



Regelerweiterungen zu Advanced Dungeons and Dragons 2TM

**Phantastische Welt Tanrain
Pantheon der Gegensätze
Periodicum Magiculum**

Kreation und Kompilation von Guido Ogrzal¹

Datteln, den 5. Juni 2000

¹webmaster@tanrain.de

Vorwort

Dieses Handbuch soll nicht allein eine Sammlung von Regeln und Erweiterungen für das Advanced Dungeons & Dragons sein, sondern darüber hinaus auch eine komplette Welt in die Herzen des begeisterten Rollenspielers geben.

Die Welt „Tanrain“ war Mitte 1991 zum ersten Mal als vage Idee aufgetaucht. Ich spielte da bereits seit einem Jahr in einer Rollenspielgruppe, die von meinem damaligen Spielleiter (Michael Willms) geführt wurde.

Ihm gilt mein Dank für die Überlassung seiner Gruppe für ein von mir selbst geschriebenes Abenteuer „Der Fluch von Le´Thargon“, welches auch den skeptischsten Mitspieler überzeugt hatte, denn nach nur sechs Monaten Rollenspielerfahrung ein eigenes Abenteuer zu leiten war für Ralph Dirven wohl ein zu gewagtes Risiko.

Nur Birgit Schwertfeger und Dirk Festerling hatten wohl genügend Vertrauen, und so startete mein erstes Abenteuer hinter dem Sichtschirm. Nach dem Ende des Abenteuer, bei dem ich auch meinen von mir ungeliebter Charakter „Merkwhynn“ aus dem Verkehr gezogen hatte und eine Folgecharaktere eingeführt hatte, die ich jedoch nie richtig ausspielen konnte, denn nach nur zwei Spieltagen war mir die ganze Fahrerei zu lästig geworden und auch daheim war die Akzeptanz nicht besonders hoch.

Also organisierte ich eine eigene Spielgruppe, die sich im September 1991 zum ersten Mal traf. Zusammen mit Jörg Rogalla und Martin Grote setzte ich mich in froher Erwartung auf ein spannendes Abenteuer unserem „Meister“, dessen Name ich hier mal lieber nicht erwähne, weil er nach diesem einen Tag nie wieder auftauchte...

Im November hatte ich dann genug davon, ihm hinterherzulaufen, und begann damit, die ersten Pläne einer eigenen Welt zu malen. Aus der Welt wurde ein ganzes Sonnensystem, doch ein Name fehlte noch. Der Name ist nun mal auch etwas sehr bezeichnendes für eine Sache, und so verbrachte ich mehrere Stunden (!) damit, einen Namen zu finden, der weder lächerlich noch unaussprechbar sein sollte. Er sollte zugleich fremd, aber auch vertraut wirken.

So war sie geboren, unsere Welt „Tanrain“!

Erst jetzt konnte ich beginnen, diese Welt mit Leben zu füllen. Über sechs Monate hinweg tippte, malte, zerknüllte Zettel, entwarf und verwarf Ideen bis ein spielbares Gerüst einer Spielwelt stand. Dabei veränderte ich bereits das Regelwerk, um auf die Dynamik der Spieler besser eingehen zu können, und hatte bereits stolze 40 Seiten zusammengetippt, die eine erste Fassung des hier vorliegenden Tanrainis bildeten, und das Ergebnis von Hunderten von Stunden widerspiegelte.

Währenddessen arbeitete ich massiv daran, Spieler für meine eigene Rollenspielgruppe zu finden, und hatte zusätzlich zu meinen beiden in den Startlöchern stehenden Mitspielern noch ein paar Bekannte animieren können, sich daran zu beteiligen. Schon ab dem zweiten Spieltag war die Zusammensetzung der Gruppe äußerst stabil, und änderte sich im Laufe der Jahre bisher zum Glück nicht allzu häufig. Gastspieler waren dabei ebenfalls immer wieder zu entdecken, und so wuchs im Laufe der Zeit das Wissen und die Vorstellung über das Spiel und die Welt, in der es stattfindet immer weiter.

Ich habe niemals aufgehört, meine Welt weiterzuentwickeln, und auch bekannte Phantasiefiguren, wie z. B. die Rasse der Roo oder Gelflinge sind Bestandteil meiner Welt und in Regeln gefaßt worden, so daß sich meinen Spielern und damit allen Lesern des Tanrainis eine große Auswahl an spielbaren Charakteren bietet.

Ein paar Regeln, die in diesem Buch auftauchen, sind einfach konsequente Weiterentwicklungen des Advanced Dungeons & Dragons, andere wiederum sind aus der Notwendigkeit heraus geboren worden, eine gewisse Regelfestigkeit zu erlangen, wie zum Beispiel das Kapitel über die Weiblichkeit im Rollen-spiel, die in dem normalen Regelwerk überhaupt keine Beachtung findet, aber meiner Meinung nach doch nicht unbedeutend ist.

Schwierig war es, einen Kalender zu entwickeln, der in sich schlüssig wirkt, aber nicht dem Kalender unserer Welt entspricht. Während dieser Zeit entwickelte sich eine gewisse Sprachregelung, und auch dieses Dokument bekam einen neuen Namen. Hieß es vorher noch lapidar „Advanced Dungeons & Dragons - Regelerweiterungen“, so wurde nun das „Tanrainis“ daraus.

Erst jetzt wurde diese Welt auch zunehmend farbiger. Götter betreten das Sichtfeld der Spieler, und ein Pantheon, das schon längst überfällig geworden war, entstand. Dabei sollte es nicht einfach wieder eine Kopie der hiesigen Götterwelt werden, die wir vorher einfach benutzt hatten („Mielikki“ verdankt nicht umsonst ihren Namen der finnischen Göttin), sondern etwas, daß jedem einzelnen Gott etwas individuelles geben sollte. Eigene Geschichten sollten her, und eigene Mythen sollten geschaffen werden. So wuchs das Pantheon rechts schnell zum „Pantheon der Gegensätze“ heran, und erst jetzt, zu diesem späten Zeitpunkt wurde die Entstehung der Welt geschrieben. Doch auch hier war die Entwicklung nicht stehengeblieben. Neue Zauber sprudelten Stück für Stück hervor und schrien danach, gesammelt zu werden. Neue Regeln, Rassen und Details kamen immer wieder auf, und zwangen mich dazu mein Regelwerk an allen Stellen immer wieder aufzubohren und zu ändern. Verschiedene Charakterklassen wurden nach einem Probespiel wieder verworfen, oder auch nur etwas abgeschwächt. Der „Magiewirker“, den ich aus dem SAGA-Regelwerk entliehen hatte, erwies sich als zu mächtig und wurde aus dem Tanrainis verbannt. Der „Metamorphant“ hingegen erwies sich nur als un-durchdacht und erlebte zwei Überarbeitungen, bevor er in der jetzigen Fassung blieb.

Nun war es Zeit an eine Änderung des Layouts zu denken, da das Regelwerk schon über 150 Seiten zu verschlingen drohte, und mein armer Tintenspritzer damit ewig beschäftigt war, um die ganzen Konzept-ausdrucke durchzuführen. Auf DIN A6 wurde das Dokument gedruckt, um einen ersten Eindruck zu kriegen und die größten Fehler zu finden.

Jedenfalls brachte dies mit sich, daß ich zumindest etwas Ordnung in das Chaos brachte. Stilbrüche wurde (weitestgehend) entfernt, Kapitel neu geschnürt, und - was mir selbst schon lange am Herzen lag - ein ordentlicher Index generiert, denn der wichtigste Einstieg in eine Regelsammlung ist immer noch der Index, das habe ich leidlich bei vielen Büchern erfahren, die nur über drei oder vier Seiten Index verfügten.

Danach nahm ich mir erst die Zeit einen Wunsch zu verwirklichen, einen Index, der vergleichbar mit dem „Almanach der Magie“ ist, zu erstellen, der alle (!) Zauber aus sämtlichen AD&D-Büchern sowie dem Tanrainis enthält, denn auch der Almanach ist ein Buch, dessen Inhalt - naturgemäß - nicht mitwächst. Ich bin dabei bemüht auch weiterhin diesen Index auf dem neuesten Stand zu halten und neue Zauber aller Bücher und Regelwerkweiterungen aufzunehmen.

Inhaltsverzeichnis

I Regelarium	4
1. Charakter erschaffen	5
2. Zusammenfassung und Erweiterung der Kampfregeln	26
3. Mana - Neue Farbe der Magie?	31
4. Fertigkeiten	33
5. Zaubertränke der Druiden	44
6. Entbehrungsregeln	60
7. Neue Charakterklassen	62
8. Neue Zaubersprüche	79
II Tanrain - Die Welt des Spiels	113
9. Tanrain	114
10. Tanrains Völker und Rassen	120
11. Das Pantheon	138
12. Tanrains Engel	187
III Anhang	191
1. Zauberverzeichnis	192

Teil I
Regelarium

1. Charakter erschaffen

Grundwerte

Folgende Aufstellung gibt Auskunft darüber, welche Eigenschaft mit wievielen W6 ausgewürfelt wird. Aus den $nW6$ werden die drei höchsten Augenzahlen addiert und dann der entsprechenden Eigenschaft zugeordnet.

Die Trefferpunkte erhalten einen *Trefferpunktesockelwert* (TP-S), der sich aus der Summe des einmaligen TP-Zuschlags aufgrund der Konstitution und des Basiswertes 6 ergibt. Dieser Sockelwert ändert sich im Spielverlauf nicht mehr, selbst wenn sich der Wert der KO ändern sollte. Auf den TP-S werden alle weiteren erwürfelten TP aufgerechnet.

Klasse	Abk.	ST	GE	KO	IN	WE	CH	AU	PK	RV	TP ¹	TPmin	maxW	plusTP ²
Kavalier	KAV	8	7	9	6	4	3	5	3	5	1W10+3	6	10	+3
Paladin	PAL	7	3	6	5	8	9	4	3	5	1W10+3	6	9	+3
Kämpfer	KA	9	7	8	3	5	6	4	3	5	1W10	6	9	+3
Assassine	ASS	6	9	8	7	4	3	5	3	5	1W6	4	15	+3
Barbar	BR	9	7	8	3	5	6	4	3	5	2W10	11(6)	16	+3
Waidmann	WDM	6	9	7	5	8	4	3	3	5	1W10	6	9	+2
Waldläufer	WA	7	5	9	6	8	4	3	3	5	2W8	9(5)	11	+3
Shaolin	SHA	7	8	6	5	9	4	3	3	5	1W8	5	9	+2
Kleriker														
Druide	DR	7	5	6	4	8	9	3	5	4	1W8	5	14	+2
Heiler	HL	4	6	5	8	9	7	3	5	3	1W8	5	9	+2
(Rest: Folgeseite)														
Magier	MA	4	8	6	9	7	5	3	4	3	1W4	3	11	+1
Bannwirker	BAN	4	5	7	9	8	6	3	4	3	1W4	3	11	+1
Beschwörer	BES	3	5	6	8	9	7	4	4	3	1W4	3	12	+1
Illusionist	ILL	3	9	5	8	7	6	4	4	3	1W4	3	10	+1
Nekromant	NEK	5	8	6	9	7	4	3	4	3	1W4	3	10	+1
Scher	SEH	3	4	7	8	9	5	6	4	3	1W4	3	9	+1
Thaumaturg	THA	4	8	6	9	7	5	3	4	3	1W4	3	11	+1
Wandler	WAN	5	8	6	9	7	4	3	4	4	1W4	3	14	+1
Zauberer	ZAU	3	5	4	8	6	9	7	4	3	1W4	3	9	+1
Bannsänger	BS	4	8	6	7	9	5	3	4	3	1W4	3	10	+1
Spitzbube	SP	6	9	7	5	3	4	8	3	4	1W6	4	10	+2
Akrobat	AKR	6	9	7	5	3	4	8	3	5	1W6	4	12	+2
Ninja	NJ	8	9	6	7	5	4	3	3	5	1W6	4	15	+3
Barde	BA	6	7	5	9	4	8	3	3	4	1W6	4	10	+2
Dergozauberer	DZ	8	7	5	9	6	4	3	4	3	1W8	6	17	+3
Metamorphant	MMP	7	8	9	5	6	4	3	4	4	1W6	3	12	+2
PSI-Meister	PSI	4	6	8	7	9	5	3	9	3	1W6	3	9	+2
Glücksfee	GF	3/2	8	6	7	4	5	9	5	4	3W4	8	3	-
(Klassenlos)	STD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1W2	1	-	-

Wird ein Mehrklassencharakter gebildet, so werden die Anzahl der W6 zum Auswürfeln der Grundwerte arithmetisch gemittelt, und zur Hälfte auf- bzw. abgerundet, so daß die Summe der An-

zahl aller Würfel (ausgenommen PK und RV), die benutzt werden 42 sind.

Beispiel (Mehrklassenkombination KA/ILL):

Kämpfer	KA	9	3	5	7	8	6	4	
Illus.	ILL	3	8	7	9	5	6	4	
		6	5,5	6	8	6,5	6	4	
a)	KA/ILL	6	6	6	6	8	6	6	+ 4 = 42W6
b)	KA/ILL	6	5	6	6	8	7	6	+ 4 = 42W6

¹Die Trefferpunkte gelten für den Charakter ersten Stufe

²maxW gibt die maximale Anzahl von Würfeln für Trefferpunkte an. plusTP gibt die konstante Zunahme an Trefferpunkten oberhalb von maxW an.

1. Charakter erschaffen

Klasse	Abk.	ST	GE	KO	IN	WE	CH	AU	PK	RV	TP ³	TPmin	maxW	plusTP
Priester von														
Amptapas	PAT	3	6	5	8	9	7	4	5	3	1W8	5	14	+2
Bastet	PBT	4	5	6	8	9	3	7	4	3	1W8	5	14	+2
Benkerem	PBM	3	7	8	5	9	6	4	4	3	1W8+1W10	5(12)	25	+3
Bolkor	PBK	7	6	9	5	8	4	3	5	3	1W8	5	14	+2
Donteperis	PDO	3	6	4	9	8	7	5	3	3	1W4+2	4	17	+1
Draompin	PDR	9	6	7	5	8	4	3	3	5	1W8	5	14	+2
Eij	PEI	8	7	3	6	9	5	4	5	5	1W8	5	14	+2
Frego	PFR	4	3	9	7	8	6	5	3	3	1W8	5	14	+2
Gastei	PGA	9	6	7	5	8	4	3	3	5	1W8	5	14	+2
Ghirdequas	PGH	8	9	4	6	7	5	3	3	4	1W8	5	14	+2
Heirariem	PHR	3	7	8	4	9	6	5	3	3	1W8	5	14	+2
Heistan	PHT	7	5	8	6	9	3	4	5	3	1W8	5	14	+2
Hismat	PHM	3	6	9	5	8	7	4	6	3	1W8	5	14	+2
Jenna	PJE	6	5	9	7	8	4	3	3	4	1W8	5	14	+2
Juj Gabaar	PJG	*	*	9	*	*	*	*	*	*	1W8	1W4+2	5W6	+1W3
Kairan	PKN	3	6	7	8	9	5	4	9	3	1W8	5	14	+2
Kiaro	PKO	7	6	9	5	8	3	4	6	6	1W8	5	14	+2
Kiem	PKM	9	6	8	5	7	3	4	3	5	1W8	5	14	+2
Koerang	PKG	7	5	9	4	8	6	3	5	5	1W8	5	14	+2
Lextebar	PLX	9	6	5	7	8	4	3	3	3	1W8	5	14	+2
Lheitlabai	PLE	3	7	5	9	8	6	4	6	3	1W8	5	14	+2
Lundibar	PLU	9	7	8	5	6	4	3	3	7	1W8	5	14	+2
Mehisgalad	PMG	7	6	9	5	8	4	3	3	6	1W8	5	14	+3
Meiriam	PMR	4	7	5	6	9	8	3	5	5	1W4	3	14	+2
Menniwan	PMW	9	7	6	3	8	5	4	3	5	1W8	5	14	+2
Mielikki	PML	7	5	8	4	9	6	3	5	5	1W8	5	14	+2
Nimiat	PNM	3	9	4	5	8	7	6	3	3	1W8	5	14	+2
Oderem	POD	3	5	9	6	8	7	4	3	3	1W8	5	14	+2
Preo	PPR	3	9	4	6	8	7	5	3	3	1W8	5	14	+2
Reiplis	PRS	6	7	5	3	8	9	4	4	4	1W8	5	14	+2
Replant	PRT	7	4	9	6	8	3	5	6	4	1W8	5	14	+2
Sanja	PSA	5	7	6	9	8	3	4	4	4	1W8	5	14	+2
Sczantell	PSL	3	6	5	4	7	9	8	3	3	1W8	5	14	+2
Sczaradis	PSS	6	6	6	6	6	6	6	6	6	1W8	5	14	+2
Sentiperis	PSE	9	6	7	5	8	4	3	3	7	1W8	5	14	+2
Sirrem	PSM	6	7	9	3	8	5	4	3	9	1W8	5	14	+2
Terros	PTR	9	6	7	4	8	5	3	4	6	1W8	5	14	+2
Tesrax	PTX	8	4	5	7	9	3	6	6	3	1W8	5	14	+2
Tiberis	PTB	3	5	9	4	8	7	6	4	3	1W8	5	14	+2
Tistiim	PTT	3	7	5	4	8	6	9	3	6	1W8	5	14	+2
Tule	PTL	3	9	4	6	7	8	5	5	3	1W8	5	14	+2
Tulflutus	PTF	9	5	6	4	7	3	8	3	6	1W8	5	14	+2
Vernio	PVN	3	6	8	4	9	7	5	6	6	1W8	5	14	+2
Volkarn	PVK	5	6	9	7	8	4	3	3	5	1W8	5	12	+2
Wersas	PWS	5	7	9	6	8	3	4	3	7	1W8	5	14	+2
Zodet	PZT	3	7	4	9	8	6	5	6	3	1W8	5	14	+2
Zoltar	PZR	5	9	6	7	8	4	3	3	5	1W8	5	14	+2
Zorkan	PZN	3	9	4	7	8	6	5	3	6	1W8	5	14	+2

Mindestattributwerte

In der nachfolgenden Tabelle sind in Kurzfassung noch einmal die Mindestattributwerte aller Charakterklassen aufgeführt worden. (**Fett** gedruckte Zahlen stehen für die Hauptattributwerte, bei deren Erreichen des Mindestwertes von 16 ein prozentualer Erfahrungspunktezuschlag gewährt wird. *Fett kursiv* gedruckte Zahlen haben eine andere Grenze als 16.)

Klasse	Mindestattribute der Charakterklasse									
	ST	GE	KO	IN	WE	CH	AU	PK	RV	
Kämpfer	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Adelige Krieger	13	-	13	-	-	-	-	-	-	-
- Amazone	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Barbar	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Berserker	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Gladiator	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Krieger der Wildnis	-	-	13	-	-	-	-	-	-	-
- Pirat/Gesetzloser	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Ritter	15	15	15	10	10	-	-	9	-	-
- Samurai	13	-	13	14	13	-	-	10	9	-
- Scherge	12	-	12	-	-	-	-	-	-	-
- Schwadronneur	-	13	-	13	-	-	-	-	-	-
- Tierreiter	-	-	-	-	-	13	-	-	-	-
- Volksheld	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Wilder	11	-	15	-	-	-	-	-	-	-
Paladin (Wahrer Paladin)	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Drachentöter	14	10	10	-	-	-	-	-	-	-
- Exilant	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Fahrender Ritter	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Feldherr	-	12	12	-	-	-	-	-	-	-
- Geisterjäger	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Geweihter	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Himmelsreiter	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Inquisitor	-	-	-	11	-	-	-	-	-	-
- Knappe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Medicus	-	-	-	10	-	-	-	-	-	-
- Ordensritter	12	-	9	-	13	17	-	-	-	-
- Rittmeister	-	-	-	-	14	-	-	-	-	-
Waldläufer	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Champion	14	14	-	-	-	-	-	-	-	-
- Entdecker	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-
- Falkner	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Gebirgsfreund	14	-	15	-	-	-	-	-	-	-
- Grüner Waldläufer	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Hüter	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-
- Kind der Wildnis	14	-	15	-	-	-	-	-	-	-
- Pfadfinder	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Pirscher	-	-	-	14	-	-	-	-	-	-
- Riesentöter	15	15	-	-	-	-	-	-	-	-
- Seefahrer	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-
- Suchender	-	-	-	-	15	-	-	-	-	-
- Tiermeister	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Wächter	13	13	14	-	14	-	-	-	-	-
- Waldläufer	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-
Zauberkundiger	-	-	-	9	-	-	-	-	-	-
- Akademiker	-	-	-	13	11	-	-	-	-	-
- Amazonenzauberin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Anagakok	-	-	13	-	-	-	-	-	-	-
- Hexe	-	-	13	13	13	-	-	-	-	-
- Magier der Wildnis	11	-	13	-	-	-	-	-	-	-
- Mystiker	-	-	-	-	13	-	-	-	-	-
- Patrizier	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Spezialist: Bannwirker	-	-	-	9	15	-	-	-	-	-
- Spezialist: Beschwörer	-	-	15	9	-	-	-	-	-	-
- Spezialist: Illusionist	-	16	-	9	-	-	-	-	-	-
- Spezialist: Nekromant	-	-	-	9	16	-	-	-	-	-
- Spezialist: Seher	-	-	-	9	16	-	-	-	-	-
- Spezialist: Thaumaturg	-	-	-	16	9	-	-	-	-	-
- Spezialist: Wandler	-	15	-	9	-	-	-	-	-	-
- Spezialist: Zauberer	-	-	-	9	-	16	-	-	-	-

Klasse	Mindestattribute der Charakterklasse									
	ST	GE	KO	IN	WE	CH	AU	PK	RV	
- Volksmagier	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Wu-Jen	-	-	-	13	-	-	-	-	-	-
Dieb	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Abenteurer	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Agent	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Akrobat	12	14	-	-	-	-	-	-	-	-
- Bettler	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Einbrecher	10	13	-	-	-	-	-	-	-	-
- Fallenprüfer	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Freibeuter	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-
- Glückritter	13	13	-	13	-	13	-	-	-	-
- Hehler	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-
- Kopfgeldjäger	11	11	11	11	11	-	11	11	11	11
- Kundschafter	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Meuchelmörder	12	12	-	11	-	-	-	-	-	-
- Räuber	10	-	10	-	-	-	-	-	-	-
- Schläger	12	-	12	<=12	-	-	-	-	-	-
- Schmuggler	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
- Schwindler	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-
- Spion	-	-	-	11	-	-	-	-	-	-
- Taschendieb	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-
Barde (Echter Barde)	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Artist	-	14	-	13	-	15	-	-	-	-
- Fahrender Sänger	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Harlekin	-	14	-	13	-	15	-	-	-	-
- Herold	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Mime	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Minnesänger	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Naturpoet	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Rätselmeister	-	12	-	15	-	15	-	-	-	-
- Sagenforscher	-	12	-	14	14	15	-	-	-	-
- Scharlatan	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Skalde	-	12	-	13	-	15	-	-	-	-
- Waffenkünstler	-	13	-	13	-	15	-	-	-	-
PSI-Meister	-	-	11	12	15	-	-	9	-	-
Druide	-	-	-	-	-	12	15	-	-	-
Priester v. Akensi	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Priester v. Amptapas	-	-	-	9	15	-	-	-	-	-
Priester v. Baal	-	-	-	9	-	-	-	-	-	-
Priester v. Bastet	-	-	-	12	12	-	-	-	-	-
Priester v. Benkerem	-	-	9	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Bolkor	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Donteperis	-	-	-	9	9	-	-	-	-	-
Priester v. Draompin	9	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Dreeia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Priester v. Eij	-	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Frego	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Gastei	14	-	-	-	10	-	-	-	-	-
Priester v. Ghirdequas	9	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Heirariem	-	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Heistan	-	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Hismat	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Jenna	-	-	14	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Juj Gabaar	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Priester v. Kairan	-	-	-	14	15	-	-	-	-	-
Priester v. Kiario	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Kiem	9	-	9	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Koerang	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Kreoda	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Priester v. Lergoia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Priester v. Lextebar	9	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Lheitlabai	-	-	-	12	12	-	-	-	-	-
Priester v. Lundibar	12	-	12	-	-	-	-	-	-	-
Priester v. Meiriam	-	-	-	-	10	-	-	-	-	-
Priester v. Menniwan	12	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Mielikki	-	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Nimiat	-	12	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Oderem	-	-	9	-	9	9	-	-	-	-
Priester v. Plink (=PSI)	-	-	11	12	15	-	-	9	-	-
Priester v. Preo	-	12	-	-	9	-	-	-	-	-

Klasse	Mindestattribute der Charakterklasse									
	ST	GE	KO	IN	WE	CH	AU	PK	RV	
Priester v. Reiplis	-	-	-	-	10	12	-	-	-	-
Priester v. Replant	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Sanja	-	-	-	12	12	-	-	-	-	-
Priester v. Sczantell	-	-	-	-	9	12	-	-	-	-
Priester v. Sczaradis	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Priester v. Sentiperis	9	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Sirrem	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Terros	15	-	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Tesrax	-	-	-	-	12	<=12	-	-	-	-
Priester v. Tiberis	-	-	11	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Tistiim	-	-	-	-	9	-	14	-	-	-
Priester v. Tukladam	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Priester v. Tule	-	14	-	-	-	-	-	-	-	-
Priester v. Tulflutus	14	-	-	-	9	-	12	-	-	-
Priester v. Vernio	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-
Priester v. Volkarn	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Wersas	-	-	12	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Zodet	-	-	-	12	12	-	-	-	-	-
Priester v. Zoltar	-	9	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Zorkan	-	14	-	-	9	-	-	-	-	-
Priester v. Zuul	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

- (*) Es gibt hier eine Sonderregelung]
- (X) Es gibt weder eine Priesterschaft noch andere Anhänger

Zusätzliche Attribute

Zusätzlich zu den aufgeführten Grundattributen werden zu jedem Charakter weitere Attribute ausgewürfelt. Allerdings werden nur die fettgedruckten Attribute sofort bestimmt. Die anderen werden nur dann mit Werten belegt, wenn diese als *schlechte angeborene Eigenschaft* des Charakters (wird in ein paar Seiten erklärt) ausgewürfelt wurde. Dies ist allerdings nicht von der Charakterklasse abhängig.

- AG** 3W6 Abergläubigkeit
- GF** 2W6 Gierfaktor (bei Zwergen +3)
- FW** 4W20 Fruchtbarkeitswahrscheinlichkeit (s. dort)
- RA** 2W8-2 Raumangst (auch als Platzangst bekannt)
- HA** 2W8-2 Höhenangst
- TA** 2W8-2 Tiefenangst
- AD** 2W8-2 Angst vor Dunkelheit
- UZ** 2W6-1 Unerklärliche Angstzustände

Auswirkungen von Attributen

Psychische Kraft (PK) und Reaktionsvermögen (RV)

Das *Reaktionsvermögen* gibt in manchen Situationen an, wie schnell man schalten und einer Gefahr (z. B. eine einstürzende Decke) ausweichen kann. Der Wert modifiziert den Wert für die Initiative lt. Tabelle ?? auf Seite ??.

Die *Psychische Kraft* eines Charakter gibt nicht einfach seine Willensstärke wieder, sondern wie gut sein Gehirn magischen Angriffen auf dieser Ebene trotzen kann, aber auch ein gewisses Maß an besserem Konzentrationsvermögen bei PSI-Kräften (Die in der Tabelle ?? auf Seite ?? in Klammern angegebenen Werte werden ausschließlich bei PSI-Meistern gerechnet).

PK-Mod.	Rasse
-2	Klangarin, Roo
-1	-
±0	alle anderen
+1	Elf
+2	Zwerge

RV-Mod.	Rasse
-2	-
-1	Halbling
±	alle anderen
+1	Mennickel, Roo, Wieslan
+2	Klangarin

Aussehen

Der Wert des Aussehens wird durch das Charisma und die Rasse des Charakters modifiziert (Dies ist bei bestimmten Rassen auch in der Beschreibung mit integriert, wie z. B. beim *Dergo*). Eine nachträgliche Änderung beim *Charisma* eines Charakters wirkt sich 1:1 auf das *Aussehen* aus. Pro 1 Punkt steigendem/sinkendem *Charisma*s steigt/sinkt das *Aussehen* ebenfalls um einen Punkt.

CH	AU-Mod.
1-2	-8
3	-5
4-5	-3
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19...	+5

AU-Mod.	Rasse
-4	Halblesingaro, Lesingaro
-3	Halbork
-2	Dergo
-1	Gnom, Zwerg
0	Halbling, Mensch, Roo
+1	Halbelf
+2	Glücksfee, Grau-/Hochelf

Das Aussehen hat auf andere Personen, die den Charakter sehen Auswirkungen, die hier kurz erläutert werden sollen:

< -16 Diejenigen, die einen Charakter mit diesem *Aussehen* zu Gesicht bekommen, sind abgestoßen und entsetzt, so daß sie sich abwenden werden, oder sie versuchen diese Beleidigung für die Augen auszulöschen. Falls das Individuum mit diesem gräßlichen *Aussehen* mächtig erscheint, wird die Reaktion eher als Flucht oder eine Verstärkung des vorherigen Entsetzens ausfallen.

-15...-9 Ekel, beweisen durch die Neigung wegzuschauen, das Individuum abscheulich zu finden und generell feindlich zu reagieren. Unter keinen Umständen wird dieser Charakter von seinen Betrachtern anerkannt, es sei denn, sie sind von böser Gesinnung, so daß das *Aussehen* als positiv gewertet wird.

-8...0 Widerwille, sowie das Verlangen, diesem häßlichen Wesen fern zu bleiben wird bei allen Betrachtern ausgelöst. Falls eine Entschuldigung gegeben ist, so werden diejenigen die nahe bei dem Individuum sind, feindselig und öffentlich aggressiv; anderenfalls werden sie bloß zu Ablehnung tendieren.

+1...+6 Ein solches Individuum ist einfach häßlich. Die Reaktion tendiert zur Unruhe und einem Verlangen, von solch einem Scheusal so schnell wie möglich fortzukommen. Es ist möglich, daß das *Charisma* diese Häßlichkeit überspielt, aber die Voraussetzung dafür ist eine ausreichende Konversation und/oder Taten.

+7...+9 Die Schlichtheit des Individuums wird beim ersten Kontakt auf negative Reaktion stoßen. Dieses schlechte Gefühl wird aber nicht sehr intensiv sein. Hohes *Charisma* wird dies schnell überspielen sobald eine Unterhaltung mit oder eine Handlung durch diese Person stattfindet (Die Modifikation des *Aussehens* durch das *Charisma* wird erst durch diese Fälle wirksam! Vorher wird sie nicht eingerechnet).

+10...+13 Einfach durchschnittliches *Aussehen*. Dies bleibt ohne besondere Wirkung auf den Betrachter.

+14...+17 Interesse, diese Individuum anzuschauen, ist bei denen augenscheinlich, die in Kontakt zu dem Wesen treten, weil er oder sie gut aussieht. Die *Reaktionsmodifikation* wird um so viele Prozentpunkte angehoben, wie der Wert des *Aussehens* ist. Individuen den anderen Geschlechts werden hinter solchen Charakteren hinterher sein, und sie werden unter *Personen bezaubern* stehen, solange ihre *Weisheit* bei höchstens 50 % des Gesamt-*Aussehen* dieser Person liegt.

+18...+21 Die Schönheit des Charakters läßt Köpfe herumschlagen und Herzen höherschlagen. Die *Reaktionsmodifikation* erhöht sich um so viele Prozentpunkte, wie 105 % des Wertes des *Ausschens* ist. Individuen des anderen Geschlechts werden vom *Personen bezaubern* befallen sein, solange ihre *Weisheit* bei maximal $\frac{2}{3}$ des *Ausschens* dieser Person liegt. Individuen des gleichen Geschlechts werden ebenso betroffen, wenn ihre *Weisheit* 50 % des *Ausschens* dieser Person nicht übersteigt.

Ablehnung des grausamsten Art kann einem solchen Individuum entgegenschlagen, wenn er auf jemanden mit negativem *Aussehen* oder maximal 50 % seines aktuellen Wertes trifft.

+22...+25 Die betäubende Schönheit und das großartige *Aussehen* eines solchen Charakters mit diesen hohen Werten ist ähnlich derer etwas geringerer Schönheit (AU +18...+21), aber Individuen werden diesem Charakter zuströmen, ihm bzw. ihr folgen, und sich gewöhnlich sehr dumm benehmen und manchmal sogar versuchen die Aufmerksamkeit auf sich zu erregen. Die *Reaktionsmodifikation* wird um doppelt so viele Prozentpunkte angehoben, wie der Wert des *Ausschens* ist (Bsp.: AU 23 → +46 %).

Bezaubern wirkt auf allen, deren *Weisheit* maximal $\frac{2}{3}$ des *Ausschens* dieser Person ist. Falls ein Individuum des anderen Geschlechts „gewissenhaft aufgesucht“ wird, wird dieses Individuum unter die *Bezauberung* geraten, wenn seine *Weisheit* unterhalb von 18 liegt. Ablehnung kann dem Charakter wie bei +18...+21 beschrieben entgegenschlagen.

+26... Unirdische Schönheit wie diese haben höchsten Halbgötter und Halbgöttinnen sowie Gottheiten ungewöhnlicher Art. Die *Reaktionsmodifikation* ist gleich dem doppelten des Wertes für *Aussehen*. *Bezauberung* wirkt auf alle, deren *Weisheit* maximal 75 % des Wertes des *Ausschens* entspricht, wobei eine *Weisheit* von 19 oder höher ausnahmsweise einen *Rettungswurf* zuläßt.

Falls ein Individuum des anderen Geschlechts „gewissenhaft aufgesucht“ wird, so wird dieses Individuum unter die *Bezauberung* geraten, wenn seine *Weisheit* unterhalb von 20 liegt.

Die genannte *Bezauberung* entspricht dem Zauber 2ten Grads (Illusion). Ein *RW gg. Zauber* hebt den Effekt auf, aber, sofern das *Aussehen* nicht magischen Ursprungs ist, wirken die Zauben *Magie bannen* und *Antimagiezauber* sowie ähnliche Zaubersprüche nicht.

Bezauberte Kreaturen folgen den Anweisungen des Charakters mit dem hohen *Aussehen*, sofern ein Wurf von 3W6 den *Ausschenswert* dieses Charakters nicht überschreitet. Anweisungen, die nicht im Interesse der Kreatur sind, verursachen einen Bonus von +1 auf den Wurf. Dieser Bonus kann vom *Dungeon Master* auf bis zu +6 für sehr riskante Aktionen angehoben werden. Falls der Wurf höher als der *Ausschenswert* ist, so ist der *Bezauberungseffekt* gebrochen.

Falls eine einmal *bezauberte* Kreatur schlecht behandelt wurde, und die Entzückung gebrochen ist, so wird diese reagieren, als ob das *Aussehen* des Charakters den negativen Wert angenommen hätte. Falls die Kreatur aber bestens behandelt wurde, so bleibt sie dem Charakter auch nachdem die *Bezauberung* beendet wurde freundlich gesinnt.

Die Auswirkungen des *Ausschens* auf andere ist temporär. Ist der Charakter erst einmal anderen Charakteren oder Kreaturen bekannt, so verblasen die Auswirkungen. Nun wird das *Charisma*

genutzt, um die Reaktionen der Anhänger zu bestimmen. Dabei erregt ein Charakter mit hohem *Aussehen* und niedrigem *Charisma* immer noch Interesse, aber nicht länger als Anhänger und Verbündeter (Schönheit ist nur oberflächlich).

Die Auswirkungen der *Bezauberung* wirken sich auf die Fähigkeiten des Individuums in Hinsicht auf Kämpfen, Zauber wirken etc. aus, und keinesfalls wird der einzelne Charakter in einen Zombie-ähnlichen Zustand versetzt, wo er eine Marionette für den gutaussehenden Charakter sein würde. Auszuführende Aktionen des Charakter bedingen ein bedrückendes Gefühl (so würden sie also einen Bonus von +3 bis +4 auf den Probewurf bekommen).

Magie kann das *Aussehen* mildern und temporär verändern. Illusionszauber, wie „*change self*“ und „*alter self*“ erhöhen oder verringern das *Aussehen* um maximal 1 Punkt, ganz egal wie die endgültige Form aussieht.

Illusionen von Charakteren oder Kreaturen mit hohem *Aussehen* bestehen nur für eine einzige Runde aufrecht, und die Art der *Bezauberung* ist es dann, daß sich der Charakter wesentlich stärker auf die Illusion konzentriert und somit ihren Effekt schwächt.

Veränderte Figuren erhöhen oder verringern ihr *Aussehen* um 2 Punkte gegenüber dem Original, solange wie die charakteristischen Eigenschaften immer noch durchschimmern, wobei ein kompletter Gestaltwandel die kompletten Auswirkungen des *Ausschens* in der endgültigen Form hat.

Selbstbeherrschung

Die *Selbstbeherrschung* gibt an, wie gut man Versuchungen widerstehen kann, oder wie schnell man ihnen erliegt. Sie berechnet sich während des Spielverlaufs durch die Werte von *Intelligenz* und *Weisheit*.

$$Sb = \frac{2WE+IN}{3}$$

Sozialschicht

Die Sozialschicht des Charakters wird auf der folgenden Zufallstabelle ausgewürfelt (Summe 1W8 + 1W12):

2-20 Sozialschicht	
2	Adel
3-5	Mittelschicht
6	Unfrei
7-15	Volk
16	Unfrei
17-19	Mittelschicht
20	Adel

Neue Tabellen für die Hauptattribute

Ein Teil der Originaltabellen zu den Hauptattributen bedurfte einer Überarbeitung. So ist es beispielsweise nicht einzusehen, warum ein Charakter mit der Stärke 15 genau so wenig tragen kann, wie einer, der eine um 1 Punkt schwächer ist. Die Tabelle sind allesamt durch eine zeichnerische Lösung überarbeitet worden. So kann es sogar vorkommen, daß auch mal ein Wert unter dem der Originaltabellen liegt.

Aufgrund der veränderten Stärke-Tabelle ist gleichzeitig damit verbunden, daß die Belastungstabelle an die neuen Belastungswerte angepaßt wird.

