifikation

90-91) +20 auf GE-Modifikation

92-93) +20 auf SD-Modifikation

94-95) +20 auf RE-Modifikation

96-97) +20 auf KO-Modifikation

98-99) +20 auf ST-Modifikation

100) +25 auf (wahlweise nach Spielleiterentscheid) GE-, SD-, RE-, KO- oder ST-Modifikation

Umgang mit der Magie

01) Dunkle Versuchungen: Der Charakter wird von der Dunklen Seite verführt. Er lernt eine Böse Spruchliste bis zur 50. Stufe. Alle Einzelheiten werden dem Spielleiter überlassen.

02) Schlechte Kontrolle: Alle Patzer bei Nichtangriffssprüchen werden grundsätzlich als Patzer von Angriffssprüchen gewertet. Der Wurf für einen Angriffsspruch-Patzer wird um +10 erhöht.

03) Vorurteil: Der Charakter empfindet gegen ein vom Spielleiter ausgewähltes Volk einen tiefen und nicht begründbaren Haß.

04) Offene Tür: Zeitweise Anfälle dämonischer Besessenheit. Wahrscheinlichkeit pro Woche: 5%.

05) Lykanthropie: In der unkontrollierbaren, bösen, psychotischen Spielart.

06) Böser Trieb: Wenn die Seele des Charakters ihn verläßt, wird er zu einem Lich oder einem mächtigen Vampir.

07) Körperliche Beanspruchung: Jedesmal, wenn der Charakter einen Spruch über der 8. Stufe anwendet, erleidet er 5 Treffer.

08) Freundesmörder: Ein verpatzter Angriffsspruch richtet sich nicht gegen das normale Ziel, sondern gegen den nächsten Freund oder Verbündeten innerhalb der Reichweite.

09) Zorn: Der Charakter hat das Mißfallen eines bestimmten Gottes, Halbgottes, Engels etc. erregt.

10) Schizophrenie: Der Charakter leidet unter einer nicht von ihm kontrollierbaren Spaltung der Persönlichkeit. Er muß für 1-3 zusätzliche Persönlichkeiten Charakterblätter vorbereiten. Die wesentlichen körperlichen Merkmale ändern sich nicht (Augenfarbe, Größe, Gewicht, etc. bleiben gleich), aber alle 10 Eigenschaften, die Stufen, Werte, Fertigkeiten und persönliche Besonderheiten sind deutlich unterschiedlich. Jede einzelne dieser Persönlichkeiten entwickelt eigene Erfahrungen.

11) Transzendenz: Der Charakter wird beim Anwenden von Zaubersprüchen durch Rüstungen nicht behindert.

12) Aggression: +10-Bonus für Angriffssprüche und Elementar-Angriffssprüche.

13) Widerstand: Der Charakter bekommt einen +25-Bonus für WW gegen einen bestimmten Magiebereich.

14) Macht: Der Charakter kennt eine Spruchliste bis zur 50. Stufe. Die Liste kann aus jedem Beruf oder Bereich ausgewählt werden.

15) Konzentrationskünstler: Der Charakter braucht eine Runde weniger, um sich auf einen Zauberspruch vorzubereiten. Der eigentliche Spruch nimmt dann aber immer noch eine Runde in Anspruch.

16) Gegenstandskunde: Der Charakter bekommt einen +25-Bonus für alle Würfe mit Zauberstäben oder -ruten.

17) Wissen über Runen: Der Charakter bekommt einen +25-Bonus für alle Würfe, die mit Runen zu tun haben.

18) Ausbildung bei den Elfen: Der Charakter bekommt einen +25-Bonus für seinen Fertigkeitswert in Meditation.

19) Aura: Der Charakter bekommt pro Stufe einen zusätzlichen Magiepunkt.

20) Unbewusste Kontrolle: Die Wirkung eines Zauberspruchs, der Konzentration erfordert, hält nach Ende der Konzentration so viele Runden länger an, wie der Charakter sich auf diesen konzentriert hat.

21) Fähigkeiten eines Erzmagiers: Der Charakter hat die Fertigkeiten eines Erzmagiers. Seine Entwicklungskosten sind jetzt so hoch wie bei Charakteren mit dem Zugang zu mehreren Magieebenen. Seine Berufslisten ändern sich nicht, aber er kann jetzt weitere Sprüche aus allen drei Bereichen auswählen.

22) Sicht des Ätherischen: Der Charakter kann unsichtbare Dinge oder Gegenstände aus dem Ätherischen sehen, wenn er sich konzentriert.

23) Sinn für Mana: Dem Charakter kräuseln sich die Nackenhaare, wenn er sich in der Nähe einer Quelle großer Macht oder eines verzauberten Ortes befindet.

24) Visionen: Der Charakter bekommt Visionen von der Zukunft eines Wesens, Ortes oder Gegenstandes, die er berührt.

25) Weisheit: Der Charakter kann die Spruchlisten des Arkanen Magiebereiches erlernen, als ob diese seine Berufslisten wären.

26) Mentor: Der Charakter hat einen Magiekundigen (keinen Alchimisten) höherer Stufe zum Freund.

27) Ausrüster: Wie •26• mit der Ausnahme, daß der Freund ein Alchimist ist, der seinem Schützling Gegenstände zu 50-100% der normalen Kosten herstellt oder verkauft.

28) Lesen von Mana: Wahrscheinlichkeit von 10%, die Fähigkeiten eines magischen Gegenstandes zu erkennen. Für jede einzelne Fähigkeit wird getrennt gewürfelt.

29) Zugang zur alten Macht: Besitzt der Charakter keinen Magiepunktvermehrer, so verdoppeln sich seine Magiepunkte. Hat er einen solchen Gegenstand, vergrößert sich dessen Wirkung um einen Zähler (d.h. von Faktor 2x auf 3x etc.).

30) Instinktive Vertrautheit: Der Charakter darf sich eine Spruchliste aussuchen, bei der er nie einen Zauberspruch (Patzer) befürchten muß.

31) Übersinnliches: Der Charakter bekommt entsprechend seinem AF-Wert zusätzliche Magiepunkte.

32) Freund der Weite: Die Reichweiten für alle Zaubersprüche des Charakters werden verdoppelt. Die Reichweite •Selbst• wird zu •Berührung•, •Berührung• zu 2 m Entfernung.

33) Freund der Zeiten: Die Dauer für alle Zaubersprüche des Charakters wird verdoppelt. Konzentrationssprüche werden dabei nicht beeinflusst.

34) Freund der Ziele: Radian und •Anzahl der Ziele• werden verdoppelt.

35) Wandler der Gestalt: Der Charakter kann sich in ein Geschöpf seiner Wahl verwandeln (letzte Entscheidung liegt beim Spielleiter). Die Verwandlung unterliegt der Kontrolle des Charakters, und er kann sich nach Belieben hin- und hervorwandeln.

36) Bann: Der Charakter darf sich eine Kreaturenart (nach letzter Entscheidung des Spielleiters) herausuchen, bei der alle seine kritischen Treffer tödliche Folgen haben.

37) Heilung von Flügen: der Charakter kann versuchen, ein mit einem Fluch behaftetes Individuum (z.B. einen zu Stein Verzauberten) zu heilen. Der Verursacher der Verzauberung muß einen WW machen, oder das Opfer ist automatisch geheilt. Ist der WW erfolgreich, kann der Charakter erst mit dem Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe einen neuen Versuch unternehmen.

38) Herbalist: Der Charakter kennt Kräuter und Gifte und weiß, welche Getränke oder Tees er damit machen kann. Kochkunst und Nahrungssuche erhalten beide einen +50-Bonus.

39) Spürnase: Der Charakter entscheidet sich unbewußt für den richtigen Weg, der zum gewünschten Ziel führt.

40-49) +15 auf ER-Modifikation

50-59) +15 auf IG-Modifikation

60-69) +15 auf AF-Modifikation

70-79) +15 auf IN-Modifikation

90-91) +20 auf ER-Modifikation

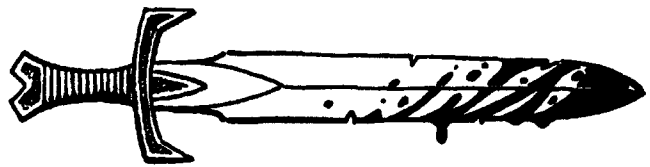
92-93) +20 auf IG-Modifikation

94-95) +20 auf AF-Modifikation

96-97) +20 auf IN-Modifikation

98-99) +20 auf MA-Modifikation

100) +25 auf (wahlweise nach Spielleiterentscheid) ER-, IG-, AF-, IN- oder MA-Modifikation



4.6

Entwicklung während der Jugend

Die einzelnen Völker, Nationen und Kulturen bereiten die heranwachsenden Mitglieder ihrer Gesellschaft auf unterschiedlichste Weise auf das Leben vor. Das schließt zum Beispiel eine Reihe von Fertigkeiten ein, die ein an einem bestimmten Ort aufgewachsener Charakter mehr oder weniger »automatisch« beherrscht. *RoleMaster*-Charaktere orientieren sich, nachdem sie während ihrer *Jugend* erschaffen wurden, bei der Entwicklung ihrer Fertigkeiten nicht an ihrem kulturellen Hintergrund, sondern mehr an ihren Berufen. Das ist notwendig, um ein *universell* gültiges System der Entwicklung eines Charakters definieren zu können. Ein Spielleiter hat seine Kampagnen aber im allgemeinen in einer bestimmten Welt oder einem genau definierten kulturellen Hintergrund angesiedelt und ist von daher sehr gut in Lage, den Hintergrund seiner Charaktere den individuellen Gegebenheiten anzupassen. Nachfolgend wird beschrieben, wie der Spielleiter die allgemeingültigen Regeln auf seine spezielle Welt umändern kann:

Möglichkeit 1: Der Spielleiter gestattet allen Charakteren, die normale Entwicklung während der Jugend zu durchlaufen. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, ändert der Spielleiter entsprechend dem kulturellen Hintergrund des Charakters die Fertigkeitswerte einiger Haupt- oder Nebenfertigkeiten, die typisch für das jeweilige Volk sind. Zum Beispiel kann der Spielleiter bei Charakteren, die einem nomadisch lebenden Reitervolk entstammen, die Fertigkeitswerte für Reiten um 10 Punkte anheben; oder bei Fischern die Fertigkeiten für Segeln oder Seilkunst um 5 Punkte verbessern.

Möglichkeit 2: Der Spielleiter kann die gesamte normale Entwicklung während der Jugend abändern: statt dessen werden alle Fertigkeitswerte entsprechend dem Volk oder der Kultur, aus der der Charakter kommt, entwickelt. Das setzt voraus, daß der Spielleiter sich zunächst entscheidet, welche Fertigkeiten in welcher Ausprägung bei den einzelnen Völkern und Kulturen seiner Welt vorhanden sind.

Bei Kampagnen, die auf Mittelerde spielen, bietet sich die Anwendung der MITTELERDE-Tabelle CET-5 »Entwicklung während der Jugend« an. Die Fertigkeitswerte können auf *RoleMaster* übertragen werden. Einige der charakteristischen Fähigkeiten der einzelnen Völker sind die Kunst des Bogenschießens bei den Elben, die gefürchteten Schlagwaffen der Zwerge oder die Reit-

kunst
tigkei
ten B
fer, G
einer
tere s
fende
entspr

Mögl
aus n
keit 2
pe vo
festleg
stimm
wickl

Die T
Eigens
Werte
seiner
•Stand
der 40
Kämpf
nen K
besieg
hen (a
dabei
ger Ba
Barden
Spruch
Die
Spieler
ben. D
und se

1: Keir
2: Ang
nus erl
3: Ab
nem +
ein +1
4: Der
gung d



kunst der Nordmenschen. In dieser Tabelle nicht erwähnte Fertigkeiten können natürlich trotzdem typisch für einen bestimmten Beruf oder ein bestimmtes Volk sein. Charaktere, die Kämpfer, Glücksritter oder Diebe sind, dürften sich besonders gut in einer Auseinandersetzung verteidigen können. Solche Charaktere sollten also 1-4 Fertigkeitswerte in entsprechenden kämpfenden Fertigkeiten bekommen. Andere Fertigkeiten können entsprechend behandelt werden.

Möglichkeit 3: Der Spielleiter kann sich für eine Kombination aus normaler Entwicklung während der Jugend und Möglichkeit 2 entscheiden. Das bedeutet, daß er eine bestimmte Gruppe von Fertigkeiten mit besonderem kulturellen Hintergrund festlegt und zusätzlich seinen Charakteren erlaubt, einen bestimmten Teil (ein Drittel, ein Viertel, etc.) ihrer normalen Entwicklungspunkte nach eigenen Entscheidungen auszugeben.

4.7

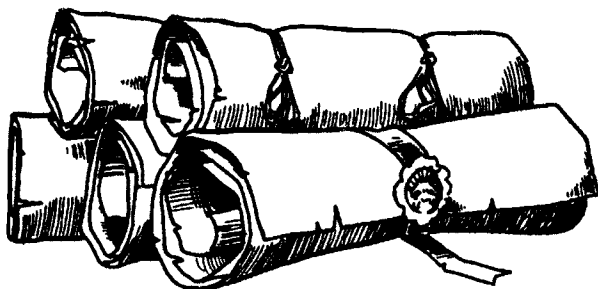
Erfahrungs-Bonusse

Die Tabelle OBT 1 im *Buch der Helden und Abenteuer* legt die Eigenschafts-Bonusse für die verschiedenen Berufe fest. Diese Werte sind bestimmend für die Gestaltung eines Charakters mit seinen Vorlieben und Stärken. Dadurch sind natürlich einige »Standardwerte« entstanden. Zum Beispiel wird ein Waldläufer der 40. Stufe auch mit einem +50-Schwert niemals so gut wie ein Kämpfer der 19. Stufe fechten können. Wenn der Spielleiter einen König haben möchte, der selbst seine Elite-Leibwächter besiegen kann, so kann er diesem einen +3/Stufe-Bonus verleihen (auch wenn es sich um einen Waldläufer handelt). Auch dabei ergeben sich natürlich Unterschiede. So ist ein hochstufiger Barde mit einem +3/Stufe-Kampfbonus natürlich von einem Barden ähnlicher Stufe mit einem +3/Stufe-Bonus für gerichtete Sprüche deutlich zu unterscheiden.

Die nachfolgenden Vorschläge helfen dem Spielleiter, seinen Spielern einen variablen Einsatz ihrer Fertigkeitswerte zu erlauben. Der Spielleiter kann die Gesamtzahl der Bonusse festlegen und seinen Spielern die Verteilung der Werte selbst überlassen.

Allgemeine Richtlinien

- 1: Keine Kategorie darf mehr als einen +3/Stufe-Bonus erhalten.
- 2: Angriffssprüche dürfen niemals mehr als einen +2/Stufe-Bonus erhalten.
- 3: Ab der 20. Stufe werden die Bonusse zurückgestuft: aus einem +3/Stufe-Bonus wird ein +1, aus einem +2 ein +1/2, und ein +1-Bonus ist nicht mehr gültig.
- 4: Der Spielleiter kann seinen Spielern freie Wahl bei der Festlegung der Bonusse lassen. Obergrenze sollte aber 6 oder 7 sein.



4.8

Extreme Eigenschaftswerte

Nicht selten muß sich ein Spielleiter mit Charakteren oder Wesen auseinandersetzen (zum Beispiel Götter, Halbgötter, große Helden etc.), die für bestimmte Eigenschaften extrem hohe Werte haben. Diese bemerkenswerten Wesen tauchen in der phantastischen Literatur relativ oft auf und stellen einen besonderen Aspekt und Reiz der beschriebenen Welt dar. Und obwohl der Spielleiter diese Wesen als Gefahr ansehen könnte, die Ausgewogenheit seines Spiels zu gefährden, sind sie doch meist eher Spezialisten, die nur einige wenige Fertigkeiten extrem gut beherrschen, während sie in anderen vielleicht sogar nur durchschnittlich sind.

Trotz allem ist es nur verständlich, wenn sich ein Spielleiter beim Umgang mit extrem hohen Werten etwas unbehaglich fühlt. Er sei hiermit dazu aufgefordert, die für ihn passendste Lösung zu finden und diese umzusetzen. Er kann zum Beispiel Maximalwerte für Sterbliche festlegen oder bei den wenigen Charakteren mit extrem hohen Eigenschaftswerten bestimmte Beschränkungen ihrer Handlungsweise festlegen, die ihre Macht eingrenzen (dies wirkt sich auf die Ausgewogenheit des Spiels in ähnlicher Weise aus wie die Beschränkungen der Hintergrundtabellen im *BdH&A*).

Ein anderer Weg besteht darin, hohe Werte eines Bereichs mit entsprechend niedrigen in anderen Bereichen zu kombinieren. Ein dazu passender Hintergrund, der diese Einschränkung erklärt, ist wichtig, um keinen Bruch mit den Regeln des Spiels herbeizuführen. So kann der Spielleiter zum Beispiel einen Charakter mit einem großen Wert für Stärke zu einem Halbdämon machen und seine Werte für Selbstdisziplin, Auftreten, Konstitution etc. entsprechend senken.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit Hilfe des Hintergrunds eines Charakters oder der Kampagne sehr hohe Werte für Eigenschaften auszugleichen. Im obigen Beispiel kann das dazu führen, daß der Halbdämon von mächtigen Feinden oder anderen Dämonen verfolgt wird. Das wird seinen Handlungsspielraum so eingrenzen, daß sein Vorteil eines hohen Eigenschaftswertes ausgeglichen ist.

Erweiterte Erfahrungsbonusse und Magiepunkte

In der Tabelle auf der folgenden Seite werden zwei verschiedene Vorschläge für den Umgang mit Bonusen und Magiepunkten bei sehr hohen Eigenschaftswerten vorgestellt. Option 1 arbeitet mit einem abgeschwächten, aber stetigen Anstieg der Bonusse, während Option 2 einen linearen Zuwachs in größeren Abständen vorschlägt. Ein Maximum von 11 Entwicklungspunkten pro Stufe scheint aus Gründen der Ausgewogenheit angemessen zu sein, aber der Spielleiter kann sie auch wie die Magiepunkte ansteigen lassen.

Besondere Fertigkeiten bei sehr hohen Eigenschaftswerten

Der Spielleiter kann entscheiden, daß ein sehr hoher Eigenschaftswert gleichzeitig auch den Wert einer von dieser Eigenschaft modifizierten Fertigkeit beeinflusst. Diese Regel kann äußerst großen Einfluß auf den Spielablauf bekommen. Es ist von daher äußerst wichtig, ob sie für die jeweilige Welt geeignet ist.

Mögliche Anwendungen finden sich leicht. Eine sehr hohe Konstitution kann zum Beispiel eine schnellere Wundheilung ermöglichen. Eine gute Selbstdisziplin ermöglicht unter Umständen einen trance-ähnlichen, todesähnlichen Schlaf, der wundersame Erfrischung oder Widerstand gegen Verzauberungen darstellt. Sehr hohe Intelligenz kann ein Gespür für göttli-

Erweiterte Erfahrungsbonusse

Eigenschaft	Option 1		Option 2	
	Bonus	MP	Bonus	MP
100	25	3	25	3
101	30	3,5	30	3
102	35	4	35	4
103	40	4,5	40	4
104	45	5	45	5
105	49	5,4	50	5
106	53	5,7	55	6
107	57	6	60	6
108	61	6,25	65	7
109	65	6,5	70	7
110	68	6,75	75	8
111	71	7	80	8
112	74	7,25	85	9
113	77	7,5	90	9
114	80	7,75	95	10
115	82	8	100	10
116	84	8,2	105	11
117	86	8,4	110	11
118	88	8,6	115	12
119	90	8,8	120	12
120+	+1/St	+0,2/St	+5/St	+0,5/St

che Fügungen, überweltliche Zusammenhänge, kommende Gefahren oder Verheißungen bedeuten. Ein hohes Mana ermöglicht einem Charakter, magische Kräfte in einem Gegenstand, einem Wesen oder einer Personen zu spüren, während es auch den Weg ebnet, um mächtige, unbekannte Quellen der

Macht zu erschließen. Sehr gutes Auftreten kann auch die Kontrolle über Dämonen bedeuten, oder Menschen für etwas zu begeistern (verführen) oder zum Krieg anstacheln.

4.9 Anwendung der MITTELERDE-Sprachen

Das *MITTELERDE-ROLLENSPIEL* bietet eine Fülle an Informationen darüber, welche Kulturen welche Sprachen sprechen und wie gut sie diese beherrschen. Bei der Anwendung der entsprechenden Regeln sind die Informationen über Sprachen im *MITTELERDE-ROLLENSPIEL* (siehe Kapitel 8.0 Beschreibung der Völker) zusammen mit der Zusammenfassung in Tabelle ST-1 nützlich. Damit läßt sich festlegen, welche Werte die Charaktere in den einzelnen Sprachen haben. Die *RoleMaster*-Werte ergeben sich aus folgender Umrechnung:

- MITTELERDE-Wert 1 = Sprechen: 2 Fertigkeitswerte,
Schreiben: kein Wert
- MITTELERDE-Wert 2 = Sprechen: 4 Fertigkeitswerte,
Schreiben: 3 Werte
- MITTELERDE-Wert 3 = Sprechen: 5 Fertigkeitswerte,
Schreiben: 4 Werte
- MITTELERDE-Wert 4 = Sprechen: 6 Fertigkeitswerte,
Schreiben: 6 Werte
- MITTELERDE-Wert 5 = Sprechen: 7 Fertigkeitswerte,
Schreiben: 7 Werte

In die
ten u
de v
und C

Viele
man
oder
Worte
stens
gebra
ke ein
Schw
Freun
Mach
kann,
fen, u
aus F

5

Gegenstände und Ausrüstung

In diesem Kapitel wird optionales Material über die Eigenschaften und die Herstellung magischer Ausrüstung und Gegenstände vorgestellt. Außerdem beinhaltet es Material über Kräuter und Gifte.

stände von entscheidender Wichtigkeit sind. Im folgenden wird ein System für die Einbeziehung von mit eigenem Willen ausgestatteten Gegenständen in *RoleMaster* vorgeschlagen.

5.1

Gegenstände mit Intelligenz und Willen

Viele fantastische Geschichten beinhalten das seltsame und manchmal schrecklich unheilbringende Auftreten einer Waffe oder eines anderen Gegenstands, der im wahrsten Sinne des Wortes einen eigenen Geist besitzt. Diese Eigenschaft wird meistens mit besonders mächtigen Gegenständen in Verbindung gebracht: Schwerter, die niemals zulassen, daß sie für böse Zwecke eingesetzt werden, Schwerter, die nur böse Taten vollbringen, Schwerter, die ein Land beherrschen, Schwerter, die den besten Freund ihres Besitzers töten, Gegenstände wie Ringe von solcher Macht und solchem Willen, daß ihnen niemand widerstehen kann, Steine des Lichts, um die Nationen jahrhundertlang kämpfen, usw. Aus einem solchen Kontext wird klar, daß in einer Welt aus Fantasy, Märchen und Vorstellungskraft eigenwillige Gegen-

Die Ableitung von geistigen Eigenschaften und Willensstärke

Willensstärke ist eine abgeleitete Eigenschaft; d.h., sie kann aus anderen, bereits festgelegten Eigenschaften und Werten errechnet werden. Um eine »Willensstärke«-Eigenschaft zu errechnen, werden die Eigenschaftsbonusse (nicht die Eigenschaften!) von AF, MA, IT, SD und IG addiert, und dann eventuelle Volksbonusse auf Widerstandswürfe gegen Essenz-, Leit- und Mentalmagie von der Tabelle BT 4 »Völkerbedingte Modifikationen« hinzugefügt. Dabei ist zu beachten, daß Gegenstände keine dieser besonderen Widerstandswurf-Modifikationen besitzen. Je größer die Willensstärke eines Gegenstands oder Charakters ist, desto stärker ist er in einem »Willensstreit«.

Die folgende Tabelle wurde erstellt, um Eigenschaften für intelligente Gegenstände zu ermitteln. Der Spielleiter sollte den Intelligenzgrad des Gegenstands festlegen, bevor er würfelt: Bewußtheit, Niedrige-, Mittlere-, Hohe- oder Sehr Hohe Intelligenz, Artefakt oder Legendäres Artefakt. Dann sollte er in der entsprechenden Spalte einen Wurf für jede der benötigten geistigen Eigenschaften (AF, MA, IT, SD, IG) durchführen. Normalerweise legen die Würfe einen Bereich für mögliche Werte fest. Wenn ein solcher Bereich angegeben ist, kann der Spielleiter

Geistige Eigenschaften für Gegenstände

(für jede Eigenschaft wird einzeln gewürfelt)

Wurf	Bewußtheit	Niedrige Intelligenz	Mittlere Intelligenz	Hohe Intelligenz	Sehr Hohe Intelligenz	Artefakt	Legendäres Artefakt
-(-96)	0	2	5-9	15-24	60-74	85-89	95-97
(-95)-(-61)	1	3-4	10-14	25-39	75-84	90-94	98-99
(-60)-05	2	5-9	15-24	40-59	85-89	95-97	100
06-24	3-4	10-14	25-39	60-74	90-94	98-99	101
25-74	5-9	15-24	40-59	75-84	95-97	100	102
75-89	10-14	25-39	60-74	85-89	98-99	101	103
90-95	15-24	40-59	75-84	90-94	100	102	104
96-120	25-39	60-74	85-89	95-97	101	103	105
121-180	40-59	75-84	90-94	98-99	102	104	106
181+	60-74	85-89	95-97	100	103	105	107

entweder ein zufälliges Ergebnis aus diesem Bereich auswürfeln, einen Wert festlegen oder einfach den höchsten oder niedrigsten wählen. Nach der Ermittlung dieser Eigenschaften können die entsprechenden Eigenschaftsbonusse wie üblich bestimmt werden (*BdHEA*, Tabelle CET 4), die dann zur Festlegung der Willensstärke addiert werden.

Der Hersteller eines magischen Gegenstands bestimmt den allgemeinen Grad seines Intellekts (von Bewußtheit bis zu Sehr Hoher Intelligenz) und kontrolliert für gewöhnlich auch einigermaßen die *Neigung* des Gegenstands: ob er gut oder böse ist, ob er einem bestimmten Zweck dient (böse Spruchbenutzer töten, Hilflöse verteidigen, usw.), welcher Art von Personen er dient usw. Dabei bestimmt der Hersteller jedoch nicht die genaue Stärke des *Geistes* und Willens dieses Gegenstands; und manchmal werden sowohl die Neigung als auch die Gesinnung des Gegenstands in etwas vollkommen anderes verkehrt, als beabsichtigt war. Bis zu einem bestimmten Grad erklärt dies übrigens auch, warum im Fantasy-Genre so viele schreckliche Gegenstände existieren; viele waren niemals so gedacht, wie sie geworden sind. Unglücklicherweise wird diese Möglichkeit immer wahrscheinlicher, je mächtiger der hergestellte Gegenstand wird. Bei der Herstellung eines intelligenten Gegenstands sollte der Spielleiter würfeln, ohne den Spielern das Ergebnis mitzuteilen, und dann die Handlungen und/oder den Einfluß des Gegenstands wie angegeben ausspielen:

Typ A funktioniert wie von seinem Hersteller vorgesehen.

Typ B funktioniert wie vorgesehen, hat aber einen Makel oder eine Schwäche; entweder eine geringere, die ständig wirkt, oder eine größere, die bei 10% aller Einsätze auftritt.

Typ C verfolgt einen zufällig bestimmten Zweck, der vom ursprünglich vorgesehenen abweicht.

Typ D besitzt eine zufällig bestimmte Gesinnung, die von der ursprünglich vorgesehenen abweicht.

Typ E ist das genaue Gegenteil von dem, was der Hersteller als Zweck *oder* Gesinnung vorgesehen hatte.

Typ F ist das genaue Gegenteil von dem, was der Hersteller als Zweck *und* Gesinnung vorgesehen hatte.

Typ G ist wie ursprünglich vorgesehen, aber verflucht.

Typ H ist wie F und G zusammen; ein verfluchter Gegenstand, der betreffs des vorgesehenen Zwecks und der Gesinnung das Gegenteil von dem darstellt, was der Erschaffer wollte.

Zweck und Gesinnung eines Gegenstands

Intellekt	A	B	C	D	E	F	G	H
Bewußtheit	01-95	96	97	-	98-99	00	-	-
Niedrige Intel.	01-94	95-96	97	-	98-99	00	-	-
Mittlere Intel.	01-92	93-94	95	96	97-98	99	00	-
Hohe Intel.	01-90	91-92	93	94	95-97	98	99	00
Sehr Hohe Intel.	01-85	86-87	88-89	90-91	92-94	95-96	97-98	99-00
Artefakt	01-75	75-78	79-81	82-83	84-86	87-91	92-95	96-00
Legendäres Artef.	01-65	66-69	70-73	74-75	76-79	80-86	87-93	94-00

Willensstreit

Ein Gegenstand teilt seinen Willen oder seine Ausrichtung nicht immer in einer deutlich hörbaren Form, wie z.B. durch eine Stimme oder telepathischen Kontakt, mit. Statt dessen enthüllt er seine Ausrichtung manchmal durch die Art und Weise, wie er die Persönlichkeit seines Benutzers langsam aber tiefgreifend verändert. Dies setzt voraus, daß es dem Gegenstand gelingt, die Kontrolle über dieses Individuum zu erlangen, und daß sich seine Interessen von denen der Person unterscheiden.

Der folgende Abschnitt sollte immer dann für eine Kontrollsituation zu Rate gezogen werden, wenn ein Gegenstand von einem Individuum mit anderen Zielen und/oder anderer moralischer Gesinnung benutzt wird. Für diese Art eines Wider-

standswurfes könnte auch ein besonderes Verfahren benutzt werden, bei dem die Stufe eines Charakters oder Gegenstands nicht miteinbezogen wird. Der Grund hierfür ist die Tatsache, daß das Maß an persönlicher Erfahrung bei solchen Auseinandersetzungen kaum Einfluß hat (wie es auch ziemlich regelmäßig in der Fantasy-Literatur der Fall ist).

Ein *Willensstreit* kann entstehen, wann immer ein Wesen den Gegenstand in einer Kontrollsituation berührt. Außerdem kann ein *Willensstreit* auch entstehen, wenn sich die Person innerhalb von 3 m Abstand zum Gegenstand befindet, wobei dann allerdings die Willensstärke des Objekts nur zur Hälfte zählt. Der Vorgang ist sehr einfach: Jede beteiligte Intelligenz, normalerweise ein Charakter und ein Gegenstand, führt einen *Willensstärke-Wurf* durch: 1-100 (offener Wurf) + Willensstärke. Derjenige mit dem höchsten Willensstärke-Wurf gewinnt den Kampf. Die genauen Ergebnisse des Sieges können aber auch wie unten angeführt variieren (die Zahlen geben *Willensstärke-Wurf* des Gegenstands - Willensstärke-Wurf des Charakters - an):

mehr als 149 - Der Gegenstand beherrscht den Charakter

Der Charakter steht vollkommen unter der Kontrolle des Gegenstands und folgt nun sowohl dessen Zweck als auch dessen Gesinnung. Der Gegenstand erhält einen permanenten Bonus von +25 bei jedem zukünftigen Willensstreit mit diesem Charakter. Werden Charakter und Gegenstand getrennt, so wird der Charakter verzweifelt versuchen, ihn zurückzuerlangen; je nach Entscheidung des Spielleiters können erfolgreiche Widerstandswürfe den Drang Schritt für Schritt abbauen und schließlich auslöschen (wobei mißglückte WW den Drang verstärken). Der Spielleiter kann dem Charakter erlauben, täglich, wöchentlich oder monatlich Willensstreite einzuleiten, um die Kontrolle über sich selbst zurückzuerlangen (der Gegenstand erhält bei diesen Willensstreiten einen zusätzlichen +25-Bonus).

66 - 149 - Der Gegenstand erlangt die Kontrolle: Der Charakter steht unter der Kontrolle des Gegenstands und folgt nun dessen Zweck und Gesinnung. Dabei ist die Kontrolle jedoch nicht vollkommen, und der Charakter kann unter bestimmten Umständen einen weiteren Willensstreit einleiten (Entscheidung des Spielleiters): Das Wesen wird vom Gegenstand getrennt, er verursacht den Tod oder die Verletzung eines für den Charakter wichtigen Wesens usw. Es ist zu bedenken, daß der kontrollierte Charakter eine Trennung vom Gegenstand für gewöhnlich nicht freiwillig zuläßt. Beim nächsten Willensstreit, der zwischen diesem Gegenstand und dem Charakter auftritt, erhält der Gegenstand einen zusätzlichen +25-Bonus.

51 - 65 - Der Charakter schwankt: Der Charakter bemüht sich tapfer zu widerstehen, gerät aber unter die Kontrolle des Gegenstands und folgt nun dessen Zwecken und Gesinnung. In der nächsten Runde kann er sofort einen erneuten Willensstreit einleiten, bei dem er einen +25-Bonus auf seinen Wurf erhält.

26 - 50 - Der Gegenstand gewinnt: Das Objekt gewinnt Einfluß auf den Charakter; dieser fühlt eine starke Neigung, den Wünschen des Gegenstands zu gehorchen. Beim nächsten Willensstreit erhält der Gegenstand einen zusätzlichen +25-Bonus.

25 - 25 - Die Auseinandersetzung bleibt ungeklärt: Der Streit ist immer noch unentschieden, doch momentan kann der Charakter den Gegenstand so einsetzen, wie er es wünscht. Eventuell weiß der Charakter noch nicht einmal, daß der Kampf überhaupt stattgefunden hat.

-26 - -50 - Der Charakter gewinnt: Der Charakter gewinnt Einfluß auf den Gegenstand, und momentan kann er diesen einsetzen, wie er es wünscht. Beim nächsten Willensstreit erhält der Charakter einen zusätzlichen +25-Bonus.

-51 - -65 - Der Gegenstand schwankt: Der Gegenstand leistet heftigen Widerstand, gerät aber unter die Kontrolle des Charakters. In der nächsten Runde kann der Gegenstand sofort einen erneuten Willensstreit einleiten, wobei er einen zusätzlichen +25-Bonus auf seinen Wurf erhält.

-66 - -149 - Der Charakter erlangt die Kontrolle: Der Gegenstand steht unter der Kontrolle des Charakters. Die Kontrolle ist jedoch nicht vollkommen, und der Gegenstand kann unter bestimmten Umständen einen weiteren Willensstreit einleiten (Entscheidung des Spielers). Beim nächsten Willensstreit, der zwischen diesem Gegenstand und dem Charakter auftritt, erhält der Charakter einen +25-Bonus.

weniger als -149 - Der Charakter beherrscht den Gegenstand: Das Objekt steht vollkommen unter der Kontrolle des Charakters. Dieser erhält einen permanenten +25-Bonus bei jedem zukünftigen Willensstreit mit diesem Gegenstand. Der Spieler kann dem Gegenstand erlauben, täglich, wöchentlich oder monatlich Willensstreite einzuleiten, um die Kontrolle über sich selbst zurückzuerlangen (der Charakter erhält einen zusätzlichen +25-Bonus bei diesen Auseinandersetzungen).

Zweck und Gesinnung

Da bis jetzt noch nicht ganz klar ist, was es mit dem Bezug auf Zweck und Gesinnung eines Gegenstands auf sich hat, folgt nun eine Erklärung mit einigen Beispielen. Die Möglichkeiten (insbesondere bezüglich des Zwecks) sind fast unendlich, und es steht dem Spieler frei, alle zusätzlichen Arten, die er wünscht, zu entwerfen.

Die „Gesinnung“ eines Gegenstands (oder auch von Personen, Wesen, usw.) ist seine moralische Einstellung. Gesinnung wird durch Begriffe wie Gut oder Böse definiert. Dabei kann sie noch in Unterkategorien wie tugendhaft, prinzipientreu, ehrenhaft, rechtschaffen, egoistisch, anarchistisch, unmoralisch, anomal, rechtschaffen boshaft, teuflisch, usw. unterteilt werden.

„Zwecke“ sind bestimmte Aufgaben, die zu erfüllen sind, Prinzipien, die aufrecht erhalten werden müssen, oder persönliche Ziele, die verfolgt werden. Es gibt unendlich viele Zwecke, von denen hier einige Beispiele aufgeführt sind, welche vielleicht die Bandbreite der Möglichkeiten verdeutlichen können:

Hilflose verteidigen.

Gerechtigkeit.

Gnade.

Die Feinde Gottes töten.

Die Feinde des Bösen töten.

Die Welt von bösen Spruchbenutzern befreien.

Die Welt von hybriden Wesen befreien.

Die Welt von künstlichen Wesenheiten befreien.

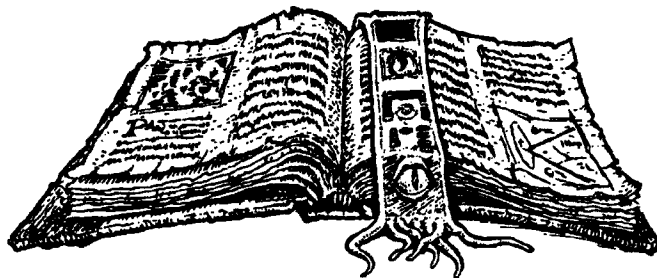
Die Welt von Untoten befreien.

Die Welt von Drachen und ihren Verwandten befreien.

Die Welt von Orks und ihren Verwandten befreien.

Allgemeine Zerstörung; d.h. die Lust nach Blutvergießen.

Selbsterhebung (hiervon gibt es viele Arten): den höchststufenden Meister suchen, den Meister mit der größten politischen Macht suchen, Schätze anhäufen, die Suche nach magischen Geheimnissen, die Suche nach magischen Gegenständen, ein Fürst des Bösen werden, usw.



Einige Beispiele für intelligente Gegenstände

Dies sind die Beschreibungen einiger intelligenter magischer Gegenstände, von denen ein paar Legendäre Artefakte darstellen. Der Hauptunterschied zwischen einem Legendären Artefakt und einem Artefakt besteht darin, daß ersteres weitbekannt und von Menschen und Göttern gleichsam gefürchtet wird.

Diese Gegenstände sind allesamt äußerst mächtig. Sie zeigen den Rahmen der Möglichkeiten an Macht, Geist und den Auswirkungen von Willensstärke auf. Weiterhin zeigen sie, wie Gegenstände, die in Mythologie und Fantasy vorkommen, auf *RoleMaster* umgeschrieben werden können. Spieler sind aufgefordert, diesen Abschnitt nach eigenem Belieben zu verändern oder zu ergänzen, und sich nicht von den in diesem Rahmen festgelegten Vorbildern einschränken zu lassen.

1. Das Singende Schwert - Legendäres Artefakt

a. 1,8 m langes, zweihändiges Schwert aus schwarzem Eog.

b. +60 bis +120 auf den OB; (beginnt mit +60 und erhält +3 für alle 5 Stufen der Wesen die es tötet, bis zu einem Maximum von 120). Die Macht verringert sich (zurück auf +60) mit einer Geschwindigkeit von -1 für alle 5 Minuten.

c. Unheiliges Schwert (verursacht zusätzlich zu normalen Kritischen Treffern noch Heiligen Schaden).

d. wenn es einen Kritischen Schaden erzielt, verursacht seine Berührung einen *Wahren Seelenraub*.

e. Singt im Kampf.

f. Verursacht einen „Freundesmörder“-Fluch (Fluch der 20. Stufe) beim Benutzer.

g. Der Benutzer erleidet durch Schaden keine „Abzüge“ oder „Benommenheit“, und hört nicht auf zu kämpfen, bis er getötet wird, oder der Kampf beendet ist.

h. Schwimmt auf Wasser.

i. Kann sich telekinetisch bewegen; kehrt mit einer Geschwindigkeit von 30 m/Rd zu seinem Benutzer zurück.

j. Zutiefst böser Geist: SD=99, IG=102, AF=103, IT=101, MA=102, Willensstärke=160

k. Zweck: liebt Blutvergießen und das Töten von Seelen.

