



Libra Nobilis

Ein Regelwerk für Liverollenspiel – Release 2
Von „Moq“

17.10.2006 07:40:00 nachm.

Danksagung

*Mein spezieller Dank geht an Jester, der viele Zauber und Fertigkeiten gemeinsam mit mir erarbeitet hat, an Adrian, das Orakel, der mitten in der Nacht bei der Namensfindung geholfen hat, an Ellen und Stefan Hemmerich, die mich durch ihr hervorragendes Werk inspiriert haben, an Michael, der das Regelwerk überarbeitet hat und natürlich an alle Liverollenspieler, die sich mit *Libra Nobilis* anfreunden möchten.*

„Moq“

1 Allgemeines.....	3
1.1 Was ist Liverollenspiel (LARP)?.....	3
1.2 Die Philosophie des Liverollenspiels.....	3
1.3 Begriffe im LARP.....	3
1.4 Zur Sicherheit.....	4
2 Rund um den Kampf.....	5
2.1 Lebenspunkte (LP) und Wunden.....	5
2.2 Schutz vor Wunden durch Rüstung.....	5
2.3 Kampfregeln.....	6
2.4 Treffer und Wunden.....	6
2.5 Der Tod eines Charakters.....	7
3 Rund um Magie und Kräfte.....	7
3.1 Der Unterschied zwischen Zaubern und Wundern.....	7
3.2 Darstellung von Zaubern und Wundern.....	7
3.3 Wer welche Zauber oder Wunder wirken darf.....	8
3.4 Die Sache mit dem Energievorrat.....	8
4 Rund um Tränke und Gifte.....	9
4.1 Wer brauen darf.....	9
4.2 Der Brauvorgang.....	9
4.3 Kennzeichnung der Wirkung.....	9
4.4 Die erlaubten Komponenten.....	9
5 Ein paar Worte zum Dieben.....	10
5.1 Der Unterschied zwischen Dieben und Stehlen.....	10
5.2 Was und wie darf gediebt werden?.....	10
6 Die Bedeutung von farbigen Markierungen.....	10
7 Erschaffung des Charakters.....	10
7.1 Die Charakterklasse.....	10
7.2 Dem Charakter einen Charakter geben.....	12
8 Erfahrungspunkte.....	12
8.1 Die Grunderfahrung.....	12
8.2 Erfahrungspunkte für bestandene Abenteuer.....	13
8.3 Das Erlernen neuer Fertigkeiten.....	13
9 Beschreibung der Fertigkeiten.....	13
9.1 Allgemeine Fertigkeiten (Tabelle 1).....	13
9.2 Kämpferfertigkeiten (Tabelle 2).....	13
9.3 Waffenfertigkeiten (Tabelle 3).....	14
9.4 Handwerkskunst (Tabelle 4).....	14
9.5 Abenteurerfertigkeiten (Tabelle 5).....	15
9.6 Wissensfertigkeiten (Tabelle 6).....	15
9.7 Immunitäten (Tabelle 7).....	16
9.8 Magie und Kräfte (Tabelle 8).....	16
9.9 Alchemie und Heilkunst (Tabelle 9).....	16
10 Beschreibung der Tränke und Gifte.....	17
10.1 Tränke.....	17
10.2 Gifte.....	18
11 Beschreibung der Zauber und Wunder.....	19
11.1 Naturzauber und -wunder.....	19
11.2 Heilzauber und -wunder.....	20
11.3 Geistige Zauber und -wunder.....	20
11.4 Angriffszauber und -wunder.....	21
11.5 Wissenszauber und -wunder.....	22
11.6 Schutzzauber und -wunder.....	23
11.7 Dunkle Magie und Kräfte.....	24
12 Tabellenanhang.....	25

1 Allgemeines

1.1 Was ist Liverollenspiel (LARP)?

Jeder kennt fantastische Welten wie die aus „Herr der Ringe“ oder „Troja“, das Liverollenspiel macht es möglich, in eine Rolle einer solchen Welt zu schlüpfen, und aktiv am Abenteuer Fantasy teilzunehmen. Ziel dabei ist es, für die Dauer einer Veranstaltung die Charakterzüge und Fähigkeiten eines Charakters dieser anderen Welt anzunehmen und auszuleben.

Vergleichen kann man LARP (engl. Live Action Roleplaying) mit einer Art fantastischem Theater ohne Zuschauer, in dem jeder Anwesende eine selbst ausgedachte Rolle spielt, seine eigene persönliche Hauptrolle. Das Drehbuch ist den Akteuren jedoch unbekannt und flexibel. Mit Ideenreichtum stellen sich die Teilnehmer auf jede neu eintretende Situation ein und handeln so, wie es der Rolle angemessen ist. Ein Ritter wird beispielsweise ehrenhaft die entführte Dame befreien, während ein Söldner von ihrem Vater dafür eine Belohnung verlangt.

Beim Liverollenspiel geht jedoch jederzeit der Spielspass vor Regelfuchseri. So ist das folgende Regelwerk eher eine Spielhilfe als eine Einschränkung der eigenen Fantasie.

1.2 Die Philosophie des Liverollenspiels

Der Grundsatz im Liverollenspiel liegt im Wort „Spiel“. Nichts des mit der Charakterrolle Erlebten ist wirklich Realität, alles geschieht, um Spaß zu haben. Um diesen Spaß allen Teilnehmern zu garantieren, sollte jedem klar sein, dass man miteinander spielt, niemals gegeneinander. Selbst, wenn die Person gegenüber eine Monsterrolle spielt und man sie im Kampf besiegen will, spielt man miteinander eine Geschichte, ein Abenteuer.

Natürlich geht es darum, dass man selbst eine einzigartige Rolle spielt, jedoch ist immer zu beachten, dass auch die Mitspieler dies tun. So können interessante Situationen im Spiel miteinander entstehen, die gutes Ausspielen der Rolle erfordern.

Erlaubt ist das, was ALLEN Spaß macht.

1.3 Begriffe im LARP

Um das folgende Regelwerk und auch die Gespräche erfahrenerer Liverollenspieler besser zu verstehen, gibt es hier die Erläuterung zu den wichtigsten geläufigen Begriffen.

SC (Spielercharakter)

Als SC werden jene Personen bezeichnet, welche die Rollen der Helden übernehmen. Diese Personen sind die Hauptakteure, die Aufgaben lösen und Heldentaten vollbringen dürfen. Sie spielen eine feste Rolle von Beginn des Abenteuers bis zum Ende. Ihnen steht auch die Möglichkeit offen, ihren gespielten Charakter von einem Abenteuer ins nächste mitzunehmen und ihn so lange Zeit zu spielen und ihn weiter zu entwickeln.

NSC (Nichtspielercharakter)

Die NSC übernehmen die Rollen der Bösewichte und vorgegebene Rollen, die für den Ablauf der Handlung im Abenteuer notwendig sind. Dies können sowohl die plündernden Orks sein, die besiegt und vertrieben werden sollen, als auch der Wirt einer Taverne oder ein Händler, der seine Waren anbietet. Jederzeit ist zu bedenken, dass hinter der grausamsten Dämonenmaske immer noch ein normaler Mensch steckt, der mit Respekt behandelt werden möchte. NSC-Rollen vergibt immer die Orga (siehe weiter unten).

SL (Spieleitung)

Die SL ist eine Art Regie während des Spiels. Sie kennt als einzige das komplette „Drehbuch“ und leitet SC sowie NSC durch das gesamte Spiel. Die SL ist Ansprechpartner bei Regelfragen, entscheidet, wie viele Informationen ein SC durch bestimmte Fähigkeiten bekommt, und achtet auf die Sicherheit. Sie ist für die Charaktere nicht vorhanden, für das Spiel sozusagen unsichtbar, trotzdem für die Teilnehmer immer ansprechbar. Gekennzeichnet ist die SL mit einer roten Schärpe.

Den Anordnungen der SL ist IMMER Folge zu leisten!

Orga

Der Kopf eines Liverollenspiels ist die Orga. Sie denkt sich das Szenario, die Geschichte und die NSC-Rollen aus. Bei ihr meldet man sich als NSC oder SC an, erhält vorab Informationen zur Veranstaltung, beispielsweise Location, Preise und Voraussetzungen, und organisiert die Vorbereitung und den Ablauf des LARPs.

InTime

Als InTime wird die Zeit bezeichnet, in der man seine Rolle spielt und seinen realen Namen ablegt. Während dieser Zeit, die auf einem LARP möglichst 24 Std. am Tag beträgt, IST man der Charakter den man verkörpern möchte. Alle Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Gewandung und Geld der Spielwelt gelten ebenfalls als InTime-Gegenstände, sie sind im Spiel vorhanden.

OutTime

Das Gegenteil von InTime ist OutTime, also die Zeit, in der man noch nicht oder nicht mehr die Rolle spielt. Diese Zeit ist gering zu halten, um möglichst viel und langen Spielspass zu haben. Als OutTime-Gegenstände gelten z.B. Handys (sind auszuschalten!), reales Geld und private Gegenstände. Diese sind im Spiel nicht vorhanden, dementsprechend auch gesondert und nicht sichtbar aufzubewahren.

Es gibt auch OutTimezonen, die im Spiel nicht existieren, trotzdem aber notwendig sind, beispielsweise das Besprechungszelt für die SL, das Lager der NSC oder die sanitären Anlagen.

Vor dem Körper gekreuzte Arme zeigen an, dass ein Charakter im Spiel nicht vorhanden, die Person also OutTime ist.

Stop-, Timefreeze- und Summbefehl

Der Stopbefehl wird ausgerufen, wenn etwas passiert, dass die Sicherheit betrifft, z.B. wenn sich jemand verletzt hat, oder wenn man im Kampf zu nah an einen unsicheren Bereich geraten ist. Diesem Befehl ist sofort folge zu leisten, was bedeutet, dass man genau dort in der Position verharrt, in der man sich gerade befindet, bis der, der den Befehl ausgerufen hat, „Weiter“ ruft. Jeder kann den Stopbefehl ausrufen, sollte dies aber nur tun, wenn etwas wirklich gefährdendes passiert.

Timefreeze darf nur von der SL ausgerufen werden, auch hier hat jeder in seiner momentanen Position zu verharren und zusätzlich die Augen zu schließen. Das Timefreeze wird von der SL genutzt, um Dinge aufzubauen oder NSC auftauchen zu lassen, die vorher von den SC nicht gesehen werden sollen. Zusätzlich zum Timefreeze wird oftmals der Summbefehl ausgerufen, auf den alle SC zu summen beginnen, um zusätzlich zum Augenschließen auch zu verhindern, dass man durch das Hören schon Anhaltspunkte bekommt, was gleich geschehen wird.

Allen drei Befehlen ist sofort und ohne Verzögerung zu folgen!

1.4 Zur Sicherheit

Um Verletzungen und Unfälle zu vermeiden, sollen folgende Sicherheitsregeln jederzeit beachtet werden:

- **Den Anweisungen der SL ist IMMER sofort zu folgen**
- Jeder achtet selbständig darauf, sich und andere Teilnehmer nicht in reale Gefahr zu bringen.
- Offenes Feuer ist nur an den dafür vorgesehenen Stellen (Feuerstellen) erlaubt.
- **Das Kämpfen ist nur mit dafür vorgesehenen und von der SL kontrollierten und genehmigten Polsterwaffen erlaubt.**
- Bei Kämpfen ist immer darauf zu achten, dass das Gegenüber nicht real verletzt wird. Zu feste Schläge selbst mit Schaumstoffwaffen können zu Prellungen führen. Schläge auf den Kopf, auf die Hände und zwischen die Beine sind untersagt.
- Kämpfe sollen immer auf festen und freiem Grund stattfinden, niemals in engen Räumen, an Abhängen oder zwischen Zeltschnüren. Sollte es an einem solchen Ort zu einer Kampfsituation kommen, muss der Kampf an einen geeigneteren Ort verlegt werden.
- Nach Einbruch der Dunkelheit ist darauf zu achten, dass Kämpfe an ausreichend ausgeleuchteten Stellen stattfinden.
- Haus- bzw. Platzregeln sind zusätzlich zu beachten.
- **Bei Verletzungen ist der Sanitäter aufzusuchen. Dieser wird von der Spielleitung vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Der Ruf im Notfall nach diesem lautet „Sani“, und ist NUR bei realen Verletzungen zu verwenden.**

Für alle Situationen, die hier nicht angesprochen wurden, soll dem gesunden Menschenverstand gefolgt werden, um unnötige Schäden zu vermeiden.

**Jetzt aber genug der einführenden Worte,
Willkommen in der fantastischen Welt des Liverollenspiels
und viel Spaß beim Erstellen des Charakters!**

2 Rund um den Kampf

2.1 Lebenspunkte (LP) und Wunden

Jeder Charakter besitzt 5 Lebenspunkte, die seine Gesundheit symbolisieren. Diese 5 Punkte können nicht gesteigert werden, sie sind das Maximum an Gesundheit, die ein Charakter haben kann. Durch Verletzungen im Kampf, Magie oder Gifte können diese Punkte vorübergehend reduziert werden, der Charakter ist dann krank, geschwächt oder verletzt.