1. Charakter erschaffen

ST	TrCh	SchM	Zul. Stemm-		Tür. öffn.	St. verb.		Bemerkung
			Tragl.	verm.		Gatt. öffn.		
1	-5	-4	1	3	5%	(-)	0%	-
2	-3	-2	1	6	8%	(-)	0%	-
3	-3	-1	5	10	10%	(-)	0%	-
4	-2	-1	10	25	15%	(-)	0%	-
5	-2	-1	14	41	17%	(-)	0%	-
6	-1	-	20	55	20%	(-)	0%	-
7	-1	-	27	75	22%	(-)	0%	-
8	-	-	35	90	25%	(-)	1%	-
9	-	-	38	98	27%	(-)	1%	-
10	-	-	40	110	30%	(-)	2%	-
11	-	-	42	126	32%	(-)	3%	-
12	-	-	45	140	35%	(-)	4%	-
13	-	-	50	146	37%	(-)	5%	-
14	-	-	55	170	40%	(-)	7%	-
15	-	-	61	181	42%	(-)	8%	-
16	-	+1	70	195	45%	(-)	10%	-
17	+1	+1	85	220	50%	(-)	13%	-
18	+1	+2	110	255	55%	(-)	16%	-
18 01-50	+1	+3	135	280	60%	(-)	20%	-
18 51-75	+2	+3	160	305	65%	(-)	25%	-
18 76-90	+2	+4	185	330	70%	(-)	30%	-
18 91-99	+2	+5	235	380	75% (15%)		35%	-
18 00	+3	+6	335	480	80% (30%)		40%	-
19	+3	+7	485	640	80% (40%)		50%	Hügelriese
20	+3	+8	535	700	85% (50%)		60%	Felsriese
21	+4	+9	635	810	85% (60%)		70%	Frostriese
22	+4	+10	785	970	90% (70%)		80%	Feuerriese
23	+5	+11	935	1130	90% (80%)		90%	Wolkenriese
24	+6	+12	1235	1440	95% (85%)		95%	Steinriese
25	+7	+14	1535	1750	95% (90%)		99%	Titan
26	+8	+16	1835	2060	99% (95%)		99%	-
27	+9	+18	2135	2370	99% (95%)		99%	-
28	+10	+21	2435	2680	99% (99%)		99%	-
29	+11	+25	2735	2990	99% (99%)		99%	-
30	+12	+30	3035	3300	99% (99%)		99%	-

IN	Anz. d. Höchster		Chance Zaub. zu verst.	Höchstzahl Zaub./Grad	Immun. gg. Illus.
	Sprachen	Zaub.-grad			
1	0	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	1	-	-	-	-
4	1	-	-	-	-
5	1	-	-	-	-
6	1	-	-	-	-
7	1	-	-	-	-
8	1	-	-	-	-
9	2	4	35%	6	-
10	2	5	40%	7	-
11	2	5	45%	7	-
12	3	6	50%	8	-
13	3	6	55%	9	-
14	4	7	60%	10	-
15	4	7	65%	11	-
16	5	8	70%	13	-
17	6	8	75%	17	-
18	7	9	85%	24	-
19	8	9	95%	alle	1
20	9	9	96%	alle	2
21	10	9	97%	alle	3
22	12	9	98%	alle	4
23	14	9	99%	alle	5
24	17	9	100%	alle	6
25	20	9	100%	alle	7
26	27	9	100%	alle	8
27	39	9	100%	alle	9
28	61	9	100%	alle	9
29	86	9	100%	alle	9
30	120	9	100%	alle	9

WE	Mod. Zus. Zaub		Zus. Zaub.		Chance, daß Zauber vesagt	Immunität gg. ...
	Angriff	Priester	Magier	Magier		
1	-6	-	-	-	80%	-
2	-4	-	-	-	60%	-
3	-3	-	-	-	50%	-
4	-2	-	-	-	45%	-
5	-1	-	-	-	40%	-
6	-1	-	-	-	35%	-
7	-1	-	-	-	30%	-
8	0	-	-	-	25%	-
9	0	0	-	-	20%	-
10	0	0	-	-	15%	-
11	0	0	-	-	10%	-
12	0	0	-	-	5%	-
13	0	1	-	-	0%	-
14	0	1	1	-	0%	-
15	+1	2	-	-	0%	-
16	+2	2	2	-	0%	-
17	+3	3	-	-	0%	-
18	+4	4	3	-	0%	-
19	+4	1,4	1,4	-	0%	Befehl, Freundschaft, Furcht erzeugen, Hypnose, Personen bezaubern
20	+4	2,4	2,4	-	0%	Personen festhalten, Erschrecken, Strahl der Schwächung, Vergessen
21	+4	3,5	3,5	-	0%	Furcht
22	+4	4,5	4,5	-	0%	Einflüsterung, Gefühl, Monster bezaubern, Ungeschicklichkeit, Verwirrung
23	+4	5,5	5,6	-	0%	Auftrag, Chaos, Magisches Gefäß, Monster festhalten, Schwachsinn
24	+4	6,6	6,6	-	0%	Geas, Masseneinflüsterung, Zepher der Herrschaft
25	+4	7,7	7,7	-	0%	Antipathie/Sympathie, Massenbezauberung, Todeszauber
26	+5	3,7	8,7	-	0%	alle Zauber des 1. Grads
27	+6	4,7	9,8	-	0%	alle Zauber des 2. Grads
28	+7	5,7	3,8	-	0%	alle Zauber des 3. Grads
29	+8	6,7	6,9	-	0%	alle Zauber des 4. Grads
30	+9	6,7	9,9	-	0%	alle Zauber des 5. Grads

1. Charakter erschaffen

PK	Mod. PSI Kraftwert	PSP je Grad	RW gg. Magie	Konz.-punkte
1	-6	-3	-6	-4
2	-4	-2	-4	-3
3	-3	-2	-3	-2
4	-2	-1	-2	-2
5	-1	-1	-1	-1
6	0	-1	0	-1
7	0	0	0	-1
8	0	0	0	0
9	0	0	0	0
10	0	0	0	0
11	0	0	0	0
12	0	0	0	0
13	0	0	0	0
14	0	0	0	0
15	0	+1	+1	+1
16	+1	+2	+2	+1
17	+2	+2 (+3)	+3	+2
18	+3	+2 (+4)	+4	+2
19	+3	+2 (+5)	+4	+3
20	+3	+2 (+5)	+4	+3
21	+4	+2 (+6)	+4	+4
22	+4	+2 (+6)	+4	+4
23	+4	+2 (+6)	+4	+5
24	+5	+2 (+7)	+4	+5
25	+5	+2 (+7)	+4	+5
26	+5	+2 (+7)	+4	+5
27	+5	+2 (+7)	+4	+5
28	+5	+2 (+7)	+4	+5
29	+5	+2 (+7)	+4	+5
30	+5	+2 (+7)	+4	+5

RV	Initiative	Ausweichmod.
1	+5	+2
2	+4	+1
3	+3	+1
4	+2	0
5	+2	0
6	+1	0
7	+1	0
8	+1	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	-1	0
14	-1	0
15	-1	0
16	-2	-1
17	-2	-1
18	-3	-2
19	-4	-2
20	-5	-3
21	-5	-3
22	-5	-4
23	-5	-4
24	-5	-5
25	-5	-5
26	-5	-5
27	-6	-5
28	-6	-5
29	-6	-6
30	-7	-6

SB	Mod. GF	Mod. RA, HA, TA, AD
1	+5	+2
2	+4	+1
3	+3	+1
4	+2	0
5	+2	0
6	+1	0
7	+1	0
8	+1	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	-1	0
14	-1	0
15	-1	0
16	-2	-1
17	-2	-1
18	-3	-2
19	-4	-2
20	-5	-3
21	-5	-3
22	-5	-4
23	-5	-4
24	-5	-5
25	-5	-5
26	-5	-5
27	-6	-5
28	-6	-5
29	-6	-6
30	-7	-6

AG	Mod. UZ
1	+6
2	+4
3	+3
4	+2
5	+1
6	+1
7	+1
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	-1
16	-2
17	-3
18	-4
19	-4
20	-4
21	-4
22	-4
23	-4
24	-4
25	-4
26	-5
27	-6
28	-7
29	-8
30	-9

Zusätzlich zu den Proben auf die beiden folgenden Tabellen wird beim einem Charakter, der kein *PSI-Meister* ist, laut Handbuch über PSI (Seite 20: „Wilde Begabungen“) die natürliche Grundbegabung über PSI-Talente mit einem W% ausgewürfelt.

Angeborene Fähigkeiten

Ein Charakter kann durch viele Dinge beschrieben werden, eben auch dadurch, daß er besondere Fähigkeiten von Spielbeginn an besitzt, aber auch, daß er von Geburt an Nachteile inne hat. Sollte jetzt z. B. ein Elf *Infravision 18m* auswürfeln, was er ja eigentlich schon beherrscht, so heißt dies nur, daß er zu den wenigen begnadeten Elfen gehört, die diese Nachtsicht doppelt so gut können wie normal. Similäres gilt für die übrigen Dinge. Es wird jeweils ein W% für positive Eigenschaften und ein it W% für nachteilige Eigenschaften gewürfelt.

Würfelt der Spieler eine Eigenschaft aus, die er noch nicht hat entdecken können (z. B. +1 auf Bögen, wenn er nur Nahkampfwaffen gelernt hat), so wird sie ihm zu Spielbeginn auch nicht mitgeteilt. Die merkt er im Spielverlauf. Bei Phobien sollte man sich mit dem Spieler zusammensetzen, um eine vernünftige Erklärung und die dazu passende Vorgeschichte zu finden.

Rosenwolke die junge Bardin, hat panische Angst vor Netzen aller Art. Sie wurde in jungen Jahren von einer wilden Horde Räuber mit einem Netz eingefangen und dann darin mehrere hundert Meter zwischen zwei Pferden über den Boden geschleift. Diese Pein konnte sie nie vergessen. Diese häßlichen geifernd lachenden Fratzen über sich, die Hufe um sich herum, der Gestank der schwitzenden Bande, die Angst um das eigene Leben, der Geschmack des eigenen Blutes im Mund und die nicht abreißen Schmerzen dieser Tortur...
Seither wird sie beim Anblick eines Netzes immer wieder an dieses einschneidende Erlebnis erinnert, und kann mit Netzen nicht mehr hantieren, sondern weicht vor ihnen mit großer Scheu in den Augen zurück.

W%	Angeborene negative Eigenschaft
1	.. 50 RA auswürfeln (2W8-2) und nochmal würfeln
51	.. 100 HA auswürfeln (2W8-2) und nochmal würfeln
101	.. 150 TA auswürfeln (2W8-2) und nochmal würfeln
151	.. 200 AD auswürfeln (2W8-2) und nochmal würfeln
201	.. 250 UZ auswürfeln (2W6-1) und nochmal würfeln
251	.. 260 -1 auf alle Rettungswürfe und nochmal würfeln
261	.. 262 dem Charakter werden 2 FP-F aberkannt
263	.. 264 dem Charakter werden 2 FP-W oder Zaubersprüche aberkannt
265	ein Hauptattribut nach Wahl (<i>Dungeon Master</i>) wird um 1 gesenkt
266	ein Modellierpunkt wird gestrichen
267	.. 297 1W6 zusätzlich auf AG aufwenden (d. h. 3v4W6)
298	.. 966 keine besonderen Eigenschaften
967	eine neg. Eigenschaft vom <i>Dungeon Master</i> empfangen
968	Zweigeschlechtlich (Zwitter)
969	.. 978 Schlechte Auffassungsgabe: Lernen für 120 % der LEP
979	.. 988 Berserkergang
989	-1 auf alle Waffen
990	Nachtblind (ab Dämmerlicht; hebt Infravision auf)
991	Suchterscheinungen (Alkohol o. ä.)
992	starke Allergie gg. bestimmte Wesen
993	starke Allergie gg. bestimmtes Material
994	Vampirismus
995	- 998 ausgeprägte Phobie (gg. Wesen, Dinge o. a.)
999	Lykantropie
1000	eins davon nehmen und nochmal würfeln

W%o	Angeborene positive Eigenschaft
1	.. 50 +2 auf RW gg. RA und nochmal würfeln
51	.. 100 +2 auf RW gg. HA und nochmal würfeln
101	.. 150 +2 auf RW gg. TA und nochmal würfeln
151	.. 200 +2 auf RW gg. AD und nochmal würfeln
201	.. 250 +2 auf RW gg. UZ und nochmal würfeln
251	.. 260 +1 auf alle Rettungswürfe und nochmal würfeln
261	.. 263 Wilde Begabung (PSI-Kräfte: 1 X würfeln)
264	.. 265 erhält 2 zusätzliche FP-F
266	.. 267 erhält 2 zusätzliche FP-W oder Zauber (nach Wahl)
268	.. 275 kann ein Hauptattribut nach Wahl um 1 steigern
276	.. 285 darf je Spieltag 1 Wurf wiederholen (besten aussuchen)
286	erhält 1 Modellierpunkt zusätzlich
287	.. 956 keine besonderen Eigenschaften
957	eine pos. Eigenschaft aussuchen und nochmal würfeln
958	besitzt 1W6 Leben (bei Tod: nach 1 Phase wieder 1 TP)
959	Gedankenverbindung (ähnlich PSI, jed. KW 20, PSP 0)
960	.. 964 Empathie zu allen Lebewesen
965	hat katalysatortelepathische Eigenschaften
966	.. 969 kann zu 1/6 magische Dinge als solche erkennen
970	.. 980 sehr gute Auffassungsgabe: Lernen für 80 % der LEP
981	Ultravision 4W10 cm (siehe Beschreibung der <i>Gravenengel</i>)
982	Altversion 3W3 * 6m
983	.. 992 Wachgabe
993	+1 auf Nahkampfwaffen
994	Fliegen (1 X wöchentlich, 1 Stunde)
995	Blitze schleudern (1 X wöchentlich)
996	Wunsch (1 X an jedem Geburtstag)
997	Hellsehen (1 X jährlich)
998	+1 auf Fernkampfwaffen
999	Infravision 18m
1000	eins aussuchen und nochmal würfeln

		Statusprobe (W%) = 01-05 05-20 21-75 76-90 91-97 98-00							
Schicht	Klasse	/ Gold	verarmt	ärmlich	normal	gut	wohll.	reich	
Adel	Kämpfer	5W4 X	3	15	30	45	60	90	
	Magier	1W4+1 X	3	15	30	45	60	90	
	Priester	3W6 X	3	15	30	45	60	90	
	Spitzbube	2W6 X	30	150	300	450	600	900	
Mittel-	Kämpfer	5W4 X	1	5	10	15	20	30	
schicht	Magier	1W4+1 X	1	5	10	15	20	30	
	Priester	3W6 X	1	5	10	15	20	30	
	Spitzbube	2W6 X	10	50	100	150	200	300	
Volk	Kämpfer	5W4 X	0,5	2,5	5	7,5	10	15	
	Magier	1W4+1 X	0,5	2,5	5	7,5	10	15	
	Priester	3W6 X	0,5	2,5	5	7,5	10	15	
	Spitzbube	2W6 X	5	25	50	75	100	150	
Unfrei	Kämpfer	5W4 X	0,1	0,5	1	1,5	2	3	
	Magier	1W4+1 X	0,1	0,5	1	1,5	2	3	
	Priester	3W6 X	0,1	0,5	1	1,5	2	3	
	Spitzbube	2W6 X	1	5	10	15	20	30	

Waffen zu Spielbeginn

Ein Charakter besitzt auf jeden Fall eine Waffe zu Spielbeginn, die er gelernt hat. Welche dies ist, wird auf der folgenden Zufallstabelle ausgewürfelt (Summe 1W8 + 1W12). Die rechte Tabelle gibt an, um welche magische Waffe es sich handelt (TrCh/SchM).

2-20	Güte der Waffe	2-20	Typ I	Typ II
2	Typ I	2	(+3/+2)	(-3/-2)
3-4	sehr gut	3	(+2/+2)	(-2/-2)
5	schlecht	4-5	(+2/+1)	(-2/-1)
6-7	gut	6-7	(+1/+1)	(-1/-1)
8-14	mittel	8-14	(+1/0)	(-1/0)
15-16	gut	15-16	(+1/+1)	(-1/-1)
17	schlecht	17-18	(+2/+1)	(-2/-1)
18-19	sehr gut	19	(+2/+2)	(-2/-2)
20	Typ II	20	Artefakt	Artefakt

Das Geld auf Tanrain

Jede Welt hat ihre eigenen Währungen, und so ist dies auch auf Tanrain. Dort ist Platin beileibe noch nicht die teuerste Münze, die man zu Gesicht bekommen kann, wenngleich *Papyrit* einen vielleicht niemals in seinem Abenteuerleben in die Hände fällt. Es ist durch die Meister des Plink schon so sehr begehrt, das die Münzherstellung nicht mehr ohne Einwilligung dieser Gruppe durchgeführt werden kann.

Münzwerte	
1 Kymbri (Papyrit)	= 100.000 Gradem
1 Kypring (Platin)	= 1.000 Gradem
1 Taxmen (Gold)	= 100 Gradem
1 Yradium (Elektrum)	= 50 Gradem
1 Talente (Silber)	= 10 Gradem
1 Gradem (Kupfer)	Gradem

Geld zu Spielbeginn

Ein Charakter besitzt aufgrund seiner Herkunft eine begrenzte Menge Gold (*Taxmen*) zu Spielbeginn. Woher er dieses Kapital bekommen hat, bleibt allerdings voll seiner Phantasie überlassen. Auf höheren Erfahrungsstufen kann er 10-40% (1W4 X 10) mehr Geld pro weiterer Erfahrungsstufe besitzen. Er erhält dieses Geld, wenn pro Erf.-Stufe ein W10 kleiner oder gleich der erreichten Erf.-Stufe ist. Wirft er eine natürliche 10, so muß er seinen Geldstand um den o. g. Prozentsatz kürzen.

Magier

Spielbeginn

Einem Magier wird bei hoher Weisheit zugesprochen, ähnlich dem Kleriker zusätzliche Zauber zu lernen. (Die in der Tabelle angegebenen Werte sind kumulativ. D. h. ein Magier mit WE 16 kann zusätzlich einen Spruch Grad eins und einen Spruch Grad zwei memorisieren)

WE	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Bonuszauber	1	2	3	1,4	2,4	3,5	4,5	5,6	6,6		

Außerdem wird dem Magier zugesprochen, ein Zauberbuch mit 3W20 Seiten zu besitzen, in dem bereits 3W4 Zaubersprüche enthalten sind. Der Zauber *Magie lesen* ist einer davon, denn ohne ihn wäre es dem Zauberer nicht möglich, neue Zaubersprüche zu erlernen. Von den übrigen Zaubersprüchen kann er sich die Hälfte (aufgerundet) aussuchen, **ohne** einen W% zu würfeln, ob er diese Zauber versteht. Die andere Hälfte bestimmt der Spielleiter.

Ein Zauber, der in dieses Zauberbuch geschrieben wird braucht für jeden Grad des Zaubers 1W4 Viertelseiten. Der Magier braucht für die ersten Sprüche in seinem Zauberbuch noch keine teure Feder und Tinte kaufen, er muß aber davon ausgehen, daß seine Ausrüstung so inkomplett sein kann, daß er nur noch einen weiteren Zauber Grad eins, den er irgendwo abschreibt, in sein Zauberbuch übertragen kann. Wieviel Tinte er hat, würfelt der *Dungeon Master* mit 3W6-2 aus, was heißt, daß er von einem Spruch der Stufe 1 bis hin zu Sprüchen mit einer Gesamtstufe von 16 in dieses Buch eintragen kann. Zu jedem Zauber, welcher materielle Komponenten benötigt, besitzt der Magier zu Spielbeginn genügend Material für 3W3 Anwendungen, selbst wenn er nach Absprache

mit dem *Dungeon Master* auf einer höheren Erfahrungsstufe sein Abenteuerleben startet.

Spielverlauf

Die Kosten für einen Eintrag in sein Zauberbuch hängen von der Stufe des Zaubers ab.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Kosten [GM]	100	200	300	400	500	600	750	1000	1500

Ein neues Zauberbuch gibt es für ihn auch nicht immer umsonst:

Größe	Kosten	Anz. Seiten	Gewicht	Seiten je Grad
klein	500 GM	1W6	*	1W4 / 2
mittel	1000 GM	3W8	1	1W4 / 4
groß	2500 GM	5W12	2	1W4 / 4

Neue Zauber erkunden

Laut Regelwerk kann ein Zauberkundiger selbst Zaubersprüche entwickeln. Bezugnehmend auf „*Alles über den Magier*“ soll hier noch eine Erweiterung gegeben werden. Arbeiten mehrere Magier an der Erkundung eines Zauberspruches zusammen, so wird das Gelingen eines Erfolgswurfes eines einzelnen dieser Zauberer so gewertet, als ob alle Beteiligten zu einem Erfolg gekommen sind, denn dieser eine Zauberer kann den anderen in einer Diskussionsrunde seine Erfolge mitteilen. Da die Zauberer auch so einen regen Erfahrungsaustausch veranstalten werden, erhöht sich die Erfolgchance für jeden zusätzlich beteiligten Zauberer um 2%, bis zu einem Maximum von 10% bei mindestens 6 Zauberern.

Priester zu Spielbeginn

Der Priester eines Kultes erhält zu Beginn des Spiel automatisch das seiner Gottheit zugeordnete heilige Symbol, betet zu seiner Gottheit und bekommt einen Zauber gewährt.

Druide zu Spielbeginn

Ähnlich dem Magier steht dem Druiden zu Spielbeginn ein Repertoire von Zaubertränken zur Verfügung. Er erhält 2W4 Rezepte des ersten Grads und 1W4 Rezepte des zweiten Grads, die er frei wählen kann.

Beginn in höherer Stufe

Immer wieder kommt es vor, daß ein Spieler einen neuen Charakter in die Spielrunden einbringen will oder muß. Nun kann man ihn nicht auf der 1. Erfahrungsstufe beginnen lassen, wenn bereits alle anderen Gruppenmitgliedern weit höher eingestuft sind, denn er wäre nur Futter für die Gegner in der ersten Begegnung. Daher ist folgende Regelung eine gangbare Lösung:

- 10 % pro erreichter Erfahrungsstufe (je einmal werfen), ob eine Fertigkeit um 1W20 %⁴ gesteigert wurde.
- 2 % pro erreichter Erfahrungsstufe, ob eine Fertigkeit über der Erfolgswert von 60 % hinaus gesteigert wurde.
- Zum Alter werden pro erreichten 1.000 EP jeweils 1W20 Dao hinzugezählt.
- Die Zauber, die ein Zauberer erlangt sind für die erste Stufe mit 3W4 Zaubern angegeben. Diese erhält er ohne Probe. Für jede weitere Erfahrungsstufe erhält er weitere 1W4

Zauber, bei denen er aber eine Probe auf *Chance Zauber zu verstehen* durchführen muß.

- Bei Druiden kann die vorhergegangene Regel für die Zaubertränke anstelle von Zaubersprüchen angewendet werden.

Charakter modellieren

Nachdem der Charakter ausgewürfelt wurde und seine Vorgeschichte in groben Zügen vom Spieler festgelegt worden ist, kann darangegangen werden, seinem Charakter noch mehr Leben einzuhauen. Dazu soll die **Modellierung** dienen.

Dem Spieler werden **3 Modellierpunkte** zur Verfügung gestellt, mit denen er seinen Charakter verändern kann. Folgende Tabelle gibt Aufschluß darüber, wie er dies bewerkstelligen kann:

Punkte	Modellierung
-1	je ein Hauptattribut einmalig um 1 steigern
-3	je ein Hauptattribut einmalig um 2 steigern
-6	je ein Hauptattribut einmalig um 3 steigern
-0,5 je FP-F	je eine Fähigkeit auf Minimum lt. Hauptattributwert lernen (wie Grundkenntnisse durch LEP)
-1 je FP-F	je eine Fähigkeit um je Eins steigern
-1 je FP-W	je eine Waffenfertigkeit lernen/steigern
+0,5 je FP-W	je Verzicht auf einen FP-F oder FP-W
-3	einmalig eine besondere Gabe
-5...-8	<i>entweder</i> aus den angeborenen Fähigkeiten auswürfeln <i>oder</i> nach eigenem Ermessen auserwählen (Rücksprache mit Dungeon Master. Je mächtiger, desto mehr Punkte)
+1...+3	eine, sich für den Charakter negativ auswirkende, magische Waffe ab Spielbeginn besitzen (je nach Stärke und Auswirkungen der Verfluchung. Der Dungeon Master bestimmt auch hier, und es ist also nicht unbedingt ein guter Weg, hierüber <i>Modellierpunkte</i> zu sammeln
0...+3	Bei einer Ausarbeitung des Charakters mit Vergangenheit kann der Dungeon Master dem Spieler noch 0 bis 3 <i>Modellierpunkte</i> hinzugeben, je nachdem, wie detailliert die Schilderungen sind. 3 <i>Modellierpunkte</i> sind dabei jedoch nur für sehr detaillierte Ausführungen eines Charakters, der keinen 08/15-Charakter darstellt, zu vergeben. Überhaupt sollte für eine Schilderung, die keine echt Idee aufweist (extrem vages Bild des Charakters) kein <i>Modellierpunkt</i> gegeben werden.

Fällt dem Spieler noch was anderes ein, was er an seinem Charakter nach dem Auswürfeln modellieren will, entscheidet der Dungeon Master individuell über gegebene Vorteile, Nachteile, Fähigkeiten u. ä. Dies soll aus der Vorgeschichte des Charakters herauswachsen.

⁴wegen Anwendung innerhalb von Abenteuern o. ä., jedoch kann eine einzelne Fertigkeit nur alle 50.000 Punkte gesteigert worden sein. Ansonsten soll sich der Spieler aussuchen (Vorgeschichte!), welche Fertigkeit um 1W20 %-Punkte gesteigert wird. gesteigert wird (nicht über 60 % hinaus).

Bewegung

In den Originalregeln des *Advanced Dungeons & Dragons* wird der Bewegungsfaktor leider mit einem sehr unrealistischen Wert angegeben. Man rechne nur nach, wie „schnell“ ein Mensch die Strecke von 100m rennend zurücklegen würde! Er würde bei einem BF von 12 und der 5-fachen Geschwindigkeit die Strecke doch schon nach ganzen 100 Sekunden hinter sich haben. Dies ist vollkommen unrealistisch!

Im Kampf mögen diese Bewegungsfaktoren ja noch glaubwürdig gewirkt haben, aber ansonsten sind sie ziemlich schlecht dargestellt. Der Bewegungsfaktor soll daher detaillierter und - vor allem - richtiger dargestellt werden. Dafür wird ein neuer Wert eingeführt, der *Neue Bewegungsfaktor (NBF)*.

In den Überlegungen zum neuen Bewegungsfaktor sollen die Tatsachen einfließen, daß ein normaler Mensch (ohne Doping) die Strecke von 100m in 11 bis 20 Sekunden hinter sich legen kann. Dies entsprechen einem theoretischen Maximum von 300 bis 545 Metern in einer Minute (500-909m in einer Dezimalminute), denn eine Runde entspricht nun immer einer vollen Minute.

Da es sich hier nun um das *Tanrainika* handelt müssen wir von **Dezimalminuten** ausgehen. Sämtliche neue Bewegungsfaktoren werden daher auf die Dauer von 100 Sekunden pro Runde hochge-

rechnet.

Der einfache (alte) Bewegungsfaktor errechnet sich nun aus dem Fünftel des oben angegebenen Maximums. Für einen Menschen würde dies einen NBF von etwa 100 bis 181 ergeben. Damit dies einfacher zu rechnen ist, wird der Bewegungsfaktor nun mit einer Anzahl von n-seitigen Würfeln bestimmt.

Die Bewegungsfaktoren **im Kampf** werden nun durch die bekannten fünf Stufen realisiert, wobei es jedoch einen großen Unterschied gibt: Es werden Fünftel des NBF benutzt.

BF im Kampf	Art	Besonderheiten
$1 * \frac{NBF}{5}$	gehen	-
$2 * \frac{NBF}{5}$	stramm gehen	-
$3 * \frac{NBF}{5}$	joggen	-
$4 * \frac{NBF}{5}$	laufen	PW:KO je 1 km. Bei Mißlingen verringert sich der NBF um 20 %.
$5 * \frac{NBF}{5}$	rennen	PW:KO alle 100 Meter. Bei Mißlingen verringert sich der NBF um 20 %.

Der Prüfwurf gg. Konstitution wird bei jeder Wiederholung kumulativ um -2 verschlechtert. Die Fertigkeit *Laufen* verbessert außerdem je 5 gelernter Stufen den Prüfwurf um 1.

BF	NBF [Runde = 60s]	NBF [Runde = 100s]
1	1+ 5W3 - 1W8	3+ 5W3 - 1W4
2	4+ 5W3	11+ 6W3
3	10+ 5W3	19+ 6W4
4	15+ 5W4	24+ 9W4
5	19+ 6W4	31+11W4
6	22+ 8W4	42+ 8W6
7	21+14W3	55+ 3W% / 6
8	29+11W4	63+ 4W% / 7
9	33+12W4	69+ 6W% / 9
10	42+ 8W6	79+ 5W% / 7
11	50+ 5W10	85+ 8W10
12	53+ 7W8	91+ 9W10
13	61+ 4W% / 7	100+ 8W12
14	62+ 8W8	111+ 6W% / 6
15	69+ 6W% / 9	115+10W% / 9
16	73+ 7W10	121+12W10
17	78+ 7W% / 9	136+ 6W20
18	82+ 8W10	139+11W12
19	88+ 7W12	154+ 4W% / 3
20	91+ 9W10	161+ 7W20
21	93+12W8	166+ 9W% / 6
22	102+ 8W12	181+ 3W% / 2
23	108+ 7W% / 7	182+10W% / 6
24	106+14W8	196+ 5W% / 3
25	115+10W% / 9	199+ 9W20
26	122+ 8W% / 7	206+11W% / 6 + 1W4
27	128+ 7W% / 6	214+12W% / 6 - 1W6
28	134+ 6W20	223+10W20
29	136+ 9W% / 7	238+ 4W% / 2
30	139+11W12	240+11W20 - 1W6

BF	NBF [Runde = 60s]	NBF [Runde = 100s]
31	141+14W10	248+11W20
32	156+ 4W% / 3	258+ 9W% / 2
33	158+ 7W20	267+ 7W% / 3
34	160+ 9W% / 6	272+12W20
35	166+ 9W% / 6	281+10W% / 2
36	169+11W% / 7	295+ 5W% / 2
37	176+ 8W20	294+13W20 + 1W6
38	176+14W12	309+ 8W% / 3
39	183+12W% / 7	314+11W% / 2
40	196+ 5W% / 3	318+14W20 + 1W8
41	198+ 7W% / 2	330+12W% / 2 - 1W10
42	201+ 9W20	337+12W% / 2
43	205+11W% / 6	352+ 6W% / 2
44	208+11W% / 6 + 1W8	365+ 3W%
45	214+12W% / 6 - 1W6	371+ 3W% + 1W10
46	218+12W% / 6	373+10W% / 3 - 1W10
47	227+ 8W% / 2	382+10W% / 3 - 1W4
48	234+ 6W% / 3	391+10W% / 3
49	242+ 4W% / 2	401+ 7W% / 2 - 1W10
50	240+11W20 - 1W6	409+ 7W% / 2
51	244+11W20	418+ 7W% / 2 + 1W4
52	250+11W20	422+11W% / 3
53	256+ 9W% / 2	430+11W% / 3 + 1W6
54	261+ 9W% / 2 + 1W4	439+11W% / 3 + 1W12
55	267+ 7W% / 3	447+12W% / 3 - 2W8
56	268+12W20	455+12W% / 3 - 1W8
57	273+12W20 + 1W4	463+12W% / 3
58	280+10W% / 2 - 1W4	479+ 4W%
59	285+10W% / 2	487+ 4W% + 1W6
60	295+ 5W% / 2	496+ 4W% + 1W12



Ausrüstung

Die nachfolgende Tabelle gibt eine erweiterte Aufstellung kaufbarer Gegenstände, die über das Maß des Spielerhandbuchs hinausgehen.

Die Preise sind übrigens bindend, solange der *Dungeon Master* keine Besonderheiten für bestimmte Läden, Städte oder Regionen angibt. Wahrscheinlich gibt es noch tausend anderer Dinge, die man hier aufnehmen könnte, aber ich hoffe, ich habe die wichtigsten Dinge zusammengetragen.

Objekt		Grundpreis [in Gold]			Gewicht [in Pfund]		
Vorräte (ohne Angabe = Preis je 1 Pfund)							
Alkohol, reiner	Fäßchen, ca. 20 l	40,00					
Apfelwein	Faß, ca. 1000 l	8,00					
Branntwein	Faß, ca. 1000 l	50,00					
Butter		0,20					
Eier	1 / 24 / 100 Stück	0,01	0,20	0,80			
Feigen		0,30					
Feuerholz	pro Tag	0,01					
Gewürze	ausgefallen/selten/exotisch	1,00	2,00	15,00			
Großzucker		1,00					
Kräuter		0,05					
Nüsse		1,00					
Pökelfisch	Fäßchen, ca. 20 l	3,00					
Reis		0,20					
Rosinen		0,20					
Salz		0,10					
Salzheringe	100 Stück	1,00					
Speiseöl	1 Liter	5,00					
Tabak		2,00					
Trockennahrung	für 1 Kirx	12,50					
Wein, guter	Faß, ca. 1000 l	20,00					
Dienstleistungen							
Arztbesuch		3,00					
Bad		0,03					
Barbier	Bart / Haare schneiden	0,04	0,10				
Begleitung, edel	am Tag / am Abend / zu Bett	25,00	50,00	150,00			
Botengang	in der Stadt / je Reisetag	0,10	5,00				
Führer (je Tag)	in der Stadt / über Land	0,20	10,00				
Fuhrknecht	inkl. Wagen je 1,5 km	0,10					
Klageweib	pro Beerdigung	0,20					
Laternenträger	(o. Fackelträger) pro Nacht	0,10					
Massage		15,00					
Rüstungsreinigung		0,05					
Schreiber	pro Briefseite	0,20					
Spielmann	pro Auftritt	3,00					
Straßendirne	pro Stunde / pro Nacht	20,00	50,00				
Träger	pro Stunde						
Waffen schärfen	pro Waffe	0,10					
Wäsche	pro Ballen	0,01					
Andere Gegenstände							
Holzkohle	pro Tag	0,05				25	
Köhle	pro Tag	0,20				15	
Webstuhl		200,00				300	
Ausrüstungsgegenstände							
Angelhaken		0,10					**
Becher							
Gold-	0,2 / 0,5 / 1 l	10,00	15,00	20,00			
Holz-	0,2 / 0,5 / 1 l	0,10	0,20	0,30			
Zinn-	0,2 / 0,5 / 1 l	0,50	1,00	2,00			
Besen		0,80					
Besteck, je Pers.	Holz- / Eisen- / Silber-	0,05	1,00	10,00	1/4	1/4	1/4
Decke, warme		0,50				3	
Diebeswerkzeug	Komplettsset	30,00				1	
Eimer	10 l	0,50				3	
Fackel		0,01				1	
Fäßchen		2,00				30	
Fernrohr		1.000,00				1	

1. Charakter erschaffen

Objekt	Grundpreis [in Gold]			Gewicht [in Pfund]			
Feuerstein+Stahl		0,50			*		
Fischernetz	3 x 3 m	4,00			5		
Flaschenzug		5,00			5		
Futtermal	(f. 1 Karte o. Schriftrolle)	0,80			1/2		
Glasflasche	1 l	10,00			*		
Glocke		1,00			-		
Gürteltasche	klein / groß	0,70	1,00		1/2	1	
Handtuch	Baumwolle 60x40/90x60/120x90	0,20	0,40	0,75			
Hl. Gegenstand	Heiliges Symbol, Wasser o.ä.	25,00			*		
Kerze		0,01			*		
Kette, je 1 m	dünn / dick	9,00	12,00		3	9	
Kiste	klein / groß	1,00	2,00		10	25	
Kletterhaken		0,03			1/2		
Köcher	für Bolzen / Pfeile	1,00	0,80		1	1	
Korb	klein / groß	0,05	0,30		*	1	
Kreide		0,01			*		
Laterne	einfache / große / Blend-	7,00	150,00	12,00	2	3	50
Licht, dauerh.	magisch leuchtender Ggst.	150,00			1		
Leinwand, je qm		0,40			1		
Leiter	3 m / 5 m / 7 m	0,05	0,10	0,20	20	32	45
Musikinstrument	ca. von ... bis ...	5,00	100,00		1/2	..	3
Nähnadel		0,50			**		
Öl							
Angriffs-	(Griechisches Feuer)	10,00			2		
Lampen-	1 Stunde	0,06			1		
Massage-	je Anwendung	5,00			1		
Waffen-	je Anwendung	...			1		
Papier, je Blatt	normal / magisch nutzbar	2,00	10,00		**		
Papyrus, je Bl.	normal / magisch nutzbar	0,80	25,00		**		
Parfüm, je Fl.		50,00			*		
Pergament, je Bl.	normal / magisch nutzbar	1,00	12,00		**		
Rucksack	klein / mittel / groß	0,50	1,00	2,00	1	1,5	2
Sack	klein / groß	0,05	0,20		*	1/2	
Sanduhr		25,00			1		
Schaufel		0,80			6		
Schloß	simpel / gut	20,00	100,00		1	1	
Seife	je Pfund	0,50			1		
Seil, je 15 m	Hanf / Seide	1,00	10,00		20	8	
Siegelring		5,00			*		
Signalpfeife		0,80			*		
Spaten		0,80			5		
Spiegel (Kupfer X 1, Silber X 3,5, Glas X 15)							
klein 5x 5cm	Kupfer / Silber / Glas	10,00	35,00	150,00	*	*	*
mittel 30x30cm	Kupfer / Silber / Glas	360,00	1.260,00	5.400,00	3,6	4	3
groß 180x60cm	Kupfer / Silber / Glas	4.320,00	E	E	43,2	480	360
Spitzhacke		1,20			7		
Steigeisen	je Paar	4,00			2		
Stricknadeln	je Paar	0,10			*		
Teller	Holz-, Zinn-, Silber-	0,05	0,50	5,00	1/2	1/2	1/2
Textilfarbe, natürlich gewonnen, je 10 qm Tuch		-					
blau	(Alchimistengeheimnis)	15,00					
braun	(Erde, Ton o. ä.)	0,20					
gelb	(Blütenextrakt)	12,00					
grün, blaß-	(Pflanzensaft)	2,00					
grün, dunkel-	(Bitterbaumfrucht)	5,00					
rot, karmesin-	(pflanzlicher Extrakt)	10,00					
schwarz	(Fettkohle)	5,00					
purpur	(Purpurschnecke)	15,00					
Tinte A, normal	1 Flasche für 5W6 Seiten	8,00			*		
Tinte B, Magier-	je Grad, Zauber v. Grad 1-6	100,00			*		
Tinte C, Magier-	1 Zauber Grad 7 / 8 / 9	750,00	1.000,00	1.500,00	*	2x*	1
Topf (je 1 l)	kupfern / eisern / silbern	0,30	0,50	11,00	2	2	2
Tuche (je 10 qm)	einfach / gut / sehr gut	7,00	50,00	100,00	10	10	10
Vergrößerungsglas		100,00			*		
Waage, Händler		2,00			1		
Wachs, je Pfund	Siegel- oder Kerzenwachs	1,00			1		

1. Charakter erschaffen

Objekt		Grundpreis [in Gold]			Gewicht [in Pfund]		
Wasserruhr		1.000,00			200		
Wasserflasche	2 / 3 / 5 Liter	1,50	3,00	4,50	1	2	3
Webschiffchen		1,00			1/2		
Weinschlauch	2 / 3 / 5 Liter	0,80	1,00	1,50	1	1	2
Wetzstein		0,02			1		
Wurfanker		0,80			4		
Zelt	K/G/Pavillon: 1/3/8 Pers.	5,00	25,00	100,00	10	20	50
Kleidung (gefüttert: + 50 % des Grundpreises)							
Baumwolle (Samt X 4; Seide X 10)							
Haarband, 1 m	gefärbt / bestickt / beides	3,00	15,00	17,50			
Handschuhe	fingerfrei / Faust / Finger	1,00	0,50	1,00			
Hemd	ohne / kurze / lange Arme	1,00	1,20	1,40			
Hose	kurz / mittel / lang	2,00	2,50	3,00			
Kleid, einfach	kurz / mittel / lang	1,20	1,50	1,80			
Krawatte	gefärbt / bestickt / beides	3,00	15,00	17,50			
Mantel	Hüft / Knie / Knöchellang	4,50	7,50	10,00			
Mantel+Kapuze	Hüft / Knie / Knöchellang	5,50	8,50	12,00			
Mütze	„Deckel“ / Vollkopf	0,10	0,15				
Pullover		0,40					
Robe	einfache / bestickte	0,90	20,00				
Rock	kurz / mittel / lang	0,60	0,75	0,90			
Schärpe	einfach / bestickt	0,10	2,20				
Socken	Knöchel / Knie / Schritt	1,30	1,80	2,50			
Strumpfhose		2,50					
Toga		0,08					
Tunika		0,80					
Umhang	Hüft / Knie / Knöchellang	0,50	0,75	1,00			
Umhang+Kapuze	Hüft / Knie / Knöchellang	0,55	0,80	1,05			
Unterhemd	ohne / kurze / lange Arme	0,10	0,15	0,20			
Unterhose	kurz / mittel / lang	0,10	0,15	0,20			
Unterrock	kurz / mittel / lang	0,10	0,15	0,20			
Weste	einfach / bestickt	0,60	14,00				
Leder							
Handschuh	+ Armschutz (Bogenschützen)	4,00					
Handschuhe	Normal / Falkner (o. ä.)	1,50	3,00				
Gürtel, einfach	ohne / mit Wehrgehänge	0,50	2,00				
Gürtel, Schmuck		3,00					
Hemd	ohne / kurze / lange Arme	2,00	2,50	3,00			
Hose	kurz / mittel / lang	4,00	5,00	6,00			
Mantel	Hüft / Knie / Knöchellang	5,00	10,00	20,00			
Mantel+Kapuze	Hüft / Knie / Knöchellang	7,00	13,00	25,00			
Messerscheide		0,03					
Rock	kurz / mittel / lang	1,50	2,00	3,00			
Sandalen		0,05					
Schuhe	hart / weich	1,00	0,75				
Schultergurt	(als Waffengurt)	1,50					
Schwertscheide	(Wehrgehänge nötig)	1,50					
Stiefel, hart	Wade / Knie / Vollbein	1,50	3,00	5,00			
Stiefel, weich	Wade / Knie / Vollbein	1,00	2,00	3,50			
Wehrgehänge		2,50					
Weste	einfach / bestickt	1,50	30,00				
Pelzwaren							
Mantel	Hüft / Knie / Knöchellang	225,00	375,00	500,00			
Mantel+Kapuze	Hüft / Knie / Knöchellang	275,00	425,00	600,00			
Muff	(= Handwärmer)	10,00					
Mütze	„Deckel“ / Vollkopf	5,00	7,50				
Umhang	Hüft / Knie / Knöchellang	25,00	37,50	50,00			
Umhang+Kapuze	Hüft / Knie / Knöchellang	27,50	40,00	52,50			
Zubehör							
Brosche	einfach / prunkvoll	10,00	50,00				
Gewandnadel	Silber- / Gold- / Platin-	6,00	60,00	600,00			
Tiere							
Gewöhnliche Tiere							
Eber		10,00					