2. Das Schwert der Gerechtigkeit - Legendäres Artefakt

a. 1,5 m langer Anderthalbhänder aus weißem Mithril.

b. +70 oder -70 auf den OB, je nach Entscheidung des Schwerts.

c. Heiliges Schwert (verursacht zusätzlich zu normalen Kritischen Treffern noch Heiligen Schaden).

d. Je nach Entscheidung des Schwerts geschehen entweder gar keine Patzer, oder es patzt bei 50% aller Gelegenheiten.

e. Im Heft ist ein Engel (oder ein ähnliches Symbol) eingraviert, der bei der Untersuchung des Engelsgesichts ein unheimliches, ehrfurchtsvolles Gefühl erzeugt. Weiterhin trägt das Heft die Inschrift: „Für den Tod des schlechteren Mannes“.

f. Zusätzlich zum normalen Kampfeinsatz kann der Benutzer noch bis zu 7 Nah- oder Fernkampfgriffe pro Runde mit einem Bonus von +70 abwehren. Das Ziel seines normalen Angriffs darf keiner der bis zu 7 Angreifer sein, die auf diese Art pariert werden.

g. Das Schwert der Gerechtigkeit verfügt über eine außergewöhnliche Art der Telekinese, die es entweder sehr leicht oder sehr schwer zu handhaben und zu ziehen machen kann. Eine der Wirkungen ist oben unter „d“ aufgeführt. Desweiteren kann das Schwert, wenn es in ein Objekt eingebettet wird, entweder von einer unwürdigen Person überhaupt nicht herausgezogen werden, oder ganz leicht in die Hand einer vom Schwert bevorzugten Person gleiten.

h. Das Schwert der Gerechtigkeit besitzt einen zutiefst guten und gerechten Geist: SD=103, IG=102, AF=102, IT=103, MA=102, Willensstärke=185

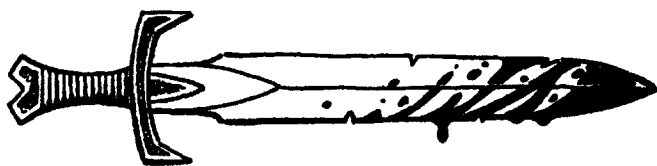
1. Der Zweck des Schwertes besteht darin, den Ausgang jedes Kampfes, in den es verwickelt ist, für die Seite der »Gerechtigkeit« zu beeinflussen. Der in das Heft gravierte Satz (siehe »e«) bezieht sich auf die Entscheidung, welche Person eher »im Recht ist«. Das Schwert wird normalerweise nicht versuchen, einen Benutzer zu bekehren, sondern führt eher zu dessen Tod, wenn er nicht guten Herzens ist.

3. Der Ring der Macht - Artefakt

- a. Ein Goldband, das auf der Oberseite ein juwelenumrahmtes, rotes Löwengesicht trägt.
- b. Verleiht dem Träger die körperlichen Attribute (nicht aber das Aussehen) eines Kriegstrolls: +20 ST-Bonus, +25 KO-Bonus, +5 GE-Bonus, die Kritische Treffertabelle für Große Wesen wird bei Treffern gegen den Träger verwendet, seine bestehende Grundtrefferzahl verdoppelt sich bis zum Maximum von 250.
- c. Verleiht dem Benutzer die Fähigkeit, Nahkampfgriffe mit jeder beliebigen Waffe oder jeder beliebigen Waffenlosen Kampf-Art mit seinem höchsten Fertigungsbonus im Nah- oder Waffenlosen Kampf zu machen.
- d. Verleiht einen Kampferfahrungsbonus von +3/St (Maximum: +60). Dieser ist mit dem normalen Kampferfahrungsbonus des Charakters bis zu +5/St kumulativ (Maximum: +100).
- e. Der Träger regeneriert 3 Treffer/Rd.
- f. Der Ring besitzt einen gesinnungslosen Geist: SD=90, IG=100, AF=101, IT=95, MA=90, Willensstärke=90.
- g. Der Ring verfolgt keinen bestimmten Zweck, neigt aber zum Stolz, weswegen er auf Beleidigungen und schlechte Behandlung mit einem starken Verlangen nach einer Schlägerei reagiert. Der Charakter, der dieser Neigung unterliegt, merkt vielleicht nicht einmal, daß der Ring die Ursache ist.

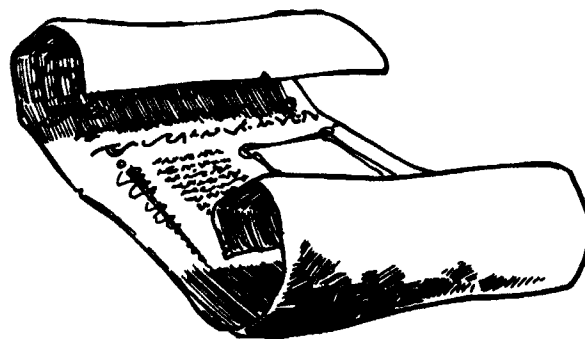
4. Die Krone des Lich - Legendäres Artefakt

- a. Schwarze Krone mit scharfzackigen Ornamenten.
- b. Brennt sich fest in den Kopf eines jeden ein, der sie aufsetzt. Die Krone verschmilzt durch die Haut mit dem Schädel, und kann normalerweise nicht entfernt werden, ohne daß dabei der Schädel des Trägers durchschnitten wird (oder durch göttliche Hilfe).
- c. Wirkt wie ein x13-Magiepunktvermehrter für alle Bereiche.
- d. Läßt den Träger bei Eintritt des Todes sofort zu einem Klassischen Lich werden; selbst dann, wenn er dem Bösen der Krone widerstanden hat. Wenn er sich in einen Klassischen Lich verwandelt hat, wird der Träger zutiefst teuflisch böse.
- e. Erlaubt freien Zugang zu allen Kleriker des Bösen- und Magier des Bösen-Listen bis zur Stufe des Trägers.
- f. Der Träger kann nur durch magische Waffen verletzt werden.
- g. Die Krone ist zutiefst grausam, böse und hat keine moralischen Hemmungen: SD=95, IG=100, AF=103, IT=103, MA=103, Willensstärke=160.
- h. Der Zweck, den die Krone verfolgt, ist grausame Selbsterhebung, mit einem besonderen Verlangen, sowohl magische als auch normale Schätze anzuhäufen, große politische Macht auszuüben, und magisches Wissen zu erlangen.



5. Das Schwert der Könige - Legendäres Artefakt

- a. Ein wunderschönes Langschwert mit einer Mithrilklinge und einem goldenen Korbgriff.
- b. Heiliges +50-Schwert.
- c. Kann täglich Sprüche bis zu 100 Magiepunkten auf den Listen **Wege der Heilung** und/oder **Gesetz des Blutes** bis zur 20. Stufe anwenden.
- d. Kann von niemandem außer dem von ihm zum nächsten Hochkönig Erwählten aus der Scheide, einem Stein (oder wo es auch immer zuletzt ruhte) gezogen werden.
- e. Erlaubt freie Unterhaltung mit »guten« Kreaturen, insbesondere mit Adlern und bestimmten Drachen, die dem Benutzer auch helfen, wenn es sich nicht um einen Kampf handelt.
- f. Scheint den Benutzer in Situationen zu führen und Erfahrungen machen zu lassen, die ihn darauf vorbereiten, weise zu reagieren.
- g. Während der Benutzer weiser wird, wird das Schwert immer leichter und handlicher.
- h. Zutiefst guter Geist: SD=102, IG=102, AF=102, IT=102, MA=102, Willensstärke: 175.
- i. Der Zweck des Schwertes besteht darin, die rechtmäßige Person vorzubereiten und auf den Thron des Landes zu bringen.
- j. Das Schwert versucht normalerweise nicht, einen unwürdigen Benutzer zu bekehren. Wenn ein Unwürdiger die bemerkenswerte Willensstärke des Schwertes nicht brechen kann, ist er einfach unfähig, das Schwert zu ziehen und in irgendeiner Weise zu benutzen.



5.2

Alchemistische Materialien

Die Tabelle auf der nächsten Seite wurde für den Gebrauch mit der Spruchliste **Alchemistische Vorberettungen** (siehe Abschnitt 3.5) entworfen. Spielleiter sollten dieser Liste nach Belieben neue Materialien hinzufügen, deren Werte sie aus dem Vergleich mit den angegebenen Substanzen oder nach ihren eigenen Entwürfen oder Vorlieben bestimmen können. Außerdem steht es Spielleitern frei, ATF-Werte auf dieser Liste zu verändern, um sie an ihre Kampagne oder Welt anzupassen; so könnte ein Spielleiter z.B. beschließen, daß Laen in seiner Welt unglaublich leicht zu verzaubern ist usw.

Dies ist eine Auflistung einiger alchemistischer Materialien mit ihren »Alchemistischen Trägheitsfaktoren« (ATF). Eine umfassende Erklärung dazu findet sich in Abschnitt 3.5.

ATF	Ano
0	
2	
3	
4	
4	
5	
5	
5	
6	
6	
7	
7	
Edele	
1	
2	
2	
3	
3	
3	
Hölz	
1	
2	
3	
3	
3	
3	
Essen	
0	
0	
0	
0	
0	
0	
0	
0	
1	
1	
1	
1	
2	
2	
2	
2	
2	

Dieser
BdH/z
stellt o

Wenn
usw. m

Alchimistische Trägheitsfaktoren

ATF Material	ATF Material	ATF Material	ATF Material
<i>Anorganische Feststoffe</i>		<i>Kräuter, Früchte und Gewürze</i>	
0 Meteorit	7 Stahl	0 Belladonna (Tollkirsche)	3 Schwefel
2 Platin	7 Stein (die meisten Arten)	0 Magischer Schleim	3 Wintergrün
3 Gold	8 Lehm (die meisten Arten)	0 Mistelzweig	4 Aloe
4 Magnetit	8 Onyx	0 Nard	4 Efeu
4 Silber	8 Salz	0 Opium	4 Gewürznelke
5 Edelstahl-Legierung	9 Eisen	0 Safran	4 Katzenminze
5 Kristall	9 Granit	0 Schwarzer Pfeffer	4 Wermut
5 Kupfer	9 Wahr-Silber	1 Giftpilze	5 Gewürze
6 Aluminium	10 Blei	1 Magischer Schimmel	5 Hefen
6 Messing	10 Laen	2 Arsen	5 Mandeln
7 Glas	11 Eog	2 Eisenhut	5 Minze
7 Marmor	12 Kregora	2 Kampfer	5 Moos
		3 Anis	6 Schleim
		3 Basilikum	6 Schwalbenwurz
		3 Melisse	7 Nüsse
		3 Nicht eßbare Pilze	7 Schimmel
<i>Edelsteine</i>		<i>Knochen, Häute, Körperteile</i>	
1 Geschliffener Sternstein (Zwergenarbeit)	3 Geschliffener Smaragd	0 Balrogefell	2 Minotaurenhorn
2 Geschliffener Edelstein (Zwergenarbeit)	3 Opal	0 Ektoplasma	2 Mumienhaut
2 Geschliffener Sternstein	5 Rohdiamant	0 Horn eines Einhorns	2 Pegasusfeder
3 Geschliffener Diamant	5 Ungeschliffener Rubin	1 Balrogknochen	2 Riesenhaut
3 Geschliffener Rubin	5 Ungeschliffener Saphir	1 Basiliskenknochen	2 Riesenknöchel
3 Geschliffener Saphir	7 Jade (Halbedelstein)	1 Chimärenknochen	2 Tigereingeweide
		1 Drachenknochen	2 Trollknochen
		1 Drachenschuppen	2 Zentaurenknochen
		1 Drachenzahn	3 Elfenbein
		1 Einhornknochen	3 Fledermausknochen
		1 Elfenhaut	3 Greifenfeder
		1 Elfenknochen	3 Hippogreifensknochen
		1 Fledermausaugen	3 Hirschhorn
		1 Halblingsknochen	3 Monsterfell
		1 Lykanthropenzahn	3 Ogerhaut
		1 Pegasushaut	3 Ogerknochen
		1 Pegasusknochen	3 Tigerknochen
		1 Rhinoceroshorn	3 Wolfsaugen
		1 Trollfell	3 Wolfsknochen
		1 Vampirhaut	4 Hippogreifefeder
		2 Fledermausflügel	4 Stierhorn
		2 Ghulhaut	4 Wolfsfell
		2 Greifenhaut	5 Tierhorn
		2 Greifenknochen	5 Tierknochen
		2 Löwenherz	6 Meeressäuger-Haut
		2 Mantikorfell	7 Tierorgane
		2 Menschenknochen	8 Tierfell
<i>Hölzer</i>			
1 Lebende Bäume	4 Eibe		
2 Elfisches Goldblatt	4 Eiche		
3 Elfische Eibe	4 Esche		
3 Elfische Eiche	4 Nußbaum		
3 Elfische Esche	5 Linde		
3 Elfischer Nußbaum	7 Andere		
<i>Essenzen</i>			
0 Alraune	3 Moschus		
0 Basiliskensblut	3 Orchidee		
0 Drachenhirn	3 Reines Quellwasser		
0 Heiliges Wasser	3 Rose		
0 Magische Quelle	3 Roter Mohn		
0 Myrrhe	3 Schlangengift		
0 Schlafmohn	2 Spinnengift		
0 Schwarze Rose	3 Wildkatzenblut		
0 Verzauberte Blume	4 Edler Wein		
0 Violetter Lotos	4 Hirschblut		
1 Drachenblut	4 Parfum		
1 Lotos	4 Wolfsblut		
1 Schwarzer Lotos	5 Alkohol		
1 Schwarzer Mohn	5 Kirschblüte		
1 Weihrauch	5 Lavendel		
2 Blut eines Großen Adlers	6 Tierblut		
2 Edler Brantwein	7 Regenwasser		
2 Hornstrauch-Blüten	8 See-/Flußwasser		
2 Lykanthropen-Blut	9 Schweineblut		
2 Menschen-/Elfenblut			

5.3

Verzauberung von Gegenständen

Dieser Abschnitt ist eine Erweiterung des Abschnitts 19.4 im *BdH&A*. Er baut die Richtlinien für Einbettungskosten aus und stellt optionale magische Eigenschaften vor.

Einbettungskosten

Wenn der Spielleiter zuläßt, daß Ruten, Stäbe, Ringe, Runen usw. magische Eigenschaften erhalten, die über ihren normalen

Möglichkeiten liegen (d.h. Sprüche, die höher sind als die 10. Stufe), oder wenn er einfach nur Kostenangaben für magische Gegenstände haben möchte, die mit Sprüchen der Stufen 11-50 verzaubert sind, dann kann er die folgende Einbettungskosten-Tabelle verwenden. Diese Kostentabelle wurde nach der gleichen Kosten-/Stufen-Rechnung erstellt, wie die für die Stufen 1-10 im *BdH&A*. Vielleicht sollte der Spielleiter etwas Vorsicht walten lassen, da einige der Gegenstände, die auf dieser Erweiterung der Einbettungs-Tabelle zu finden sind, sehr wohl die Bezeichnung »Artefakt« verdienen (z.B. ein permanenter Ring der 50. Stufe, x6-Multiplikatoren usw.). Eventuell kann der Spielleiter einige Verfahrensweisen einführen, um den Umlauf von übermächtigen magischen Gegenständen einzuschränken. Eine leicht verfügbare Methode ist der Einsatz der An- und Verkaufstabelle auf Seite 123 im *BdH&A*. Durch die Übernahme einer einfachen sozialen und kulturellen Regelung, wie z.B. den

Verkauf von Gegenständen über einem bestimmten Preis illegal zu machen, werden die Spieler gezwungen, auf dem Schwarzmarkt zu handeln, der einen mächtigen kontrollierenden Einfluß besitzt, und der auch Ursprung vieler Abenteuer ist. Dieser Vorschlag beruht auf der Erfahrung, daß reiche Spielercharaktere

Unhinderliche Gegenstände: Kosten = (200 GS x kg): Der Gegenstand erfüllt die normalen Funktionen eines bestimmten Ausrüstungsteils, stört aber nicht beim Gebrauch von Zaubersprüchen und stellt keine normale Belastung dar. Ein Spieler kauft sich beispielsweise ein Paar Armschützer, die wie P 15

Einbettungskosten-Tabelle

Art des Gegenstandes	Spruchstufe																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	25	30	50		
Runenpapier	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150	200	250	300	350	400	500	600	700	800	900	1260	1764	3175		
Zaubertrank	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225	275	325	375	425	475	575	675	775	875	975	1365	1911	3480		
Objekt mit eingebettetem Zauber	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750	900	1050	1200	1350	1500	1800	2100	2400	2700	3000	4200	5880	10584		
Stab	10	20	40	60	80	120	160	200	240	280	360	440	520	600	680	840	1000	1160	1320	1480	2072	2900	5220		
Rute	40	80	120	150	200	280	360	440	520	600	720	840	960	1080	1200	1440	1680	1920	2160	2400	3360	4704	8467		
Stock	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800	1000	1200	1400	1600	1800	2200	2600	3000	3400	3800	5320	7448	13406		
Ring	300	450	600	750	900	1200	1500	1800	2100	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6600	7800	9000	10200	11400	15960	22344	40219		

re, und insbesondere solche, die durch den Verkauf von unzähligen, niederen magischen Gegenständen reich geworden sind, sich plötzlich erschreckend einfach alles Gewünschte kaufen können (zumindest was den finanziellen Aspekt betrifft). Wie immer sollte der Spielleiter auch hier die Entscheidung treffen, die zu seiner Welt paßt und ihm am meisten zusagt.

Zusätzliche magische Eigenschaften

Die folgenden Eigenschaften können magische Gegenstände erhalten, die von den Spielern oder dem Spielleiter entworfen werden, oder die angegebenen Werte können einfach dazu verwendet werden, den Wert einiger Gegenstände zu errechnen, die in Kampagnen oder Szenarios vorkommen.

Reichweite für Waffen ohne Reichweite: Kosten = (30 GS x Reichweite in Metern): Gestattet Waffen, die normalerweise nicht geworfen werden können (z.B. eine Streitaxt), bis zu der durch die Verbesserung erlaubten Reichweite zu werfen. Der Spielleiter kann festlegen, daß für keine Entfernung Reichweitenmodifikationen gelten, oder er kann Modifikationen anhand der Angriffstabelle bestimmen, die der verzauberten Waffe am ehesten entspricht.

Erhöhter Eigenschaftsbonus: Kosten = (200 GS x Bonuserhöhung): Wenn dieser Gegenstand benutzt wird, verleiht er einer Eigenschaft des Charakters einen zusätzlichen Bonus.

Veränderung eines Eigenschaftsbonus um einen festgelegten Wert: Kosten = (100 GS x festgelegter Bonus). Der Gegenstand läßt eine Eigenschaft des Charakters einen festgelegten Bonus annehmen; z.B. verleiht ein besonderer Gürtel dem Charakter einen +20-Stärke-Bonus, egal ob sein eigentlicher ST-Bonus -10 oder +35 beträgt. Der Bonus muß mindestens +5 betragen.

Erhöhung der Spruchstufen für alle Listen: Kosten = (500 GS x Erhöhung): Der Gegenstand gestattet dem Charakter, alle seine Sprüche so einzusetzen, als wäre seine Stufe um einen bestimmten Wert höher. Dabei verändern sich die ihm zur Verfügung stehenden Magiepunkte nicht, und auch die Spruchlisten müssen immer noch normal gelernt werden. Die zusätzlichen Einbettungskosten für einen Gegenstand, der dem Zaubern den gestattet, Sprüche anzuwenden, die 2 Stufen höher sind als normal möglich, würden z.B. $2 \times 500 = 1000$ GS betragen.

Erhöhung der Spruchstufe für eine Spruchart: Kosten = (200 GS x Erhöhung): Wie oben, aber der Gegenstand gestattet dem Charakter, eine bestimmte Art von Sprüchen (Angriff, Verteidigung usw.) in der erhöhten Stufe einzusetzen.

Erhöhung der Spruchstufe für eine Liste: Kosten = (50 GS x Erhöhung): Wie oben, aber der Gegenstand gestattet dem Charakter, alle Sprüche einer festgelegten Liste in der erhöhten Stufe einzusetzen.

wirken. Der Spielleiter stellt fest, daß dieses bestimmte Paar Armschützer eine 25 kg schwere Rüstung mit P 15 ersetzt, so daß die Kosten 5000 GS betragen. Ein Spielercharakter wünscht sich ein Stirnband, das wie ein 2 kg schwerer Vollhelm schützt, so daß sich zusätzliche Kosten von 400 GS ergeben.

Veränderung der Form: Kosten = (50 GS x Anzahl der Formen): Wenn ein Gegenstand »Veränderung der Form« beherrscht, kann er sein Aussehen so verändern, wie der Benutzer es möchte. Zum Beispiel könnte ein bestimmtes »Schwert der Formveränderung« in der Lage sein, sich auf Wunsch des Benutzers in einen Dolch, ein Kurzschwert, ein Langschwert oder einen Zweihänder zu verwandeln. Um einen solchen Gegenstand herzustellen, müssen alle seine Formen aus dem gleichen Material bestehen und die gleichen Eigenschaften besitzen. Um den Grundpreis des Gegenstands zu errechnen, wird der Preis der teuersten Form gewählt, und zu diesem dann 25% (d.h. $\times 0,25$) der Kosten jeder zusätzlichen Form hinzuaddiert. Um die Formen nach Wunsch des Benutzers zu wechseln, muß »Bewußtheit« (verdoppelt die Gesamtkosten) hinzugefügt werden.

Modifizierung der Eigenschaften eingebetteter Sprüche

Ein Gegenstand kann mit einem eingebetteten Spruch entworfen werden, der anders als normal wirkt. Bei jedem Auftreten eines solchen Wunsches muß der Spielleiter als Vermittler und Richter fungieren. Vor allem muß er entscheiden, ob ein bestimmter Wunsch angemessen ist, und dann festlegen, um wieviel die normalen Einbettungskosten steigen.

Beispiel: Ein mutiger Alchimist entschließt sich dazu, eine Waffe herzustellen, die »von selbst« kämpft. Eine Möglichkeit dies zu erreichen wäre die Einbettung eines Beschwörungskreises der gewünschten Stufe von der Arkanen Liste **Meisterschaft des Alchemisten** (siehe Abschnitt 3.1). Der Spielleiter kann dem Alchimisten erlauben, ein Wesen (z.B. einen Geist, einen Dämon, usw.) in der Klinge selbst gefangen zu halten, anstatt den Beschwörungskreis von der Waffe anzuwenden zu lassen, wie es normalerweise der Fall wäre. In diesem Fall könnte die Waffe kämpfen, aber der Anwender muß vielleicht einen »Willensstreit« gewinnen, um die Waffe zu kontrollieren. Der Spielleiter kann festlegen, daß eine solche Einbettung 150% des Normalen kostet.

Intelligenz-Eigenschaften

Es ist möglich einen Gegenstand zu entwerfen, bei dem die »Intelligenz«-Eigenschaften anders wirken, als im *BdHEA* und im *BdM* angegeben wird. Dieser Abschnitt stellt einige verschiedene Möglichkeiten zum Gebrauch von »Intelligenz« vor. Wenn ein

Gegen
hält, s
fen w
Da
kator
genz,
Einbe
Faktor
•Grun
wende

Optio
Spruch
vorau
chimi
ein G
anwer
nen In
St), M
und S
che m
stand
verwe
genste
fe, bis

Optio
eine b
= 2 M
MP, u
und/o
tion 1

Optio
bestim
zugt o
stand
oder o
igend
natürl
solche
haben
Ziel f
aufbau
werde
Benut

Beisp
Stufe
kosten

er

In Abs
des Pr
schen
stem s
lung v
bekan
struktu
ren We

Gegenstand »Intelligenz« bezüglich einer dieser Optionen erhält, sollte der in Abschnitt 5.1 beschriebene Vorgang durchlaufen werden.

Da es sich bei den Kosten für »Intelligenz« um einen Multiplikator der Gesamtkosten handelt (d.h. $\times 5$ für Geringe Intelligenz, $\times 20$ für Mittlere Intelligenz, usw.), sind bei jeder Option Einbettungskosten angegeben, die zusätzlich zu den normalen Faktoren anfallen. Diese Einbettungskosten müssen zum »Grundpreis« addiert werden, bevor die Multiplikatoren angewendet werden (siehe 19.4 im *BdH&A*).

Option 1: In einen Gegenstand kann anstelle eines einzelnen Spruchs eine ganze Spruchliste eingebettet werden. Dies setzt voraus, daß der Gegenstand die Sprüche auf irgendeine alchemistische Art und Weise »gelernt« hat. Bis zu welcher Stufe ein Gegenstand die Sprüche auf der ihm eingebetteten Liste anwenden kann, hängt wie folgt vom Grad der ihm eingegebenen Intelligenz ab: Bewußtheit (1. St). Geringe Intelligenz (1.-2. St), Mittlere Intelligenz (1.-5. St), Hohe Intelligenz (1.-10. St), und Sehr Hohe Intelligenz (1.-20. St). Magiepunkte für die Sprüche müssen vom Benutzer und/oder vom intelligenten Gegenstand selber kommen (wenn Option 2 bei seiner Erschaffung verwendet wurde). Einbettungskosten = Kosten für einen »Gegenstand mit eingebettetem Zauber (1 Einsatz/Tag)« für die Stufe, bis zu der die Spruchliste eingebettet wird.

Option 2: Ein Gegenstand kann so konstruiert werden, daß er eine bestimmte Anzahl eigener Magiepunkte besitzt: Bewußtheit = 2 MP, Geringe Int. = 5 MP, Mittlere Int. = 10 MP, Hohe Int. = 20 MP, und Sehr Hohe Int. = 40 MP. Diese MP können vom Benutzer und/oder vom Gegenstand selber gebraucht werden, wenn Option 1 bei seiner Herstellung verwendet worden ist.

Option 3: Ein Gegenstand kann so konstruiert werden, daß er bestimmte Klassen, Völker oder moralische Gesinnungen bevorzugt oder verachtet. Der Hersteller muß festlegen, ob der Gegenstand in einem solchen Fall einfach aufhört zu funktionieren, oder ob er die ihm Verhassten sogar angreift. Wenn ein Angriff irgendeiner Art gewünscht wird, müssen die Eigenschaften dafür natürlich auch in die Waffe eingebettet werden. Intelligenz, die solchermaßen verwendet wird, kann vielfältige Auswirkungen haben: sie kann die Waffe eifersüchtig machen, ein bestimmtes Ziel festlegen, eine Beziehung zu einem besonderen Besitzer aufbauen usw. Die Richtlinien in Abschnitt 5.1 können benutzt werden, um zu bestimmen, inwiefern der Gegenstand seinen Benutzer eventuell beeinflusst. Einbettungskosten = 10 GS.

Beispiel: Ein Langschwert (1 GS) mit einer Spruchliste bis zur 5. Stufe (200 GS und $\times 20$) und 10 MP (20 GS und $\times 20$) würde kosten: $(1 + 200 + 20) \times (20 + 20) = 8840$ GS

5.4 Benötigte Zeit und erforderliche alchemistische Spruchstufen

In Abschnitt 19.4 des *BdH&A* wird ein System zur Bestimmung des Preises eines Gegenstands vorgestellt, das auf seinen magischen Eigenschaften und seiner Herstellung basiert. Dieses System setzt kein spezielles Wissen über den Vorgang der Herstellung voraus, so daß oftmals genau der Preis eines Gegenstands bekannt ist, nicht aber die genauen Sprüche, die zu seiner Konstruktion erforderlich sind. Wenn der Spielleiter einen ungefähren Wert für die Stufe der Sprüche und die zur Herstellung erforderliche



derliche Zeit benutzen möchte, kann er die folgenden Richtlinien in Kombination mit dem Preis des Gegenstands anwenden:

Zur Herstellung benötigte Tage = Anzahl der besonderen Eigenschaften \times Quadratwurzel aus (Grundpreis $\times 10$)

Erforderliche Spruchstufen = zur Herstellung benötigte Tage / (7 \times Anzahl der besonderen Eigenschaften)

Beispiel: Simon entwirft einen mächtigen Ring, der ihn 2000 GS kostet, aber nur eine magische Eigenschaft besitzt. Die Herstellung dauert $1 \times \text{Quadratwurzel aus } (2000 \times 10) = 142$ Tage, und erfordert Sprüche bis zur 20. Stufe. Simon muß 142 Tage Zeit haben, genug Geld besitzen, und einen Alchimisten mindestens der 20. Stufe finden.

5.5 Besondere Eigenschaften von Waffen

In diesem Abschnitt werden einige Beispiele für magische Fähigkeiten vorgestellt, die mit der Alchimisten-Berufsliste **Wege der Verzauberung** eingebettet werden können. In den Beschreibungen werden die Waffen als Schwerter bezeichnet, ihre Eigenschaften können aber bei jeder Art von Waffe verwendet werden. Die für diese Sprüche vorgeschlagenen Stufen sind grobe Richtwerte, und sollten vom Spielleiter genau an seine Welt angepaßt werden.

Wirkungen der 15. Stufe

Orktöter: Wirkt als »tödliche« Waffe gegen Orks und ähnliche Kreaturen, wie z.B. Goblins, Kobolde usw. Für eine »tödliche« Waffe wird gegen entsprechende »Große« oder »Gewaltige« Kreaturen die Spalte »Tödlich« benutzt, und gegen menschen-

große Wesen wird ein zusätzlicher Kritischer Treffer auf der »Tödlisch«-Spalte der Kritischen Treffertabelle für Große Wesen ermittelt, wenn ein normaler Kritischer Treffer erzielt wurde.

Schwert der Blutenden Wunden: Bei einem Kritischen Treffer der Schwere »A«, »B« oder »C« verursacht es eine zusätzliche Blutung von 1 Treffer/Rd. Bei einem Kritischen Treffer der Schwere »D« oder »E«, verursacht es eine zusätzliche Blutung von 2 Treffern/Rd.

Schwert der Warnung: Wenn es in der Nähe seines Besitzers liegt, warnt es ihn telepathisch vor unbefugten Anwesenden; selbst dann, wenn der Besitzer schläft.



Kritischer Stoßschaden: Die Waffe verursacht einen zusätzlichen Kritischen Stoßschaden, dessen Schwere eine Stufe niedriger ist als jeder normal verursachte Kritische Treffer.

Schwert der Formveränderung: In jeder Runde kann die Waffe eine beliebige von 4 verschiedenen Formen annehmen; z.B. Dolch, Langschwert, Bastardschwert oder Zweihänder.

Wirkungen der 20. Stufe

Untotenvernichter: Wirkt wie eine »tödlische« Waffe gegen alle Untoten. Ähnliche Waffen können gegen sehr spezielle Klassen von Kreaturen verzaubert werden, z.B. gegen Dämonen vom Typ V, Golems usw.

Schwert der Rückkehr: Am Ende der Runde, in der sie geworfen wurde, kehrt die Waffe in die Hände ihres Besitzers zurück, indem sie *Versetzen durch Materie III* benutzt.

Schwert des Frostes: Wenn das Schwert gezogen wird, ist es sehr kalt und gibt einen eisigen Dampf ab. Die Waffe verursacht einen zusätzlichen Kritischen Kälteschaden, dessen Schwere um eine Stufe niedriger ist als jeder normal erzielte Kritische Treffer.

Schwert des Feuers: Es entflammt, wenn es aus der Scheide gezogen wird. Die Waffe verursacht einen zusätzlichen Kritischen Hitzeschaden, dessen Schwere eine Stufe niedriger ist als jeder normal erzielte Kritische Treffer.

Schwert der Vibration: Wenn es gezogen wird, beginnt das Schwert schnell zu vibrieren, es kann aber vom Benutzer ganz normal gehalten werden. Die Waffe verursacht einen zusätzlichen Kritischen Schlagschaden, dessen Schwere eine Stufe niedriger ist, als jeder normal verursachte Kritische Treffer.

Schwert des Blitzes: Wenn es gezogen wird, laufen elektrische Blitze und Funken über die Klinge. Die Waffe verursacht einen zusätzlichen Kritischen Elektrizitätsschaden, dessen Schwere eine Stufe niedriger ist als jeder normal verursachte Kritische Treffer.

Verteidiger: Gestattet dem Besitzer, selbst dann seinen gesamten OB zur Parade einzusetzen, wenn er »benommen« ist, oder die Hälfte seines OB auf die Parade umzulegen, wenn er »... benommen und unfähig zur Parade ist«.

Reaktion auf die allgemeine Gesinnung: Wenn eine intelligente Waffe diese Fähigkeit erhält, leitet sie einen »Willensstreit« (Abschnitt 5.1) mit ihrem Benutzer ein. Diese Reaktion erfolgt nicht, wenn der Benutzer die gleiche allgemeine Gesinnung (gut oder böse) wie die Waffe besitzt.

Wirkungen der 25. Stufe

Besondere Völker töten: Wie die oben angeführten »tödlischen« Waffen, wirkt aber gegen ein besonderes Volk, wie z.B. menschliche Völker, Elfen, Zwerge, Baumhirten, Halbelfen, Lindwürmer usw. (Entscheidung des Spielleiters).

Riesentöter: Wie die oben angeführten »tödlischen« Waffen, wirkt aber gegen alle humanoiden Wesen ab einer Größe von 2,7 m, wie z.B. Riesen, einige Trolle, Zyklopen usw.

Töter des Bösen: Wie die oben angeführten »tödlischen« Waffen, wirkt aber gegen Wesen, die folgende Berufslisten beherrschen: **Magier des Bösen, Kleriker des Bösen, Mentalisten des Bösen.**

Flugwesen-Töter: Wie die oben angeführten »tödlischen« Waffen, wirkt aber gegen alle außergewöhnlichen geflügelten Kreaturen, wie z.B. Sphinxen, Gargylen, Greife, Pegasi usw.

Töter beschworener Wesenheiten: Wie die oben angeführten »tödlischen« Waffen, wirkt aber gegen alle magisch erschaffenen Wesenheiten (für gewöhnlich künstliche Wesen), wie z.B. Golems, Konstrukte, Magorgs, Elementare usw.

Schwertbrecher: Wenn das Schwert direkt auf eine gegnerische Waffe trifft, muß die Waffe des Feindes einem Angriffspruch der 20. Stufe widerstehen, oder sie wird zerstört. Dies geschieht normalerweise dann, wenn ein Nahkampfangriff mit diesem Schwert durch einen Anteil des Offensivbonus des Ziels »pariert« wird; d.h. wenn ein solcher Angriff das Ziel ohne eine OB-Umverteilung auf den DB getroffen hätte, wird statt dessen die Waffe getroffen, und muß einen WW ablegen (falls das Ziel einen Schild führt, besteht nur eine 50%-Chance, daß die Waffe getroffen wird).

Heiliges Schwert: Wenn sie gegen »Große« oder »Gewaltige« Wesen eingesetzt wird, die »böse« (oder der Waffe widersprechender) Gesinnung sind, wird für die Waffe die Spalte »Heilig« verwendet. Erzielt die Waffe einen Kritischen Treffer gegen menschengroße, »böse« Wesen, wird dieser normal ermittelt, und dann noch ein zusätzlicher Kritischer Treffer in der »Heiligen« Spalte der Liste für »Große Wesen« ausgewürfelt.

Beschützer: Wenn der Benutzer niedergeschlagen wird, schwebt die Waffe über ihm und kämpft mit seinem halben OB weiter, bis entweder eine Stunde vergangen ist, oder sie von einem »Niedergeschlagen«- oder »... tödlich«-Ergebnis getroffen wird. Die Waffe muß mindestens »Bewußtheit« besitzen und hat die Werte: P 20 (75).

Wirkungen der 30. Stufe

Töter Freier Wesenheiten: Wie die oben angeführten »tödlichen« Waffen, wirkt aber gegen Wesenheiten anderer Ebenen, wie z.B. Dämonen, Dschinni, Succubi usw.

Drachentöter: Wie die oben angeführten »tödlichen« Waffen, wirkt aber gegen eine bestimmte Art von Hohen Drachenwesen (Echte Drachen), wie z.B. Kaltdrachen, Seedrachen, Feuerdrachen usw.

Töter Niederer Drachenwesen: Wie die oben angeführten »tödlichen« Waffen, wirkt aber gegen alle Niederen Drachenwesen und ähnliche fürchterliche Kreaturen, wie z.B. Niedere Drachen, Lindwürmer, Basilisken, Flugwürmer usw.

Schwert der Gerechtigkeit: Verleiht zusätzlich zu allen normalen Bonussen weitere +15 gegen Magier des Bösen, Kleriker des Bösen, und Mentalisten des Bösen, Zauberer, Dämonen, usw. Es ist »heilig«, und leitet einen »Willensstreit« ein, um zu verhindern, daß es von irgend jemandem außer von guten Wesen benutzt wird. Wenn irgendeine andersartige Kreatur es an sich bringt, versucht das Schwert (wenn es den »Willensstreit« gewinnt), sie auf der entsprechenden Waffentabelle anzugreifen (+15 + alle normalen Bonusse), wobei dem Benutzer kein DB zusteht. Diese Fähigkeit erfordert mindestens »Mittlere Intelligenz«.

Schwert- und Rüstungsbrecher: Wie »Schwertbrecher« (s.o.), zerbricht aber auch Schilde und Rüstungsteile in den vom Kritischen Treffer angegebenen Trefferzonen.

Reaktion auf die exakte Gesinnung: Wie »Reaktion auf die allgemeine Gesinnung« (s.o.), aber das Verhältnis der Gesinnungen muß genau übereinstimmen.

Wirkungen der 50. Stufe

Menschentöter: Wie die oben angeführten »tödlichen« Waffen, wirkt aber gegen alle Menschen.

Großer Drachentöter: Wie die oben angeführten »tödlichen« Waffen, wirkt aber gegen alle Drachen und ähnliche Kreaturen.

Schwert der Wahren Rückkehr: Wie »Schwert der Rückkehr« (s.o.), außer daß die Reichweite unbegrenzt ist, und die Wiederkehr normalerweise an einen anderen Gegenstand gebunden ist, z.B. könnte das Schwert zu einem Ring zurückkommen, wenn es »gerufen« wird.

Tanzendes Schwert: Auch als »Lebendes Schwert« bekannt. Entweder muß eine beschworene Wesenheit in das Schwert eingebettet, oder eine freie Wesenheit darin gefangen werden.

Von da ab kämpft das Schwert, unabhängig von den Fähigkeiten des Benutzers, mit dem OB des Geistes. Wenn es dem Benutzer durch einen »Willensstreit« (Abschnitt 5.1) gelingt, das Schwert zu beherrschen, kann er ihm befehlen, seine Anweisungen auch ohne körperlichen Kontakt zu befolgen (d.h. zu kämpfen). Wenn der Benutzer niedergeschlagen wird, verteidigt ihn das Schwert wie ein »Beschützer« (s.o.), aber mit seinem eigenen OB.

Schnelltöter: Die Waffe verursacht die dreifachen normalen Treffer und verleiht einen Bonus von +40 bei der Bestimmung der Initiative. Es wirkt ein ständiges *Flimmern* auf seinen Benutzer und kann bis zu zweimal täglich *Beschleunigen X* auf ihn anwenden.

Schildbrecher: Wie »Schwert- und Rüstungsbrecher«, außer daß alle Rüstungen wie P 1 behandelt werden, wenn sie nichtmagisch sind oder magisch sind, und ihnen ein WW gegen einen Spruch der 30. Stufe mißlingt.

5.6 Gifte

Die Tabelle auf Seite 78 bietet eine Zusammenstellung von Giften, Krankheiten und Viren, welche die Tabelle auf Seite 130f im *Buch der Helden und Abenteuer* ergänzt.

Die »Wirkung« tritt ein, wenn der Widerstandswurf des Zieles um mehr als 20 fehlschlägt. Die »Mindest-Wirkung« wird angewendet, wenn der Widerstandswurf um 01-20 mißlingt oder auch mit 0-20 gelingt. Der Spielleiter kann diese Bereiche für einzelne Gifte individuell anpassen.

5.7. Kräuter

Die Tabelle auf Seite 79 stellt einige neue Heil- und andere Kräuter vor, die nicht im *Buch der Helden und Abenteuer* erwähnt wurden. Die Abkürzungen und Codes entsprechen denen der Tabelle auf Seite 128 im *Buch der Helden und Abenteuer*.