Durch fachmännische Heilung oder Schlaf können Lebenspunkte zurückgewonnen werden, wobei ein Charakter ohne spezielle Fähigkeit der Wundheilung pro Tag grundsätzlich 1 LP regeneriert. Hierfür muss aber jede Wunde gesäubert und verbunden sein (mit der Fähigkeit „Erste Hilfe“), da der Charakter sonst Gefahr läuft, zu verbluten oder das sich seine Wunden infizieren.

Für ungeschützte Treffer durch Waffen, zählt folgende Zählweise für den Verlust von Lebenspunkten (Schadenspunkte), wobei „Direkt“ für rüstungs- und schutzpunkteignorierenden Schaden steht:

Einhandwaffen (Schwert, Knüppel, etc.)	1
Zweihandwaffen (Bihänder, Axt)	2
große Zweihandwaffen (Trollkeule, etc.)	3
Wurfwaffen (Wufdolch, Wurfaxt)	1
Schusswaffen (Armbrust, Bogen)	1 (direkt)

2.2 Schutz vor Wunden durch Rüstung

Durch Rüstungsteile kann man seinen Körper vor normalen Treffern schützen, lediglich direkter Schaden (zum Beispiel durch Gifte, Pfeile, Bolzen und einiger Zauber verursachter Schaden) ignoriert die Rüstung. Hierbei werden die Schutzpunkte runtergezählt bis sie auf 0 sind, bevor die Lebenspunkte heruntergezählt werden.

Die Rüstpunkte werden nicht von alleine regeneriert, die Rüstung muss von einem Fachmann repariert werden (mit den Fähigkeiten Leder- bzw. Metallarbeiten, oder Schmieden), um den Rüstschutz nach Treffern wieder herzustellen.

Als ungefähre Orientierung zu Rüstpunkten verschiedener Rüstungsteile kann man hierzu folgende Aufstellung verwenden:

Kopf	
Helm Platte	1
Kettenhaube	0,5
Lederhelm	0,5
Arme	
Unterarmschienen Leder/Blech	0,25
Schultern Leder/Blech	0,25
Unterarmschienen Platte	1
Schultern Platte	1
Beine	
Dicke Lederhose	0,5
Lederbeinschienen (oben o. unten)	0,25
Metallbeinschienen (oben o. unten)	1
Kettenbeinlinge	1

Torso	
Lederweste	0,5
Lederwams	0,75
Gambeson	0,75
Brustpanzer Leder	1
Lederrüstung	1,5
Lederrüstung geschuppt	2
Lederrüstung geschuppt, lang	3
Kettenhemd kurz/kurze Ärmel	2,5
Kettenhemd lang/kurze Ärmel	3,5
Kettenhemd kurz/lange Ärmel	3
Kettenhemd lang/lange Ärmel	4
Plattenbrustpanzer	1,5
Plattenbrustpanzer mit Rücken	3
Plattenschutz Bauch und Unterleib	2
Hände	
Handschuhe Kette	0,5
Handschuhe Platte	1

Diese Tabelle dient lediglich als Richtlinie und ist nicht als feste Vorschrift zu verstehen. Der genaue Wert wird von der SL nach Begutachtung der kompletten Rüstung für jedes Spiel neu festgelegt.

Generell gelten für Rüstungen zusätzlich noch folgende Regeln:

- Es werden maximal nur zwei übereinander getragene Rüstungsschichten gewertet. Die beiden Schichten müssen unterschiedliche Rüstungstypen sein. Zulässig ist also Plattenpanzer über Kettenhemd oder Kettenhemd über Gambeson. Unzulässig hingegen sind zwei Kettenhemden oder zwei Lederrüstungen übereinander.
- Imitatrüstungen sind in der Tabelle bewusst nicht aufgezählt. Ob und wie viele Rüstpunkte man dafür erhält wird immer vor Ort entschieden.
- Der einfacheren Spielbarkeit halber werden die Rüstpunkte für den gesamten Körper gezählt und nicht nur für entsprechende Körperteile. Kettenhandschuhe (0,5) und eine Lederrüstung (1,5) ergeben also einen Rüstschutz von 2 Punkten für den gesamten Körper.
- Die Punkangaben für Arm- oder Beinschienen gelten für ein Paar. Trägt man nur ein Stück an einem Arm/Bein, so gilt nur der halbe Wert.
- Die Berechnung des Gesamtrüstwerts erfolgt durch Addition der einzelnen Werte. Kommastellen im Gesamtergebnis werden abgerundet.

2.3 Kampfgeln

Wie schon unter dem Punkt Sicherheit erwähnt, sind feste Schläge und Schläge auf den Kopf, ins Gesicht, auf die Hände und zwischen die Beine nicht erlaubt. Erwünschte Trefferzonen sind Arme, Oberschenkel und Oberkörper, wobei auch hier auf die Härte der Schläge unbedingt geachtet werden soll.

Man hat beim Liverollenspiel zwar leichte Polsterwaffen in der Hand, gerne gesehen ist es aber, wenn man das reale Gewicht einer Waffe oder eines Schildes simuliert und auch dementsprechend seine Bewegungen anpasst. Dem zu Folge sind also auch unrealistisch schnelle Schlagfolgen tunlichst zu vermeiden. Ein richtiges Schwert ist schwer und dem entsprechend träge, schnelles „trommeln auf den Gegner“ ist damit nicht möglich, bedenkt das bitte auch bei Angriffen mit den leichten Polsterwaffen. Auch Treffer sollen ausgespielt werden, selbst wenn man Rüstung trägt, kann man die Wucht eines Treffers simulieren, bzw. gehören Treffer auf ungeschützte Stellen mit Schmerzen und Schonen des getroffenen Körperteils simuliert. Diese auf den ersten Blick behindernden Simulationen steigern enorm den Spaß am Kampf, nicht nur für Dich selbst, sondern auch für Deinen Gegner.

Liverollenspiel ist Schauspiel, auch im Kampf!

2.4 Treffer und Wunden

Treffer im Spiel sollen ausgespielt werden, durch Simulation der Wucht und der Schmerzen. Um Wunden auch sichtbar zu kennzeichnen, kann man Kunstblut verwenden. Dabei ist zu beachten, dass sich Kunstblut nicht aus allen Materialien herauswaschen lässt, deswegen sollte man damit vorsichtig umgehen, wenn man viel Geld in eine Gewandung gesteckt hat.

Wunden müssen, damit sie heilen können, gesäubert und verbunden werden durch Charaktere mit der Fähigkeit „Erste Hilfe“, da sie sonst nicht heilen, oder sich sogar entzünden und zu schlimmeren Folgen führen können. Um die Wundheilung zu beschleunigen, können Wunden auch durch fachmännische Versorgung von Heilern oder durch Magie verschlossen werden. Auch Heiltränke sind immer gerne gesehen.

Die Werte, wie viel Schaden eine bestimmte Waffe anrichtet befinden sich in der Tabelle unter 2.1.

Lebenspunkte auf 0, und jetzt?

Sollte ein Charakter während eines Kampfes oder durch eine andere Situation den letzten Lebenspunkt verlieren, geht er ohnmächtig zu Boden. Dies ist unverzüglich auszuspielen, wobei die Sicherheit vorgeht. Läuft man Gefahr, real verletzt zu werden, wenn man sich im Kampfgetümmel oder beispielsweise an einem Abhang auf den Boden legt, ist dies an einer anderen Stelle zu simulieren. In jedem Fall ist der Charakter InTime handlungsunfähig und zieht sich aus dem aktiven Spiel zurück. Eventuell kann man mit gekreuzten Armen, was OutTime signalisiert, an den Rand einer Schlacht treten, um sich nach dem Getümmel wieder an die Stelle zurückzugeben, an welcher der Charakter InTime noch immer liegt.

Liegt ein Charakter mit 0 LP ohnmächtig am Boden, beginnt der SC im Geiste bis 600 zu zählen, was das Verbluten simulieren soll. Sollten also diese 10 Minuten vergehen, ohne dass die Wunden des Charakters verbunden und versorgt wurden, verblutet er und stirbt.

Ein **Todesstoß** kann gesetzt werden, was bedeutet, dass man eine wehrlose Person gezielt tötet, per angedeutetem Schwertstoß in die Brustgegend oder das symbolisierte Durchschneiden der Kehle. Beides ist nur **anzudeuten**, niemals wirklich mit der Polsterwaffe zu tun, um Verletzungen zu vermeiden. Der Charakter oder das Monster, das einen Todesstoß erhalten hat, verblutet innerhalb von 30 Sekunden (bis 30 zählen).

2.5 Der Tod eines Charakters

Natürlich gewöhnt man sich schnell an eine Rolle, lernt den Charakter, den man spielt, zu lieben. Dennoch ist der Tod eines Charakters nicht das Ende. Vielmehr bekommt man doch dadurch die Chance, auch mal andere Rollen zu spielen. Bitte sieh es nicht zu tragisch, wenn Dein Charakter einen heldenhaften Tod stirbt, sondern sieh die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben.

3 Rund um Magie und Kräfte

3.1 Der Unterschied zwischen Zaubern und Wundern

Während Magier die Macht der arkanen **Zauber** nutzen, die sie mit Hilfe von Komponenten, Spruchrollen und fremd klingenden Formeln wirken, wenden Kleriker und Glaubenskrieger sich mit Gebeten an ihren Gott bzw. die Macht, an die sie glauben, um **Wunder** zu wirken. Alle drei Klassen können aber auch mit Hilfe von aufwändigen Ritualen Zauber oder Wunder bewirken, die sonst zu schwer für sie wären, bzw. nicht von ihnen erlernt wurden. Ob diese jedoch auch zum Erfolg führen, liegt im Ermessen der SL, die meist gute Effekte oder interessante Gebete mit Erfolg belohnt.

Im Tabellenanhang und der Beschreibung werden Wunder und Zauber allgemein als Magie zusammengefasst, um es einfach zu halten. Für das InTime-Spiel jedoch spielt der Unterschied eine große Rolle.

3.2 Darstellung von Zaubern und Wundern

Um den schlecht vorstellbaren Faktor Magie im Spiel darzustellen, bedarf es großen Ideenreichtums. Einfach darzustellen sind noch Feuerbälle oder ähnliches, da sie mit einer Komponente gezaubert werden müssen, sprich ein roter Softball kann dafür symbolisch geworfen werden. Auch ein Bannkreis kann mit Hilfe von Mehl oder einem langen Band visuell dargestellt werden. Bei Schutzzaubern und ähnlichem wird es schon schwerer. Von daher gelten folgende Anhaltspunkte:

- Zauber auf Distanz müssen mit einer ungefährlichen Wurfkomponente dargestellt werden, z.B. mit trockenen Hülsenfrüchten (um die Umwelt zu schonen) oder weichen Bällen. Sand und anderes Pulver ist zu vermeiden, da dies schnell ins Auge gehen kann. Bei Wurfkomponenten gilt: wirft man neben sein Ziel, trifft auch der Zauber nicht. Schilde schützen nicht vor Zaubern, wenn man die Komponente abwehrt, da diese nur symbolisch ist.
- (Schutz)Zauber, die außerhalb eines Kampfes auf andere oder sich selbst gewirkt wurden, müssen gekennzeichnet werden, beispielsweise mit einer selbst ausgedachten Rune auf der Stirn des Bezauberten.

- Schutzkreise, Energiebarrieren und ähnliches, die auf feste Orte bezogen und starr sind, werden mit Bändern oder Mehl gekennzeichnet.
- Ein Zauber muss mit einer laut angesagten Formel gewirkt werden, hierbei gilt: je mächtiger der Zauber, um so umfangreicher soll die Formel ausfallen. Wird der Zauber dann letztendlich ausgelöst, ruft man den Namen des Zaubers laut dem Opfer zu, damit dieses auch weiß, was mit ihm geschieht. Hat man die Möglichkeit, einem Bezauberten etwas ins Ohr zu flüstern, kann man ihm auch den gewirkten Zauber auf diese Weise mitteilen.
- Zauber, die man für ihre Wirkdauer aufrecht erhalten muss (z.B. Fesseln) werden automatisch unterbrochen, sobald der Wirkende eine Schadenseinwirkung erleidet oder selbst zu Kämpfen oder erneut zu Zaubern beginnt.

Der Akt des Zauberns oder Wunderwirkens selbst ist eine Herausforderung an Schauspielkunst. Je schöner und faszinierender ein Zauber gewirkt wird, umso mehr Spaß macht es, mit einem Magier zusammen zu spielen. Drei geflüsterte Worte und ein fliegender Softball sind das Gegenteil davon, und dürfen vom Opfer nach Anweisung von der SL ignoriert werden, dieser Zauber hat dann nicht funktioniert, da man ihn nur halbherzig gewirkt hat! **Das Wirken von Magie und Wundern muss immer von allen in Hörweite zu erkennen sein.**

Für Rituale gilt dieselbe Regelung, sind sie lieblos und ohne Aufwand dargestellt, werden sie vermutlich nicht funktionieren, gibt sich der Magier oder Kleriker viel Mühe und nimmt sich Zeit dafür, wird der erwünschte Effekt in den meisten Fällen eintreten. Die Entscheidung liegt hier immer bei der SL.