1. Charakter erschaffen

Objekt		Grundpreis [in Gold]			Gewicht [in Pfund]
Falke	(abgerichtet)	1.000,00			
Gans		0,05			
Großkatze	(abgerichtet)	5.000,00			
Hund	Jagd- / Kampf- / Wach-	17,00	20,00	25,00	
Huhn		0,02			
Kalb		5,00			
Kapaun		0,03			
Katze		0,10			
Kuh		10,00			
Ochse		15,00			
Perlhuhn		0,05			
Rebhuhn		0,05			
Schaf		2,00			
Schwan		0,50			
Schwein		3,00			
Singvogel		1,00			
Stier		20,00			
Taube	gewöhnliche / Brief-	0,01	100,00		
Widder		4,00			
Ziege		1,00			
Reittiere (Pferde in Virsa: X 5)					
Amphidektobikas		500,00			
Esel		7,50			
Elefant	Arbeits- / Kriegs-	200,00	500,00		
Kamel		50,00			
Pferd	Pony / Reit- / Zug-	30,00	75,00	200,00	
Schlachtroß	leicht / mittel / schwer	150,00	225,00	400,00	
Windstelze	Reit-	75,00			
Ungewöhnliche Gattungen					
Meantalin	Sänftenträgartier ST16/17/18	250,00	300,00	350,00	
Zubehör (für Wesen Größe G/R/Ü + 20/50/100%)					
Führleine		0,05			
Hufeisen	inkl. Beschlagen	1,00			
Joche	Ochsen / Pferde	3,00	5,00		
Packsattel	einfach / prunkvoll	5,00	25,00		
Rute		0,10			
Reitsattel	einfach / prunkvoll	10,00	50,00		
Roßpanzer:					
Ketten-		500,00			
Lamellen-	halber	500,00			
Leder-		150,00			
Wattierter	halber / voller	100,00	150,00		
Harnisch	voller	2.000,00			
Schuppen-	halber / voller	500,00	1.000,00		
Satteldecke		0,30			
Satteltasche	klein / groß	3,00	4,00		
Wagengeschirr		2,00			
Zaumzeug		1,50			
Transportmittel					
Fahrzeuge, Erde (mit Verzierungen: X 50)					
Fuhrwerk	1/2/4 PS & 2/2/2 Pers.	150,00	200,00	300,00	
Kutsche	1/2/4 PS & 3/6/8 Pers.	160,00	300,00	500,00	
Reisewagen	1/2/4 PS & 2/4/6 Pers.	200,00	400,00	700,00	
Sänfte	2/4/8 MT & 1/1/2 Pers.	100,00	150,00	250,00	
Streitwagen	2 PS & 1 SC / 4 PS & 2-3 SC	500,00	900,00		
Wagenrad		5,00			
Fahrzeuge, Feuer (mit Verzierungen: X 50)					
Lavaknigge	10 Personen (= Ruderer) 2	20.000,00			
Lavareiter	60 Ruderer, 20 Reisende 8	80.000,00			
Ruder	Lava-	50,00			
Fahrzeuge, Luft (mit Verzierungen: X 50)					
Fahrzeuge, Wasser (mit Verzierungen: X 50)					
Boot, klein		100,00			
Corrach		500,00			
Drakkar		25.000,00			

1. Charakter erschaffen

Objekt		Grundpreis [in Gold]	Gewicht [in Pfund]	
Dromone		15.000,00		
Floß		100,00		
Flußbarke		500,00		
Galeone		50.000,00		
Galeere		30.000,00		
Kanu	kleines / Kriegs-	30,00	50,00	
Karavelle		10.000,00		
Knarr		3.000,00		
Kogge		10.000,00		
Küstenfahrer		5.000,00		
Langschiff		10.000,00		
Ruder	einfach / Galeeren-	2,00	10,00	
Gepäck + Traglast	lbs, cm x cm x cm			
Faß, 1000 l	M: 125, 100 x 80 Durchm.	1,00		
Gürteltasche	K: 5, 10 x 15 x 5	0,70		
Gürteltasche	G: 8, 15 x 20 x 5	1,00		
Korb	K: 10, 30 x 30 x 30	0,05		
Korb	G: 20, 60 x 60 x 60	0,30		
Rucksack	K: 15, 40 x 30 x 20	0,50		
Rucksack	M: 25, 60 x 30 x 30	1,00		
Rucksack	G: 50, 90 x 60 x 30	2,00		
Sack	K: 15, 30 x 30 x 25	0,05		
Sack	G: 30, 60 x 60 x 30	0,20		
Satteltasche	K: 20, 30 x 30 x 15	3,00		
Satteltasche	G: 40, 30 x 30 x 15	4,00		
Truhe	K: 40, 60 x 30 x 30	1,00		
Truhe	G: 100, 90 x 60 x 60	2,00		
Unterkunft & Mahlzeit (pro Person/Tier pro Tag)				
Getränke				
Bier (1 l)	Dünn- / Normal- / Stark-	0,01	0,05	0,10
Branntwein (1l)		0,75		
Wein (1 l)	einfach / gut	0,10	0,30	
Speisen (je Pers. & Mahlzeit)				
Brot	2 / 4 Schnitten / 1 Laib	0,01	0,05	0,15
Festmahl		7,50		
Fleisch		0,15		
Futter	Hafen u. Streu / Fleisch	0,50	1,00	
Honig		0,50		
Käse		0,50		
Mahlzeit	karg / einfach / gut	0,20	0,40	0,60
Wurst	frische / Dauer-	0,15	0,20	
Suppe		0,05		
Unterkunft (pro Tag, 1 Woche = 10% Nachlaß)				
Einzelzimmer	Ü / ÜF / HP	2,00	5,00	10,00
2-Bett-Zimmer	Ü / ÜF / HP	1,00	2,50	5,00
4-Bett-Zimmer	Ü / ÜF / HP	0,50	1,00	2,00
Schlafsaal	Ü / ÜF / HP	0,20	0,50	1,00
Latrine, eigene	zum Zimmer	0,10		
Stall	ohne / mit Futter	0,50	1,00	
Hauseigentum (mit Bauherr: + 10 %)				
je qm Außenwand	Holz / Backstein / Fels	15,00	20,00	25,00
je qm Bauland	arm / mittel / reich	1,00	3,00	10,00
je qm Dach	Stroh / Holz / Schindeln	0,50	10,00	20,00
je qm Fußboden	Holz / Stein / Metall	10,00	20,00	30,00
je qm Fenster	trüb / klar	25,00	100,00	
je qm Innenwand	Holz / Stein / Metall	10,00	20,00	30,00
je Treppenstufe	Holz / Stein / Metall	5,00	10,00	15,00
Tür (2 qm)	Holz / beschlagen / Metall	25,00	40,00	75,00
Türschloß	einfach / gut / komplex	20,00	100,00	500,00
Einrichtung				
Bettlaken		5,00		
Daunenbettdecke		50,00		

1. Charakter erschaffen

Objekt		Grundpreis [in Gold]	Gewicht [in Pfund]
Luxusmöbel			
Couch	2-/3-Sitzer	75,00	100,00
Polstersessel		40,00	
Polsterstuhl		15,00	
Standardmöbel aus Kiefer o. Buche			
Bett	(BxHxT = 100x 60x200 cm)	12,00	
Schrank	(BxHxT = 90x200x 50 cm)	15,00	
Sekretär	(BxHxT = 100x110x 40 cm)	50,00	
Tisch (eckig)	(BxHxT = 100x 75x100 cm)	13,00	
Tisch (rund)	(BxH = 100x 75 cm)	15,00	
Tisch (oval)	(BxH = 125x 75x 80 cm)	16,00	
Stuhl		1,50	
Tischdecke	(passend zu o. g. Tischen)	1,00	

Waffen

vereinigt. Daher ist diese Waffenliste etwas umfangreicher als die Originalsammlung im Spielerhandbuch, erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Ich habe zusammengetragen, was ich an Waffen in den verschiedenen Handbüchern gefunden habe, und sie zu einer zentralen Liste

Name	- - - Schadenspunkte - - -				- - Reichweite [m] - -				Ge- wicht	Grö- ße	Wir- kung	Init.- faktor
	Preis	K/M	G	SF	Kern	K	M	L				
Fernwaffen:												
Blasrohr	5 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	G	-	5
“ m. Pfeil m. Widerhaken	1 SM	1W3	1W2	2/1	-	80	160	240	*	K	S	-
“ m. Nadel	2 KM	1	1	2/1	-	80	160	240	*	K	S	-
Bola	5 SM	1W3	1W2	1	-	30	60	90	2	M	W	8
Daikyu	100 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	G	-	7
“ Daikyu-Pfeil	2 SM/6 St.	1W8	1W6	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
Handarmbrust	300 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	K	-	5
“ m. Handbolzen	1 GM	1W3	1W2	1	-	20	40	60	*	K	S	-
Handbüchse(2)	500 GM	1W10	1W10	1/3	-	50	150	210	10	M	S	15
Komposit-Kurbogen	75 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	6
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	50	100	180	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	50	100	180	*	M	S	-
Komposit-Langbogen	100 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	M	-	7
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	60	120	210	*	M	S	-
“ m. Kriegspfeil	6 SM/12 St.	1W8	1W8	2/1	-	40	80	170	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	60	120	210	*	M	S	-
Kurbogen	30 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	7
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	50	100	150	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	50	100	150	*	M	S	-
Langbogen	75 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	G	-	8
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
“ m. Kriegspfeil	6 SM/12 St.	1W8	1W8	2/1	-	50	100	170	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
Leichte Armbrust	35 GM	-	-	-	-	-	-	-	7	M	-	7
“ m. Leichte Bolzen	1 SM	1W4	1W4	1	-	60	120	180	*	K	S	-
Moskitostreuer	5 GM	-	-	-	-	-	-	-	6	M	-	12
“ Moskito	3 KM	1W2	1W2	spez.	-	4	6	8	**	W	S	spez.
Schleuder	5 KM	-	-	-	-	-	-	-	*	K	-	6
“ m. Schleuderkugel	1 KM	1W4+1	1W6+1	1	-	50	100	200	1/2	K	W	-
“ m. Schleuderstein	-	1W4	1W4	1	-	40	80	160	1/2	K	W	-
Schwere Armbrust	50 GM	-	-	-	-	-	-	-	14	M	-	10
“ m. Schwerer Bolzen	2 SM	1W4+1	1W6+1	1/2	-	80	160	240	*	K	S	-
Shuriken	3 SM	1W4	1W4	2/1	-	20	40	60	1	K	S	2
Stabschleuder	2 SM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	11
“ m. Schleuderkugel	1 KM	1W4+1	1W6+1	2/1	-	-	30-60	90	1/2	K	W	-
“ m. Schleuderstein	-	1W4	1W4	2/1	-	-	30-60	90	1/2	K	W	-
Wurfbeil	1 GM	1W6	1W4	1	-	10	20	30	5	M	K	4
Wurfhammer	2 GM	1W4+1	1W4	1	-	10	20	30	6	M	W	4
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1W2	3/1	-	10	20	40	1/2	K	S	2
Wurfspeer	5 SM	1W6	1W6	1	-	20	40	60	2	G	S	4
“ einhändig	-	1W4	1W4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
“ beidhändig	-	1W6	1W6	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Wurfspeer, Stein	5 KM	-	-	1	-	20	40	60	2	G	S	-
“ einhändig	-	1W4	1W4	-	-	-	-	-	-	-	-	4

1. Charakter erschaffen

Name	--- Schadenspunkte ---				-- Reichweite [m] --				Gewicht	Größe	Wirkung	Init.faktor
	Preis	K/M	G	SF	Kern	K	M	L				
“ beidhändig	-	1W4+1	1W6		-	-	-	-	-	-	-	4
Klingen(klein):												
Dolch	2 GM	1W4	1W3	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
“ Knochen-	1 SM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
“ Stein-	2 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
Enterhaken	1 GM	1W4	1W4		-	-	-	-	1	K	S	2
Herzreißer	4 GM	1W4(+50%)	1W4(+50%)		-	-	-	-	1	K	S	1
Hirschfänger	2 GM	1W4	1W3		-	-	-	-	1	K	S	2
Messer	5 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
“ Knochen-	3 KM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
“ Stein-	5 KM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
Pantherkatze	2 GM	1W4	1W4		-	-	-	-	2	K	S	1
Sai	5 SM	1W4	1W2		-	-	-	-	2	K	S	2
Stillet	5 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S	2
Lanzen⁽³⁾:												
Lanze f. le. Streitroß	6 GM	1W6	1W8		-	-	-	-	5	G	S	6
Lanze f. m. Streitroß	10 GM	1W6+1	2W6		-	-	-	-	10	G	S	7
Lanze f. schw. Streitroß	15 GM	1W8+1	3W6		-	-	-	-	15	G	S	8
Turnierlanze	20 GM	1W3-1	1W2-1		-	-	-	-	20	G	S	10
RK-Verbesserung:												
RK verbessern	-	-	-		-	-	-	-	0		spez.	-
Schwerter:												
Bastardschwert	25 GM	-	-		-	-	-	-	10	M	K	-
“ einhändig	-	1W8	1W12		-	-	-	-	-	-	-	6
“ beidhändig	-	2W4	2W8		-	-	-	-	-	-	-	8
Degen	17 GM	1W6+1	1W8+1		-	-	-	-	5	M	K	4
Drusus	50 GM	1W6+1	1W8+1		-	-	-	-	3	M	K	3
Katana	100 GM	-	-		-	-	-	-	6	M	-	-
“ einhändig	-	1W10	1W12		-	-	-	-	-	-	K/S	4
“ beidhändig	-	2W6	2W6		-	-	-	-	-	-	K/S	4
Kopesh	10 GM	2W4	1W6		-	-	-	-	7	M	K	9
Krummsäbel	15 GM	1W8	1W8		-	-	-	-	4	M	K	5
Kurzschwert	10 GM	1W6	1W8		-	-	-	-	3	K	S	3
Langschwert	15 GM	1W8	1W12		-	-	-	-	4	M	K	5
Machete	2 GM	1W4+1	1W4+1		-	-	-	-	3	M	K	4
Main-Gauche	3 GM	1W4	1W3		-	-	-	-	2	K	S/K	2
NinjaTo (einhändig, Stoß)	100 GM	1W6	1W6		-	-	-	-	9	M	S	4
“ (einhändig, Schlag)		2W4	2W4		-	-	-	-	-	-	K	4
“ (beidhändig, Stoß)		1W8	1W8		-	-	-	-	-	-	S	1
“ (beidhändig, Schlag)		2W6	2W6		-	-	-	-	-	-	K	1
“ (als Wurfgeschöß)		1W6	1W6		-	10	20	30	-	-	S	1
Rapier	15 GM	1W6+1	1W8+1		-	-	-	-	4	M	S	4
Säbel	12 GM	1W6	1W8		-	-	-	-	4	M	K	5
Wakizashi	50 GM	1W8	1W8		-	-	-	-	3	M	K/S	3
Zweihänder	50 GM	1W10	3W6		-	-	-	-	15	G	K	10
Stangenwaffen:												
Ahlspeiß ⁽⁴⁾	5 GM	1W6	1W12		-	-	-	-	12	G	S	13
Bartaxt	7 GM	2W4	2W6		-	-	-	-	12	G	K	9
Biß des Tigers	30 GM	2W6+2	2W6+2		-	-	-	-	1	M	S	7
Gabelsense	8 GM	1W8	1W10		-	-	-	-	9	G	S/K	8
Glefe ⁽⁵⁾	6 GM	1W6	1W10		-	-	-	-	8	G	K	8
Hakensense	10 GM	1W4	1W4		-	-	-	-	8	G	S/K	9
Hellebarde	10 GM	1W10	2W6		-	-	-	-	15	G	S/K	9
Helmbarde	8 GM	2W4	2W4		-	-	-	-	15	G	S/K	10
Helmbarte	5 GM	2W4	2W4		-	-	-	-	12	G	K	10
Kampfstab	2 GM	2W4	2W4		-	-	-	-	7	G	W	7
Knebelspeiß ⁽⁴⁾	6 GM	2W4	2W4		-	-	-	-	7	G	S	8
Korseke ⁽⁴⁾	5 GM	1W6+1	2W6		-	-	-	-	7	G	S	8
Kreisaxt	5 GM	1W6	2W4+1		-	-	-	-	10	M	K	6
Kriegsgabel ⁽⁵⁾	5 GM	1W8	2W4		-	-	-	-	7	G	S	7
Kriegssense	5 GM	1W6	1W8		-	-	-	-	7	G	S/K	8
Luzerner Hammer ⁽⁴⁾	7 GM	2W4	1W6		-	-	-	-	15	G	S/W	9
Naginata	8 GM	1W8	1W10		-	-	-	-	10	G	S	7
Partisane ⁽⁴⁾	10 GM	1W6	1W6+1		-	-	-	-	8	G	S	9
Rabenschnabel	8 GM	1W8	1W6		-	-	-	-	10	G	S/W	9

1. Charakter erschaffen

Name	--- Schadenspunkte ---				-- Reichweite [m] --				Gewicht	Größe	Wirkung	Init. faktor
	Preis	K/M	G	SF	Kern	K	M	L				
Roßschinder	7 GM	2W4	1W10		-	-	-	-	15	G	S/K	10
Schwertbeil ⁽⁵⁾	10 GM	2W4	2W6		-	-	-	-	10	G	S/K	9
Stangenbeil	5 GM	2W4	1W8		-	-	-	-	8	G	K	8
Streitaxt	5 GM	1W8	1W8		-	-	-	-	7	M	K	7
Streitkolben f. Fußvolk	8 GM	1W6+1	1W6		-	-	-	-	10	M	W	7
Streitkolben f. Reiter	5 GM	1W6	1W4		-	-	-	-	6	M	W	6
Streithammer f. Fußvolk	8 GM	1W6+1	2W4		-	-	-	-	6	M	S	7
Streithammer f. Reiter	7 GM	1W4+1	1W4		-	-	-	-	4	M	S	5
Tetsubo	2 GM	1W8	1W8		-	-	-	-	7	G	W	7
Übrige:												
Bauernspieß (Stecken)	-	1W6	1W6		-	-	-	-	4	G	W	4
Bo	2 KM	1W6	1W4		-	-	-	-	4	G	W	4
Cestus	1 GM	1W4	1W3		-	-	-	-	2	K	K	2
Dreizack	15 GM	1W6+1	3W4	1	-	0	10	20	5	G	S	7
“ einhändig	-	1W6+1	3W4		-	-	-	-	-	-	-	7
“ beidhändig	-	1W8+1	3W4		-	-	-	-	-	-	-	7
Fangeisen ⁽¹⁾	30 GM	-	-		-	-	-	-	8	G	-	7
Flegel f. Fußvolk	15 GM	1W6+1	2W4		-	-	-	-	15	M	W	7
Flegel f. Reiter	8 GM	1W4+1	1W4+1		-	-	-	-	5	M	W	6
Gaffel/Haken	-	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-
“ Befestigt	2 GM	1W4	1W3		-	-	-	-	2	K	S	2
“ Festgehalten	5 KM	1W4	1W3		-	-	-	-	2	K	S	2
Geißel	1 GM	1W4	1W2		-	-	-	-	2	K	-	5
Genickhacke	2 GM	1W6	1W6		-	-	-	-	8	M	S	6
“ (Hammerseite)	-	1W6	1W6		-	-	-	-	-	-	W	6
Handbeil	1 GM	1W6	1W4		-	-	-	-	5	M	K	4
Harpune	20 GM	2W4	2W6	1	-	10	20	30	6	G	S	7
“ einhändig	-	1W4+1	1W6+1		-	-	-	-	-	-	-	7
“ beidhändig	-	2W4	2W6		-	-	-	-	-	-	-	7
Harpune, klein	15 GM	-	-		-	-	-	-	3	M	S	-
“ unter Wasser	-	1W6	1W6	1/1	-	5	8	10	-	-	-	8
“ an Land	-	1W6+1	1W6+1	1/1	-	10	15	20	-	-	-	6
Kette	5 SM	1W4+1	1W4	*	-	5	10	20	3	g	W	5
Keule	-	1W6	1W3	1	-	10	20	30	3	M	W	4
Klampe	2 KM	1W3	1W3		-	-	-	-	2	K	W	4
Kriegshammer	2 GM	1W4+1	1W4		-	-	-	-	6	M	W	4
Lasso	5 SM	-	-	*	-	10	20	30	3	G	-	10
Morgenstern	10 GM	2W4	1W6+1		-	-	-	-	12	M	W	7
Netz	5 GM	-	-	*	-	10	20	30	10	M	-	10
Nunchaku	1 GM	1W6	1W6		-	-	-	-	3	M	W	3
Peitsche	1 SM	1W2	1		-	-	-	-	2	M	-	8
Sichel	6 SM	1W4+1	1W4		-	-	-	-	3	K	K	4
Siebenschwänzige Katze	20 GM	1W6+4	1W6+7		-	-	-	-	4	M	W&S	6
Speer	8 SM	1W6	1W8	1	-	10	20	30	5	M	S	6
“ beidhändig	8 SM	1W8+1	2W6		-	-	-	-	5	M	S	6
Speer, Lang- (beidhändig)	5 GM	2W6	3W6		-	-	-	-	8	G	S	8
Speer, Stein- (beidhändig)	8 KM	1W6	2W4	1	-	10	20	30	5	M	S	6
waffenl. Kampf	-	spez.	spez.		-	-	-	-	0	-	W	1
Waffen der Kender:												
Hoopak (als Kampfstab)	? GM	1W6	1W4		-	-	-	-	?	M	W	4
“ (als Stoßspeer)		1W6	1W6		-	-	-	-			S	4
“ (als Kugelschleuder ⁽⁶⁾)		1W4+1	1W4+1	2/1	-	-	60	90			W	11
“ (als Steinschleuder ⁽⁶⁾)		1W4	1W4	2/1	-	-	60	90			W	11
“ (als Wurfspeer)		1W6	1W6		-	20	40	60			S	11
“ (als fixierte Kugelschleuder)		1W4+1	1W6+1	1/1	-	50	100	200			W	20
“ (als fixierte Steinschleuder)		1W4	1W4	1/1	-	40	80	160			W	20

Erläuterungen:

*) zehn Stück wiegen 1 Pfund

1) Mit dieser Waffe kann man bei einem erfolgreichen Trefferwurf auch einen Reiter aus dem Sattel reißen

2) Diese Waffe nur mit Einwilligung des Spielleiters

3) Doppelter Schaden im Sturmangriff vom Reittier aus

4) Doppelter Schaden, wenn im Boden gegen heranstürmenden Gegner verankert

5) Doppelter Schaden gegen heranstürmenden größere Gegner (Größe G)

6) Auf kurze Entfernung (bis 30 m) kann man das Hoopak nicht als Schleuder einsetzen!

Lernen von Zaubern

Magier benötigen für das Erlernen eines Zaubers folgende Zeit, bevor sie ihn erstmals memorisieren können. Nach Ablauf der Zeit ist der *PW:Zauber verstehen* durchzuführen. Mißlingt er, so kann er erst in der darauffolgenden Erfahrungsstufe erneut probieren diesen Zauber zu lernen.

Mit Lehrmeister: 1W4 Tage + 1W4 Tage pro Zaubergrad
Die Probe auf das Verstehen des Zaubers wird erst am letzten Tag durchgeführt.

Aus Zauberbüchern: 1W4 Tage + 2W4 Tage pro Zaubergrad

Von Spruchrollen: 2W4 Stunden pro Zaubergrad
Achtung! Der Zauber ist nach dem Versuch des Lernens auf jeden Fall von dieser Spruchrolle gelöscht! Beim mißlungenen *PW:Zauber verstehen* wird ein *PW:PK* durchgeführt. Gelingt er, so ist der Zauber einmalig in das Gedächtnis des Magiers gelegt worden. Allerdings kann der Magier den Zauber nur auslösen und nichts anderes damit anfangen. Mißlingt der Prüfwurf, so kann der Zauberer für 2W3 Tage keinen Zauber mehr memorisieren oder wirken.

Außerdem ist zum Lernen ein *PW:Wissen über „Magierschule“* nötig. Mißlingt er, so benötigt er doppelt so lange um den Zauber zu erlernen. Gelingt er genau mit dem Erfolgswert, so halbiert sich die Lehrzeit. Besitzt er kein Wissen über die betreffende Schule des zu erlernenden Zaubers, so scheitert sein *PW:Zauber verstehen* automatisch.

Weiterhin wird die Lehrzeit noch durch die Intelligenz von Lehrmeister und Schüler modifiziert:

IN.....:	1	..	7	8	9-15	16	17	18	19	20	..	25	..	30
Zeit(%):	260	..	140	120	100	90	80	85	80	75	..	50	..	50

Magierschulen

Folgende Fertigkeiten sollen das Wissen über die einzelnen Schulen repräsentieren. Sie alle setzen der Fertigkeit *Wissen über Magie* voraus, und können wie normale Fertigkeiten verbessert und anderen gelehrt werden. Dabei sollte man daran denken, daß Spezialisten einer bestimmten Stilrichtung (z. B. Thamatyrgen, Illusionisten usw.) entgegengesetzte Schulen nicht erlernen können. Erlernen sie dennoch eine Wissensfertigkeit einer ihnen verschlossenen Schule, so gehen ihnen alle Vorteile des Magierspezialisten verloren und sie werden zu einem allgemeinen Zauberkundigen.

Fertigkeit „Wissen über...“	GLEP	FP-F	Attr.	Schema
... Anrufung/Hervorrufung	1.000	1	IN+1	Z01
... Bannzauber	1.000	1	IN+1	Z02
... Bezauberung./Verzauberung	1.000	1	IN+1	Z03
... Chaotische Umkehrmagie	1.000	1	IN+1	Z04
... Erkenntniszauber	1.000	1	IN+1	Z05
... Herbeirufung/Beschwörung	1.000	1	IN+1	Z06
... Illusionen	1.000	1	IN+1	Z07
... Nekromantie	1.000	1	IN+1	Z08
... Spinnenmagie	1.000	1	IN+1	Z09
... Sublimation	1.000	1	IN+1	Z10
... Unbändige Magie	1.000	1	IN+1	Z11
... Veränderung	1.000	1	IN+1	Z12

Z01:	BAN,	—,	—,	NEK,	SEH,	THA,	WAN,	—,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z02:	BAN,	BES,	—,	NEK,	SEH,	THA,	—,	ZAU,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z03:	BAN,	BES,	ILL,	—,	SEH,	—,	WAN,	ZAU,	HSD,	CMS,	—,	—
Z04:	BAN,	BES,	ILL,	NEK,	—,	THA,	—,	ZAU,	—,	CMS,	ARX,	—
Z05:	BAN,	BES,	ILL,	NEK,	SEH,	THA,	WAN,	ZAU,	HSD,	—,	ARX,	—
Z06:	BAN,	BES,	ILL,	NEK,	—,	—,	WAN,	ZAU,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z07:	—,	BES,	ILL,	—,	SEH,	THA,	WAN,	ZAU,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z08:	BAN,	BES,	—,	NEK,	SEH,	THA,	—,	—,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z09:	BAN,	BES,	ILL,	NEK,	SEH,	THA,	WAN,	—,	HSD,	CMS,	ARX,	—
Z10:	—,	—,	—,	—,	—,	—,	—,	—,	—,	—,	—,	SUB
Z11:	BAN,	BES,	ILL,	NEK,	SEH,	THA,	WAN,	ZAU,	HSD,	—,	ARX,	—
Z12:	—,	BES,	ILL,	NEK,	SEH,	THA,	WAN,	ZAU,	HSD,	—,	ARX,	—

Ein allgemeiner Zauberkundiger kennt von vornherein alle Schulen, aber ein Spezialist nur seine eigene Schule und eine Auswahl von drei weiteren Schulen mit dem vollen Erfolgswert (IN+1). Die restlichen Schulen kennt er, sofern sie nicht zu seinem Spezialgebiet entgegengesetzt sind, mit dem Erfolgswert, als hätte er nur GLEP zum Erlernen des Wissens über die Schule aufgewandt.

Jeder Magier kann sich zu Spielbeginn aus drei Schulen jeweils 1W4 Zauber aussuchen zu denen er keinen *PW:Zauber verstehen* durchführen braucht. Ist er ein Magierspezialist, so muß seine Spezialschule zwingend als eine der drei Schulen nehmen. Er bekommt in seiner Spezialschule 1W2 zusätzliche Zauber als Bonus zugesprochen.

Beginnt er in einer höheren Erfahrungsstufe, so werden ihm 1W4 Zauber je zusätzlicher Erfahrungsstufe gestattet, welche er mit einem *PW:Zauber verstehen* prüfen muß. Mißlingt die Probe, so verfällt der ausgesuchte Zauber, alle anderen werden bereits in seinem Zauberbuch enthalten sein.

Allerdings ist noch eine Einschränkung bei der Auswahl der anfänglich gelernten Schulen zu treffen: ein Magier ist normalerweise durch eine der Akademien oder eine Person, die dort selbst gelernt hat ausgebildet worden. Die hauseigene Akademie, der er angehört, kann er zu Beginn auswählen (s. u.), und nur die dort angebotenen Schulen kann er überhaupt erlernen. Um an einer fremden Akademie Wissen in einer anderen Schule zu erlangen, können an dieser Institution ziemlich individuelle Regelungen getroffen worden sein. Dies hängt oft mit Rivalisierungen unter den einzelnen Akademien zusammen. Die besten Akademien haben die gewaltigste Auswahl an Schulen, die sie unterrichten. Allerdings ist dort auch die Mitgliedschaft entsprechend teuer.

Akademien der Magischen Künste

Schulen, die sich auf eine bestimmte Stilrichtung spezialisiert haben, erkennt man an dem Eintrag „S“ anstelle eines „X“ in der betreffenden Spalte. Die Spaltenüberschriften Z01 bis Z12 geben das Themengebiet des Lehrstoffs an (Bsp.: Z01 = Wissen über Anrufung/Hervorrufung). Die Kunst der *Sublimation* wird nur an sehr wenigen Schulen gelehrt. In manchen sind dennoch Unterlagen vorhanden, aber der Charakter findet dort keine Lehrmeister für diese Schule. Er erarbeitet sich sein Wissen über diesen Magiezweig eigenständig nach der Unterweisung in die Magie. Diese Schulen werden durch ein „V“ in der betreffenden Spalte kenntlich gemacht.

Die Mitgliedschaft wird in der Regel durch Abgabe eines Prozentsatzes der Einkommens bzw. Eigentums geregelt. Sofern eine Akademie nicht ausgearbeitet ist, sind pro „X“ in einer Zeile 1% und pro „S“ 2% der eigenen Habe abzugeben. Falls sie einen Zauber an jemand anderen verkaufen, so ist der fünffache Betrag zu entrichten. Hier sollte man auch gewarnt sein, denn ab und zu schicken Akademien Spitzel aus, die einen Zauber zur Probe von einem Mitglied erwerben, um seine Loyalität zu testen.

		Z01	Z02	Z03	Z04	Z05	Z06	Z07	Z08	Z09	Z10	Z11	Z12	Akademiezeichen
Alba	Tidford	X	X	-	-	X	X	X	X	S	-	-	-	Schwarze Spinne
Artan	Schloßberge	S	X	-	-	X	-	X	-	-	-	X	-	Vier züngelnde Flammen
Gelfin	Immergrün	-	X	S	-	X	X	X	-	-	-	X	V	Fünfblättriges Kleeblatt
Ghehan	Mirsza	-	-	X	-	X	X	X	X	-	X	X	-	Fledermaus
Herzgebirge	Kernbergshöhle	X	X	-	-	X	X	-	S	-	-	X	-	Weißer Löwe
Kianat	Narfheim	X	X	X	-	S	-	X	-	X	-	-	-	Goldenes Auge
Lhimdal	Alba/Balstaris-Weg	X	X	X	-	X	X	X	X	-	X	X	-	Rote Lotusblüte
Lhimdal	Zwergenreich	-	X	X	-	X	X	S	-	-	X	X	-	Graue Hand
Maerin	Mispereal	-	X	X	-	-	X	-	X	-	X	X	-	Silberner Taifun
Niasán	Edelsteinriff	-	-	-	-	X	X	S	-	-	X	-	-	Edelstein
SczinHa	Lavaberge	X	X	X	-	X	X	X	-	-	X	S	-	Goldener Drache
SczinHa	Nomaden am Lhiixi	X	X	X	-	X	S	X	X	-	X	X	-	Kandalbaum
SczinHa	Sonnental	X	X	X	-	X	X	X	X	-	X	X	X	Goldene Sonne
Tealii	Tannhausen	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	S	Goldener Kelch des Lebens
Tehyris	Maoulun	X	S	X	-	X	-	-	X	-	-	-	-	Drei senkrechte Stäbe
Thirgo	Blumenwald	-	X	X	S	-	X	X	-	-	-	-	-	Blitz durch Weltkugel
Thirgo	Feengebirge	X	X	X	-	S	-	X	X	-	X	X	-	3 Augen in Dreiecksspitzen
Thirgo	Königsheim	X	X	X	-	X	X	X	X	-	X	X	V	Zwei goldene Kronen
Thirgo	Wendefall	X	X	-	-	-	X	X	-	-	S	X	-	Goldene Drachenkrallen
Virsa	Abendsonne	-	S	-	-	-	X	-	X	-	X	-	-	Rote Sonne
Wehland	Wehrburg	X	X	-	-	X	-	X	X	-	X	X	-	Dreieck im Kreis

Geläufige Symbole der Magier

Bannwirker: Er trägt einen weiten Mantel, dessen Innenfutter so schwarz ist, daß einem das Ansehen schon schwerfällt. Man hat das Gefühl, man würde stürzen und nicht mehr zu halten sein, wenn man versucht die Mantelinnenseite tatsächlich zu betrachten. Auch die Außenseite des Mantels ist dunkel gehalten. Diese Farben stehen symbolisch für die Tiefen des Zuul. Der Mantel selbst strahlt eine leicht magische Ausstrahlung aus, und ermöglicht dem Bannwirker den erhöhten Zugriff auf die Schule der Bannzauber. Ohne ihn ist er nicht in der Lage einen zusätzlichen Bannzauber pro Grad zu memorisieren.

Beschwörer: Er trägt immer einen Satz Kreide mit sich. Dieser Satz Kreide ist nötig für die Bodenzeichnungen seiner Beschwörungen. Die Zeichnungen gehören zu der Bewegung, die er für einen Zauber auszuführen hat. Wenn bei einer Zauberbeschreibung gesagt wird, daß Gesten und Worte notwendig sind, so wird er eine Zeichnung bei einem mehr oder minder melodischen Singsang vollführen. Die Kreide ist besonders. In seinen Händen nutzt sie sich nicht ab, und sie läßt sich auf jedes feste Material auftragen. Von den Kreidestücken geht eine starke magische Aura aus.

Illusionist: Der Meister des Täuschens versucht auch bei der Wahl des Symbols seinem Gegner etwas vorzugaukeln. Er trägt meist einen Stab wie ein Thaumaturg, Wandler, Zauberer oder Hasadeur, was ihm dem anderen gegenüber mächtiger erscheinen läßt. Und tatsächlich stellt sich ein solcher Stab bei einer ersten Betrachtung dar wie ein Stab eines anderen Magiers. Der Illusionist ist allerdings nicht auf seinen Stab angewiesen.

Nekromant: Der Meister über Leben und Tod unter den Magiern hat stilgerecht Ketten mit Gebeinen um Hals, Gelenke und Zauberstab hängen. Seinen Zauberstab benötigt er, um die magische Energie zu bündeln. Ohne ihn würde er einen zusätzliche 15% auf *Chance das Zauber versagt* erhalten. Der Stab strahlt eine sehr starke Aura aus, und der Nekromant ist in der Lage einmal täglich 1 TP pro erreichter Erfahrungsstufe zu regenerieren. Er bekommt diese gebündelt aus seinem Stab, indem er die Energien der sterbenden Leben auf seiner Welt einfängt und sie sich selbst einverleibt. Allerdings benötigt er 1 Runde pro geheitem Trefferpunkt und muß dafür seinen Stab in seiner Hand halten..

Seher: Der Seher trägt eine Kristallkugel oder Spiegelschale (Silberschale, schwarze Tinte und Wasser) mit sich, die ihm

den vollen Zugriff auf die Erkenntniszauber ermöglichen. Er kann über dieses Medium auf Priesterzauber zugreifen, die in Klammern als Erkenntniszauber klassifiziert sind. Diese Zauber braucht er nicht erlernt zu haben, sie sind ihm in seiner seherischen Fähigkeit mitgegeben. Um einen solchen Zauber zu wirken, muß er in eine Art Trance verfallen, die eine Phase pro Grad des Zaubers dauert. Der Grad des Priesterzaubers wird hier direkt eins zu eins umgesetzt. Der Zauber *Weissagung* würde für ihn also als Zauber des vierten Grades gelten. Während der Trance erhält er die Fähigkeit den Zauber direkt darauf zu wirken, allerdings benötigt er alle Materialien (als Heiliges Symbol wird dann sein „Sichgerät“ betrachtet), die bei dem entsprechenden Zauber angegeben sind.

Spinnenzauberer: Das Symbol des Arachnomagiers oder auch Spinnenzauberers ist eine Halskette, ein Ring oder ein anderes Kleinod mit einem Spinnensymbol, welches die magischen Schwingungen dieser speziellen Schule in sich bündelt, und den Träger davor schützt von Spinnen vergiftet zu werden. Normalerweise beißen sie ihn gar nicht erst, aber sollte das Gift auf irgendwelche Wege doch in seinen Körper gelangen, so ist davon auszugehen, daß der *RW gg. Gift* automatisch gelungen ist.

Thaumaturg: Der Vernichter unter den Magiern bündelt seine mächtigen Kräfte durch seinen Zauberstab, der hüft- bis mannhoch ist. Dieser ist mit vielen arkanen Symbolen geschmückt und erleichtert ihm das Zaubern. Bei Zaubern seiner Schule erhält er -2 auf seine Initiative, da er die magischen Energien schneller bündeln kann, als ohne seinen Stab. Seinen zusätzlichen Zauber pro Grad erhält er dadurch, daß er ihn memorisiert und dann in einer 5 zusätzliche Runden dauernden Prozedur in seinem Stab speichert. Der Stab strahlt daher auch mindestens eine starke magische Aura aus. Würde der Stab vernichtet, so würde er mit der Macht aller Feuerbälle bersten, die jemals durch ihn gezündet wurden.