Gifte und Krankheiten

Name	Ursprung	Art	Form	Stufe	Häufigkeit	Wirkung	Minimal-Wirkung
Ajkara	Dschungel-Blume	Räucherwerk	Rauch	10	selten	Ziel gibt Geheimnisse preis	1-10 h desorientiert (-10%)
Angurth	Floßblut	Bakterien	unsichtbar	2	-	langsamer, schmerzhafter Tod	2-20 Tage Fieber & Übelkeit
Athanar	Schlangen	Flüssigkeit	grau	15	selten	schwächt die KO um 5-50%	keine
Blatt-Schierling	Pflanze	Paste	Injektion	6	recht selten	tötet in 6-10 Rdn	1-10 h handlungsunfähig
Bukandas	Wölfe	Drüsen	Speichel	20	sehr selten	schweres Asthma	leichtes Asthma
Cathaana	Nüsse	Flocken	weiß	15	sehr selten	zerstört den Verstand	Euphorie
Daxamas	Daxa Pflanze	Blätter	Flachs	15	sehr selten	Herzkrankheit	keine
Din Fuinen	Moos	Öl	grün	8	recht selten	1-100 Tage Amnesie	1-10 h desorientiert (-30%)
Erarka	Vandar Pflanze	Wurzeln	Paste	2	selten	langsamer Tod	keine
Frulowg	Bakterien	Infektion	unsichtbar	3	-	Verlust des Geruchssinnes	keine
Gartaan	Die Wasser von Ky	Flüssigkeit	klar	15	sehr selten	schwere Bluterkrankheit	keine
Gelbschnupfen	Moskitos	Krankheitskeime	Insektenstich	30	selten	7-18 Tage blutiges Erbrechen; 20% Chance von Schock-Tod	Erbrechen, Gelbsucht & Fieber
Grelnixar	Wei Pflanze	Blätter	Fasern	45	äußerst selten	blitzschneller Tod	Halluzinationen
Gurth-mu-fuin	Leute	Virus	unsichtbar	5	-	langsamer, schmerzvoller Tod	1-100 h schwere Übelkeit
Heen	Geen Pflanzen	Samen	Pulver	20	sehr selten	Geschwürbildung	5-50 Treffer
Hevik	Blätter	Pulver	grau	30	selten	11-20 h tiefer Schlaf	keine
Hulmikaak	Hulmiis Ameisen	Stachel	Saft	15	sehr selten	Verlust des Augenlichtes	Vision (-30%)
Igturfas	Iguri Schlangen	Blut	Braunes Pulver	25	äußerst selten	Schwachsinnigkeit	10-100 h desorientiert
Jadaras	Janar Gras	Flüssigkeit	klar	15	selten	Geschicklichkeitsverlust	keine
Jitsukar	Muschel	Paste	braun	40	sehr selten	tötet in 1-100 h	keine
Klabas	Klane Pflanze	Knospen	weißes Pulver	10	selten	Nervenzusammenbruch	Depression (-25%)
Kuwurn Yorf	Schimmelpilz	Flecken	golden	5	selten	tötet in 3 Tagen	keine
Marschfieber	Verunreinigung. Wasser	Krankheitskeime	Nahrung/Wasser	20	recht selten	2-7 Tage Austrocknung/Koma; 20% Chance von Schock-Tod	1-3 Tage Durchfall & Erbrechen
Milchweiße	Blume	Pollen	weiß	4	recht selten	1-10 Tage Übelkeit oder Wahnsinn	1-10 h Kopfschmerz (-15%)
Trompetenblume	Blume	Schote	Paste	10	recht selten	tödlich	1-10 Tage Koma
Moorark	Rarkfledermäuse	Gift	blau	5	äußerst selten	Knochen lösen sich auf	keine
Morgurth	Schwarze Drachen	Gift/Blut	schwarz	60	äußerst selten	Gehirnschwund	1-100 Jahre Koma
Murnan	Bäume	Harz	gelb	10	sehr selten	Lähmung	4 Tage Fieber & Delirium
Om	Turidpflanze	Saft	grün	5	recht selten	Warzen und narben	1-10 Treffer
Paktik	Bakterien	Flüssigkeit	klebrig gelb	25	äußerst selten	Willkürliches Wachstum	keine
Pawluu	Pawf Reben	Saft	flüssig	1	selten	Zahnausfall	keine
Pentanoth	blauer Tang	Flüssigkeit	klar	40	selten	1-4 Tage Koma	6-12 h Willensverlust
Phoroz	Blume	Pollen	klare Flüssigkeit	4	verbreitet	langsame Lähmung und Tod	1-10 h taube Glieder (-40%)
Rorkandiis	Uster Habicht	Speichel	Paste	5	sehr selten	Knorpelschwund	keine
Rotes Fieber	Verunreinigung	Krankheitskeime	Nahrung/Wasser	25	selten	Nach betroffenem Gebiet: Haut: 6-60 h -50%, Augen: Blindheit, Lungen: Opfer würgt sich zu Tode. 10-14 Tage Erbrechen; 40% Chance auf Tod durch Lungenentzündung, Bauchfell- entzündung, Hirnhautentzündung oder Herzversagen	7-10 Tage Fieber, Nasenbluten und Kopfschmerz
Sarnumen	Numen Aal	Flüssigkeit	blau	30	sehr selten	Nervenstörung (-50%)	keine
Schüttelfieber	Blutegel	Bakterien	unsichtbar	20	selten	6-10 Tage Fieber, Krämpfe, Husten; 30% Chance für Verlust von 1-20 Punkten KO; in 15% der Fälle tödlich	Schwellungen, Fieber, Zittern
Shirokos	Sud	Flüssigkeit	klargelb	10	recht selten	anregende Trance (bewegungsunfähig)	Schläfrigkeit (-100%)
Shutinis	Huluf Käfer	Gift	braune Flüssigkeit	13	sehr selten	Wahnsinn	1-100 h verwirrt
Smaragd-Gift	Smaragdvipser	Gift	Paste	5	verbreitet	Verlust des getroffenen Körpergliedes	Verletzung des Gliedes (-50%)
Spinnengift	Riesenspinne	Gift	Paste	10	selten	Tod oder Lähmung	10-100 h Fieber und Delirium
Surlok	Surn Fisch	Stachel	flüssig	10	selten	Finger und Zehen verrotten	Verlust des Gefühlsinnes
Symk-Arg-Wy	Wyg Fisch	Gift	flüssig	10	recht selten	massiver Haarausfall	keine
Thrang	Thorf Panther	Drüsen	Saft	10	selten	Verlust der Farbeicht	keine
Thrayniis	Ayniic Flöhe	Blut	braun	10	selten	Lähmung	keine
Thurviik	vulkanische Höhle	Gas	rosa	20	selten	3 h Schlaf	keine
Umakilis	Frösche	flüssig	rot	10/60*	selten	sofort tödlich	1-10 Tage Koma
Vaxvarna	Virus	Krankheit	unsichtbar	20	sehr selten	Innere Blutungen	1-100 Tage intensive Schwäche
Vemaak	Larn Hornissen	Organe	gelbes Pulver	1	selten	Verlust des Gehörs	keine
Viperngift	Viper	Gift	schwarze Paste	10	selten	tötet in 5 Rdn	1-100 Rdn Lähmung
Wasserschierling	Pflanze	flüssig	bernstein-klar	3	recht selten	tötet in 6-10 Rdn	1-10 h
Wechselfieber	Läuse/Zecken	Bakterien	unsichtbar	15	selten	3-12 Fieberanfälle in 4 Tagen; in 50% der Fälle wird Blindheit verursacht, 25% der Fälle sind tödlich	2-3 leichte Fieberanfälle
Wuchyga	Sandeidechse	Knochen	weißes Pulver	10	selten	Lichtempfindlichkeit	keine
Yake	Yake Farn	Saft	blaugrün	30	selten	Zungenfäule	Verbrennungen 2. Grades im Mund
Yavin Girth	Frucht	Saft	golden/klar	10	selten	Leichtes Koma und Gedächtnisverlust	1-10 Tage Schwindelgefühl (-25%)

Anmerkung:

* - Umakilis: 10. Stufe bei Berührung; 60. Stufe bei Eindringen in den Blutkreislauf

Heilkräuter

Codes: Die Kürzel zeigen mit Hilfe eines kleinen Buchstabens das Klima des Gebietes an, in dem das Kraut (oder Gift) gewöhnlich zu finden ist, mit einem Großbuchstaben die im allgemeinen damit assoziierte Geländeart und mit einer Ziffer die Schwierigkeitsmodifikation für Suchwürfe.

Klima: f = frostig; h = heiß und feucht; k = kalt; m = mild; n = nördlich kalt; r = regenarm; s = sehr frostig; t = trocken

Gelände: A = Alpin; B = Berge; D = Dschungel/Regenwald; F = Fluß- und Seeufer (Süßwasser); G = Gletscher und Schneefelder; H = Heide/Gestrüpp; I = Inseln; K = Kurze Gräser; L = Lange Gräser; M = Mischwald; N = Nadelwald; Ö = Ödland; S = Salzwasser-Küsten; T = Tümpel; U = Unterirdisch; V = Vulkan; W = Wüste

Schwierigkeit des Findens: 1 = Routine (+30); 2 = einfach (+20); 3 = leicht (+10); 4 = mittelschwer (0); 5 = schwer (-10); 6 = sehr schwer (-20); 7 = äußerst schwer (-30); 8 = blanker Leichtsinn (-50); 9 = absurd (-70)

Name	Codes	Form	Zubereitung	Preis	Wirkung
Abaas	h-O-3	Blatt	zerbröseln/essen	1 GS	heilt 2-12 Treffer.
Arduvaar	r-W-9	Pulver	auflösen/trinken	5000 GS	universelles Gegenmittel
Awn	n-M-9	Borke	kochen/trinken	1900 GS	läßt abgetrennte Gliedmaßen wieder anwachsen.
Baranie	m-M-2	Blatt	aufbrühen/trinken	3 BS	hilft gegen Übelkeit.
Caranan	m-F-4	Mischung	essen	3 GS	heilt 2-8 Treffer. Hilft gegen Schmerzen und Schwellungen. Höchstens 10 Anwendungen pro Tag.
Carneyar	h-O-7	Blume	kochen/trinken	400GS	heilt alle Treffer und stoppt Blutungen.
Culan	h-I-4	Mischung	kochen/trinken	15 GS	krampflösend; vermindert die Wirkung gewisser Gifte.
Durad	h-O-8	Wurzel	essen	2000 GS	verlangsamt die Wirkung von Morguth um 50-85%.
Elendils Korb	s-H-3	Wurzel	kochen/trinken	8 GS	reinigt Wasser. Verlangsamt Gift auf 10%. Hält 12 h an. Nur 1 Anwendung pro Tag.
Fis	r-O-2	Harz	einreiben	8 SS	heilt 1-6 Treffer.
Fukavar	n-I-6	Blume	verbrennen/inhalieren	230 GS	erlaubt die mentale Beschwörung einer freundlich gesonnenen Person. Reichweite 30 km.
Gildarion	h-D-7	Mischung	einreiben	350 GS	heilt große Organverletzungen. Erholung dauert 1-10 Tage.
Grarig	h-V-4	Blatt	essen	60 GS	heilt 30 Treffer.
Harlindar	r-K-5	Mischung	auflösen/trinken	50 GS	sorgt für sichere, normale Geburt. Enthält ausgewogene Nährstoffe.
Himros	m-F-6	Mischung	auftragen	55 GS	heilt Brandwunden bis zu Verletzungen 2. Grades.
Kirsemal	k-I-4	Borke	kochen/trinken	110 GS	erlaubt 3 Rdn Kraftakte auszuführen (Geschwindigkeit, Springen, Stärke etc.).
Klandun	h-T-6	Farn	essen	300 GS	heilt Thrayniis und andere Arten der Lähmung.
Klynyk	m-O-2	Austern	auftragen	25 BS	entfernt das Haar an der entsprechenden Stelle für mehrere Tage.
Kolander	h-M-9	Blätter	Umschlag	15000 GS	läßt Gliedmaßen nachwachsen (Dauer 6 Monate).
Laurre	s-V-9	Blume	essen	29500 GS	heilt Morgurth.
Maiana	n-N-1	Mischung	auflösen/trinken	5 ZS	Kreislaufmittel
Margath	h-D-2	Mischung	einreiben	1 GS	Betäubungsmittel
Miretars Krone	k-K-6	Blume	einreiben	125 GS	stoppt die Blutung einer Wunde
Naza	f-O-9	Blatt	kauen	6800 GS	universelles Gegenmittel. Sofort wirksam.
Nelthandon	r-M-1	Pflanze	essen	1 BS	Brechmittel. Verursacht in 20 min Erbrechen.
Rotweide	n-F-2	Blatt	aufbrühen	5 SS	lindert Fieber.
Rumareth	m-L-6	Mischung	trinken	125 GS	stoppt Blutungen. Verursacht Schwindelgefühle.
Silraen	r-H-2	Pulver	auflösen/trinken	1 BS	schmerzlinderndes Mittel. Verursacht Schlaf.
Sindohuin	m-L-2	Blume	Extrakt/trinken	2 SS	Anti-Gerinnungsmittel
Slagen	n-N-6	Moos	auftragen	120 GS	Mittel gegen Wundbrand
Sorgenfrei Senf	m-N-5	Blatt	Umschlag	10 GS	heilt in 1 h alle Treffer.
Süße Galenas	m-H-2	Blatt	verbrennen/inhalieren	5 SS	entspannt für 1-10 Rdn (-75%)
Teldalion	m-N-3	Borke	Umschlag	2 GS	lindert Entzündungen. Heilt Infektionen.
Telperion	r-M-7	Blatt	essen	100 GS	heilt 10-100 Treffer.
Tharm	m-O-1	Tang	auftragen	5 ZS	Schutz vor Sonnenbrand.
Tulaxar	k-I-6	Blätter	kochen/trinken	110 GS	stoppt Blutungen.
Ucason	m-O-7	Gras	verbrennen/inhalieren	75 GS	heilt Blindheit.
Ul-ucason	m-O-8	Gras	verbrennen/inhalieren	250 GS	Wiederherstellung der Augen.
Valanar	h-O-9	Blatt	kauen	1000 GS	Gegenmittel für Karfar
Vessin	m-O-5	Muscheln	auftragen	30 GS	heilt Verbrennungen 2. Grades in Sekunden und Wunden 3. Grades in 1 Tag.
Vipernkraut	m-H-4	Wurzel	kochen/trinken	15 GS	Gegenmittel für Asgurash.

6

Taktik & Physik

In diesem Abschnitt werden Richtlinien vorgestellt, welche die Mechanismen verschiedener Elemente des Rollenspiels betreffen. Für Spielleiter, die sich mit den Mechanismen des Kampfes beschäftigen wollen, findet sich in Abschnitt 6.1 ein komprimiertes Kampfsystem, das den Ergebnissen der *RoleMaster*-Angriffstabellen annähernd gleichkommt. Abschnitt 6.2 enthält eine Zusammenstellung von Handlungen entsprechend des prozentualen Zeitanteils, den sie in einer Runde in Anspruch nehmen. Spielleiter, die einen höheren Schaden für Ergebnisse über 150 wünschen, sollten Abschnitt 6.3 lesen. Überlegungen zu Masse und Kraft werden in Abschnitt 6.4 untersucht, während Abschnitt 6.5 eine Auswertung der Wirksamkeit der verschiedenen Angriffs- und Rüstungsarten in *RoleMaster* darstellt. Abschnitt 6.6 enthält Patzertabellen für den Waffenlosen Kampf, und unter 6.7 wird ein System zur Ermittlung der Initiative vorgestellt.

6.1

Komprimiertes
Kampfsystem

Gelegentlich möchte ein Spielleiter vielleicht eine Kampfsituation ausspielen, ohne daß die Spieler erfahren, über welche Panzerungsarten und Defensivbonusse ihre Gegner verfügen. In einem solchen Fall kann der Spielleiter den ganzen Kampf durchführen, wobei er die Spieler höchstens würfeln läßt, während er selbst alle Berechnungen vornimmt. Diese Methode, Kämpfe durchzuführen, bringt tatsächlich eine Atmosphäre der Unsicherheit ins Spiel, wenn die Spielergruppe aber groß ist, kann der Vorgang sehr unhandlich und langsam werden.

Das Komprimierte Kampfsystem wurde genau für eine solche Situation entworfen, in der die Methode der Kampfabwicklung aus *RoleMaster* weitgehend zusammengefaßt und vielleicht beschleunigt werden kann. Das Komprimierte Kampfsystem ist nicht dazu gedacht, das reguläre *RoleMaster*-System zu ersetzen, außer wenn die leichten Abweichungen von den Ergebnissen des Standardspiels nicht so wichtig sind wie das »Vorankommen« mit dem Spiel. Das System erscheint möglicherweise zunächst kompliziert, läßt sich aber mit einiger Übung leicht meistern.

Das Komprimierte Kampfsystem behandelt die Ermittlung von Angriffsergebnissen, wobei die Tabellen für Kritische Schäden und Patzer aber dennoch für bestimmte Ergebnisse benötigt werden. Das Kampfsystem ist auf eine Seite gedruckt, die ein Spielleiter für den persönlichen Gebrauch photokopieren kann. Es besteht aus 5 verschiedenen Bereichen, die alle im folgenden erklärt werden.

Der Bereich »Angriffswerte«

Der Bereich Angriffswerte enthält neun Spalten mit Informationen und eine Zeile für jede Angriffstabelle aus dem *Buch der Schwerter* und dem *Buch der Magie*. Diese Zeilen werden Angriffszeilen genannt. Wenn ein Angriffsergebnis auf dieser Tabelle ermittelt wird, sollte sich der Spielleiter auf die Angriffszeile beziehen, die der Art des durchgeführten Angriffs entspricht.

Die erste Spalte enthält den Namen der Angriffsart, auf die sich die Angriffszeile bezieht.

In der zweiten Spalte, die die Bezeichnung »Patzerbereich« trägt, ist für jede Angriffsart ein Wert für Patzer oder Zauberefehler angegeben, die bei einem unmodifizierten Wurf auftreten. Der Wert für Patzer/Fehlschlag sollte in jedem Fall als Bereich gesehen werden, der bei 01 beginnt. Daher bedeutet ein Wert von »4«, daß der Angriff bei einem unmodifizierten Wurf von »01, 02, 03, oder 04« patzt oder fehlschlägt. Zauberefehler können für modifizierte Würfe auch bei höheren Werten auftreten; siehe dazu die speziellen Angriffstabellen im *Buch der Magie*.

Die dritte Spalte ist mit »Kritischer Schaden« überschrieben. Die Codes geben an, welche Arten von Kritischen Schäden normalerweise durch diese Angriffe erzeugt werden: KTS-1 = Hiebsschaden, KTS-2 = Streichschaden, KTS-3 = Stichschaden, KTS-4 = Stoßschaden, KTS-5 = Ringenschaden, KTS-6 = Kritischer Schaden durch winzige Tiere, KTS-9 = Kritischer Schaden durch WK-Hiebe, KTS-10 = Kritischer Schaden durch WK-Würfe, KTM-1 = Kritischer Schlagschaden, KTM-2 = Kritischer Kälteschaden, KTM-3 = Kritischer Hitzeschaden, KTM-4 = Kritischer Elektrizitätsschaden (*Anm:* aus Platzgründen wurde auf das Kürzel »KTS« in der Tabelle verzichtet). Wenn der Angriff also einen Kritischen Schaden ergibt, sollte dieser (der zuerst angegebene Typ) auf der seiner Art entsprechenden, normalen Schadenstabelle im *BdS* oder im *BdM* ausgewürfelt werden.

In der Spalte »Kritischer Schaden« ist oftmals eine zweite oder dritte Art des Kritischen Schadens aufgelistet, welche weitere Informationen darstellen, die unter bestimmten Umständen gebraucht werden können. Sie können zusätzliche Kritische Schäden bezeichnen, die im Rahmen des bereits existierenden Spielsystems vorkommen (wie die für elementare Strahlenangriffe). Oder sie können auch eine abgestufte Wirkung kennzeichnen, wobei ein niedriges Angriffsergebnis auf der Tabelle die eine Art von Kritischem Schaden anzeigen könnte, während ein höheres Angriffsergebnis zu einer anderen Art führen könnte.

Kennt der Spielleiter sich mit den *RoleMaster*-Angriffstabellen gut aus, so wird er häufig in der Lage sein, alle Informationen aus dem Komprimierten Kampfsystem zu ziehen und verschiedene Ergebnisse seiner Erfahrung entsprechend umzusetzen.

Die vierte Spalte trägt die Überschrift »Tabellenart«, um anzuzeigen, welche Panzerungs-DB-Modifikationen bei dieser Angriffsform zutreffen. In *RoleMaster* wirken Panzerungen verschieden gegen unterschiedliche Angriffe: Metallrüstungen sind gegen Elektrizität anfälliger, schwere Panzerungen sind empfindlicher gegen die Auswirkung von Stößen usw. Trotzdem stellt eine Panzerung einen großen Vorteil gegen die meisten Angriffstypen dar.

Die Sp
treffer
zerung
zwei I

a. Eine
diese
(Ohne
panzer
b. Der
mung
wird.

Der z
mit »Pa
Benut
kation
und »P
kation
nomm
dem n
Spalte
Diese
Angrif

W =
S =
U =

UU =
US =

Anme:
griffsta
sind a

Der d
betitel
zerung
stärkte
te in d
ein An
wert»
bei de
treten.
griffsw
nen O
EAW a
zogen
wert (s
sacht.
Werte
sacht,
sprich
Anzah

Der
Der vi
kurze
Angrif
schnel
wie au
gend v
chen,

Die Spalten 5-9 sind mit »Waffen-OB-Modifikationen & Grundtrefferfaktoren« überschrieben, wobei jede Spalte einer Panzerungskategorie entspricht. Jede Spalte gibt dem Spielleiter zwei Informationen über jede Angriffsart:

- Eine allgemeine positive oder negative OB-Modifikation für diese Angriffsart gegen die angegriffene Panzerungskategorie (Ohne Rüstung, Leder, Verstärktes Leder, Kettenpanzer, Plattenpanzer).
- Den Grundtrefferfaktor (in Klammern), der bei der Bestimmung der Trefferanzahl hilft, die von dem Angriff verursacht wird.

Der Bereich »Panzerungs-DB«

Der zweite Bereich des Komprimierten Kampfsystems ist der mit »Panzerungs-DB-Modifikationen« betitelte Abschnitt. Bei der Benutzung dieses Systems sollte ein Spielleiter eine DB-Modifikation für das Ziel anwenden, die auf seiner Panzerung basiert und »Panzerungs-DB-Modifikation« genannt wird. Diese Modifikation kann dem »Bereich Panzerungs-DB-Modifikation« entnommen werden. Man erhält eine bestimmte Modifikation, indem man die Panzerungsart des Ziels und den Code, der in der Spalte »Tabellenart« angeführt ist, miteinander kreuzvergleicht. Diese Codes beziehen sich auf die verschiedenen Arten von Angriffstabellen:

- W = Normale Waffen-Angriffstabelle
S = Normale Spruch-Angriffstabelle
U = Normale Tabelle für unbewaffnete Angriffe (Waffenloser Kampf, Tiere und Ungeheuer)
UU = Umgekehrte Tabelle für unbewaffnete Angriffe
US = Umgekehrte Spruch-Angriffstabelle

Anmerkung: »Umgekehrt« bezieht sich auf die Arten von Angriffstabellen, die gegen schwerere Panzerungsarten wirksamer sind als gegen leichtere.

Der Bereich »Grenzwerte«

Der dritte Bereich des Kampfsystems ist der mit »Grenzwerte« betitelte. Die Spalten beziehen sich auf die verschiedenen Panzerungskategorien: OR = Ohne Rüstung, LE = Leder, VL = Verstärktes Leder, KE = Kettenpanzer, PL = Plattenpanzer. Die Werte in der ersten Zeile geben das niedrigste Ergebnis an, bei dem ein Angriff Schaden verursacht (»TG« steht für »Treffer-Grenzwert«). Die anderen Zeilen geben die niedrigsten Ergebnisse an, bei denen Kritische Schäden der verschiedenen Schweren auftreten. Zunächst bestimmt der Spielleiter den Endgültigen Angriffswert (EAW), wobei der Angriffswurf durch die verschiedenen OB- und DB-Modifikationen verändert wird. Dann wird der EAW auf die entsprechende Spalte im Bereich Grenzwerte bezogen. Wenn der EAW größer oder gleich dem Treffer-Grenzwert (TG) in der Spalte ist, so hat der Angriff Schaden verursacht. Ist der EA auch höher als mindestens einer der anderen Werte in der Spalte, so wird auch ein Kritischer Schaden verursacht, dessen Schwere dem höchsten überschrittenen Wert entspricht. EAW und TG können dann dazu benutzt werden, die Anzahl der beim Angriff verursachten Treffer zu bestimmen.

Der Bereich »Zusammenfassung des Vorgangs«

Der vierte Bereich des Komprimierten Kampfsystems ist eine kurze Zusammenfassung, die den Vorgang der Abwicklung eines Angriffs mit dem System schrittweise erläutert. Spielleiter werden schnell herausfinden, daß der Vorgang nach einigen Versuchen wie automatisch abläuft. Obwohl der Vorgang zunächst entmutigend wirkt, sollte man es mit der schrittweisen Methode versuchen, die sich bald als sehr einfach erweisen wird.

Der Bereich »Anmerkungen«

Der fünfte Bereich der Tabelle enthält Anmerkungen, die sich auf andere Bereiche des Kampfsystems beziehen. Außerdem beinhaltet er die Höchstwerte für Angriffe mit den 4 Waffenloser Kampf-Graden (1-4) und für die Größenkategorien der Tierangriffe (klein, mittel, groß, gewaltig). Sie sind hier beigelegt, um das Nachschlagen zu erleichtern. Wenn ein Angriffswurf durchgeführt worden ist, und die normalen OB- und DB-Modifikationen hinzugerechnet worden sind, kann der Wert dieses Ergebnisses den dem Grad entsprechenden Grenzwert (falls zutreffend) nicht überschreiten; wenn es nötig ist, wird das Ergebnis herabgesetzt. Von diesem Punkt an können die Panzerungs-DB-Modifikationen und die Waffen-OB-Modifikationen das Ergebnis über diese Beschränkung hinaus steigern.

Die Beschreibung des Vorgangs

1. Der Angreifer würfelt für seinen Angriff (1-100, Offener Wurf) und überprüft, ob das Ergebnis einen Patzer oder Zauberfehler ergibt (Spalte 2). Ist dies der Fall, so wird der Vorgang gestoppt und die Ermittlung des Patzers/Fehlers läuft wie gewohnt ab.

2. Nun addiert der Angreifer seinen OB und zieht den DB des Ziels ab. Ergibt der Angriff einen höheren Wert als eine Beschränkung durch einen Waffenlosen Kampf-Grad oder eine Größenbegrenzung zuläßt, so wird das Ergebnis auf den erlaubten Höchstwert verringert (siehe Bereich Anmerkungen). Das Ergebnis ist der Ursprüngliche Angriffswert (UAW).

$UAW = \text{Angriffswert} + \text{OB des Angreifers} - \text{DB des Verteidigers}$

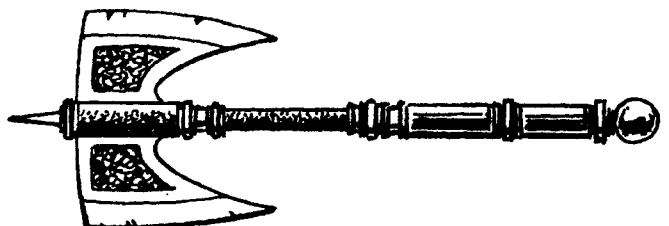
3. Der Spielleiter vergleicht dann im Bereich Panzerungs-DB-Modifikationen die »Tabellenart« des Angriffs (Bereich 1, Spalte 4) mit der Panzerungsart des Ziels. Dieser Wert wird nun vom UAW (aus Schritt 2) abgezogen, und die zutreffende Waffen-OB-Modifikation aus der Spalte (5-9) des Bereichs 1, welche der Panzerung des Ziels entspricht, wird hinzuaddiert. Das Ergebnis ist der Endgültige Angriffswert (EAW).

$EAW = UAW - \text{Panzerungs-DB-Modifikation} + \text{Waffen-OB-Modifikation}$

4. Als nächstes bestimmt man die der Panzerung des Ziels entsprechende Spalte im Bereich Grenzwerte. Ist der EAW niedriger als der TG in der Spalte, so verfehlt der Angriff sein Ziel, und der Vorgang ist beendet; andernfalls hat der Angriff Schaden verursacht. Ist der EAW auch höher als mindestens einer der anderen Werte in der Spalte, so wird ein Kritischer Schaden erzielt, dessen Art in Spalte 3 des Bereichs Angriffswerte zu finden ist. Die Schwere wird durch den höchsten Wert angezeigt, der überschritten wird. Jeder Kritische Schaden, der sich ergibt, wird wie gewohnt ermittelt.

5. Anschließend wird mit Hilfe von EAW und TG die Anzahl der durch den Angriff verursachten Treffer bestimmt. Die Differenz zwischen EAW und TG ($EAW - TG$) wird durch den zutreffenden Grundtrefferfaktor aus der Spalte (5-9), die der Panzerungsart des Ziels entspricht, dividiert. Das (abgerundete) Ergebnis entspricht der Anzahl der erzielten Treffer.

$\text{Treffer} = (EAW - TG) / \text{Grundtrefferfaktor}$



Komprimiertes Kampfsystem

Bereich Angriffswerte

Angriffsart	Panzerbereich	Kritische Treffer	Tabellenart	Waffen-OB-Modifikationen & Grundtrefferfaktoren				
				Ohne Rüstung	Leder	Verstärktes Leder	Kettenpanzer	Plattenpanzer
Dolche	1	S-3, S-2	W	-10(4,7)	-12(8,2)	-20(8,5)	-20(10,7)	-20(22,9)
Handbeile	4	S-1, S-2	W	-5(3,1)	-5(4,5)	-3(4,2)	+5(5,5)	+5(8,5)
Main Gauches	2	S-3, S-2	W	-8(4,4)	-10(7,1)	-15(7,3)	-15(9,1)	-15(16,7)
Kurzschwert	2	S-2, S-1	W	+5(3,8)	+0(5,4)	-5(6,4)	-10(8,7)	-10(14,9)
Langschwert	3	S-2, S-1	W	+0(2,8)	+0(4,1)	+0(4,4)	+0(6,0)	+0(10,3)
Krummsäbel	4	S-2, S-1	W	-5(2,5)	-5(3,7)	-5(3,9)	-5(7,7)	+0(13,2)
Krummschwert	5	S-2, S-1	W	+0(2,3)	-2(3,3)	+4(3,3)	+4(4,4)	+4(6,4)
Rapiere	4	S-3, S-2	W	+10(5,3)	+5(7,5)	-4(9,1)	+0(10,4)	-18(23,7)
Gepanzerte Fäuste	1	S-1, M-1	W	-25(11,4)	-35(15,9)	-35(25,0)	-35(0,29)	-31(31,5)
Keulen	4	S-1, M-1	W	-15(3,9)	-15(5,7)	-10(4,9)	-10(5,7)	-5(10,3)
Streitkolben	2	S-1, M-1	W	-5(3,5)	-5(5,0)	+0(4,9)	+5(5,3)	+5(8,0)
Kriegshammer	4	S-1, S-3	W	-5(3,2)	+0(4,7)	+0(4,2)	+10(5,0)	+10(7,7)
Morgensterne	8	S-1, S-3	W	+0(2,5)	+0(3,5)	+5(3,9)	+10(4,6)	+10(6,6)
Peitschen	6	M-4, S-1	W	-9(3,9)	-10(8,8)	-15(10,1)	-25(12,2)	-25(32,0)
Kampfstäbe	3	S-1, M-1	W	-15(2,8)	-12(3,7)	-12(4,5)	-12(6,1)	-15(9,2)
Bihänder	5	S-2, S-1	W	+5(1,6)	+6(2,1)	+8(2,0)	+10(2,8)	+10(4,7)
Streitaxte	5	S-2, S-1	W	+0(1,5)	+3(2,3)	+6(2,0)	+13(2,6)	+13(4,6)
Flegel	8	S-1, S-3	W	+4(1,8)	+6(2,4)	+10(2,6)	+13(3,3)	+13(4,5)
Kriegspickel	6	S-1, M-1	W	+0(1,7)	+3(2,2)	+6(2,2)	+15(2,7)	+18(3,6)
Wurfspere	4	S-1, S-1	W	-6(3,3)	-6(4,3)	-6(3,7)	-7(5,2)	-10(11,4)
Speere	5	S-1, M-1	W	-4(2,8)	-5(4,0)	+0(3,6)	+3(4,7)	-4(10,5)
Hellebarden	7	S-3, S-1	W	-2(1,8)	-2(2,5)	-1(2,5)	+0(3,3)	+0(5,2)
Lanzen	7	S-1, M-1	W	+0(1,4)	+4(1,9)	+5(1,8)	+17(2,1)	+20(2,8)
Schleudern	6	S-1, M-1	W	-12(2,5)	-15(3,9)	-6(3,4)	-5(4,3)	+0(6,7)
Kurzbogen	4	S-3, S-3	W	-12(3,1)	-4(4,3)	-11(3,6)	+0(4,0)	+0(9,9)
Langbogen	5	S-3, S-3	W	-3(2,6)	+3(3,2)	+1(2,9)	+13(3,3)	+8(5,8)
Kompositbogen	4	S-3, S-3	W	-9(2,9)	+1(3,4)	-2(3,0)	+10(3,5)	+5(6,4)
Leichte Armbrüste	5	S-3, S-3	W	-7(2,8)	-3(3,4)	-2(3,1)	+3(3,7)	+0(7,1)
Schwere Armbrüste	5	S-3, S-3	W	-2(2,3)	+6(3,1)	+4(2,6)	+15(3,5)	+10(5,8)
Bola	7	M-4, S-1	W	-10(5,1)	-10(8,0)	-10(4,1)	-10(5,7)	-6(10,1)
WK-Hiebe	2	WK-Hiebe, &	U	+24(4,7)	+17(5,1)	+2(5,8)	+25(5,4)	+22(6,3)
WK-Würfe	2	WK-Würfe, &	U	-10(5,7)	+1(7,6)	+13(11,3)	+34(10,3)	+55(15,8)
Stürze & Hiebe	2	S-1, S-1, ‡	U	+45(2,4)	+35(2,8)	+23(3,1)	+45(3,0)	+43(3,6)
Ringen & Verschlingen	2	S-5, S-5, &	UU	-6(5,0)	-5(6,4)	+11(9,2)	+30(8,0)	+45(12,4)
Rammen & Zuschlagen	2	S-4, S-1, ‡, &	UU	-4(5,7)	-8(5,8)	+7(6,3)	+25(5,9)	+43(6,8)
Trampeln & Stampfen	2	S-1, S-1, &	U	+37(3,1)	+18(3,0)	+9(4,2)	+28(4,7)	+34(4,6)
Bisse	2	S-6, S-2, S3, ‡, &	U	+17(2,5)	+5(2,6)	+0(2,7)	+15(3,0)	+23(3,2)
Krallen & Klauen	2	S-6, S-2, S-3, ‡, &	U	+20(4,7)	+1(5,0)	-3(5,3)	+11(5,4)	+22(5,9)
Schnäbel & Zangen	2	S-6, S-2, S-1, ‡, &	U	+3(3,4)	+5(3,3)	-7(4,3)	+9(4,5)	+30(4,6)
Hörner & Hauer	2	S-6, S-3, S-4, ‡, &	U	+19(2,9)	+2(3,1)	+3(3,2)	+13(3,4)	+22(3,5)
Stachel	2	S-6, S-3, ‡, &	U	+21(9,3)	-5(10,4)	-2(9,7)	+11(10,8)	+21(11,5)
Winzige Tiere	2	S-6, S-6, &	U	+26(8,3)	+4(9,6)	+0(10,4)	+14(10,9)	+25(10,3)
Schockstrahlen	2*	M-4, S-1	US	+9(7,0)	-11(8,6)	-1(10,2)	+28(8,6)	+46(10,2)
Wasserstrahlen	2*	M-1, S	S	+6(3,7)	-5(4,9)	-3(7,6)	+16(7,6)	+28(10,5)
Eisstrahlen	2*	M-1, M-2, S	US	+21(2,6)	+15(3,5)	+18(6,0)	+34(6,1)	+53(8,5)
Feuerstrahlen	2*	M-3, M-1, S	S	+38(3,3)	+10(4,2)	+15(6,2)	+36(5,8)	+51(7,7)
Blitzstrahlen	2*	M-4, M-1, M-3, S	US	+30(3,0)	+21(4,0)	+18(5,2)	+50(4,8)	+66(5,6)
Kältebälle	4*	M-2, M-2, &	S	+62(7,0)	+39(8,4)	+48(9,8)	+64(9,1)	+76(10,9)
Feuerbälle	4*	M-3, M-3, &	S	+68(5,6)	+53(6,0)	+61(7,4)	+72(8,2)	+84(9,5)

Bereich Anmerkungen

Maximale UAW - 105: Grad 1 & klein; 120: Grad 2 & mittel; 135: Grad 3 & groß; 150: Grad 4 & gewaltig.

* - Bei dieser Angriffsart sind die Arten der Kritischen Treffer abgestuft, d.h. sie beginnen mit der ersten Art des angeführten Kritischen Schadens und steigern sich dann auf die zweite und dritte. Die so angeführten Kritischen Treffer sollen keine „zusätzlichen“ Schäden angeben, wie es in anderen Angriffszeilen bei außergewöhnlichem Schaden der Fall ist.

- Diese Angriffe können je nach Panzerungsart und dem Ergebnis des Endgültigen Angriffswerts auch in größeren Bereichen zu Zauberverfehlern führen. Zur Erklärung siehe die Original-Angriffstabellen.

\$ - Diese Angriffe verursachen besondere Kritische Schäden, wenn ein UM von 100 gewürfelt wird.

@ - Diese Angriffe verursachen besondere Kritische Schäden, wenn ein UM von 96-100 gewürfelt wird.

§ - Diese Angriffe werden durch den Grad, bis zu dem sie entwickelt sind, beschränkt (1-4).

& - Diese Angriffe werden durch die Größe des Angriffs beschränkt.

‡ - Dieser Angriff wird entweder durch die gefallene Strecke oder durch die Größe des Angriffs (klein - gewaltig) beschränkt.

Bereich Panzerungs-DB-Modifikationen

Panzerart	W	Tabellenart			
		S	U	US	UU
1	15	2	0	13	38
2	5	0	4	3	25
3	19	12	16	18	33
4	23	16	25	25	29
5	0	11	11	18	29
6	3	16	15	17	23
7	7	21	22	17	15
8	12	19	24	15	10
9	5	12	22	22	21
10	13	19	30	27	18
11	18	24	37	28	12
12	22	29	44	25	8
13	15	13	23	20	17
14	25	16	31	15	14
15	30	23	37	10	7
16	35	24	38	7	4
17	26	12	29	17	11
18	35	15	36	12	8
19	45	23	41	5	4
20	50	28	48	0	0

Bereich Grenzwerte

	Panzerungskategorien				
	OR	LE	VL	KE	PL
TG	61	52	52	26	5
A	71	72	72	75	75
B	76	84	83	89	89
C	82	99	98	100	97
D	93	112	114	110	104
E	111	131	126	119	109

TG = Treffer-Grenzwert

Bereich Zusammenfassung des Vorgangs

1. Angriffswurf durchführen: resultiert ein Panzer/Zauberverfehlern, so wird der Vorgang gestoppt. Andernfalls wird der Wurf durch den OB des Angreifers und den DB des Verteidigers modifiziert. Der Wert wird eventuell durch Beschränkungen aus WK-Grad oder Größe des Angriffs modifiziert. Das Ergebnis ist der EAW.

2. Die „Tabellenart“ des Angriffs wird mit der Panzerungsart des Ziels im Bereich „Panzerungs-DB-Modifikationen“ kreuzvergleichen. Die entsprechende Panzerungs-DB-Modifikation wird vom UAW abgezogen. Dann wird die zutreffende Waffen-OB-Modifikation hinzuaddiert. Das Ergebnis ist der EAW.

3. Wenn der EAW größer/gleich dem TG (siehe Bereich Grenzwerte) ist, verursacht der Angriff Schaden. Ist der EAW auch größer/gleich als mindestens einer der anderen Grenzwerte, so entsteht auch ein Kritischer Schaden, dessen Schwere durch den höchsten übertroffenen Grenzwert angezeigt wird.

4. Um zu bestimmen, wieviele Treffer verursacht wurden, wird das Ergebnis aus (EAW-TG) durch den zutreffenden Grundtrefferfaktor dividiert (abgerundet).