3.3 Wer welche Zauber oder Wunder wirken darf

Die Magiearten sind in verschiedene Kategorien eingeteilt (s. Tabellenanhang). Magier und Priester sind grundsätzlich dazu in der Lage, aus allen Kategorien Zauber bzw. Wunder gleichermaßen zu erlernen. Sie können sich jedoch auch auf 1-2 Magiearten, die für sie dann leichter zu erlernen sind, spezialisieren, müssen sich im Gegenzug dazu jedoch für jede Spezialisierung eine Gegenkategorie aussuchen, die dann schwerer zu erlernen ist. Eine solche Spezialisierung kann auch im späteren Verlauf des Charakterlebens erfolgen und muss nicht bereits bei der Charaktererschaffung festgelegt werden.

Der Glaubenskrieger darf sich nur zwei Kategorien auswählen, aus denen er Wunder erlernen kann, da er sich nicht nur auf die Wunder, sondern auch auf das Kämpfen spezialisiert hat. Des Weiteren darf er Wunder vom Schwierigkeitsgrad „Lehrmeister“ (s. Tabellenanhang) nicht erlernen, diese übersteigen seine Fähigkeiten.

Ein „Schüler“ darf nur Zauber der Schwierigkeit „Schüler“ lernen. Hat er sich jedoch auf eine oder zwei Kategorien spezialisiert, so darf er zusätzlich in jeder dieser Kategorien einen Zauber der Schwierigkeit „Praktikant“ erlernen. Zauber aus der Gegenkategorie darf er jedoch noch gar nicht erlernen.

Ein „Praktikant“ kann Zauber der Schwierigkeit „Schüler“ und „Praktikant“ erlernen. Hat er sich jedoch auf eine oder zwei Kategorien spezialisiert, so darf er zusätzlich in jeder dieser Kategorien einen Zauber der Schwierigkeit „Magister“ erlernen. Nun kann er auch Zauber aus der Gegenkategorie der Schwierigkeit „Schüler“ erlernen.

Ein „Magister“ kann Zauber der Schwierigkeit „Schüler“, „Praktikant“ und „Magister“ erlernen. Hat er sich jedoch auf eine oder zwei Kategorien spezialisiert, so darf er zusätzlich in jeder dieser Kategorien einen Zauber der Schwierigkeit „Lehrmeister“ erlernen. In seinen Gegenkategorien darf er nur Zauber der Schwierigkeit „Schüler“ und „Praktikant“ erlernen.

Ein „Lehrmeister“ darf alle Zauber erlernen, bis auf jene der Schwierigkeit „Lehrmeister“ aus der Gegenkategorie.

Schwer verständlich? Schau in den Tabellenanhang, dort sind Kategorien und Schwierigkeiten, sowie die Kosten der einzelnen Zauber aufgelistet. Außerdem gibt es dort auch eine Aufstellung darüber, ab wann man vom Schüler zum Praktikanten wird.

3.4 Die Sache mit dem Energievorrat

Natürlich kann kein Magier oder Kleriker unendlich viele Zauber oder Wunder wirken. Wie viele man am Tag wirken darf, wird durch den persönlichen Energievorrat, der natürlich mit der Zeit wachsen wird, bestimmt. Ist der Vorrat leer, muss der Magier, Kleriker oder Glaubenskrieger mindestens 6 Stunden am Stück ruhen, um diesen wieder aufzufüllen. Energietränke oder zeitraubende und ungestörte Meditation – je 10 Minuten pro Punkt - (bei Klerikern und Glaubenskrieger Beten) helfen natürlich auch.

Die Größe des maximalen Energievorrates wird durch die Anzahl der erlernten Zauber bestimmt. Für jeden Zauber, den man erlernt, bekommt man die Kosten angerechnet. Sollten einem Magier oder Kleriker mal die zu erlernenden Zauber ausgehen, kann er jederzeit auch ohne einen Zauber zu erlernen Punkte in

den Vorrat investieren. Diese stehen danach allerdings nicht mehr zum Erlernen neuer Zauber zur Verfügung.

Beispiel:

Ein Magier hat 3 Zauber zum Preis von je einem Erfahrungspunkt erlernt, wodurch sein maximaler Energievorrat auf 3 gesetzt ist. Hiermit kann er nun dreimal am Tag je einen der Zauber wirken, oder auch dreimal denselben. Möchte der Magier die Zauber öfter wirken, aber keinen weiteren Zauber dazu lernen, kann er unverbrauchte Erfahrungspunkte in seinen Vorrat investieren. Er investiert 2 Punkte und kann somit 5 mal am Tag einen der Zauber wirken.

Die Lernkosten eines Zaubers sind gleichzeitig die Kosten, die für jedes Wirken des Zaubers vom aktuellen Energievorrat abgezogen werden.

4 Rund um Tränke und Gifte

Als Tränke werden alchemistisch zubereitete Flüssigkeiten bezeichnet, die auf den Konsumenten eine meist positive Wirkung erzielen, Gifte hingegen fügen Schaden verschiedener Art zu.

4.1 Wer brauen darf

Tränke und Gifte dürfen grundsätzlich nur mit der Fähigkeit „Alchemie“, welche von jedem gelernt werden kann, gebraut werden. Während jedoch der Alchemist Tränke und Gifte bis zur Stufe „Lehrmeister“, und der Heiler nur Tränke und Gifte bis zur Stufe „Praktikant“ brauen darf, dürfen andere Charakterklassen mit der Fähigkeit „Alchemie“ nur Tränke und Gifte der Stufe „Schüler“ brauen.

4.2 Der Brauvorgang

Um einen Trank oder ein Gift herzustellen, benötigt man natürlich die richtigen Zutaten, die man mit der Fähigkeit „Kräuterkunde“ und dem Ausspielen der Kräutersuche finden kann. Für einige schwierigere Tränke können durchaus auch Zutaten von Nöten sein, die man nicht nur aus Pflanzen gewinnt. Die Rezepte liegen jeweils in der Hand des Brauenden, indem er das Brauen eines Trankes erlernt, erhält er auch das Rezept dazu. Dieses kann er sich selbst zusammenstellen, allerdings sollte es nicht nur aus Brennesseln bestehen, sondern aus einer entsprechenden Anzahl von Zutaten (s. Tabellenanhang).

Nun müssen die Zutaten zu einem Sud gebraut werden. Wie dies geschieht, liegt in der Kreativität des Brauenden, allerdings gibt es auch hier eine Vorgabe im Tabellenanhang, wie lange es insgesamt dauert, bis ein Trank fertig ist. Diese „Brauzeit“ pro Portion muss ohne Unterbrechung durchgeführt werden, wird der Brauende dabei unterbrochen, misslingt der Trank oder das Gift.

4.3 Kennzeichnung der Wirkung

Fertige Tränke und Gifte werden in kleine Flaschen eingefüllt, jede Flasche bezeichnet eine Portion. Ein kleiner zusammengefalteter Zettel, auf dem die SL die Wirkung des Trankes oder Giftes vermerkt, wird daran befestigt. Dieser darf nur geöffnet werden, wenn man entweder den Trank bzw. das Gift erfolgreich identifiziert, oder es konsumiert wird, um die Wirkung festzustellen. Der Brauende selbst darf den Zettel auch nicht ansehen, da er selbst nie hundertprozentig sagen kann, ob Nebenwirkungen auftreten. Je erfahrener ein Brauender ist, umso unwahrscheinlicher werden Nebenwirkungen oder gar gegenteilige Wirkungen.

Wird ein Trank oder ein Gift in Essen oder Getränke gegeben, ist vorher die SL zu benachrichtigen, damit diese den Opfern dann die Wirkung mitteilen kann.

4.4 Die erlaubten Komponenten

Viele Menschen haben Allergien oder vertragen das ein oder andere Lebensmittel nicht. Um so Unverträglichkeiten zu vermeiden, ist in die Flaschen immer nur Wasser oder allerhöchstens gut verträglicher Tee einzufüllen. Beim Brauen selbst kann man der Fantasie ruhig freien Lauf lassen, der Inhalt der Flaschen jedoch könnte durch Verkauf oder Weiterreichen an Personen geraten, die man nicht kennt, und die durchaus allergisch auf Bestandteile sein könnten. Von daher gilt:

Benutze zum Brauen Zutaten Deiner Wahl, fülle jedoch in die Flaschen niemals etwas anderes als Wasser oder Tee.

5 Ein paar Worte zum Dieben

Was wäre eine Fantasy Welt ohne Diebe? Damit es keine Missverständnisse gibt, sind auch hier ein paar Dinge zu beachten.

5.1 Der Unterschied zwischen Dieben und Stehlen

Dieben ist der Begriff für das Finden von InTime-Gegenständen, die andere noch nicht verloren haben. Als gestohlen gelten Gegenstände, die ohne Benachrichtigung der SL entwendet wurden, Intime wie OutTime. **Der reale Diebstahl ist natürlich zu unterlassen, während das „Dieben“ unter bestimmten Vorraussetzungen zum Spiel gehört.**

5.2 Was und wie darf gediebt werden?

Gediebt werden dürfen alle spielrelevanten Gegenstände, sowie InTime vorhandene Gegenstände, beispielsweise InTime-Münzen, Waffen, Amulette oder andere im Spiel wertvolle Gegenstände. Ein Dieb, der es geschafft hat, jemanden einen solchen Gegenstand zu entwenden, geht unverzüglich damit zur Spielleitung, um den erfolgreichen Diebeszug bekannt zu geben. Die SL wird vermutlich Dinge von OutTime Wert wie Waffen oder Rüstungen in Verwahrung nehmen, damit nichts beschädigt wird. Diese werden am Ende der Veranstaltung dem Besitzer zurückgegeben, da er vermutlich real sehr viel Geld dafür ausgegeben hat. Münzen, Edelsteine oder spielrelevante Gegenstände dürfen im Normalfall vom Dieb behalten werden.

Sollte jemand auf einem LARP also einen Gegenstand vermissen, sollte er sich ebenfalls unverzüglich an die SL wenden, um festzustellen, ob er gediebt oder wirklich gestohlen wurde. In den meisten Fällen ist zum Glück ersteres der Fall, wirklicher Diebstahl wird nach der Veranstaltung, wenn das gestohlene Objekt noch immer nicht aufgetaucht sein sollte, zur Anzeige gebracht.

6 Die Bedeutung von farbigen Markierungen

Im LARP benutzt man verschiedenfarbige Bänder, um Gegenstände, Bereiche oder Personen zu kennzeichnen. Die folgenden Farben sind hier kurz erklärt:

Rote Schärpe	Spielleitung, Person ist nicht vorhanden
Weißer Schärpe	Person ist nicht vorhanden
Gelbe Schärpe	Person befindet sich im Astralraum und kann von anderen Astralreisenden gesehen werden
Weißes Band	Gepäck, Tür, Zelt, etc. ist nicht vorhanden
Blaues Band	Waffe ist gesegnet
Grünes Band	Waffe ist vergiftet
Rotes Band	Waffe ist magisch

7 Erschaffung des Charakters

7.1 Die Charakterklasse

Zunächst mach Dir einmal Gedanken darüber, welche Rolle Du gerne spielen möchtest. Beachte dabei auch, ob Dir das Kämpfen liegt, ob Du lieber mit netten Effekten Zauber darstellen willst, oder ob ein Ambientecharakter, der eher zur fantastischen Stimmung beiträgt als Held zu sein, dir Spaß macht. Nach diesen Kriterien kannst Du nun beurteilen, welche der folgenden Charakterklassen in Frage kommt.

Der Krieger (K)

Beispiele: Söldner, Ritter, Soldat

Der Krieger ist spezialisiert auf das Kämpfen. Alle Fertigkeiten, die den Kampf betreffen, sind für ihn leichter zu erlernen. Er hat Spaß an Kämpfen und sieht es als seine Aufgabe an, Gegner zu besiegen. Oftmals trägt er Rüstungen aus Leder oder Metall und hat die Möglichkeit das Kämpfen in allen Waffendisziplinen zu erlernen.

Der Waldläufer (W)

Beispiele: Jäger, Späher, Fallensteller

Der Waldläufer ist ein naturverbundener Kämpfer, der auf das Überleben in der Wildnis spezialisiert ist. Er ist dazu in der Lage, sich jederzeit jenseits der Zivilisation zu ernähren und zu verteidigen. Gekleidet ist

er in gedeckten Farben, bewaffnet oftmals mit einem Bogen, aber auch der Schwertkampf oder Wurfaffen können ihm vertraut sein. Um möglichst unbemerkt durch Wälder schleichen zu können, vermeidet er Metallrüstungen und andere Gegenstände, die Geräusche verursachen.