Wandler: Auch der Meister der Verwandlung benützt einen hüft- bis mannshohen Zauberstab um die arkanen Energien zu bündeln. Auch ihm wird ein Bonus von -2 auf seine Initiative gewährt, wenn er Zauber seiner Spezialschule durchführt. Seine zusätzlichen Zauber pro Stufe legt er ebenfalls in seinem Zauberstab ab. Weiterhin ist es ihm möglich, seinen Stab in ein kleines Tier zu verwandeln. Dies kann eine Schlange oder ein Vogel von der Größe eines Raben sein. Dieses Tier kann er dann solange er sich darauf konzentriert

frei agieren lassen. Unterbricht er seine Konzentration, so verwandelt sich das Tier sofort zurück in den Stab. Dieser Stab strahlt eine sehr starke magische Aura aus. Würde dieser Stab vernichtet, so würde eine starke magische Woge frei, die im Wahrsten Sinne des Wortes in 1W10 m pro Stufe der summierten Erfahrungsstufen der vorhergegangenen Besitzer des Stabes viel verändern würde...

Zauberer: Der Trickser unter den Magiern trägt einen handlichen Stab von einer Elle Länge bei sich, der durch seine klare gerade Linie besticht. Auf diesen Stab wird er mindestens so viel Acht geben, wie auch sein Zauberbuch, denn ohne ihn würden 20 % mehr Zauber versagen, die er wirken will (Mod. +20 % auf *Chance, daß Zauber versagt*). Allerdings ist er aber auch ein Meister des schnellen Zauberns in seiner ihm eigenen Schule. Seine Initiative wird halbiert. Falls ein negativer Ausgangswert als Initiative errechnet wurde, so wird dieser verdoppelt. Bei den anderen Schulen wird ihm allerdings wegen seines Talents schnell zu zaubern ein Bonus von -2 auf seine Initiative gewährt. Der Zauberstab an sich strahlt nur eine mäßige magische Ausstrahlung aus und gibt keine Auskunft über die verwandte Schule. Er ist ein Katalysator für die magischen Fähigkeiten des Zauberers.

Hasardeur: Der Tüftler und Bastler unter den Magiern, der es versteht gerade eben noch die magischen Energien hier und da ein wenig zu biegen und zu beugen und doch meist nicht danebenläuft besitzt auch ein Unikat eines ihn unterstützenden magischen Gegenstandes. Eine aus unzähligen Metallfäden gesponnene Kugel (oder ein Stab) gibt ihm Macht über die Unbändige Magie. Es ist ihm möglich in diesem Gespinnst pro Woche einen Zauber zu fangen, um ihn dann später wieder auszulösen. Allerdings beschränkt sich die Anzahl der Zaubergrade, die gleichzeitig in dem Gespinnst gehalten werden können auf die Qualität seines Geflechts. Mit 1W4+2 wird die Qualität des Gespinnstes ausgewürfelt. 3 weitere Würfel mit der Augenzahl der Qualität des Gespinnstes ergeben dann die Anzahl der speicherbaren Zaubergrade. Das Auslösen eines gespeicherten Zaubers erhält den Initiativefaktor 2.

Chaosmeister: Er ist an seinem weiten mit unglaublich grellen Symbolen besetzter Mantel und dem dazu passenden spitzen Hut zu erkennen. Eigentlich kann man nur sagen, daß sie Mantel und Hut zum Zaubern nicht brauchen, sondern nur eine gehörige Portion Würfelpoch. Vielleicht sind die grellen Farben ja auch nur dadurch entstanden, daß man die anderen Wesen davor warnen wollte, daß alles passieren kann, wenn ein solcher Magier anfängt zu zaubern.

Hexe: Die Hexe muß eine bestimmte Kleidung tragen. Dies gehört einfach zu ihrem Image. Kann sie sich die passende Kleidung nicht besorgen und die eigene ist ihr aus widerigen Gründen abhandengekommen, so fühlt sich so unwohl, daß sie 10 % auf *Chance, daß Zauber versagt* erhält. Außerdem hat sie noch einen munteren Gefährten bei sich. Dies kann eine Katze, Krähe, Elster, ein Rabe oder ein anderes Tier sein. Dieses Tier macht immer was es will, kann der Hexe also auch gehorchen. Es verfügt über eine höhere Intelligenz, als ein Tier der selben Gattung normalerweise hätte.

Sublimateur: Typisch für den Sublimateur ist sein mit arkanen Symbolen verzierter Gürtel, den er trägt. In diesem entwe-

der am Bund und/oder schräg über die Schulter getragenen Gurt sind viele winzige Taschen eingearbeitet, in denen Proben der verschiedensten Lebensformen ihren angestammten Platz finden. Sämtliche Taschen, die etwa 2-5 cm³ Platz bieten, sind für kurze Tiefen wasserdicht gearbeitet, und selbst für das Zauberbuch hat er einen festen Platz in diesem Gurt. Ansonsten trägt er noch ein *Röhrenstillet* bei sich, das er dazu benutzen kann, um eine Gewebeprobe aus dem Fleisch eines Wesens zu bekommen bzw. eine Gewebeprobe in ein anderes Wesen einzupflanzen. Die Benutzung dieses Instruments verursacht 1 SP.

Reittiere

Folgende Tabelle gibt Aufschluß darüber, welche Reittiere ein Charakter käuflich erwerben kann. Allerdings sind manche Tiere recht selten, und daher ist eine Abstimmung mit dem Spielleiter erforderlich.

Reittier	BF	zul. Tragl.	Stemm- verm.	Preis [GM]
Amphidektobikas (Land)	22	220	440	500 (25%)
Amphidektobikas (Wasser)	36	330	660	s.o. s.o.
Eber		100	200	10
Elefant		500	1000	200 (30%)
Großkatze		60	200	5000 (50%)
Hund		15	30	20 (20%)
Jak		220	660	50 (50%)
Kamel		330	660	50
Kuh		130	260	10
Lederschwinde (Boden)	6	500	1200	5000 (**)
Lederschwinde (Luft)	30	250	700	s.o. s.o.
Maultier	12	250	500	7
Ochse	12	220	440	15
Pegasusstute		170	340	7000 (20%)
Pegasushengst		220	440	9000 (20%)
Pony		170	340	
Packpferd	12	260	520	
Reitpferd	24	180	360	75
Riesensadler	48	40	140	5000 (15%)
Riesenechse		450	600	625 (30%)
Schaf		10	20	2
Schwein		60	120	3
Stier		250	600	20
Streitroß, l.	24	170	340	150 (90%)
Streitroß, l.	18	220	440	225 (85%)
Streitroß, l.	15	260	520	400 (80%)
Widder		30	60	4
Wildpferd	24	170	340	(60%)
Windstelz	36	185	400	75 (**)
Ziege		10	20	5
Zugpferd	12	260	520	

*) Der Wert in Klammern gibt die Wahrscheinlichkeit an, ob man dieses Tier tatsächlich in einem Landstrich (5W10 Tagesreisen zu Fuß mit BF 12 in der näheren Umgebung) erwerben konnte. Diese Zeit verstreicht bei der Suche nach diesem Tier. Der Suchende befindet sich anschließend 1W6-1 Tagesreisen weit entfernt von dem Startpunkt der Suche (z. B. weil er Hinweisen und Gerüchten eines Händlers nachgegangen ist).

**) Diese Tiere gibt es nur in Gelfin. Die Wahrscheinlichkeit dort eines zu erwerben hängt von der eigenen Rasse ab. Ein Gelfing kann bei Windstelzen (Lederschwingen) zu 100 % (75 %) mit Erfolg rechnen, jeder andere nur mit 25 % (5 %). Außerhalb Gelfins ist die Suche nur zu 5 % (2 %) von Erfolg gekrönt.

2. Zusammenfassung und Erweiterung der Kampfregeln

Bewegung im Kampfgetümmel

Einer Figur ist es im Kampf möglich, sich um eine bestimmte Strecke zu bewegen. Manche Bewegungen erlauben dem Charakter noch vollste Handlungsfreiheit, andere schränken ihn bis auf ein Minimum zurecht. **Die Bewegung eines Charakters wird grundsätzlich bei der gewürfelten Initiative durchgeführt.** Zieht sich ein Charakter zurück, so kann der andere bei gleicher oder besserer Initiative sofort nachrücken, wobei man immer in den nachfolgenden Beschränkungen seines Bewegungsfaktors bleiben muß. Bei schlechterer Initiative kann man zwar auch hinterhürücken, jedoch erst, wenn seine Initiative „dran“ ist.

Der Zwerg *Hergon* kämpft gegen die Elfin *Vulminara*, wobei sie schon einiges von ihm einstecken mußte. Sie entschließt sich zum Rückzug aus dem Getümmel. Da sie mit ihrem BF 12 schneller sein könnte als *Hergon* mit BF 6 dürfte ihr dies gelingen, sofern seine Initiative schlechter als ihre wird, denn dann könnte er nur versuchen hinter ihr herzulaufen, aber könnte sie nicht angreifen.

Folgende Strecken können maximal während einer Kampfrunde zurückgelegt werden:

Bewegung	mögliche Aktion
0	Eine der folgenden Aktionen ist möglich: <ul style="list-style-type: none"> • Parieren (0,5 X Erfahrungsstufe als Bonus auf RK) • Waffe ziehen + Fernkampfangriff mit voller Schußrate • „aufwendigere“ Aktion (z. B. . aufstehen, etwas dem Rucksack entnehmen o. ä.) • Scharfschießen (s. :spotref refid=spot49a.) • Einsatz eines Zaubers • Einsatz einer PSI-Kraft • Durchführung einer Metamorphose (nur MMP) • <u>kein</u> Sturmangriff
bis 1 X $\frac{NBF}{5}$	Rückzug (rückwärts gehend) ohne Abzüge auf RK
bis 1,5 X $\frac{NBF}{5}$	Eine der folgenden Aktionen ist möglich: <ul style="list-style-type: none"> • Waffe ziehen + Nahkampfangriff • Waffe ziehen + Fernkampfangriff mit halber Schußrate • „normale“ Aktion (z. B. . Waffe einstecken, Trank einnehmen o. ä.)
bis 3 X $\frac{NBF}{5}$	Bewegung
bis 4,5 X $\frac{NBF}{5}$	Sturmangriff (mit bereits gezogener Waffe) <ul style="list-style-type: none"> • +2 auf Trefferwurf

- -2 auf Initiative
- GE-Zuschläge auf RK des Angreifers gehen verloren
- Verteidiger kann doppelten Schaden beim Angreifer verursachen

Initiativfaktoren

Grundmodifikationen der Initiative	Init.-fakt.
Zauberspruch 'Hast'	/2
Zauberspruch 'Verlangsamung'	*2
Oberhalb des Gegners stehend	-1
Auf Abwehr eines Sturmangriffs vorbereitet	-2
In flachem Wasser o. auf rutschigem Grund ..	+2
In tiefem Wasser stehend	+4
In artfremder Umgebung	+6
Behindert (verheddert/festgehalten/kletternd)	+3
Zusatzmodifikationen der Initiative	
Angriff mit einer Waffe	s. Waffe
Odemwaffe	+1
Einsatz eines Zaubers	+1
Größe des Wesens (nur bei Monstern mit natürlichen Waffen)	0
- Winzig	0
- Klein	+1 (+3)
- Mittelgroß	+3
- Groß	+6
- Übergroß	+9
- Riesig	+12
Angeborene Magische Fähigkeit	+3
Magische Gegenstände (falls nicht angegeben)	
- Einzelstück	+3
- Trank	+4
- Ring	+3
- Rute	+1
- Schriftrolle	s. Zauber
- Stab	+3
- Stecken	+2
Zusätzliche Modifikationen der Initiative	
Ziehen einer Nahkampfwaffe aus der Scheide	+1
Bogen von der Schulter nehmen	+4
Neue Sehne auf den Bogen spannen	+1 R
Aufheben einer Waffe vom Boden (Abstand 0 m)	+3
Jemandem Waffe zuwerfen (neues Ziehen geht)	+2
Waffe auffangen (nach PW:GE kämpfen möglich)	+2
Waffe fallen lassen (weiterkämpfen möglich)	0
Jemandem die Waffe ordentlich geben (ohne PW:GE)	+3
Waffe aus dem Boden reißen (PW:ST)	+MIN(20-ST,4)
Für „Detailed Action“:	
bis zu 5/100 des NBF (ohne möglichen Angriff)	+1
bis zu 3/100 des NBF (mit möglichem Angriff)	+1

Faust-/Ringkampf

Faust-/Ringkampf einleiten

Will man einen Faust-/Ringkampf gegen einen bewaffneten Gegner einleiten, so funktioniert dies folgendermaßen:

1. Einleiten des Faust-/Ringkampfs ansagen
2. Gegner erhält eine Freiattacke (TrCh+4)
3. Faust-/Ringkampf kann (bei *Initiative+2*) eingeleitet werden

Im Faust-/Ringkampf sind Messer, Dolche und ähnliche Nahkampfwaffen (Größe K) erlaubt.

Rüstungsmodifikation beim Ringkampf

- 1 Beschlagenes Lederwams
- 2 Kettenhemd, Ring- o. Schupperpanzer
- 5 Bänder-, Schienen- o. Plattenpanzer
- 8 Feldharnisch
- 10 Prunkharnisch

Unblutiger Kampf mit einer Klingewaffe

- TrCh-4
- 1/2 Schaden ist echt
1/2 Schaden ist „Kondition“ (erholt sich 1 Phase nach dem Kampf)
- TP sinken unter 0 → Bewußtlosigkeit

Kritische Angriffe

W20 Auswirkung

- 20 *Kritischer Treffer*: zusätzlicher Angriff (inkl. erneuter kritischer Angriffe)
- 1 *Kritischer Patzer*: die restlichen Angriffe dieser Runde entfallen, weil dem Angreifer ein Mißgeschick passiert, welches durch den *Dungeon Master* weiter erläutert wird. Ein solches Mißgeschick verlangt immer vom Spieler eine Aktion, so daß er in dieser Runde nicht mehr kämpfen oder zaubern kann.

Wenn der Charakter bei einem **Kritischen Patzer** mit einer Waffe kämpft, so kann auf folgende 2-20 Zufallstabelle gewüfelt werden, ob seine Waffe bei dem Angriff zerbricht (Summe 1W8 + 1W12). Ist die Waffe von der gleichen oder einer schlechteren Güte, als die durch den Würfelwurf bestimmte, so zerbricht sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit, welche durch die rechte Tabelle bestimmt wird. Anstelle des Zerberstens einer Waffe können andere Mißgeschicke definiert werden, jedoch sollte ein Charakter dadurch nie „matt“ gesetzt werden (Knochenbrüche o. ä.).

2-20	Güte der Waffe
2	mag. Waffe
3-4	sehr gut
5	schlecht
6-7	gut
8-14	mittel
15-16	gut
17	schlecht
18-19	sehr gut
20	mag. Waffe

Güte der Waffe	W%
mag. Waffe	6%
sehr gut	12%
gut	25%
mittel	50%
schlecht	75%

Schuß-/Wurfaffen und TrCh/SchM

ST-Zuschläge

- *TrCh/SchM* gelten für Wurfaffen immer
- *TrCh/SchM* gelten für Schußaffen nur, wenn sie für eine bestimmte ST gebaut sind (Zuschläge gelten aber nur für die Mind.-ST, für die die Waffe gebaut wurde)

GE-Zuschläge

Fernw.-mod. gilt für alle Fernkampfwaffen außer *Steinschleuder* und Belagerungsmaschinen

Schüsse ins Kampfgetümmel

Um zu ermitteln, wer in einem Kampfgetümmel tatsächlich getroffen wird, wird erst einmal eine fiktive Personenzahl ermittelt:

- +0,5 für kleine Wesen
- +1 für mittelgroße (menschl.) Wesen
- +2 für große Wesen
- +4 für übergroße Wesen
- +6 für riesige Wesen
- +7 grundsätzlich für das eigentliche Ziel des Schusses

Nehmen wir an, daß beispielsweise 3 Menschen gegen einen übergroßen Drachen kämpfen, und weiterer Abenteuerer benutzt seinen Bogen, um einen Pfeil in dieses Kampfgeschehen zu schießen. Wir kämen hier auf eine virtuelle Anzahl von 14 Wesen:	
+3	(für 3 mittelgroße Wesen)
+4	(für 1 übergroße Wesen)
+7	(für das Zielen auf den Drachen)
⇒ 14 fiktiv beteiligte Wesen	
Diese 14 virtuellen Wesen werden nun auf der Prozentskala verteilt (100/14 = 7,1):	
1-7	Mensch 1
8-14	Mensch 2
15-21	Mensch 3
22-100	Drache (gerechnet als virtuelle Wesen 4 bis 14)

Die ermittelte Anzahl der Wesen wird auf nachfolgende Wahrscheinlichkeitstabelle aufgeschlüsselt:

Anz. fikt. Wesen	Würfel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	-	X																	
2	W2	1	2																
3	W3	1	2	3															
4	W4	1	2	3	4														
5	W5	1	2	3	4	5													
6	W6	1	2	3	4	5	6												
7	W%	-14	-28	-42	-57	-71	-85	-100											
8	W8	1	2	3	4	5	6	7	8										
9	W3&W3	1/1	1/2	1/3	2/1	2/2	2/3	3/1	3/2	3/3									
10	W10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
11	W%	-9	-18	-27	-36	-45	-54	-63	-72	-81	-90	-100							
12	W12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
13	W%	-7	-15	-23	-30	-38	-46	-53	-61	-69	-77	-84	-92	-100					
14	W%	-7	-14	-21	-28	-35	-43	-50	-57	-64	-71	-78	-86	-93	-100				
15	W3&W5	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	2/1	2/2	2/3	2/4	2/5	3/1	3/2	3/3	3/4	3/5			
16	W4&W4	1/1	1/2	1/3	1/4	2/1	2/2	2/3	2/4	3/1	3/2	3/3	3/4	4/1	4/2	4/3	4/4		
17	W%	-6	-12	-17	-23	-29	-35	-41	-47	-53	-59	-65	-70	-76	-82	-88	-94	-100	
18	W3&W6	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	2/1	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	3/1	3/2	3/3	3/4	3/5	3/6

Waffenspezialisierungen

In nachfolgender Tabelle sind sehr kurz die Auswirkungen und Kosten (FP-W) einer Spezialisierung angegeben. Um sich spezialisieren zu können muß man die Grundkenntnisse der Waffe bereits besitzen, also mindestens schon 1 FP-W eingesetzt haben.

Nahkampfwaffe 1 FP-W, keine Boni (gelernt)

- +1 FP-W, TrCh+1/SchM+2 (Spezialist)
- +1 FP-W, TrCh+3/SchM+3 (Meister)
- +1 FP-W, TrCh+3/SchM+4 (Hoher Meister)
- +1 FP-W, TrCh+3/SchM+5 (Großmeister)

Bogen 1 FP-W, keine Boni (gelernt)

- +1 FP-W, Kernschußweite 2-10m TrCh+1/SchM-, ansonsten TrCh-/SchM-; 80 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Spezialist)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-10m TrCh+2/SchM+1, ansonsten TrCh+1/SchM-; 60 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Meister)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-20m TrCh+3/SchM+2, ansonsten TrCh+2/SchM-; 40 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Hoher Meister)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-30m TrCh+4/SchM+3, ansonsten TrCh+3/SchM-; 20 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Großmeister)

Armburst 1 FP-W, keine Boni (gelernt)

- +1 FP-W, Kernschußweite 2-20m TrCh+1/SchM-, ansonsten TrCh-/SchM-; 80 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Spezialist)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-20m TrCh+2/SchM+1, ansonsten TrCh+1/SchM-; 60 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Meister)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-30m TrCh+3/SchM+2, ansonsten TrCh+2/SchM-; 40 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Hoher Meister)
- +1 FP-W, Kernschußweite 2-40m TrCh+4/SchM+3, ansonsten TrCh+3/SchM-; 20 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Großmeister)

Wurfwaffe 1 FP-W, keine Boni (gelernt)

- +1 FP-W, TrCh+1/SchM-; 80 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Spezialist)
- +1 FP-W, TrCh+2/SchM+1; 60 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Meister)
- +1 FP-W, TrCh+3/SchM+2; 40 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Hoher Meister)

+1 FP-W, TrCh+4/SchM+3; 20 % Malus (aufgerundet) beim *Scharfschießen* (Großmeister)

Ein Bogenschütze kann vor Auswürfeln der Initiative seinen ersten Pfeil schießen, wenn er diesen schon auf der Sehne liegen als auch das Ziel anvisiert hatte.

Gezielter Treffer

Bei einem gezielter Treffer wird nicht mehr Schaden verursacht, als bei einem normalen Treffer. Er dient einzig und allein zu solchen Aktionen wie dem gezielten zerschießen einer Flasche, die jemand in der Hand trägt und ähnliche Dinge. Dies ist noch kein echtes *Scharfschießen* (s. 2). Bei dem Versuch eines gezielten Treffers wird **auf den ETW0 ein Malus von 4** gerechnet, wenn das Objekt nicht kleiner ist als 10cm.

Parieren

Gegen Angriffe von vorne kann man sich vollständig auf's Parieren verlegen.

- Hälfte der eigenen Erfahrungsstufe als Bonus auf RK (nur nach vorn)
- Angriff, Zauber oder PSI in dieser Runde nicht mehr möglich

An der Schwelle des Todes

Die Originalregeln sehen folgende Regelung bei Helden, deren TP unter 0 sinken, aber -10 noch nicht erreicht haben vor:

- Heilung bis maximal 1 TP möglich
- ein Tag lang schwach und zitterig (wirkt fiebernd) → nicht kämpfen, nicht zaubern
- sämtliche Zauber sind aus dem Gedächtnis geputzt
- nach 1 Tag volle Heilung wieder möglich
- sämtliche PSP gehen verloren (Regenerierung beginnt nach einem Tag)

Allerdings gibt dies dem Spiel noch nicht die gewisse Dynamik, daß ein Charakter manchmal mehr, manchmal weniger wegstecken kann. Außerdem kommt die Konstitution des Einzelnen hierbei überhaupt nicht zum Tragen. Daher wurden folgende Regeln entworfen, die dieses abbilden sollen.

Zu Beginn des *Tanrainis* wurde der Trefferpunktesockelwert (TP-S) definiert. Dieser Sockelbetrag grenzt nun die verschiedenen Stadien ein, die ein Charakter durchlebt, wenn er Verletzungen erleidet.

- Sinken die TP auf den Wert TP-S, so erleidet er bei Mißlingen eines *Rettungswurf gg. körperl. Schock*:
 - 20 % auf *Chance, daß Zauber versagt* bzw. -4 auf alle PSI-Kraftwürfe
 - Abzüge von 4 (bzw 20 %) auf ETW0, Erfolgswürfe und RK
 - eine Verschlechterung seines Bewegungsfaktors auf 70 % (abgerundet)
- Sinken die TP auf 0, so erleidet er auf jeden Fall o. g. Nachteile. Mißlingt ihm der *Rettungswurf gg. körperl. Schock*, so steigern sich seine Abzüge:
 - 50 % auf *Chance, daß Zauber versagt* bzw. -10 auf alle PSI-Kraftwürfe
 - Abzüge von 10 (bzw 50 %) auf ETW0, Erfolgswürfe und RK
 - eine Verschlechterung seines Bewegungsfaktors auf 30 % (abgerundet)
 - jede Runde ist eine KO-Probe fällig, ob er sich noch auf den Beinen halten kann. Stürzt er, so muß ihm erst wieder aufgeholfen werden, oder sein BF verschlechtert sich auf 15 % (abgerundet)
 - eine Verdoppelung sämtlicher PSP- bzw. Mana-Kosten für PSI-Kräfte bzw. Zauber
 - Pro Zauber ist 1 Konzentrationspunkt zusätzlich aufzuwenden
- Bis zum Erreichen des negativen TP-S erleidet er auf jeden Fall letztgenannte Nachteile. Mißlingt ihm der *Rettungswurf gg. körperl. Schock*, so steigern sich seine Abzüge:
 - kein Wirken zum Zaubern und PSI-Kräften mehr möglich
 - Abzüge von 15 (bzw 75 %) auf ETW0, Erfolgswürfe und RK
 - eine Verschlechterung seines Bewegungsfaktors auf 5 % (abgerundet), wobei er sich nur noch kriechend fort-schleppen kann.
 - nur noch langsames leises Reden möglich (berühmte „letzte Worte“)
 - außerdem sinken seine TP pro Runde um 1, so wie es bereits definiert wurde
 - Pro Zauber sind 3 Konzentrationspunkte zusätzlich aufzuwenden
- Sinken die TP unter den negativen TP-S, so erleidet er auf jeden Fall letztgenannte Nachteile. Mißlingt ihm der *Rettungswurf gg. körperl. Schock*, so stirbt er. Der Rettungswurf ist in jeder Runde durchzuführen, in der die TP unterhalb des negativen TP-S liegen.
- Sinken die TP auf -10, oder bei einer KO höher als 10, auf den negativen KO-Wert, so stirbt er.

Sturzschäden

Ein Charakter, der stürzt, erleidet je 3m 1W6 Schadenspunkte, bis zum Maximum von 20W6 (also 60m) bei normaler Gravitation und Atmosphäre.

Untote vertreiben

Ein Priester guter Gesinnung kann bis **2W6** Untote vertreiben.

Ein Priester böser Gesinnung kann bis **2W6** Untote unter seine Gewalt ziehen, oder *Paladine* vertreiben. Bei Paladinen zählt die Erfahrungsstufe als Anzahl TW.

Verschiedene neue Aktionen

Sich aus dem Kampf lösen (Init.-fakt. 2)

- Ist die Initiative des Flüchtenden besser als die des Angreifers, so kann er sich aus dem Kampf lösen ohne getroffen zu werden. Bei einem gelungenen PW:RV des Angreifers kann er allerdings versuchen, seinen Gegner trotzdem einzuholen. Rechnung per Initiativefaktor wie bei „Detailed Action“ (s. o.) beschrieben. Er erhält allerdings einen Malus auf seinen Initiativefaktor von „5 + Differenz aus RV und dem Prüfwurf gg. RV“. Gelingt die Probe auf RV nicht, so schlägt er halt ein Luftloch und kann sich nach weiteren 10 Initiativepunkten wieder fortbewegen.

Zurückhalten von Mehrfachattacken für die Folgerunde

- In der Folgerunde kann die Hälfte (abgerundet) der Attacken der Vorrunde durchgeführt werden bevor die Initiative ausgewürfelt wird. Die erste Attacke kommt noch vor dem Nachdenken eines PSI-Meisters über die einzutretende Wirkung und damit kann dieser sogar beim Wirken seiner Kraft gestört werden.

Wirbelattacke

- 3-facher Angriff statt Einzelangriff bei Initiative x Ist jemand gleichzeitig bei x dran, so kommt 1 Attacke vor der gegnerischen, eine gleichzeitig und die dritte nach der des Gegners.
- ETW0 mit 1W6 statt 1W20 auswürfeln
- nat. 1 = kritischer Patzer
- nat. 20 gibt es nicht
- gedrittelter Schaden
- RK-2

Überhasteter Schlag

- Ansagen um wieviel schneller man angreifen möchte (Init.-fakt.), als man eigentlich darf, muß sofort nach dem Wurf der eigenen Initiative erfolgen.
- Dieser Wert geht als Malus auf den ETW0.
- Schaden wird halbiert
- Als Fertigkeit lernbar (je 3 Werte wird ETW0 um 1 weniger verschlechtert: 2 FP-F, Attr. RV, 3.000 LEP)

Malus auf RK beim Ziehen der Waffe

- während man die Waffe zieht, wird eine *Ausweichmodifikation* von +2 .. +3 gerechnet, da man sich auf das Ziehen statt auf das verteidigen konzentriert (auch über RK 10 hinaus).

Initiativwürfel:

- spezialisierte Waffe: 1W8
- gelernte Waffen: 1W10
- ungelernete Waffen: 1W12

- ca. 1cm +18
- ca. 5cm +10
- ca. 10cm +6
- ca. 20cm +4
- ca. 35cm +2
- größer -

Massenrettungswurf

Wird eine große Anzahl von Wesen mit dem gleichen *RW gg (...)* von einem Effekt betroffen, so kann der **Massenrettungswurf** durchgeführt werden. Dieser gliedert sich in drei Würfe:

1. Es wird ein W% durchgeführt.
2. Es wird ein normaler *RW gg (...)* durchgeführt. Dieser gilt für so viele Wesen, wie durch den W% ausgedrückt wurde.
3. Es wird ein weiterer *RW gg (...)* durchgeführt. Dieser gilt für die übrigen Wesen.

Kollektivangriff

Manchmal kommt es vor, daß ein Charakter von einer Unzahl von Wesen angegriffen wird (z. B. eine Horde Hornissen). Dabei gelingen mit Sicherheit einige der Angriffe, einige gehen fehl und andere sind kritisch gelungen oder mißlungen.

Die Trefferhäufigkeit pro 20 Stück liegt bei „21 - ETW0 + RK“, jedoch nie geringer als **1** oder höher als **19**. Jeder Punkt dabei entspricht 5 %. Daraus folgt folgende Prozentzahl, welche die Trefferwahrscheinlichkeit bestimmt.

$$Trefferwahrscheinlichkeit = (5 * MIN(MAX((21 - ETW0 + RK), 1), 19))\%$$

Damit aber jemand noch eine Chance gegen solch einen Angriff besitzt, wird noch ein Bonus von -1...-12 auf die RK festgelegt. Jedoch kommt es auch manchmal vor, daß ein solcher Angriff glücklich geführt wird, und daher wird ein Bonus von -1...-6 auf den ETW0 gegeben. Die endgültige Formel für die Berechnung der Anzahl der Wesen, deren Trefferwurf gelingt lautet somit:

$$Anzahl\ gel.\ ETW0 = (5 * MIN(MAX((21 - ETW0 + RK + 1W6 - 1W12), 1), 19))\%$$

Gezielt tödlicher Angriff

Diese Form des Angriffs kann gegen ein Wesen durchgeführt werden, bei dem man weiß, auf welche Art man es mit einem Schlag töten kann (bei Fabelwesen ist z. B. erst ein erfolgreicher Wurf auf *Sagenkunde* durchzuführen). Ansonsten muß der Angreifer die RK mit einem Malus von -8 auf seinen Angriffswurf durchschlagen. Mißlingt dem Wesen dann ein *RW gg. körperl. Schock*, so stirbt es mit diesem Schlag. Gelingt der Rettungswurf, so wird nur halber Schaden verursacht, weil sich der Angreifer zu sehr auf den Treffer dieser bestimmte Region des Körpers konzentriert hatte, und nicht den vollen möglichen Schaden mit seiner Waffe anrichtet.

Scharfschießen

Da das Schießen auf sehr kleine Ziele äußerst schwierig ist, wird der ETW0, je nach Größe des Zieles, erschwert. Um das Objekt zu treffen muß die RK 0 getroffen werden. Je besser der Angriffswurf, desto näher an der Mitte wurde das Objekt getroffen.

Die Richtgrößen der Modifikation des ETW0 zum Schießen auf Ziele bestimmter Größe bei absoluter Ruhe zum Zielen sind im folgenden aufgelistet. Ausnahmen legt der *Dungeon Master* individuell und situationsgebunden fest.

Größe Modifikation

Rüstungstrefferpunkte (RTP)

Die Rüstungstrefferpunkte sollen einen Einblick über die Haltbarkeit einer Rüstung während des Kampfs geben. Diese Regel kann eingesetzt werden, muß aber nicht. Wichtig an dieser Tabelle ist eigentlich nur die Zusammenfassung darüber, welche Rüstung wie gut schützt.

Rüstung	K	S	W	RTP	Gold	Torso	Arme	Beine	Kopf
Bronzepanzer	-8	-6	-4	144	400	X	X	X	-
Bänderpanzer	-8	-6	-7	168	200	X	X	X	-
Feldharnisch	-11	-9	-8	224	2000	X	X	X	-
Helm, Beckenhaube	-1	-1	0	16	8	-	-	-	X
Helm, Topf-	-1	-2	0	24	30	-	-	-	X
Kettenhemd	-7	-5	-3	120	75	X	X	-	-
Lamellenpanzer	-5	-5	-4	112	120	X	X	X	-
Lederpanzer	-2	0	-2	32	5	X	X	X	-
Lederrüstung	-4	-2	-4	80	15	X	X	X	-
Lederwams, beschl.	-5	-4	-3	96	20	X	X	-	-
Plattenpanzer	-10	-7	-7	192	600	X	X	X	-
Prunkharnisch	-13	-12	-9	272	8000	X	X	X	-
Ringpanzer	-4	-4	-3	88	100	X	X	X	-
Schienenpanzer	-6	-7	-8	168	80	X	X	X	-
Schild, Tartsche (1)	-1	-1	-1	16	1	X	X	-	X
Schild, Kleiner (2)	-1	-1	-1	24	3	X	X	-	X
Schild, Normaler	-1	-1	-1	36	7	X	X	-	X
Schild, Lang- (Nahk.)	-1	-1	-1	48	10	X	X	X	X
= (Vorn/Seite Fernk.)	-2	-2	-2	=	=	=	=	=	=
Schuppenpanzer	-4	-5	-4	104	120	X	X	X	-
Watt. Waffenrock	-2	0	-2	32	4	X	X	-	-

zu (1): Schützt nur 1 mal pro Runde gg. vordere/seitliche Angriffe
 zu (2): Schützt nur 2 mal pro Runde gg. vordere/seitliche Angriffe

3. Mana - Neue Farbe der Magie?

Einleitung

Die Zauberkundigen und die Priester des AD&D gehen recht farblos als Magietechniker durch die Welt, denn ihnen allen ist eines gemein: sie sind unfähig wahre Magie zu vollbringen. Natürlich können sie Zaubersprüche aufsagen, aber sie sind furchtbar gebunden an die Form: Waffe laden und abschießen. Daß sie vielleicht noch etwas anderes hätten machen können, wird ihnen verwehrt, denn diesen Zauber haben sie versehentlich mal wieder nicht in ihrem Gedächtnis memoriert!

Freies Zaubern

Die nun folgende Regel macht aus Zaubernern und Priestern deutlich farbenfrohere Charaktere, denn es ermöglicht ihm nun die Zauber, die er gelernt hat (bzw. beim Priester: alle Zauber, die ihm sein Gott gestattet), zu wirken. Lange Zeit habe ich mich dazu nicht überwinden können, die Manapunkte (oder besser: das *Mana*) einzuführen, doch so langsam sollte die Idee hierzu ausgereift sein.

Vorbei sind die Zeiten, in denen der Zaubernende seine Sprüche in „Slots“ gesteckt und dann losgelassen hat, wenn er zufällig in der richtigen Situation den richtigen Zauberspruch beherrschte. Er kann nun jeden Zauber wirken, den er gelernt hat (Priester: s. o.). Damit er dadurch aber nicht zu mächtig wird, muß er hinnehmen, daß ihn ein Zauber auch Kraft kostet. Er hat also einen Vorrat an *Mana*, der auf $3W3+4$ pro *memorierbaren Zauber* beschränkt ist!

Pro Grad eines benutzten Zaubers verbraucht er hiervon 5 Punkte *Mana* zuzüglich weiterer 5 Punkte für das Wirken des Zaubers. Will er also einen Spruch vom 1. Grad benutzen, so hat er 10 Punkte *Mana* aufzuwenden, für einen vom 3. Grad wären es bereits 20 Punkte *Mana*.

Sinkt sein *Mana* auf 0, so ist er nicht mehr in der Lage einen Zauber zu wirken, bis er neue Energie geschöpft hat. Die Regenerierung des *Mana* geschieht durch die Meditation direkt nach einer durchschlafenen Nacht (min. $5+1W3$ Stunden ununterbrochener Schlaf, ansonsten ist ein PW:KO durchzuführen). Hierbei sammelt er die magischen Energien in seinem Körper an, die nötig sind, um Zauber zu wirken.

Je 2 Runden Meditation am morgen sammelt er 1 Punkt *Mana* (Priester frischen Ihren *Mana*-vorrat in halber Zeit auf, wenn sie sich an einem ihrer Gottheit geweihtem Ort befinden). Nach $0,5 * WE$ Phasen (aufgerundet) muß er pro Phase einen PW:WE durchführen, um sich weiter zu konzentrieren. Die Probe erschwert sich um je 2 pro weiterer Phase. Bei Mißlingen der Probe bricht seine Konzentration zusammen, und er muß erst eine neue Ruhezeit einhalten.

Dies läßt ihn zwar länger meditieren, jedoch zeigt sich auf den höheren Erfahrungsstufen, daß er auch wesentlich mehr Möglichkeiten in der Auswahl seiner Zauber hat. Um ihn also nicht zu mächtig zu machen, ist diese Einschränkung nötig.

Weiterhin erhält er entsprechend seiner Weisheit jeweils $3W3+4$ Punkte *Mana* je zusätzlichem Zauber (egal welcher Grad), den er beherrschen kann. Allerdings ist dies auch mit der Einschränkung verbunden, daß er die Punkte erst zu der Zeit erhält, in dem er auch den entsprechenden Zaubergang erreicht hat. *Beispiel*: ein allgemeiner Zauberkundiger mit WE 16; Er erhält auf der 1. Erf-

Stufe $3W3+4$ Bonus-Manapunkte, und erst auf der 3. Erf.-Stufe die $3W3+4$ Bonus-Manapunkte für den zusätzlichen Zauber Grad 2 aufgrund der hohen Weisheit. Er hätte in der 3. Erf.-Stufe also insgesamt 5 mal ($3W3+4$) Punkte *Mana* gesammelt (3 Zauber Grad 1 sowie 2 Zauber Grad 2 nach der alten Regel sind insgesamt 5 Zauber, die er hätte memorieren können. Beim Priester ist vom Spielleiter etwas Fingerspitzengefühl gefordert, denn er kann ihm einen Zauber zu wirken auch verbieten.

Ein weiterer Punkt sind die *Auftragszauber* (s. *Almanach der Magie*), über die ein Priester nur verfügen kann, wenn ihm sein Gott diesen Zauber gewährt. Um einen solchen Zauber auch weiterhin in Ausnahmefällen vergeben zu können, wird dies auf folgende Art definiert: Während einer Meditation erfährt ein Priester, daß es sein kann, daß er in Kürze in eine besondere Situation kommen kann, und erhält die *Mystische Kraft* diesen Auftragszauber einmal zu wirken. Er selbst muß den Zeitpunkt jedoch erkennen.

Tabellarisch zusammengefaßt bedeutet dies, daß ein Zauber folgende Kraft benötigt, um gewirkt zu werden:

Grad	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Mana	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Der letzte Zauber des Tages...

Wenn sein Manavorrat die Kosten seines letzten Zaubers unterschreitet (aber oberhalb von 0) ist, so ist es ihm dennoch möglich diesen Zauber zu wirken. Allerdings erleidet er hierbei 2 SP pro Punkte *Mana*, der über den vorhandenen Punkten verbraucht wurde. *Beispiel*: er hat nur noch 3 Punkte *Mana* übrig, muß jedoch noch ein letztes *Leichte Wunden heilen* durchführen, um seinem Freund das Leben zu retten. Dies kostete ihn jedoch 7 Punkte *Mana* mehr, als ihm zur Verfügung stehen. Also erleidet er 14 Schadenspunkte für die Heilung seines Freundes, weil er diesen Zauber durchführt. Sein Vorrat an *Mana* ist danach auf 0 gesunken.

Die Grenzen der Konzentration

Das *Mana* allein gibt dem Zauberner und Priester Macht, die Magie zu formen, jedoch leidet seine eigene Konzentration unter der Anwendung dieser Naturgewalten.