1. Es Span Realis stisch spielt des R Realis fach keit. S auch für Si ins St abläu

2. Die gen, c eine h z.B., c der S muß Rapien bei P Kamp stem l schen schied

3. Au nicht -abges se (od Schad schen im Ko es mit dann e bellen

4. Dies giger doch e Peitsch Kritisc zum T Verlust Master sacht v mierte gehene

5. In ei eventu nem „P sonder chen S spiel e für Eis kann e zuguns

Betspt 1. In ei einem und ei ergibt den En Spiellet gen Ke difikat = 100 +

Überlegungen für den Spielleiter

1. Es ist klar, daß bei fast jedem Simulations-Spielsystem eine Spannung zwischen »Realismus« (oder einem Verständnis von Realismus) und Spielbarkeit herrscht. Wenn man ein Spiel realistischer gestaltet, wird es für die meisten Menschen schwerer spielbar; macht man es spielbarer, geht das fast immer zu Lasten des Realismus. Einige Spiele konzentrieren sich vorrangig auf Realismus, leiden aber unter unzähligen Regeln; einige sind einfach durchzuführen, vernachlässigen dabei aber jede Genauigkeit. Spielbarkeit ist normalerweise erfreulich, gleiches gilt aber auch für eine realistische Abwicklung. Dieses Kampfsystem wird für Situationen angeboten, in denen die Abläufe aus *RoleMaster* ins Stocken geraten, weil der Spielleiter den Hauptteil der Kampf-abläufe für eine große Spielerguppe bearbeiten muß.

2. Dieses System beinhaltet keinerlei Informationen, die anzeigen, daß eine bestimmte Angriffsart nicht dazu in der Lage ist, eine bestimmte Art von Kritischem Schaden zu erzeugen (wie z.B., daß Rapiere und Kurzscherer keinen Kritischen Schaden der Schwere »E« bei P 20 verursachen können). Ein Spielleiter muß entscheiden, wie er damit verfährt. Wenn er möchte, daß Rapiere und Kurzscherer Kritischen Schaden der Schwere »E« bei P 20 verursachen können, dann erlaubt es ihm dieses Kampfsystem. Wünscht er jedoch Werte, die im ganzen Spielsystem konstant bleiben, muß er eventuell die schwersten Kritischen Schäden notieren, die bestimmte Waffen gegen die verschiedenen Panzerungsarten erzielen können.

3. Auch hilft das Komprimierte Kampfsystem dem Spielleiter nicht dabei, festzustellen, wann sich eine Angriffstabelle mit »abgestuften« Kritischen Schäden verändert. Die Tabelle für Bisse (oder Hörner & Hauer) fängt beispielsweise mit Kritischem Schaden für winzige Tiere an und steigert sich dann auf Kritischen Stich-, Hieb-, und Stoßschaden usw. Die Anmerkungen im Komprimierten System teilen einem Spielleiter mit, wenn er es mit einem Angriff dieser Art zu tun hat. Er muß das Ergebnis dann entweder willkürlich bestimmen oder in den Originaltabellen nachschlagen.

4. Dieses KKS läßt die verschiedenen Trefferwerte am »geringfügigeren Ende« der Tabelle weitgehend unbeachtet. Dies ist jedoch ein relativ wenig wichtiges Detail. Einige Waffen, wie z.B. Peitschen und Kampfstäbe, verursachen viel häufiger Treffer als Kritischen Schaden. Dieser Unterschied geht in diesem System zum Teil verloren. Das sollte aber nicht als ein so schrecklicher Verlust angesehen werden, da die meisten Todesfälle in *RoleMaster* eher durch Kritische Schäden als durch Treffer verursacht werden. Aus diesem Grund konzentriert sich das Komprimierte System in seinen abgeleiteten statistischen Werten weitgehend eher auf Kritischen Schaden als auf Treffer.

5. In einigen Fällen kann die Schwere eines Kritischen Schadens eventuell um einen Grad verändert werden (z.B. ein »A« zu einem »B«-Schaden: ein »B« zu einem »C« usw.). Dies trifft insbesondere bei Panzerungskategorien zu, die einem ungewöhnlichen Schema gegen einen bestimmten Angriff folgen. Zum Beispiel erleiden sowohl P 12 als auch P 9 auf der Angriffstabelle für Eisstrahlen eher Kritischen Schaden als P 10 und P 11. Dies kann entweder als Schwäche des Systems oder als kleines Opfer zugunsten der Zeitersparnis angesehen werden.

Beispiele:

1. In einer normalen Kampfsituation schwingt ein Angreifer mit einem OB von 70 ein Kurzscherer gegen einen Gegner mit P 12 und einem DB von 30. Der Angreifer würfelt eine 60, und so ergibt der Ursprüngliche Angriffswert: $70 + 60 - 30 = 100$. Um den Endgültigen Angriffswert (EAW) zu erhalten, addiert der Spielleiter die Waffen-OB-Modifikation für das Kurzscherer gegen Kettenpanzer (d.h. -10) und zieht die Panzerungs-DB-Modifikation für P 13 unter der Tabellenart »W« ab (d.h. -15): $EAW = 100 + (-10) - 15 = 75$.

Beim Überprüfen des Bereichs Grenzwerte in der Spalte »KE« stellt der Spielleiter fest, daß der Angriff den TG von 26 übertrifft und auch hoch genug ist, um einen Kritischen Streichschaden der Schwere »A« zu verursachen (der TG für »A« ist zufällig 75). Der Angriff hat den TG um 49 Punkte übertroffen ($75 - 26$), und der Grundtrefferfaktor für Kurzscherer gegen Kettenpanzer beträgt 8, 7 (siehe Angriffszeile für Kurzscherer). Somit beträgt der Schaden 6 Treffer: $49/8, 7 = 6$ (gerundet). Beim Benutzen dieser Methode ergibt sich ein Resultat von »6 A2«, das genau dem normalen Ergebnis entspricht.

2. Ein Kriegermönch mit einem OB von 130 macht einen Waffenloser Kampf-Hiebangriff gegen einen Feind mit P 6 und einem DB von 50. Der Mönch würfelt eine 85, was einen UAW von 165 ergibt: $130 + 85 - 50$. Der Spielleiter stellt jedoch fest, daß der höchste zulässige UAW für Grad 3 nur 135 beträgt, und reduziert den UAW von 165 auf 135. Hiebe gegen Leder erhalten eine Waffen-OB-Modifikation von +17, und P 6 besitzt eine Panzerungs-DB-Modifikation von 15 gegen eine »U«-Tabellenart wie diese. Der EAW des Mönchs beträgt $135 + 17 - 15 = 137$. Der Mönch hat den TG um 85 übertroffen ($137 - 52$), einen Kritischen Schaden der Schwere »E« erzielt, und 17 Treffer verursacht ($85/5, 1$). Dieses Ergebnis läßt sich gut mit dem Maximum eines WK-Hiebangriffes 3. Grades gegen P 6 vergleichen: 18 E.

6.2

Zeitaufwand für Handlungen

Normalerweise läuft *RoleMaster* in Runden von 10 Sekunden ab, und es ist oft wichtig zu wissen, wieviele Handlungen man in einer solchen Runde unterbringen kann. In diesem Abschnitt finden sich einige Vorschläge zum Zeitaufwand für eine Anzahl verschiedener Handlungen (ausgedrückt in Prozentanteilen an einer Runde). Diese Liste soll hauptsächlich dazu dienen, dem Spielleiter bei der Beantwortung solcher Fragen zu helfen wie, »wenn ich beschleunigt bin, kann ich dann meine Waffe ziehen, mein Pferd besteigen, einen Wahrnehmungswurf machen und vielleicht noch in dieser Runde angreifen?« Die hier angegebenen Prozentwerte sind so gewählt, daß sie mit den anderen Bereichen aus *RoleMaster* kompatibel sind.

Dem Spielleiter steht es selbstverständlich frei, Veränderungen in dieser Liste vorzunehmen, und er sollte sie auch erweitern, wenn er Entscheidungen in besonderen Situationen fällt. Das hilft dabei, Beständigkeit im Spiel zu wahren.

20% Handlungen

Angriff über eine Entfernung bis zur Grundbewegungsweite
Aufstehen aus der Hocke oder einer sitzenden Position
Kontrolliertes zu Boden fallen
Kraftakte
Reiten im Trab
Schneller Wahrnehmungswurf (mit -50)
Schnelles Absteigen von einem Reittier
Verstecken
Waffe ziehen

50% Handlungen

Konzentration um Sprüche, Gleichgewicht usw. zu halten
Lockeres Schwimmen
Reiten im Galopp
Reittier besteigen
Schleichen
Vorsichtiges Absteigen
Waffenwechsel
Wahrnehmungswurf

75% Handlungen

Aufstehen aus einer liegenden Position
Fallen finden
Fernkampfangriff in Fernkampfphase
Klettern
Nahkampfangriff (mindestens 50%)
Runen lesen-Würfe
Schlösser öffnen
Stabmagie-Würfe
Zaubern in der Zaubern-Phase

90% Handlungen

Abwarte-Fernkampfangriff
Aufheben eines Gegenstands vom Boden
Kampf mit zwei Waffen
Mehrfache Waffenloser Kampf-Angriffe
Reiten eines Sturmangriffs
Schnelles Schwimmen
Springen mit einem Reittier
Trance
Vorbereitungsrunde(n) für Fernkampfangriff
Vorbereitungsrunde(n) für Zaubern

6.3

Übertreffen von »150«

Von Zeit zu Zeit kann es durchaus passieren, daß das Ergebnis eines Angriffswurfs über »150« (dem Höchstwert in den Angriffstabellen) liegt, wenn entweder ein außergewöhnlicher Wurf gelingt oder ein Umstand eintritt, bei dem ein mächtiger OB auf einen viel kleineren DB trifft. In einem solchen Fall kann der Spielleiter entscheiden, daß der Angriff zusätzlichen Schaden verursacht. In diesem Abschnitt werden zwei Ansätze und mehrere Optionen für eine solche Situation vorgestellt, die dem Spielleiter erlauben, selbst festzulegen, wie tödlich die Wirkung eines solchen Vorgangs sein soll. Der Spielleiter sollte alle diese Ansätze und Optionen sehr vorsichtig prüfen, weil der unüberlegte Gebrauch dieser Richtlinien die Todesrate sowohl unter den Spielern als auch unter den Nichtspielercharakteren und Monstern wesentlich steigern könnte.

Erhöhte Treffer

Um die Anzahl der Treffer zu steigern, die bei einem Angriffsergebnis über »150« verursacht werden, zählt man zunächst, wie oft das Höchstergebnis an Treffern (oben in der Angriffstabelle) bei der Panzerungsart des Ziels vorkommt; dies wird dann »Trefferintervall« genannt. Dann wird die Differenz zwischen dem konkreten Angriffsergebnis und 150 errechnet, die als »Übertreffungswert« bezeichnet wird. Anschließend wird der Übertreffungswert durch das Trefferintervall geteilt (abgerundet), um die Anzahl der beim Angriff zusätzlich erzielten Treffer zu erhalten.

Zusätzliche Treffer = Übertreffungswert / Trefferintervall (abgerundet)

In den Angriffstabellen für Tiere und Zaubersprüche tritt das Höchstergebnis von Treffern mindestens dreimal auf, da es sich bei diesen Tabellen tatsächlich um Intervalle handelt (z.B. 148-150, 146-150, usw.). In einem solchen Fall beträgt das Trefferintervall mindestens drei; zum Beispiel handelt es sich bei 146-150 um ein Intervall von 5, bei 148-150 um 3, usw.

Beispiel: Turlik, ein berühmter tanaarischer Kämpfer mit einem OB von 140, schwingt seinen Morgenstern gegen Bartok, einen Illusionisten der 5. Stufe mit einem DB von nur 35. Turlik würfelt eine 79 gegen den armen Bartok, was einen Gesamt-An-

griffswurf von 184 ergibt: $(140 + 79) - 35 = 184$. Der Spielleiter findet die Angriffstabelle für Morgensterne und bezieht das Ergebnis auf die Panzerungsart 1 des Illusionisten. Er sieht, daß bei einem Wert von 150 mit dem Morgenstern 35 Treffer und ein Kritischer Hiebsschaden der Schwere »E« verursacht werden. Die 35 tritt in dieser Tabelle mit einem Trefferintervall von 3 auf (d.h. sie kommt dreimal vor, bei den Werten 150, 149 und 148). Der Übertreffungswert beträgt 34: $184 - 150 = 34$. Der Übertreffungswert (34) wird durch das Trefferintervall (3) geteilt, so daß der zusätzliche Schaden 11 ergibt. Der unglückliche Bartok erleidet daher eine Gesamtsumme von 46 Schadenspunkten und einen Kritischen Treffer der Schwere »E«.

Bartok, der den Angriff überlebt hat und durch den Kritischen Treffer glücklicherweise nicht benommen ist, stößt Turlik über den Rand einer 54 m hohen Klippe. Um den Schaden zu ermitteln, der durch diesen Sturz verursacht wird, würfelt der Spielleiter eine 55 auf der »Stürze & Hiebe«-Tabelle (ATS 1), was einen Gesamt-Angriffswert von 235 ergibt: $(55 + 180) = 235$. Turliks Panzerungsart ist 9, und bei 150 würde er 39 Treffer und einen Kritischen Schaden der Schwere »F« erhalten. Der Übertreffungswert beträgt 85 und das Trefferintervall ist 3 (d.h. 39 tritt bei 150, 149 und 148 auf), was insgesamt 28 zusätzliche Treffer ergibt: $85 / 3 = 28$. Ein sehr überraschter Turlik erhält insgesamt 67 Treffer und einen Kritischen Schaden der Schwere »F«.

Option 1: Der Spielleiter kann den zusätzlichen Schaden an Treffern auf das doppelte oder dreifache der Höchsttrefferzahl beschränken, die normalerweise bei einem Angriff mit »150« verursacht werden.

Option 2: Der Spielleiter kann die Auswirkungen von Offenen Würfeln mindern, indem er höchstens 100 vom Angriffswurf hinzuaddiert, wenn er den Übertreffungswert errechnet.

Zusätzliche Kritische Treffer

Falls der Spielleiter sich dazu entschließt, zusätzliche Kritische Treffer zuzulassen, wenn ein Angriffsergebnis »150« übertrifft, dann kann er die Schwere des normalen und zusätzlichen Kritischen Treffers auf den folgenden Übertreffungswert - Bereichen (siehe oben) basieren lassen:

Kritische Treffer für Angriffe über »150«						
Übertreffungswert	Schwere des Kritischen Treffers für die Panzerungsart des Gegners bei »150«					
	Keiner	A	B	C	D	E
01 - 29	A	B	C	D	E	E
30 - 59	B	C	D	E	E	E & A
60 - 89	C	D	E	E & A	E & A	E & B
90 - 119	D	E	E	E & B	E & B	E & C
120 - 149	E	E	E & A	E & C	E & C	E & D
150+	E	E & A	E & B	E & D	E & D	E & E

Einige Waffen verursachen bei »150« gegen bestimmte Panzerungsarten keinen Kritischen Treffer der Schwere »E«, z.B. ein Dolch oder Kurzsword gegen P 19 usw. Angriffsergebnisse über »150« ergeben für solche Waffen gegen die betreffenden Panzerungen zunächst eine Erhöhung der Schwere des normalen Kritischen Treffers, bevor sie zusätzlichen Kritischen Schaden verursachen. Solche Angriffe werden in einer der ersten vier Spalten ermittelt; die meisten Angriffe, d.h. diejenigen, die bei »150« einen Kritischen Treffer der Schwere »E« erzielen, werden aber die fünfte Spalte benutzen. Angriffe mit Höchstergebnissen von weniger als »150« profitieren nicht von diesem Material.

Der Spielleiter kann diese Kritischen Treffer entweder der Art des normalen Kritischen Schadens anpassen, sie zu Kritischen Schlagschäden umwandeln (wegen der großen Wucht des Schlagens) oder sie zu anderen Kritischen Schäden machen (d.h. einem

Bihä
niedrBeis
Bart
sätzl
Über
zusd
H
und
erzie
Schad

Optik

Optik
Schad

Optik

In die
hang
enthä
OB zu
Größe
dieserDie fo
Physik
nigun
se mit
deute
mehr
Objek
chen
schwi
Mensch
kg sch
GewikEine M
ster da
einsat
re und
zusetz
sein C
Beweg
liche
des G
Spiele
den, n
Ein Za
nusser
der An
kein S
manöv

Bihänder zusätzlich zu seinem Kritischen Streichschaden gegen niedrige Panzerungsarten noch Kritische Hiebschäden zuteilen).

Beispiel: Im oben angeführten Beispiel hatte der Angriff gegen Bartok einen Übertreffungswert von 34, so daß er also einen zusätzlichen Kritischen Treffer der Schwere »A« erhalten hätte. Der Übertreffungswert gegen Turlik betrug 55, so daß auch er einen zusätzlichen Kritischen Treffer der Schwere »A« erhalten hätte.

Hätte Turlik einen Dolch gegen einen Feind mit P 20 benutzt, und hätte sein Angriff dabei einen Übertreffungswert von »34« erzielt, so hätte sein Gegner durch den Angriff einen Kritischen Schaden der Schwere »E« erlitten.

Option 3: Wie Option 2 oben.

Option 4: Für den normalen und den zusätzlichen Kritischen Schaden werden getrennte Würfe durchgeführt.

Option 5: Für beide Kritischen Treffer gilt derselbe Wurf.

6.4

Überlegungen zu Masse und Kraft

In diesem Abschnitt werden Masse und Kraft im Zusammenhang mit den Spielmechanismen im Rollenspiel vorgestellt. Er enthält zwei Methoden, das Gewicht eines Wesens auf seinen OB zu beziehen, Richtlinien für das Verhältnis von Gewicht und Größe bei Humanoiden und weiteres verwandtes Material aus diesem Bereich.

Kraft und Masse

Die folgende Formel stellt eines der grundlegenden Gesetze der Physik Newtons dar: $K = m \times a$. »K« steht für Kraft, »a« für Beschleunigung, und »m« für Masse (bei konstanter Schwerkraft kann Masse mit Gewicht gleichgesetzt werden). Einfach ausgedrückt bedeutet diese simple Formel, daß ein Objekt mit großem Gewicht mehr Kraft (oder potentielle Energie) besitzt als ein leichteres Objekt mit der gleichen Geschwindigkeit, weil beide der gleichen Beschleunigung unterliegen müssen, um die gleiche Geschwindigkeit zu erreichen. Daher hat ein 150 kg schwerer Mensch das Potential, die dreifache Kraft auszuüben wie ein 50 kg schwerer Mensch, wobei angenommen wird, daß beide ihr Gewicht mit der gleichen Beschleunigung einsetzen können.

Gewicht einsetzen

Eine Methode, wie dieser »Gewichts/Massen«-Faktor in *RoleMaster* dargestellt werden kann, ist der Gebrauch eines »Gewichtseinsatz-Bonusses« als potentielle OB-Modifikation für Charaktere und andere Wesen. Um diesen Bonus bei einem Angriff einzusetzen, muß der Angreifer vor dem Wurf ankündigen, daß er sein Gewicht in den Angriff werfen möchte. Dann führt er ein Bewegungsmanöver aus, das durch Addieren seines Geschicklichkeitsbonusses und Subtrahieren des Reaktions-Bonusses des Gegners modifiziert wird. Der Schwierigkeitsgrad wird vom Spielleiter festgelegt: »leicht« für einen Kampf auf ebenem Boden, mindestens »mittelschwer« bei komplizierteren Situationen. Ein Zahlenwert gibt den Prozentanteil des »Gewichtseinsatz-Bonusses« an, der zum Angriffswurf addiert werden kann. Wenn der Angreifer sein Ziel jedoch vollkommen verfehlt (d.h. wenn kein Schaden verursacht wird), muß er ein zweites Bewegungsmanöver durchführen, um sein Gleichgewicht zu bewahren. In

der nächsten Runde verringern sich seine Handlungsmöglichkeiten um einen Prozentanteil von 100 - dem Zahlenwert, und vielleicht fällt er sogar zu Boden, oder es geschieht etwas noch schlimmeres.

Bei diesem System wird davon ausgegangen, daß ein Charakter oder ein anderes Wesen unter 100 kg (75 kg für Option 2) den Großteil seines »Gewichtseinsatzes« in die meisten normalen Angriffe einbringt, so daß hier kein »Gewichtseinsatz-Bonus« gilt (er ist bereits in Kampfstil und OB einberechnet). Vielleicht möchte der Spielleiter zulassen, daß Charaktere über 100 kg eine Fertigkeit zum Gebrauch ihres Gewichtseinsatzes entwickeln (Nebenfertigkeit, Kosten: 2/5, der Bonus beeinflusst den oben beschriebenen Manöverwurf). Die folgende Tabelle stellt eine einfache Beziehung zwischen dem Gewicht eines Wesens und seinem Gewichtseinsatz-Bonus vor.

Gewichtseinsatz-Bonus - Option 1

Diese Gewichtseinsatz-Bonuse sind deutlich »zurückhaltender« als die in Option 2 vorgestellten, obwohl sie vom physikalischen Standpunkt aus weniger realistisch sind. Diese Bonuse sind für eine gute Fantasy-Atmosphäre geeigneter, weil sie Kämpfe gegen riesenartige Wesen zweifellos gefährlicher machen, sie aber näher an den Werten für Menschen halten. Außerdem kann man so argumentieren, daß die Größe der kinetischen Energie, die ein Wesen auf einen unbefestigten Körper übertragen kann, beschränkt ist, d.h. wenn der Zyklop auf den Kämpfer einschlägt, dann hebt der Kämpfer glücklicherweise ab und wird durch die Luft geschleudert, anstatt den ganzen Schlag mit seinem Körper zu absorbieren.

Beispiel: Kort der Steinriese beschließt, sein Gewicht bei einem Angriff gegen Kover den Zwerg einzusetzen. Der Spielleiter entscheidet, daß dies wegen der Situation und dem Größenunterschied ein »mittelschweres« Manöver ist. Kort würfelt eine 67 und addiert 5 für seine Geschicklichkeit, muß aber 10 davon abziehen, weil Kover ein kleiner, flinker Zwerg ist, was zu einem Gesamtergebnis von 62 führt. Dies ergibt eine »40« in der Spalte »mittelschwer« der Manövertabelle. Da Kort 600 kg schwer ist, wird sein OB in dieser Runde um 20 erhöht (40% von 50). Der Kampf geht normal weiter, außer daß Kort ein weiteres Manöver machen muß, wenn er nicht trifft.

Gewichtseinsatz-Bonus - Option 2

Das folgende System berechnet den Gewichtseinsatz-Bonus eines Wesens/Charakters mit Hilfe einer Formel, die das Gewicht der Person mit einbezieht. Bei diesem Vorgang wird davon ausgegangen, daß ein Wesen von 85 kg oder weniger keinen Gewichtseinsatz-Bonus besitzt (siehe Tabelle auf Seite 86).

Der Spielleiter sei gewarnt, daß diese Option umständlich ist und Ergebnisse mit sich bringt, welche die Spielbalance einschneidend verändern können. Dieser Abschnitt wird in erster Linie der Freude am Lesen, dem Herumprobieren und der Vollständigkeit halber vorgestellt. Als geeigneten Mechanismus für ein Rollenspiel empfehlen wir Option 1. Spielleiter sollten aber denjenigen benutzen, der ihnen mehr zusagt, oder keinen von beiden.

Schritt 1 - Die gegenwärtige ST-Eigenschaft des Charakters wird zu seiner verdoppelten Eigenschaftsbonus-Modifikation für Stärke addiert, die in der Tabelle »Völkerbedingte Modifikationen« (BT 4 im *BdH&A*) angegeben ist. Es wird nachdrücklich empfohlen, für die »Riesenrassen« ein anderes Verfahren zu wählen, wenn der Spielleiter nicht möchte, daß sie Gewichtseinsatz-Bonuse von mehr als 300 haben. Für Riesenrassen wird 15 vom Volksbonus für ST abgezogen, bevor er verdoppelt und zur gegenwärtigen ST addiert wird.

Beispiele:

Für einen Gewöhnlichen Menschen wird +10 zu seiner gegenwärtigen ST addiert.

Gewichtseinsatz-Bonusse

Gewicht (kg)	Gewichtseinsatz-Bonus
100	5
150	10
200	15
250	20
300	25
350	30
400	35
450	40
500	45
600	50
700	55
800	60
900	65
1000	70
1250	75
1500	80
1750	85
2000	90
2250	95
2500+	100

Für einen Hoben Menschen wird +20 zu seiner gegenwärtigen ST addiert.

Für einen Elfen wird nichts addiert.

Für einen Halbling wird 40 von seiner gegenwärtigen ST abgezogen.

Für einen Gewöhnlichen Troll wird $0 = (15 - 15) \times 2$ zu seiner gegenwärtigen ST addiert.

Für einen Kriegstroll wird $+10 = (20 - 15) \times 2$ zu seiner gegenwärtigen ST addiert.

Schritt 2 - Alle zusätzlichen ST-Bonusse, wie z.B. die aus den Hintergrundoptionen sollten zur Summe aus Schritt 1 addiert werden.

Schritt 3 - Wenn die Gesamtsumme aus Schritt 2 über 100 liegt, wird der Betrag über 100 durch 5 geteilt und zu 100 addiert. Beispielsweise würde 125 zu 105 werden: $105 = (125 - 100) / 5 + 100$. Liegt die Gesamtsumme unter 0, so wird sie als 0 gewertet.

Schritt 4 - Die endgültige Gesamtsumme aus Schritt 3 wird als »angepaßter Wert« bezeichnet. Der diesem Wert entsprechende »Stärkefaktor« (SF) wird auf der Tabelle »Stärke/Masse-Verhältnis« abgelesen.

Schritt 5 - Das Gewicht des Charakters wird mit dem SF multipliziert, und das so entstandene Produkt dann durch 16 geteilt.

Schritt 6 - Der Modifikations-Abzug in der Tabelle »Stärke/Masse-Verhältnis« wird vom Ergebnis aus Schritt 5 abgezogen. Dann wird der normale ST-Bonus des Wesens subtrahiert (aus allen Bereichen: Eigenschaft, Volk, Besonderes, usw.). Dieses Ergebnis entspricht dem Gewichtseinsatz-Bonus des Charakters.

Gewichtseinsatz-Bonus:

$((\text{Stärkefaktor} \times \text{Gewicht}) / 16) - \text{gesamter ST-Bonus}$

Beispiele:

1) Conrad der Barbar (ST-Wert: 100) ist ein ehrfurchtgebietender Hober Mensch mit einem angepaßten Wert von 104 ($100 + 20/5$) und einem normalen ST-Bonus von 35 ($25 + 10$). Conrad wiegt stramme 130 kg. Der mit 104 verbundene Stärkefaktor beträgt 9,3. Conrads Gewichtseinsatz-Bonus ergibt $40 = ((9,3 \times 130) / 16) - 35$.

2) Grpf! Mblig ist ein schrecklicher, 3,10 m großer Kriegstroll-Kämpfer (ST-Wert: 85) von 440 kg Gewicht und besitzt einen normalen ST-Bonus von 25 ($5 + 20$). Da Kriegstrolle normalerweise eine volksbedingte Modifikation von +20 auf ST erhalten, bei diesem Vorgang aber 15 davon abgezogen werden, ist Grpf!s

angepaßter Wert $95 = 85 + (20 - 15) \times 2$. Dies ergibt einen SF von 4,6, so daß sein Gewichtseinsatz-Bonus $102 = ((4,6 \times 440) / 16) - 25$ ergibt.

Begrenzung der Parade

Wenn der Spielleiter eine der beiden oben angeführten Optionen benutzt, kann er beschließen, daß der Einsatz der Bonusse aus diesem System für Paraden verboten ist. Eine andere Möglichkeit ist, den Einsatz eines Teils des Bonusse zur Parade zuzulassen, dessen Größe von einem Manöverwurf und/oder den Umständen abhängig ist.

Stärke/Masse-Verhältnis

Angepaßter Wert	Stärkefaktor	Modifikations-Abzug
0	0,1	-25
5	0,1	-22,5
10	0,1	-20
15	0,1	-17,5
20	0,1	-15
25	0,1	-12,5
30	0,1	-10
35	0,1	-7,5
40	0,1	-5
45	0,1	-2,5
50	0,1	0
55	0,5	0
60	1,0	0
65	1,5	0
70	2,1	0
75	2,6	0
80	3,1	0
85	3,5	0
90	4,1	0
95	4,6	0
100	5,1	0
101	6,2	0
102	7,2	0
103	8,2	0
104	9,3	0
105	10,3	0
106	11,3	0
107	12,4	0
108	13,4	0
109	14,4	0
110	15,4	0
111	16,5	0
112	17,5	0
113	18,5	0
114	19,6	0
115	20,6	0
116	21,6	0
117	22,6	0
118	23,7	0
119	24,7	0
120	25,7	0

Bei s
Pote
Grö
fäh
Der
welt
und
wie

D
OCE
wird
lich
Grö
dop
Ges
D
Mas
den

Ann

Die
Fleis
aber
möc
stell

Alum
Bals
Blei
Bron
Diam
Eben
Eiche
Eis-

Für
kann

H

Wen
Statu
OCE
Pers
tersc
und
nom

Beis
1) D
Der
Tro
Gew

2) D
Lehn
3,0
3- (

3) N
Das
10,6
satz
Mass
verle

Gewicht für humanoide Körperformen

Bei Steigerung der Größe erhöht sich das Gewicht um die dritte Potenz des Verhältnisses zwischen ursprünglicher und neuer Größe. Zum Beispiel führt eine Größenzunahme um 50% ungefähr zu einem 3,375fachen Gewichtszuwachs ($1,5 \times 1,5 \times 1,5$). Der Grund, warum dieser Faktor in einer Fantasy-Rollenspielwelt so erschreckend ist, liegt darin, daß Oger, Trolle, Riesen und Titanen wirklich gewaltig sind - um von wahren Giganten wie z.B. Drachen gar nicht erst zu reden!

Die Größentabelle aus dem *Buch der Helden und Abenteuer*, OCET 3 ist *äußerst* zurückhaltend, wenn sie für Trolle gebraucht wird. Ein 3 m großer Troll wird mit 256 kg angegeben, was lediglich dem 4,4 fachen eines gewöhnlichen Menschen der halben Größe (1,5 m) entspricht. Tatsächlich aber hätte ein Troll von der doppelten Größe eines Menschen unter unseren physikalischen Gesetzen ungefähr das 8-fache des Gewichts ($2 \times 2 \times 2$).

Die folgende Formel kann verwendet werden, um die genaue Masse (Gewicht) eines Wesens zu errechnen, das grundsätzlich den Proportionen eines 1,75 m großen Menschen entspricht:

$$(G \times G \times G) \times 14 \times 1$$

Anmerkung: G steht für die Größe des Wesens in Metern.

Die „1“ in dieser Formel steht für das relative Gewicht von Fleisch, und gilt für die meisten Wesen. Wenn der Spielleiter aber Kreaturen mit anderer Zusammensetzung ausprobieren möchte, können auch andere relative Werte für die Masse anstelle der „1“ eingesetzt werden:

Aluminium=3,6	Eisen=9,5	Knochen=2,4	Platin=28,5
Balsaholz=0,2	Elfenbein=16,7	Leder=1,1	Porzellan=3,2
Blei=15,1	Eschenholz=1,0	Lehm=3,0	Salz=2,9
Bronze=11,7	Glas=3,4	Kohle=2,1	Silber=13,9
Diamant=4,2	Gold=25,6	Magnesium=2,3	Stahl=10,6
Ebenholz=1,6	Granit=3,6	Mahagoni=0,9	Titanium=6,0
Eiche=1,0	Gummi=1,6	Messing=11,7	Wachs=2,4
Eis=1,2	Kiefer=0,6	Pech=1,4	Zedernholz=0,7

Für verschiedene Völker und ihren somit anderen Körperbau, kann das Gewicht mit einem Volksfaktor multipliziert werden:

Halblinge: x 2; Zwerge: x 1,73; Orks: x 1,45; Elfen: x 0,78

Unterschiede in Statur und Körperbau

Wenn der Spielleiter zusätzlich noch Unterschiede durch die Statur einer Person haben möchte, kann er sich der Tabelle OCET 3 bedienen. Dazu wählt oder erwürfelt er die Statur der Person (schmächtig, hager, schlank, usw.) und den „Zeilenunterschied“ (zwischen -8 und +10). Dieser Wert wird vervierfacht und ergibt so eine prozentuale Zunahme oder Abnahme des normal errechneten Gewichts.

Beispiele:

1) Der Spielleiter möchte das Gewicht eines Trolls bestimmen. Der Wurf auf der Tabelle OCET 3 im BdH&A in der Spalte für „Trolle“ ergibt eine 34, was eine Größe von 2,95 m festlegt. Die Gewichtsformel ergibt wie folgt ein Gewicht von 360 kg:

$$(2,95 \times 2,95 \times 2,95) \times 14 \times 1$$

2) Der Spielleiter beschließt, dieses Monster stattdessen zu einem Lehmgolem zu machen. Das relative Gewicht von Lehm beträgt 3,0. Das Ersetzen des Faktors „1“ (für Fleisch) durch den Faktor „3“ (für Lehm) ergibt 1080 kg!

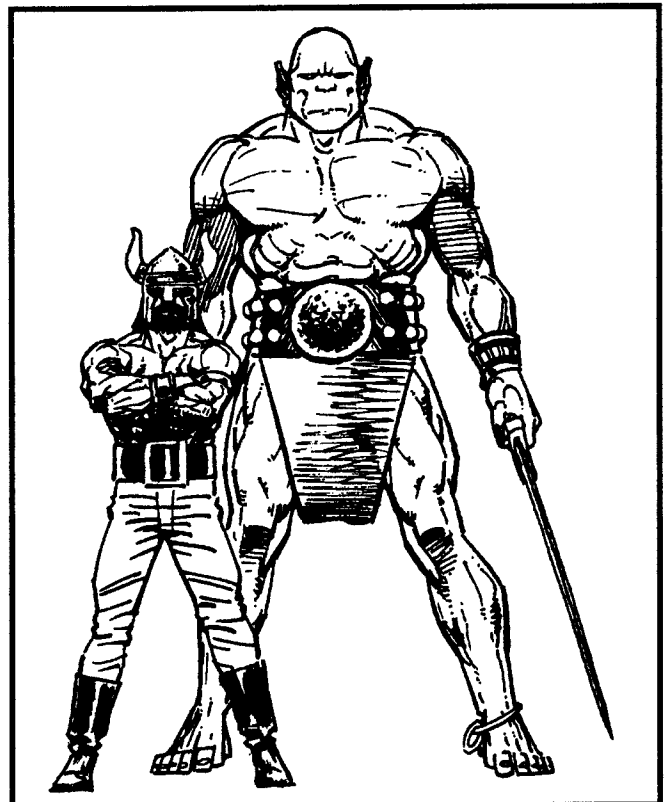
3) Nun möchte der Spielleiter diesen Golem aus Stahl herstellen. Das endgültige Gewicht ergibt durch den relativen Faktor von 10,6 ganze 3816 kg. Der Spielleiter überlegt, den Gewichtseinsatz-Bonus für das Monster zu entwickeln (siehe „Kraft und Masse“), wobei er Option 2 benutzt. Selbst ein ST-Wert von 80 verleiht dieser Kreatur einen Gewichtseinsatz-Bonus von 735.

Anmerkung: Es ist offensichtlich, daß ein Spielleiter sich gut überlegen muß, wann er diesen Ansatz für das Gewicht benutzt (wie auch bei Option 2 zum Gewichtseinsatz-Bonus). Mit diesen Werten zu spielen, macht das eindrucksvoll deutlich. Ein Zyklop, der eine durchschnittliche Größe von 7,6 m besitzt, hat danach ein Gewicht von 6145 kg. Das ist ein realistischer Wert, besonders dann, wenn man sich vor Augen führt, daß viele Elefanten dies bereits bei halber Schulterhöhe übertreffen. Der Gewichtseinsatz-Bonus für den Zyklopen (oder diesbezüglich auch für den Elefanten) würde das 80-fache eines gewöhnlichen Menschen betragen, was auch so sein sollte, wenn man die Tatsache in Betracht zieht, daß er auch die 80-fache Masse besitzt!

Aber ist es in einem Fantasy-Rollenspiel spielbar, einem solchen Wesen den Einsatz dieses GEB zu erlauben? Das ist hier die Frage. Im Fantasy-Genre wird optimistischerweise angenommen, daß Trolle, Drachen und Greifen von einem Helden mit dem Schwert im Zweikampf besiegt werden können. Tatsächlich wären solche Heldentaten nicht nur heroisch und schwierig, sondern nahezu unmöglich. Eine sinnvolle Art, hiermit umzugehen, wäre vielleicht, allen Wesen unter 2,5 m (und vielleicht auch noch besonderen anderen Charakteren) eine vernünftige Chance zu geben, ihren Gewichtseinsatz-Bonus zu gebrauchen. Für größere Kreaturen sollten die normalen OBs eingesetzt werden, indem man einfach davon ausgeht, daß sie nicht geschickt oder geübt genug sind, ihren Gewichtseinsatz-Bonus wirkungsvoll gegen kleinere Wesen wie z.B. Charaktere einzusetzen.

Das Verhältnis von Größe zu Gewicht

Die Tabelle „Verhältnis Größe/Gewicht“ (siehe Seite 88) ist für den Gebrauch und die Modifikation der Tabelle OCET 3 im BdH&A beigelegt. Sie basiert auf der oben erklärten Gewichtsformel; die Größe ist in Metern und das Gewicht in Kilogramm angegeben. Ein Spielleiter, der die in diesem Abschnitt vorgestellte Gewichtsformel benutzen möchte, kann auf OCET 3 würfeln, um eine Größe zu erhalten, und sich dann für das Gewicht auf diese Tabelle beziehen. Die Werte sind ziemlich aufschlußreich. Es ist interessant zu bemerken, daß ein Größenunterschied von einem Zentimeter bei den mächtigeren Trolle schon fast einen Gewichtsunterschied von 20 kg bedeuten kann.



Verhältnis Größe/Gewicht

Menschen		Elfen		Zwerge		Halblinge		Orks		Trolle	
Größe	Gewicht	Größe	Gewicht	Größe	Gewicht	Größe	Gewicht	Größe	Gewicht	Größe	Gewicht
1,50	47	1,78	61,5	1,22	44	0,76	12	1,16	32	2,62	252
1,52	49	1,80	64	1,24	46	0,78	13	1,18	33	2,64	257,5
1,54	51	1,82	63	1,26	48,5	0,80	14	1,20	35	2,66	263,5
1,56	53	1,84	66	1,28	51	0,82	15,5	1,22	37	2,68	269,5
1,58	55	1,86	70	1,30	53	0,84	16,5	1,24	39	2,70	275,5
1,60	57	1,88	72,5	1,32	56	0,86	18	1,26	40,5	2,72	282
1,62	59,5	1,90	75	1,34	58	0,88	19	1,28	42,5	2,74	288
1,64	62	1,92	77	1,36	61	0,90	20,5	1,30	44,5	2,76	294
1,68	66	1,94	80	1,38	64	0,92	22	1,32	47	2,78	301
1,70	69	1,96	82	1,40	66,5	0,94	23	1,34	49	2,80	307
1,72	71	1,98	85	1,42	69	0,96	25	1,36	51	2,82	314
1,74	74	2,00	87	1,44	72	0,98	26	1,38	53	2,84	320,5
1,76	76	2,02	90	1,46	75	1,00	28	1,40	56	2,86	327,5
1,78	79	2,04	93	1,48	78,5	1,02	30	1,42	58	2,88	334,5
1,80	81,5	2,06	95,5	1,50	82	1,04	31,5	1,44	60,5	2,90	341,5
1,82	84	2,08	98	1,52	85	1,06	33	1,46	63	2,92	348,5
1,84	87	2,10	101	1,54	88,5	1,08	35	1,48	66	2,94	356
1,86	90	2,12	104	1,56	92	1,10	37	1,50	68,5	2,96	363
1,88	93	2,14	107	1,58	95,5	1,12	39	1,52	71	2,98	370,5
1,90	96	2,16	110	1,60	99	1,14	41,5	1,54	74	3,00	378
1,92	99	2,18	113	1,62	103	1,16	44	1,56	77	3,05	397
1,94	102	2,20	116	1,64	107	1,18	46	1,58	80	3,10	417
1,96	105,5	2,22	115	1,66	111	1,20	48	1,60	83	3,15	437,5
1,98	108,5	2,24	119,5	1,68	115	1,22	51	1,62	86	3,20	459
2,00	112	2,26	126	1,70	119	1,24	53	1,64	89,5	3,25	480,5
2,02	115	2,28	129,5	1,72	123	1,26	56	1,66	93	3,30	503
2,04	119	2,30	133	1,74	127,5	1,28	59	1,68	96	3,35	526
2,06	122	2,32	136	1,76	132	1,30	61,5	1,70	100	3,40	550
2,08	126	2,34	140	1,78	136,5	1,32	64	1,72	103	3,45	575
2,10	129,5	2,36	143,5	1,80	141	1,34	67	1,74	107	3,50	600
2,12	133	2,38	147	1,82	146	1,36	70,5	1,76	110,5	3,55	626

6.5

Die Wirksamkeit von
Waffen und Panzerungen

Dieser Abschnitt wird vorgestellt, um Spielern, Statistikern, Technologen und anderen Interessierten einige nackte Daten mitzuteilen, die aus den *RoleMaster*-Angriffstabellen im *Buch der Schwerter* und im *Buch der Magie* abgeleitet sind. Der Großteil dieser Daten hat seine Anwendung im Komprimierten Kampfsystem (Abschnitt 6.1) gefunden. Vielleicht gibt es aber noch andere Wege, wie diese Daten beim Entwurf neuer Systeme nützlich sein könnten.