Der Schurke (S)

Beispiele: Dieb, Assassine, Spion

Der Schurke ist ein geschickter Überlebenskünstler, der sich hin und wieder jenseits des Rechts bewegt. Er versucht, aus nahezu allem einen persönlichen Gewinn zu schlagen, bzw. tut er dies für einen Auftraggeber. Der Schurke arbeitet verdeckt, damit ihm nicht das Handwerk gelegt werden kann, er vermeidet es jederzeit, aufzufallen. Auch seine Waffen sind eher unauffällig, ein Zweihänder würde ihn bei seiner Arbeit beispielsweise sehr behindern. Auch seine Kleidung ist eher gedeckt, geräuscheverursachende Gegenstände meidet er.

Der Bürger (B)

Beispiele: Koch, Händler, Schankmaid, Bettler, Schmied

Als Bürger wird jeder bezeichnet, der ein „normales“ Leben führt, und sich nicht unbedingt als besonderer Held mit besonderen Fähigkeiten bezeichnet. Allerdings ist diese Rolle sehr reizvoll, da man einem normalen Beruf nachgeht und so die ganze Zeit über Beschäftigung hat, auch, wenn es mal nicht nach Helden schreit. Die Kleidung des Bürgers ist einfach und seinem sozialen und beruflichen Stand angemessen, besondere Waffen nutzt er selten, vielmehr verteidigt er sich mit Knüppeln oder anderen einfachen Waffen. Der Bürger darf nach mindestens 5 Livetagen die Klasse einmalig wechseln, vorher erlernte Fertigkeiten bleiben erhalten.

Der Gelehrte (Ge)

Beispiele: Lehrer, Diplomat, Wissenschaftler

Der Gelehrte ist gebildet und interessiert sich wenig für Kämpfe. Vielmehr konzentriert er sich auf das Erlangen von neuem Wissen, und den Einsatz seiner Fähigkeiten bei Rätseln. Gelehrte können gut reden, oftmals halten sie stundenlange Vorträge, wenn man sie um eine Information bittet. Der gelehrte trägt selten mehr Bewaffnung als einen Dolch oder einen Stab, seine Waffe ist das Wort. Gekleidet kann er sein in einfacher Bürgerkluff bis hin zu aufwändig verzierten Roben, eben seinem Stand entsprechend.

Der Alchimist (A)

Beispiele: Kräuterkundler, Tränkebrauer, Giftmischer

Als Alchimist ist man bewandert in der Kunst des Tränkebrauens und der Giftkunde. Er kennt die Natur und die Kräuter, die er für Tränke benötigt. Da es fast überall ungern gesehen wird, Gifte herzustellen, braut er natürlich offiziell immer nur Heiltränke. Alchimisten verbringen den Grossteil ihrer Zeit damit, neuen Zutaten für ihre Produkte oder Rezepten nachzujagen, oder damit, diese beim Brauen zu verwenden. Der Alchimist ist kein großer Kämpfer, er arbeitet Hand in Hand mit Heilern und Gelehrten, verkauft seine Tränke aber auch an andere. Seine Kleidung ist oft praktisch und weniger prunkvoll.

Der Heiler (H)

Beispiele: Arzt, Feldscher, Kräuterheiler

Der Heiler ist der meistbegehrteste Nichtkämpfer auf dem Schlachtfeld. Er versteht es, chirurgische Eingriffe zu machen, mit Salben Linderung zu bringen und bis zum gewissen Grad Heiltränke herzustellen. Wichtig dabei ist, dass er immer genug Verbände, Nähmaterial und Tiegel mit Salben dabei hat. Im Normalfall beschränkt er sich aufs Heilen, aktive Kämpfe meidet er. Gekleidet ist der Heiler oftmals in leicht waschbarer Kleidung, da nicht selten von seinen Operationen Spuren auf ihr hinterlassen werden.

Der Kleriker (Kl)

Beispiele: Priester, Schamanen, Druiden

Der Kleriker lebt für seinen Glauben. Egal welcher dieser ist, handelt er immer im Sinne dessen und verbringt viel Zeit damit, seinem Gott (bzw. der Natur) zu huldigen. Hin und wieder versucht er auch, andere zu bekehren, ihnen seinen Glauben näher zu bringen. Der Kleriker ist dazu in der Lage, durch Gebete Wunder zu vollbringen, Kräfte zu wirken, wobei die Art dieser Kräfte seinem Glauben angemessen sind, z.B. würde ein Druide nie im Wald einen Feuerball werfen. Gekleidet sind die Kleriker in Kutten oder Waffenröcken, die das Zeichen ihres Glaubens tragen, bzw. Schamanen und Druiden in einfacher, natürlicher Kleidung. Metallrüstungen verhindern ihnen das Wirken von Kräften, so dass sie diese vermeiden. Sie bevorzugen stumpfe Hiebaffen und Stäbe.

Der Glaubenskrieger (Gl)

Beispiele: Paladinanwärter, Mönch, Kultist

Der Glaubenskrieger dient wie der Kleriker ausschließlich seinem Glauben, jedoch ist er dazu in der Lage, eingeschränkt Wunder zu wirken und ein guter Kämpfer zu sein, so dass er auch Metallrüstungen tragen kann. Auch bei der Waffenwahl ist er wenig eingeschränkt, passend zu seinem Glauben wählt er die Gattung. Er trägt wie der Kleriker das Zeichen seines Glaubens (oftmals auf einem Überwurf), während der Rest seiner Kleidung eher praktisch gehalten ist, um beim Kampf wenig zu behindern.

Der Magier (M)

Beispiele: Hexe, Zauberkünstler, Kampfmagier, Nekromant

Der Magier ist dazu in der Lage, Zauber zu wirken. Er kann sich entweder auf eine Magieart spezialisieren, oder alle Arten gleichstark nutzen. Durch seine Macht ist auch er nicht dazu in der Lage, metallene Rüstungen und schwere Bewaffnung zu tragen, da ihn das beim Zaubern behindern würde. Gekleidet ist er entweder einfach oder in prunkvollen Gewändern. Sein Ziel ist es, im Bereich des Arkanen mehr Wissen zu erlangen und mächtiger zu werden.

7.2 Dem Charakter einen Charakter geben

Um den Charakter besondere Wesenzüge zu verleihen, solltest Du Dir über folgende Aspekte Gedanken machen:

- Wer ist die Familie des Charakters? Wo kommt er her? Was macht seine Familie heute?
- Welchen Beruf übt der Charakter aus, womit verdient er sich seinen Lebensunterhalt?
- Welche Eigenschaften zeichnen den Charakter besonders aus? Was sind seine Stärken? Was seine Schwächen?
- Welches Ziel verfolgt der Charakter? Warum befindet er sich auf Reisen?
- Was liebt der Charakter? Was hasst er?
- Wovor hat der Charakter Angst?
- Wer sind die Freunde, wer die Feinde des Charakters?
- Woran glaubt der Charakter? Folgt er einer Religion?

Mit Hilfe dieser Aspekte kann man seiner Rolle sehr gut Leben einhauchen, ihm eine **Hintergrundgeschichte** geben, die viele Spielleitungen gerne vor dem LARP durchlesen, um gezielt auf die Eigenarten eines Charakters eingehen zu können. Je besser ein Charakter ausgearbeitet wurde, um so eher wird es reizvoll, ihn anzuspüren, auch für andere SC.

Mensch oder andere Rasse?

Was wäre Fantasy ohne Elfen, Zwerge und andere Fremdrassen? Natürlich ist es sehr reizvoll, in die Rolle einer anderen Rasse zu schlüpfen, allerdings bringt dies keineswegs nur Vorteile mit sich, da man immer davon ausgehen muss, auf andere Rassen zu treffen, bei denen man nicht gerade beliebt ist. Sicher bietet dies auch Spielspass, wenn man diese Rolle auch spielen kann. Beispielsweise wäre ein 2m großer Zwerg eher unwahrscheinlich, genauso ein Elf mit Übergewicht. Mischrassen bieten sich an, wie Halbelf oder Halbbork, jedoch ist auch eine solche Rolle knifflig.

Am unkompliziertesten sind Menschen zu spielen, da ihre Fähigkeiten und Freiheiten am wenigsten eingeschränkt sind. Sie bilden die Mehrheit der Abenteurer. Soll es dennoch eine Fremdrasse sein, ist diese auch von Gewandung und Maske her darzustellen, sprich, ein Ork hat grüne oder braune Haut und trägt sicher keine Seidenhemden, ein Elf hat spitze Ohren, ein Zwerg einen Bart, etc. Möchte man sich eine neue Rasse einfallen lassen, so steht dies jedem frei, die Fantasie soll nicht eingeschränkt werden. Allerdings darf man nicht erwarten, dass übermächtige Kreaturen gerngesehene Gäste auf Liverollenspielen sind, wenn sie auf der SC-Seite stehen. Es bietet sich natürlich an, als NSC auf ein LARP zu kommen, wenn man Monsterrassen spielen will, freiwillige NSC sind bei den meisten Orgas mehr als willkommen, und das „monstern“ kann eine Menge Spaß machen.

8 Erfahrungspunkte

8.1 Die Grunderfahrung

Jeder Charakter erhält zu Beginn 12 Erfahrungspunkte, die er seiner Charakterklasse entsprechend zum Erlernen seiner Grundfertigkeiten ausgeben darf. Diese Fähigkeiten bringt er von Haus aus mit, und kann sie von Anfang an anwenden, während er neue Fertigkeiten immer von jemanden beigebracht bekommen sollte, der diese Fähigkeit bereits beherrscht. Niemand erlernt beispielsweise das Lesen durch Selbststudium, wenn ihm keiner dabei hilft.

8.2 Erfahrungspunkte für bestandene Abenteuer

Für jeden mit demselben Charakter überstandenen Tag eines LARPs bekommt der Charakter in der Regel einen Punkt. Die so angesammelten Punkte kann man für neue Fähigkeiten ausgeben. Aus diesen verbrauchten Punkten plus der Grunderfahrung errechnet sich die Gesamterfahrung eines Charakters. Die Gesamterfahrung bestimmt, in welcher Lernkategorie sich ein Charakter befindet:

12 – 19 Punkte	Schüler
20 – 49 Punkte	Praktikant
50 – 99 Punkte	Magister
ab 100 Punkte	Lehrmeister

Einige Fertigkeiten, sowie die Zauber und Tränke sind nach Lernkategorien unterteilt, was bedeutet, dass ein Charakter nur die Fähigkeiten seiner Stufe und die der darunter liegenden erlernen kann. Die höherstufigen sind ihm noch zu schwer, er ist noch zu unerfahren, um sie zu erlernen.

8.3 Das Erlernen neuer Fertigkeiten

Wie bereits erwähnt, kann jeder Charakter für die verdienten Erfahrungspunkte neue Fähigkeiten, Zauber oder Rezepte erlernen. Die Wahl dieser neuen Fertigkeiten sollte man an den Charakter anpassen, ein pazifistischer Charakter würde sicher kein Giftrezept erlernen, ein naturliebender Magier vermutlich keinen Feuerball.

Um eine neue Fertigkeit zu erlernen, benötigt man zum einen freie Erfahrungspunkte in Höhe der Kosten, und zum anderen die Möglichkeit, diese Fähigkeit von einem anderen Charakter (kann durchaus auch ein NSC sein), der bereits die Fähigkeit besitzt, beigebracht zu bekommen. Einige Ausnahmen gibt es jedoch, da es Fähigkeiten gibt, die man im Laufe seines Lebens von alleine entwickelt, beispielsweise Furchtlosigkeit oder die beschleunigte natürliche Wundheilung, die der Körper nach einiger Zeit durchaus von alleine entwickeln kann.

Fähigkeiten, die in verschiedene Stufen eingeteilt sind, müssen immer aufbauend erlernt werden, das bedeutet: eine Stufe nach der anderen.

9 Beschreibung der Fertigkeiten

9.1 Allgemeine Fertigkeiten (Tabelle 1)

Seelenschutz

Der Seelenschutz schützt den Charakter vor geistigen Zaubern der Stufe Praktikant, diese Zauber erzielen bei ihm keinerlei Wirkung. Ein Charakter mit Seelenschutz kann kein Medium sein!

Medium

Als Medium bezeichnet man einen Charakter, der für Visionen und Träume besonders empfänglich ist. Ein Charakter mit Seelenschutz kann kein Medium sein!

Feuer Machen

Der Charakter weiß, wie man ein Feuer entzündet. Er darf Streichhölzer oder ein Feuerzeug als Hilfsmittel verwenden. Ohne diese Fertigkeit ist man auf die Hilfe Anderer, einer bereits vorhandenen Flamme oder der Magie angewiesen.

Erste Hilfe

Diese Fertigkeit wird dazu benötigt, um Wunden notdürftig zu säubern und zu verbinden. Nur verbundene Wunden können mit der natürlichen Heilung heilen, bzw. können mit Erste Hilfe angelegte Verbände einen Charakter vor dem Verbluten schützen. Wichtige Utensilien: Behälter mit Wasser und Verbände!