Er besitzt ein natürliches Potential von $(WE / 2) + Erf.-Stufe - 1 + (2 Konz.-Pkte)$ (Barde: $(WE / 2) + (Erf.-Stufe - 2) / 2 + Konz.-Pkte$). An diesem Potential zehrt die Anwendung schwerer Zaubersprüche. Wenn das Potential erschöpft ist, so kann er keinen „schweren“ Zauber mehr wirken. Als schweren Zauberspruch kann hierbei jeder angesehen werden, der in der unten stehenden Tabelle einen Eintrag ungleich Null besitzt.

Sein magisches Potential regeneriert sich um $Erf.-Stufe / 2 + 2 + 2 Konz.-Pkte$ (Barde: $Erf.-Stufe / 2 + Konz.-Pkte$), wenn er eine vollständige Nachtruhe hinter sich hat.

Für Spielgruppen, die das Attribut *Psychische Kraft* (PK) und den dadurch abgeleiteten Wert *Konzentrationspunkte* (Konz.-Pkte) nicht kennen, kann man zur Not auf den TP-Bonus zurückgreifen.

Folgende Tabelle zeigt nun, wie sehr die Zaubersprüche sein magisches Potential abhängig von seiner Erfahrungsstufe und dem

Grad des Zaubers aufzählen:

		Verbrauch mag. Potentials (Magier)								
Stufe		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	0	2	-	-	-	-	-	-	-	-
5	0	1	3	-	-	-	-	-	-	-
6	0	1	2	-	-	-	-	-	-	-
7	0	0	2	4	-	-	-	-	-	-
8	0	0	2	3	-	-	-	-	-	-
9	0	0	2	3	5	-	-	-	-	-
10	0	0	1	2	4	-	-	-	-	-
11	0	0	1	1	3	-	-	-	-	-
12	0	0	0	1	2	6	-	-	-	-
13	0	0	0	1	1	5	-	-	-	-
14	0	0	0	0	1	4	7	-	-	-
15	0	0	0	0	1	3	6	-	-	-
16	0	0	0	0	1	2	5	8	-	-
17	0	0	0	0	0	1	4	6	-	-
18	0	0	0	0	0	1	2	5	9	-
19	0	0	0	0	0	1	2	4	8	-
20	0	0	0	0	0	0	1	3	7	-

		Verbr. mag. Pot. (Priester)						
Stufe		1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-	-
3	1	2	-	-	-	-	-	-
4	0	2	-	-	-	-	-	-
5	0	1	3	-	-	-	-	-
6	0	1	2	-	-	-	-	-
7	0	0	2	4	-	-	-	-
8	0	0	1	3	-	-	-	-
9	0	0	1	2	5	-	-	-
10	0	0	0	1	4	-	-	-
11	0	0	0	1	3	6	-	-
12	0	0	0	1	2	5	-	-
13	0	0	0	0	1	4	7	-
14	0	0	0	0	1	3	6	-
15	0	0	0	0	1	2	5	-
16	0	0	0	0	0	1	4	-
17	0	0	0	0	0	1	3	-
18	0	0	0	0	0	1	2	-
19	0	0	0	0	0	0	1	-
20	0	0	0	0	0	0	1	-

		Verbr. mag. Pot. (Barde)					
Stufe		1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-	-
4	1	3	-	-	-	-	-
5	1	3	-	-	-	-	-
6	1	2	-	-	-	-	-
7	0	2	4	-	-	-	-
8	0	1	4	-	-	-	-
9	0	1	3	-	-	-	-
10	0	0	3	5	-	-	-
11	0	0	2	4	-	-	-
12	0	0	1	4	-	-	-
13	0	0	1	3	5	-	-
14	0	0	0	2	5	-	-
15	0	0	0	2	4	-	-
16	0	0	0	1	4	6	-
17	0	0	0	0	3	5	-
18	0	0	0	0	2	4	-
19	0	0	0	0	2	4	-
20	0	0	0	0	1	3	-

Zauberbuch, was nun?

Die wichtige Rolle des Zauberbuchs scheint damit nun wieder völlig fort zu sein, jedoch sollte man eines nicht vergessen: ein Charakter, dessen *Trefferpunkte* unter Null gesunken waren, ist nicht nur aller magischen Energien befreit. Auch seine Zauber muß er sich nochmal neu ins Gedächtnis einprägen, bevor er diese wieder wirken kann!

Hierzu ist ein Studium bzw. ein stilles Gebet von 1 Phase je Grad eines Zaubers nötig, um die Grundformeln wieder ins Gedächtnis zurückzurufen, wenn sie auf diese drastische Weise einmal kurzfristig getilgt worden waren.

Was man dabei jedoch niemals vergessen sollte: auf diese Weise kann man sich keine neuen Zaubersprüche aneignen. Der Zauberkundige muß weiterhin einen Zauber erst auf dem langwierigen Weg erkunden. Auch der Priester kann damit nicht die Erforschung neuer Zauber umgehen, denn was ein anderer entwickelt hat, muß ihm seine Gottheit nicht zwangsläufig auch als neuen Zauber schenken.

Klassenkombination = unbegrenzte Macht?

Was passiert nun mit Charakteren, die in irgendeiner Form Zauberkundiger/Priester geworden sind?

Dafür müssen wir tief einsteigen, und uns die Grundsatzfrage stellen: Welche Art Magie gibt es? Hierauf gibt es zwei Antworten: zum einen ist es die Magie der Sterblichen, zum anderen sind dort die Kräfte der Götter. Die Zauber eines Zauberkundigen sind hart erarbeitet und trainiert, während die eines Priesters ihm durch seine Gottheit gegeben werden (was nicht heißt, daß er weniger Arbeit hatte, um so weit zu kommen). Also gibt es quasi weltliche und göttliche Magie.

Hieraus schlußfolgern wir, daß ein Charakter *weltliches* und *göttliches Mana* ansammeln kann. Jedoch kann er an einem Tag nur eines von beiden in seiner Morgenmeditation oder seinem Morgenbeten erhalten.

Für den Spieler heißt dies, daß er diese zwei Formen des *Mana* beim Wirken seiner Zauber zu unterscheiden hat!

Was man allerdings nicht vergessen sollte: er besitzt nur ein einziges magisches Potential! Allerdings werden beide Erfahrungsstufen bei der Ermittlung seines magischen Potentials kumuliert.

4. Fertigkeiten

Überarbeitetes Fertigkeitensystem

Da die Regeln in *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* zum Lernen von weiteren Fähigkeiten und Fertigkeiten sich als nicht gerade ausreichend herausstellen, werden folgende Regeln festgelegt, welche die Originalregeln um einige Elemente erweitern. Die Unterscheidung, die das Regelwerk zwischen den Waffenfertigkeiten und anderen Fertigkeiten wird auch weiterhin beibehalten, sowie die Verbesserung der Waffen allein durch Aufsteigen in höhere Erfahrungsstufen (einschl. Fertigkeitenspunkte für Waffen jede x-te Stufe).

Ein Held kann seine Fertigkeiten durch Anwenden in der Praxis vervollkommen, oder seine Fertigkeiten bei einem Lehrmeister trainieren. Genauso können aber auch einfache Grundbegriffe vieler Gebiete von einem zum anderen weitergereicht werden. All dies soll die Regeländerung berücksichtigen, so daß das Spiel nun auch beim Lernen der Fertigkeiten noch realitätsnäher wird.

Daß das Waffenlernsystem nicht geändert werden braucht, leuchtet ein, da ein Charakter alleine schon durch aufsteigen in höhere Stufen besser zu kämpfen lernt (sein ETW0 sinkt konstant bei Steigerung um je n Stufen).

Aber warum es einem Abenteurer möglich ist, seine Kampfkraft zu vervollkommen, jedoch nicht in der Lage ist, Angriffen besser zu trotzen, will wohl kaum jemanden in den Kopf, darum wird auch die Möglichkeit eingeräumt, daß die RK bei Aufsteigen in höhere Erfahrungsstufen verbessert werden kann.

Grundwerte zu Spielbeginn

Die Regelung der Fertigkeitenspunkte bei Spielbeginn wird beibehalten, so daß ein Abenteurer seine anfänglichen Fertigkeiten mit hohen Erfolgswerten beherrschen kann. Die hohe Erfolgchance ändert sich auch bei nachträglich geänderten Grundattributwerten nicht mehr.

Allerdings wird sein anfänglicher Erfolgswert nun in einen Prozentwert umgerechnet (durch Multiplikation mit 5), um im weiteren Verlauf eine größere Differenzierung zu erlangen.

Klasse	Waffenfertigkeiten			Andere Fertigkeiten	
	Anf.	Zus.	Abz.	Anf.	Zus.
<i>Krieger</i>	4	1 je 3	-2/-1	3	(1 je 3)
<i>Zauberkundige</i>	1	1 je 6	-5/-3	4	(1 je 3)
<i>Priester</i>	2	1 je 4	-3/-2	4	(1 je 3)
<i>Spitzbuben</i>	2	1 je 4	-3/-2	3	(1 je 4)
Assassine	5	1/3	-2/-1	5	(1/3)
Barbar	5	3/3	-2/-1	3	(1/4)
Dergozauberer	4	1/3	-4/-2	6	(1/2)
Glücksfee	-	-	-	5	(1/3)
Heiler	2	1/5	-3/-2	8	(2/4)
Metamorphant	2	1/4	-3/-2	4	(2/3)
Shaolin	4	1/3	-2/-1	4	(1/4)
Waidmann	3	1/3	-2/-1	3	(1/3)

Außerdem werden einem Abenteurer nachfolgende Grundkenntnisse schon mit in sein Abenteurerleben mitgegeben, sofern diese in seinem Lernschema nicht als „unlernbar“ gekennzeichnet sind. Anstelle der Grundkenntnisse, kann er auch den hohen Startwert durch Einsatz eines Fertigkeitenspunktes für Fähigkeiten (FP-F) erlangen.

Balancieren/25%
 Fallen entdecken/1%
 Fallen stellen/5%
 Geländelauf/15%
 Rudern/15%
 Schlösser öffnen/1%
 Seilkunst/20%
 Tauchen/15%
 Verhören/15%

Beschatten/15%
 Fallen entschärfen/1%
 Geheimmech. öffnen/5%
 Reiten (am Boden)/20%
 Scharfschießen/5%
 Schwimmen/15%
 Springen/20%
 Überleben/20% in ...
 Verkleidung/15%

Wird eine dieser Fertigkeiten durch Einsatz von FP-F gelernt, so erhöht sich der bei der Fähigkeit angegebene Erfolgswert um den oben angegebenen Grundwert in dieser Fertigkeit.

Abschließend zu dem Lernvorgang erhält er zu Beginn seiner Laufbahn zusätzliche 3 %-Punkte je erlangtem Modellierpunkt, über die er völlig frei verfügen kann. Aus allen Fähigkeiten, die in seiner Charakterklasse (bzw. seiner Klassenkombination) zu Lernen erlaubt sind, kann er sich welche herausuchen. Pro Punkt in der Spalte A-FPF, muß er einen %-Punkt opfern, um die Fertigkeit um 1 % zu lernen oder zu steigern (Bsp.: *Braukunst* kostet 0,7 A-FPF; er muß also 0,7 %-Punkte einsetzen, um die Braukunst auf 1 % zu lernen bzw. um 1 % zu steigern). Die Punkte müssen zu Spielbeginn eingesetzt werden. Ein Aufbewahren über die erste Erfahrungsstufe hinaus (wie bei FP-F o. FP-W) ist hierbei nicht möglich.

Lernen ohne Punkte

Als grundlegende Änderung kommt nun hinzu, daß der Spieler nicht ausschließlich Fertigkeitenspunkte in jeder x-ten Stufe bekommt.

Er kann nun kontinuierlich Fähigkeiten lernen, ohne hierfür ein spezielles Punktesystem zu benutzen.

Gelingt ihm der für das Abenteuer sinnvolle Einsatz der Fertigkeit so werden ihm nun hierfür 100-500 EP gutgeschrieben (Bei der Einschätzung einer sinnvollen Anwendung ist aber zu beachten, wieviel die Spieler über die Hintergründe wissen). Gelingt dem Spieler der *Prüfung gg. Fähigkeit* (max. beim Erfolgswert von 55%) mit maximal 4 %-Punkte unter dem Erfolgswert der Fähigkeit sowie ein anschließender *Prüfung gg. Hauptattribut.-3*, so ist ihm die Anwendung dieser Fähigkeit nicht nur gelungen, sondern er lernt auch aus dieser Erfahrung heraus: Der Erfolgswert der angewandten Fähigkeit verbessert sich um 1W4+2 Prozentpunkte (d. h. Wert plus 1W4+2).

Merkwhynn (Kleriker) kann *Reden halten/45%*, und versucht die Menge durch eine Geschichte zu fesseln, damit seine Freunde unbemerkt ins Schloß eindringen können. Ihm ist dies mit einer gewürfelten 41 sehr gut gelungen, und der ihm zustehende *Prüfung gg. Hauptattribut-3* bei einem Charisma von 16 mit einer 13 auch so gerade. Ihm werden für das erfolgreiche sinnvolle Anwenden der Fertigkeit 150 EP gutgeschrieben, und für das Gelingen des *Prüfung gg. Hauptattribut-3* vom *Dungeon Master* die Fähigkeit um 1W4+2 (z. B. eine 2 gewürfelt) auf *Reden halten/49%* gesteigert.

Bei Fähigkeiten, auf denen der *Dungeon Master* den *Prüfung*

gg. **Hauptattribut** durchführt findet die Steigerung erst nach einer Besinnungspause (z. B. eine Übernachtung, eine längere Ruhepause o. ä.) des Charakters statt, ansonsten sofort.

Die Grenze der Vollkommenheit:

Der Erfolgsert von **60%** kann mit dieser Steigerung nicht überschritten werden. Ab hier muß er die Fähigkeit durch kontinuierliches Lernen verbessern.

Allerdings kann er die Fertigkeit ohne zusätzlichen Einsatz von FP-F nicht über den Hauptattributwert (in Prozent umgerechnet) hinaus steigern.

Zum Lernen/Verbessern neuer Fertigkeiten benötigt er einen Lehrmeister oder ein Lehrbuch. Für die Steigerung über einen Erfolgswert von 75% hinaus braucht man einen **Lehrmeister**. Von anderen lernen, die keine Lehrmeister sind, kann man maximal bis zu einem Erfolgswert von der Hälfte des zugehörigen Hauptattributwertes (in Prozent umgerechnet) des Lehrers.

Der Lehrer muß einen **um 10 %-Punkte höheren Erfolgswert** haben, als der Erfolgswert, den der „Schüler“ lernen will. Die Lehrkosten belaufen sich in der Regel auf **fünf Kupfermünzen** pro Phase Lehrzeit.

Die Kosten der Ausbildung durch einen NSC bzw. den Schnitt innerhalb einer Stadt gibt der *Dungeon Master* bekannt.

Grundwerte im Spielverlauf

Lernt der Abenteurer eine neue Fertigkeit, so hat er einen anfänglichen Erfolgswert, der, wie in nachfolgender Tabelle beschrieben, von dem Hauptattribut für diese Fertigkeit abhängt (z. B. *Trinken* von der *Konstitution*)

Attribut	Erfolgswert	von bis	wert
3	5	5%	
6	8	10%	
9	11	15%	
12	14	20%	
15	16	25%	
17	18	30%	
19	..	35%	

Wenn jetzt also *Robin Wood* einfällt, Trinken lernen zu wollen, so hat er bei einer *Konstitution* von 14 einen anfänglichen Erfolgswert von 20% auf diese Fertigkeit. Bis zu diesem Wert lernt er zu Zeiteinheiten von je 1 Phase. Ein Kumpel von ihm, mit *Trinken/40%* bringt *Robin* das Trinken bis zum Erfolgswert von 30% bei (Für das Lernen auf *Trinken/20%* benötigt *Robin* je 1 Phase pro Lernzeiteinheit, und für die Steigerung von 20% auf 30% benötigt er je 1 Stunde pro Lernzeiteinheit).

Lehrzeit

Die Lehrzeit wird durch die **Lernzeiteinheiten** (LZE) gekennzeichnet, welche in drei Kategorien eingeteilt werden:

- Die Zeit bis zum Erreichen des Grundwertes (s. Beispiel mit *Robin Wood*)
→ er benötigt 1 Phase pro LZE
- Die Zeit bis zum Erreichen des Hauptattributwertes (beim o. g. Beispiel läge bei KO 14 der höchste Wert bei 70 %)
→ er benötigt 1 Stunde pro LZE
- Über die Grenzen des Hauptattributs hinaus
→ er benötigt 1 Tag pro LZE

Die Anzahl LZE ergibt sich aus der Summe der zu erreichenden Prozentwerte. Für die Mathematiker unter uns gilt folgende Rechenformel: Summe von 1 bis n : $\frac{n \cdot (n+1)}{2}$. Um die tatsächliche Anzahl LZE zu ermitteln, wird diese Summe noch mit der Anzahl der nötigen Fertigkeitsschritte multipliziert.

Für das Lernen einer Fähigkeit auf den Wert n benötigt er als $FP * \frac{n \cdot (n+1)}{2}$ LZE.

Für die Steigerung einer Fähigkeit von n bis zum Wert m sind also $FP * (\frac{m \cdot (m+1)}{2} - \frac{n \cdot (n+1)}{2})$ LZE nötig.

Unser Held *Robin Wood* benötigt für die ersten 20 % insgesamt $1 * \frac{20 \cdot 21}{2} = 210$ LZE, welche dann insgesamt 420 Phasen (bei tanrainischer Unterteilung also 42 Stunden) entsprechen.
Für die Steigerung benötigt er dann $1 * \frac{40 \cdot 41}{2} - 210 = 820$ LZE, welches wiederum direkt in Stunden zu sehen ist. Insgesamt kommt er also auf eine Ausbildungszeit von 862 (820 + 42) Stunden.

Pro Tag kann man sich laut *Spielleiterhandbuch* bis zu 10 Stunden lang mit seiner Ausbildung befassen, wenn man sich auf einen Tagesablauf in der Form „Lernen, Essen und Schlafen“ beschränkt. Er muß sich jedoch mindestens 50 % der Zeit mit lernen befassen, damit er überhaupt einen Lerneffekt erreicht. Wird er während der Lehrzeit von einem zum nächsten Prozentpunkt unterbrochen, so muß er diese Zeit wieder von neuem beginnen.

Aufgrund der zu erwartenden Lebensspanne haben die verschiedenen Rassen auch etwas unterschiedliche Zeit, um ihre Fertigkeiten zu erwerben. Die oben errechnete Anzahl LZE wird zusätzlich noch mit dem Ergebnis des Bruches „100 / Grundwert(Höchstalter)“ multipliziert.

Diese Werte können sich noch mehr verschlechtern, wenn er keine ausgeruhete Nacht hinter sich hatte, oder vielleicht unter einer Krankheit oder ähnlichem leidet. Sämtliche Ausnahmen werden vom *Dungeon Master* festgelegt.

Fertigkeitsschritte

Der Einsatz von Fertigkeitsschritten kann auf zweierlei Arten erfolgen:

- Hat er seinen Maximalwert noch nicht erreicht, so halbiert er die Lehrzeit, wenn die die nötigen FP-F zu Beginn der Lehrzeit aufbringt (er muß festlegen, ob auf den Maximalwert oder den Grundwert gelernt werden soll) wird die Lehrzeit für diese Fertigkeit bis zu diesem Wert halbiert! Zu dem Charakter sollte dies vermerkt werden, weil nach jedem Prozentpunkt Steigerung die Lehre unterbrochen werden darf.
- Hat er seinen Maximalwert bereits erreicht, so verschiebt er den Maximalwert durch den Einsatz der vollen FP-F für diese Fertigkeit um 5 % nach oben. Ihm wird hierdurch die Möglichkeit gegeben, über sein Maximum hinaus zu lernen.

Erfolgswurf für Fertigkeiten

Der Erfolgswurf wird mit $W\%$ ausgewürfelt, jedoch wird die Regelung des *Spielerhandbuchs* für die wenigen Ausnahmen eines Wertes oberhalb von 100% geändert. Wirft ein Spieler einen Erfolgswurf zu einer Fertigkeit, die über diesem Grenzwert liegt, so bedeutet eine natürliche 96 bis 100 noch nicht zwingend einen vollend mißlungenen Wurf. Vielmehr wird ein zweiter Erfolgswurf auf den **EW minus 75%** nötig. Mißlingt dieser mit einer natürlichen 80 bis 100, so ist dies wie eine natürlich 96 bis 100 im Normalfall zu werten.

Die Ausbildungstabelle

Zur Erklärung der Spalten zur folgenden Lerntabelle gelten folgende Regelungen:

Fertigkeit	Hier wird die Fertigkeit mit ihrem Namen benannt. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge angeordnet (die fettgedruckten Fertigkeiten sind diejenigen, welche durch das Originalregelwerk definiert wurden). In Klammern gesetzte Fertigkeiten werden vom Spielleiter im Normalfall keinem Spieler zugänglich gemacht.
Anf.	Steht in dieser Spalte ein Eintrag, und gehört die Fertigkeit nicht zu den von dem Charakter unlernbaren Fertigkeiten, so hat er im Verlauf seiner Jugend bereits die Grundkenntnisse in dieser Fertigkeit erlangt.
Grund	Unter dieser Spalte sind die Kennungen der Charakterklassen eingetragen, die diese Fertigkeit als Grundfertigkeit besitzen.
Ausn.	Unter dieser Spalte sind die Kennungen der Charakterklassen eingetragen, die diese Fertigkeit als Ausnahmefertigkeit besitzen.
Nicht	Unter dieser Spalte sind die Kennungen der Charakterklassen eingetragen, die diese Fertigkeit niemals erlernen können bzw. dürfen.
FPF	Dies ist die Anzahl der Fertigungspunkte, die ein Abenteurer für das Lernen dieser Fertigkeit aufwenden muß. Steht hier kein Wert, so ist sie zu Spielbeginn nicht erreichbar. Solch eine Fertigkeit (z. B. <i>Laufen</i>) muß auf 30 % gelernt werden, damit sie keine Probe mehr benötigt.
HAttr	Hier wird das zur Fertigkeit gehörende Hauptattribut genannt.
GLEP	Die Grundlernpunkte sind für die neue %-Regel überflüssig geworden und werden entsprechend bald entfernt.
Kosten	Die beschriebenen Lehrkosten (ca. 5 Kupfermünzen je Phase) werden mit diesem Wert modifiziert.
A-FPF	Abweichend von der obigen Regel kann er Grundfertigkeiten zu Spielbeginn (!) für die in dieser Spalte angegebenen FPF lernen. Standardfertigkeiten kann er durch Einsatz dieser

Punkte jederzeit auf den Grundwert (s. Abschnitt „Grundwerte im Spielverlauf“) lernen.

Anw.-Dauer Hier steht, wieviel Zeit der Charakter für den einmaligen Einsatz einer Fertigkeit benötigt.

Alle Fertigkeiten, bei denen keine Lernschema zu „Allgemein“ (Kennung **A**) angegeben wurde, sind automatisch Standardfertigkeit für die Charakterklassen, die nicht explizit aufgeführt wurden.

Die bisher angegebenen Lehrzeiten beziehen sich bis jetzt immer nur auf Grundfertigkeiten einer Charakterklasse. Bei den Standardfertigkeiten verlängert sich die Lehrzeit auf das doppelte und bei Ausnahmefertigkeiten auf das 6-fache!

Es gilt bei Klassenkombinationen der jeweils günstigere Wert, sofern nicht bei einer seiner Klassen explizit gesagt wird, daß die Fertigkeit überhaupt nicht gelernt werden darf. In dem Fall darf er sie selbst dann nicht lernen, wenn sie als Grundfertigkeit seiner anderen Klasse(n) gilt.

Besonderheit: Wenn in der Lerntabelle ein kleines „a“ anstelle des großen „A“ für Grundfähigkeit für *Allgemein* angegeben wurde, so ist dies nur der Hinweis darauf, daß man beim Auswürfeln des Charakters diese Fähigkeit lernen darf. Im weiteren Spielverlauf wird die Fähigkeit dann zur Standardfähigkeit für *Allgemein*.

Lernkosten (Grundkosten)

Schema Charakterklasse	
A	Allgemein
B	Krieger
C	Magier
D	Priester
E	Spitzbuben
F	PSI-Meister
G	Shaolin (+ 'B')
H	Waidmann (+ 'B')
I	Barde (+ 'E')
J	Glücksfee
K	Bannsänger (+ 'C')
L	Sublimateur (+ 'C')
M	Eigenheit Lesingaro

Besonderheiten bei Lesingaro-Fertigkeiten		
§1)	Nötig: Rechnen	+1 FPF
§2)	Nötig: Elektrotechnik	+2 FPF
§3)	Nötig: Elektrotechnik, Kunststoffe fertigen	+3 FPF
§4)	Nötig: Mikroelektronik	+4 FPF
§5)	Nötig: Mikroelektronik, Kunststoffe fertigen	+5 FPF
§6)	Nötig: Energiefeldtechnik	+6 FPF
§7)	Nötig: Energiefeldtechnik, Edelsteine schleifen	+7 FPF
§8)	Nötig: Kernphysik, Energiefeldtechn., Edelst. schleifen	+8 FPF
§11)	Nötig: Kernphysik, Energiefeldtechn., Norm. Motoren bauen	+11 FPF

4. Fertigkeiten

Fertigkeit	Anf.	Grund	Ausn.	Nicht	FPF	HAttr.	Kosten	A-FPF	Anw.-Dauer
<i>Alchimistische Analyse</i>	-	C	A		1	IN-3	+50 %	0.5	1 h
Altertumskunde	-	CDE			1	IN-1	+15 %	0.4	
<i>Anspornen</i>	-	I			1	?		0.5	
<i>Armbrustbau</i>	-	B			2	GE-2	+25 %	1.0	
Astrologie	-	CD			2	IN	+20 %	1.0	
<i>Athletik</i>	-	BE			1	KO-2	-10 %	0.4	
Ausdauer	-	B			2	KO	-10 %	1.0	
Balancieren	5	aE			1	GE	-10 %	0.4	
<i>Ballista bedienen</i>	-	B	A		1	ST	+70 %	0.4	
Bauchreden	-	E			1	IN-2	-10 %	0.5	
Baumeisterei	-	CD			2	IN-1	X20	1.0	
Beobachtungsgabe	-	EL			1	IN		0.5	
<i>Beredsamkeit</i>	-	CDE			1	CH		0.6	
Bergbau	-	a			2	WE-3		1.0	
Bergsteigen	-	BE			1	-	+10 %	0.5	
<i>Beschatten</i>	3	aE			3	WE		1.5	
Betteln	-	E			1	CH		0.5	
Blind kämpfen	-	BE			2	-	+5 %	1.0	
Boote lenken	-	E			1	WE+1		0.5	
<i>Boots-/Schiffsbau</i>	-	a			2	?	X10	2.0	HbS (S. 999)
<i>Bogen vom Streitwagen</i>	-	B			1	GE-2	+10 %	0.5	
<i>Bogen zu Pferd</i>	-	B			1	GE-2	+10 %	0.5	
<i>Bogen/Pfeile schnitzen</i>	-	B			1	GE-1	+10 %	0.7	HbS (S. 999)
Braukunst	-	A			1	IN-3	+40 %	0.7	
Dauerlauf	-	B			1	KO-6	-10 %	0.5	
<i>Dichtkunst</i>	-	IK			1	WE	+10 %	0.5	
Edelsteine schleifen	-	CEF			2	GE-2	X10	1.2	3W6 h
Einschüchtern	-	E			1	WE		0.5	
<i>Elektrotechnik</i>	-	M		A	2	WE-1	X25	1.0	
<i>Energiefeldtechnik §4</i>	-	m		A	2	GE-1	X60	1.0	
Erneuerung	-	F		A	1	WE-1		0.5	
<i>Erste Hilfe</i>	-	a			2	IN	+50 %	1.0	HbS (S. 999)
<i>Fallen entdecken</i>	0	aBE			1	WE	+15 %	1.0	1 Pha
<i>Fallen entschärfen</i>	0	aBE			1	GE	+20 %	1.0	2W6 Pha
Fallen stellen	1	aBE			1	IN-1	+25 %	1.0	2W6 Pha
Fälschung	-	E			1	GE-1	+30 %	0.5	
Feuer machen	-	A			1	WE-1		0.2	1W4 R
Fischen	-	A			1	WE-1	+10 %	0.2	2W4 h
<i>(Fusionskanonen bauen) §8</i>	-	m		A	4	IN-3	X500	2.0	6W8 Kirxi
<i>Gassenwissen</i>	-	E		A	2	CH-2		1.0	
<i>Geheimmech. öffnen</i>	1	aCE			2	GE-4	+20 %	1.2	2W4 R
<i>Geheimzeichen</i>	-	E			1	GE-1		0.7	
<i>Geländelauf</i>	3	aBE			1	GE	-10 %	0.4	
Gerberei/Sattlerei	-	aH			1	IN	+40 %	0.7	
<i>Geschäftstüchtigkeit</i>	-	E			2	WE+1	+20 %	1.2	
<i>Giftmischen</i>	-	CE	D		1	IN-2	+25 %	0.4	4W6 Pha
<i>Glasbläserei</i>	-	CDE	A		2	GE	+50 %	1.0	
Heilkunde	-	D		A	2	WE-2	+25 %	1.0	1 Pha
Tierheilkunde	-	D		A	2	WE-2	+25 %	1.0	1 Pha
<i>Himmelskunde</i>	-	aHM			2	IN	+15 %	1.0	1W4 R
<i>Hirnschaltungselektronik §4</i>	-	m		A	3	IN-3	X750	1.5	3W8 Daoi
Holzarbeiten	-	A			1	ST	+5 %	0.5	
Hypnose	-	F		A	1	CH-2		1.2	2W6 R
<i>Instrumentenbau</i>	-	IK			2	?	+50 %	1.0	
Jagen	-	B			1	WE-1	+10 %	0.5	4W6 Pha
Jonglieren	-	E			1	GE-1	+15 %	0.5	
<i>Kampf vom Streitwagen</i>	-	B	A	CD	2	GE-1	+10 %	1.0	
<i>Kampf zu Pferd</i>	-	B	A	CD	2	GE-1	+10 %	1.0	
<i>Kampftaktik</i>	-	B	A		3	WE-3		1.5	1 R
<i>Kampftrance 1</i>	-	B	A		2	WE-2		1.0	1 R
<i>Kanonen/Gewehre gießen</i>	-	B			3	?	X20	1.5	3W4 d
<i>Kanufahren</i>	-	a			1	GE+1	X3	0.4	
<i>Katapult bedienen</i>	-	B	A		1	ST	+75 %	0.5	
<i>Kernphysik §1</i>	-	M		A	2	IN		1.0	
<i>KI-Programmierung</i>	-	m		A	4	IN-1	X250	2.0	4W8 Kirxi

4. Fertigkeiten

Fertigkeit	Anf.	Grund	Ausn.	Nicht	FPF	HAttr.	Kosten	A-FPF	Anw.-Dauer
Kochen	-	A			1	IN	+20 %	0.4	
<i>Kräfte sammeln 1</i>	-	a			1	KO-2		0.5	1 R
<i>Kräfte sammeln 2</i>	-	a			2	KO-2		1.0	1 R
<i>Kräfte sammeln 3</i>	-	a			3	KO-2		1.5	1 R
Kräuterkunde	-	CDE			1	IN-2	+50 %	0.4	
Künstlertalent	-	a			1	WE	+10 %	0.5	
<i>Kunststoffe fertigen</i>	-	m		A	1	WE	+25 %	0.5	2W8 Daoi
<i>Landfahrzeug steuern</i>	-	A			1	GE+2		0.4	
Landwirtschaft	-	A			1	IN		0.7	
<i>(Laserschußwaffen bauen) §7</i>	-	m		A	4	IN-2	X500	2.0	4W8 Daoi
<i>Laufen</i>	-	BE			2	-	-10 %	1.2	
Lesen und Schreiben	-	CDF	B		1	IN+1	+20 %	0.3	
<i>Lichtschwerter bauen §6</i>	-	m		A	3	IN-2	X500	1.5	4W8 Daoi
Lippenlesen	-	E			2	IN-2	-10 %	1.5	
Lokalgeschichte	-	DE			1	CH	+15 %	0.5	
Masseneinfluß	-	I			1	?	+50 %	1.0	
Meditativer Fokus	-	F		A	1	WE+1		0.7	
<i>Meerwirtschaft</i>	-	M		A	1	IN		0.7	
<i>Menschenkenntnis</i>	-	D		A	3	WE-3	-10 %	1.5	
<i>Meucheln</i>	-			*B	3	?		2.0	
<i>Mikroelektronik §2</i>	-	m		A	2	WE-2	X50	1.0	
Musikinstrument	-	DEF	A		1	GE-1		0.5	
Nachforschen	-	E			1	IN		0.6	
Nähen/Schneidern	-	A			1	GE-1	+20 %	0.4	
<i>Naturkunde</i>	-	D			1	IN	+15 %	0.4	
Navigation	-	BCDE			1	IN-2	+20 %	0.5	
<i>Navigation (Wasser/Luft)</i>	-	M		A	1	IN-3	+50 %	0.5	
<i>Navigation (Weltall) §1</i>	-	m		A	1	IN-3	X10	0.5	
<i>Navigation (Raumzeit) §1</i>	-	m		A	3	IN-4	X50	1.5	
<i>NI-Programmierung</i>	-	m		A	4	IN-3	X900	2.0	4W8 Kirxi
<i>Normale Motoren bauen §2</i>	-	m		A	2	GE	X75	1.0	3W8 Kirxi
Orientierungssinn	-	aH			1	WE+1		1.0	
Pfeifen/Summen	-	aIK			1	?	-15 %	0.5	
<i>Pflanzenkunde</i>	-	D			1	IN	+15 %	0.4	
Plündern	-	E			1	GE		0.5	
<i>(Raumschiffsbau) §5</i>	-	m		A	2	GE-2	X900	0.5	4W8 Taiiai
<i>Raumschiff steuern</i>	-	M			1	GE+1	X50	0.4	
<i>(Raumzeitmotoren bauen) §11</i>	-	m		A	4	WE-4	X2500	2.0	8W8 Taiiai
<i>Rechnen</i>	-	CDE			1	IN+1	+5 %	0.5	
<i>Rechnen (Höheres)</i>	5	M		A	1	IN+1	+5 %	0.6	
<i>Reden halten</i>	-	D		A	1	CH	-10 %	0.7	
Reiten (am Boden)	4	A		M	1	WE+3		0.4	
Reiten (in der Luft)	-	a			2	WE-2		1.0	
<i>Reiten (Seetiere)</i>	-	m		A	1	WE		0.5	
Religionskunde	-	CDF			1	WE	-10 %	0.5	
Rudern	3	A			1	ST		0.4	
<i>Runen erstellen 1</i>	-	C		D	A	4	WE-4	X5	4.0
<i>Runen identifizieren</i>	-	C		A	1	IN	X3	0.4	
Rüstungsmacher	-	B		A	2	IN-2	X2	1.5	
<i>Sagenkunde</i>	-	D			1	IN	+15 %	0.4	
<i>Scharfschießen</i>	1	B		A	2	GE-3	+20 %	1.2	
Schauspielern	-	eI			1	?		0.5	
Schätzen	-	E		A	1	IN	+50 %	0.5	
<i>Schieß-/Sprengpulver mischen</i>	-	CD			1	IN	+10 %	0.5	
<i>Schleichen</i>	-	E		A	1	GE-1	+20 %	0.4	
<i>Schlittensfahren</i>	-	a			1	GE+1	+10 %	0.4	
<i>Schlittschuhlaufen</i>	-	a			1	GE-2	-5 %	0.4	
<i>Schlösser öffnen</i>	0	EH		A	2	GE-1	+10 %	0.4	
Schlösser schmieden	-	E			1	GE	+20	0.6	
Schmiedekunst	-	a			1	ST	+25 %	0.7	
Schustern	-	a			1	GE	+25 %	0.5	
Schwimmen	3	A		M	1	ST	-10 %	0.4	
Schwimmen (spez.)	ST	M		A	1	ST	0 %	0.4	
Seemannschaft	-	E		A	1	GE+1		0.7	
<i>Segeln</i>	-	a			1	GE+1	+10 %	0.4	

4. Fertigkeiten

Fertigkeit	Anf.	Grund	Ausn.	Nicht	FPF	HAttr.	Kosten	A-FPF	Anw.-Dauer
Seilkunst	4	a			1	GE	+10 %	0.4	
Singen	-	a			1	CH		0.5	
<i>Skifahren</i>	-	a			1	GE	+5 %	0.4	
<i>Solarenergietechnik §3</i>	-	-	M	A	2	WE-1	X10	1.0	
Spiele	-	BE	D		1	CH	+5 %	0.4	
Sprache (alte)	-	CD	A		1	IN	+15 %	0.4	
Sprache (lebende)	-	A			1	IN		0.4	
Springen	4	aE			1	ST	-10 %	0.4	
Spuren lesen	-	B	A		2	WE		1.2	
<i>Stehlen</i>	-	CE			2	GE-2	+10 %	1.2	
Steinarbeiten	-	a			1	ST-2	+25 %	0.5	
<i>Stimmen nachahmen</i>	-	E	A		2	CH		1.5	
<i>Sublimationskunde</i>	-	L		A	1	IN-1		1.0	
<i>Streitwagen lenken</i>	-	B	G		1	ST	+25 %	0.7	
<i>Talisman verzaubern</i>	-	CD		A	4	WE-3	X2	4.0	
Tanzen	-	a			1	GE	-5 %	0.4	
<i>Tarnen</i>	-	BE	A		2	GE	+5 %	1.2	
<i>Tauchen</i>	3	a			1	KO+1		0.4	
<i>Tiefseekunde</i>	-	M		A	2	IN		1.0	
Tiere abrichten	-	aH			1	WE	+10 %	0.7	
Tiere führen	-	aH			1	WE	+10 %	0.7	
Tierkunde	-	E			1	IN	+10 %	0.5	
Tierstimmen	-	E			2	WE-1		0.5	
<i>Töpferei</i>	-	a			1	GE-2		0.5	
<i>Triebwerke bauen §3</i>	-	m		A	2	GE	X100	1.0	3W8 Taiai
<i>Trinken</i>	-		*D	A	1	KO	+15 %	0.4	
<i>Tränke brauen</i>	-	D		A	3	WE-3	X5	2.0	
Turnen	-	E			1	GE	-10 %	0.5	
Überleben in ...	5	aB			2	IN		1.2	
→ Dschungel	-	aB			2	IN		1.2	
→ Gebirge	-	aB			2	IN		1.2	
→ Schnee	-	aB			2	IN		1.2	
→ Steppe	-	aB			2	IN		1.2	
→ Sumpf	-	aB			2	IN		1.2	
→ Wald	-	aB			2	IN		1.2	
→ Wüste	-	aB			2	IN		1.2	
Umgangsformen	-	A			1	CH		0.4	
Unterbewußtsein zähmen	-	F		A	2	WE-1		1.5	
Verfolgen	-	BE			1	GE		0.5	
<i>Verführen</i>	-	A			2	CH-3		1.5	
<i>Verhören</i>	3	aBE	D		1	CH		0.7	
<i>Verhütungskunde</i>	-	CDL		J	1	IN	-15 %	0.4	2W4 R
Verkleidung	3	aE			1	CH-1	+15 %	0.7	
Wachsamkeit	-	E			1	WE+1		0.7	
<i>Waffenfertigkeit lernen</i>	-	BGH	CFK	J	0	-		0.0	
<i>Waffenfertigkeit verbessern</i>	-	BGH	CFK	J	0	-		0.0	
<i>Waffengruppe (klein) lernen</i>	-	BGH	CFK	J	0	-		0.0	
<i>Waffengruppe (groß) lernen</i>	-	BGH	CFK	J	0	-		0.0	
Waffen schmieden	-	B			3	IN-3	X3	3.0	
<i>Wagenbau</i>	-	a			2	?	X5	2.0	
Wagen lenken	-	B			1	GE+2	+10 %	1.0	
Wahrsagerei	-	E			1	CH+2		0.5	
Wappenkunde	-	A			1	IN	+10 %	0.7	
Weben	-	A			1	IN-1	+15 %	0.5	
Wet terkunde	-	A			1	WE-1	+10 %	0.7	
<i>Winden</i>	0	aE			2	GE	-5 %	1.2	
<i>Wissen von der Magie</i>	-	C	BEG	FJ	2	-	X2	1.2	
<i>Wissen über ...</i>	-	C		A	-	-			
→ <i>Anrufung/Hervorrufung</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Bannballaden</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Bannzauber</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Bezauberung/Verzauberung</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Chaotische Umkehrmagie</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Egomodifikation</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Elementzauber (Erde)</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	

4. Fertigkeiten

Fertigkeit	Anf.	Grund	Ausn.	Nicht	FPF	HAttr.	Kosten	A-FPF	Anw.-Dauer
→ <i>Elementzauber(Feuer)</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Elementzauber(Luft)</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Elementzauber(Wasser)</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Erkenntniszauber</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Herbeirufung/Beschwörung</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Illusionen</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Metamagie</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Nekromantie</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Spinnenmagie</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Sublimation</i>	-	L		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Unbändige Magie</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
→ <i>Veränderung</i>	-	C		A	1	IN	X2	0.5	
Zauberkunde	-	CD	A		1	IN-2	+10 %	1.0	
<i>Zeichensprache</i>	-	CE	A		1	GE-1		0.7	

Beschreibungen zu einzelnen Fertigkeiten

Ein kurzes Wort vorweg zu den Wissensfertigkeiten. Es kann viel Wissen angehäuft werden und auch durch die Erfahrung gelernt werden, doch bei solchen Proben kann keine Wiederholung auf ein und das selbe Thema durchgeführt werden, denn von einer Minute zur nächsten ändert sich der Wissensstand eines Charakters nicht. Entweder er weiß etwas, alles, nichts oder was falsches, aber er kann sein Wissen nicht durch einen erneuten Erfolgswurf in Frage stellen.