Wirksamkeit von Panzerungen

Die »Schutzwerte von Panzerungen« in der Tabelle geben einfach an, wo der erste Kritische Treffer bei den verschiedenen Arten von Angriffstabellen auftritt. Beispielsweise tritt der erste Kritische Treffer für Waffen aus dem *Buch der Schwerter* gegen Panzerungsart 12 bei einem Wert von (durchschnittlich) 97 auf. Die Spalten beziehen sich auf die Waffen-Angriffstabellen und die Waffenloser Kampf-, Tier- bzw. Ungeheuertabellen aus dem *Buch der Schwerter*, auf den Großteil der Angriffstabellen aus dem *Buch der Magie* sowie auf die »umgekehrten« Spruch- und

WK-, Tier- bzw. Ungeheuer-Angriffstabellen. »Umgekehrte« Angriffstabellen sind diejenigen, die Angriffe darstellen, welche gegen schwerere Panzerungen wirksamer sind als gegen leichtere.

Die Panzerungsarten mit den höchsten Werten sind die am besten schützenden Rüstungen gegen die entsprechenden Angriffsformen; je höher die Werte sind, desto höher müssen auch die OBs und Angriffswürfe sein, um einen Kritischen Treffer zu erzielen. Einige wichtige Faktoren sind aus den unten angegebenen Werten jedoch nicht ersichtlich: die Zahl der Trefferpunkte, die gegen eine Panzerungsart erzielt wird, und ab welcher Stelle die schwereren Kritischen Treffer anfangen. Im allgemeinen kann die potentielle Schwere eines Schadens auf den *RoleMaster*-Angriffstabellen aber annähernd durch den Wert ermittelt werden, der erforderlich ist, um einen Kritischen Treffer zu erzielen. Es sollte für *RoleMaster*-Spieler und -Spielleiter interessant sein, welche Panzerungen den besten Schutz gegen die verschiedenen Angriffe bieten.

Wirksamkeit von Waffen

Diese Tabelle enthält zwei Informationen über jeden Angriff aus *RoleMaster*. Erstens, die Stärke des Angriffs: ein Maß dafür, wie leicht es ist, einen Kritischen Treffer (»A«) zu erzielen. Zweitens, die Wirkungsbreite: ein Maß dafür, wie gut die niedrigen Panzerungsarten im Vergleich zu den hohen Panzerungsarten gegen diesen Angriff schützen. Die Stärke für jeden Angriff wurde ermittelt, indem der Durchschnitt der Werte errechnet wurde, bei denen für die verschiedenen Panzerungsarten der erste Kritische

Treff
Angr
wirk
de er
gege
Kritis
ser W
rung
form
Panzerung
teidig
kung
Panzerung
(z.B.
stung

Ein
Daten

a. Es
fen a
schw

b. Wa
und
Gegn

c. Fe

d. Di
Waffe
schle

e. De
hand

Ein
deckt
Angr
Schw
den e
daß d

Relative Schutzwerte der Panzerungen

Panzer- art	Waffen	Sprüche	WK,Tiere, Ungeheuer	Umgekehrt wirkende Sprüche	Umgekehrt wirkende WK,Tiere, Ungeheuer
1	90	37	50	64	99
2	80	35	54	54	86
3	94	47	66	69	94
4	98	51	75	76	90
5	75	46	61	69	90
6	78	51	65	68	84
7	82	56	72	68	76
8	87	54	74	66	71
9	80	47	72	73	82
10	88	54	80	78	79
11	93	59	87	79	73
12	97	64	94	76	69
13	90	48	73	71	78
14	100	51	81	66	75
15	105	58	87	61	68
16	110	59	88	58	65
17	101	47	79	68	72
18	110	50	86	63	69
19	120	58	91	56	65
20	125	63	98	51	61

Treffer der Schwere »A« auftritt. Je niedriger der Stärke-Wert eines Angriffs ist, desto leichter ist es, ein Ziel zu treffen, und desto wirksamer ist folglich die Angriffsform. Die Wirkungsbreite wurde errechnet, indem der Wert, bei dem der erste Kritische Treffer gegen Panzerungsart 1 auftritt, von dem Wert, bei dem der erste Kritische Treffer gegen P 20 auftritt, abgezogen wurde. Wenn dieser Wirkungsbreite-Wert relativ groß ist, so heißt das, daß Panzerungen einen bedeutenden Unterschied gegen diese Angriffsform ausmachen. Ist der Wert relativ klein, so bedeutet das, daß Panzerungen einen eher vernachlässigbaren Faktor bei der Verteidigung gegen diese Angriffsform darstellen. Ein negativer Wirkungsbreite-Wert zeigt an, daß diese Angriffsform gegen durch Panzerung belastete Gegner wirksamer ist als gegen ungerüstete (z.B. gegen Stoßangriffe), oder daß es gefährlicher ist, Metallrüstungen zu tragen als gar nichts (z.B. bei Elektrizitätsangriffen).

Einige sehr offensichtliche Beobachtungen, die aus diesen Daten ersichtlich sind:

- Es ist etwas einfacher, einen Gegner mit einem Rapier zu treffen als mit einem Langschwert, aber das Langschwert ist gegen schwerere Panzerungsarten deutlich wirkungsvoller.
- Waffenloser Kampf-Würfe, Ringen, Rammen & Zuschlagen und viele der Strahlen sind sehr wirksam gegen gepanzerte Gegner.
- Feuerbälle und Kältebälle sind gefährlich!
- Die beritten eingesetzte Lanze ist insgesamt die tödlichste Waffe im Spiel, aber die zweihändigen Waffen sind kaum schlechter.
- Der Morgenstern ist fast genauso wirksam wie eine Zweihandwaffe, hat aber einen großen Patzerbereich.

Einige Informationen, die von diesen Werten nicht abgedeckt werden, sind die Zahlen der Trefferpunkte, die durch eine Angriffsform verursacht werden und der Unterschied betreffs Schwere und Art der erzielten Kritischen Treffer. Als Beispiel für den ersten Fall scheinen die angegebenen Daten auszusagen, daß die Main Gauche eine ebenso gute Waffe ist wie der Kampf-

stab; bei der Untersuchung der tatsächlichen Angriffstabellen wird jedoch klar, daß der Kampfstab viel mehr Treffer verursacht. Als Beispiel für den zweiten Fall scheinen Waffenloser Kampf-Würfe insgesamt fast so wirksam zu sein wie Waffenloser Kampf-Hiebe. Die Untersuchung der entsprechenden Kritischen Schadenstabellen zeigt jedoch, daß es deutlich schwerer ist, einen Gegner durch einen Kritischen Schaden mit WK-Würfen zu töten als mit WK-Hieben. Ein »Rammen & Zuschlagen«-Angriff scheint gegen gerüstete Gegner tödlicher zu sein als gegen ungerüstete, dies trifft aber nur bei den Kritischen Stoßschäden geringerer Schwere zu.

Relative Offensiveigenschaften der RoleMaster-Angriffe

Angriffstabelle	Stärke	Wirkungsbreite
Dolche	109	50
Handbeile	92	30
Main Gauches	105	47
Kurzscherter	97	55
Langschwerter	93	40
Krummsäbel	97	35
Krummscherter	90	36
Rapier	91	55
Gepanzerte Fäuste	125	40
Keulen	104	30
Streitkolben	93	30
Kriegshammer	90	25
Morgensterne	88	30
Peitschen	109	56
Kampfstäbe	106	40
Bihänder	84	33
Streitäxte	85	25
Flegel	83	31
Kriegspickel	84	20
Wurfspeere	99	44
Speere	95	40
Hellebarden	93	37
Lanzen	83	18
Schleudern	100	28
Kurzbogen	97	28
Langbogen	88	27
Kompositbogen	91	26
Leichte Armbrüste	93	33
Schwere Armbrüste	85	28
Bola	104	46
WK-Hiebe	74	48
WK-Würfe	74	-45
Stürze & Hiebe	54	48
Ringen & Verschlingen	77	-42
Rammen & Zuschlagen	80	-27
Trampeln & Stampfen	67	51
Bisse	80	42
Krallen & Klauen	82	51
Schnäbel & Zangen	86	42
Hörner & Hauer	80	45
Stachel	83	48
Winzige Tiere	79	54
Schockstrahlen	79	-10
Wasserstrahlen	84	5
Eisstrahlen	64	-15
Feuerstrahlen	62	35
Blitzstrahlen	55	-15
Kältebälle	34	36
Feuerbälle	25	28

6.6

Patzertabelle für den Waffenlosen Kampf

Wenn ein Spielleiter das Gefühl hat, daß Meister des Waffenlosen Kampfes zu mächtig sind, so neigt die Tatsache, daß sie nicht patzen können, dazu, diesen Eindruck zu verstärken. Also werden in diesem Abschnitt Patzertabellen für den Waffenlosen Kampf vorgestellt.

Patzertabelle Waffenloser Kampf - Würfe

- 01 - 25 Schwächerer Haltegriff. Besser nächste Runde erneut versuchen.
- 26 - 30 Angreifer ist selbst aus dem Gleichgewicht. 1 Rdn kein Angriff möglich
- 31 - 40 Eigenen Zeh verstaucht. Angriff abgebrochen und 1 Rdn kein Angriff möglich.
- 41 - 50 Verlust des Gleichgewichts während des Wurfs. 2 Rdn nur Parade möglich.
- 51 - 60 Schlecht ausgeführter Wurf läßt Angreifer stolpern. 2 Rdn nur Parade möglich.
- 61 - 70 Geschickter Gegner läßt Angriff ins Leere gehen. 2 Rdn nur Parade möglich.
- 71 - 80 Gegner weicht aus und bringt Angreifer in schlechte Position. 1 Rdn keine Parade möglich.
- 81 - 85 Angreifer vergißt, das Gelenk zu blockieren. 3 Rdn nur Parade möglich.
- 86 - 90 Die Kritik des Meisters am Kampfstil war wohl berechtigt. 2 Rdn benommen.
- 91 - 95 Angreifer versucht sich selbst zu werfen. 2 Rdn benommen.
- 96 - 99 Angreifer kann sich nicht für eine Technik entscheiden. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich.
- 100 Unbeholfener Wurf verletzt den eigenen Kopf. 6 Rdn benommen und keine Parade möglich.

Patzertabelle Waffenloser Kampf - Hiebe

- 01 - 25 Ziel aus den Augen verloren. Kein Angriff möglich.
- 26 - 30 Angreifer stolpert über die eigenen Füße. 1 Rdn kein Angriff möglich.
- 31 - 40 Richtige Bewegung vergessen. 1 Rdn kein Angriff möglich.
- 41 - 50 Deckung zu weit geöffnet. Entweder 2 Rdn nur Parade möglich oder 1 Rdn ohne Parade.
- 51 - 60 Überblick verloren. Höchstmöglicher Angriffsgrad liegt 3 Grade unter dem normalen; wenn unter Grad 1, muß zwei Runden pariert werden.
- 61 - 70 Fehler beim Angriff führt zu ungünstiger Position. 2 Rdn nur Parade möglich.
- 71 - 80 Zu komplizierte Technik gewählt. Parade geht in die vollkommen falsche Richtung.
- 81 - 85 Knieschlag prellt das eigene Knie. 3 Rdn nur Parade möglich.
- 86 - 90 Gegner blockt erstaunlicherweise ab. 2 Rdn benommen.
- 91 - 95 Schlechte Landung führt zu 2 Rdn Benommenheit.
- 96 - 99 Schwierigkeiten bei der Bewegungskoordination lassen Angreifer zu Boden fallen. 3 Rdn benommen, davon 2 Rdn keine Parade möglich.
- 100 In den Schlag des Gegners gelaufen. Angreifer erleidet einen Kritischen Schaden »B« (KTS 1).

6.7

Ein Initiativesystem

Der Grundgedanke für ein anderes Initiativesystem beruht auf der Tatsache, daß alle Handlungen fließend ablaufen. Sie geschehen gleichzeitig, so daß die Reihenfolge der Handlungen wechseln kann, und somit größere Flexibilität und mehr Realismus entsteht. Beim Gebrauch dieses Systems laufen alle Handlungen, Sprüche, Kämpfe, Begegnungen usw. simultan ab, so daß eine Person mit einem Bogen keine größere Chance hat, in einem Kampf zuerst zu handeln, als ein Kämpfer oder Magier.

Das System an sich ist sehr einfach. Zu einem Offenen Wurf mit dem W 100 wird der RE-Wert des Charakters addiert. Diesen Wert kann ein Spielleiter in bestimmten Situationen modifizieren. Handlungen laufen in einer Runde von 200 Punkten ab. Charaktere, deren Wurf mehr als 200 ergibt, fangen bei 200, dem Beginn der Runde, an. Nachdem alle Charaktere gewürfelt haben, beginnt der mit dem höchsten Wert zu handeln. Der Spielleiter zählt von 200 herunter, bis alle Handlungen beendet sind. Dann ist die Runde vorüber, und eine neue beginnt mit dem erneuten Wurf des W 100 und dem Addieren des RE-Wertes.

Bewegung und Manöver

Jede nicht-kampfbezogene Handlung, die in einer Runde durchgeführt wird, benötigt eine bestimmte Zeitspanne, die in Initiativepunkten und einem Prozentanteil an der möglichen Aktivität ausgedrückt wird. Unten ist eine Liste mit einigen Handlungen, ihren maximalen Zeitkosten und den prozentualen Anteilen an der möglichen Aktivität beigelegt. Die Grundbewegungsweite beträgt in diesem System 3 m pro 10 Punkte/5% der möglichen Aktivität. Dies kann, je nach Entscheidung des Spielleiters, durch Bodenbeschaffenheit, Wetter usw. modifiziert werden. Bewegung kann jederzeit in der Runde stattfinden, selbst vor der Initiative eines Charakters. Ein Charakter kann in einer Runde nicht mehr als 100 % der möglichen Aktivität ausführen, wenn er nicht »beschleunigt« oder auf andere Weise unterstützt wird.

Kampf

Grundsätzlich wird angenommen, daß sich ein Charakter in einer Kampfsituation befindet, wenn er an einer körperlichen Auseinandersetzung beteiligt ist. Weiterhin wird davon ausgegangen, daß ein kämpfender Charakter keine anderen Handlungen wie z.B. Spruchbenutzung, Erste Hilfe usw. durchführen kann. Für eine kämpfende Person stellt der Initiativewert, bei dem sie handeln darf, die beste Möglichkeit zum Angriff in dieser Runde dar. Ein Spieler muß seinen OB und DB festlegen, bevor die Runde ausgezählt wird, d.h. bevor das Herunterzählen von 200 beginnt.

Sprüche

Das Eintreten von Spruchwirkungen hängt in diesem System von ihrer Zauberdauer ab. Sprüche mit Zauberdauer III benötigen 2 Runden für ihre Anwendung und beginnen somit 2 Runden (400 Punkte) nach dem vorher ausgewürfelten Initiativewert zu wirken. Sprüche mit Zauberdauer II beginnen in der Runde (200 Punkte) nach ihrer Anwendung zum Zeitpunkt des vorherigen Initiativwurfs zu wirken. Sprüche der Zauberdauer I werden beim Initiativewert eingesetzt und beginnen 10 Punkte/Stufe des Spruchs später in derselben Runde zu wirken. Sofort wirksame Sprüche können jederzeit in der Runde eingesetzt werden, selbst vor der Initiative des Zaubermens. Außerdem können sie mehrmals pro Runde oder in Verbindung mit einem Spruch der Zauberdauer I eingesetzt werden, wobei als einzige

beschränkende Regel gilt, daß 50 Initiativepunkte vergehen müssen, bevor ein weiterer Spruch angewendet werden kann.

Beispiel: *Alnamin der Magier will einen Schlaf VII (Zauberdauer I) gegen die anstürmenden Palastwachen wirken. Bei Initiativewert 180 beginnt er zu zaubern. Der Spruch beginnt bei 150 (10 Punkte x 3. Stufe = 30 Punkte) zu wirken, und eine erstaunliche Anzahl von Wachen geht zu Boden. Unglücklicherweise erreichen einige von ihnen Alnamin rechtzeitig, um in dieser Runde anzugreifen. Bei 96 schlagen drei dieser Wächter nach ihm. Da aber bereits 50 Punkte verstrichen sind, seit sein letzter Spruch eintrat, kann Alnamin einen sofort wirksamen Spruch einsetzen - Klingenabwehr III. Al ist gerettet!*

Kumulative Modifikationen

Modifikationen wie Benommenheit, Abzüge auf Kampfwürfe, Blutungen usw. treten unverzüglich ein. Wenn ein Charakter schon vor seinem erwürfelten Initiativewert benommen ist, kann er bei seinem Initiativewert nicht handeln. Diese Runde zählt dann schon zur Gesamtzahl der Runden in Benommenheit.

Es folgt ein leicht verständliches Beispiel für einen Kampf mit diesem System.

Beispiel für die Initiativebestimmung

Kaylyndor der Krieger und seine Dame Talandra die Magierin erkunden gerade die gefürchteten Hallen des Balbus, als drei der Bewohner dieses Ortes, nämlich Oger, um die Ecke kommen. Der Spielleiter läßt Initiativewürfe machen. Mit einer Gesamtinitiative von 175 handelt Kay als erster, die Oger haben Werte von 146, 161 und 123, während Talla eine 154 erzielt. 9 m trennen das Duo von den Ogern. Bei 200 (dem Anfang der ersten Runde) beginnt Kay nach vorne zu stürmen, was auch zwei der Oger tun. Der Dritte (Init 161) beginnt sich zurückzuziehen, um seinen Speer zu werfen. Bei Initiative 185 verwickeln zwei der Oger Kaylyndor in einen Nahkampf (15 Initiativepunkte/4,5m). Bei 175 schwingt Kay sein mächtiges Schwert und trifft, wobei er 25 Schadenspunkte verursacht und einen seiner Gegner für 2 Runden benommen macht, in denen er nicht parieren kann. Bei 161 schleudert der im Hintergrund stehende Oger seinen Speer gegen Talla, die einen sofort wirksamen Spruch anwendet: *Ablenken I*. Der Speer fällt wirkungslos zu Boden. Nachdem der Oger sich erholt hat (der Spielleiter veranschlagt dafür 100 Punkte wegen der Überraschung), macht er seine Keule bereit und nähert sich dem Kampf. Währenddessen beginnt Talla einen nicht sofort wirksamen Spruch mit Zauberdauer II anzuwenden. Er wird 200 Punkte später zu wirken beginnen (Runde 2, Init 154). Einer der Oger schlägt bei 146 nach Kay. Er trifft und verursacht 7 Treffer, Kay blutet mit 2 T/Rd und kämpft mit -20%. Der andere Oger ist benommen und handelt nicht bei seiner Initiative von 123. Der dritte Oger erreicht die Gruppe bei 45, nachdem er zunächst gezögert hatte, kann aber in dieser Runde nicht angreifen, da seine Bewegung und sein Angriff insgesamt schon 90% der möglichen Aktivität verbraucht haben.

Runde 2 beginnt, und alle würfeln um die Initiative. Diesmal sind die Oger mit 236 (Initiativewürfe sind Offene Würfe) und 178 im Vorteil, während Kay bei 133 handelt, und Tallas Spruch bei 154 einsetzt. Bei 236, d.h. eigentlich bei 200, schlägt einer der Oger mit einem unfairen Hieb nach Kay, der ihn für diese Runde benommen macht, 19 Punkte Schaden und 4 Punkte an Blutungen verursacht (insgesamt 6 Punkte pro Runde), und kumulative Modifikationen von weiteren -20% hinzufügt. Der andere, nicht benommene Oger schlägt bei Init 178 daneben. Bei 154 setzt Tallas Spruch mit Zauberdauer II, *Schlaf X*, ein, und wirkt auf die beiden nicht benommenen Oger. Beide fallen fest schlafend zu Boden. Kay ist bei seinem Initiativewert benommen, so daß er nicht handeln kann. Während dem Rest der

Runde beginnt Talla Verbandszeug zu sammeln, um Kays Blutungen zu stoppen, der des nahesten Sieges gewiß ist. Initiativewürfe in Runde 3 ergeben folgendes: Kay handelt bei 158, der Oger erwacht bei 177 aus der Benommenheit, und Talla würfelt eine 181. Der Oger schlägt zu, aber Talla rettet die Situation erneut mit einer rechtzeitigen *Klingenabwehr I*. Kay macht den überraschten Oger einfach mit einem fürchterlichen Kritischen Treffer fertig. Talla stürmt zu ihrem Helden und beginnt sofort mit Erster Hilfe. Wenn sie erfolgreich ist, dann ist er in 3 Runden (600 Punkte) vollkommen verbunden. Der Kampf ist praktisch vorbei.

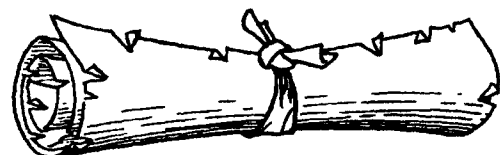
Das oben angeführte Beispiel ist zwar ein wenig melodramatisch, aber sehr zweckdienlich, da es das Initiativesystem in allen Aspekten vorführt.

Manöver-Initiative Tabelle

Initiativepunkte	Versuchte Handlung	% Aktivität pro Runde
25	Schnelles Absteigen von einem sich bewegenden Objekt	20%
40	Waffe ziehen	25%
50	Vorsichtiges Absteigen	25%
	Tier oder Fahrzeug besteigen	25%
	Trabendes Tier kontrollieren	20%
	Gallopierendes Tier kontrollieren	50%
	Schwimmen und Klettern	100%
	Abwartehandlungen	25%
75	Kontrolliertes zu Boden fallen lassen	50%
	Verbergen	100%
	Scheitern	75%
	Aus dem Liegen auf die Knie kommen	50%
	Aus dem Knien aufstehen	25%
	Halbe Parade	50%
100	Orientierung	25%
	Konzentration auf Sprüche	50%
	Benommenheit bei Gegner bemerken*	25%
	Vorbereitung eines Kraftaktes, bzw. Erholung davon	20%
	Volle Parade	75%
	Angriff / Nah- und Fernkampf	75%
	Spruchbenutzung	75%
	Mehrere Angriffe in einer Runde	100%
100/Treffer pro Rd	Erste Hilfe anwenden	100%
125	Akrobatik oder Abrollen	100%
150	Schlösser öffnen	100%
250/P	Panzerung anlegen	100%

* - Die Handlung erfolgt normalerweise automatisch.

Einige der oben angeführten Handlungen können in der zu ihrer Ausführung benötigten Zeit stark variieren. Spielleiter können den Zeitaufwand und die Prozentwerte davon abhängig machen, wie vorsichtig/gewagt ein Charakter das Manöver angeht. Manöverergebnisse beeinflussen die benötigte Zeit und alle nachfolgenden Manöver aber auf jeden Fall.



Der Schwarze Reißer

Aus dem Bericht des Magiers Brand in Bd. 9, Kpt. 22 der Aufzeichnungen über Wesenheiten von Elenmel, Historiker, Schreiber und Astrologe.

Alles lief bestens. Die Karte stimmte; wir fanden die Höhle und die Treppe. Wir liefen über einen mit Knochen übersäten Boden, kämpften gegen die unvermeidlichen »Dinge«, erbeuteten Gold, und setzten unseren Weg zu Frieden fort. Schließlich erreichten wir die Tempel Ebene, von der wir wußten, daß es hier nicht mehr viel zu tun gab, als dieser dumme Halbling... Also, Godfrey, unser Krieger, ein knallharter Zwerg, hatte uns vor Einbrechern gewarnt, als er sagte, daß man ihnen selbst dann nicht trauen könne, wenn sie auf der eigenen Seite stünden. Ich muß zugeben, daß ich es war, der so davon überzeugt war, daß wir Kraeco brauchen würden, wenn solche Sachen erledigt werden mußten. Aber jetzt kann ich mich nicht erinnern, daß es auch nur eine einzige Sache gegeben hätte, die er getan hat, und die wir nicht auch ohne ihn geschafft hätten.

Wie auch immer, er konnte einfach seine Finger von nichts lassen. Wir waren bereits reich und standen kurz vor dem Ziel unserer Suche. Aber da war dieses Juwel, ein wirkliches Prachtstück, das in einen Kelch eingelassen war, der auf einem Tisch mitten im Raum stand. Kraeco ergriff ihn, als er daran vorbeiging und wir gerade nicht aufpaßten. Kaum hatte der Kelch den Tisch verlassen, da hörte ich ein Geräusch, wie ich es niemals zuvor vernommen hatte. In der nördlichen Wand war eine große Metalltür; ich denke sie war aus Stahl, oder zumindest Eisen. Es gab ein lautes Dröhnen, und ich sah den Kopf einer Axt von der anderen Seite durch die Tür ragen. Dann glitt die Klinge hinab, so als ob sie durch Tuch schneiden würde, und diese Tür, diese stählerne Tür, fiel in zwei Hälften zu Boden.

Dort stand, von der Öffnung umrahmt, ein ... wie soll ich es beschreiben? Es war ungefähr 2,5 m groß und hatte die Statur eines Menschen, nur in schwarz. Seine Rüstung, sein Umhang, seine Handschuhe, ja selbst das Nichts unter seinem Helm waren schwärzer als der Boden der Ewigen Leere. Die einzigen Farben, die ich sehen konnte, waren das Glühen seiner Augen, der Glanz seiner Klinge und das Silber seines Helmes mit den abwärts gekrümmten Hörnern. Dann begann er auf Kraeco zuzugehen. Der Klang seiner Schritte sucht mich immer noch Nacht für Nacht in Alpträumen heim: Klack, Klack, Klack - gleichmäßig schritt er über den Fliesenboden, ohne Eile, ohne jemals innezuhalten. Wir rannten.

Wir rannten, bis wir an die Tore der Ewigen Leere hinter uns geöffnet. Wir flohen in die offene Halle auf der Ostseite, entgegen der Richtung, aus der wir gekommen waren. Es war eine lange, behauene Halle mit dem gleichen Fliesenboden.

Wir rannten, bis wir an den Abgrund kamen. Wir standen am Rand eines fast senkrechten Abhangs, der 30 m hinabging. Auf dem Grund schlief ein unglaublich großer Zyklop, dessen Schnarchen durch die Höhle hallte. Ich schätzte, er war mindestens 15 m groß.

Ich dachte, wir hätten es geschafft. Auf der anderen Seite, wohl 100 m entfernt, befand sich eine mannsgroße Öffnung am Boden der Höhle. Die klackenden Schritte hinter uns kamen ständig näher. Ich dachte mir, daß es großartig wäre, einen wütenden Zyklopen zwischen uns und ihn zu bringen. Also sagte ich Hogan, er solle seinen Ring benutzen; den mit dem weißen Adler darauf. Er erschafft einen großen Vogel, den man reiten kann, und so bestiegen wir diesen und flogen quer durch die Höhle zu jener Öffnung, wo der Vogel wieder verschwand. Ich erinnere mich daran, daß ich dieses Ding durch die Halle kommen sah, als wir gerade den Rand des Abgrunds verließen: Klack, Klack, Klack - seine Stiefel hallten auf den Fliesen, und seine Augen glühten hellrot in der Dunkelheit.

Ich schleuderte einen Feuerstrahl und weckte so den Zyklopen, während Dorian eine Illusion erschuf, um ihn dazu zu bringen sich umzudrehen und dem Ding entgegenzutreten. Das nächste, was ich sah, war aus dem Stoff, aus dem Alpträume sind. Unser Feind kam an den Rand des Abgrunds, hob die große Axt mit beiden Händen über den Kopf und sprang kopfüber hinab. Aber er fiel nicht - er glitt hinab und landete vor dem großen Zyklopen auf dem Boden: Klack, Klack, Klack. Dieser dumme Zyklop! Nun tut er mir leid, und ich fühle mich sogar etwas schuldig. Er ahnte nicht, womit er sich einließ, als er hinablangte und ihn ergriff.

Wir rannten natürlich, und das schien uns mittlerweile normal. Nach etwa 300 m kamen wir in einen großen, runden Raum, der voller Knochen war. Dort wurden wir natürlich in einen Kampf verwickelt, und so kämpften wir dann. Dabei hatte ich das Gefühl, daß ich über den Kampf lärm in unserem eigenen Raum verzweifelte Schreie aus der Richtung hörte, aus der wir gekommen waren. Als mir in den Sinn kam, daß so vielleicht ein gequälter Zyklop brüllte, zwang ich mich, diesen Lärm aus meinen Gedanken zu verbannen.

Kurz darauf war der Kampf vorüber und Kraeco und Godfrey begannen zu plündern. Dann hörte ich es wieder: Klack, Klack, Klack. Schwere Stiefel hallten auf einem Fliesenboden. Ich erschuf einen großen Haufen aus Felsen und Stein im Eingang zu unserer Halle, der den Durchgang völlig versperrte. Aber mittlerweile hatte ich fürchterliche Angst und war damit noch nicht zufrieden. Ich wiederholte es noch dreimal, und Schicht für Schicht versiegelte solider Stein den Eingang. Ich hörte, wie das Klack-

ken bis zur Steinblockade gelangte und dann anhalt. Es folgte eine herrliche Stille. Wir warfen uns zu Boden und lachten vor Erleichterung.

Dann, völlig ungläubig, hörten wir ein lautes Klirren. Rhythmisch alle 5 Sekunden einmal schlagend: Klong...Klong...Klong. Es war das Geräusch, was man erwarten würde, wenn jemand mit einer Axt gegen einen Felsblock schlägt. Als mir klar wurde, daß die Kreatur mit seiner Axt gegen den Stein schlug, erwachte ich aus meiner Lähmung. Ich weiß nicht mehr genau, was als nächstes passierte, aber ich glaube, wir alle schrien und rannten panisch durch den Ausgang auf der anderen Seite des Raumes. Und kurz bevor wir die Halle verließen und in das helle Sonnenlicht des Tages kamen, hörte ich, wie mein Steinwall hallte, dann zersplitterte und zu Boden polterte. Das unheimliche Geräusch erklang wieder: Klack, Klack, Klack: unser Feind durchschritt ohne Eile die Halle.

Wir schafften es, an Bord unseres kleinen Schiffes zu kommen, und die Seeleute legten ab, bevor er aus der Höhle kam. Er kam auf uns zu, als das Schiff die Insel verließ. Als er an den Rand des Wassers kam, ging er einfach weiter, und ich sah, wie er ins Meer stieg, bis er verschwand, als das Wasser über seinem Kopf zusammenschlug.

Glücklicherweise, dachte ich, blies der Wind stark in unsere Richtung, und so ließen wir die Insel bald hinter uns zurück. Ich ließ natürlich einigen zusätzlichen Wind in unsere Segel blasen, wobei ich meine ganze Selbstkontrolle aufbieten mußte, um nicht in der Angst, die ich verpürte, loszuschreien und herumzustammeln. Wir segelten etwa drei Tage lang hart bei gutem Segelwetter und befanden uns weit auf der offenen See, als wir schließlich in einen Sturm gerieten.

Der Sturm dauerte vier Tage. Er war so stark, daß wir alle vier Seeanker auswarfen, um unsere Position gegen den Südwestwind zu halten. Wir aßen überhaupt nicht und schliefen nur sehr wenig. Das Ende für Kraeco kam in der Dämmerung, als ich gerade schlief. Der Regen hatte aufgehört, und die Geräusche von Schiff und Wind ließen mich zu lange zögern, als ich den unheimlichen, rhythmischen Klang von Stiefeln auf dem Deck über mir vernahm: Klack, Klack, Klack. Als mir endlich bewußt wurde, daß der Alptraum hier war, erwachte ich schlagartig und flog die Stufen fast hinauf. Ich kam rechtzeitig, um einen Kampf zu sehen, wenn man das überhaupt so nennen kann, der nur ungefähr 20 Sekunden dauerte. Godfrey hatte das Monster angegriffen, doch die flache Seite der Axt hatte ihn wie ein Spielzeug über die ganze Längsseite des Decks geschleudert. Bis dahin hatte ich in all den Jahren noch nie gesehen, daß Godfrey von einem einzigen Hieb bewußtlos geschlagen worden war.

Kraeco hatte natürlich schreckliche Angst. Er schrie auf und floh vor der Kreatur, während der mächtige Hogan sich ihr in den Weg stellte. Das war Hogans letzte heroische Tat. Die Axt wurde geschwungen, durchschlug die magische Rüstung, für die Hogan so lange gearbeitet hatte, zerschmetterte seinen Schild, und Hogan selbst fiel, in zwei Teile gespalten, auf das Deck. Bevor das Ding schließlich Kraeco ergriff, hatte ich Vakuen und Todeswolken geschleudert, und auch Dorian hatte Spruch um Spruch auf ihn abgefeuert, nachdem er endlich hinzugekommen war.

Er schritt durch diese Wolken, durch diese Explosionen von Licht und durch diese Strahlen und Bälle, ohne auch nur im geringsten langsamer zu werden. Bis heute weiß ich noch nicht, ob irgendetwas, das wir gegen ihn unternahmen, ihn überhaupt bemerken ließ, daß wir da waren. Als er Kraeco ergriff, stieß der arme kleine Einbrecher mehrmals mit seinem Kurzsword nach ihm, bis die Klinge dann an der Rüstung des Monsters zerbrach. Ich glaube, daß Kraeco in diesem Moment das Bewußtsein verlor, denn er hing leblos in den Armen des Monsters, und der Griff seines Schwertes schlitterte über das Deck. Das letzte, woran ich mich erinnere, war, daß die schwarzgewandete Figur durch die Reling des oberen Decks hindurchschritt, die in tausend Stücke zersplitterte. Als ich selber langsam ohnmächtig wurde, war alles, was ich noch mitbekam, das Geräusch des Klack, Klack, Klack seiner Stiefel, und dann das Aufklatschen, als er zurück in die See schritt. Ich bin ihm nie mehr wirklich begegnet, aber ich sehe ihn oft in meinen schlimmsten Träumen.

Einführung zu dem Bericht des Magiers Brand, Bd. 1, Vorwort der Aufzeichnungen über Wesenheiten von Elenmel, Historiker etc.

Es gibt eine unendliche Anzahl von Wesenheiten in dieser Welt, oder sollte ich sagen, in diesen Welten. Ich habe viel mehr von ihnen erblickt, als es eigentlich hätten sein sollen, weil ich immer wieder auf die ätherischen Ebenen traf. Kreaturen von maßloser und unvorstellbarer Macht. Wesen von solcher Schönheit, daß sie zugleich erhaben und fürchterlich waren. Kreaturen von solchem Grauen, bei denen ich sah, wie sie selbst die höchsten Meister vor Angst lähmten. Kreaturen von Freundlichkeit, unglücklicherweise selten, die einen vor fast allen schrecklichen Dingen retten können, wobei sie entweder ihren Launen oder ihrer Wesensart folgen (ich weiß nicht, welchem von beiden). Kreaturen von chaotischer Zusammensetzung, von vermischten und bizarren Formen, und einige völlig gestaltlos. Kreaturen ohne Ende, von allen Machtstufen und in allen wahrnehmbaren Formen von Körper und Geist. Ich habe bereits daran gedacht, daß die Anzahl der Kreaturen gleich der aller Sterne, die in größerer Zahl als Sandkörner über den Ebenen schillern, unendlich ist.

Die
könn
sind

Stuf
Art a

Grun
Wese

Max
an. S

Man
verw

Gese
che,

Größ
Kriti

sen e
zutre

—
I

II

KTS
KTS

@
#

P: Pa

Angr
ange

Angr
kung

im B

Zahl
auf d

Verh
Wese

Aggre

Altr.

Arglo

Berse

7

Kreaturen

Die in diesem Kapitel dargestellten Ungeheuer und Kreaturen können vom Spielleiter nach Bedarf abgeändert oder so, wie sie sind, in das Spiel integriert werden.

Legende zu den Werten

Stufe: Gibt die Stufe eines durchschnittlichen Vertreters dieser Art an.

Grundbewegungsweite: Gibt die Entfernung an, die dieses Wesen in einer Runde in normalem Tempo zurücklegt.

Max. Gangart: Gibt die Höchstgeschwindigkeit dieses Wesens an. Siehe »Gangartabelle« auf Seite 112 im *BdH&A*.

Manöverbonus: Dieser Wert wird zu einem eventuellen Manöverwurf auf MT 1 addiert.

Geschw.: Geschwindigkeit. Der erste Wert stellt die gewöhnliche, der zweite die Angriffsgeschwindigkeit dar.

Größe: W = Winzig, K = klein, M = Mittel, G = Groß, E = Gewaltig

Krit.: Dieser Wert gibt an, wie Kritische Treffer, die dieses Wesen erhält, berechnet werden. Es können auch mehrere Codes zutreffen.

— Normal

I Die Schwere wird um eine Stufe reduziert (aus einem »B«-Treffer wird ein »A«-Ergebnis etc. Von einem »A«-Treffer werden 20 abgezogen).

II Die Schwere wird um zwei Stufen reduziert (aus einem »C«-Treffer wird ein »A«-Ergebnis, etc. Von einem »A«-Treffer werden 50 abgezogen, von einem »B« 20).

KTS 7 Es wird die Tabelle für Große Wesen verwendet.

KTS 8 Es wird die Tabelle für Gewaltige Wesen verwendet.

@ »Benommen«-Ergebnisse werden ignoriert.

»Benommen«- und »Treffer/Rd«-Ergebnisse werden ignoriert.

P: Panzerungsart. siehe Abschnitt 4.1 im *BdS*.

Angriffe: Die Angriffswerte werden in folgender Reihenfolge angegeben: OB, Größe, Art, Zusatzinformationen. Mehrfache Angriffe sind durch Schrägstriche abgetrennt. Siehe die »Anmerkungen zu der Tier- und zu der Ungeheuertabelle« auf Seite 53f im *BdS*.

Zahl: Gibt einen Rahmen für die Anzahl von Wesen dieser Art, auf die man im Lager eines Rudels/einer Horde gewöhnlich trifft.

Verhalten: Beschreibt das allgemeine Verhaltensmuster dieses Wesens.

Aggressiv Greift an, wenn es provoziert wird oder hungrig ist.

Altr. Altruistisch. Hat ein selbstloses Bedürfnis, anderen zu helfen, selbst wenn es sich selbst in Gefahr bringt.

Arglos Glaubt, daß Gefahren oder Unglück für es nicht existieren.

Berserk. Greift das nächstbeste lebende Wesen an und kämpft bis zum Tod.

Beschützend Schützt einen Ort, ein Ding, andere Wesen etc.

Domin. Strebt nach Macht. Versucht Kontrolle oder Domination über andere zu erlangen.

Feindselig Greift gewöhnlich andere Wesen an, sobald es sie erspäht.

Gierig Wird versuchen, andere Kreaturen anzugreifen oder zu bestehlen, wenn ihm das Risiko nicht zu hoch erscheint.

Grausam Weidet sich an Tod, Schmerz und Leiden.

Gut Im Widerstreit zu »bösen« Wesen stehend (also allen grausamen, feindseligen, streitlustigen etc.). Unterstützt alle, die selbst »gut« sind.

Hungrig Greift im hungrigen Zustand alles an, was eßbar erscheint, verhält sich sonst aber normal.

Nervös Erschreckt beim Anblick anderer Wesen.

Neug. Neugierig, nähert sich und untersucht alle ungewöhnlichen Dinge oder Orte.

Normal Ist anderen Wesen gegenüber auf der Hut und greift manchmal an, wenn es hungrig ist.

Passiv Ignoriert andere Wesen, solange es nicht bedroht wird.

Scheu Ängstlich in der Gegenwart anderer Wesen. Flüchtet beim geringsten Anzeichen von Gefahr.

Streit. Streitlustig. Greift häufig ohne Provokation an.