9.2 Kämpferfertigkeiten (Tabelle 2)

Schutzpunkt 1-6

Durch viele Kämpfe hat der Held gelernt, wie man einen Treffer abfängt, ohne tiefe Wunden zu bekommen. „Nur ein Kratzer“ oder ähnliches sollte beim sonst normalen Ausspielen des Treffers erwähnt werden. Die Schutzpunkte regenerieren nur über Nacht durch ausreichend Schlaf oder durch fachmännische Versorgung der „Kratzer“ durch einen Heiler (s. Wunden heilen).

Wundheilung 1-5

Die erhöhte Wundheilung ermöglicht es, Wunden schneller als gewöhnlich zu heilen, nachdem sie mit Erste Hilfe versorgt wurden. Da die normale Wundheilung bei einem Lebenspunkt pro 24 Stunden liegt, ergeben sich folgende Verbesserungen:

Stufe 1	1 LP / 12 Std.
Stufe 2	1 LP/6 Std.
Stufe 3	1 LP/3 Std.
Stufe 4	2 LP/3 Std.
Stufe 5	1 LP/1 Std.

Berserker 1-4

Ein "Berserker" gerät in einen Rausch, sobald er alle Rüstungs- und Schutzpunkte verloren hat. Dieser Rausch gibt ihm noch mal Schutzpunkte in Höhe seiner Berserkerstufe, lässt ihn aber auf alles in seinem Nahbereich losgehen, was sich bewegt (egal ob Freund oder Feind!). Er bleibt in diesem Rausch, bis er niedergeschlagen wird oder keiner mehr in seiner Nähe ist, den er noch angreifen könnte. Ein Charakter im Berserkerrausch verwendet keine Todesstöße.

Blind Kämpfen (ab Magister)

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist dazu in der Lage, trotz Blindheit, beispielsweise durch Magie, noch eingeschränkt zu kämpfen. Um dies zu simulieren, hält er sich mit einer Hand ein Auge zu und darf mit der anderen kämpfen, während ein Charakter ohne diese Fähigkeit beide Augen verschließen muss.

Furchtlosigkeit (ab Magister)

Einem furchtlosen Charakter schreckt nichts mehr, weder Furchtzauber, noch furchteinflößende Gegner. Er ist immun gegen alle Arten von Angstzaubern.

Waffenmeister (ab Lehrmeister)

Ein Waffenmeister beherrscht eine Waffengattung nahezu perfekt, so dass er bei jedem Schlag einen zusätzlichen Schadenspunkt mit dieser Waffe macht.

9.3 Waffenfertigkeiten (Tabelle 3)

Ein Charakter kann nur mit einer bestimmten Waffengattung kämpfen, wenn er den Umgang mit ihr erlernt hat. Folgende Gattungen werden unterteilt:

- ***Klingenwaffen***
z.B. Schwerter, Säbel, Dolche, Messer, Rapiere
- ***Hiebwaffen***
z.B. Streitkolben, Knüppel, Morgenstern, Keule, Bratpfanne ;-)
- ***Äxte***
Einhändig geführte Äxte und Beile
- ***Stäbe***
z.B. Kampfstäbe oder Magierstäbe
- ***Stangenwaffen***
z.B. Speere, Spieße, Hellebarden, Naginata
- ***Zweihandwaffen***
Alle zweihändig geführten Klingen- und Hiebwaffen sowie Äxte
- ***Schusswaffen***
Bögen und Armbrüste
- ***Wurfwaffen***
z.B. Shuriken, Wurfscheiben, Wurfmesser, Steine
- ***Schilde***
Alle Arten von Schilden und Buckler

9.4 Handwerkskunst (Tabelle 4)

Schmieden 1-4

Mit dieser Fähigkeit und der entsprechenden Ausrüstung (Werkzeug und evtl. Amboss) kann man verschiedene Schmiedearbeiten erledigen. Ab der ersten Stufe kann man bereits Metallrüstungen und Waffen reparieren.

- | | |
|---------|--|
| Stufe 1 | einfache Schmiedearbeiten (z.B. Reparaturen, einfache Beschläge) |
| Stufe 2 | aufwändigere Schmiedearbeiten (z.B. Schlösser, verzierte Beschläge) |
| Stufe 3 | einfache Waffen und Rüstungen (z.B. Schwerter, Rüstungsteile, Äxte) |
| Stufe 4 | komplizierte Schmiedearbeiten (z.B. verzierte Schwerter und Rüstungen) |

Lederarbeiten

Diese Fähigkeit benötigt ein Charakter, um eine beschädigte Lederrüstung zu reparieren. Auch hier gilt: 10 Minuten Arbeit für einen verlorenen Rüstpunkt.

Bei allen Handwerksfähigkeiten gilt: das notwendige Werkzeug soll vorhanden sein und das Reparieren bzw. Schmieden muss ausgespielt werden.

9.5 Abenteurerfertigkeiten (Tabelle 5)

Entfesseln

Der Charakter ist dazu in der Lage, sich aus physischen Fesseln, die ihm angelegt wurden, zu befreien (Fesseln werden immer nur mit Seilen oder Bändern simuliert, man fesselt niemals jemanden richtig)

Meucheln

Zum Meucheln muss sich der Charakter dem Opfer unbemerkt nähern, und ihm von hinten mit einer kurzen Waffe auf die vordere Seite der Schulter tippen, beim Betäuben wird mit dem gepolsterten Griff einer Waffe ein Schlag in den Nacken **angedeutet**. Ein gemeuchelter Charakter verblutet nach 30 Sekunden, ein bewusstlosgeschlagener wird sofort ohnmächtig. Schutz vor Meucheln bietet ein Kragen aus dickem Leder oder Metall, der den kompletten Hals abdeckt, sowie eine magische Rüstung oder wirkende Lederhaut- bzw. Steinhauttränke.

Bewusstlos schlagen

Der Charakter weiß, wie man eine Person durch einen leichten Schlag betäubt und in den Zustand der Bewusstlosigkeit versetzt, ohne ihr eine wirkliche Wunde zuzufügen. Auch hier wird der Schlag in Richtung Hinterkopf nur angedeutet und mit dem Wort „Pömpf“ verdeutlicht. Vor dieser Fertigkeit schützt das Opfer ein Helm, magische Rüstung, oder Leder- bzw. Steinhauttränke.

Fallen 1-4

Mit dieser Fähigkeit ist ein Charakter dazu in der Lage, Fallen mit der Schwierigkeit maximal bis zur Höhe seiner Stufe zu entdecken, zu entschärfen und zu bauen. Fallen werden mit ein wenig Ideenreichtum, etwas Holz, Seilen oder anderen ungefährlichen Gegenständen simuliert. Ein Zettel mit der Höhe der Stufe wird daran befestigt, so dass ein eventueller Fallenentschärfer sehen kann, ob diese Falle ihm zu kompliziert ist. Der Schaden einer Falle hängt von ihrer Darstellung und nicht von der Stufe der Fertigkeit ab. **Fallen werden immer simuliert und sind nie wirklich gefährlich!**

Schlösser 1-4

Die Höhe der Stufe der Fähigkeit Schlösser gibt an, welche Schlösser ein Charakter aufbrechen kann. Wie bei den Fallen sind auch an Schlössern Zettel mit Schwierigkeitsstufen befestigt, die der Charakter benötigt, um das Schloss zu öffnen.

Spuren lesen 1-4

Der Charakter ist ein Fährtsensucher. Er kann je nach Stufe mehr oder weniger genaue Angaben zu dem Verursacher von Spuren machen. Die SL wird benötigt, um die entsprechenden Informationen erhalten zu können.

Stufe 1	Bestimmung der ungefähren Größe der Person/des Tieres und der Richtung
Stufe 2	Bestimmung der Anzahl der Personen/Tiere und Tierrasse
Stufe 3	Bestimmung der Geschwindigkeit und des Gewichtes
Stufe 4	Exakte Verfolgung der Spuren ist möglich, der Charakter verliert die Spur nicht mehr.

9.6 Wissensfertigkeiten (Tabelle 6)

Naturkunde, Sagenkunde, Zauber- und Religionskunde

Bei diesen Fertigkeiten erhält der Spieler vor Beginn der Veranstaltung von der Spielleitung Informationen über den entsprechenden Bereich, die für den aktuellen Ort zutreffen. Bei späteren Nachfragen steht auch die SL als Ansprechpartner zur Verfügung, um zu entscheiden, ob der Charakter noch zusätzliche Dinge wissen könnte.

Lesen und Schreiben

Der Charakter kann in seiner eigenen Sprache lesen und schreiben.

Schriften 1-4

Diese Fähigkeit ermöglicht es einem Charakter, fremde Schriften zu entschlüsseln. Als Hilfestellung bekommt er seiner Stufe entsprechend bereits einige übersetzte Schriftzeichen von der SL ausgehändigt, wenn er versucht, etwas zu entschlüsseln.

Stufe 1	2 Schriftzeichen
Stufe 2	4 Schriftzeichen
Stufe 3	6 Schriftzeichen
Stufe 4	8 Schriftzeichen

Des weiteren ist er dazu in der Lage, Schriften zu fälschen oder gefälschte Schriften (der Fälscher muss hierzu höchstens dieselbe Stufe gehabt haben wie der Charakter) zu erkennen.

9.7 Immunitäten (Tabelle 7)

Giftimmunität 1-4

Der Charakter ist immun gegen die Wirkung von Giften UND Tränken bis zu einer bestimmten Stufe:

Stufe 1	Schülergifte und –tränke
Stufe 2	Praktikantengifte und –tränke
Stufe 3	Magistergifte und –tränke
Stufe 4	Lehrmeistergifte und –tränke

Magieimmunität 1-4 bzw. Kraftimmunität 1-4

Der Charakter ist immun gegen Kräfte ODER Zauber (will er beides, muss er beide Immunitäten einzeln erlernen) bis zu einer bestimmten Stufe:

Stufe 1	Schülerzauber/-wunder
Stufe 2	Praktikantenzauber/-wunder
Stufe 3	Magisterzauber/-wunder
Stufe 4	Lehrmeisterzauber/-wunder

Immunität gegen Einzelzauber/-wunder

Der Charakter ist gegen einen bestimmten Zauber oder ein bestimmtes Wunder immun.

9.8 Magie und Kräfte (Tabelle 8)

Energievorrat

Ein Kleriker, Glaubenskrieger oder Magier kann übrige Erfahrungspunkte ohne das Erlernen eines Zaubers oder Wunders in den Energievorrat „einzahlen“. Somit wird die Energie, die er am Tag für seine Zauber oder Wunder zur Verfügung hat, um die Punkte erhöht, die er in den Vorrat einzahlt. Einmal in den Vorrat investierte Erfahrungspunkte können später NICHT wieder für andere Zwecke ausgegeben werden.

Meditationsfokus

Der Charakter hat gelernt, sich besser zu konzentrieren während der Meditation, was die Dauer der Meditation halbiert. Diese Fähigkeit erlaubt es ihm also, durch Meditation in 5 Minuten einen Energiepunkt zu regenerieren.

9.9 Alchemie und Heilkunst (Tabelle 9)

Kräuterkunde

Der Charakter kennt sich mit Kräutern aus, weiß, welche er wie einzusetzen hat, um die entsprechende Wirkung zu erzielen, und wie die Kräuter zu finden sind. Jeder Charakter mit Kräuterkunde hat auf Veranstaltungen die Möglichkeit „Kräutersuchen“ zu gehen. Nur Charaktere mit dieser Fähigkeit können speziell markierte Kräuter als solches erkennen, andere Charaktere müssen sie ignorieren und dürfen den Kräutersuchern keine Hinweise geben, wo sie Kräuter gesehen haben!

Alchemie

Diese Fähigkeit wird dazu benötigt, Gifte und Tränke aus Kräutern und anderen Zutaten herzustellen. Ebenfalls ermöglicht es diese Fähigkeit zu einem Gift ein entsprechendes Gegengift herzustellen, sofern man über das Originalgift verfügt.

Heilen 1-5

Der Charakter kann anderen Charakteren mit Hilfe seiner Heilkunst (Bitte mit Salben, Kunstblut und anderen Hilfsmitteln gut ausspielen) seiner Stufe entsprechend Lebenspunkte zurückgeben, verwendet der Heilende zusätzlich mit Kräuterkunde gefundene Kräuter, kann er einen zusätzlichen Lebenspunkt zu seiner Stufe heilen. Pro so zurückgegebenen Lebenspunkt rechnet man für die Ruhezeit nach der Versorgung durch den Heiler etwa 30 Minuten ein, das heißt, der Heiler kann durchaus in einer halbstündigen Operation einem Charakter 5 LP zurückgeben, diese erhält er aber erst nach der Ruhephase von 2,5 Stunden zurück. Des weiteren gibt die Stufe auch an, wie viele Schutzpunkte der Heiler einem Verwundeten durch Salben, Umschläge oder sonstiger zusätzlicher Wundversorgung zurückgeben kann.