Die Proben darauf würfelt ausschließlich der *Dungeon Master*. Eine „1“ bis „5“ ist immer eine recht lückenhafte, aber richtige Auskunft über ein Gebiet, ein Wurf, der genau dem erlernten entspricht, ist eine famose Leistung (z. B. bei *Sagenkunde* würde man also alles über ein Wesen wissen). Bei einer „96“ bis „100“ weiß man falsche Informationen, wobei also der *Dungeon Master* einem Spieler eine Erinnerung erzählt, welche vollkommen oder auch nur teilweise falsch ist.

Bei allen mißlungenen Wissenwürfen auf ein bestimmtes Gebiet kann man einen neuen Erfolgswurf erneut durchführen, nachdem man den Erfolgswert der Fertigkeit durch **lernen** gesteigert hat.

Es kann vorkommen, daß ein Charakter einen Erfolgswert von 100 oder höher in einer Fertigkeit hat (Steigerung durch lernen ist nur bis max. 95% möglich). Er ist damit ein Meister seines Faches, und nur selten geht etwas schief. Wird eine natürliche 96 bis 100 gewürfelt, so ist die Fertigkeit noch nicht daneben gegangen, sondern es wird nochmals ein *Prüfwurf gg. Erfolgswert-75%* durchgeführt. Nur wenn dieser auch mißlingt, wurde die Probe nicht geschafft. Wirft er hierbei ebenfalls eine natürliche 60 bis 100, so zieht dies die zwei Absätze vorher beschriebenen Auswirkungen eines fatal mißlungenen Versuchs nach sich.

Alchemistische Analyse

Der Abenteurer kann chemische Substanzen analysieren, deren Wirkung bestimmen oder aber auch mischen. Hierzu braucht er mindestens ein tragbares Laboratorium (Gewicht: 50 Pfund), welches ihn in der Grundausrüstung 5.000 GS kostet, und dann noch die nötigen Materialien, sodaß zusätzliche Kosten pro Anwendung von 10 GS entstehen. In dem Reiselabor kann er Materialien für gut 30 Analysen transportieren.

Will er sich ein komplettes Labor in seiner Behausung einrichten, so kommt er auf Kosten von 15.000 GS zu Einrichtung des Labors und 100 GS zur Aktualisierung seiner Chemikalien wöchentlich plus den ca. 10 GS pro Anwendung eines (nicht gerade großen) Experimentes.

Athletik

Sie beruht auf der Ausbildung der Muskulatur durch hartes Training. Hierdurch erhöhen sich *Türen öffnen*, *St. verb./Gatt. öffn.* um je 3% und *Ausschen* um je 0,2 jeden erreichten 5 %-Schritt, mit der er *Athletik* beherrscht.

Balancieren

Dies ist notwendig, um über schmale Stege, auf schrägen Dächern oder ähnlich „unfüßlichen“ Orten zu laufen, wo man recht schnell zu Gleichgewichtsproblemen neigt. **Jede Runde** muß ein *Prüfwurf* durchgeführt werden. Bei perfektem Gelingen, kann der Abenteurer die doppelte Strecke zurücklegen. Bei Mißerfolg verliert er das Gleichgewicht und rutscht aus (Sturzschäden!).

Erfolgswürfe sind erst dann notwendig, wenn die Lauffläche maximal **20cm** breit oder um mindestens **30 Grad** geneigt ist. Er bewegt sich hierbei mit **B3**. Ist die Lauffläche max. *10cm* breit oder mind. **40 Grad** geneigt, so bewegt er sich nur noch mit **B1,5**. Folgende WM gelten dabei.

Modifikation des Erfolgswertes beim Balancieren	
-5%	Lauffläche mit Breite 15cm bzw. Neigung 35 Grad
-15%	Lauffläche mit Breite 10cm bzw. Neigung 40 Grad
-25%	Lauffläche mit Breite 5cm bzw. Neigung 45 Grad
-10%	Lauffläche ist naß und schlüpfrig
-25%	Lauffläche ist schleimig und sehr schlüpfrig
-20%	Abenteurer will sich mit doppelter der oben angegebenen Geschwindigkeit bewegen
-40%	Abenteurer will sich mit 4facher Geschwindigkeit bewegen

Beidhändiger Kampf

Der *Beidhändige Kampf* ist im *Spielerhandbuch* beschrieben. Hier wird auf die Anwender von *Shandras Arme* eingegangen, die plötzlich mit vier oder sechs Armen dastehen.

Grundsätzlich muß der *Vierhändige Kampf* und *Sechshändige Kampf* genauso für einen Fertigkeitenspunkt gelernt werden, wie der *Beidhändige Kampf*.

Beredsamkeit

Sie kann dazu verwandt werden, einzelne Personen von seinen Argumenten zu überzeugen.

Berserkerang

Der Abenteurer kann bei Nahkämpfen zum Berserker werden. Er wird sich in diesem Zustand immer in die erste Reihe drängen und sich nicht freiwillig zurückziehen, solange auch nur noch ein Gegner auf den Beinen ist. Bei Ende der Kampfhandlungen muß er einen *PW:IN.-3* durchführen. Mißlingt dieser, so stürzt er sich wegen Gegnermangels auf seine Begleiter und greift diese solange an, bis er kampfunfähig gemacht worden ist. Im *Berserkerang* hat ein Abenteurer +2 auf TrCh und SchM, und er verliert bei jedem Treffer einen Schadenspunkt weniger, als ihm zugefügt wurden. Am Ende eines Kampfes im *Berserkerang* verliert er 1W4 TP.

2 Runden vor Beginn irgendeiner Kampfhandlung kann der Abenteurer versuchen, sich freiwillig in den Berserkerang zu steigern. Nach Ende der Frist wird er zum Berserker, wenn ihm der *PW:IN.* mißlingt. Bei Gelingen kann er einen erneuten Versuch starten. Während dieser 2 Runden darf er sich nicht bewegen und auch nicht in Kämpfe verwickelt werden. Unfreiwillig kommt er in den *Berserkerang*, wenn er in Kampfhandlungen TP verliert und seinen *PW:IN.* mißlingt.

Beschatten

Damit ist es möglich, einer Person unbemerkt zu folgen.

Auch hier führt der Dungeon Master den PW verdeckt aus, da der Verfolger bei einer gewürfelten 96 bis 100 nicht nur bemerkt wird, sondern auch selber nicht merkt, das er als Verfolger entlarvt wurde. Dies gibt dem Verfolgten die Möglichkeit, entsprechende Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Erste Hilfe

Erste Hilfe ist die Kunst, Wunden so zu verbinden, daß der Blutverlust gestoppt wird und der Heilungsprozeß schneller voranschreitet.

Ein Held bekommt durch Erste Hilfe 2 TP zurück. Allerdings kann er nur alle 3 Tage eine solche Heilung bekommen.

Gassenwissen

Mit Hilfe von Gassenwissen kann man sich in Städten besser zurechtfinden. Auch ermöglicht Gassenwissen das Erlangen von Auskünften über Dinge und Personen, nach denen man normalerweise besser nicht fragt. Beispielsweise kann man mit dieser Fähigkeit in einer fremden Stadt den Aufenthaltsort (durch Befragungen) der ortsansässigen Diebesgilde herausfinden.

Den *Erfolgswurf auf Gassenwissen* führt der Dungeon Master verdeckt aus. Wird eine 96 bis 100 gewürfelt, so hat der Held leider den Falschen gefragt, und bekommt falsche Informationen:

Er hat dann z. B. auf der Suche nach der Diebesgilde eine Stadtwache gefragt und landet erst mal im Knast.

Geheimzeichen

Die Beherrschung von Geheimzeichen dient allgemein dazu, daß innerhalb einer bestimmten Organisation die Mitglieder sich wortlos miteinander verständigen können. Ein relativ gutes Beispiel kommt von den Diebesgilden, welche an Häuser, Stadttore oder sonstiges versteckte Symbole anbringen, die keiner so auf Anhieb entdecken würde, aber die dem geschulten Auge Auskunft über die Bewohner deren Stand oder ähnliches geben. Einige Priesterkulte oder Magierbruderschaften können sich aufgrund solcher Zeichen zugehörigen zu erkennen geben. Für jede einzelne Gruppe muß man die Geheimzeichen erneut erlernen.

Geländelauf

Mit dieser Fähigkeit ist es möglich, mit voller Bewegungsweite durch unwegsames Gelände, wie z.B. Wälder, zu laufen.

Hierzu muß dem Helden jede Phase ein *Erfolgswurf auf Geländelauf* gelingen. Mißlingt er, so stürzt der Betreffende zu Boden und erleidet eventuell Schaden.

Auch kann man mit dieser Fähigkeit unbehindert durch den Kontrollbereich eines Gegners laufen. Pro Feld im Kontrollbereich wird dann ein PW fällig. Bei mißlingen bleibt der Held auf eben diesem Feld stehen.

Geschäftstüchtigkeit

Geschäftstüchtigkeit befähigt einen Abenteurer besonders gut Handel zu betreiben und bei Käufen immer den günstigsten Preis zu erzielen.

Giftmischen

Damit kann ein Held sowohl Gifte herstellen, als auch Gifte analysieren.

Himmelskunde

Der Abenteurer kann mittels Himmelskunde anhand der Sterne seinen Standort und die Himmelsrichtungen ungefähr bestimmen.

Kampftaktik

Stufe (+1) bis (+3)

Der Abenteurer erkennt leichter gegnerische Absichten. Er darf daher die **Stufe** auf der er Kampftaktik beherrscht, **von der Initiative der Gruppe subtrahieren**. Ein Mindestmaß an Charisma ist notwendig, um die Stufe (+2) oder (+3) zu beherrschen. Er muß dafür ein Charisma von 15 oder 17 haben. Mehrere *Kampftaktik* beherrschende Abenteurer in einer Gruppe verbessern die Initiative nicht kumulativ, es gilt immer nur der beste Wert.

Kampftrance

Die Kampftrance ermöglicht dem Spieler sich so in den Kampf zu steigern, daß für ihn Schmerzen und Wunden zur Nebensache werden, und das so weit, daß er real weniger körperlichen Schaden erleidet. Er braucht 1 Runde Zeit vor seiner ersten Kampfhandlung, danach gilt die Kampftrance für einen kompletten Kampf.

Bei einem Mißlungenem Wurf braucht er mindestens 3 Runden außerhalb des Kampfesgeschehens, bevor er ein zweites Mal versuchen kann, sich in Kampftrance zu versetzen.

Sie gibt es in drei Ausführungen:

- Kampftrance 1 (kompensiert 1 TP pro erlittenem Schaden)
- Kampftrance 2 (kompensiert 2 TP pro erlittenem Schaden)
- Kampftrance 3 (kompensiert 3 TP pro erlittenem Schaden)

Jede von ihnen kann zu den Grundkosten gelernt werden, wobei der Erfolgswert der *Kampftrance 3* immer um zwei kleiner sein muß, als der von *Kampftrance 2* und der Erfolgswert der *Kampftrance 2* um zwei kleiner als der von *Kampftrance 1*.

Voraussetzung für *Kampftrance 3* ist die *Kampftrance 2*, dasselbe gilt für „K. 2“ und „K. 1“

Kräfte sammeln

Kräfte sammeln 1

Für die Dauer von 1 Phase je Erfahrungsstufe werden bei gelungenem Erfolgswurf die TP um den Wert von KO (auch über das TP-Maximum hinaus) angehoben. Mißlingt er, so passiert nicht. Bei einer gewürfelten 96 bis 100 erleidet er sogar die Hälfte seiner KO an Schaden, weil er seinen inneren Körperfunktionen falsch gesteuert hatte.

Nach Ende der Wirkungsdauer erleidet er automatisch 1W6 SP und wird für 1W4 Runden besinnungslos. Die KO sinkt bis zum Ablauf der nächsten durchgeschlafenen Nacht um 1. Die 1W6 verlorenen TP müssen sich auf natürlichem Wege regenerieren und können nicht durch Heilzauber zurückgebracht werden. Das TP-Maximum sinkt also vorübergehend um diesen Wert.

Kräfte sammeln 2

Voraussetzungen: *Kräfte sammeln 1.*

Für die Dauer von 5 Runden je Erfahrungsstufe werden bei gelungenem Erfolgswurf die TP um den 2-fachen Wert von KO (auch über das TP-Maximum hinaus) angehoben. Mißlingt er, so passiert nichts. Bei einer gewürfelten 96 bis 100 erleidet er sogar die gesamte Anzahl KO-Punkte Schaden, weil er seinen inneren Körperfunktionen falsch gesteuert hatte.

Nach Ende der Wirkungsdauer erleidet er automatisch 2W6 SP und wird für 2W4 Runden besinnungslos. Die KO sinkt bis zum Ablauf der nächsten durchgeschlafenen Nacht um 2. Die 2W6 verlorenen TP müssen sich auf natürlichem Wege regenerieren und können nicht durch Heilzauber zurückgebracht werden. Das TP-Maximum sinkt also vorübergehend um diesen Wert.

Kräfte sammeln 3

Voraussetzungen: *Kräfte sammeln 2.*

Für die Dauer von 3 Runden je Erfahrungsstufe werden bei gelungenem Erfolgswurf die TP um den 4-fachen Wert von KO (auch über das TP-Maximum hinaus) angehoben. Bei Mißlingen des Erfolgswurfs gelingt dem Anwender ein *Kräfte sammeln 1* mit all seinen Auswirkungen.

Bei einer gewürfelten 96 bis 100 erleidet er allerdings die 2-fache Anzahl KO-Punkte Schaden, weil er seinen inneren Körperfunktionen falsch gesteuert hatte.

Nach Ende der Wirkungsdauer erleidet er automatisch 3W6 SP und wird für 3W4 Runden besinnungslos. Die KO sinkt bis zum Ablauf der nächsten durchgeschlafenen Nacht um 4. Die 3W6 verlorenen TP müssen sich auf natürlichem Wege regenerieren und können nicht durch Heilzauber zurückgebracht werden. Das TP-Maximum sinkt also vorübergehend um diesen Wert.

Kräuterkunde

Sie ermöglicht einem Charakter zu wissen, welche Kräuter welche Wirkungen hervorrufen können (dies auch in bestimmten Mischungen), wobei die echten magischen Kräutermischungen nur mittels *Tränke brauen* vollbracht werden können. Die Erläuterungen zu den Kräutern befinden sich im Abschnitt „Zaubertränke der Druiden“ (S. 44ff).

Laufen

Die Fertigkeit hat keinen Erfolgswurf. Wer sie auf den Mindestwert aufgrund seiner *Konstitution* gelernt hat, erhöht seinen Bewegungsfaktor (BF) abhängig von seiner *Konstitution*. Je 5 Punkte KO erhöht sich der BF um 1. Sinkt die KO, so sinkt auch der BF wieder, steigt sie, so steigt auch der BF.

Ishido ist einer der Shaolin, die schon viel per pedes durch die Welt reisen mußten, und trainierte sich das *Laufen* an. Mit seiner KO von 18 geht er nun schnelleren Schrittes von Dorf zu Dorf, denn anstelle des BF 12 rechnet sich für ihn ein BF 15.

Würde seine KO unter 5 sinken, so fiel der Zuschlag sogar komplett weg. Er hätte wieder seinen ursprünglichen BF von 12.

Für jeden einzelnen BF ist einmalig der NBF auszuwürfeln. Liegt der gewürfelte NBF für einen höheren BF unter dem vorherigen Wert, so ist der Wurf solange zu wiederholen, bis er einen höheren Wert erreicht.

Menschenkenntnis

Mittels Menschenkenntnis kann man Personen einschätzen, sowohl ihr Verhalten, als auch Ihre wahren Absichten. Dies funktioniert auch auf Mitspielercharaktere.

Auch hier wird der PW verdeckt vom Meister ausgeführt, weil man auch hierbei bei einer gewürfelten 96 bis 100 falsche und irreführende Informationen erhält.

Gelingt der Skill nicht, so darf der Betroffene einen *PW:IN* machen. Wenn dieser gelingt, weiß er, das und von wem er mittels Menschenkenntnis untersucht worden ist, sprich ihm mißtraut worden war.

Meucheln

Dies ermöglicht einem Charakter eine andere Person aus dem Schatten heraus (oder von hinten) mit einem Dolch, Messer oder einer ähnlichen Waffe zu töten, sofern man nicht von dieser Person bemerkt wird. Für *Assassinen* ist dies eine Fertigkeit, die sie nicht lernen müssen, sondern die sich automatisch bei ihnen einstellt.

Um jemanden zu töten, ohne daß derjenige es mitbekommt ist die erste Voraussetzung, daß man von ihm nicht bemerkt worden ist. Es wird ein Angriffswurf durchgeführt. Gelingt dieser, so wird noch ein *Erfolgswurf auf Meucheln* nötig, um den Gegner mit einem Angriff zu töten. Mißlingt er, so verursacht der Meuchelmörder nur den normalen Schaden (bei Spitzbuben und Assassinen gilt noch zusätzlich die Regel *Hinterhältiger Angriff*).

Naturkunde

Mittels dieses Skills ist es dem Helden möglich, natürliche Dinge, wie Steine, Mauern, Gemäuer, zu untersuchen. Er erhält dabei Informationen über die Art des Gesteins, das ungefähre Alter, den Bearbeitungsgrad und ob das Gestein künstlich bearbeitet wurde.

Pflanzenkunde

Es ist dem Abenteurer möglich, Pflanzen zu erkennen, und auch, ob sie bestimmte Wirkungen entfachen (z. B. Hautreizungen durch Brennesseln), aber es ist ihm nicht möglich zu erkennen, welche Pflanze wie zubereitet bestimmte Wirkungen entfacht (z. B. Heilkräuter). Hierfür benötigt er *Kräuterkunde*.

Rechnen

Mittels dieser Fähigkeit kann der Held kompliziertere Rechnungen ausführen. (Prozentrechnung, Multiplizieren, Dividieren, usw.)

Simple Rechenvorgänge kann jeder held durchführen.

Reden halten

Dieser Skill kann dazu verwandt werden, größere Menschenmassen von seinen Argumenten zu überzeugen oder wenigstens sie an seine Lippen zu fesseln.

Runen erstellen

Runen erstellen 1

Voraussetzungen: *Runen identifizieren, Wissen von der Magie.*

Es gibt zu jedem der Zauber, die bei den verschiedenen Zauberschulen existieren eine passende Rune (bzw. Kombination von Runen, welche die Kraft des Zaubers bewirkt). Um die entsprechende Rune zu schreiben, muß der Zauberkundige auch den entsprechenden Zauber beherrschen, oder ihn zumindest verstanden haben, und aus ihm zugängiger Literatur abschreiben. Pro Grad des Zaubers, der in einer Rune verewigt werden soll benötigt der Zauberer eine Stunde sorgfältige ungestörte Arbeit an dem Schreiben der Rune.

Am Ende jeder Stunde macht er einen Erfolgswurf für jede einzelne Rune, und als letzte Rune wird die Auslöser rune geschrieben. Mißlingt der Erfolgswurf, so wird die Rune sofort ausgelöst.

Zusätzliche beherrscht er folgende Runen (jeweils Grad 1) mit der Kenntnis vom *Runen erstellen*:

- *getarnte Runen*
- *leuchtende Runen*
- *Licht/Dunkelheit/Stille in 1m Umkreis*
- *Auslöser rune (je mehr Faktoren, desto mehr Zeit. Dungeon Master-Entscheidung)*

Runen erstellen 2

Voraussetzungen: *Runen erstellen 1.*

Folgende zwei Zusatzrunen lernt der Abenteurer, wenn er die Kosten für *Runen erstellen 1* nochmaligst aufwendet. Er beherrscht dieses aber nicht sofort mit dem gleichen Erfolgswert wie *Runen erstellen 1*, sondern mit dem Erfolgswert für Fertigkeiten zu Spielbeginn, aber auf jeden Fall immer um 5 % schlechter als *Runen erstellen 1*.

- *Schutz vor Magiebannzauber (jeweils der Stufe des Zauberkundigen entsprechend!)*
(Erstellungsdauer: je 1 Stunde pro Stufe des Zauberkundigen)
- *Permanisierende Wirkung*
(Erstellungsdauer: die eigentliche Erstellungsdauer wird verdoppelt, die Erfolgswürfe für jede einzelne Rune werden um 25 % erschwert)

Runen identifizieren

Der Abenteurer kann mittels dieser Fertigkeit versuchen, die Bedeutung von Runen zu erkunden, jedoch lernt er daraus nicht, dieselben zu reproduzieren. Bei sehr alten Runen oder bei solchen, deren Gebrauch auf den anderen Ebenen gebräuchlich sind kommen auf den Erfolgswurf negative Modifikatoren, die der *Dungeon Master* bestimmt.

Sagenkunde

Mittels dieser Fertigkeit ist es dem Abenteurer möglich, ein Geschöpf oder Ding (meist Monster oder Artefakte) zu identifizieren, um vielleicht daran seine weitere Handlung zu richten. Er weiß aufgrund dieser Fertigkeit nie alles über ein Wesen, aber die wichtigsten in Sagen überlieferten Dinge, wie z. B. den versteinerten Blick einer Medusa.

Bei einem perfekt gelungenem PW (Erfolgswert = gewürfelter Wert) weiß er alles über dieses Wesen. Bei Artefakten gibt es dann detailliertere Informationen.

Scharfschießen

Voraussetzungen: *Kenntnisse über Bogen oder Schußwaffe.*

Scharfschießen kann nicht im Kampfgeschehen angewendet werden!

Mittels dieser Fertigkeit ist es möglich, durch gutes Zielen sehr genau auf kleinste Objekte zu schießen. Dazu wird der Erfolgswert für Scharfschießen direkt auf den ETW0 des Helden gutgerechnet (je höher der Erfolgswert, desto kleiner wird der ETW0). Da das Schießen auf sehr kleine Ziele äußerst schwierig ist, wird der ETW0, je nach Größe des Zieles, erschwert. Um das Objekt zu treffen muß die RK 0 getroffen werden. Je besser der Angriffswurf, desto näher an der Mitte wurde das Objekt getroffen.

Die Richtgrößen der Modifikation des ETW0 zum Schießen auf Ziele bestimmter Größe bei absoluter Ruhe zum Zielen sind im folgenden aufgelistet. Ausnahmen legt der *Dungeon Master* individuell und situationsgebunden fest.

<u>Größe</u>	<u>Modifikation</u>
ca. 1cm	+18
ca. 5cm	+10
ca. 10cm	+6
ca. 20cm	+4
ca. 35cm	+2
größer	-

Schlittenfahren

Die Fertigkeit *Schlittenfahren* ist nötig, um in Polarregionen einen Hundeschlitten lenken zu können. Mit den folgenden Ausnahmen gelten dieselben Regeln, wie für *Wagenlenken*: Schlittenhunde sind weniger ängstlich als Pferde und scheuen nur mit **20%**. Ein von 6 Hunden gezogener Zweimannschlitten mit Gepäck fährt in ebenem Gelände mit **B24**. Spielfiguren mit der Fertigkeit *Wagenlenken* können auch mit einem Pferdeschlitten umgehen.

Schlösser öffnen

Diese Fertigkeit steigert den Erfolgswert der gleichnamigen Diebesfertigkeit um jeweils 3 % je vollständig gelernten 5 %-Punkten in dieser Fertigkeit (z. B. Erhöht *Schlösser öffnen/80%* seine Erfolgchance um 46 %-Punkte).

Schleichen

Voraussetzungen: *Leise Bewegen.*

Gelerntes Schleichen bedeutet eine Verbesserung der Chance von *Leise Bewegen* um je **3%** pro vollständig gelernten 5 %-Punkten auf diese Fertigkeit.

Trevor Vildor, seiner Zeichens einer der leisesten Diebe Wankheims kann *Leise bewegen 35%* und hat zusätzlich *Schleichen/60%* erreicht. Er will jetzt die Fertigkeit zu seinen 35% aufrechnen. Er macht also einen *Erfolgswurf auf Schleichen*, der ihm mit einer geworfenen 57 auch sehr gut gelingt. Damit kann er bei seinem jetzigen Versuch leise davonzukommen mit *Leise bewegen 71%* ($35\% + 12 * 3\%$).

Stehlen

Voraussetzungen: *Taschendiebstahl.*

Wie bei *Schleichen* stellt dies eine Verbesserung einer Erfolgchance dar. Hierbei sind es je **3%** pro vollständig gelernten 5 %-Punkten auf seine Spezialfähigkeit *Taschendiebstahl* (Erklärungen siehe unter *Schleichen*)

Talisman verzaubern

Voraussetzungen: *Wissen von der Magie.*

Er kann einen Talisman herstellen, dessen Funktion dem entspricht, was in den Talisman-Faltblättern beschrieben steht. Allerdings sind die dort beschriebenen Auswirkungen eher als Tendenz für den Träger des Talismans zu sehen.

Tarnen

Voraussetzungen: *Im Schatten verstecken.*

Wie beim *Schleichen* stellt dies eine Verbesserung einer Erfolgschance dar. Hierbei sind es je **3%** pro vollständig gelernten 5 %-Punkten auf seine Spezialfähigkeit *Im Schatten verstecken* (Erklärungen siehe unter *Schleichen*)

Tränke brauen

Voraussetzungen: *nur Druiden!! Kräuterkunde, Giftmischen, Kochen.*

Druiden sind dafür bekannt, daß sie Zaubertränke brauen. Man denke nur an Maraculix, den weißbärtigen Gallier aus der Weltliteratur. Wie oft stärkt er seine Freunde mit seinen Tränken oder schwächt seine Feinde.

Alles was ein Druiden zum *Tränke brauen* braucht sind ein großer Metalltopf (für manche Tränke muß er aus bestimmten Metallen sein), eine Goldsichel zum Kräuter schneiden, eine wahnwitzige Menge von Kräutern, Geschmackverstärkern und eine Engelsgeduld mit mehreren Litern Wasser und anderen Flüssigkeiten, nicht zu vergessen auch noch die Möglichkeit unter dem Topf ein schönes Feuer zu machen. Die Rezepte werden in einem eigenem Kapitel beschrieben (siehe [:href refid='A01H2a'](refid='A01H2a')).

Turnen

Ergänzend zu dieser Fähigkeit kann für einen Kampf zusammengefaßt werden:

- kein 2. Angriff in dieser und nachfolgender Runde möglich
- bei besonderen Aktionen verschlechtert sich die Initiative um 1 oder 2 (je nach Wahl der *Dungeon Master*)
- Bewegung mit maximal 1-fachem BF ($\frac{1}{5}$ NBF) möglich, um anschließend noch einen Angriff führen zu können

Überleben ...

... *Dschungel, Küstengebiet, Gebirge, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste*

Täglich ein Erfolgswurf, ob genügend Nahrung gefunden wird.

Da dies eine der Fertigkeiten ist, die jeder zu Spielbeginn beherrscht, muß noch ein Wort darüber verloren werden, daß man nicht das Überleben in allen Bereichen erlernt hat, sondern nur in einem einzigen, z. B. *Überleben im Wald/30%*. Die anderen Landschaftsformen gehören dann nicht ins Wissensgebiet des Abenteurers.

Verbesserung der Rüstungsklasse

Ein Charakter kann anstelle der Verbesserung einer Waffe durch einen Lernpunkt auch versuchen, seine Ausweichmodifikation zu trainieren. Er wendet für eine Verbesserung seiner RK einen FP-W (Fertigkeitspunkt für Waffen) auf, und verbessert damit seine Rüstungsklasse (K/S/W) um 1, nicht jedoch den *RW gg. Odemwaffen*.

Er kann auf diese Weise seine RK um maximal -1 je 3 Punkte *Reaktionsvermögen* verbessern. Ein Verlust an *Reaktionsvermögen* bedeutet dann aber nicht, daß er seine trainierten Punkte wieder verliert. Die RK-Verbesserung bleibt permanent.

Die Zeit, die er für das Training braucht ist die Summe der Differenzen „21 - *Weisheit* (Trainer)“ und „21 - eigener *Geschicklichkeit*“ in Wochen.

Gehört der Charakter zu einer Kriegerklasse und ist mindestens in der fünften Erfahrungsstufe, so kann er sich selbst trainieren. Er braucht dafür aber doppelt so lange, wie mit einem fremden Trainer (der „Trainer“ der oberen Rechnung ist er selbst).

Verführen

Gelingt der Verführungsversuch, so ist ein andersgeschlechtliches Wesen dem Abenteurer durchaus wohl gesonnen. Das bedeutet aber nicht, das dies sich sofort zu ihm ins Bett gesellt.

Verhören

Hiermit kann man ein Wesen verhören. Allerdings wird dieser Skill in gewisser Weise geächtet, da hiermit nichts anderes als Foltern gemeint ist. Dementsprechen sind auch die Auswirkungen bei einer gewürfelten 96 bis 100, denn dann stirbt das Opfer bei dem Versuch es zu verhören.

Winden

Winden kann nur von schlanken Personen angewandt werden. Diese Fähigkeit beinhaltet sowohl das schlüpfen durch extrem kleine Löcher, als auch das sich Befreien von Fesseln.

Wissen von der Magie

Jeder Zauberkundige beherrscht das Wissen von der Magie ohne Punktekosten. Die Fertigkeit bezeichnet nicht, daß ein Charakter Magie (sprich: Zaubersprüche) anwenden kann, sondern, daß er die groben Zusammenhänge der Magie versteht.

Lernt er jetzt noch *Lesen/Schreiben* zu den 3fachen Kosten (sprich: die dreifache Lehrzeit auf *Lesen/Schreiben* mit vollem Erfolgswert) hinzu, so versetzt ihn das in die Lage Magierschriftrollen vorlesen und damit auslösen zu können. Ist er kein Magier der ersten oder höheren Erfahrungsstufe, so kann er keinen Zauber in ein von ihm angedachtes Zauberbuch schreiben, weil er diese ja auch nicht verstehen kann. Hierzu ist noch eine langwierige Schulung notwendig, welche aber dann nur noch den Menschen übrig bleibt, da nach den Regeln des *Advanced Dungeons and Dragons* nur sie von einer Charakterklasse in eine andere hinein wechseln können.

Schafft ein Abenteurer es, sein *Wissen von der Magie* auf einen **Erfolgswert von 95%** zu steigern und setzt dann nochmals **die 40-fache Zeit** ein, um eine Steigerung auf den **Erfolgswert von 100 %** zu gelangen, so kann er auch Zaubersprüche anwenden. Er gilt dann als **Zauberkundiger der Stufe 1**. Er kann sich hierbei dann sogar für eine Spezialisierung entscheiden.

Zeichensprache

Die Zeichensprache läßt sich maximal bis zu einer Perfektion von **60%** steigern. Der Erfolgswert beträgt zu Anfang immer **25%** und kann ausschließlich durch Lernen gesteigert werden.

5. Zaubertränke der Druiden

Einleitung

Das Mysterium um die geheimen Zaubertränke der Druiden wird nun endgültig gelüftet. Viele bekannte und unbekannt Zaubertränke bahnen sich an, und die Rezepte sind hier zusammengefaßt. Bei der Zubereitung der Zaubertränke wird davon ausgegangen, daß die Tränke so ähnlich wie Magier- und Priesterzauber nach Graden eingeteilt sind.

Abhängig von seiner Erfahrungsstufe kann ein Druiden nur eine bestimmte Menge von Rezepten pro Monat (Es gilt der Druidenkalender) anrühren. Begrenzt wird die Anzahl der Rezepte, durch die *Höchstzahl der Zauber* aufgrund seiner Intelligenz plus *Zusätzliche Zauber* aufgrund seiner Weisheit.

Stufe des Druiden	Verfügbare Tränke nach Grad								
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-	-	-
4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
7	5	4	3	2	1	-	-	-	-
8	5	4	3	2	1	-	-	-	-
9	6	5	4	3	2	1	-	-	-
10	6	5	4	3	2	1	-	-	-
11	7	6	5	4	3	2	1	-	-
12	7	6	5	4	3	2	1	-	-
13	8	7	6	5	4	3	2	1	-
14	8	7	6	5	4	3	2	1	-
15	9	8	7	6	5	4	3	2	1
16 ¹	9	9	8	7	6	5	4	3	2
17 ¹	9	9	9	8	7	6	5	4	3
18 ¹	9	9	9	9	8	7	6	5	4
19 ¹	9	9	9	9	9	8	7	6	5
20 ¹	9	9	9	9	9	9	8	7	6

Wirkung und Haltbarkeit

Gegen jeden Trank, die eine Person einnimmt steht ihr ein *RW gg. Lähm./Gift/Todesmag.* zu, da ein Zaubertrank in gewisser Weise immer ein Gift für den Körper darstellt, selbst wenn eine aufbauende Wirkung erzielt wird. Einzige Ausnahme sind echte Heiltränke. Dies steht jedoch bei der Beschreibung des Tranks dabei. (Tip für den *Dungeon Master*: Der Wurf sollte immer durchgeführt werden, auch wenn laut Beschreibung keiner durchzuführen ist). Die Zeit, die vergeht, bis der heiß eingenommene Trank seine Wirkung entfaltet, ist unter *WirkD* beschrieben.

Der Trank muß heiß getrunken werden, damit er seine volle Wirkung entfalten kann. Ein einmal gebrauter Trank hält entsprechend seinem Grad oft nur kurze Zeit seine Wirkung an, wobei diese in kaltem Zustand abgeschwächt oder verfälscht wird. Die Haltbarkeitszeit eines Trank ist zu jeder einzelnen Trankbeschreibung vorhanden. Erneutes Aufkochen des Tranks zerstört dessen Wirkungen.

¹Hierophanten jenseits der 15. Erf.-Stufe erlangen mehr Zaubertränke als Initiaten und Druiden.

Die notwendigen Kräuter

Die Kräuter haben meist schon für sich alleine bestimmte Wirkungen, welche hier auch kurz erläutert werden sollen. Dies ist auch für jene die nur *Kräuterkunde* können interessant.

Folgende Kräuter sind von hohem Wert für die Druidentränke, und sie alle müssen - um die hier beschriebenen Wirkungen zu entfachen - wirklich frisch sein. Manche Kräuter und Pflanzen lassen sich länger lagern, aber im Grunde genommen gilt der Grundsatz: „Was Du am Morgen frisch zum Bunde schnürst Du abends in die Suppe rührst“.

Belmart

Klima/Gelände: Morast, Sümpfe

Vorkommen: 20%

Haltbar: 6 Monate

Kosten: Knolle: 250 GS, Paste: 750 GS

Wirkbeg.: 1 Std.

WirkD: 1 Stunde

Anz. Anw.: solange Vorrat reicht

Art: Wurzelknolle

Anwendung: Erstellen einer Paste, Einreiben aller Gliedmaßen

Erhältlich: 15 % Alchimist, 35 % Kräuterk., 07 % Händler

Wirkung: Immunisierung des Körpers gg. Gifte (RW gg. Gift = 2)

Koatcx

Klima/Gelände: Gebirge

Vorkommen: 20%

Haltbar: 6 Monate

Kosten: Pflanze: 2 SS

WirkD: -

Anz. Anw.: solange Vorrat reicht

Art: die eine leicht rötliche Färbung aufweisen.

Anwendung: essen

Erhältlich: 15 % Alchimist, 25 % Kräuterk., 10 % Händler

Wirkung: Sie ist eßbar und 10 Pflanzen ersetzen eine Mahlzeit.

Olgimwurz

Klima/Gelände: Gebirge

Vorkommen: 05%

Haltbar: 1 Jahr

Kosten: Knolle: 2000GS, Salbe: 4000GS

Wirkbeg.: 2 Std.

WirkD: 1 Woche

Anz. Anw.: solange Vorrat reicht

Art: Knolle

Anwendung: Erstellung einer Salbe, Einreibung aller Gliedmaßen

Erhältlich: 02 % Alchimist, 05 % Kräuterk., 10 % Händler

Wirkung: Immunisierung des Körpers gg. Gifte (RW gg. Gift = 2)

Yaganuss

Klima/Gelände: Wälder

Vorkommen: 10%
 Haltbar: 2 Wochen
 Kosten: Nuss: 150GS
 Wirkbeg.: 1/4 Std.
 WirkD: 1 Std.
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Nuss
 Anwendung: Essen
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 20 % Kräuterh., 05 % Händler
 Wirkung: Heilt alle TP, nach 1 Std. Verlust von 3 TP

Kajubo

Klima/Gelände: Küstenstreifen
 Vorkommen: 07%
 Haltbar: 1 Woche
 Kosten: Alge: 300GS
 Wirkbeg.: 1 Std.
 WirkD: 1 Std.
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Meeresalge
 Anwendung: Essen
 Erhältlich: 02 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 01 % Händler
 Wirkung: Unterwasseratmung, nach 1 Std. Verlust von 3 TP Konditionsschaden.

Wirselkraut

Klima/Gelände: Savannengebiete
 Vorkommen: 05%
 Haltbar: Kraut: 2 Monat, Salbe: 1 Jahr
 Kosten: Kraut: 5000GS, Salbe: 7000GS
 Wirkbeg.: 24 Std.
 WirkD: -
 Anz. Anw.: Alle 3 Tage
 Art: Blumenblätter
 Anwendung: Erstellen einer Salbe und einreiben der verletzten Gliedmaßen.
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 25 % Kräuterh., 05 % Händler
 Wirkung: 3W6 TP und 20%ige Chance auf Heilung von Dauerschäden

Vierblättrige Einbeere

Klima/Gelände: ausgedehnte Waldgebiete
 Vorkommen: 45%
 Haltbar: Beere: 1 Monat, Salbe: 1 Jahr
 Kosten: Beere: 100GS, Paste: 300GS
 Wirkbeg.: 12 Std.
 WirkD: -
 Anz. Anw.: 1 pro Tag
 Art: Beere
 Anwendung: Einreiben der verletzten Gliedmaßen mit der Paste
 Erhältlich: 35 % Alchimist, 75 % Kräuterh., 25 % Händler
 Wirkung: Beere 1W6 TP, Paste 1W6+2 TP Heilung.