Verspielt Versucht mit anderen Wesen zu spielen oder ihnen Streiche zu spielen.

Zurückh. Zurückhaltend und ignoriert andere Wesen, solange es nicht angegriffen oder gestört wird.

Intelligenz: Dieser Wert wird gewöhnlich nicht für normale Tiere verwendet, da diese hauptsächlich instinktmäßig handeln.

KE = Keine (instinktgesteuert)

SN = Sehr niedrig 1-5

NI = Niedrig 3-12

GE = Gering 7-25

UN = Unterdurchschnittlich 13-40

MÄ = Mäßig 23-50

DU = Durchschnittlich 35-65

ÜD = Überdurchschnittlich 50-77

ÜB = Überlegen 60-86

HO = Hoch 80-98

SH = Sehr hoch 94-99

AU = Außergewöhnlich 100-102

Zusatz-EP: Dieser Buchstabe gibt an, wieviele Erfahrungspunkte ein Charakter für das Töten oder Besiegen dieser Kreatur erhält. Der genaue Wert ergibt sich aus der Tabelle auf der nächsten Seite.

Begegnungswahrscheinlichkeit in Abhängigkeit von Klima und Gelände

Die Code-Folge am Ende der Tierwerte enthält Daten zu den natürlichen Lebensgebieten der Wesen. Sie besteht aus drei, durch Bindestriche abgetrennten Teilen. Ein oder mehr Kleinbuchstaben geben das Klima an, in dem das Wesen anzutreffen ist. Es folgen vier Gruppen von Großbuchstaben, die angeben, in welchem Gelände sich das Wesen aufhält. Die Reihenfolge dieser Gruppen entspricht den vier Teilen der Tabelle »Geländecodes«. Es folgt schließlich eine Zahl, die die Wahrscheinlichkeit angibt, mit der man in diesem Gebiet auf ein solches Wesen trifft. Sind Buchstabenkombinationen in Klammern gesetzt, treten diese Wesen nur in diesen Regionen nicht auf.

Klimacodes

Code Klima

h	heiß und feucht
ß	heiß
t	trocken und heiß
w	warm und feucht
m	mild
r	regenarm und mild
k	kalt
n	nördlich kalt
f	frostig
s	sehr frostig

Geländecodes

Ä	kultiviertes Land, Äcker
J	Schlachtfeld
P	Ruine
Ü	Höhleneingänge, Überhänge
V	vulkanisches Gebiet
X	Kreuzungspunkte zwischen den Dimensionen
Y	Höhlenkomplexe
Z	verzauberte, magische Orte
\$	in der Nähe von Dörfern, Städten oder Burgen
†	Friedhof/Begräbnisstätte
A	Alpin
B	Berge
U	unterirdische Bereiche
W	Wüste
C	See (Süßwasser), Fluß
F	Fluß-, Seeufer
G	Gletscher
I	Insel
O	Ozean
Ö	Ödland
Q	Oase
R	Ried, Sumpf, Marsch
S	Salzwasserküsten

T	Tümpel
D	Dschungel
H	Heide
K	kurze Gräser, Tundra
L	lange Gräser, Savanne
M	Mischwald
N	Nadelwald

7.1

Fliegende Kreaturen

Geflügelter Wolf

Stufe: 4; **Grundbewegungsweite:** 40; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** SC/SC; **Größe:** M; **Krit.:** —; **Treffer:** 110; **P:** 3; **DB:** 40; **Angriffe:** 65MBi/80MKr/60GUm; **Zahl:** 2-12; **Verhalten:** Beschützend/Aggressiv; **Intelligenz:** UD, **Zusatz-EP:** —; (hs)-(IO)-5; 120-180 cm lang; 3-8 Welpen

Der Geflügelte Wolf ist ein äußerst intelligentes Wesen, das sich mit seinen großen fledermausähnlichen Flügeln sicher in den Lüften bewegen kann. Außerdem besitzt er einen langen und muskelbepackten Schwanz, mit dem er seine Gegner festhalten kann. Diese Wölfe greifen normalerweise niemanden an, ausgenommen sie verteidigen ihr Territorium oder sind außergewöhnlich hungrig. Sie können sprechen und pflegen mit einigen Angehörigen menschlicher Völker freundschaftlichen Kontakt. Im Kampf sind sie wesentlich unberechenbarer als normale Wölfe, nicht nur, weil sie auch aus der Luft angreifen können. Ihre Gegner umklammern sie mit ihrem Schwanz und attackieren ihn mit Zähnen und Klauen. Sie leben auf Bäumen und durchstreifen ihr Revier lautlos auf weichen Pfoten, noch leiser als es normale Wölfe tun.

Geflügelter Panther

Stufe: 4; **Grundbewegungsweite:** 45; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** —; **Treffer:** 120; **P:** 4; **DB:** 40; **Angriffe:** 70MKr/40(75)MRa/60(90)MBi<; **Zahl:** 1-6; **Verhalten:** Aggressiv; **Intelligenz:** KE; **Zusatz-EP:** C; (f)-(GO)-ABÖU-(K)-7; 120-180 cm lang; 1-6 Junge

Bis auf die mächtigen Flügel sieht dieses Wesen wie ein normaler Panther aus. Man findet es in den verschiedensten Farben von gelbbraun bis schwarz. In tropischen Wäldern finden sich mitunter auch leopardenähnlich gefleckte Exemplare, in kalten, arktischen Gegenden tragen sie ein langes, weißes Fell.

Zusatz-Erfahrungspunkte

Stufe des Charakters	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1-2	50	75	100	200	400	800	1200	1600	2000	3000	4000	5000
3-4	40	60	95	190	380	760	1140	1520	1900	2850	3800	4750
5-6	30	50	90	180	360	720	1080	1440	1800	2700	3600	4500
7-8	20	40	85	170	340	680	1020	1360	1700	2550	3400	4250
9-10	10	30	80	160	320	640	960	1280	1600	2400	3200	4000
11-12	-	20	75	150	300	600	900	1200	1500	2250	3000	3750
13-14	-	10	70	140	280	560	840	1120	1400	2100	2800	3500
15-16	-	-	65	130	260	520	780	1040	1300	1950	2600	3250
17-18	-	-	60	120	240	480	720	960	1200	1800	2400	3000
19-20	-	-	55	110	220	440	660	880	1100	1650	2200	2750
>20	-	-	50	100	210	400	600	800	1000	1500	2000	2500

Großer geflügelter Panther

Stufe: 8; **Grundbewegungsweite:** 50; **Max. Gangart:** Sprint; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SC/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7; **Treffer:** 240; **P:** 4; **DB:** 40; **Angriffe:** 100GKr/130(100)MRa/70(100)GHo/140GBi<; **Zahl:** 1-6; **Verhalten:** Aggressiv; **Intelligenz:** NI; **Zusatz-EP:** E; (f)-(JQS)-HLMN-6; 240-330 cm; 1-4 Junge

Diese edlen und starken Geschöpfe sind größer als normale Säbelzahniger und geschmeidiger als die meisten anderen Katzen. Entsprechend ausgebildet, können sie auch schwierige Aufgaben erfüllen. Einige Armeen aus eher exotischen Gegenden bedienen sich gezähmter Panther und haben sie für die Unterstützung aus der Luft ausgebildet. Es gibt nur eine Möglichkeit, sie zu zähmen: sie unterwerfen sich ihrem Meister, der sie von Geburt an aufgezogen hat.

Fleischfressende Flughörnchen

Stufe: 0; **Grundbewegungsweite:** 10; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** SC/SC; **Größe:** K; **Krit.:** —; **Treffer:** 20; **P:** 1; **DB:** 40; **Angriffe:** 20WRa/100(10)KBi>/30KBi<; **Zahl:** 5-500; **Verhalten:** Streit; **Intelligenz:** KE; **Zusatz-EP:** —; hßwmk-CFIQR-DHMN-6; 15-60 cm lang; 1-12 Junge

Diese erschreckenden Monster treten normalerweise in großen Schwärmen auf. Ihr Körperbau ähnelt dem von Ratten, mit der Ausnahme ihres buschigen eichhörnchenähnlichen Schwanzes. Ihr Verhalten möglicher Nahrung gegenüber wurde des öfteren nicht unzutreffend mit dem von Piranhas verglichen. Unaufmerksame Abenteurergruppen, Karawanen und Patrouillen mußten sich allzuoft mit einem blutrünstigen Angriff eines Schwarms dieser buschigen kleinen Monster auseinandersetzen.

Fleischfressende Flugaffen

Stufe: 4; **Grundbewegungsweite:** 25; **Max. Gangart:** Schneller Sprint; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** SS/SC; **Größe:** K/M; **Krit.:** —; **Treffer:** 65; **P:** 3; **DB:** 40; **Angriffe:** 70MRa/60MUm/60KBi<; **Zahl:** 1-100; **Verhalten:** Normal; **Intelligenz:** UN; **Zusatz-EP:** A; (nfs)-(X)-CFIQS-DLMN-8; 30-180 cm groß; 1 Junges

Diese fleischfressenden, flugfähigen Affen finden sich an den verschiedensten Stellen in der Wildnis. Von normalen Affen unterscheiden sie sich vor allem dadurch, daß sie sich ausschließlich von Fleisch ernähren.

Königlicher Pegasus

Stufe: 30; **Grundbewegungsweite:** 50; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** BS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** II; **Treffer:** 280; **P:** 3; **DB:** 60; **Angriffe:** 120GRa/130GTr/100MBi/Zauber; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Beschützend; **Intelligenz:** SH; **Zusatz-EP:** I; überall-9; 12 m Flügelspannweite; 1 Füllen

Diese guten und freundlichen Beschützer der wilden Länder genießen einen außerordentlich guten Ruf. Sie sehen aus wie ein großer Pegasus mit dem goldenen Horn eines Einhorns. Ihre Bereitschaft ist groß, Leute mit ähnlicher Überzeugung und ähnlichen Zielen zu unterstützen. Sie tauchen aber meist erst dann auf, wenn die Lage wirklich ernst ist. Nicht alle haben die gleiche Farbe: man findet strahlendes Weiß, tiefstes Schwarz, aber auch leuchtend rote oder purpurne Exemplare. Sie sind im Besitz der meisten Leitmagie-Spruchlisten ihrer Stufe und bekommen 5 Magiepunkte pro Stufe.

7.2

Wilde Tiere

Kampfschwein

Stufe: 4; **Grundbewegungsweite:** 30; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** RS/RS; **Größe:** G; **Krit.:** I; **Treffer:** 190; **P:** 4; **DB:** 30; **Angriffe:** 80GHo/60GRa</70GTr<; **Zahl:** 2-20; **Verhalten:** Aggressiv; **Intelligenz:** KE; **Zusatz-EP:** D; (fs)-F-B-(K)-6; 240-330 cm lang; 2-10 Frischlinge

Diese unangenehmen Kreaturen sind quasi vergrößerte Ausgaben ihrer kleinen Verwandten. Einige wilde Völker haben die Gefahren auf sich genommen, diese Wesen zu zähmen, und benutzen sie als Reittiere. Sie sind wahre Todesmaschinen, und nicht wenige kämpfen aus purer Lust an der Schlacht bis zu ihrem Tode.

Großes Wildschwein

Stufe: 7; **Grundbewegungsweite:** 30; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** RS/SC; **Größe:** G; **Krit.:** II; **Treffer:** 200; **P:** 4; **DB:** 40; **Angriffe:** 150EHo/70GRa</100GTr<; **Zahl:** 5-30; **Verhalten:** Aggressiv; **Intelligenz:** KE; **Zusatz-EP:** E; (nfs)-(GOR)-BÖ-HLMN-5; 210-350 cm; 1 Frischling

Große Wildschweine sind gefährliche Wesen ohne Furcht, die in manchen Gegenden »Keiler« genannt werden. Ihr spärliches Fell erinnert ein wenig an das von Nashörnern und verleiht ihnen ein unverwechselbares Aussehen. Einprägsamstes Detail ihres Äußeren ist ein doppeltes Paar Hauszähne, je eins auf beiden Seiten ihres Kopfes ziemlich weit hinten an ihrem Kiefer sitzend. Die Zähne zeigen mit ihrer kurzen Seite nach vorne und stellen so eine gefährliche und mitunter tödliche Waffe dar. Wie schon erwähnt, kennen große Wildschweine keine Angst. Die meisten von ihnen tragen ein mehr oder minder graues Fell, aber auch da gibt es nicht wenige Ausnahmen. Selbstverständlich haben die großen Wildschweine eine ausgeprägte Vorliebe für Fleisch, was man auch an ihrem Maul voller scharfer Zähne sieht.

Kriegskatze

Stufe: 15; **Grundbewegungsweite:** 50; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** BS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7; **Treffer:** 280; **P:** 4; **DB:** 50; **Angriffe:** 95GBi/120EKr(2x)/100GRa(2x)<; **Zahl:** 1-12; **Verhalten:** Zurückh.; **Intelligenz:** NI; **Zusatz-EP:** H; (fs)-(J)-(GO)-(U)-(K); 210-330 cm hoch; 4-9 Junge

Die Kriegskatzen stellen eine besonders spezialisierte Gattung dar, die sich ganz den Künsten des Krieges verschrieben hat. Ihr Körperbau ähnelt bis ins Detail dem von gewöhnlichen Hauskatzen. Ähnliches gilt auch für Bewegung und Sprungkraft. Aber sie sind so groß, daß sie ähnlich wie Elefanten ein Schlachtfeld beherrschen können. Die Kriegskatzen werden oft von den Hohen Menschen oder den Großen Menschen der Alten Tage (siehe Beschreibung der Völker in diesem Buch) als Reittiere gebraucht. Im Kampf kennen sie fast keine Angst und sind durch ihre Intelligenz nützlicher als Pferde. Sie gehorchen in der Regel nur ihrem Meister, wählen sich aber, wenn sie dessen Tod beobachten konnten, einen neuen. Nur sehr hungrige oder in den Kampf geführte Exemplare werden unruhig und angriffslustig. Einige von ihnen sind in die Wälder entkommen und haben sich damit menschlicher Kontrolle entzogen.

Große Kriegskatze

Stufe: 25; **Grundbewegungsweite:** 55; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** BS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7; **Treffer:** 350; **P:** 4; **DB:** 60; **Angriffe:** 150EBi/180EKr(2x)/120ERa(2x)<; **Zahl:** 1-3; **Verhalten:** Zurückh.; **Intelligenz:** DU; **Zusatz-EP:** K; (f)-(j)-(GO)-(U)-DHLKMN; 270-400 cm hoch; 1-4 Junge

Die Großen Kriegskatzen unterscheiden sich in einigen wichtigen Punkten von den normalen Kriegskatzen: ihre Fänge gleichen denen von Säbelzahn Tigern, und sie sind größer und schwerer. Mit ihrem schimmernden Fell sind sie das genaue Gegenstück zotteliger Kampfmonster, was durch ihr edles, gepflegtes und grausames Verhalten nur unterstrichen wird.

Schwarzer Pavian

Stufe: 8; **Grundbewegungsweite:** 15; **Max. Gangart:** Sprint; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** MS/Sc; **Größe:** G; **Krit.:** II; **Treffer:** 170; **P:** 3; **DB:** 30; **Angriffe:** 110GHo/140ERa oder 150Wf (dopp. Schaden); **Zahl:** 10-60; **Verhalten:** Beschützend; **Intelligenz:** UN; **Zusatz-EP:** F; hstwmr-(GO)-ABÖ-DLMN-4; 210-330 cm hoch; 1-2 Junge

Die Schwarzen Paviane gehören zu einer ganz besonderen Klasse von Affen. Sie sehen im wesentlichen so aus wie normale Paviane, sind aber sehr massiv gebaut und tragen sowohl nach unten vorn gebogene Hörner als auch ein Paar großer Fangzähne, die aus ihrem Unterkiefer hervorragen. Sie sind nicht gerade für schnelle und geschickte Bewegungen gebaut, aber ihre enorme Stärke und die Ausdauer gleichen diesen Nachteil mehr als aus. Sie ziehen in Familien als Gruppen durchs Land und werden von dem führenden Männchen mit aller Grausamkeit verteidigt. Ihre natürliche Vorliebe für Kämpfe hat dazu geführt, daß man einige Exemplare von ihnen gefangen und für Schaukämpfe abgerichtet hat. Die übliche Bewaffnung eines Schwarzen Pavians besteht in einer großen Keule, die er mit einer Hand schwingt. Wichtig ist noch, daß Schwarze Paviane ihre Gegner gewöhnlich nicht töten wollen, es sei denn sie wären in extremer Bedrängnis. Sie sind weitaus intelligenter als die meisten anderen Primaten.

Weißer Schlange

Stufe: 6; **Grundbewegungsweite:** 25; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** RS/SS; **Größe:** K; **Krit.:** -; **Treffer:** 30; **P:** 4; **DB:** 50; **Angriffe:** 100MBi/Gift<; **Zahl:** 1-20; **Verhalten:** Loyal; **Intelligenz:** ÜD; **Zusatz-EP:** F; (hst)-(OW)-jede-7; 45-90 cm lang (10-15 cm Durchmesser); 1-8 Eier

Die Weiße Schlange ist ein treuer Freund und Hausgenosse. Ihr Aussehen ist etwas ungewöhnlich, da sie dicker als eine normale Schlange und von einem Fell aus langem, weißen Haar bedeckt ist. Sie kann fliegen, was offensichtlich magische Gründe hat, da sie keine Flügel besitzt. Ihr Biß verursacht eine schwache Lähmung der 12. Stufe (das Opfer ist bewußtlos). Ihr vielleicht wichtigster Charakterzug besteht darin, daß sie als natürliche »Vertraute« dienen können. Wenn diese Kreaturen aus dem Ei schlüpfen, erwählen sie sich das nächststehende Wesen als Herrn und Meister aus (falls jemand in der Nähe ist). Von daher kann der Besitz des Eies einer Weißen Schlange sehr wertvoll werden.

Schwarze Einhörner

Stufe: 10; **Grundbewegungsweite:** 45; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** BS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** I; **Treffer:** 130; **P:** 4; **DB:** 50; **Angriffe:** 160GHo/90GRa</140GTr; **Zahl:** 1-6; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** ÜD; **Zusatz-EP:** H; mk-HLMN-6; 220-240 cm; 1 Füllen

Das Schwarze Einhorn gilt als böses und unangenehmes Gegenstück der bekannten guten Einhörner. Sie tragen alle ein schwarzes Fell, nur ihre Hörner sind unterschiedlich in roter, silberner oder blauer Farbe gefärbt (nur Gold findet sich niemals bei ihnen). In rein körperlichem Kampf sind sie sehr ernstzunehmende Gegner, stehen aber den mächtigen und edleren Einhörnern in allem nach, was mit Magie zu tun hat. Außerdem haben auch ihre Hörner keine besonderen Eigenschaften. Es überrascht nicht, daß zwischen den guten und den Schwarzen Einhörnern eine tiefe und leidenschaftliche Abneigung besteht. Schwarze Einhörner suchen sich auch keine edlen und tugendhaften Jungfrauen als Begleitung aus - es gelüstet sie nach Gespielinnen eher offener Art.

Roter Fresser

Stufe: 9; **Grundbewegungsweite:** 35; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** SC/SC; **Größe:** E; **Krit.:** KTS 8; **Treffer:** 280; **P:** 4; **DB:** 40; **Angriffe:** 95GBi/120EKr(2x)/100GRa(2x)<; **Zahl:** 1-12; **Verhalten:** Zurückh.; **Intelligenz:** NI; **Zusatz-EP:** H; (fs)-(j)-(GO)-(U)-(K); 210-330 cm hoch; 4-9 Junge

Der Rote Fresser ist ein ziemlich großer Fisch, der bis auf seine Schuppen und die piranhaähnlichen Zähne wie ein gewöhnlicher Hai aussieht. Die Schuppen haben ein charakteristisches Rot und zeigen mitunter tiefrote Flecken. In seinem großen Mund kann problemlos ein ganzer Mann verschwinden. Man findet ihn oft auch in Gewässern, in denen man ihn eigentlich nicht vermuten würde. Sein Körperbau ist flacher als der der meisten anderen Fische, und Fresser können zusätzlich auf der Seite schwimmen. All das verschafft ihnen die Möglichkeit, auch in sehr flache Wasser einzudringen, und zuverlässige Berichte schildern Begegnungen mit ihnen bei weniger als 5 Meter Wassertiefe. Ein glücklicher Umstand sorgt dafür, daß die meisten Eier der Roten Fresser von Räubern oder natürlichen Ursachen zerstört werden, bevor diese unheilvollen Wesen ausschlüpfen. Eine einzige volle Brut könnte, falls aus allen Eiern Fresser schlüpfen, ein großes Gebiet in Angst und Schrecken versetzen.



Der B
wede
eben
Waffe
führt
bei se
Alle
leicht
Kreat
Magie

Stufe
Manö
@; Tr
160EE
satz-l

Stufe
Sprint
KTS 8
220EE
genz-
De
böser
rung
zyklus
sehr
unter

Stufe
Manö
@; Tr
200EE
satz-l
Ma
ße W
tei in
von S
ihren
Fähig
keine
Verwa
bären
Angst

Stufe
Manö
@; Tr
160EE
satz-l
Gr
Temp

7.3

Größere Lykanthropen

Der Biß eines größeren Werwesens bedeutet für das Opfer entweder den sofortigen Tod oder unweigerlich das Schicksal, ebenfalls ein Werwesen zu werden. Nur silberne oder magische Waffen können Werwesen verletzen. Aber auch in diesem Fall führt eine nicht-tödliche Verletzung nur dazu, daß das Wesen bei seiner Rückkehr zu menschlicher Gestalt völlig geheilt wird. Alle Größeren Werwesen regenerieren 3 Treffer pro Runde, leichte Wunden auch mit einer größeren Geschwindigkeit. Kreaturen dieser Art finden sich in allen Orten mit besonderer Magie sowie überall dort, wo Menschen leben.

Großer Werwolf

Stufe: 20; **Grundbewegungsweite:** 48; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** BS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7 @; **Treffer:** 350; **P:** 4; **DB:** 70; **Angriffe:** 140GBi/140GKr/160ERa<; **Zahl:** 1-4; **Verhalten:** Streit.; **Intelligenz:** UN; **Zusatz-EP:** I; (hs)-(IO)-6; 210-240 cm groß

Großer Werbär

Stufe: 30; **Grundbewegungsweite:** 40; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 8 @; **Treffer:** 475; **P:** 8; **DB:** 70; **Angriffe:** 150GKr(2x)/220ERa</150GUm/200EBi<; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Gut; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** K; (hst)-(IO)-7; 270-400 cm groß

Der Werbär ist ein eher »gutmütiger« Verbündeter aller auf der bösen Seite Stehenden und ein wahrer Wirbelwind der Zerstörung in allen Schlachten. Er kann sich unabhängig vom Mondzyklus willkürlich in seine verzauberte Gestalt verwandeln. Als sehr vorsichtige Wesen offenbaren Werbären ihre »Krankheit« unter keinen Umständen irgendwelchen »guten« Charakteren.

Großer Werlöwe

Stufe: 25; **Grundbewegungsweite:** 42; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/BS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7 @; **Treffer:** 425; **P:** 4; **DB:** 80; **Angriffe:** 150GBi/160GKr(2x)/200ERa<; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Domin.; **Intelligenz:** ÜD; **Zusatz-EP:** J; (s)-(IO)-8; 210-270 cm groß

Mal auf der guten, mal auf der bösen Seite stehend, sind Große Werlöwen fast immer die beherrschenden Anführer ihrer Partei in der Schlacht. Sie zeichnen sich durch den raschen Einsatz von Stärke und Gewalt aus und fordern unbedingte Loyalität von ihren Untergebenen. Werlöwen geben ihre lykanthropischen Fähigkeiten, außer an ihre Erben, nur sehr selten weiter, um sich keine möglichen Rivalen heranzuziehen. Die Kontrolle über ihre Verwandlungsfähigkeit ist nicht so ausgeprägt wie bei den Werbären, so daß es vorkommt, daß sie sich in Situationen großer Angst, im Streß oder Schmerz unkontrolliert verwandeln.

Großer Wertiger

Stufe: 30; **Grundbewegungsweite:** 42; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/BS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7 @; **Treffer:** 450; **P:** 4; **DB:** 70; **Angriffe:** 170EKR(2x)/200ERa</160EBi; **Zahl:** 1-2; **Verhalten:** Zurückh.; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** J; (hs)-(IO)-7; 240-300 cm groß

Große Wertiger gehören mit ihrem äußerst wechselhaften Temperament zu den unberechenbarsten Werwesen. Trifft man

auf zwei von ihnen zusammen, so handelt es sich dabei normalerweise um Lebensgefährten. Große Wertiger behalten auch nach ihrer Verwandlung ihre normale Persönlichkeit und die Fertigkeiten ihrer menschlichen Gestalt, es sei denn, diese würden durch die Verwandlung selbst in Mitleidenschaft gezogen (z.B. Schlösser öffnen). Große Wertiger können ihre Verwandlungen in ähnlicher Weise wie die großen Werlöwen kontrollieren.

Großer Werhai

Stufe: 25; **Grundbewegungsweite:** 45; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** SS/SS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7 @; **Treffer:** 360; **P:** 4; **DB:** 60; **Angriffe:** 180EBi/220EUM<; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Streit.; **Intelligenz:** NI; **Zusatz-EP:** J; (s)-COQR-9; 750 cm lang

Werhaie sind die seltensten Vertreter aus der Familie der Großen Werwesen. Die größten Probleme für Werhaie, ihre Form zu verändern und danach am Leben zu bleiben, liegen in ihrer besonderen Form begründet. Das heißt, es stellt schon eine größere Schwierigkeit dar, den ersten Angriff eines Werhaies lange genug zu überleben, um sich mit der Krankheit anzustecken, und auch die Probleme, rechtzeitig das rettende Wasser zu erreichen, bevor die Verwandlung abgeschlossen ist, sind nicht gering zu achten. Werhaie sind weder besonders aufgeweckt noch umsichtig. Die Kontrolle über ihre Form muß von ihnen erst erlernt werden. Die größte Versuchung zur Verwandlung besteht in starken Hungergefühlen.

7.4

Dämonen

Sterbliche Dämonen

Stufe: 12; **Grundbewegungsweite:** 48; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** BS/SC; **Größe:** M; **Krit.:** I; **Treffer:** 150; **P:** 4; **DB:** 60; **Angriffe:** 170Wf(dopp. Schaden)/150Wf(dopp. Schaden) oder 150GRa; **Zahl:** 4-48; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** DU; **Zusatz-EP:** H; alle-6; 180-240 cm groß; 1 Junges

Diese Nachkommen einer schändlichen vorzeitlichen Verbindung zwischen dem Bösen verfallenen Geistern und menschlichen Wesen ähneln bis auf ihre Gestalt mehr Menschen als Dämonen. Sie besitzen Hörner, drachenähnliche Gesichter, Klauen und können ihren kraftvollen Körper mit Hilfe ihrer Flügel durch die Luft bewegen. Aber sie sind nicht so durch und durch magisch wie andere dämonische Wesen und können mit weltlichen Waffen verwundet oder getötet werden. Zaubersprüche, mit deren Hilfe normalerweise Dämonen beherrscht oder kontrolliert werden können, haben auf sie keine Wirkung. Sterbliche Dämonen sind in der Regel äußerst üble Kreaturen, gut im Umgang mit Waffen aller Art und stets gierig nach Gewinn und Anerkennung.

Kriegsdämonen

Kriegsdämonen unterscheiden sich in einigen, sehr wichtigen Punkten von anderen Dämonen. Sie haben alle eine unheimliche Vorliebe für Waffen, denen sie mehr vertrauen als ihrer Körperkraft oder der Magie. Ihr Erscheinungsbild ist sehr menschenähnlich, und man trifft sie in der Regel zu mehreren an. Das hat zur Folge, daß durch einen Beschwörungszauber herangelockte Kriegsdämonen nicht allein erscheinen, sondern zu mehreren auftauchen. Kriegsdämonen sind nicht durch ihre

Kenntnis dunkler oder mystischer Geheimnisse bekannt, sondern sie werden von den finsternen Herren zur Verstärkung ihrer Armeen eingesetzt.

Schläger

Stufe: 5 (II); **Grundbewegungsweite:** 15; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 10; **Geschw.:** LA/MS; **Größe:** M; **Krit.:** I#; **Treffer:** 150; **P:** 4; **DB:** 40; **Angriffe:** 110Keule/90Keule; **Zahl:** 1-20; **Verhalten:** Berserk.; **Intelligenz:** UN; **Zusatz-EP:** E; alle-7; 210 cm groß

Muskelbepackt und dumm, gelten die Schläger als niedrigste unter den Kriegsdämonen. Ihre bevorzugte Tätigkeit besteht im Blockieren von wichtigen Gängen oder Hallen. Die meiste Freude bereitet ihnen der Gebrauch von Holz-, Knochen- oder Metall-Gegenständen als Keulen. Hat er erst einmal eine Lieblingskeule gefunden, schleppt der Schläger sie überall mit hin und fügt so seinem Opfer ein charakteristisches Erinnerungszeichen an sich bei. Sein Aussehen erinnert an das eines haarlosen Neandertalers mit dem Gesicht eines Steingolems.

Dämon der Speere

Stufe: 10 (III); **Grundbewegungsweite:** 40; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** SS/SC; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7#; **Treffer:** 135; **P:** 4; **DB:** 50; **Angriffe:** 130Speer/120Speer; **Zahl:** 1-20; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** MÄ; **Zusatz-EP:** F; alle-7; 240 cm groß

Die Dämonen der Speere stehen in der Rangordnung der Kriegsdämonen eine Stufe über den Schlägern. Sie sehen aus wie eine Mischung aus einem Mensch und einem schwarzbemähten Löwen. Sie verfügen über aufrechten Gang, haarlose Gliedma-



ren und rudimentäre Flügel, die sich wie Spinnweben zwischen Armen und Beinen erstrecken. Ihr Schwanz erinnert an den eines Drachen. Im Kampf schreien und brüllen sie in einem fort und springen mit gewaltigen Sätzen (15 m und mehr) hin und her.

Wenn sich die Möglichkeit bietet, gleiten sie von Anhöhen herab und schleudern oder stechen ununterbrochen mit ihren Speeren. Ihre Zielgenauigkeit und Wurfkraft reichen aus, um einen Speer über das vierfache der normalen Reichweite einzusetzen. Sie genießen die Grausamkeit, ihre Gegner an den Gliedmaßen mit ihren Speeren aufzuspießen und dann die wehrlosen Opfer zu foltern. Sie tragen im allgemeinen mindestens einen Köcher mit 10 Speeren mit sich herum. Die Speere sind normalerweise nicht magisch, können aber durchaus vergiftet sein.

Wächter

Stufe: 15 (IV); **Grundbewegungsweite:** 18; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** MS/SC; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 7#; **Treffer:** 175; **P:** 19; **DB:** 60; **Angriffe:** 150Peitsche/130Mst oder MSchwert/150Gra; **Zahl:** 5-50; **Verhalten:** Mission; **Intelligenz:** ÜD; **Zusatz-EP:** G; alle-5; 210 cm groß

Wächter sind die am verbreitetsten vorkommenden Kriegsdämonen. Sie sind im allgemeinen mit zweihändigen Waffen aller Art ausgerüstet, dazu tragen sie Platten- oder Kettenrüstung (+10-Panzerung). Einige von ihnen sind mit einer extrem schweren Armbrust bewaffnet, die mit vier einzelnen Abschussvorrichtungen bestückt ist. Die Bögen bestehen aus einer sehr zugfesten Legierung (+15) und ein »Haupt-Auslöser« erlaubt es auch, alle vier Pfeile auf einmal (auf ein Ziel) abzufeuern. Wächter bilden das Herz der meisten Armeen aus Dämonen und werden oft als Wärter vor wichtigen Einrichtungen der Dunklen Herren eingesetzt. Ihre außergewöhnlich gute Selbstbeherrschung führt dazu, daß sie unter keinen Umständen ihre Posten verlassen, auch wenn der Einsatz Jahre dauert.

Dämon der Schwerter

Stufe: 20 (V); **Grundbewegungsweite:** 60; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** BS/BS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 7#; **Treffer:** 300; **P:** 12; **DB:** 90; **Angriffe:** 210Wf(dopp. Schaden)/220MSchwert; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Verspielt; **Intelligenz:** SH; **Zusatz-EP:** J; alle-7; 220 cm groß

Die Brut der Dämonen der Schwerter ist bekannt für ihre elegante Arroganz. Unbestreitbar ist allerdings ihre überwältigende Tapferkeit und Schnelligkeit. Sie tragen Flügel und sind bis auf gewaltige Schnurrbärte nicht behaart, ansonsten entsprechen sie in ihrem Aussehen bis auf den Ziegenfuß einem Menschen. Im Kampf tragen sie meist nicht mehr als einen einfachen Lendenschurz. Bevor sie ihren Gegner entwaffnen, necken sie ihn erst und treiben ihre üblen Späße mit ihm. Dann töten sie ihn gnadenlos mit ihrem gewaltigen zweihändigen Schwert aus schwarzem Mithril (+20). Dämonen der Schwerter nehmen jeden Versuch übel, Macht über sie auszuüben. Ihre Herren sind von daher gezwungen, sie unter ständiger Kontrolle zu halten, um Unheil zu verhindern. Ein Schlag eines Schwerterdämons spaltet eine 15 cm dicke Eichentür und schneidet pro Runde durch 30 dm³ Stein. Sollte jemand so dumm sein, einen Dämonen der Schwerter zum Kampf aufzufordern, wird er von diesem niemals eine Ablehnung zu hören bekommen.

Schattendämon

Stufe: 30 (VI); **Grundbewegungsweite:** 45; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/BS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 8#; **Treffer:** 250; **P:** 20; **DB:** 50; **Angriffe:** 200Wf(dreif. Schaden)(2x)/150ERa/Zauber; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** K; alle-8; 270 cm groß, beherrscht Spruchliste 43 und besitzt 3 MP/St

Bis auf die Tatsache, daß Schattendämonen keinen Schnurrbart tragen und keinen festen Körper haben, erinnern sie stark an die Dämonen der Schwerter. Sie sind normalerweise mit einer besonderen Aufgabe oder Mission betraut, beispielsweise der Bewachung eines bestimmten Ortes. Sie kämpfen oft mit

der
dure
ren.
Dän
Geg
dure
wer
sach

Stuf
Schr
Krit
säbe
Zus:

D
Vertu
imm
eine
gung
ten M
hat v
nes
(-5 f
Kom
Schr
dem
glüc
dem
Opfe
rakte
auch
Schr
wirk
sche
mert
Schr
chem
bevo
men
dem

Stuf
Schr
Krit
200E
genz

D
Schr
rüru
entfe
Ein L
behe
schw
dem
dem
zen E
seine

der Peitsche in einer Hand (verursacht zusätzlichen Schaden durch Ringen) und einem zweihändigen Schwert in der anderen. Die Schattendämonen sind im Kampf nicht so verspielt wie Dämonen der Schwerter, aber auch nicht so grausam zu ihren Gegnern wie diese. Das gilt natürlich nur solange, wie sie nicht durch langandauernden oder gar gekonnten Widerstand gereizt werden. Sprüche auf der Basis von Licht oder Elektrizität verursachen bei Schattendämonen den doppelten Schaden.

7.5 Untote

Schrecken der Träume

Stufe: 15 (V); **Grundbewegungsweite:** 25; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** RS/RS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 7*; **Treffer:** 165; **P:** 1; **DB:** 75; **Angriffe:** 120Krummsäbel (4x); **Zahl:** 1; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** DU; **Zusatz-EP:** G; alle-8; 150-210 cm groß

Der Schrecken der Träume ist ein besonders unangenehmer Vertreter der rachsüchtigen Geister. Die Quelle seines Antriebs, immer wieder in diese Welt zu kommen, ist sein Rachedurst und eine besonders ungemütliche, vielleicht psychotische Veranlagung. Der Schrecken erscheint in der Gestalt eines mißgebildeten Menschen mit Klingen anstatt normal geformten Händen (er hat vier Arme). Der Schrecken schleicht sich in die Träume seines Opfers ein und verursacht Nacht für Nacht neue Alpträume (-5 für jede weitere Nacht wegen der fehlenden Erholung). Kommt es dann im Traum zur Begegnung zwischen dem Schrecken und seinem Opfer, werden alle Verletzungen aus dem nachfolgenden Kampf als realer Schaden gewertet. Unglücklicherweise nützt es auch nichts, wenn der Schrecken in dem Kampf getötet wird, da er wieder erscheint, wenn sein Opfer das nächste Mal schläft. Im Traum-Kampf behält der Charakter alle Fertigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die er auch im normalen Leben hat. Der einzige Weg, um einen Schrecken der Träume wirklich zu beseitigen, ist, ihn in die wirkliche Welt hinüberzuziehen. Das kann zum Beispiel geschehen, indem das Opfer seinen Peiniger im Kampf umklammert oder ihn anderweitig festhält, wenn es aufwacht. Der Schrecken der Träume kann auch durchaus mit dem eigentlichen Opfer verbundene oder verwandte Personen umbringen, bevor er es zum Endkampf kommen läßt. Alle in den Alpträumen eingesetzten Magiepunkte werden den Charakteren nach dem Aufwachen abgezogen.

Klassischer Lich

Stufe: 35 (VI+); **Grundbewegungsweite:** 12; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 20; **Geschw.:** LA/SS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 8*; **Treffer:** 450; **P:** 18; **DB:** 75; **Angriffe:** 180Wf/200ERa/spezial/Zauber; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** AU; **Zusatz-EP:** L; ZXYÜ+P-8; 150-240 cm groß

Die bloße Anwesenheit dieses Wesens sorgt für Angst und Schrecken (Umkreis: 30 Meter, 1 Runde/5% Fehlschlag), die Berührung wirkt wie ein Kältestrahl (+50) und wer näher als 3 Meter entfernt ist, verliert 10 Konstitutionspunkte pro Runde (-20 WW). Ein Lich besitzt noch alle Sprüche, die er als lebendes Wesen beherrscht hat, und ist so ein schrecklicher Gegner. Sie sind sehr schwer zu beseitigen. Bei der großen, magischen Zeremonie auf dem Weg, ein Lich zu werden, erlischt die alte Persönlichkeit auf dem Grenzweg zum Reich der Untoten (siehe Ritual der Schwarzen Ewigkeit, Kapitel 3.6). Die körperlichen Überreste des Lich, seine Organe, werden in einem besonderen Behälter aufbe-

wahrt, zu dem dieses Wesen eine enge Beziehung hat. Wird es im Kampf getötet, kehrt es innerhalb von 1-5 Tagen in der Nähe dieses Behälters wieder zurück (unter der Voraussetzung, daß der Behälter unversehrt in seinem Versteck geblieben ist). Der einzige Weg, einen Lich endgültig in das Reich der Toten zu schicken, ist, diesen Behälter zu finden und ihn mit seinem Inhalt zu zerstören. Ein Lich kann sich nicht weiter als 150 Kilometer von diesem Ort entfernen. Er benutzt manchmal andere Wesen, um den Behälter für sich zu transportieren - selber kann er dies nicht tun.

Chaoskrieger

Stufe: 7; **Grundbewegungsweite:** 27; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/SC; **Größe:** M; **Krit.:** I*; **Treffer:** 135; **P:** 18; **DB:** 50; **Angriffe:** 130Wf/120Wf; **Zahl:** 1-300; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** DU; **Zusatz-EP:** F; alle-4; 170-240 cm groß; Schatz

Chaoskrieger sind bekannt für ihre einförmige dunkle Kleidung und Rüstung, ihre Vorliebe für exotische Helme mit Hörnern oder Flügeln und schmalen Augenschlitzen und ihre oftmals reich verzierten Waffen. Diese Krieger des Chaos sind die Geißel jedes anständigen und friedliebenden Volkes und stehen immer unter der Kontrolle eines bösen Herrschers. Diese Wesen haben ihre unheilvolle und recht große Macht in einer dunklen Zeremonie erhalten, bei der sich die Kandidaten mit ihren eigenen Waffen selbst aufgespießt haben. Diejenigen unter ihnen, denen ihre finsternen Götter wohlgesonnen waren, wurden geheilt und sind wieder auferstanden. Sollte aber ein Chaoskrieger sein Gelübde gegenüber dieser Gottheit irgendwann einmal brechen, so entläßt ihn dieser aus seiner Gunst. Je nachdem, wie schlimm der Schaden war, den der Krieger sich selbst während der Zeremonie beigebracht hat, stirbt er oder muß als Krüppel weiterleben. In allen anderen Aspekten verhalten sich Krieger des Chaos wie normale, lebende Wesen. Der erwähnte Schatz ist der der gesamten Gruppe.