10 Beschreibung der Tränke und Gifte

Für alle Tränke und Gifte gilt, dass man sie nur einmal in 12 Stunden an derselben Person anwenden kann. Ein Heiltrank gibt z.B. entsprechend LP zurück, nimmt man gleich darauf einen zweiten, gleich welcher Stufe, so gibt dieser keine zusätzlichen LP zurück.

Die reine Brauzeit pro Portion beträgt immer 30 Minuten. Werden mehrere Portionen gleichzeitig angefertigt, ist für jede zusätzliche Portion 30 Minuten länger zu brauen. Die Lernkosten für Tränke und Gifte sind im Tabellenanhang unter Tabelle 10 zu finden. **Achtung:** die angeführten Tränke sind nicht alle Tränke, die man brauen kann. Kommt man an das Rezept für einen anderen Trank oder entwickelt selbst einen, kann man diesen meist auch erlernen (Kosten nach Rücksprache mit der Spielleitung)

10.1 Tränke

Schülertränke

Heiltrank 1	Heilt insgesamt 2 LP und/oder Schutzpunkte
Knallpulver 1	Pulver, das beim Auftreffen auf den Boden knallt, aber keinen Schaden verursacht
Verhütungstrank	Für die nächsten zwei Stunden wird eine Schwangerschaft verhindert
Fruchtbarkeitstrank	Der Anwendende wird für die nächsten zwei Stunden besonders fruchtbar.

Praktikantentränke

Genesung 1	Eine Krankheit der Stufe Schüler oder Praktikant kann geheilt werden
Heiltrank 2	Heilt insgesamt 3 LP und/oder Schutzpunkte
Lederhaut	Für den nächsten Kampf (aber maximal 6 Stunden) erhält der Anwendende eine besonders dicke Haut und somit 2 Rüstpunkte. Diese Rüstpunkte sind wie normale Rüstung zu behandeln und zählen nicht wenn bereits zwei Schichten Rüstung getragen werden.
Ogerstärke	Für eine Stunde verleiht dieser Trank besondere Stärke. Dies ermöglicht es schwere Gegenstände zu tragen oder Türen einzuschlagen. Man verursacht damit aber keinen Extraschaden! Es ist damit jedoch möglich große Waffen zu führen, die normalerweise höheren Schaden anrichten.
Energietrank 1	Dieser Trank gibt einem Magier, Kleriker oder Glaubenskrieger bis zu 5 verbrauchte Energiepunkte zurück.
Knallpulver 2	Wie Knallpulver 1, macht aber zusätzlich 1 Schadenspunkt im Umkreis von 5 m
Erfrischungstrank	Der Anwender erhält nach 30 Sekunden seine verlorenen Schutzpunkte zurück

Magistertränke

Heiltrank 3	Heilt insgesamt 4 LP und/oder Schutzpunkte
Steinhaut	Für den nächsten Kampf (aber maximal 6 Stunden) erhält der Anwendende eine steinähnliche Haut, die ihm 3 Rüstpunkte verleiht (muss mit Schminke gekennzeichnet werden). Diese Rüstpunkte sind wie normale Rüstung zu behandeln und zählen nicht wenn bereits zwei Schichten Rüstung getragen werden.
Energietrank 2	Dieser Trank gibt einem Magier, Kleriker oder Glaubenskrieger bis zu 10 verbrauchte Energiepunkte zurück.
Knallpulver 3	Wie Knallpulver 1, macht aber zusätzlich 2 Schadenspunkte im Umkreis von 5 m
Genesung 2	Eine Krankheit der Stufe Schüler, Praktikant oder Magister kann geheilt werden.
Hitzeresistenz	Dieser Trank verleiht dem Anwender für eine Stunde Resistenz gegen magische und natürliche Hitze und Feuer
Wasserresistenz	Dieser Trank verleiht dem Anwender für eine Stunde Resistenz gegen magische und natürliche Kälte und Eis
Blitzresistenz	Dieser Trank verleiht dem Anwender für eine Stunde Resistenz gegen magische und natürliche Blitze

Lehrmeistertränke

Heiltrank 4	Heilt alle verlorenen LP und Schutzpunkte
Unsichtbarkeit	Der Anwendende wird für die Dauer einer Stunde unsichtbar (er hält sich eine Faust auf den Kopf, um das zu verdeutlichen)
Wahrheit	Für die Dauer einer Stunde sagt der Charakter immer die Wahrheit.
Liebeselixier	Der Anwendende verliebt sich für 12 Stunden unsterblich in die nächste Person des anderen Geschlechtes, die er sieht.
Kristallhaut	Der Anwendende erhält für den nächsten Kampf (aber maximal 6 Stunden) eine Kristallhaut, die ihm 4 Rüstpunkte verleiht (muss mit Schminke gekennzeichnet werden). Diese Rüstpunkte sind wie normale Rüstung zu behandeln und zählen nicht wenn bereits zwei Schichten Rüstung getragen werden.
Energietrank 3	Dieser Trank gibt einem Magier, Kleriker oder Glaubenskrieger bis zu 15 verbrauchte Energiepunkte zurück.
Knallpulver 4	wie Knallpulver 1, macht aber zusätzlich noch 3 Schadenspunkte im Umkreis von 5 m

10.2 Gifte

Schülergifte

Krankheit 1	Dieses Gift lässt das Opfer an einer einfachen, nicht lebensgefährlichen Krankheit erkranken (z.B. Schnupfen, Durchfall, Ausschlag, Übelkeit). Diese ist aber nicht ansteckend.
Schlaf 1	Das Opfer fällt in einen normal tiefen Schlaf und kann jederzeit geweckt werden.
Stummheit	Das Opfer ist für 30 Minuten stumm.

Praktikantengifte

Lähmung 1	Das Opfer ist für 10 Minuten gelähmt. Erleidet es in dieser Zeit mehr als 2 Schadenspunkte, ist die Lähmung aufgehoben.
Schlaf 2	Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf und ist nur durch stärkere Maßnahmen aufzuwecken
Krankheit 2	Dieses Gift lässt das Opfer an einer nicht direkt lebensgefährlichen Krankheit erkranken (z.B. Grippe, Ekzeme, Magen-Darm-Grippe), diese ist aber nicht ansteckend.
Schaden 1	Dieses Gift verursacht 2 direkte Schadenspunkte

Magistergifte

Lähmung 2	Das Opfer ist für 30 Minuten gelähmt. Erleidet es in dieser Zeit mehr als 2 Schadenspunkte, ist die Lähmung aufgehoben.
Krankheit 3	Eine tödliche Krankheit wird verursacht (z.B. hohes Fieber, Pocken, Pest). Diese ist nicht ansteckend, sollte jedoch innerhalb von 12 Stunden keine Heilung erfolgen, stirbt das Opfer.
Schaden 2	Das Opfer erleidet 3 direkte Schadenspunkte.
Energieverlust 1	Das Opfer verliert augenblicklich Energiepunkte in Höhe der Hälfte (abgerundet) seiner Gesamtenergie. (z.B.: Schmendrick der Zauberer besitzt insgesamt 12 Energiepunkte, hat aber schon durch Zauber 2 davon verbraucht. Von den verbleibenden 10 Punkten müsste er nun 6 (die Hälfte seiner Gesamtpunkte) abziehen, wodurch ihm nur noch 4 Punkte übrig bleiben bis er sich wieder Erholt.)

Lehrmeistergifte

Schaden 3	Das Opfer erleidet 4 direkte Schadenspunkte und wird ohnmächtig.
Energieverlust 2	Das Opfer verliert augenblicklich die gesamte Energie. Die Energie kann nur durch eine entsprechende Ruhephase wieder erlangt werden.
Lähmung 3	Das Opfer ist für eine Stunde gelähmt. Erleidet es in dieser Zeit mehr als 2 Schadenspunkte, ist die Lähmung aufgehoben.
Versteinerung	Das Opfer wird permanent versteinert. Diese Versteinerung kann nur durch das entsprechende Gegengift aufgehoben werden. Das Opfer ist jedoch in der ganzen Zeit immun gegen jeglichen Schaden.

11 Beschreibung der Zauber und Wunder

Die Kosten für alle Zauber und Wunder befinden sich im Tabellenanhang unter Tabelle 11. Alle Zauber, die es in verschiedenen Stufen gibt, müssen aufbauend gelernt werden. Zauber und Wunder, die Rüstschutz oder Schutzpunkte geben, sind nicht kumulativ, das heißt, man kann nicht durch mehrfaches Wirken den Schutz erhöhen.

Heiliger und unheiliger Schaden bedeutet, dass Kleriker oder Anhänger der anderen Seite doppelten Schaden erleiden, z.B. würde unheiliger Schaden 3 bei einem Paladin des Lichtes 6 Schadenspunkte verursachen, im Gegenzug ein gesegnetes Schwert bei einem Untoten den doppelten Schaden.

Direktschaden bedeutet, dass dieser Schaden Rüstung und Schutzpunkte ignoriert und direkt auf die Lebenspunkte geht.

Zauber die aufrecht erhalten werden müssen, werden automatisch unterbrochen, sobald der Wirkende eine Schadenseinwirkung erleidet oder selbst zu Kämpfen oder erneut zu Zaubern beginnt.

11.1 Naturzauber und -wunder

Schülerzauber und -wunder

Feuerfinger	Der Wirkende ist dazu in der Lage, aus seinem Finger oder seiner Hand eine kleine, ungefährliche Flamme erscheinen zu lassen, die sich beispielsweise zum anzünden einer Kerze eignet (Komponente: Feuerzeug)
Licht	Der Wirkende kann ein magisches bzw. klerikales Licht erzeugen (Komponente: kleine Taschenlampe)
Pflanzensprache	Der Wirkende kann einer Pflanze der Umgebung bis zu drei Fragen stellen, auf die diese sehr einfach antworten kann. Komplizierte Dinge wissen Pflanzen nicht. Die SL sollte hinzugezogen werden, damit sie die Antworten der Pflanze geben kann.

Praktikantenzauber und -wunder

Tiersprache	Wie Pflanzensprache, nur bei einem Tier.
Windstoss	Ein Gegner, auf den dieser Zauber gewirkt wird, wird durch die Wucht des Windstosses 5 Schritte nach hinten gestoßen. (Komponente: Fächer)
Tierwandlung	Der Wirkende ist dazu in der Lage, die Gestalt eines etwa gleichgroßen Tieres für bis zu 3 Stunden anzunehmen. Er muss jedoch sämtliche Waffen und andere Gegenstände ablegen, da ein Tier dies nicht tragen kann. (Zur Kennzeichnung wird zwingend eine Maske benötigt, noch besser ein ganzes Tierkostüm.)
Erdbeben	Der Boden vibriert im Umkreis von 10 Schritt um den Wirkenden herum. In diesem Bereich kann man sich nur schwer auf den Beinen halten. (Berührung des Bodens für die Dauer des Wirkens, maximal 1 Minute lang)

Magisterzauber und -wunder

Wirbelwind	Wie Windstoss, nur auf bis zu 5 Gegner.
Verstricken	Ein Gegner wird von aus dem Boden herausschießenden Ranken festgehalten. Er kann sich durch Schwerthiebe auf die Ranken freikämpfen. Tut er dies nicht, verschwinden die Ranken nach 5 min von alleine.

Lehrmeisterzauber und -wunder

Verwandlung	Der Wirkende kann sich für bis zu 6 Stunden in ein beliebiges Lebewesen seiner Größe entsprechend verwandeln. (Eine Maske ist zwingend notwendig.)
--------------------	--

11.2 Heilzauber und -wunder

Alle Heilzauber und –wunder können nur durch Berührung des Patienten gewirkt werden.

Schülerzauber und -wunder

Wunde vereisen	Eine Wunde wird vereist und somit die Blutung für 30 Minuten gestoppt und die Schmerzen gelindert. Wird die Wunde in dieser Zeit nicht behandelt oder geheilt, so beginnt die Blutung nach 30 Minuten erneut und der Schmerz kehrt zurück.
Wunde heilen 1	Eine Wunde (ein Lebenspunkt) wird geheilt. Die Wunde braucht 5 Minuten, um sich so zu verschließen, dass das betroffene Körperteil wieder eingesetzt werden kann.
Wunde übertragen	Eine Wunde kann von einem Körperteil des Verletzten auf einen anderen übertragen werden.

Praktikantenzauber und –wunder

Krankheit heilen 1	Eine Krankheit der Stufe Schüler wird geheilt.
Regeneration 1	Für 12 Stunden besitzt der bezauberte die Fähigkeit Wundheilung 1.
Wunde heilen 2	Zwei Wunden (zwei Lebenspunkte) werden geheilt. Die Wunden brauchen 5 Minuten, um sich so zu verschließen, dass der betroffene Körperteil wieder eingesetzt werden kann.