Heilender Atem

Klima/Gelände: Wald- und Savannengebiete
 Vorkommen: 55%
 Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 100GS
 WirkD: -
 Anz. Anw.: alle 4 Std.
 Art: Blattprimel
 Anwendung: Einatmen der Dämpfe des Suds
 Erhältlich: 40 % Alchimist, 80 % Kräuterh., 30 % Händler
 Wirkung: 1W4 TP

Arkondia

Klima/Gelände: Steppe
 Vorkommen: 10%
 Haltbar: -
 Kosten: 2 GS
 WirkD: 1 Std.
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: grüne Früchte des Arko-Arko Baumes
 Anwendung: s. oben
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 01 % Händler
 Wirkung: Sind die Früchte reif, so sind sie wohlschmeckend und reich an Traubenzucker. Werden die Früchte überreif, so beginnen sie zu gären. Sie wirken dann wie Alkohol. Nach dem Genuß vom 15 der Früchte ist ein Mensch mit guter KO besoffen.

Sori-Sori

Klima/Gelände: Steppe
 Vorkommen: 10%
 Haltbar: 2 Wochen
 Kosten: 2 SS
 WirkD: 1 Minute/Blatt
 Anz. Anw.: s. oben
 Art: ca. 1cm lange, gebogene Blätter der Iros-Pflanze.
 Anwendung: s. oben
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 05 % Händler
 Wirkung: Durch die Einnahme wird ein Wesen in den Gefühlszustand des vergangenen Tages versetzt (für 1W6 Minuten pro gekautem Blatt). Jedoch ist eine Überdosis (mehr als 5 Blätter) schädlich und der Betreffende fällt in ein 2W6 Stunden anhaltenes Koma.

Boha-Go

Klima/Gelände: Gebirge, Wald, Steppe
 Vorkommen: 20%
 Haltbar: -
 Kosten: 5 GS
 WirkD: s. oben
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Lange, farnähnliche Blätter des Bohango-Baumes
 Anwendung: s.oben
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 10 % Kräuterh., 10 % Händler
 Wirkung: Mit diesen Blättern läßt sich ein gut schmeckender Tee zubereiten. Allerdings verursacht dieses Getränk nach 1W4 Stunde einen ziemlich üblen Magen/Darm-Zustand, der mit einem heftigen Entleeren des Erstgenannten endet, was ihn für 1W6 Runden völlig wehrlos werden läßt.

Shari al Ed

Klima/Gelände: Wüste
 Vorkommen: 05%
 Haltbar: -
 Kosten: Gras: 50 GS, Salbe: 200 GS, Trank: 500 GS (für 1 Woche)
 WirkD: s. oben
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Wüstengras
 Anwendung: Essen, einreiben des Körpers, trinken
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 Wirkung: Gras: 1 Tag ohne Wasser auskommen,
 Salbe: 1 Woche lang nur 3/4 Wasserbedarf
 Trank: 1 Schluck ersetzt 1 l Wasser

Satyrium

Klima/Gelände: Gebirge
 Vorkommen: 01%
 Haltbar: -
 Kosten: 3000 GS
 Wirkbeg.: s. entsprechenden Trank
 WirkD: -
 Anz. Anw.: 1 Trank
 Art: Beere des Joliundrz
 Anwendung: Bei der Herstellung des Trankes dazugeben.
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 Wirkung: permanisiert Wirkung von Tränken

Zokir

Klima/Gelände: Wald, Steppe
 Vorkommen: 10%
 Haltbar: -
 Kosten: 25 GS

WirkD: -
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Blatt der Kuskus-Pflanze
 Anwendung: je nach Trank
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterh., 05 % Händler
 Wirkung: Wird von Druiden als eine Art Verstärker benutzt.

Ohrenwurz

Klima/Gelände: Wald
 Vorkommen: 60%
 Haltbar: 4 Wochen
 Kosten: 3 SS

WirkD: s. oben
 Anz. Anw.: solange Vorrat reicht
 Art: Wurzel des Nerho-Baumes
 Anwendung: Essen
 Erhältlich: 50 % Alchimist, 80 % Kräuterh., 50 % Händler
 Wirkung: Erleichtert das Einschlafen.

Schlagorchidee

Klima/Gelände: Tropischer Regenwald
 Vorkommen: 10%
 Haltbar: 2 Tage
 Kosten: 15 GS
 Wirkbeg.: sofort
 WirkD: s. oben
 Anz. Anw.: 1 pro Blume
 Art: Blume
 Anwendung: Pflanze wird mit einem Mörser zu Brei zerstoßen und anschließend geschluckt. Der Geschmack ist eine Mischung aus Peperoni und Zwieback.
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 Wirkung: Solange die Pflanze in der Erde ist, bekommt man beim Anfassen einen Stromschlag, der 1W4 TP Schaden verursacht. Wird die behandelte Pflanze eingenommen, so erleidet man selbst sofort 1W4 TP Schaden, aber derjenige, den man als nächstes innerhalb einer Stunde anfaßt, erleidet 2W6+2 TP Schaden durch einen elektrischen Schlag.

Die Zubereitung

Sämtliche Zutaten werden gemischt bis zum Kochen erhitzt, und anschließend mit einer Segnung (Priesterzauber „Tränke mit Ma-

gie anreichern“) und einer Prise Misteln, welche bei Vollmond mit der Silber-/Goldsichel von dem Druiden geschnitten worden sind, versehen. Der Kochvorgang erfolgt unter ständigem Rühren, welches nicht unterbrochen werden darf. Die Zubereitungszeit jedes einzelnen Zaubertrank steht in seiner Beschreibung unter „ZubD“.

Die Rezepte

Die Zutaten der nun folgenden Zaubertränke beziehen sich immer auf einen Trank für jeweils eine Anwendung. Für mehrere Anwendungen wird einfach die vielfache Menge benutzt. Die Abkürzungen für Mengenangaben sind folgende:

Hd. Handvoll
 Bl. Blatt/Blätter
 EL Eßlöffel
 TL Teelöffel
 Sp. Spatel
 Sps Spatelspitze

Druidenzaubertränke 1. Grad

Asterikus

Zutaten: 4 Bl. Jola-Jola, 4 Bl. Sori-Sori, 3 Bl. Boha-Go, 4 Bl. Arkondia, 4 Bl. Zokir, 2 Berserkerpilze, Sud aus 2 Baretprimeln, 5 Bl. Nieswurz, 5 Datteln, 9 Misteln
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: nächster Kampf
 ZubD: 15 Min.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 5.555 GM

Wirkung (heiß): Der Held wird zum absoluten Kämpfer. Seine jetzigen TP verdoppeln sich. Er kämpft bis -10 TP ungeschwächt. Er erhält einen Bonus von 10

Auge des Adlers

Zutaten: 5 Datteln, 2 Zokir, 1 Adlerauge
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 1 Std.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 6 Monate
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Ein Auge des Trinkenden wird so scharf wie die Augen eines Adlers. Außerdem bekommt er eine Art Nachtsicht.

Wirkung (kalt): Wirkt mit normaler Intensität.

Ausgleich zwischen Lebenden

Zutaten: 4 Bl zerstoßene Mistel 1 dl Quellwasser 10 Bl zerstoßener Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: -
 ZubD: 5 R
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Nein
 Haltbar: Nein
 Kosten: 1.000 GM

Seiten: 1W4

Wirkung (heiß): Zwei Personen, die diesen Trank freiwillig aus einem speziellen Gefäß trinken, welches aus dem Holz des Kandalbaums geschnitzt ist, und die im Mund verbleibende Flüssigkeit miteinander vermengen, gleichen ihren TP-Vorrat aus. Der Gesündere bekommt einen Teil der Leiden des anderen übertragen. Die TP der beiden werden hierfür addiert und durch zwei geteilt. Dabei wird von dem abgerundeten Wert noch je 1 abgezogen. Dies ist der neue TP-Wert der beiden. Diese Prozedur kann ebenfalls bei einem Sterbendem angewandt werden.

Begünstigung von Ungezeugtem

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Milch 1 Eigelb 15 g Vanille 10 g geriebene Paganüsse 1 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: 2W4 Pha
 ZubD: 4 h
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: Ja
 Haltbar: 2W4 d
 Kosten: 1.000 GM
 Seiten: 1W4

Wirkung (heiß): Die Fruchtbarkeitswahrscheinlichkeit (FW) der Frau wird um volle 20 %-Punkte heraufgesetzt.

Wirkung (kalt): FW wird um 10 %-Punkte heraufgesetzt.

In beiden Fällen wird anschließend mit W%o statt W% geprüft.

Hasch mich

Zutaten: 2 Berserkerpilze, 1 Bl. Zokir, 3 Tropfen „Heile Welt“, 1 Eintagsfliege, 2 Dl. Wasser
 Erhältlich: 02 % Alchimist, 04 % Kräuterrh., 04 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Der Trinkende ist für 1W10 Runden lang beschleunigt, wie bei dem Zauber /it Hast, jedoch altert er hierbei nicht, sondern fällt anschließend in eine 1W8 Runden lange Bewußtlosigkeit, weil der Körper es nicht gewohnt ist, solche Belastungen zu verkraften.

Wirkung (kalt): Beschleunigung für 1W4 Runden und Bewußtlosigkeit für 1W6 Runden.

Heile Welt

Zutaten: 1 Knolle Mohn, 1 Bl. Zokir, 3 cl Wasser
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterrh., 01 % Händler
 WirkD: 15 min.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1W3 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Dies ist die absolute geistige Dröhnung. Man sieht alles und jeden als Freund an. Schlimme Dinge, die um einen herum geschehen, nimmt man als schicke Fete hin, und manche Szenen werden ganz verzerrt.

Wirkung (kalt): Hilfsmittel zum einschlafen.

Heilung unterstützen

Zutaten: 2 Bl Mistel 1 dl aus Morgentau gewonnenem Wasser 10 ml Pflanzenöl 50 g Milchrahm 5 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: 1 Nacht
 ZubD: 20 min
 Wirkbeg.: sofort
 RettW: Nein
 Haltbar: 3 d
 Kosten: 500 GM
 Seiten: 1W4+2

Wirkung (heiß): Die natürliche Regenerierung des Körpers wird unterstützt, so daß in der gleichen Zeit drei mal so viele TP regeneriert werden, wie normal. Dazu muß der Trank direkt vor dem Einschlafen eingenommen, und die Nacht durchgeschlafen werden.

Wirkung (kalt): Auch jetzt wird der Körper noch zur beschleunigten Heilung angestoßen, jedoch wirkt sich dies nur in doppelter Anzahl geheilter TP aus.

Jungmädchentraum

Zutaten: 20 Misteln, 15 Blüten der Liebespflanze, 15 geröstete Erdnüsse, 1 Prise Salz, 3 Löffel Pfeffer
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 05 % Kräuterrh., 25 % Händler
 WirkD: 1W6 Std.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 2W3 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 1.500 GM

Wirkung (heiß): Steigert den Sexualtrieb bis nahe ans nicht mehr ganz Vorstellbare. Es kann (?) zu Vergewaltigungen kommen. Jegliche Scham vor anderen wird bei diesem unbezwingbaren Trieb vergessen.

Wirkung (kalt): Absolut starker Drang zur Selbstbefriedigung. Auch hier wird jegliches Schamgefühl vergessen.

Krafttrunk 1/2/3

Zutaten: 2/4/8 Bl. Jola-Jola, 1/2/4 Bl. Boha-Go
 Erhältlich: 20 % Alchimist, 01 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 12 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 100/300/700 GM

Wirkung (heiß): Heilt 1/2/3W6 TP, die durch unblutigen Kampf (z. B. Faustkampf) verloren wurden.

Wirkung (kalt): Wirkt mit voller Intensität.

Lederhaut

Zutaten: 2 Bl Mistel 1 dl Wein 10 g geriebenes Leder 1 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: 1 R/Stu
 ZubD: 1 h

Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 2 Monate
 Kosten: 800 GM
 Seiten: 1W4+2

Wirkung (heiß): Die Haut wird ledern und hart. Sie bietet dem Wesen die Vorzüge, die eine Lederrüstung bietet, jedoch ohne Abzüge zu erhalten.

Wirkung (kalt): Die gleiche Wirkung wie im heißen Zustand, nur ist der Rettungswurf um 2 erleichtert durchzuführen.

Minzextrakt

Zutaten: 5 cl reiner Alkohol, 1 cl Wasser, 1 Bund Schnittlauch, 1 Ringelblumenblüte, 1 Mistelknospe, 10 Bl. Minze, 1 Bl. Sori-Sori, 1 Nelkenknospe
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 40 % Kräuterh., 30 % Händler
 WirkD: 4 Std.
 ZubD: 2 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 5 Jahre
 Kosten: 20 GM

Wirkung (heiß): Der Betroffene wird durch einen Schluck volltrunken (mit allen Auswirkungen dieser Trunkenheit).

Wirkung (kalt): Ist ein würziger Brantwein mit 60 % Alkohol.

Schlafe sanft

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Wasser 33 ml Alkohol 20 g getrockneter Fenchel 5 Tropfen Baldrian 1 Arkondia
 Erhältlich: 15 % Alchimist, 35 % Kräuterh., 25 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 20 min
 Wirkbeg.: 5W6 R
 RettW: PW#Sb
 Haltbar: 3 Monate
 Kosten: 100 GM
 Seiten: 1W4

Wirkung (heiß): Der Trinkende geht in den Zustand tiefsten Schlafs über. Er hört, sieht und spürt nichts mehr. Der tiefe Schlaf hält für 2W2 Stunden an, aber selbst dann ist man noch groggi. In den nächsten 1W4 Stunden erhält man Abzüge von 1 auf alle Fertigungs- und Angriffswürfe, und die *Chance, daß Zauber versagt* wird um 10 % gesteigert. Ist er Willens einzuschlafen, so entfällt der Rettungswurf.

Wirkung (kalt): Bei Einschlafproblemen bringt es einen in einen so matten Zustand, daß man sehr gut schlafen kann. Dies klappert nur, wenn man auch einschlafen will.

Schmerzen lindern

Erhältlich: 05 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 20 min
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Nein
 Haltbar: 4 Wochen
 Kosten: 400 GM
 Seiten: 2W4

Wirkung (heiß): Durch den sogenannten unblutigen Kampf bzw. Faustkampf beigebrachte Schadenspunkte werden aufgefrischt. Es werden 2W4 TP geheilt, jedoch maximal 50 % der so verlorenen Trefferpunkte.

Wirkung (kalt): Die Heilung umfaßt nur 1W4 TP.

Schwächung der Manneskraft

Zutaten: 2 Eiswürfel, 1 bittere Mandel, 1 dl Essig, 1 getrocknete Dattel, 5 getrocknete Rosinen, 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 4 Std.
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: Ja
 Haltbar: 3 Monate
 Kosten: 1.000 GM

Wirkung (heiß): Des Mannes bestes Stück wird in seiner Standfestigkeit 1 Tag lang erschüttelt. Außerdem ist er für den Rest der Woche völlig unfruchtbar.

Wirkung (kalt): Er ist nur für 2W4 Stunden nicht in der Lage seine Männlichkeit zu beweisen...

Stärkung der Manneskraft

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Milch 2 Eier 20 g Vanille 2 Sps geriebenen Horns 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: 2W4 Pha
 ZubD: 4 h
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: PW#Sb
 Haltbar: 2W4 d
 Kosten: 1.000 GM
 Seiten: 1W4

Wirkung (heiß): Des Mannes bestes Stück wird, wenn es gar nicht mehr standhaft ist, wieder zum Leben erweckt. Wird der Trank freiwillig eingenommen, entfällt der Rettungswurf.

Wirkung (kalt): Der Rettungswurf ist auf jeden Fall durchzuführen. Im unfreiwilligen Zustand wird er um 2 erleichtert.

Das Aussehen eines Wesen anderen Geschlechts im Blickfeld modifiziert den Rettungswurf in gleicher Weise, wie Charisma das Aussehen beim Auswürfeln modifiziert (&zB. *PW+3#Sb* bei AU 18).

Stärkungstrunk

Zutaten: 1 Bl. Mistel, 2 dl Wasser, 2 TL Tollkraut, 2 Bl. Minze, 1 Sps. Arkondia
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 1 Pha
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Die Stärke steigt vorübergehend um 3 Punkte an, und die Intelligenz geht um 4 Punkte zurück, wobei die Stärke auch über 18 hinaus geht.

Wirkung (kalt): Die Stärke steigt um 3, dafür sinkt die Intel-

lizenziert auf 3.

Wassergurkeneintopf

Zutaten: 10 Wassergurken, 1 EL Lebertran, 1 Schimmelkäse, 2 Zokir, 1/2 Berserkerpilz, 25 Misteln
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: 1 Std.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 150 GM

Wirkung (heiß): Man kann bei jedem Seegang und jeder Strömung auf dem Wasser schwimmen, ohne einen Prüfwurf durchführen zu müssen.

Wirkung (kalt): Man sinkt wie ein Stein.

Yaganuss

Zutaten: 5 Bl. Yaganuss
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 20 % Kräuterh., 05 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 3 Std.
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Ja
 Haltbar: 2 Wochen
 Kosten: 150 GM

Wirkung (heiß): Heilt alle TP auf einen Schlag, jedoch gehen nach 1 Stunde wieder 5 TP plötzlich verloren, egal wieviele TP der Charakter zu dem Zeitpunkt besitzt.

Wirkung (kalt): keine Wirkung.

Zuki-Zuki

Zutaten: 2 Bl. Koatcx, 2 Bl. Zokir, 2 Bl. Sori-Sori
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 4 Std.
 ZubD: 15 Min.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Das Opfer verliert die Kontrolle über seine Verdauungsorgane. Es krümmt sich vor Schmerzen am Boden und verliert pro Stunde 1W6+2 TP, wenn ihm ein *RW gg. Gift* mißlingt. Nach Ende der Wirkungsdauer fällt es völlig erschöpft in einen 2W6 Std. währenden Schlaf.

Wirkung (kalt): Das Opfer erleidet einfach nur einen fürchterlichen Brechreiz, dem es nachgeben muß.

Druidenzaubertränke 2. Grad

Bunte Haut

Zutaten: 1 Bl Mistel 2 dl Wasser 8 Bl Gandalfskraut 4 EL Magnesium 4 Bl Arkondia 10 g des festen Materials in gewünschter Farbe

Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 2.500 GM
 Seiten: 2W4

Wirkung (heiß): Die Hautfarbe des Charakter wird in einer bestimmten Farbe eingefärbt. Die Wirkung setzt unmittelbar ein, und hält einen Tag lang an.

Wirkung (kalt): Die Wirkung tritt erst nach 5 Runden ein und hält auch nur für 2 Stunden an.

Einbeere

Zutaten: 15 Einbeeren
 Erhältlich: 15 % Alchimist, 55 % Kräuterh., 15 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 6 Monate
 Kosten: GM

Wirkung (heiß): 1W6+4 TP Heilung (je Erf.-stufe des Druiden).

Wirkung (kalt): 1W6 TP Heilung (je Erf.-stufe des Druiden).

Eises Kälte

Zutaten: 1 Schneeglöckchenblüte, 2 Zokir, 5 EL Salz
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 3W10 R
 ZubD: 2 Std.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 1.000 GM

Wirkung (heiß): Der Trank schützt vor Feuer und Hitze. Auf seiner Haut bildet sich ein 2mm dicker Film, der Hitze nicht bis zur Haut durchläßt. Innerhalb dieser „Schale“ herrscht die für den Trinkenden angenehmste Temperatur, jedoch wirkt Kälteschaden doppel so intensiv!

Wirkung (kalt): Schwere Erkältung (3 Tage kommt sie, 3 Tage bleibt sie und nach dreien geht sie wieder...) mit Abzügen von 3 auf alle EW und PW.

Entsagung von Ungezeugtem

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 Sps Strychnin 1 dl Milch 1 Eiweiß 10 g geriebene Paganüsse 1 ml Blutabstrich 1 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: 2W4 Pha
 ZubD: 4 h
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: Ja
 Haltbar: 2W4 d
 Kosten: 1.000 GM
 Seiten: 2W4+1

Wirkung (heiß): Die Fruchtbarkeitswahrscheinlichkeit (FW) der Frau wird auf 10 % des ursprünglichen Wertes herabgesetzt.

Wirkung (kalt): FW wird auf 50 % des ursprünglichen Wertes herabgesetzt.

In beiden Fällen wird anschließend mit W%o statt W% geprüft.

Erde

Zutaten: 1 cl Honig, 5 Schuppen eines Zitteraals, 1 ml Schleim einer Schnecke

Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler

WirkD: 1W3 Std.

ZubD: 6 Std.

Wirkbeg.: 1 Pha

RettW: Ja

Haltbar: -

Kosten: 800 GM

Wirkung (heiß): Der Trank schützt vor Elektrizität. Auf der Haut bildet sich ein Film, der immer wieder „nachgeschwitzt“ wird, wo er wie fließender Honig langsam auf den Boden läuft und dort eine ekelige Schleimspur hinterläßt. Der Film ist stark stromableitend, so daß Blitzangriffe o. ä. wie Tau an ihm abperlen und sofort in der Erde abgeleitet werden. Die Berührung mit Wasser verursacht jedoch 1W4 SP durch einen Kurzschluß auf der Haut.

Wirkung (kalt): Schaden durch Elektrizität wird halbiert, Berührung durch Wasser verursacht 1W2 SP.

Erweiterung des Geistes

Zutaten: 2 Bl zerstoßene Mistel 2 dl Quellwasser 10 ml Milchrahm 1 dl Pflanzenöl 5 El Puderzucker 4 Bl zerstoßener Arkondia 2 g Eisenmehl oder 2 gepreßte Knoblauchzehen

Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterh., 10 % Händler

WirkD: 2W4 Pha

ZubD: 4 h

Wirkbeg.: 1 R

RettW: Ja

Haltbar: 2 Monate

Kosten: 2.500 GM

Seiten: 1W4

Wirkung (heiß): Die Energie des Körpers wird angezapft, um den Geist zu erweitern. Es werden 50 % der vorhandenen TP in Attributwertpunkte umgesetzt. Je 1 TP wird ein Attributwert um 0,1 Punkte gesteigert. Es kann entweder die Intelligenz oder die Psychische Kraft erhöht werden. Im ersten Fall ist Knoblauch, im zweiten Eisenmehl die ausschlaggebende Zutat. Es bauen sich so viele PSP auf, wie die Steigerung der PK dem Charakter an Bonus-PSP bringt. Es können niemals beide Wirkungsweisen gleichzeitig benutzt werden. Dies führt zu einem Kurzschluß im Hirn, welcher die IN und PK für 3W4 Tage auf 1W4 Punkte senkt. Eingesetzte TP können erst 2W4 Tage nach Einnahme des Trankes wieder geheilt werden!

Wirkung (kalt): Dem Körper werden 50 % der TP abgezapft und die Attribute IN und WE um je 2 Punkte gesenkt!

Glück der Bewegung

Zutaten: 1 Springkraut, 1 Drehkraut, 1 Zokir

Erhältlich: 20 % Alchimist, 25 % Kräuterh., 30 % Händler

WirkD: 1 Std.

ZubD: 5 Min.

Wirkbeg.: sofort

RettW: Ja

Haltbar: -

Kosten: 50 GM

Wirkung (heiß): Für die Zauberdauer kann man Tanzen. Und zwar so gut, daß man alle Betrachter unweigerlich in seinen Bann zieht (wirkt ähnlich der *Massenbezauberung*).

Wirkung (kalt): Wirkt mit normaler Intensität.

Gedämpfte Stimme

Zutaten: 2 Blattknospen vom Mistelstrauch 1 dl aus einem stehenden ruhigen Gewässer 2 Bl Arkondia

Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler

WirkD: 5W6 R

ZubD: 30 min

Wirkbeg.: 1W4 R

RettW: Ja

Haltbar: Nein

Kosten: 2.500 GM

Seiten: 2W4+1

Wirkung (heiß): Die Stimme wird auf ein leises Flüstern hinuntergedrückt. Dadurch wird für etwaige Lauscher die Chance auf *Geräusche hören* um 20 %-Punkte gesenkt.

Wirkung (kalt): Senkung nur um 5 %-Punkte.

Geschärftes Ohr

Zutaten: 1 Bl Mistel 50 g Knallerbsen 2 Bl Klatschmohn

Erhältlich: 01 % Alchimist, 15 % Kräuterh., 15 % Händler

WirkD: 1W6 R

ZubD: 45 min

Wirkbeg.: 1W3 R

RettW: Ja

Haltbar: 1 Monat

Kosten: 500 GM

Seiten: 1W6

Wirkung (heiß): Die Chance auf *Geräusche hören* wird um 15 %-Punkte gesteigert.

Wirkung (kalt): Steigerung nur um 5 %-Punkte.

Getrübtes Ohr

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Schlammwasser 1 g Schlangenhaut 2 Bl Arkondia

Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler

WirkD: 5W6 R

ZubD: 45 min

Wirkbeg.: 1W4 R

RettW: Ja

Haltbar: Nein

Kosten: 2.500 GM

Seiten: 3W4

Wirkung (heiß): Man hört ein beständiges Rauschen in den Ohren. Die Chance auf *Geräusche hören* wird um 20 %-Punkte gesenkt.

Wirkung (kalt): Senkung nur um 5 %-Punkte.

Heißes Blut

Zutaten: 1 Salamanderschwanz, 2 Sonnenblumenblätter, 1 Zokir, 1 cl Branntwein

Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler

WirkD: 3W10 R

ZubD: 1 Std.

Wirkbeg.: 1 R

RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 1.000 GM

Wirkung (heiß): Der Trank schützt vor Kälte. Auf seiner Haut bildet sich ein 2 mm dicker Film, der Kälte nicht bis zur Haut durchläßt. Innerhalb dieser „Schale“ herrscht für den Trinkenden angenehmste Temperatur, jedoch wirken Hitzeschäden doppelt so intensiv.

Wirkung (kalt): Starkes Fieber und Schüttelfrost für 1W3 Tage

Laufmuskeln

Zutaten: 1 Bl Misteln 1 dl Milch 20 g Kakaopulver 50 g Zucker 1 Bl Arkondia
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 10 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: 3W6 Pha
 ZubD: 30 min
 Wirkbeg.: 5 R

Haltbar: 3 Monate
 Kosten: 500 GM
 Seiten: 2W4+1

Wirkung (heiß): Der Bewegungsfaktor erhöht sich um 2 Punkte.

Wirkung (kalt): Der Bewegungsfaktor erhöht sich um 1 Punkt.

Wachse Pflanze, gesund und stark

Zutaten: 5 Bl Misteln 1 l Wasser 8 Mimosenblätter 1 dl Krafttrunk 1 5 g getrocknetes Schölingwurz 4 Bl Arkondia
 Erhältlich: 02 % Alchimist, 05 % Kräuterrh., 02 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 3W6 h
 Wirkbeg.: 5 R/m³
 RettW: Nein

Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 5.000 GM
 Seiten: 2W4

Wirkung (heiß): Die Pflanzen erhalten einen Wachstumsschub von 5 %. Sie trotzen für die nächsten 9 Tage jeder Krankheit, außerdem kommen noch u. g. Wirkungen hinzu.

Wirkung (kalt): Die Pflanzen nehmen die Flüssigkeit sofort in sich auf, und speichern diese. Sie brauchen in den nächsten 9 Tagen nur 10 % der Flüssigkeit wie normal. Außerdem wachsen die Pflanzen so, als wenn sie im besten Humus ständen, selbst wenn um ihre Wurzeln herum nur Sand wäre.

Trinkt jemand dieses Gebräu, so wirkt dies im heißen (kalten) Zustand wie ein Gift und verursacht 1W4+1 (1W3) SP. Ihm steht ein Rettungswurf zu.

Wahrikus Sagikus

Zutaten: 2 Bl. Sori-Sori, 50 g Oliandre, 10 mal Lotusblütenstaub (Zaubermat.), 1 Prise gemahlene Fliegenpilz
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterrh., 01 % Händler
 WirkD: 8 Std.
 ZubD: 5 Std.
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 2 Tage
 Kosten: 2.500 GM

Wirkung (heiß): Nach Einnahme fällt der Betreffende in einen tiefen Schlaf. Im Schlaf kann man ihm 3 Fragen stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden müssen.

Wirkung (kalt): dito, jedoch erhält er auf jeden Fall falsche Informationen.

Walle Haare märchenhaft

Zutaten: 2 Bl. Boha-Go, 1 Bl. Zokir, 1 g Haare, 1 cl Weiswein, 5 cl Wasser
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterrh., 10 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: sofort
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Jahr
 Kosten: 60 GM

Wirkung (heiß): Sämtliche Körperhaare wachsen innerhalb von 10 Runden auf das 10fache ihre jetzigen Länge an, aber mindestens auf 1 m Länge.

Wirkung (kalt): Nur die stark behaarten Zonen erfahren ein starkes Haarwachstum. Die Länge beträgt das 3-fache, aber mindestens 50 cm.

Wirselkraut

Zutaten: Sud aus 3 Blattprimeln
 Erhältlich: 10 % Alchimist, 25 % Kräuterrh., 05 % Händler
 WirkD: -
 ZubD: 1 Tag
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 6 Monate
 Kosten: 7.000 GM

Wirkung (heiß): 3W6 TP Heilung, sowie *Krankheit heilen*.

Wirkung (kalt): 3W6 TP Heilung, sowie zu 20 % *Krankheit heilen*.

Druidenzaubertränke 3. Grad

Aufgehellter Blick

Zutaten: 2 Bl Misteln 2 g Phospor 2 dl Wasser 5 EL Zucker 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 15 % Alchimist, 05 % Kräuterrh., 02 % Händler
 WirkD: 5W6 R
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3W6 d
 Kosten: 300 GM
 Seiten: 2W4

Wirkung (heiß): Die Lichtempfindlichkeit der Augen wird erhöht. Normales Augenlicht wird so verbessert, daß sogar 50cm Nachtsicht entstehen. Elfische Augen (und vergleichbare), die 18m Infravision haben, werden auf 24m Infravision erhöht. Volles Tageslicht zerstört die Wirkung und blendet das Augenlicht für 1W6 R lang.

Wirkung (kalt): Die Lichtempfindlichkeit wird nur geringfügig

erhöht. Die Auswirkungen entsprechen 50 % der Wirkung im heißen Zustand. Die Wirkung hält auch nur 5 R lang an.

Wirkbeg.: 1 Tag
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 2.500 GM

Bers-Go-Boom

Zutaten: 1 Berserkerpilz, 1 Bl. Zokir, 2 mal Loutsblütenstaub (Zauberamat.)
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 1 Kampf
 ZubD: 15 Min.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 2.500 GM

Wirkung (heiß): Der Trank erhöht CH einmalig um 1W2.

Wirkung (kalt): Der Trank erhöht CH nur für 1 Std. um 1W2.

Wirkung (heiß): Er fällt in einen Berserkerang und bei weniger als 1 TP erhält er einmalig eine Heilung von 3W6 TP.

Wirkung (kalt): Der Held kämpft bis -10 TP uneingeschränkt weiter.

Kleine Krankheiten heilen

Zutaten: 2 Bl Mistel 5 dl gereinigtes Wasser 5 EL Zucker 50 g Kefirpilz 1 cl Alkohol 1 TL Alraune 5 Bl Arkondia
 Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 2 h
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 5.000 GM

Wirkung (heiß): Es werden Krankheiten geheilt, die nicht von großem Stellenwert sind. Darunter fallen Erkältungen, kleinere Verletzungen, Blutverlust bis zu 1 Liter und ähnliches. Es werden keine kronischen Leiden geheilt, wie &zB. Krebs, aber auch keine Seuchenerkrankungen. Nach Einnahme des Tranks ist noch eine 3-tägige Bettruhe notwendig.

Eltern Glück

Zutaten: 1 Knolle Belmart, 1 Bl. Sori-Sori, 8 Bl. Boha-Go, 1 Bl. Ohrenwurz, 1 cl eigener Urin, 4 dl Wasser, 1 Std. Mittagssonne
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 1 Nacht
 ZubD: 5 Std.
 Wirkbeg.: 1W8 Std.
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Woche
 Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Dies ist das Abtreibungsmittel des früheren Lebens. Für Männer gilt immer die Wirkung des kalten Tranks. In der Nacht, in der die Frau dies zu sich nimmt, erleidet sie eine Fehlgeburt. In Folge der Fehlgeburt verliert sie 50

Wirkung (kalt): 3W6 schweres Gift, keine Regeneration innerhalb der nächsten 3 Tage.

Kurz und Schmerzlos

Zutaten: 12 Bl. Zokir, 1 TL Erde vom Friedhof, 1 Bund Petersilie, 1 Wurm aus einem Apfel, 5 g Knochenmehl, 2 Weizenkörner
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 36 Std.
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 5.000 GM

Wirkung (heiß): Der Trinkende fällt tot um.

Getrübter Blick

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Schlammwasser 1 g Maulwurfshaare 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
 WirkD: 5W6 R
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 1W4 R
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 2.500 GM
 Seiten: 3W4

Wirkung (kalt): Der Trinkende stirbt qualvoll innerhalb von 5 Runden.

Wirkung (heiß): Die Person kann für 5W6 R nur noch schwach sehen. Alles wirkt wie im Nebel und verschwommen. Das Wesen erleidet +1 auf den ETW0 und die RK.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt keine Wirkung.

Numram

Zutaten: 2 Bl. Jola-Jola, 3 Bl. Arkondia, 5 Kastanien, 5 Datteln, 2 dl. Blut, 100 g Baumrinde
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 5 Std.
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: Ja
 Haltbar: 6 Monate
 Kosten: 5.000 GM

Wirkung (heiß): Allheilung aller Gebrechen, Krankheiten, fehlenden Trefferpunkte etc.

Julya-Like

Zutaten: 2 Erdbeeren, 3 Shari al Ed, 2 Handvoll Baumrinde, 5 Rosen
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterh., 15 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 1 Std.

Wirkung (kalt): s. Koatcx

Olgimwurz

Zutaten: 5 Bl. Olgimwurz, 2 dl. Wasser

Erhältlich: 02 % Alchemist, 05 % Kräut. h., 01 % Händler
 WirkD: 1 Woche
 ZubD: 1 Tag
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Jahr
 Kosten: 4.000 GM

Wirkung (heiß): Der *RW gg Gift* wird auf 2 verbessert.

Wirkung (kalt): Wirkt mit voller Intensität.

Reserven anzapfen

Zutaten: 0,5 Bl Mistel 50 ml Meerwasser 2 g geriebene Paganüsse
 0,5 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchemist, 05 % Kräut. h., 05 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 45 min
 Wirkbeg.: sofort
 RettW: Nein
 Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 2.500 GM
 Seiten: 3W4+3

Wirkung (heiß): Dem Körper werden die letzten Reserven abverlangt, die er noch besitzt. Dabei sinkt bei jedem Schluck die KO um 1, und die TP steigen um die doppelte Wertigkeit des TP-Würfels (Bsp.: Druiden +16 TP) Die TP können auch TP-Max übersteigen, jedoch kann eine Heilung nicht den übersteigerten Wert erreichen.

Wirkung (kalt): Auch hier wird die Kraft des Körpers angezapft, jedoch wird nur die einfache Wertigkeit des TP-Würfels gerechnet.

Anschließend ist absolute Bettruhe angesagt, damit sich die KO um 1 Punkt je Woche erholen kann. Dabei gehen auch die überschüssigen TP wieder verloren.

Taube Haut

Zutaten: 2 Bl Misteln 1 dl Wasser 1 Bl roter Brenndrauger 4 Bl Brennessel 50 g Zucker 1 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchemist, 05 % Kräut. h., 15 % Händler
 WirkD: 5W6 R
 ZubD: 3 h
 Wirkbeg.: 2W3 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 1W4 d
 Kosten: 2.000 GM
 Seiten: 3W4+2

Wirkung (heiß): Die Nervenstränge zur Tastsinnübertragung werden in ihrer Funktion ausgeschaltet. Man spürt keinen Schmerz oder sonst irgendwas mehr (bei gelungenem RW spürt man alles gedämpfter). Schaden, den man nimmt, zählt weiterhin normal. Auf alle von Bewegungen abhängigen Fähigkeiten gelten jedoch Abzüge von 2 bzw. 10 %, da die Koordination ohne Tastsinn nur sehr schwer möglich ist.

Wirkung (kalt): Die Haut wird leicht betäubt. Man fühlt sich, wie in Watte gepackt. Sämtliche von Bewegungen abhängigen Fähigkeiten werden mit einem Malus von 1 bzw. 5 % bewertet. Bei gelungenem RW besteht keine Wirkung.

Vergrößern

Zutaten: 2 Bl Mistel 2 dl Wasser 2 EL Hefe 1 TL zerstoßenen Bergkristalles 2 Bl Arkondia

Erhältlich: 05 % Alchemist, 05 % Kräut. h., 10 % Händler
 WirkD: 2 R/Stu
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3 Monate
 Kosten: 1.500 GM
 Seiten: 3W4+3

Wirkung (heiß): Wirkt doppelt so intensiv, wie der gleichnamige Zauberspruch, jedoch nur auf Lebewesen. Es zählt die Erfahrungsstufe des Druiden.

Wirkung (kalt): Wirkt mit normaler Intensität.

Verkleinern

Zutaten: 2 Bl Mistel 2 dl Wasser 2 EL geriebene Mimosenblätter
 1 TL zerstoßene Bergkristalle 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchemist, 05 % Kräut. h., 05 % Händler
 WirkD: 2 R/Stu
 ZubD: 4 h
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3 Monate
 Kosten: 1.500 GM
 Seiten: 3W4+1

Wirkung (heiß): Wirkt doppelt so intensiv, wie der gleichnamige Zauberspruch, jedoch nur auf Lebewesen. Es zählt die Erfahrungsstufe des Druiden.

Wirkung (kalt): Wirkt mit normaler Intensität.

Witz mit Bart

Zutaten: 1 Barthaar, 1 Fliegenpilz, 5 Arkondien, 6 Spinnenbeine,
 30 Bl. Zokir, 3 dl Wasser, mit Pappnase uralten Witz erzählen
 Erhältlich: 01 % Alchemist, 01 % Kräut. h., 01 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 24 Std.
 Wirkbeg.: Init. 2W10
 RettW: Ja
 Haltbar: -
 Kosten: 2.000 GM

Wirkung (heiß): Der Trinkende erliegt einem wahnsinnigen Lachanfall (ähnlich *Tashas unbezähmbarer Lachanfall*), der 4W6 Runden lang anhält. Während dieses Anfalls altert er in jeder Runde um 1 Jahr und verliert 1 TP vom TP-Maximum.

Wirkung (kalt): Der Lachanfall hält nur 1W6 runden lange an, hat aber sonst o. g. Auswirkungen.

X für'n U

Zutaten: 100 g Zucker, 20 g Arkondiamehl, 3 Bl. Sori-Sori, 50 g Oliandre, 10 mal Lotusblütenstaub (Zauberstaub), 1 gemahlener Fliegenpilz, 5 Eiweiß
 Erhältlich: 01 % Alchemist, 01 % Kräut. h., 01 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 5 Std.
 Wirkbeg.: sofort
 RettW: Ja
 Haltbar: 3 Tage
 Kosten: 2.500 GM

Wirkung (heiß): Wenn einem irgendwas erzählt wird, so glaubt

man dies bereitwillig, und alles, was man an dem einen Tag erzählt bekommen hat, geht einem ins Unterbewußtsein und wird zu der einzigen Wahrheit.

Wirkung (kalt): Man glaubt die nächste Aussage, die gemacht wird.

Beachte, daß niemand durch ein bloßes Einreden getötet wird!