Chaos-Hauptmann

Stufe: 20; **Grundbewegungsweite:** 35; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 30; **Geschw.:** SS/SS; **Größe:** M; **Krit.:** II*; **Treffer:** 400; **P:** 19; **DB:** 75; **Angriffe:** 175Wf/160Wf/150MSu/150MSchw; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Grausam; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** H; alle-8; 190-240 cm groß

Der Hauptmann ist der Anführer einer Gruppe von Chaoskriegern. Er unterscheidet sich nicht allzusehr von seinen Kumpanen und wurde zumeist von dem übergeordneten Anführer oder Befehlshaber in diesen Rang erhoben.

Schwarzer Reißer

Stufe: 85; **Grundbewegungsweite:** 18; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** MS/BS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 8*; **Treffer:** 999; **P:** 20; **DB:** 100; **Angriffe:** 375Wf(vierf. Schaden)(2x)/300ERa(dreif. Schaden); **Zahl:** 1; **Verhalten:** Mission; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** LL; alle-9; 240-270 cm groß

Kann sich mit einer Geschwindigkeit von 30 dm³/Runde durch alle Materialien hindurcharbeiten, die weicher als Laen sind. Nur Gottheiten sind gefährlicher als Schwarze Reißer. Diese Geschöpfe sind das Ergebnis einer langdauernden Besessenheit und schließlich Kombination eines großen Untoten (Lich, Vampir etc.) oder eines großen Werwesens mit einem gefallenen Halbgott (wie Sauron oder Luzifer). Sie verfolgen immer ein bestimmtes Ziel, meist bewachen sie ein besonderes Gebäude oder einen wichtigen Ort, manchmal verfolgen sie eine Person mit dem Ziel, sie zu töten. Sie sind nicht unbedingt ausgesprochen böse, werden aber zum Erreichen ihres Ziels jedes Mittel anwenden,

das ihnen zur Verfügung steht. Hindernisse räumen sie gewöhnlich schnell aus dem Weg. Sie sind immer mit einer langen, mit Widerhaken versehenen +30-Streitaxt bewaffnet und in schwarze +25-Platten-Rüstung und einen dunklen Umhang gekleidet. Ihre Helme sind mit verzierten Hörnern geschmückt, und ihre Augen glühen rot unter ihnen hervor. Sie können mit einer Geschwindigkeit von 40 m/Rd fliegen und sich unter Wasser fortbewegen. Zum Leben brauchen sie nichts (d.h., keine Luft, Wasser, Essen etc.), sie altern nicht und langweilen sich nie. Erschöpfung kennen sie nicht. Bevor sie ihr Ziel nicht erreicht haben, wird sie nichts und niemand stoppen. Normalerweise bewegen sie sich nicht schneller als mit ihrer Grundgeschwindigkeit. Warum sollten sie sich auch beeilen?

Geringerer Schwarzer Reißer

Stufe: 50; **Grundbewegungsweite:** 18; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 40; **Geschw.:** MS/BS; **Größe:** M; **Krit.:** KTS 8*; **Treffer:** 600; **P:** 20; **DB:** 60; **Angriffe:** 250Wf(dreif. Schaden)(2x)/200ERa(dopp. Schaden); **Zahl:** 1; **Verhalten:** Mission; **Intelligenz:** ÜD; **Zusatz-EP:** L; alle-9; 210-240 cm groß

Sie ähneln in vielen Aspekten ihren -großen Brüdern-, sind aber in ihrer Macht nicht so beeindruckend, aber immer noch gefährlicher als ein durchschnittlicher großer Drache! Sie sind ebenfalls das Produkt einer Verbindung zwischen einem Untoten oder einem Werwesen mit einem Dämon, allerdings einige Stufen niedriger als bei den Schwarzen Reißern.

7.6 Drachen

Der Märchendrache

Stufe: 8; **Grundbewegungsweite:** 55; **Max. Gangart:** Spurt; **Manöverbonus:** 50; **Geschw.:** BS/BS; **Größe:** K; **Krit.:** I; **Treffer:** 40; **P:** 4; **DB:** 80; **Angriffe:** 90KKr/100Mst/Gift; **Zahl:** 1-8; **Verhalten:** Gut; **Intelligenz:** ÜB; **Zusatz-EP:** F; fkmnrw-(t)J-(G)-(U)-(K); 30-100 cm lang, 2-8 Eier

Der Märchendrache ist ein verspielter, manchmal schelmischer, aber immer gutmütiger und hilfsbereiter Gesell. Seine Waffe ist ein Schlafgift der 15. Stufe. Wenn zum Zeitpunkt des Schlüpfens ein Charakter mit einer guten Gesinnung anwesend ist, wird sich einer, und nicht mehr als einer, der kleinen Drachen diesem als Vertrauter anbieten. Der Märchendrache erscheint in allen Punkten wie ein ganz normaler Drache, angenommen, daß er quasi eine Miniaturausgabe ist und einen gemeinen Skorpionstachel in seinem Schwanz besitzt.

Magischer Drache

Stufe: 40; **Grundbewegungsweite:** 60; **Max. Gangart:** Schn. Sprint; **Manöverbonus:** 15; **Geschw.:** SS/SC; **Größe:** E; **Krit.:** KTS 8; **Treffer:** 450; **P:** 16; **DB:** 50; **Angriffe:** 100EBi/140EKr/110ERa/70EHo/100Feueratem*; **Zahl:** 1; **Verhalten:** untersch.; **Intelligenz:** SH; **Zusatz-EP:** L; alle-8; 9-27 m lang, 15-40 m Flügelspannweite

* entspricht einem Feuerstrahl (ATM 5)

Der Magische Drache ist ein ganz besonderer Gestaltwandler, der diese Fähigkeit sehr gut steuern kann. Er begann seinen Werdegang als ein menschlicher Magiekundiger, der mindestens die 20. Stufe erreicht hat. Er beherrscht zu diesem Zeitpunkt alle Listen der Arkanen Magie bis zu seiner Stufe, wenn er unter der

Anleitung eines anderen Zauberers, der schon den Rang eines Magischen Drachens erreicht hat, das Ritual des Aufsteigens vollzieht. Damit steigt seine Lebenserwartung auf etwa 3000 Jahre, und er kann sich willentlich von seiner menschlichen in die Drachengestalt und umgekehrt verwandeln (die Verwandlung benötigt 3 Runden). Auch ein Magischer Drache wird nicht aufhören, Wissen und Macht noch weiter zu vermehren.

Arkaner Drachen

Stufe: 70; **Grundbewegungsweite:** 55; **Max. Gangart:** Sprint; **Manöverbonus:** 0; **Geschw.:** SC/SC; **Größe:** E; **Krit.:** KTS 8; **Treffer:** 600; **P:** 20; **DB:** 75; **Angriffe:** 175EBi/150EKr/130ERa/90EHo/120Feueratem*; **Zahl:** 1; **Verhalten:** untersch.; **Intelligenz:** AU; **Zusatz-EP:** LL; alle-9; 9-27 m lang, 15-40 m Flügelspannweite

* entspricht einem Feuerstrahl (ATM 5)

Der Arkaner Drache ist ein zur 50. Stufe aufgestiegener Magischer Drache, der ein Experte in allen Aspekten der Arkanen Magie geworden ist. Er nimmt jetzt eine besondere Stellung unter den Drachen ein, und auch die großen Mächte des Kosmos werden auf ihn aufmerksam. Egal ob er gute oder schlechte Ziele verfolgt, wird er doch immer ein mächtiger Anführer sein und seine Verbündeten und Gefährte schützen.

7.7 Pflanzen Baumhirten

Stufe: 20; **Grundbewegungsweite:** 18; **Max. Gangart:** Laufen; **Manöverbonus:** 0; **Geschw.:** LA/MS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 8@; **Treffer:** 350; **P:** 12; **DB:** 50; **Angriffe:** 120ERa(4x)/100GUm</80EEr (doppelter Schaden)>; **Zahl:** 1; **Verhalten:** Beschütz.; **Intelligenz:** HO; **Zusatz-EP:** H; (s)-NM-9

Seit Anbeginn der Zeiten verrichten die Baumhirten ihre Aufgabe als Wächter von Bäumen und Trägewurzeln in uralten Forsten und als Beschützer von Kräutern und Blumen in sonnigen Tälern. Mit dem Verstreichen der Zeitalter verminderte sich ihre Zahl, so verblieben nur noch wenige Baumhirten, und die Gartenbewahrer leben nur noch in wenigen Erinnerungen fort. Baumhirten, die nicht schläfrig geworden sind, erscheinen als menschen- oder riesengestaltige Figuren, die hausgroß sind. Ihre Haut gleicht der glatten Rinde von Ebereschen, Birken oder Buchen und viele Finger bilden ihre Hände. Buschige, zweigige Haare entspringen ihren Köpfen und zwei ernste, durchdringende Augen blitzen in einem grünen Licht. Junge Baumhirten besitzen die süße, raschelnde Schönheit langer Gräser, während die älteren rüstig und von warmer Herzlichkeit sind. Gewöhnlich gehen Entscheidungen und sich daraus ergebenden Handlungen lange Erwägungen durch die weisen Baumhirten voraus, aber Zorn erweckt sie zu hastigen Beschlüssen und schnellen Taten. Die steinzerschmetternde Macht ihres Zorns verursacht eindrucksvolle Verwüstungen. Baumhirten, die schläfrig und bäumisch werden, wechseln ihre Gestalt und nehmen die der Bäume an, die sie bewachen.

Ein Baumhirte kann in 1 min 3 m³ festgestampfte Erde zu Staub verstreuen oder 0,25 m³ Felsen in Steine zerspalten.

Erwachte Bäume

Stufe: 5; **Grundbewegungsweite:** -; **Max. Gangart:** -; **Manöverbonus:** 50; **Geschw.:** -/MS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7@; **Treffer:** 200; **P:** 11; **DB:** 0; **Angriffe:** 60GRa(3x)/50GUm</60GGr>/Spezial; **Zahl:** 1-50; **Verhalten:** Streit.; **Intelligenz:** MÄ; **Zusatz-EP:** C; (s)-NM-5

Die Äste dieser, durch den unreinen Einfluß des Bösen verdorbenen, knorrigen Stämme sind mit Spinnweben und halbverwelktem, dunklen Blattwerk bedeckt und scheinen stets im Schatten zu liegen. Bosheit und übelwollender Groll verzehren ihren bäumischen Geist und verleihen ihren Gliedern eine ungewöhnliche Beweglichkeit. Der Großteil ihres Hasses ist auf menschliche und menschenähnliche Wesen gerichtet und drückt sich in geschleuderten Früchten und greifenden Zweigen aus. Doch bleibt keine Kreatur von ihrem mißgünstigen Wesen verschont und jeder fühlt die niederdrückende Stimmung des Übels, die von einem Hain dieser Bäume ausgeht. Wesen, die sich in einem Radius von 6 m um einen Erwachten Baum befinden, müssen einen Widerstandswurf machen. Mißlingt dieser, so überkommt sie ein Gefühl der Verzweiflung.

Trägwurzel

Stufe: 10; **Grundbewegungsweite:** 18; **Max. Gangart:** Laufen; **Manöverbonus:** 0; **Geschw.:** LA/MS; **Größe:** G; **Krit.:** KTS 7@; **Treffer:** 250; **P:** 11; **DB:** 40; **Angriffe:** 80GRa(2x)/70MUm</80GGr>; **Zahl:** 1-10; **Verhalten:** Zurückh.; **Intelligenz:** DU; **Zusatz-EP:** F; (s)-NM-6

Baumhirten, die schläfrig geworden sind (oder Bäume deren Scharfsinn so gewachsen ist, daß er jenem von Baumhirten ebenbürtig ist), werden Trägwurzeln genannt. Sie stehen in Hainen beieinander, wo das Knacken und Stöhnen von Gliedern, begleitet von dem Murmeln wortloser Stimmen, Zeugnis für ihre verstreute Bewußtheit ist. Aus ihrem Schlummer erweckt, benötigen sie einen triftigen Grund, um sich von der Erde zu lösen und sie halten sich im Schatten, um ihre Bewegungen zu verbergen. Ihre freigelegten Wurzeln spalten sogar Stein und bezwingen damit auch mächtige Festungen, während ihre peitschenden Äste die Armeen ihrer Feinde dezimieren. Der Zorn der Trägwurzeln, der ihre ungewöhnliche Beweglichkeit und Aufmerksamkeit speist, erhitzt die Luft und läßt sie vor Feindseligkeit vibrieren.

Eine Trägwurzel kann in 1 min 0,5 m³ festgestampfte Erde zu Staub verstreuen oder 50 dm³ Felsen in Steine zerspalten.

8

Städte

In diesem Kapitel findet sich ein systematisches Entwicklungsprogramm zur Festlegung der Bevölkerungsstruktur einer Stadt. Dieses Programm ist auf eine durchschnittliche Bevölkerung zugeschnitten, die der Spielleiter entsprechend den Anforderungen seiner Welt abändern kann.

Von Zeit zu Zeit kommt der Spielleiter in die Verlegenheit, die Bevölkerung einer Stadt festlegen zu müssen. Dabei ist vor allem die Verteilung der Angehörigen der einzelnen Berufe und die Verteilung der Erfahrungsstufen wichtig. Wieviele Alchimisten, Seher und Heiler vorhanden sind, sind alles Details, die mitunter wichtig werden. Dieses Kapitel erfüllt die Aufgabe, einer Stadt mit einer Bevölkerung von 1000 oder mehr Einwohnern eine »logische« Verteilung zu geben. Dieser Vorgang ist wegen der vielen notwendigen Details und verschiedenen Berufe langwierig aber nicht schwierig. Der Spielleiter bleibt aufgefordert, die Prozedur seinen speziellen Ansprüchen gemäß abzuwandeln. Aber Vorsicht bei der Berechnung größerer Bevölkerungen! Bei solchen Städten ist es erstaunlich, wieviele Vertreter eines bestimmten Berufes hier vorhanden sind. Aber bevor man 75% der Nichtspielercharaktere nicht berücksichtigt, sollte man sich vergegenwärtigen, daß, selbst wenn nur einer von tausend Menschen alle Anforderungen erfüllt, um ein Mystiker zu werden, in einer Millionenstadt (die es in allen Epochen der Geschichte gegeben hat) 1000 Mystiker zu finden sein dürften.

Würfelnwürfe

Einer der häufigsten Würfe ist der $(50 + W100)\%$. Er wird folgendermaßen durchgeführt:

- 1) Mit Hilfe eines W100 wird ein Wert zwischen 1 und 100 ermittelt.
- 2) Dem Ergebnis wird 50 hinzugefügt.
- 3) Das Resultat wird durch 100 geteilt, man erhält das Endergebnis.

Dies führt zu Werten zwischen 51% und 150% (d.h. 0,51 und 1,50), die in untenstehender Formel eingesetzt werden. Dieser Vorgang wird bei den meisten Berufen eingesetzt, die in den meisten Städten in ausreichend großer Zahl vorkommen (wie Kämpfer), und bei denen meist ähnlich große Gruppen zu finden sind. Wenn der Spielleiter auch hin und wieder extreme Werte vorkommen lassen möchte, kann er den W100 als offenen Wurf durchführen.

Der zweitwichtigste Wurf ist der $(2W100)\%$. Er wird folgendermaßen durchgeführt:

- a) 2 W100 Würfe
- b) Die beiden Ergebnisse werden addiert,
- c) das Resultat wird durch 100 geteilt.

Das führt zu Ergebnissen von 2% bis 200% (d.h., von 0,2 bis 2,0). Diese größere Bandbreite findet vor allem bei Berufen Anwendung, die in stark unterschiedlicher Anzahl angetroffen werden. Zum Beispiel finden sich Barden in einer stark musikalisch oder allgemein künstlerisch orientierten Gemeinschaft mit

Sicherheit in größerer Zahl als in einer eher spartanisch oder kämpferisch ausgerichteten Ansiedlung.

Die Vorgehensweise

Die bei der Entwicklung einer Stadt anzuwendenden Formeln finden sich zusammen mit den dazu gehörenden Erklärungen weiter unten. Bei den Berufen, die sich wahrscheinlich in Organisationen oder Verbänden zusammengefunden haben, finden sich Beispiele für solche Gemeinschaften, Zünfte und Geschäftsverbindungen. Der Spielleiter sollte vor allem darauf achten, wie sich die Organisationen mit einem hohen Anteil an Kämpfern oder Anwendern von Magie in seine Welt einpassen. Aber der Spielleiter sollte auch daran denken, daß sogar in einer abenteuerlichen Welt bei weitem nicht alle Bewohner auch Abenteurer sein können.

Der Vorgang beginnt mit der Festlegung, wieviele Einwohner die Stadt haben soll. Das folgende System ist auf Städte mit mehr als 1000 Einwohnern ausgelegt und wird auch bei solchen Zahlen die besten Ergebnisse liefern. Kleine Städte können ganz anders aussehen! Alle Ergebnisse werden bei Bedarf abgerundet, es sei denn, es ergäbe ungewöhnliche Ergebnisse.

Schritt 1: Kämpfer

In den meisten Fantasy-Welten scheint es immer Bedarf für Kämpfer zu geben, ob in Garnisonen, militärischen Basen, als Reiterei von Feudalherren oder Edelherren, als angeworbenes Gesindel oder was auch immer. Die Gesamtzahl normaler Kämpfer in einer Stadt ist:

$$\text{Armee} = \text{Bevölkerung} / 10 \times (50 + W100)\% \quad (2. \text{ bis } 5. \text{ Stufe})$$

Zusätzlich sind dort:

$$\text{Hauptmänner} = \text{Armee} / 20 \quad (6. \text{ bis } 10. \text{ Stufe})$$

$$\text{Jüngere Offiziere} = \text{Hauptmänner} / 5 \quad (8. \text{ bis } 15. \text{ Stufe})$$

$$\text{Ältere Offiziere} = \text{jüngere Offiziere} / 5 \quad (13. \text{ bis } 20. \text{ Stufe})$$

$$\text{Generäle} = \text{ältere Offiziere} / 5 \quad (15. \text{ Stufe und mehr})$$

Schritt 2: Klöster

Mit Klöstern sind hier alle Plätze gemeint, in denen kämpfende Mönche ausgebildet werden. Für eine kleinere Anzahl von Mönchen kann es auch ein ganz normaler Wohnort sein. Es werden sowohl die Zahlen für Mönchen als auch die von Kriegermönchen festgelegt (zusätzlich Höhere Kriegermönche). Die Zahl der Novizen ist:

$$\text{Novizen} = \text{Bevölkerung} / 200 \times (2W100)\% \quad (1. \text{ bis } 5. \text{ Stufe})$$

Diese Novizen finden sich in einer Reihe verschiedener Klöster:

$$\text{Kloster} = \text{Novizen} / 100 (50 + W100)\%$$

70% der Novizen werden Kriegermönche, der Rest wird zu teilmagiekundigen Mönchen ausgebildet:

Novizen mit dem Ziel Kriegermönch = $\text{Novizen} \times 0,7$
 Novizen mit dem Ziel gewöhnlicher Mönch =
 $\text{Novizen (gesamt)} - \text{Kriegermönch-Novizen}$

Außerdem gibt es natürlich voll ausgebildete Mönche, die entweder umherziehen oder ständig in den einzelnen Klöstern leben. Außerdem gibt es die als Lehrer tätigen Meister, die auch in Klöstern leben oder als allgemein anerkannte Herren ihres eigenen Schicksals umherziehen:

Kriegermönche = $\text{Novizen mit dem Ziel Kriegermönch} / 5$
 (6. bis 10. Stufe)
 Mönche = $\text{Novizen} / 5$ (6. bis 10. Stufe)
 Meister der Kriegermönche = $\text{Kriegermönche} / 10 \times (2W100)\%$
 Gewöhnlicher Meister = $\text{Mönche} / 10 \times (2W100)\%$

Schritt 3: Kirchen

Kirchen oder andere religiöse Einrichtungen sind selbstverständliche und oft anzutreffende Elemente in den meisten Gemeinschaften. Die hier tätigen Priester treten in allen möglichen Stufen vom einfachen Gehilfen bis zum Hohen Priester auf (von der 1. Stufe an aufwärts, keine Grenze). Es kann nützlich sein, die Rangstufen der Priester entsprechend denen der Kämpfer zu gliedern. Gesamtzahl der in einer Stadt anzutreffenden Priester ist:

Priester = $\text{Bevölkerung} / 150 \times (50 + 1W100)\%$

Sie verteilen sich auf die verschiedenen Gemeinden und Tempel. Einige religiöse Gemeinschaften zählen nicht mehr als 20 Angehörige, andere reichen in die tausende. Einige der Tempel sind als Schreine eingerichtet:

Tempel = $\text{Priester} / 3 \times (50 + 1W100)\%$
 Schreine = $\text{Tempel} / 3 \times (50 + 1W100)\%$

Mit Schreinen ist hier ein spezieller Tempel gemeint, der nur für die Ausbildung von kämpfenden Priestern, Paladine genannt, zuständig ist. Zusätzlich zu den fertigen Paladinen finden sich dort auch eine Anzahl von Paladinen in der Ausbildung, die sogenannten Tempeldiener. Nach ihrer Ausbildung werden die Paladine als Wanderer in den Gesellschaft entlassen, um dort als starker Arm der Gerechtigkeit zu dienen. Man trifft sie normalerweise in der Stadt oder dem benachbarten Umland.

Tempeldiener = $\text{Schreine} \times (1-10 \text{ oder } 1W10)$ (1. 6. Stufe)
 Paladine = $\text{Schreine} \times (1-5 \text{ oder } 1W5)$ (7. Stufe aufwärts)
 Wanderer = $\text{Schreine} \times (1-5 \text{ oder } 1W5)$ (7. Stufe aufwärts)

Schritt 4: Heiler

Die freundlichsten und besten Heiler sind solche, die Zugang zum Bereich der Leitmagie haben. Diese können die Schmerzen und Leiden eines Patienten zu sich selbst hinüberleiten, um so alle Erfahrungen, die mit der Krankheit oder der Verletzung verbunden sind, selbst zu spüren. Dann heilen sie diese. Daneben gibt es noch die mit dem Messer arbeitenden Vertreter der Heilkunst, die Wundheiler. Beide Gruppen sind öfters in privaten oder staatlichen Krankenanstalten beschäftigt.

Heiler insgesamt = $\text{Bevölkerung} / 100 \times (50 + 1W100)\%$
 Leitmagie-Heiler = $\text{Heiler (Gesamtzahl)} \times 0,3$
 Wundheiler = $\text{Gesamtzahl Heiler} - \text{Leitmagie-Heiler}$
 Krankenanstalten = $\text{Heiler (Gesamtzahl)} / (3-30 \text{ oder } 3 W10)$.

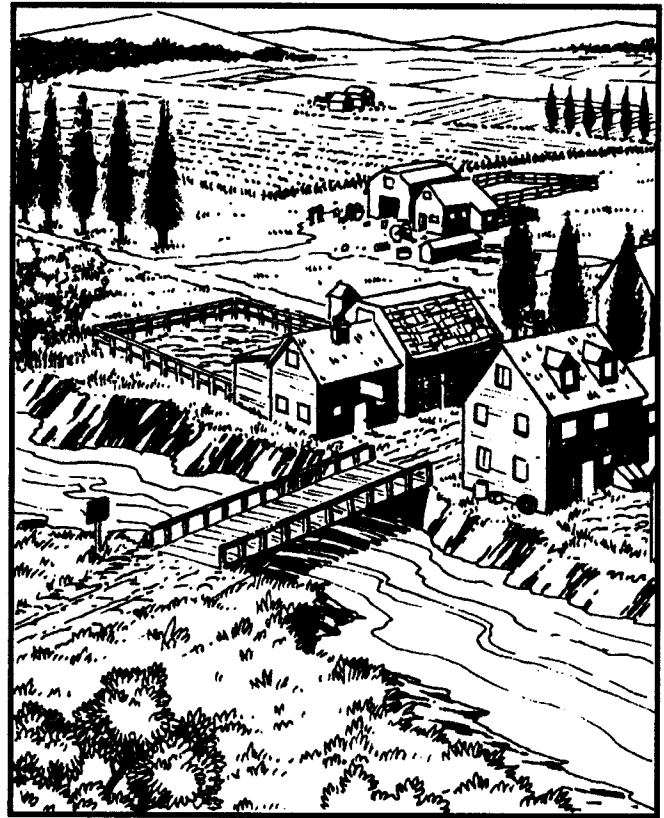
Schritt 5: Unterwelt

Unglücklicherweise findet sich in den meisten Städten eine erschreckend hohe Zahl von Kriminellen. Dabei trifft man nicht nur auf tumbe Räuber, sondern auch auf Anführer großer Banden, ausgekochte Meisterdiebe oder Juwelendiebe. Nachtklingen sind auch in der Unterwelt gefürchtet. Dankenswerterweise sind sie normalerweise in der Minderzahl.

Unterwelt = $\text{Bevölkerung} / 100 \times (2W100)\%$
 Nachtklingen = $\text{Unterwelt} \times (2-20 \text{ oder } 2W10)\%$
 Diebe = $(\text{Unterwelt} - \text{Nachtklingen}) \times (1W100)\%$
 Glückssritter = $\text{Unterwelt} - \text{Diebe} - \text{Nachtklingen}$

Schritt 6: Meister der Essenz

Diese Meister im Umgang mit der Essenzmagie haben sich häufig in bestimmten Organisationen, den sogenannten Akademien, zusammengefunden. Diese Akademien verfolgen das Ziel, magische Gegenstände zu konstruieren, Strukturen aufzu-



bauen, die Elemente zu kontrollieren und so subtil wie möglich die Handlungen der jeweiligen Verwaltung zu manipulieren. Die Akademien sind in der Regel nicht vollständig privat finanziert, ausgenommen vielleicht diejenigen, die Auftragsarbeiten übernehmen und magische Gegenstände verkaufen. Alle anderen stehen unter einer gewissen Kontrolle und/oder vertraglichen Beziehung zur jeweiligen Verwaltung.

Alchimisten = $\text{Bevölkerung} / 100 \times (50 + 1W100)\%$
 Magier = $\text{Bevölkerung} / 300 (2W100)\%$
 Illusionisten = $\text{Bevölkerung} / 600 (2W100)\%$
 Gesamt = $\text{Alchimisten} + \text{Magier} + \text{Illusionisten}$
 Akademien = $\text{Gesamt} / 100 \times (50 + 1W100)\%$

Schritt 7: Theater

Barden leben von dem Interesse des Rests der Bevölkerung an Unterhaltung. Dieses Interesse sorgt für den Bestand an Theatern und den darin arbeitenden Menschen.

Barden = $\text{Bevölkerung} / 200 \times (2W100)\%$
 Theater = $\text{Barden} / (2-20 \text{ oder } 2W10)$

Außerdem arbeiten noch 1-100 zusätzliche Kräfte in jedem Theater. Die meisten dieser Leute sind nicht unbedingt Theaterspezialisten, ihre ständige Anwesenheit in dem Theater und bei der Truppe sorgt dafür, daß sie mit der Zeit unentbehrlicher Bestandteil dieser Welt werden.

Schritt 8: Waldläufer

Waldläufer unterstehen keinen fremden Herren und arbeiten oft als freie Jäger, Fährtsucher oder Führer. Ihren disziplinierten Lebensstil haben sie von den anderen Waldläufern erlernt und übernommen. Der Wert für Armee wurde in Schritt 1 ermittelt.

Waldläufer = Armee / 10 (2W100)%

Schritt 9: Spezialisten

Zauberer und Mystiker arbeiten oft in den Bereichen der Spionage, Ermittlungsarbeit, der Informations- oder der Objektbeschaffung, scheuen aber auch nicht vor dem Beseitigen von Personen, Geheimdiensttätigkeiten oder Intrigen für und gegen die Justiz zurück. Diese nicht sonderlich edlen Magiekundigen haben sich gelegentlich in selbstorganisierten Bünden zusammengetan.

Zauberer = Bevölkerung / 1000 x (2W100)%

Mystiker = Bevölkerung / 1000 x (2W100)%

Bünde = (Mystiker + Zauberer) / 8 x (50 + 1W100)%

Schritt 10: Gelehrte

Astrologen und Seher sind die wichtigste Quelle für Informationen aller Art. Die meisten von ihnen können dem Reiz eines Abenteuers nichts abgewinnen und bevorzugen statt der mehr weltlichen (und gefährlicheren) Arbeit eines kampfgeübten Wanderers lieber die Anziehungskraft vollgeschriebener Seiten, die Festlegung von Tatsachen oder eine neue Erfindung.

Astrologen = Bevölkerung / 600 x (2W100)%

Seher = Bevölkerung / 600 x (2W100)%

Hallen des Wissens = (Astrologen + Seher) / 25 x (2W100)%

Schritt 11: Druiden

Die Druiden stehen mit ihrer Naturverbundenheit etwas außerhalb des Lebens der Städte. Das schließt nicht aus, daß sie für typische druidische Aufgaben wie Tierdressur und Anlegen von Gärten und Hainen gern um Rat gefragt werden. Außerhalb der Städte leben sie meist in geweihten Höhlen in den Wäldern.

Druiden = Bevölkerung / 1000 x (2W100)%

Höhlen = Druiden / 10 x (50 + 1W100)%

Schritt 12: Animisten

Animisten leben oft als selbständige Unternehmer in Sachen Kräuter-Herstellung und -Verkauf. Verarzten und Dressieren von Tieren, Organisation von Reisen in die Wildnis, Führungen oder Kombinationen der angeführten Aufgaben sind genauso bezeichnend für sie.

Animisten = Bevölkerung / 600 x (2W100)%

Schritt 13: Mentalisten

Die Mentalisten haben durch die Erfüllung dringend benötigter Dienste ihren Platz in der Gesellschaft. Einige von ihnen arbeiten meist in nicht so aufregenden Gebieten wie der Informationsübermittlung oder dem Wiederfinden Verlorener. Andere wiederum finden ihre Aufgabe in der Behandlung geistiger Krankheiten, führen Verhöre oder arbeiten im Strafvollzug und

als Sklavenaufseher. Manchmal sind sie in Gesellschaften zusammengeschlossen.

Mentalisten = Bevölkerung / 600 x (2W100)%

Die übrige Bevölkerung

Die restlichen Bestandteile der Bevölkerung werden vor allem durch Kaufleuten, Bauern und andere der Landwirtschaft verbundene Leute gebildet. Die wenigen nicht aufgeführten Berufe, wie der Barbar oder der Erzmagier, sind aus gutem Grund nicht aufgeführt. Barbaren leben definitionsgemäß normalerweise nicht in Städten. Wenn sie in einer Stadt anwesend sind, sollten sie außerhalb der normalen Bevölkerungsstruktur ermittelt werden, eventuell nach folgender Formel: Bevölkerung / 50 x (2W100)%. Erzmagier sind dagegen zwar sehr selten, drücken dafür aber einer Stadt noch eher ihren Stempel auf. Eine ungefähre zutreffende Bestimmung der Anzahl Erzmagier läßt sich ermitteln, indem man alle Charaktere, die in der Lage sind, Magie anzuwenden, addiert, durch 100 teilt und das Ergebnis mit (2W100)% multipliziert.

Anwendung des Systems für Städte mit weniger als tausend Einwohner

Es ist möglich, dieses System auch für kleinere Gemeinschaften anzuwenden. Abhängig von der Größe der Ansiedlung, werden einige der oben genannten Berufe auch dort entsprechend den normalen Formeln vorkommen (auch bei nur 200 bis 300 Einwohnern). Die meisten der organisierten Institutionen wie Akademien, Hallen, etc. werden natürlich nicht vorhanden sein. Das ist auch logisch, da solch kleine Siedlungen diese Einrichtungen gar nicht unterhalten könnten.

Falls bei den einzelnen Berechnungen Zwischenwerte (also von 0,0 bis 1) herauskommen, kann der Spielleiter diese als Prozent-Wahrscheinlichkeiten annehmen, ob der entsprechende Beruf in der Stadt vertreten ist. Zum Beispiel bedeutet dann ein Ergebnis von 0,23 eine 23%-Chance, daß ein Vertreter dieses Berufs in der Stadt lebt. Ist dem so, kann der Spielleiter mit einem zusätzlichen (50 + 1W100)% oder (2W100)%-Wurf feststellen, ob noch ein weiteres Mitglied dieses Berufs da ist.

Beispiel: Als theoretisches Beispiel soll ein Dorf mit 400 Einwohnern auf die Wahrscheinlichkeit, daß ein Animist dort wohnt, untersucht werden. Die Grundwahrscheinlichkeit beträgt 67% (400/600). Der Spielleiter würfelt und erhält das Ergebnis, daß mindestens ein Animist vorhanden ist. Nun macht er den zweiten (2W100)% und multipliziert das Ergebnis mit 67%. Ist das Ergebnis kleiner als 1, kann er noch einmal würfeln. Ist das Ergebnis kleiner als die neu ermittelte Wahrscheinlichkeit, ist noch ein zweiter Animist da. Ist das Ergebnis größer als 1, ist automatisch ein zweiter Berufsvertreter da, und die über 100% hinausgehende Wahrscheinlichkeit ergibt die Möglichkeit der Anwesenheit eines dritten Animisten. Als Beispiel sei angenommen, daß der 2W100-Wurf ein Ergebnis von 76% erbracht hat. Das ergäbe eine Wahrscheinlichkeit von 50,9%, daß ein zweiter Animist da ist (67% x 76%). War das 2W100-Ergebnis aber 177, ergäbe dies eine Gesamtwahrscheinlichkeit von 118% (67% x 177%). Das bedeutet, es sind mit Sicherheit mindestens zwei Animisten da, und mit einer Wahrscheinlichkeit von 18% ein dritter.

9

Geburt und Kinder

Vielleicht nicht immer, aber immer öfter wird der Spielleiter mit der Situation konfrontiert werden, daß er die Geburt eines Kindes oder das Entstehen einer Familie simulieren muß. Zum Beispiel kann es im Rahmen des Werdegangs eines Charakters durchaus vorkommen, daß Spieler oder Spielleiter dabei die Entwicklung der Familie des Charakters, einschließlich der Anzahl von Brüdern und Schwestern, mitberücksichtigen wollen. In manchen Kampagnen könnte auch eine der Beteiligten schwanger werden und dann ist der Verlauf der Schwangerschaft wichtig. Die folgenden Regeln sollen eine Unterstützung für solche Fälle darstellen. Es ist kein schwieriger Prozeß, der aber bei Einhaltung der verschiedenen Schritte recht gute Ergebnisse bringen wird.

9.1 Kinder

Mit Hilfe des untenstehenden Vorgangs kann man die Anzahl der unmittelbaren Nachkommen eines Paares feststellen.

A: Schwangerschaften und Kinderzahl: Zwischen den einzelnen Völkern finden sich große Unterschiede in der Anzahl der möglichen Schwangerschaften einer Frau, was in ähnlicher Weise auch auf die Zahl der in einer Schwangerschaft ausgetragenen Kinder gilt. Als extreme Beispiele seien hier nur die Orks mit ihren Unmassen von Kindern und die Zwerge mit ihren sehr seltenen Nachkommen genannt. Innerhalb jedes Volkes gibt es natürlich auch Ausnahmen von den üblichen Zahlen, wenn so etwas auch nur selten vorkommt. Auf der Empfängnis-Tabelle (siehe nächste Seite) wird die Zahl der Schwangerschaften festgestellt. Mit einem weiteren Wurf ermittelt man dann die Anzahl der Kinder pro Schwangerschaft. Natürlich kann der Wert 0 nicht gebraucht werden, wenn der Spielleiter im Nachhinein die Familie eines Spielercharakters ermittelt, da zumindest eine Schwangerschaft dagewesen sein muß (wie sollte der Charakter sonst auf die Welt gekommen sein?). Solche Ergebnisse werden nicht gewertet, sondern neu ausgewürfelt.

B: Geschlechterverteilung: Die Annahme, daß Jungen- und Mädchengeburten mit einem Verhältnis von genau 50 zu 50 vorkommen, ist zwar naheliegend, aber falsch. Auch bei den menschlichen Völkern werden mehr Jungen als Mädchen geboren, da aber für Knaben die Kindersterblichkeit höher liegt als bei Mädchen, finden sich mehr als 50% Frauen in einer normalen Bevölkerung. Diese Verhältnisse ändern sich in Kriegszeiten natürlich noch dramatischer. Interessanterweise findet man nach Kriegsende regelmäßig ein Anstieg des Anteils an Knabengeburten. Dieses Phänomen findet seine Erklärung darin, daß bei älteren Männern (wie sie normalerweise aus dem Krieg zurückkommen) die das weibliche Geschlecht bestimmenden Spermazellen anfälliger werden. Die Geschlechterverteilung ist bei

den Zwergen ganz besonders kraß, bei denen Frauen eher selten sind. Hier die prozentualen Wahrscheinlichkeiten, daß ein Knabe geboren wird:

Gewöhnliche Menschen:	52%	Hohe Menschen:	55%
Elfen:	70%	Zwerge:	80%
Halblinge:	70%	Orks:	60%
Hohe Orks:	60%	Trolle:	60%

C: Kindersterblichkeit: Eine gewisse Anzahl Säuglinge wird den ersten Monat nicht überleben. Da bei Orks und Trollen Fälle von Kinderkannibalismus häufig vorkommen, ist dieser Anteil bei ihnen besonders hoch. Die Zahlen unten geben die prozentuale Wahrscheinlichkeit an, daß ein Säugling den frühen Kindstod stirbt. In der Regel wird das die Folge einer Totgeburt oder eines schweren Geburtsfehlers sein. Die Werte sind für beide Geschlechter getrennt angegeben, erst kommt der Wert für Knaben, dann der für Mädchen. Die recht hohen Zahlen zeigen den niedrigen Stand der medizinischen Möglichkeiten und die geringe Zahl der kompetenten Helfer.

Gewöhnliche Menschen:	5%/3%	Hohe Menschen:	5%/3%
Elfen:	2%/2%	Zwerge:	1%/1%
Halblinge:	4%/2%	Orks:	20%/15%
Hohe Orks:	12%/8%	Trolle:	15%/10%

9.2

Medizinische Überlegungen

Die Geburt eines Kindes ist nicht nur äußerst schmerzhaft, sondern stellt auch für Mutter und Kind gleichermaßen eine nicht unerhebliche Gefahr dar. Dabei kann von einfachen Verletzungen bis zum Tod alles passieren. Die Wahrscheinlichkeiten, daß eine werdende Mutter auf der Komplikationen-Tabelle würfeln muß, ist:

Gewöhnliche Menschen:	40%	Hohe Menschen:	37%
Elfen:	25%	Zwerge:	33%
Halblinge:	35%	Orks:	31%
Hohe Orks:	35%	Trolle:	33%

Folgende Modifizierungen sollten unbedingt angewendet werden: Wenn die Mutter in einer festen Ansiedlung und/oder einem luxuriösen Lebensstil zuhause ist, bekommt sie einen 1-50-Bonus (W100/2). Falls die Mutter in einer hart arbeitenden und körperlich beanspruchenden Umgebung, z.B. einer Sklavengemeinschaft, lebt, bekommt sie einen 1-50-Malus.