Magisterzauber und –wunder

Entgiften	Vergiftungen können kuriert werden.
Geistheilung	Geistige Beeinflussungen können geheilt werden. Wirkt auch gegen manche Flüche.
Krankheit heilen 2	Eine Krankheit der Stufe Schüler oder Praktikant kann geheilt werden.
Regeneration 2	Für 12 Stunden besitzt der bezauberte die Fähigkeit Wundheilung 2.
Lykantrophie unterdr.	Eine Wertierwandlung kann für die nächsten 12 Stunden unterdrückt werden.
Amputation negieren	Ein verlorenes Körperteil wächst nach.
Wunde heilen 3	Drei Wunden (drei Lebenspunkte) werden geheilt. Die Wunden brauchen 5 Minuten, um sich so zu verschließen, dass das betroffene Körperteil wieder eingesetzt werden kann.

Lehrmeisterzauber und –wunder

Exorzismus	Ein besessener Körper wird befreit.
Wunde heilen 4	Alle Wunden (alle Lebenspunkte) werden geheilt. Die Wunden brauchen 5 Minuten, um sich so zu verschließen, dass der betroffene Körperteil wieder eingesetzt werden kann.
Krankheit heilen 3	Eine Krankheit der Stufe Schüler, Praktikant oder Magister wird geheilt.
Wandlung aufheben	Vampirismus oder Lykantrophie kann geheilt werden.

11.3 Geistige Zauber und -wunder

Alle geistigen Zauber und Wunder betreffen den Geist eines Opfers und können nur durch Berührung des Opfers gewirkt werden.

Praktikantenzauber und -wunder

Furcht 1	Das Opfer hat für 10 Minuten Angst, wird sich aber noch verteidigen.
Berserker	Das Opfer ist für die Dauer eines Kampfes ein Berserker Stufe 1
Fluch	Ein dauerhafter Fluch trifft das Opfer (z.B. Pech, Alpträume, Ausschlag). Der Fluch kann mit Magie bannen oder Geistheilung gebrochen werden.
Schlaf	Das Opfer fällt in einen normal tiefen Schlaf. Es kann jederzeit aufgeweckt werden.
Schmerzen	Das Opfer erleidet für 5 Minuten starke Schmerzen.
Stille 1	Das Opfer verstummt für eine Minute.

Magisterzauber und -wunder

Freundschaft	Das Opfer wird für 30 Minuten zum besten Freund des Wirkenden.
Furcht 2	Das Opfer hat für 10 Minuten panische Angst, so dass es flieht oder sich handlungsunfähig in einer Ecke zusammenkauert.
Stille 2	Das Opfer verstummt bis zur Aufhebung des Zaubers oder des Wunders, entweder durch den Wirkenden selbst oder durch Magie bannen bzw. Geistheilung.

Lehrmeisterzauber und -wunder

Verblödung	Das Opfer verliert für eine Stunde seine Intelligenz, es kann jedoch noch instinktiv handeln, beispielsweise, um sein Leben zu verteidigen.
Geistige Kontrolle	Solange das Opfer berührt wird, übernimmt der Wirkende dessen Geist und kann sein Opfer beliebig kontrollieren. Es kann mit dieser Kontrolle jedoch keine Aktion befohlen werden, die mittelbar zum Tode des Opfers führen würde. Selbstmord ist also damit nicht erzwingbar.
Wahrheit	Eine Stunde lang sagt das Opfer immer die Wahrheit.

11.4 Angriffszauber und -wunder

Alle Zauber und Wunder dieser Kategorie sind im Kampf einsetzbar. Umso wichtiger ist es, dass man sie gut darstellt und laut genug ihre Wirkung ruft, damit das Opfer auch im Getümmel noch weiß, von welchem Zauber es gerade getroffen wurde. Bewährt haben sich hier Zauber mit Wurfkomponenten.

Schülerzauber und -wunder

Feuerbolzen	Ein Feuerbolzen mit einem Direktschaden von 1 wird erzeugt und auf einen Gegner geschleudert (Wurfkomponente)
Schockhand	Durch Berührung erleidet das Opfer einen direkten Schadenspunkt der durch magische Energie verursacht wird.
Fesseln	Dem Opfer werden magische und unsichtbare Fesseln angelegt, die so lange halten, wie das Opfer vom Wirkenden berührt wird. Der Wirkende muss sich auf die Wirkung konzentrieren und kann währenddessen keine weiteren Zauber wirken.
Magische/gesegnete Waffe 1	Eine Waffe verursacht einen Kampf lang magischen bzw. heiligen Schaden

Praktikantenzauber und -wunder

Blindheit	Durch Berührung erblindet das Opfer solange, bis es sich die Augen auswäscht, oder ein Gegenzauber gewirkt wird.
Feuerball	Ein Feuerball mit einem Schaden von drei wird auf den Gegner geschleudert (Wurfkomponente)
Eisball	Ein Eisball mit einem Schaden von drei wird auf den Gegner geschleudert (Wurfkomponente)
Blitzball	Ein Blitzball mit einem Schaden von drei wird auf den Gegner geschleudert (Wurfkomponente)
Lähmung 1	Das berührte Opfer ist für 1 Minute gelähmt.

<i>Psinagel</i>	Ein energetischer Nagel bohrt sich für 10 Minuten in den Fuß des Opfers und nagelt ihn so an der Stelle fest. Durch das Losreißen fügt sich das Opfer 2 Schadenspunkte zu. Es kann aber auch warten, bis der Zauber verschwindet.
<i>Metall erhitzen</i>	Für eine Minute wird ein Stück Metall (Rüstung, Waffe, Metallschild) auf unerträgliche Hitze erwärmt. Das Opfer kann die Waffe wegwerfen oder die Rüstung schnell ausziehen. Gelingt dies nicht, zieht es sich zwei direkte Schadenspunkte zu.
<i>Magische/gesegnete Waffe 2</i>	Eine Waffe verursacht 8 Stunden lang magischen bzw. heiligen Schaden.

Magisterzauber und –wunder

<i>Lähmung 2</i>	Das berührte Opfer ist für 5 Minuten gelähmt.
<i>Untote zerstören</i>	Ein Untoter zerfällt zu Staub. (Wurfskomponente)

Lehrmeisterzauber und –wunder

<i>Psidolch</i>	Ein magischer Dolch wird erzeugt, der das Opfer mit so viel Schaden trifft, dass dieses bewusstlos wird (auf 0 LP) (Wurfskomponente)
<i>Schildbrecher</i>	Ein Schild wird zerstört (Wurfskomponente)
<i>Versteinerung</i>	Ein Opfer wird permanent versteinert. Ein Magie bannen macht die Versteinerung rückgängig. Das Opfer ist für die Dauer der Versteinerung gegen jeden Schaden immun. (Berührung)

11.5 Wissenszauber und –wunder

Die Zauber dieser Kategorie ermöglichen zusätzliche Kenntnisse über Personen, Objekte oder die Umgebung. Um den Kontakt mit den Verstorbenen aufzunehmen oder um in den Astralraum zu blicken benötigt man diese Zauber und Wunder. Der Einsatz dieser Zauber erfordert beinahe immer die Anwesenheit einer SL.

Schülerzauber und –wunder

<i>Geist/Dämon spüren</i>	Ein Geist/Dämon in der näheren Umgebung (ca. 5 bis 10 Meter) kann wahrgenommen werden (SL-Rücksprache).
<i>Gift spüren</i>	Gift kann in einem Körper oder in einer Speise gespürt werden (SL-Rücksprache), es kann jedoch nicht exakt identifiziert werden.
<i>Krankheit spüren</i>	Eine Krankheit bei einer Person oder einem Tier kann erkannt werden (SL-Rücksprache).
<i>Magie spüren</i>	Magie kann in einem Körper oder in einem Gegenstand gespürt werden (SL-Rücksprache), kann jedoch nicht identifiziert werden. Lediglich ein Hinweis auf die Natur der Magie kann erkannt werden.
<i>Totengespräch</i>	Der Charakter wird für 10 Minuten empfänglich für die Stimmen der Toten (SL-Rücksprache). Es kann ein Gespräch geführt werden, doch sind die Toten nicht gezwungen die Wahrheit zu sprechen. Auch können sich andere Tote in dieses Gespräch einmischen.
<i>Astralsicht</i>	Der Charakter kann für bis zu 3 Minuten in den Astralraum hineinsehen (SL-Rücksprache). Dies ermöglicht es, Astralreisende, Kreaturen und Spuren im Astralraum sowie andere astrale Erscheinungen zu sehen.

Praktikantenzauber und –wunder

<i>Astralreise</i>	Der Charakter verlässt seinen Körper für bis zu 10 Minuten und tritt in den Astralraum ein.
<i>Aura erkennen</i>	Auf eine Person oder Kreatur anwendbar, lässt die Aura erkennen. Die Aura gibt Rückschluss über die allgemeine Gesinnung und das Wesen der Person oder Kreatur und lässt erahnen wie mächtig diese ist. Auf diese Weise könnten zum Beispiel Vampire als solche erkannt werden. (SL-Rücksprache).

Magie identifizieren	Magie kann genau identifiziert werden (SL-Rücksprache)
Totenrückblick	Der Charakter erlebt hautnah die letzten 10 Minuten des Lebens eines Verstorbenen. Dieser darf nicht länger als 1 Stunde tot sein (SL-Rücksprache).

Magisterzauber und –wunder

Tote befragen	Einem Toten können drei Fragen gestellt werden, die dieser wahrheitsgemäß beantworten muss. Diese dürfen allerdings nicht die Todesursache oder einen eventuellen Mörder betreffen (SL-Rücksprache).
Medium	Der Charakter wird für 12 Stunden besonders empfänglich für Visionen (SL-Rücksprache).

Lehrmeisterzauber und –wunder

Magische/Göttliche Eingebung	Der Bonus, wenn man nicht mehr weiterweiß (SL kontaktieren!!!)
-------------------------------------	--

11.6 Schutzzauber und –wunder

Schülerzauber und –wunder

Abstand	Durch ständigen Blickkontakt wird ein Gegner auf Minimumabstand von 10 Schritt gehalten. Der Gegner kann allerdings nicht zurückgedrängt werden.
Rüstung verzaubern/ Segnen 1	Eine Rüstung erhält für den nächsten Kampf einen zusätzlichen Rüstpunkt
Magische/gesegnete Rüstung 1	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden einen Rüstpunkt, der nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden kann, außer durch erneutes Wirken.

Praktikantenzauber und –wunder

Alarm	Für 8 Stunden kann eine etwa 2 m durchmessende Fläche gekennzeichnet werden, bei deren Betreten ein Alarm ausgelöst wird (hier eignet sich ein Bewegungsmelder als Komponente)
Bannkreis	Ein gekennzeichnetener Bereich von maximal 10 m Durchmesser wird für bis zu 8 Stunden unzugänglich für Wesen bestimmter Gesinnung.
Geister/Dämonen bannen	2 m um den Wirkenden herum kann sich bis zu 30 Minuten lang kein Geist oder Dämon aufhalten, solange der Wirkende nichts anderes macht. (Kennzeichnung durch Band am Boden).
Schutz vor Element	2 m um den Wirkenden herum kann bis zu 30 Minuten lang ein bestimmtes Element nicht eindringen, solange der Wirkende nichts anderes macht. (Kennzeichnung durch Band am Boden) Der Zauber muss für jedes Element (Feuer, Wasser, Erde, Luft) extra erlernt werden!
Magisches Feld	2 m um den Wirkenden herum kann bis zu 30 Minuten lang physisch nichts eindringen, solange der Wirkende nichts anderes macht. (Kennzeichnung durch Band am Boden)
Rüstung verzaubern/ Segnen 2	Eine Rüstung erhält für den nächsten Kampf zwei zusätzliche Rüstpunkte.
Magische/gesegnete Rüstung 2	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden zwei Rüstpunkte, die nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden können, außer durch erneutes Wirken.

Magisterzauber und –wunder

Energiebarriere	Der Wirkende erzeugt einen magischen Schild, der innerhalb der nächsten zwei Stunden den ersten Zauber der auf den Wirkenden gesprochen wird abprallen lässt.
------------------------	---

Schildzauber	Wie Energiebarriere, nur ist dieser Zauber auch auf andere anwendbar.
Magie/Kraft bannen	Die Bezauberung eines Gegenstandes, Ortes oder einer Person wird aufgehoben. Bei permanenter Magie wirkt das Bannen nicht.
Magie/Kraft binden	Der Wirkende kann einen beliebigen Zauber in einen Gegenstand binden, der bei Zerstörung den Zauber wieder freigibt. Der zu bindende Zauber muss beim Vorgang des Bindens zusätzlich gewirkt werden.
Magische/gesegnete Rüstung 3	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden drei Rüstpunkte, die nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden können, außer durch erneutes Wirken.

Lehrmeisterzauber und –wunder

Energiekreis	Für bis zu 8 Stunden wird eine kreisförmige Wand mit maximalem Durchmesser von 10 Metern erschaffen, die weder durch Magie, noch physikalisch durchdrungen werden kann. (Kennzeichnung des Bereiches)
Elementwand	Eine bis zu 8 m lange Feuer-, Eis-, Blitz-, etc Wand wird für maximal eine Stunde erschaffen, die beim Durchschreiten 3 Schadenspunkte verursacht. Der Zauber muss für jedes Element extra gelernt werden! (Kennzeichnung des Bereichs)
Magie-/Kraftspiegel	Ein Zauber, der den Wirkenden trifft, kann auf den Zaubern den zurückgeworfen werden.
Magie/Kraft zerstören	Eine permanente Magie oder Kraft wird zerstört.
Magische/gesegnete Rüstung 4	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden vier Rüstpunkte, die nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden können, außer durch erneutes Wirken.

11.7 Dunkle Magie und Kräfte

Diese Kategorie kann nur von neutralen bis bösen Gesinnungen genutzt werden. Werden ein oder mehrere Zauber oder Kräfte dieser Kategorie gewählt, ist der Wirkende nicht mehr dazu in der Lage, Zauber und Wunder aus der Heilkategorie zu erlernen.

Schülerzauber und –wunder

Unheilige Waffe 1	Eine Waffe verursacht für einen Kampf unheiligen Schaden.
Unheilige Rüstung 1	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden einen Rüstpunkt, der nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden kann (außer durch erneutes Wirken)

Praktikantenzauber und –wunder

Dunkelfeuer	Ein Dunkelfeuerball verursacht 3 unheiligen Schaden. (Wurfkomponente)
Unheilige Waffe 2	Eine Waffe verursacht für 8 Stunden unheiligen Schaden.
Unheilige Rüstung 2	Eine ungerüstete Person erhält für maximal 24 Stunden zwei Rüstpunkte, die nach Treffern nicht mehr aufgebaut werden können (außer durch erneutes Wirken)
Todeshand	Maximal zwei Stunden nach Wirken des Zaubers auf die eigene Hand (mit Symbol markieren) kann diese Hand einmalig durch Berührung eines Opfers 2 direkte Schadenspunkte verursachen.
Untote erschaffen	Aus einem Toten wird bis zu 12 Stunden ein Untoter (Berührung des Toten)
Untote übernehmen 1	Ein Untoter niederer Ordnung wird für bis zu einer Stunde vom wirkenden kontrolliert. (in Sichtweite)

Magisterzauber und –wunder

Kugel der Dunkelheit	Eine verwirrende Dunkelheit umgibt den Wirkenden für 30 min. Jeder, der sich ihm bis auf drei Schritt nähert, wird orientierungslos und sieht nichts mehr. (Kennzeichnung durch schwarzes Band, das hochgehalten wird)
-----------------------------	--

~ Libra Nobilis ~

<i>Dämon befehligen</i>	Ein niederer Dämon wird beschworen und kann eine einfache Aufgabe erledigen. Er hat dazu eine Stunde Zeit, bevor die Macht über ihn erlischt und er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.
<i>Todesbolzen</i>	Ein magischer Bolzen verursacht 3 direkte Schadenspunkte (Wurfkomponente)
<i>Todeswaffe</i>	Der nächste Treffer der verzauberten Waffe macht direkten Schaden
<i>Untote übernehmen 2</i>	Bis zu 3 Untote niederer Ordnung werden für bis zu einer Stunde vom Wirkenden kontrolliert. (in Sichtweite)
<i>Bluttausch</i>	Das Opfer gerät in einen Bluttausch, in dem es jeden in seiner Reichweite wahllos angreift, bis es niedergeschlagen wird.

Lehrmeisterzauber und -wunder

<i>Energieraub</i>	Der Wirkende raubt einem berührten Opfer bis zu 10 Energiepunkte.
<i>Lebenskrautraub</i>	Durch Berührung können dem Opfer bis zu 3 Lebenspunkte geraubt werden. Der Wirkende kann jedoch selbst nie über 5 Lebenspunkte kommen.
<i>Untote übernehmen 3</i>	Bis zu 5 Untote niederer Ordnung oder 1 Untoter mittlerer Ordnung werden bis zu einer Stunde vom Wirkenden kontrolliert (in Sichtweite)

12 Tabellenanhang

Um den Charakter zu erstellen, stehen **12 Grunderfahrungspunkte** zur Verfügung, die jeder gemäss seiner Klasse für Fertigkeiten ausgeben kann. **Bitte beachtet, dass bei Fertigkeiten mit mehreren Stufen alle niedrigeren Stufen zuerst erlernt werden müssen.** Für verschiedene Charakterklassen haben einige Fertigkeiten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, was sich in den Kosten zur Erlernung niederschlägt. Die Abkürzungen der Charakterklassen:

K Krieger
W Waldläufer
S Schurke
B Bürger
Ge Gelehrter
A Alchimist
H Heiler
KI Kleriker
GI Glaubenskrieger
M Magier

Tabelle 1 – Allgemeine Fertigkeiten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Seelenschutz	5	7	7	7	7	7	10	10	7	10
Medium	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Feuer machen	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Erste Hilfe	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Tabelle 2 – Kämpferfertigkeiten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Schutzpunkt 1	3	3	3	5					4	
Schutzpunkt 2	5	5	5	7					6	
Schutzpunkt 3	7	7	7						8	
Schutzpunkt 4	10	10	10							
Schutzpunkt 5	15									
Schutzpunkt 6	20									
Wundheilung 1	3	3	3	3	4	4			4	
Wundheilung 2	7	7	7	7	8	8			8	
Wundheilung 3	10	10	10	10	11	11			11	
Wundheilung 4	15	15	15							
Wundheilung 5	18									
Berserker 1	2									
Berserker 2	4									
Berserker 3	5									
Berserker 4	10									
Blind kämpfen (Magister)	7	10	10						10	
Furchtlos (Magister)	6	9	9						9	
Waffenmeister(Lehrmeister)	10	12	12							

Tabelle 3 – Waffenfertigkeiten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Klingenwaffen	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2
Hiebwaren	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2
Äxte	1	2	3	2	5	5	5	5	3	5
Stäbe	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Stangenwaffen	1	2	2	3	5	5	5	5	1	5
Zweihandwaffen	1	2	2	5	5	5	5	5	1	5
Schusswaffen	1	1	1	3	5	5	5	5	5	5
Wurfwaren	1	1	1	1	1	1	1	5	3	1
Schilde	1	2	2	2	3	3	3	3	1	3

Tabelle 4 – Handwerkskunst

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Schmieden 1	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4
Schmieden 2	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5
Schmieden 3	5	6	6	5	7	7	7	7	6	7
Schmieden 4	10	11	11	10	12	12	12	12	11	12
Lederarbeiten	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4

Tabelle 5 – Abenteuerfertigkeiten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Entfesseln	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5
Meucheln	5	5	3							
Bewusstlos schlagen	2	2	1	4	4	4	2	4	3	4
Fallen 1	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4
Fallen 2	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5
Fallen 3	6	5	5	6						
Fallen 4		10	10							
Schlösser 1	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4
Schlösser 2	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5
Schlösser 3	6	5	5	6						
Schlösser 4	11	10	10							
Spuren lesen 1	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4
Spuren lesen 2	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5
Spuren lesen 3	6	5	5	6						
Spuren lesen 4	11	10	10							

Tabelle 6 – Wissensfertigkeiten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Lesen und Schreiben	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
Naturkunde	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2
Schrift 1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2

~ Libra Nobilis ~

Schrift 2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3
Schrift 3	5	6	5	5	4	5	5	5	5	5
Schrift 4	10	11	10	10	9	10	10	10	10	10
Sagenkunde	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
Zauber- und Religionskunde	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3

Tabelle 7 – Immunitäten

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Giftimmunität A	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5
Giftimmunität B	10	8	8	10	10	8	8	10	10	10
Giftimmunität C	15	12	12	15	15	12	12	15	15	15
Giftimmunität D	30	25	25	30	30	25	25	30	30	30
Magieimmunität A	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Magieimmunität B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Magieimmunität C	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Magieimmunität D	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Immunität gegen best. Zauber	Kosten des Zaubers x2									

Tabelle 8 – Magie und Kräfte

Energievorrat	Kann beliebig mit Erfahrungspunkten befüllt werden
Meditationsfokusfokus	5 für alle Kleriker, Glaubenskrieger und Magier

Tabelle 9 – Alchemie und Heilkunst

	K	W	S	B	Ge	A	H	KI	GI	M
Kräuterkunde	4	2	3	4	3	2	2	3	4	3
Alchemie	4	4	4	4	3	2	2	3	4	3
Heilen 1	6				6		3			
Heilen 2							4			
Heilen 3							5			
Heilen 4							6			
Heilen 5							10			

Tabelle 10 – Tränke und Gifte

Tränke	
Schüler	
Heiltrank 1	1
Verhütung	1
Fruchtbarkeit	1
Knallpulver 1	1
Praktikant	
Genesung 1	2
Heiltrank 2	3
Lederhaut	2
Ogerstärke	3
Energie 1	2
Knallpulver 2	3
Erfrischungstrank	2
Magister	
Heiltrank 3	5
Steinhaut	5
Energie 2	5
Knallpulver 3	6
Genesung 2	5
Hitzeresistenz	5
Kälteresistenz	5
Blitzresistenz	5
Lehrmeister	
Heiltrank 4	10
Unsichtbarkeit	10
Wahrheit	10
Liebeselixier	10
Kristallhaut	10
Energie 3	10
Knallpulver 4	12

Gifte	
Schüler	
Krankheit 1	1
Schlaf 1	3
Stummheit	1
Praktikant	
Lähmung 1	3
Krankheit 2	3
Schaden 1	3
Schlaf 2	5
Magister	
Lähmung 2	5
Krankheit 3	5
Schaden 2	6
Energieraub 1	7
Lehrmeister	
Versteinerung	10
Schaden 3	10
Energieraub 2	15
Lähmung 3	10

Tabelle 11 – Magie und Kräfte

Naturzauber	
Schüler	
Feuerfinger	1
Licht	1
Pflanzensprache	1
Praktikant	
Tiersprache	2
Windstoss	2
Tierwandlung	4
Erdbeben	4
Magister	
Wirbelwind	5
Verstricken	6
Lehrmeister	
Verwandlung	10

Wissenszauber	
Schüler	
Geist/Dämon spüren	1
Gift spüren	1
Krankheit spüren	1
Magie spüren	1
Totengespräch	1
Astralsicht	1
Praktikant	
Astralreise	2
Aura erkennen	2
Magie identifizieren	2
Totenrückblick	4
Magister	
Tote befragen	7
Medium	6
Lehrmeister	
magische Eingebung	10

Angriffszauber	
Schüler	
Feuerbolzen	1
Schockhand	1
Fesseln	1
Mag./ges. Waffe 1	1
Praktikant	
Blindheit	2
Feuerball	3
Eisball	3
Blitzball	3
Lähmung 1	2
Psinagel	2
Metall erhitzen	3
Mag./ges. Waffe 2	3
Magister	
Lähmung 2	6
Untote zerstören	5
Lehrmeister	
Psidolch	15
Schildbrecher	10
Versteinerung	10

Dunkle Magie	
Schüler	
unheilige Waffe 1	1
unheilige Rüstung 1	1
Praktikant	
Dunkelfeuer	4
unheilige Waffe 2	3
unheilige Rüstung 2	3
Todeshand	4
Untote erschaffen	4
Untote übernehmen 1	4
Magister	
Kugel der Dunkelheit	5
Dämon befehligen	5
Todesbolzen	5
Todeswaffe	5
Untote übernehmen 2	6
Bluttausch	5
Lehrmeister	
Energieraub	10
Lebenskrafraub	10
Untote übernehmen 3	10

Schutzzauber	
Schüler	
Abstand	1
Rüstung segn./verz. 1	1
mag./ges. Rüstung 1	1
Praktikant	
Alarm	3
Banndreieck/-kreis	3
Geister/Däm. bannen	3
Schutz v. Element	3
Magisches Feld	3
Rüstung seg./verz. 2	3
mag./ges. Rüstung 2	3
Magister	
Energiebarriere	5
Schildzauber	8
Magie bannen	5
Magie binden	6
mag./ges. Rüstung 3	5
Lehrmeister	
Energiedreieck/-kreis	10
Elementwand	10
Magiespiegel	15
Magie zerstören	10
mag./ges. Rüstung 4	10

Heilzauber	
Schüler	
Wunde vereisen	1
Wunde heilen 1	1
Wunde übertragen	1
Praktikant	
Krankheit heilen 1	2
Regeneration 1	3
Wunde heilen 2	2
Magister	
Entgiften	5
Geistheilung	8
Krankheit heilen 2	5
Regeneration 2	6
Lykantrophia unterdr.	5
Amputation negieren	5
Wunde heilen 3	5
Lehrmeister	
Exorzismus	10
Wunde heilen 4	10
Wandlung aufheben	10
Krankheit heilen 3	10

Geistige Zauber	
Praktikant	
Furcht 1	2
Berserker	3
Fluch	4
Schlaf	2
Schmerzen	4
Stille 1	2
Magister	
Freundschaft	5
Furcht 2	5
Stille 2	5
Lehrmeister	
Verblödung	10
Geistige Kontrolle	15
Wahrheit	10