Empfängnis-Tabelle

Wurf	Zahl der Schwangerschaften								Kinder pro Schwangerschaft							
	Mensch	Hoher Mensch	Elf	Zwerg	Halbling	Niederer Ork	Großer Ork	Troll	Mensch	Hoher Mensch	Elf	Zwerg	Halbling	Niederer Ork	Großer Ork	Troll
81	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
82-88	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
89-95	0	0	0	0	0	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
09-14	1	0	0	0	1	3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15-23	2	1	0	0	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24-35	3	2	1	0	2	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36-40	4	3	2	1	3	6	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1
41-45	4	4	2	2	4	7	5	3	1	1	1	1	1	2	2	1
46-55	5	5	3	3	5	8	6	4	1	1	1	1	1	2	2	1
56-65	6	5	3	3	4	9	7	5	1	1	1	2	1	3	2	1
66-77	7	5	4	3	5	10	8	6	1	1	1	2	2	3	2	1
78-86	7	6	4	4	5	11	9	7	1	1	1	2	2	4	2	2
87-92	8	6	5	4	6	12	10	8	2	2	1	2	2	4	3	3
93-140	9	7	6	5	6	13	11	9	3	2	2	2	3	4	3	3
141-165	10	7	7	6	7	14	12	10	3	3	2	3	3	5	4	4
166-180	11	8	7	6	7	15	13	11	4	3	3	3	4	6	5	5
181-190	12	8	8	5	8	16	14	12	5	4	3	4	4	7	6	6
191-220	13	9	8	5	9	17	15	13	6	5	4	5	5	8	7	7
221-260	14	9	9	6	10	18	16	14	7	6	4	6	5	9	8	8
261-280	15	10	9	6	11	19	17	15	8	6	4	6	6	10	9	9
281-300	16	11	10	7	12	20	18	16	8	7	5	7	6	11	10	9

Komplikationen bei der Geburt

Auf der Komplikationen-Tabelle finden sich eine Reihe möglicher Zwischenfälle, die den normalen Verlauf einer Geburt beeinflussen können. Einige dieser Zwischenfälle lassen sich durch Magie nicht beeinflussen. Falls ein medizinisch gebildeter Charakter mit Kenntnissen in der Geburtshilfe anwesend ist, verringert sich das mögliche Ausmaß des Schadens beträchtlich (siehe Kapitel 3.5). Die Komplikationen können harmlos bis

lebensbedrohlich sein. Die Wehen dauern normalerweise 1-12 Stunden, und bei der Geburt muß eine Hilfe vorhanden sein, um einen reibungslosen Ablauf zu ermöglichen. Allein diese Hilfe reicht aber nicht immer aus, um alle möglichen Komplikationen zu beherrschen. Einfache Blutungen lassen sich zwar in der Regel durch Erste Hilfe ausreichend behandeln. Während einer Geburt sind sie aber alles andere als harmlos, da es oft innere Blutungen sind. Nur Dammriß I oder II können durch Maßnahmen der Ersten Hilfe beherrscht werden.

Geburts-Komplikationen

Wurf	Ergebnis
90-00	Erschöpfung
80-89	Dammriß I
70-79	Ausgedehnte Wehen
60-69	Dammriß II
57-59	Starke Blutung
54-56	Starke Blutung nach der Geburt
50-53	Knochenbruch
46-49	Steißlage
42-45	Frühgeburt
38-41	Dammriß III
36-37	Blutvergiftung
32-35	Verschlossener Geburtskanal
30-31	Organvorfall
28-29	Organverletzung
25-27	Körperbehinderung
22-24	Geistige Behinderung
18-21	Sauerstoffmangel
16-17	Kehlverschuß
14-15	Umschlingung der Nabelschnur
13	Schwere Behinderung
11-12	Fehlgeburt
05-10	Verhaltensstörung
03-04	Schwerste Mißbildung
01-02	Dammriß IV

Erläuterung der Komplikationen

Erschöpfung: Häufige, langdauernde Wehen stellen für die Mutter eine große Belastung dar. Die meisten Punkte der Komplikationen-Tabelle können natürlich von diesem Zustand begleitet werden (Wahrscheinlichkeit 50% - KO-Bonus). Diese Erschöpfung bedingt, daß sich die Mutter in den nächsten 4-48 Stunden keinen größeren Anstrengungen körperlicher oder geistiger Art aussetzen kann.

Dammriß I: Ein Dammriß ist eine Weichteilverletzung des Gewebes zwischen Geburtskanal und Darmausgang. Durch die starke Dehnung während der Geburt, vor allem durch den kindlichen Kopf, können Haut-, Muskel- und Bindegewebe einreißen. Ein in Geburtshilfe ausgebildeter Charakter kann durch geeignete Handgriffe dieser Komplikation vorbeugen (- 50% Wahrscheinlichkeit). Ein Dammriß I ist ein nicht allzu schwerwiegender, kurzer Einriß vor allem der Haut. Bei entsprechender Versorgung und einem guten Wundverband hat die Mutter für 6-72 Stunden eine -10%-Modifikation bei allen Bewegungsmanövern. Ist diese Versorgung nicht gewährleistet, dauert die Behinderung doppelt so lange.

Ausgedehnte Wehen: Die Wehen dauern wesentlich länger als normal (13-112 Stunden), eventuell dadurch verursacht, daß die Mutter sehr schwach und erschöpft ist. Da sie nicht genug Kraft zum Pressen hat, zieht sich alles in die Länge. Die ausgedehnten Wehen sind mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% mit Erschöpfung verbunden. Außerdem kommt die Mutter mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% nicht ohne Arzt aus oder muß erneut auf der Komplikationen-Tabelle würfeln.

Dammriß II: Schon etwas ernster als Dammriß I, ist er aber immer noch nicht so schlimm. Betroffen sind die äußere Haut und dünne Muskelschichten. Bei entsprechender Versorgung bekommt die Mutter eine -20%-Modifikation für alle Bewegungsmanöver der nächsten 2-4 Wochen. Bei nicht angemessener Versorgung beträgt die Beeinträchtigung eine -40%-Modifikation für 2-8 Wochen und bleibt mit einer 15%-Chance für immer.

Starke Blutung: Während der Wehen kommt es zu massiven Blutungen. Pro Stunde Wehen verursachen die Blutverluste 3-30 Treffer.

Massive Blutung nach der Geburt: Für die Dauer von 6-120 Stunden erleidet die Frau 1-10 Treffer pro Stunde durch den Blutverlust.

Knochenbruch: Entweder das Steißbein oder ein Beckenknochen bricht. Die Erholung dauert 6-11 Wochen mit einer Einschränkung von 25% für alle Manöver. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% bleibt der Schaden dauerhaft bestehen.

Steißlage: Für das Kind ist es alles andere als ungefährlich, wenn es statt mit dem Kopf zuerst mit den Füßen durch den Geburtskanal kommt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% verläuft die Geburt normal. Andernfalls muß die Mutter mit einer -20-Modifikation erneut auf der Komplikationen-Tabelle würfeln.

Frühgeburt: Wenn kein Arzt dabei ist, der die Wehen kontrollieren kann, erfolgt die Geburt 3-12 Wochen vor dem eigentlichen Termin. Für jede einzelne Woche zu früh hat das Kind eine Wahrscheinlichkeit von 10%, daß es tot geboren wird.

Dammriß III: Diese Form ist wesentlich gefährlicher als ein Dammriß I oder II. Hierbei ist nicht nur die äußere Haut, sondern auch tiefes Muskelgewebe mitbetroffen. Bei entsprechender Versorgung hat die Mutter in den nächsten 3 - 12 Wochen eine -30%-Beschränkung auf alle Bewegungsmanöver. Ohne fachliche Hilfe dauert die Beschränkung 6-36 Wochen und beträgt -60%. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% bleibt die Behinderung bestehen.

Blutvergiftung: Die Mutter erleidet eine Vergiftung, die einem Kreislaufgift der 15. Stufe entspricht (siehe *Buch der Helden und Abenteuer*, S. 50).

Verschlossener Geburtskanal: Der Geburtskanal der Mutter öffnet sich entweder gar nicht oder nicht schnell genug, um eine Geburt zu ermöglichen. Das Baby muß per Kaiserschnitt zur Welt gebracht werden oder Mutter und Kind werden es nicht überleben.

Organvorfall: Entweder das Geburtstrauma oder die Beanspruchung des Stützgewebes bedingt, daß 1-3 Organe aus der Becken- oder Bauchregion (z.B. Gebärmutter, Harnblase) vorfallen oder ihre Lage verändern. Die Mutter verliert 10-60% ihrer Bewegungsfähigkeit und die Veränderungen müssen chirurgisch korrigiert werden.

Organverletzung: Während der Geburt ist es zu einer schweren Verletzung eines inneren Organs gekommen. Die Folgen für die Mutter können sein: eine Vergiftung (15. Stufe, Kreislauf-Muskel-, Nerven-, Wucherungs- oder Atemgift, siehe *BdH&A*, S. 50), eine bleibende Bewegungs-Behinderung von 20-80%, Koma oder Tod. Die genauen Folgen werden zufällig festgelegt oder vom Spielleiter bestimmt.

Körperbehinderung: Aus der Sicht der Mutter verläuft die Geburt normal und ohne Probleme. Das Kind wird aber mit einem Abzug von 1-5 Punkte auf seine körperlichen Eigenschaften (Punkteskala 1-100) geboren.

Geistige Behinderung: Aus der Sicht der Mutter verläuft die Geburt normal und ohne Probleme. Das Kind wird aber mit einem Abzug von 1-5 Punkte auf seine geistigen Eigenschaften (Punkteskala 1-100) geboren.

Sauerstoffmangel: Während der Geburt wird das Kind nicht genügend mit Sauerstoff versorgt. Das Kind kann eine körperliche (01-30) oder geistige Behinderung (31-50) oder den Tod erleiden (51-100).

Kehlschluß: Von den Folgen her ähnlich wie Sauerstoffmangel, nur steckt etwas im Rachen des Säuglings und muß entfernt werden, um eine Atmung zu ermöglichen.

Umschlingung der Nabelschnur: Die Nabelschnur behindert den normalen Verlauf der Geburt. Sie kann abgeschnürt werden und so die Versorgung des Kindes beeinträchtigen (Schaden der 5. Stufe für das Kreislaufsystem und die Atmung), sich um den Hals des Babys schlingen (Strangulationsschaden oder siehe Sauerstoffmangel), oder die Geburt kann sicher durchgeführt werden.

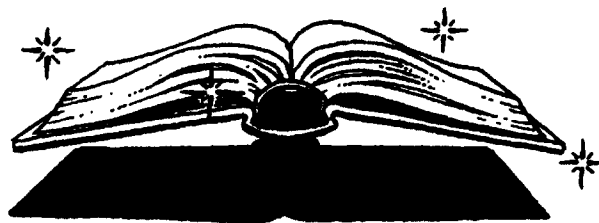
Schwere Behinderung: Kombination aus körperlicher und geistiger Behinderung.

Fehlgeburt: Eine Verletzung der Mutter bedingt eine Frühgeburt. Wenn die Geburt nur eine oder zwei Wochen vor dem normalen Termin beginnt, verläuft sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 70% normal. Bei 3-12 Wochen wird es als ausgedehnte Wehen behandelt. Bei mehr als 12 Wochen ist das Kind nicht lebensfähig.

Verhaltensstörung: Die Mutter entwickelt im Laufe der Schwangerschaft Schwierigkeiten bei dem Gefühl, daß ein Kind in ihrer Gebärmutter heranwächst. Von daher hat jede solche Schwangerschaft eine Wahrscheinlichkeit von 80%, mit einer Fehlgeburt zu enden (siehe dort).

Schwerste Mißbildung: Das Kind weist eine so starke Miß- oder Fehlbildung auf, daß es in einer sehr frühen Phase der Schwangerschaft abgestoßen wird. Das Kind stirbt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% wurde diese Mißbildung durch genetische oder chemische Ursachen von der mütterlichen Seite her verursacht. Das bedeutet, daß mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% jede weitere Schwangerschaft ebenfalls in einem solchen Abort enden wird. Es ist natürlich auch möglich, daß das Problem beim Vater oder bei beiden liegt. Dann gibt es bei zukünftigen Schwangerschaften keine Probleme, solange der Vater nicht der gleiche ist. Das heißt, daß bei einer erneuten Schwangerschaft ohne die oben angegebene Wahrscheinlichkeit von 30% gewürfelt wird, solange nicht dieser Punkt erneut auf der Komplikations-Tabelle erwürfelt wird.

Dammriß IV: Schwerster aller möglichen Zwischenfälle. Während der Wehen reißt nicht nur die äußere Haut mit den dazugehörenden oberflächlichen und tiefen Muskelschichten, sondern auch tiefe Beckenorgane werden in Mitleidenschaft gezogen. Dies betrifft das Gewebe zwischen Geburtskanal und Darmausgang. Ohne geeignete Hilfe verliert die Mutter 2 Treffer/Runde und hat eine -90%-Modifikation bis Hilfe eintrifft. Bei fachgerechter Behandlung wird die Mutter in 9-14 Wochen geheilt sein, in dieser Zeit hat sie eine -70%-Behinderung auf alle Bewegungsmanöver.



10

Vermischtes

10.1

Ausrüstungspakete

Die Festlegung der Ausrüstung einer Gruppe oder die Wiederausstattung der Charaktere nach einem Abenteuer ist oft sehr zeitraubend. Obwohl manche Spieler gefallen daran finden, sich mit den notwendigen weltlichen Gegenständen zu versorgen, sind andere doch solange ungeduldig und nicht ganz bei der Sache, solange kein Blut vergossen wird, oder Ränke geschmiedet werden. Um beide Parteien zufriedenzustellen, werden in diesem Kapitel verschiedene »Ausrüstungen« aus nützlichen (und schändlichen) Dingen vorgestellt, außerdem »Zusammenstellungen« verschiedener wichtiger Medikamente und Kräuter. Im allgemeinen liegen die Kosten bei solchen Komplettangeboten um ca. 15% unter der Summe der Einzelgegenstände. Zusätzlich findet man bestimmte seltene Dinge (wie zum Beispiel Ankii) nur als Teil eines solchen Pakets. Weitere Ausrüstungen oder Zusammenstellungen, für die ein Bedarf besteht, können jederzeit vom Spielleiter angeboten werden. Nützlich ist es in jedem Fall, Kaufleute und Ausstatter in eine Kampagne einzubauen, die solche Angebote führen, und bei denen die Spieler einkaufen können (z.B.: »Khadaks Ausrüstungen und Abenteuer - ehrlich, billig, gut«).



Ausrüstung # 1: Der Abenteurer (Gesamtpreis: 75 BS). Rucksack, Tinte, Feuerstein & Stahl, Papier, Zunder, Spiegel, Wasserschlauch, 30 m Draht, Pfeife, Sack, 15 m Seil

Ausrüstung # 2: Der Wildnispack (Gesamtpreis: 80 BS). Grobes Bettzeug, Umhang, Tornister, Hut, Kletterausrüstung, Eispickel, Kapuze, Hängematte, Regendecke, schwere Hosen, Zelt, Stiefel

Ausrüstung # 3: Kerkermeister (Gesamtpreis: 26 BS). Latemen (5 Stück), Ölfaschen (3), Stange, Fackeln (10), Kletterhaken (10), Stützkeil

Ausrüstung # 4: Der leichte Eingang (Gesamtpreis: 85 BS). 1 Satz Dietriche, Sack, 15 m gutes Seil, Spaten, Stemmeisen, Handschuhe, Bohrer (1,5 cm), großer Haken, Kletterklauen

Ausrüstung # 5: Monsterjäger (Gesamtpreis: 30 SS). Silbernes heiliges Symbol, Holzhammer, Pfähle (mit Knoblauch, 4 Stück), Spiegel, Belladonna (Zweige), Wolfsbann (Zweige)

Ausrüstung # 6: Grundverpflegung (Gesamtpreis: 60 SS). Woche 1: Basisrationen (18 Pfund), Woche 2: Reiserationen (14 Pfund), Woche 3: Notrationen (4 Pfund), Ulginor (1 kg)

Kräuterauswahl # 1: Der Magiekundige (Gesamtpreis: 200 GS). Ankii, 2 Brelldiar, Joef, 2 Rud-Tekmas

Kräuterauswahl # 2: Der Kämpfer (Gesamtpreis: 210 GS). 2 Kathkusa, 10 Suranie, 10 Arnuminas, 3 Mirennas, 10 Arlan, 10 Thurl, 2 Elendils Korb, Anserke

Kräuterauswahl # 3: Der Dieb (Gesamtpreis: 125 GS). 3 Akbutege, Agaath, Elendils Korb, Gylvir, Klagul, Zur, Kykykyl Brot

Kräuterauswahl # 4: Der Heiler (Gesamtpreis: 400 GS). Burstheas, Gursamel, 10 Arlanwurzeln, 3 Attanar, 3 Jojojopo, Belramba, Culkas, Berterin, Kelventari, Siran, Fek, Vinuk, 3 Mirennas, 10 Akbutege, 10 Draaf, 10 Arnuminas

Kräuterauswahl # 5: Gegengifte (Gesamtpreis: 250 GS). Akbargies, Eldaana, Menelar, Mook, Quilmufur, Shen

Kräuterauswahl # 6: Spender des Lebens (Gesamtpreis: 515 GS). 3 Pathur, Degiik, Olvar, Nur-Oilosse

Kräuterauswahl # 7: Blutstillung (Gesamtpreis: 770 GS). 4 Fek, 2 Anserke, Harfy, Canreyr

10.2

Stufen/Bonus-Umrechnung

Es kommt häufiger vor, daß ein neuer Nichtspieler-Charakter oder ein Monster erschaffen wird, ein alter NSC oder ein Monster aufgewertet werden muß, oder ein NSC oder ein Monster aus einem anderen Spiel-System übernommen werden soll. Dabei muß der Spielleiter unter Umständen bei der Festlegung

von OB und DB nach eigenem Gutdünken unter Berücksichtigung von Spielbalance und normalen Bonus-Festlegungen verfahren. Um den Spielleiter bei dieser Aufgabe zu unterstützen, wurde die Vergleichstabelle Stufe/Bonus eingeführt, die eine eindeutige Beurteilung der normalen Spannweite von Kampf- und Fertigkeitsbonussen ermöglicht.

Die 5 Spalten sind Stufe, Fertigkeitsswerte, Fertigkeitsbonus, Stufenbonus und Gesamtbonus benannt. Die Spalte »Stufe« legt in einer Abstufung von 1 bis 50 die Stufe fest. »Fertigkeitsswerte« bezeichnet die maximal möglichen Werte in dieser Stufe, ausgehend von der Annahme, daß normalerweise zwei Werte pro Stufe entwickelt werden können. »Fertigkeitsbonus« legt den Fertigkeitsbonus für diesen Fertigkeitsswert fest. »Stufenbonus« zeigt den möglichen Gesamtbonus in dieser Stufe (bei Stufe 1-10 3 pro Stufe, ab 20. Stufe 1/Stufe). »Gesamtbonus« ist der aus den Spalten 1 bis 3 addierte Wert. Wenn das jeweilige Wesen bzw. der Charakter einen hohen Fertigkeitsbonus hat, wird der Gesamtbonus unter Umständen 25 Punkte höher sein. Ein Waffenbonus könnte diesen um +5 bis +30 Punkte erhöhen. Diese Tabelle ist eine einfach zu handelnde Hilfe bei Umrechnungen aller Art.

10.3 Die Quabbals

Die Quabbals sind ein aus 40 Karten bestehendes Spiel, das für eine Reihe verschiedener Möglichkeiten eingesetzt werden kann. Für den persönlichen Gebrauch dürfen die Karten kopiert werden. Einige mögliche Anwendungen sind:

- 1) Die Karten können statt der in Fantasy-Rollenspielen üblichen Würfel eingesetzt werden: 1-100, 20-seitiger, 2W6, 12-seitiger, 8-seitiger, normaler 6-seitiger usw. Mit Hilfe des Kartenspiels lassen sich all diese Ergebnisse ermitteln.
- 2) Die Karten können bei der Entstehung eines Abenteuers oder einer Kampagne die Gedanken des Spielleiters beflügeln. 5 Karten können dazu dienen, die Hindernisse festzulegen, mit denen die Charaktere konfrontiert werden, 3 weitere, welche Hilfen sie zu erwarten haben. Eine zusätzliche Karte kann den roten Faden der Kampagne festlegen.
- 3) Mit Hilfe einer Karte kann der Spielleiter feststellen, welcher magische Einfluß in einer gegebenen Situation wirksam wird. Zum Beispiel kann der Spielleiter in dem Augenblick, da die Gruppe das Lager des Monsters erreicht, eine Karte ziehen. Ist es Nummer 12, stolpert die Gruppe vielleicht über eine Landkarte, die für sie von großem Nutzen sein wird. War es allerdings die Nummer 37, so könnte der Gruppe durch ein Werwesen oder eine andere übernatürliche Erscheinung Gefahr drohen.
- 4) Wird vom Spielleiter eine schnelle Entscheidung oder Antwort gefordert, kann er sich von den Quabbalkarten helfen lassen. Zum Beispiel möchte der Spielleiter herausfinden, was es genau mit der Gruppe von Eindringlingen auf sich hat. Er zieht Karte Nr. 3, kann mit dieser Karte allein noch nichts anfangen und zieht erneut: diesmal Karte Nr. 36. Nun entscheidet er, daß es Goblins, eventuell auch Orks oder Halborks sind, die von ihrem Herrn ausgeschickt wurden, das Gute auszukundschaften.
- 5) Auf den Karten ist ebenfalls angegeben, ob sie zur guten (gekennzeichnet durch ein ○) oder schlechten Seite (●) gehören. Einige Dinge auf der Welt lassen sich aber beim besten Willen nicht festlegen, beispielsweise ein Turm oder ähnliches. So sind einige Karten »neutral« (●○), was bedeuten soll, daß eine eindeutige Festlegung zur guten oder schlechten Seite nicht möglich ist. In solchen Situationen muß man nach dem Kontext der gesamten Kampagne oder der Situation entsprechend entscheiden. Andere Karten sind ebenfalls als neutral anzusehen, tendieren aber trotzdem eher zur guten Seite, andere eher zur

schlechten. In diesem Fall sind zwei Symbole auf die entsprechende Karte aufgedruckt.

Anfertigung eines Quabbal-Kartenspiels

Zur einfacheren Anwendung sind die Karten bereits auf zwei lose Kartonblätter gedruckt. Es ist gestattet, diese Seiten zum persönlichen Gebrauch zu photokopieren. Natürlich können die Quabbal-Karten aber auch gleich ausgeschnitten werden. Dazu verbindet man die jeweils gegenüberliegenden Schneidelinien mit einem Lineal und schneidet mit einem scharfen Messer an der Kante entlang.

Stufen-Bonus-Umrechnung

Stufe	Fertigkeitsswerte	Fertigkeitsbonus	Stufenbonus	Gesamtbonus
0	2	10	0	10
1	4	20	3	23
2	6	30	6	36
3	8	40	9	49
4	10	50	12	62
5	12	54	15	69
6	14	58	18	76
7	16	62	21	83
8	18	66	24	90
9	20	70	27	97
10	22	72	30	102
11	24	74	33	107
12	26	76	36	112
13	28	78	39	117
14	30	80	42	122
15	32	81	45	126
16	34	82	48	130
17	36	83	51	134
18	38	84	54	138
19	40	85	57	142
20	42	86	60	146
21	44	87	61	148
22	46	88	62	150
23	48	89	63	152
24	50	90	64	154
25	52	91	65	156
26	54	92	66	158
27	56	93	67	160
28	58	94	68	162
29	60	95	69	164
30	62	96	70	166
31	64	97	71	168
32	66	98	72	170
33	68	99	73	172
34	70	100	74	174
35	72	101	75	176
36	74	102	76	178
37	76	103	77	180
38	78	104	78	182
39	80	105	79	184
40	82	106	80	186
41	84	107	81	188
42	86	108	82	190
43	88	109	83	192
44	90	110	84	194
45	92	111	85	196
46	94	112	86	198
47	96	113	87	200
48	98	114	88	202
49	100	115	89	204
50	102	116	90	206

11

Index der Sprüche

A			
Abgründe der Hölle	50	Dunkelheit kontrollieren	31
Ablenken I - IV	34f	Dunkelheit neutralisieren	51
Abschwörung	40	Dunkelsicht	31
Absorption des Erdbluts	18	Dunkelwolken	32
Alles Organische bearbeiten	37	E	
Analyse	37, 38	Ebenen-Bannung	22
Angriff des Wächters I - VII	42	Echte Fabelgestalt	29
Anhaltende Beruhigung	27	Edelsteine bearbeiten	37
Anklage	48	Einführung	26
Anschein	32	Einführung in die Erdwurzeln	30
Antwort der Erde	18	Eisen bearbeiten	37
Ätherische Tür	22	Elementarwesen	20
Ätherischer Raum	22	Elementen widerstehen	28
Ätherisches Lager	21	Empfängnis	41
Ätherisches Sehen	22	Empfängnis kontrollieren	41
Aufhalten I - VI	38	Entbindung	41
Ausgeweitetes Symbol	38	Entfernung	37
Austreibung	40	Entzünden	23
Austrocknung	48	Eog bearbeiten	37
B		Erblinden	32
Baum beleben	31	Erd-Elementar	30
Baum heilen	31	Erdbeben	30
Baumtor	31	Erdblut entdecken	18
Bauwerk erhalten	38	Erde erkennen	37
Befehl I VI	20	Erdknoten aufspüren	18
Begräbnis	40	Erdknoten einprägen	18
Behandlung von Benommenheit I, II	35f	Erforschung des Todes	37
Berufstäuschung	32	Erhabenes Pures Licht	50
Beruhigung	41	Erhaltung der Erde	18
Beruhigung der Erde	18, 27	Erschaffung von Dienern	20
Beruhigung des Kampfes	27	Erschaffung von Geringeren Golems	20
Beruhigung I - XX	26f	Erschaffung von Geringeren Konstrukten	20
Beschwörung der Erde	19	Erschaffung von Höheren Golems	20
Beschwörungskreis I - VI	22	Erschaffung von Mächtigen Golems	21
Betören	31	Erschaffung von Magorgs	21
Bewegung unter Wasser	33	Erschaffung von Niederen Konstrukten	20
Bewußtheit	25	Erschaffung von Wächtern	20
Bewußtsein des Erdbluts	18	Erschaffung von Wärtern	20
Blinde Entfernung	38	Essenzmagiezauber erforschen	38
Boden weihen	40	Eventualität	24
Brücke	28	Eventualitäts-Komplex	24
D		Exorzismus	40
Das Ritual der Schwarzen Ewigkeit	47	F	
Datenverarbeitung	52	Fabelgestalt	25, 29
Dauerhafte Steinwand	30	Fabelsprache	25
Dauerhafte Versteinerung	30	Fabelwesen einprägen	25
Dauerhaftes Zeichen	38	Fabelwesen herbeirufen	46
Deckengang	33	Fackelschein	23
Der Ruf der Wildnis	46	Fahrt des Willens	48
Diagnose	41	Fallenkunde	37
Diener	20	Feinanalyse	44
Donnerstab	28	Feind beeinflussen	42
Doppelgänger	32	Feind beherrschen	42
Dornenwand	31	Feinde aufspüren I - III	42
Dritter Vertrauter	39	Festessen	47
Druiden-Symbol	28	Feuer erkennen	37
Druidenstab	27	Feuer löschen	31
Dunkelheit I - III	31f	Feuerball I - IV	23
		Feuerklinge	23
		Feuerkreis	23
		Feuerpanzer	23
		Feuersbrunst	23
		Feuerschreiter	23
		Feuerwand	23
		Finsterer Seelenraub	51
		Flammenwind	23
		Flimmern	21
		Fluch bannen	36
		Fluch meisterlich bannen	37
		Fluch neutralisieren I - III	36
		Forschung	44
		Fötus bewegen	41
		Fötus untersuchen	41
		Frage	26
		Fremder Spruchspeicher	24
		Freundschaft	26, 39
		G	
		Gebet	39
		Gebet des Todes	40
		Gebogene Steinwand	30
		Geburtskanal öffnen	41
		Gedanken einpflanzen	52
		Gedanken lesen	42
		Gedanken verbergen	25, 29
		Gedankenzone I, II	32
		Gefahrensinn	51
		Gefängnis öffnen	47
		Gegenwart der Erde	18
		Geist ausbrennen	53
		Gelände-Illusion	47
		Genetische Kontrolle	41
		Gerechter Zorn	42
		Geringere Rune des Todes	17
		Geringerer Druidenstab	27
		Geringeres Ätherisches Tor	22
		Geringeres Heiliges Symbol	28
		Gerinnung	35
		Gesang	40
		Geschlecht bestimmen	41
		Geschlechtsapparat wiederherstellen	41
		Gesichtswandlung	32
		Gestalt einprägen	28, 32
		Gestaltwandel	25
		Gestaltwandler	29
		Gewand des Krieges	40
		Gewicht	37
		Gift anwenden I - III	33
		Gift I - III	33
		Gift neutralisieren I, II	33f
		Gift übertragen	34
		Gift widerstehen	33
		Giftanalyse	33
		Giftige Berührung	33
		Giftkunde	33
		Giftwolke	34
		Goldener Druidenstab	28
		Golem	20
		Gottheit herbeirufen	40

Griff des Geistes	46	Lebende Bäume aufspüren	31	Pflanzen-Anschein	25, 28
Größe verändern	25, 32	Lebenden Baum aufspüren	31	Pflanzengestalt	25, 29
Größeres Auslöschten	32	Lebenden Baum heilen	31	Pflanzenhaut	31
Grundanalyse	44	Legierungen bearbeiten I - II	37	Pflanzensprache	25, 31
Gruppen-Tor der Erde	19	Legierungen schaffen	37	Pflanzenwuchs I - IV	31
H		Leit- und Mentalmagiezauber erforschen	38	Phantomlandung	33
Hammerstab	27	Licht der Hoffnung	50	Phantomschritt	33
Hand der Fäulnis	47	Licht erkennen	37	Pure Dunkelheit	32
Handlungsfähigkeit einschränken	42	Luft erkennen	37	Q	
Handlungsfähigkeit einschränken I, II	26f	Luft übertragen	41	Queste des Todes	42
Heilige Aura I - V	35f	M		R	
Heilige Waffen	36	Macht der Erde	18	Rauchblitz I - IV	31f
Heiliger Krieg	40	Macht entdecken	36	Regeneration des Erdbluts	19
Heiliger Schlag	35	Macht erkennen	37	Reglosigkeit	33
Heiliges Gewand	39	Macht nehmen	37	Reichweite vergrößern II - V	39
Heiliges/Unheiliges Wasser	40	Magie bannen	40	Reise des Geistes	48
Heilung großer Tiere	26	Magie bannen I - IV	36	Reisender	22
Heilung II - IV	41	Magie widerstehen	35	Reparatur	45
Heilung kleiner Tiere	26	Magische Schale	46	Reparatur von Steinen	30
Heilung mittelgroßer Tiere	26	Magischer Stein I, II	30	Rune der Beschleunigung	17
Heilung riesiger Tiere	26	Magisches Holz bearbeiten	37	Rune der Empathie	16
Heldenmut	48	Maße	37	Rune der Erneuerung	17
Herz wie ein Berg I - III	34f	Massen Beschleunigung X	50	Rune der Forschung	17
Hitze der Hölle	50	Massen-Entzündung	46	Rune der Gravur	17
Hitzepanzer	23	Massen-Flug	50	Rune der Kraft	17
Hochzeit	39	Massen-Panik	42	Rune der Macht	17
Höhere Feuerklinge	23	Massen-Tod	42	Rune der Spruchspeicherung	17
Höhere Macht der Erde	19	Massenanalyse	37, 38	Rune der Verteidigung	17
Höhere Reparatur von Steinen	30	Massenberuhigung	27	Rune der Wiederkehr	17
Höherer Druidenstab	28	Mechanismus entdecken	37	Rune der Wiederkehr II	17
Höherer Hammerstab	28	Mechanismus untersuchen	37	Rune des Fluges	17
Höheres Ätherisches Tor	22	Mehrfachspruch	24	Rune des Spaltens	17
Höheres Erd-Elementar	30	Meisterhafte Massen-Teleportation	50	Rune des Widerstands	17
Höheres Heiliges Symbol	28	Meisterhafte Täuschung I, II	32	Rüstung	45
Hohes Wächterzeichen	43	Meisterhafter Druidenstab	28	S	
Holz bearbeiten	37	Meisterhaftes Tor der Erde	18	Schatten	21, 29
Holz verbiegen	27	Meisterliche Beschleunigung	50	Schein	45
Holzmesser	46	Meisterliche Luftblase	52	Schein-Realität	50
Homunkulus	20	Meisterliche Messungen I, II	38	Schichtdicke messen	38
I		Meisterliche Pflanzenbelebung	52	Schildrune	17
Innere Kraft I - IV	34	Meisterliche Wetterbeherrschung	51	Schlachtfeuer	23
Instabilität	20	Meisterlicher Schutz vor Magie	49, 51f	Schleudern I	38
Investitur	40	Meisterliches Symbol	51	Schlingkraut	31
J		Meisterliches Tor der Gedanken	52	Schloßkunde	37
Jugend	49	Meisterliches Verschleiern	53	Schmerzen ertragen I - IV	35f
K		Meisterliches Wächterzeichen	43	Schmerzlinde I	35
Kälte der Hölle	50	Meisterliches Wissen	51	Schnelle Antwort I - III	24
Kälte erkennen	37	Messer der Erde	47	Schnelle Erneuerung	52
Kirchenbann	40	Metall bearbeiten	37	Schnelle vollendete Erneuerung	52
Klammern	33	Metallfeuer	23	Schrecken	48
Kleineres Auslöschten	31	Mithril bearbeiten	37	Schrei der Beruhigung	27
Kombinierter Spruchkomplex	24	Mystische Ketten	46	Schrei der Schlacht	42
Konstrukt	20	Mystischer Käfig	47	Schrei der Verwirrung	32
Kontaktieren anderer Ebenen	22	N		Schutz vor Elementen	29
Körperkontrolle	33	Nachtsicht	31	Schutz vor Entdeckung	32
Körperliche Astralreise	49	Nahrung konservieren	45	Schwaches Elementarwesen	20
Körperpanzer	34	Nahrung reinigen	45	Schwarze Rune	17
Körperwaffe	34	Nahrung trocknen	45	Schwarze Wege des Leitens III	51
Korridor	30	Narkose	41	Schwarzer Fluch	49
Kraft borgen	47	Nebel des Schlummers	46	Schwur/Gelöbnis	40
Kraft I, II	36	Nebelkörper	51	See der Hölle	50
Kraft-Parasit	46	Neue Hülle	51	Segen	40
Kräuter erforschen und erschaffen	52	Neue Zaubersprüche	16	Selbsterhaltung	36
Kreatur der Erde	19	Niederer Druidenstab	27	Silberner Druidenstab	28
Kreislaufsystem verjüngen	51	O		Sinnestarnung	33
Künstliche Gebärmutter	41	Operation	41	Spalte	38
Künstlicher Körper	53	Ordination	40	Speicher der Erde	19
L		Organische Waffen I - IV	27f	Spezifische Unsichtbarkeit	45
Laen bearbeiten	37	Organisches bearbeiten	37	Sphäre der Macht	51
Landen	33	Ort einprägen	46	Spinnenklettern	33
Landschaft erschaffen	51	Örtliche Betäubung	41	Sprache des Feindes	42
Länge	37	P		Springen	33
Langer Schlaf	48	Permanenz	17	Spruch ausweichen I, II	34f
Lautlose Bewegung	28	Pflanze einprägen	25	Spruch verstehen	37
		Pflanze heilend	31	Spruch-Verdichtung	44

Sprucheigenheiten erfüllen	37	Trennung	39	Vollendete Transformation	32
Spruchkomplex II - V	24	Triebe kontrollieren	41	Vollendete Vertreibung	37
Spruchspeicher	24, 43	Trugbilder	45	Vollendete Zeitrückkehr	52
Spruchspeicher umgehen I, II	24	Trügende Wirklichkeit	50	Vollendeter Anschein	50
Spruchspeicher-Komplex	24	Tür der Erde	18	Vollendeter Druidenstab	28
Spuren verändern	25	U		Vollendeter Geistiger Sklave	53
Spurenlosigkeit	33	Übernahme des Geistes	53	Vollendeter Gestaltwandel	25
Stab zu Fabelwesen	28	Übertragung verhindern	36	Vollendeter Seelentausch II	53
Stab zu Tier	28	Überzeugung I, XX	27	Vollendeter Vertrauter	39
Stab zu Vogel	28	Unorganisches erhitzen I, II	23	Vollendetes Fliegen	52
Stab zurückrufen	28	Unorganisches Erwärmen	23	Vollendetes Wächterzeichen	43
Stahl bearbeiten I, II	37	Untote entdecken	36	Vollendetes Zweites Ich	53
Stahl herstellen	37	Untote vertreiben III, V, IX, XII, XV	36	Volljährigkeit	40
Staubwolke	33	Unverwundbarkeit	47	Vollkommenes Wachstum	31
Stein bearbeiten	37	V		Vollkommenes Wissen	51
Stein beleben	30	Verbergen der Erde	18	Volumen	37
Stein formen	30	Verbindung wiederherstellen	51	Vorbereitung	16, 34
Stein verschmelzen	30	Verborgene Anwesenheit I	32	W	
Steinfeuer	23	Veredeln V	50	Wachstum I - III	31
Steinsplinter	30	Verhängnisvoller Fluch	49	Wächter	20
Steinsprache	30	Verhüllen	28	Wächter der Erde	19
Steinwand	30	Verlängerung	52	Wächterzeichen	45
Steinwurf (groß)	30	Verschiebung	22	Wächterzeichen I - IX	43
Steinwurf (klein)	29	Versetzen	21	Wächterzeichen löschen I - IX	43
Steinwurf (mittel)	30	Versinken	46	Waffe/Panzerung V	50
Sternenlicht	45	Verständnis	37	Waffe/Panzerung/Veredeln VI, VII	50f
Stillung III	36	Versteinerung	30	Waffenrune I - IV	16f
Stillung kontrollieren	41	Vertrauten aufspüren	39	Wahre Schichtdickenmessung	38
Stimme der Beschwörung	22	Vertrauten rufen	39	Wahrnehmung der Erde	18
Stoff bearbeiten	37	Vertrauter	20	Wald des Schreckens	52
Stoff isolieren I - IV	44	Vertrauter I - V	39	Wallfahrt	48
Strömung lenken	46	Vertrauter Spruchspeicher	39	Wandgang	33
Suggestierte Realität	53	Verwandlung	32	Wandlauf	33
Symbol einbetten I - X	38	Verwirren	31	Warnung der Erde	18
Symbol entfernen I - X	38	Verwüstung	23	Wasser erkennen	37
T		Verzauberung I - XII	44	Wasseratem	32
Tanzende Waffen	46	Volk vortäuschen	32	Wasseratmung	28
Tapferkeit	35	Volkswandlung	25, 32	Wassersehen	31
Tarnung	28	Vollendet meisterliche Gedankenstimme	52	Weg beherrschen	31
Täuschung	25	Vollendete Ablenkung	52	Weg des Tieres	25, 29
Telekinese I - VI	38	Vollendete Analyse	38	Wegweiser	22
Telekinese verstärken I - III	38	Vollendete Baumrückkehr	52	Wehen kontrollieren	41
Text verstehen I - III	37	Vollendete Beruhigung	27	Weihe	40
Tieftauchen	33	Vollendete Erkenntnis der Macht	37	Wesenheit aufspüren	20
Tier einprägen	25	Vollendete Erneuerung von Nerven	53	Winde der Hölle	50
Tier-Anschein	25, 28	Vollendete Erneuerung von Organen	53	Windgang	33
Tierbeherrschung I, III, V	26	Vollendete Erschaffung von Golems	21	Windritt I, II	33
Tierbeherrschung I	39	Vollendete Erzeugung	51	Wort des Todes	42
Tierberuhigung I, II	27	Vollendete Fabelgestalt	29	Wunsch-Körper	51
Tiere beschwören I - X	26	Vollendete Fabelgestalt	29	Z	
Tierfund	26	Vollendete Gelände-Illusion	49	Zauberseil	38
Tiergedanken	29	Vollendete Gestalt	32	Zeichen auftragen	38
Tiergestalt	25, 29	Vollendete Giftübertragung	34	Zeit anhalten	48
Tierleben spenden I - III	26	Vollendete Heilige Aura	36	Zeit einfrieren	49
Tierruf	26	Vollendete Kurze Blicke	53	Zerschmetternden Schlag vorbereiten	35
Tierschlaf I, III	26	Vollendete Machttäuschung	32	Zersetzung	23, 37
Tiersprache	25, 26	Vollendete Massenerzeugung	51	Zerstörer	51
Tierwerdung	25, 29	Vollendete Messung	37	Zorn der Engel	42
Todesfeuer	23	Vollendete Pflanzengestalt	25, 29	Zuflucht	40
Todesursache erkennen	37	Vollendete Reichweitenvergrößerung	39	Zusätzliche Sprüche	45
Tödliche Umstülpung	49	Vollendete Rune	49-53	Zusätzlicher Spruchspeicher	24
Tödlichen Schlag vorbereiten	35	Vollendete Tapferkeit	36	Zutaten abwägen	44
Tor der Erde	18	Vollendete Tierbeschwörung	26	Zweiter Vertrauter	39
Trägwurzel aufrütteln	31	Vollendete Tiergestalt	25	Zwischenstadium	21
Trägwurzeln aufrütteln	31	Vollendete Tierheilung	26		
		Vollendete Tierwerdung	29		