Druidenzaubertänke 4. Grad

Aufblähung

Zutaten: 2 Bl Mistel 1 dl Wasser 3 EL Hefe 2 Schwammpilze 1 EL Kautschuk 4 Bl Arkondia

Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterrh., 10 % Händler

WirkD: 2W6 R

ZubD: 1 h

Wirkbeg.: 1 R

RettW: Ja

Haltbar: 1 Monat

Kosten: 2.500 GM

Seiten: 4W4+3

Wirkung (heiß): Die Person, die diesen Trank einnimmt bläht sich wie ein großer Luftballon kugelförmig auf. Er ist jetzt so federnd wie ein dicker großer Gummiball. Die Person ist in dieser Situation nicht in der Lage, sich körperlich selbständig zu bewegen. Auf dem Körper getragene Kleidung muß einen RW+4 gg. zertr. Schlag bestehen, um die Dehnung auszuhalten. Die aufgeblasene Person kann nicht zum Platzen gebracht werden, ist aber um +2 empfindlicher gegenüber spitzen Waffen, sowie Klingen. Gegen jede Art von Wucht sind sie immun, ticken aber dadurch unkontrolliert durch die Gegend. Es muß zusätzlich ein PW gg. körperl. Schock durchgeführt werden, um nicht in eine 3W6 Phasen dauernde Ohnmacht zu fallen.

Empfindliche Haut

Zutaten: 2 Bl Mistel 2 dl Wasser 1 Bl roter Brenndrauger 4 Bl frischer Klee 5 EL Zucker 2 Bl Arkondia

Erhältlich: 05 % Alchimist, 05 % Kräuterrh., 05 % Händler

WirkD: 5W6 R

ZubD: 3 h

Wirkbeg.: 1W6 R

RettW: Ja

Haltbar: 1W4 d

Kosten: 2.500 GM

Seiten: 4W4+3

Wirkung (heiß): Die Nervenstränge zur Tastsinnübertragung werden in ihrer Funktion verstärkt. Der eigentliche Sinn soll eine stärkere Empfindung des Körpers von den schönen Dingen des Lebens sein. Die Kehrseite ist, daß bei einem Kampf 50 % mehr SP verursacht werden, wenn man getroffen wird. Dieser Schaden klingt aber mit 1 TP/Pha wieder ab, da er nicht real ist, jedoch reicht ein Sinken der TP unter 0 dafür, daß der Charakter in ein Koma fällt.

Wirkung (kalt): Man spürt ein Jucken und Kribbeln am ganzen Körper.

Entsagung von Gezeugtem

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 Sps Strychnin 1 dl Milch 2 dl Wasser 1 Eiweiß 15 g geriebene Paganüsse 1 Bl roter Brenndrauger 1 Bl

Arkondia

Erhältlich: 05 % Alchimist, 15 % Kräuterrh., 10 % Händler

WirkD: 2W4 Pha

ZubD: 4 h

Wirkbeg.: 1 Pha

RettW: spez.

Haltbar: 2W4 d

Kosten: 1.000 GM

Seiten: 4W4+3

Wirkung (heiß): Nach Einnahme des Tranks wird eine Frühgeburt eingeleitet. Diese ist nach den normalen Regeln für Frühgeburten zu behandeln. Es ist kein Rettungswurf durchzuführen.

Wirkung (kalt): Wenn ein *PW gg. KO* mißlingt, wird eine Frühgeburt eingeleitet.

Hokus-Pokus

Zutaten: 4 Pfauenwurz, 30 grüne Baumblätter

Erhältlich: 05 % Alchimist, 10 % Kräuterrh., 05 % Händler

WirkD: 10 R

ZubD: 1 Std.

Wirkbeg.: sofort

RettW: Ja

Haltbar: 4 Tage

Kosten: 500 GM

Wirkung (heiß): Erleichtert die Konzentration bei der Durchführung eines Zaubers. Die *Chance für Fehlgang* verringert sich um 15 %.

Wirkung (kalt): Erschwert die Konzentration bei der Durchführung eines Zaubers. Die *Chance für Fehlgang* erhöht sich um 10 %. (Bedeutet natürlich auch, daß immer mind. eine 10 %-Chance besteht.)

Körper verfärben

Zutaten: 1 Bl Mistel 2 dl Wasser 8 Bl Gandalfskraut 4 EL Magnesium 4 Bl Arkondia 10 g des verflüssigten Materials in gewünschter Farbe

Erhältlich: 02 % Alchimist, 05 % Kräuterrh., 04 % Händler

WirkD: spez.

ZubD: 3 h

Wirkbeg.: spez.

RettW: Ja

Haltbar: 1 Monat

Kosten: 4.000 GM

Seiten: 4W4+3

Wirkung (heiß): Der komplette Körper des Charakters wird in einer bestimmten Farbe eingefärbt. Die Wirkung setzt unmittelbar ein, und hält einen Tag lang an.

Wirkung (kalt): Die Wirkung tritt erst nach 5 Runden ein und hält auch nur für 2 Stunden an.

Leuchtende Haut

Zutaten: 1 Bl Mistel 2 dl Wasser 30 ml Alkohol 3 Tropfen Lampenöl 15 g Phospor 2 Bl Arkondia

Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterrh., % Händler

WirkD: 3W3 h

Wirkbeg.: 15 R

RettW: Ja

Haltbar: Nein

Kosten: 10.000 GM

(und nur dort!) zu atmen.

Wirkung (heiß): Der Metabolismus wird verändert, so daß das Blut Leuchtstoffe entwickelt, welche hell genug sind, daß die Haut nach außen hin in der Farbe des Blutes leuchtet. Der Lichtschein ist bei den meisten Lebewesen rötlich, kann aber &zB. bei den Klangarin auch grün ausfallen. Der Schein reicht in etwa an die Helligkeit einer Kerze heran, so daß in 1,50 m Umkreis um die Person herum ein dämmeriges Licht herrscht. Auf selbstleuchtende Metabolismen wirkt der Trank nicht.

Druidenzaubertränke 5. Grad

Aufmöbelung

Zutaten: 1 Bl Mistel 3 dl Wasser 20 g zerstoßene Muskulatur 10 Blüten Kamille 5 EL Salz 20 ml Alkohol 2 Bl Arkondia
Erhältlich: 02 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 05 % Händler
WirkD: 1W3 Pha

Wirkbeg.: 5 R
RettW: Ja
Haltbar: 1 Woche
Kosten: 15.000 GM

Wirkung (heiß): Runzeln werden geglättet, Pickel geschlossen, Narben werden kleiner, Muskeln gestrafft, die Größe um 10 % gesteigert. Der Charakter wirkt einfach jünger, frischer und gutaussehender. Das Aussehen wird auf den Wert 15 gesteigert, wenn es schlechter sein sollte, mindestens aber um 1 Punkt, Stärke und Konstitution werden beide um 1 angehoben, jedoch nichts von allem über 18 (bzw. 18/00) hinaus.

Wirkung (kalt): Lediglich die Auswirkungen auf das Aussehen werden wirksam.

Belmart

Zutaten: 5 Bl. Belmart, 2 dl. Wasser
Erhältlich: 15 % Alchimist, 30 % Kräuterh., 07 % Händler
WirkD: 1 Tag
ZubD: 2 Std.
Wirkbeg.: 1 Pha
RettW: Ja
Haltbar: 6 Monate
Kosten: 750 GM

Wirkung (heiß): Der RW gg. Gift wird auf 2 verbessert.

Wirkung (kalt): Wirkt mit normaler Intensität.

Kajubo

Zutaten: 5 Bl. Yaganuß
Erhältlich: 02 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 01 % Händler
WirkD: 1 Std.
ZubD: 15 Min.
Wirkbeg.: 1 R
RettW: Ja
Haltbar: 2 Wochen
Kosten: 300 GM

Wirkung (heiß): Der Trank befähigt der Trinkenden unter Wasser

Liebe-lügt

Zutaten: 15 Blüten der Liebespflanze, 2 Bl. der Nebelpflanze
Erhältlich: 05 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 15 % Händler
WirkD: spez.
ZubD: 45 min.
Wirkbeg.: spez.
RettW: Ja
Haltbar: -
Kosten: 1.000 GM

Wirkung (heiß): Das Opfer verliebt sich in das nächste Wesen, das er sieht, unsterblich. Er/Sie will sie/ihn unbedingt haben. Selbst nach Ende der Wirkungsdauer bedarf es eines einschneidenden Erlebnisses, daß die Liebe zu dem Wesen gebrochen wird.

Wirkung (kalt): Wirkt mit voller Intensität.

Vorübergehende Blindheit

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Schlammwasser 1 g Maulwurfshaare 2 Bl Arkondia
Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
WirkD: 5W6 R
ZubD: 1 h
Wirkbeg.: 1W4 R
RettW: Ja
Haltbar: Nein
Kosten: 5.000 GM
Seiten: 5W4+3

Wirkung (heiß): Die Person kann für 5W6 R nicht mehr sehen. Das Wesen erleidet +4 auf den ETW0 und die RK.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt die Wirkung eines heiß eingenommen Trankes *Getrübler Blick*.

Vorübergehende Stummheit

Zutaten: 2 Blattknospen vom Mistelstrauch 1 dl aus einem stehenden ruhigen Gewässer 2 Bl Arkondia
Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
WirkD: 5W6 R
ZubD: 60 min
Wirkbeg.: 1W4 R
RettW: Ja
Haltbar: Nein
Kosten: 5.000 GM
Seiten: 5W4+2

Wirkung (heiß): Man spürt ein kräftiges Ziehen im Hals, und anschließend ist man nicht mehr in der Lage, seine Stimmuskulatur zu verwenden. Man wird stumm.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt die Wirkung eines heiß eingenommen Trankes *Gedämpfte Stimme*.

Vorübergehende Taubheit

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 dl Schlammwasser 1 g Schlangenhaut 2 Bl Arkondia
Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
WirkD: 5W6 R
ZubD: 45 min
Wirkbeg.: 1W4 R

RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 5.000 GM
 Seiten: 5W4+2
 Wirkung (heiß): Man hört für einen Moment ein Donnerndes Geräusch in den Ohren und dann nichts mehr.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt die Wirkung eines heiß eingenommenen Trankes *Getrübttes Ohr*.

Vorübergehendes Hören

Zutaten: 100 g Knallerbsen, 10 g Klatschmohn, 1 Trompetenkäfer
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 5W6 R
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3W6 Tage
 Kosten: 3.000 GM

Wirkung (heiß): Die Geräuschempfindlichkeit der Ohren wird stark erhöht, die Nervenstränge zum Hirn erweitert, und die Synapsen im starken Maße beansprucht. Jeder Taube kann nun wie durch dumpfe Watte gedämpft hören, ein schwerhöriger normal hören, und ein „normaler“ Mensch so gut hören wie ein Hund (+ 30 % auf *Geräusche hören*). Laute Geräusche betäuben die Ohren für 1W6 Runden, so daß in der Zeit nichts außer einem lauten Klingeln wahrgenommen wird. Ein Knall betäubt die Ohren sogar für 2W6 Runden. Nach Ende der Wirkungsdauer ist ein *PW gg. KO* durchzuführen. Mißlingt er, so fällt die Person in einen 2W3 R dauernde Ohnmacht.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt die Wirkung eines heiß eingenommenen Tranks *Geschärftes Ohr*.

Vorübergehendes Reden

Zutaten: 2 Mistelblüten, 1 dl Mineralwasser, 2 Arondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 5W6 R
 ZubD: 1 Std.
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3W6 Tage
 Kosten: 3.000 GM

Wirkung (heiß): Im Hals bereitet sich eine Veränderung vor, und das Hirn wird anders geschaltet, so daß ein Stummer in der Lage ist, sich mit seiner Stimme bemerkbar zu machen. Jemand, der nicht stumm ist, erreicht die unter dem Zauber *Aussprechen* beschriebene Wirkung. Allerdings beansprucht dies seine Stimmbänder so stark, daß er anschließend für 1W6 Runden nicht mehr vernünftig sprechen kann (falls er geschrien hatte, dann sogar für 2W6 Runden), so daß auch keine Zauber mit Sprachkomponente in der Zeit gewirkt werden können.

Wirkung (kalt): Es tritt die gleiche Wirkung wie beim heiß eingenommenen Trank für nur 1W6 R ein.

Vorübergehendes Sehen

Zutaten: 2 Bl Misteln 2 g Phospor 2 dl Wasser 5 EL Zucker 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 5W6 R

ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 3W6 d
 Kosten: 3.000 GM
 Seiten: 5W4+3

Wirkung (heiß): Die Lichtempfindlichkeit der Augen wird stark erhöht, die Nervenstränge zum Hirn erweitert, und die Synapsen im starken Maße beansprucht. Jeder Blinde kann nun wie im leichten Nebel sehen, ein normaler Mensch erhält 18m Infravision, und Elfen sehen in der Nacht, wie am Tage. Fackelschein zerstört die Wirkung bereits und blendet die Augen für 1W6 R lang, volles Tageslicht sogar für 2W6 Phasen. Nach Ende der Wirkung ist ein *PW gg. KO* durchzuführen. Mißlingt er, so fällt die Person in eine tiefe, 2W3 R dauernde Ohnmacht.

Wirkung (kalt): Der Trank zeigt die Wirkung eines heiß eingenommenen Trankes *Aufgehellter Blick*.

Druidenzaubertränke 6. Grad

Hinreißende Stimme

Zutaten: 1 Ringelblume, 2 gemahlene Erdnüsse, 100 g Karamel, 2 Arkondia, 5 Misteln
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: 2 Tage
 ZubD: 12 Std.
 Wirkbeg.: sofort
 RettW: Ja
 Haltbar: 5 Jahre
 Kosten: 4.000 GM

Wirkung (heiß): Die Stimme des Betreffenden erhält einen verzaubernden Klang auf Personen anderen Geschlechts. Dies wirkt bei jedem Geräusch, daß er mit seiner Stimme verursacht. Allerdings ist es im heißen Zustand so intensiv, daß sämtlicher andersgeschlechtlichen Zuhörer sofort alle Hemmungen und jegliche Scham verlieren, sich dem Betroffenen Wesen anzunähern.

Wirkung (kalt): Die Zuhörer anderen Geschlechts verlieben sich für die Dauer der Wirkung des Tranks in den Sprecher, aber bleiben hierbei immer noch „normal“.

Hirnschwamm

Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 2 h
 Wirkbeg.: 1W6 R
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 15.000 GM

Wirkung (heiß): Nach Einnahme des Tranks vergißt man vollständig wer oder was man ist. In diesem Zustand ist das Hirn besonders aufnahmefähig gegenüber Lehrinhalten, aber auch für Einflüsterungen. Dieser Zustand hält für 1 Phase pro Grad des verwendeten Zaubers *Tränke mit Magie anreichern* an. Für jeden Einflüsterungsversuch durch den Druiden ist ein &PCh. durchzuführen. Die Wirkung wird durch *Fluch brechen* zerstört. Sämtliches Wissen, sowie Einflüsterungen bleiben im Unterbewußtsein erhalten! Sie können nach Wahl des Druiden verschlüsselt oder frei zur Verfügung gestellt werden. Durch eine massive Einflüsterung

kann sogar die Persönlichkeit des Wesens geändert werden. Bei jedem späteren Schlüsselerlebnis, das die eigentliche Persönlichkeit zu Tage fördern könnte ist ein &PW.PK durchzuführen.

Schwere Krankheiten heilen

Zutaten: 4 Bl Mistel 5 dl gereinigtes Wasser 5 EL Zucker 50 g Kefirpilz 1 cl Alkohol 1 TL Alraune 1 TL Mehl aus dem Kern des Kandalbaums 10 Bl Arkondia
 Erhältlich: % Alchemist, % Kräuterrh., % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 3 h
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Ja
 Haltbar: Nein
 Kosten: 7.500 GM

Wirkung (heiß): Es werden Krankheiten geheilt, die größeren Ausmaßes sind. Darunter fallen Pest, Pocken, Akne, schwere Verletzungen und ähnliches Es werden auch hier keine kronischen Leiden geheilt, wie &zB. Krebs. Nach Einnahme des Tranks ist noch eine 6-tägige Bettruhe notwendig.

Schwinge des Adlers

Zutaten: 2 Bl Mistel 1 dl Wasser 2 Adlerfedern 2 TL Minzextrakt 1 EL Alkohol 10 g Mohnsamen 2 Schwammpilze 2 Bl Arkondia
 Erhältlich: 05 % Alchemist, 03 % Kräuterrh., 01 % Händler
 WirkD: 2W4 Pha
 ZubD: 1 h
 Wirkbeg.: 5+1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Woche
 Kosten: 6.000 GM
 Seiten: 6W4+4

Wirkung (heiß): Der Person wachsen zwei riesige Flügel auf dem Rücken, und die Lunge wird befähigt auch noch genügend Sauerstoff aus der dünnen Luft 2 km über dem Boden aufzunehmen. Das Gefeder entspricht dem der verwendeten Feder. .br Bevor der Trank eingenommen wird, müssen seine Dämpfe 5 Runden lang inhaliert werden.

Druidenzaubertränke 7. Grad

Baumhirte

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 l Wasser 100 g geriebener Rinde eines Mistelstrauches 10 Bl Arkondia
 Erhältlich: 01 % Alchemist, 01 % Kräuterrh., 01 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 19 h
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: nur Hinverw.
 Haltbar: 2 Wochen
 Kosten: 10.000 GM
 Seiten: 7W4+6

Wirkung (heiß): Der gesamte Organismus eines Wesens wird umgekrempelt. Seine Haut und Innereien werden zu Holz. Er kann sich im Wald so verstecken, daß er zu 95 % nicht gefunden wird. Kälteangriffe richten nur halben, Feuerangriffe doppelten Schaden an. Er braucht zum Leben keine feste Nahrung, sondern nur Wasser. Davon aber 20 Liter täglich. Er kann innerhalb 1 R in

den Boden Wurzeln schlagen (bei Stein 5 R), um sich darin festzuhalten bzw. Wasser aus dem Boden saugen. Ebenso kann er innerhalb 1 R die Wurzeln wieder aus dem Boden herausholen. Eine Berührung von ihm wirkt für 1W4 R lähmend, wenn der RW mißlingt.

Wirkung (kalt): In diesem Zustand muß der Trank über die Wurzeln eingenommen werden, um die Rückverwandlung zu verursachen.

Kopiertes Lebewesen

Zutaten: 2 Bl zerstoßene Mistel 2 dl des Badewassers eines Xuantallion 5 Bl Arkondia 1 dl Gummum 1 Besonderheit (s. Text)
 Erhältlich: 05 % Alchemist, 05 % Kräuterrh., 05 % Händler
 WirkD: 3W4 d
 ZubD: 1 d
 Wirkbeg.: 5 R
 RettW: Nein
 Haltbar: 2 Monate
 Kosten: 8.000 GM
 Seiten: 5W4+6

Wirkung (heiß): Der Körper verändert sich innerhalb von 5 Runden so stark, daß der Trinkende hinterher zu 100 % so aussieht, wie das zu kopierende Wesen. Dafür muß man eine kleine Menge genetischen Materials (ein Haar, ein Tropfen Blut, ein Blatt etc.) in die wackelpuddingartige Masse mit einrühren.

Wirkung (kalt): Der Körper wird so ähnlich, wie der zu Kopierende. Irgendwelche Details gehen dabei verloren. Die Verwandlung ist &zB. nicht vollständig oder geringfügig anders. Außerdem hält die Wirkung nur die Hälfte der Zeit an.

Bei der Verwandlung ist ein *PW gg. körperl. Schock* durchzuführen. Mißlingt er, so ist das Wesen für die nächsten 2W6 Runden bewußtlos. Vorsicht ist geboten, wenn Material von mehreren Wesen in den Zaubertrank gerät. Dies kann ungeahnte Folgen nach sich ziehen!

Metabolismus umstellen

Zutaten: 1 Bl Mistel 1 l purer Alkohol 20 g geriebener Rinde eines Mistelstrauches 3 mal Morgentau von 1 m² Wiese in 3.000 m über NN 3 Bl Steinkraut 5 komplette Löwenzahnwurzeln 7 Bl Arkondia
 Erhältlich: % Alchemist, % Kräuterrh., % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 3 d
 Wirkbeg.: 1 Pha
 RettW: Ja
 Haltbar: 12 h
 Kosten: unbez.
 Seiten: 7W4+6

Wirkung (heiß): Der Körper paßt sich innerhalb von 5 Runden komplett an eine neue Umgebung an, sofern er diese Zeit auch überlebt. Dabei sind alle nötigen Anpassungen inbegriffen (&zB. Kiemen unter Wasser). Jedoch ist ein *PW gg. körperl. Schock* durchzuführen. Mißlingt er, bedingt dieses ein 1W4 Tage andauerndes Koma.

Wirkung (kalt): Der Metabolismus kommt schwer durcheinander. Bei gelungenem RW gg. Gift, erleidet man 7W4 SP, bei mißlungenem jedoch kommt zusätzlich eine Form des Ertrinkens hinzu (Körper hat sich auf falsche Umwelt eingestellt.)

Winzigkeit

Zutaten: 2 Bl Mistel 2 dl Wasser 4 EL geriebene Mimosenblätter
 5 EL zerstoßene Bergkristalle 6 Bl Arkondia
 Erhältlich: 02 % Alchimist, 02 % Kräuterh., 02 % Händler
 WirkD: 1 Pha/Stu
 ZubD: 8 h
 Wirkbeg.: 3 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 1 Monat
 Kosten: 5.000 GM
 Seiten: 7W4+6

Wirkung (heiß): Eine Person wird auf 10 % ihrer ursprünglichen Größe zusammengeschrumpft. Das Gewicht nimmt entsprechend ab.

Wirkung (kalt): Wirkt wie der heiß eingenommene Trank Verkleinern.

Druidenzaubertränke 8. Grad

Dampfkörper

Zutaten: 5 Bl Mistel 500 ml Alkohol 100 g Zucker 10 g Mehl aus dem Kern des Kandalbaums 60 Bl Arkondia 1 Prise Nebel
 Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 12 h
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Nein
 Haltbar: Nein
 Kosten: 20.000 GM

Wirkung (heiß): Der Körper des Wesens geht vom festen in den gasförmigen Zustand über. Dabei ist ein PW gg. körperl. Schock durchzuführen, ob er nicht gleich stirbt und in der Luft verweht wird. Dabei dehnt er sich in seinem Volumen sehr stark aus, wobei er für andere Wesen sehr nach einer Nebelbank aussieht. Dabei nimmt er circa das 1.000-fache Volumen seines ursprünglichen ein, wobei er sich in der waagerechten auf etwa 30x30 Meter ausbreitet. Bei Windstille kann er sich durch leichtes Flüstern der Blätter in seinem Bereich verständlich machen. Wind verwirbelt den Nebel, zerreißt ihn aber nicht, solange weniger als 50 km/h Windgeschwindigkeit herrscht. Oberhalb dessen erleidet er pro Runde 1 SP je 10 km/h.

Wirkung (kalt): Mißlingt ein RW gg. Todesmagie, so geht er in dampfförmigen Zustand über. Und zwar für immer!

Körper modellieren

Zutaten: 5 cl Wachs, 1 dl Öl, 1 Sps Chamäleonhaut, 1 Sps Haut eines „Doppelgängers“ oder Metamorphanten, 20 Arkondia, 30 Misteln, 2 Stunden Sonnenlicht
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 2 Wochen
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 2 Monate
 Kosten: 30.000 GM

Wirkung (heiß): Der Körper des Betroffenen läßt sich 6 Stunden lang so einfach modellieren wie eine weiche Wachsfigur, wobei er keine Schmerzen während dieser Prozedur empfindet. Nach Ablauf der Wirkungsdauer festigt sich seine neue Form, so daß es durchaus sein kann, daß er einer neuen Rasse oder anderen Geschlechts

angehört, je nachdem, was der „Bildhauer“ ihm angetan hat. Allerdings bleibt die Beschaffenheit seiner Haut genau wie vor der Modellierung (er erhält keinen Hornpanzer, nur weil der Künstler dies an ihm dargestellt hat).

Wirkung (kalt): Die Wirkung hält nur für 3 Stunden an, und die Prozedur geht nicht ohne Schmerzen und Schaden vonstatten. Jede Phase, die an ihm herummodelliert wird, kostet ihn vorübergehend 1 TP.

La Stho Pe

Zutaten: 5 Blätter eine Hope-Baumes, 25 Misteln, 2 Rauschkräuter, 2 Zokir
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 05 % Kräuterh., 10 % Händler
 WirkD: spez.
 ZubD: 15 Min.
 Wirkbeg.: 1 R
 RettW: Ja
 Haltbar: 2 Tage
 Kosten: 1.000 GM

Wirkung (heiß): Der Trank zeigt dem Trinkenden einen sicheren Ausgang aus seiner jetzigen Situation. Die Wirkung endet, sobald der Held die Situation überstanden hat.

Wirkung (kalt): Wirkt mit voller Intensität.

Druidenzaubertränke 9. Grad

Schwerste Krankheiten heilen

Zutaten: 50 Bl Mistel 15 l gereinigtes Wasser 1 kg Zucker 5 kg Kefirpilz 300 ml Alkohol 100 g Alraune 200 g Mehl aus dem Kern des Kandalbaums 50 Bl Arkondia sind mit 1 Löffel aus Kandalholz zu verrühren.
 Erhältlich: % Alchimist, % Kräuterh., % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 12 h
 Wirkbeg.: spez.
 RettW: Nein
 Haltbar: Nein
 Kosten: 20.000 GM

Wirkung (heiß): Es werden die Krankheiten geheilt, für die es scheinbar keine Chance mehr gibt. Dies wären Krebs, Schäden an der Erbmasse, Sterilisation, Leiden an den Sinnesorganen, Verkalkung, Blutvergiftungen, Hirnschwund usw. Nach Einnahme des Tranks ist noch eine 2-monatige Bettruhe notwendig. Der Trank muß in den ersten zwei Wochen täglich in 3 Portionen je 200 ml eingenommen werden.

Wirkung (kalt): Magenkrämpfe, Haar- und Zahnausfall, 7W4+7 SP.

Lebenszyklus beeinflussen

Zutaten: 1 TL Graberde, 1 Sps Nachgeburt, 1 doppeldotteriges Ei, 1 Eintagsfliege, 1 Karamiswurz, 5 Arkondia, 10 Misteln, 1 Sps geriebene Drachenschuppe, 1 Punkt KO des Druiden
 Erhältlich: 01 % Alchimist, 01 % Kräuterh., 01 % Händler
 WirkD: perm.
 ZubD: 100 Std.
 Wirkbeg.: 1 Pha

RettW: Ja
Haltbar: -
Kosten: 50.000 GM

Wirkung (heiß): Dieser Trank bewirkt, daß ein noch lebender um 10 Jahre jünger wird. Ein bereits Gestorbener (max. 1 Tag je Erf.-stufe des Druiden seit Eintritt des Todes) wird um 1 Jahr verjüngt ins Leben zurückgerufen. Wird der Trank ein zweites Mal innerhalb von 5 Jahren verabreicht, so wirkt er tödlich!

Wirkung (kalt): Der Lebende wird 1W2 Jahre jünger. Wird der Trank innerhalb von 5 Jahren nochmal eingenommen, so altert er um 2W3 Jahre.

6. Entbehnungsregeln

Die Charaktere sind oft vielen Dingen ausgesetzt. Jetzt soll auch eine maßgebende Regel beschrieben werden, welche Auswirkungen Hunger, Durst, Hitze oder Monate auf See (Vitaminmangel) haben können.

Vielleicht wird dem einen oder anderen die eine oder andere Regel zu hart erscheinen, doch ist das Leben oft noch viel härter, als diese Regeln hier beschreiben können. Viele Psychische Belastungen sind hier gar nicht erst erwähnt worden.

Eine Anmerkungen zu den Tabellen noch, bevor die schier gnadenlosen Entbehnungsregeln folgen: Steht dort mehrmals z. B. *Stärke-1*, so sind diese Werte kumulativ!

Drei mal *Stärke-1* würde insgesamt dann *Stärke-3* bedeuten.

Die dort angeführten Werte regenerieren sich mit +1 je Tag, wenn nichts anderes gesagt wird.

Fällt die *Konstitution* auf Null, so stirbt der Charakter. Sinken die Trefferpunkte unter Null, so werden sie stündlich um *Anzahl der vergangenen Stunden* weniger (erste Stunde -1 TP, zweite Stunde -2 TP usw.).

Sinkt ein anderes Attribut rechnerisch unter Null, so bleibt der Wert Null stehen, jedoch wird das Maximum des Attributs **permanent** um den Wert gesenkt, den das Attribut jetzt unter Null haben würde.

Robin Wood, welcher mit einer *Intelligenz* von 18 zu den schlauesten seiner Kameraden gehörte, ist schon viele Monate an einem Ort, an dem es beinahe keine Schwerkraft gibt, und dies hat schwerste Auswirkungen auf seine Neuronen. Seine *Intelligenz* ist bereits auf -7 gesunken, was für ihn einen bleibenden Schaden bedeutet, denn kommt er wieder nach Tanrain zurück, so erholt er sich nur teilweise wieder. Sein Attribut *Intelligenz* steigt nur noch auf 11 an.

Regenerierungen von Trefferpunkten finden nach Beendigung der Entbehrung wieder normal statt.

Hunger

nach 3 Tagen	ST-1
nach 6 Tagen	ST-1, GE-1, KO-1, PK-2, RV-1, RK+1, TP um 5% gesenkt
nach 9 Tagen	ST-2, GE-1, KO-1, PK-3, RV-1, RK+1, TP um 10% gesenkt
nach 12 Tagen	ST-2, GE-2, KO-2, PK=1, RV-2, RK+2, TP um 30% gesenkt
nach 15 Tagen	ST-2, GE-2, KO-2, IN-3, RV-2, CH-2, AU-2, RK+3, TP um 50% gesenkt
nach 18 Tagen	ST-2, GE-3, KO-2, IN-3, RV-3, WE-2, CH-2, AU-2, RK+3, TP um 50% gesenkt
nach 20 Tagen	ab jetzt täglich <i>PW:KO</i> . Bei Gelingen: KO-1, TP-2 Bei Mißlingen: ST-2, KO-2, %GE.-3, IN-2, WE-2, CH-2, AU-2, RK+3, TP-10

Durst

Nimmt ein Charakter außerdem keine feste Nahrung zu sich, so verschäuft sich diese Tabelle nicht!

nach 2 Tagen	ST-1
nach 4 Tagen	ST-1, GE-1, KO-1, PK-2, RV-1, RK+1, TP um 5% gesenkt
nach 6 Tagen	ST-2, GE-1, KO-1, PK-3, RV-1, RK+1, TP um 10% gesenkt
nach 8 Tagen	ST-3, GE-3, KO-2, PK-4, RV-3, IN-6, WE-6, RK+2, TP um 30% gesenkt
nach 10 Tagen	ST-3, GE-2, KO-2, PK-5, RV-2, IN-3, WE-3, CH-2, AU-2, RK+3, TP um 50% gesenkt
nach 11 Tagen	ab jetzt täglich <i>PW:KO</i> . Bei Gelingen: KO-1, PK-1, TP-3 Bei Mißlingen: ST-3, KO-3, GE-3, IN-3, WE-3, CH-2, AU-2, PK-3, RV-3, RK+3, TP-10

Vitaminmangel

nach 30 Tagen	alle 10 Tage: <i>PW:KO</i> bei Gelingen: KO-0,1 bei Mißlingen: PK-0,2; KO-3; zweiter <i>PW:KO</i> (Mißlingen: <i>Skorbut</i>)
---------------	---

Hitze

Nimmt ein Abenteurer genügend Nahrung (Essen und Trinken) zu sich, ist aber großer Hitze ausgesetzt, so gilt nachfolgende Tabelle. Nimmt er zu wenig Nahrung zu sich, so werden die Tabelle für Hunger (bzw. Durst) und für Hitze parallel benutzt!

nach 3 Tagen	täglich: <i>PW:KO</i> bei Gelingen: bei jedem fünften gelungenem Wurf KO-0,1 bei Mißlingen: KO-1, PK-1
--------------	--

Kälte

Große Kälte wird wie große Hitze behandelt, jedoch besteht bei Temperaturen unter -40 Grad pro 2 Grad die „Chance“ von jeweils 1%, daß er sich kleinere Gliedmaßen abfriert, und sich dann zu 20% das eingefrorene Körperteil abbricht (meistens Zehen, manchmal auch Finger, Ohren o. a.). Der Spielleiter sollte entscheiden, wo die Erfrierungen entstehen. Es wird hierfür keine Tabelle angegeben. Die Chance kann nach oben und unten modifiziert werden, wenn der Abenteurer besonders darauf achtet sich warm zu halten, oder vielleicht sogar nur „im kurzen Hemd“ durch die Gegen läuft.

Gravitation

Gravitation (kleiner 0,5g)

nach 20 Tagen alle 20 Tage: IN-1, ST-1

Bei erhöhter Gravitation verschlechtert sich die Initiative, je stärker die Anziehungskraft ist ($1g = 9,81 \text{ m/s}^2$):

$$\text{Malus}(ng) = \sum_{i=1}^n i$$

Bei 4g wäre es also ein Malus von 10 (1+2+3+4) auf die Initiative

Gravitation (2g bis unter 5g):

ab sofort GE-3, RV-2, RK+4, SchB+3, BF auf 75% (so lange anwesend)

nach 2 Tagen GE+1, RV+1, KO-2

nach 15 Tagen alle 15 Tage: ST+0,1 (zu 20% permanent), KO-0,1

Gravitation (5g bis unter 7g)

ab sofort GE-4, AU-2, PK-2, RV-3, RK+6, AnB-5, SchB+5, BF auf 50%

nach 1 Tag GE+1, KO-2, RV+1

nach 2 Tagen alle 5 Tage: ST+0,1 (zu 15% permanent), KO-0,1(Regeneration je Tag +0,5), IN-0,5 (zu 10% permanent), PK-0,2 (zu 10% permanent)

Gravitation (7g und mehr)

ab sofort GE-5, AU-6, PK-4, RV-6, RK+9, AnB-12, SchB+9, BF auf 25%

nach 1 Tag täglich: GE-1, KO-1, IN-1 (5% permanent), AU-2

7. Neue Charakterklassen

Assassine

Böse Zungen würden *Assassinen (ASS)* als Meuchelmörder bezeichnen. Trotz seiner Fähigkeiten zählt er jedoch -zumeist- nicht zu den gewissenlosen Menschen, die für eine handvoll Goldstücke jemanden umbringen. Ein Assassine gehört einem geheimen religiösen oder weltlichen Orden an, der im Verborgenen seine Ziele verfolgt und dabei hinsichtlich seiner Methoden nicht besonders wählerisch ist. Als Beispiel seien die weißen Assassinen genannt, die ihre Aufgabe im Kampf gegen die Mächte der Finsternis und ihnen verfallenen Menschen sehen. Ein Assassine ist im allgemeinen ernst und verschlossen. Er übt sich in Selbstdisziplin und hält seine Gefühle nach außen hin unter Kontrolle, ist aber im Grunde seines Herzens ein Fanatiker. Sein Berufsstolz läßt ihn danach streben, Aufgaben möglichst elegant zu lösen und dabei kein Aufsehen zu erregen.

Der Assassine braucht für die Fertigkeit *Meucheln* keine Lernpunkte beim Auswürfeln des Charakters aufwenden. Er beherrscht diese Fertigkeit von Anfang an.

Weiterhin gelten (in Kurzfassung) folgende Regeln:

- Mindestwerte: **GE 10**
 - alle Rassen sind erlaubt
 - ETW0, RW, TP-Bonus, außergewöhnliche Stärke (bis 18/00) wie Krieger
 - Lerntabelle wie Klassenkombination Kämpfer/Dieb
 - TP-Würfel ist ein W6 anstelle eines W10
 - Hinterhältiger Angriff (Tab. 30 des Spielerhandbuchs)
 - Im Schatten verstecken (Diebesfähigkeit)
- | | | | | | | | |
|-----------------|------|------|------|------|------|------|------|
| Erfahrungsstufe | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Erfolgswert | 10 % | 15 % | 20 % | 25 % | 31 % | 37 % | 43 % |
- Gesinnung RG und NG nicht erlaubt
 - 12. Stufe ist Höchstgrenze für Nichtmenschen
 - 9. Stufe ist Höchstgrenze bei Klassenkombination (für jede Klasse in der Kombination!)
 - Der Assassine erhält auf den Kampf mit einem Dolch bzw. Messer ein +2 auf seinen Angriffswurf. Auf diese Waffe hat er außerdem seine Spezialisierung durchzuführen, und darf nicht mehr FP-F auf eine andere Waffe verwenden, als er bereits auf den Dolch verwandt hatte.
 - Keine Klassenkombination mit andere Kämpfer- oder Spitzbubenklasse möglich

Bannsänger

Allgemeines

Ein *Bannsänger* besitzt von Natur aus eine magische Gabe, jedoch ist er nicht in der Lage diese direkt in die Tat umzusetzen. Er braucht zum Zaubern ein Instrument, das sich in besonderer Weise mit ihm in magischem Einklang befindet.

Die magischen Kräfte, die er zur Wirkung ruft, kommen aus den gleichen Zaubermustern, wie die Zaubersprüche von Zauberkundigen und Priestern, jedoch kann er nicht von Zauberbüchern irgendwelche Zaubersprüche lernen oder sich neue Zauber von einer Gottheit erbitten.

Diese Bannballaden werden in einer nachfolgenden Aufstellung aus bereits bestehenden Zaubern zusammengesetzt, jedoch gibt es auch neue Zauber, die nur der Bannsänger zum besten geben kann. Diese bilden den *Lernkatalog*. Zu Spielbeginn kann sich der Spieler 2 Bannballaden von Grad 1 aussuchen und einen Wurf auf *Zauber verstehen* für jeden einzelnen durchführen. Mißlingt dieser, so hat er sich einen anderen Spruch auszusuchen und auf diesen die Probe durchzuführen. Mißlingt auch dieser, so wird auf den Katalog ein Zufallswurf durchgeführt. Er kann alle gelernten Bannballaden beliebig häufig anwenden, sofern sein magisches Instrument für diese hohe Leistung gebaut worden ist (dies wird weiter unten noch detaillierter erläutert). Versucht ein *Bannsänger* von einem anderen eine Bannballade zu lernen, so ist die Grundvoraussetzung, daß der Lehrende das gleiche Instrument führt wie der Lernende. Anschließend führt er einen Wurf auf *Zauber verstehen* durch. Gelingt dieser, so hat er den Zauber gelernt. Pro Grad der Bannballade benötigt man 2W4 Stunden Übung. Zum Lernen muß das Instrument einen Tag lang unbenutzt bleiben, und anschließend sind sämtliche Ladungen aufgebraucht und müssen sich regenerieren. Mißlingt ein Lernversuch, so merkt er dies erst am Ende der gesamten Übungsdauer. Außerdem besteht in dem Fall noch eine 10%-Chance auf das „Ausbrennen“ des Instruments.

Um einen Zauber mit einer Bannballade zu wirken muß der Bannsänger erst einmal drei Runden ununterbrochen auf seinem Instrument spielen. Ab der nachfolgenden Runde kann er dann seine Zauber mit gleicher Wirkung und in gleicher Zeit einsetzen, wie die Originalzauber des Zauberkundigen/Priesters. In der Zauberdauer von Bannballaden sind diese drei Runden ebenfalls nicht mit eingerechnet. Bei dieser Aktion werden, anstelle der teilweise nötigen Materialien, dem magischen Instrument pro Stufe des Spruches vorübergehend eine Ladung entzogen. Im Normalfall erholt sich das Instrument pro Stunde um 1 Ladung. Hat das Instrument nicht mehr die nötigen Ladungen, so wird keine Magie freigesetzt (es ist ja nichts mehr vorhanden, das freigesetzt werden könnte).

Im Notfall kann der Bannwirker auch einen besonderen Gesang vor dem Einsetzen eines Zaubers anstimmen, der ihm ermöglicht die magische Energie aus seiner Lebensenergie abzapfen. Er spielt hierfür eine Runde lang auf seinem Instrument, bevor er in der Folgerunde mit dem Einsatz eines einzelnen Zaubers beginnen kann. Pro Stufe des Spruches werden ihm 5 TP entzogen, welche sich auf natürliche Weise regenerieren. Es besteht dabei eine 5%-Chance, daß das Instrument diese wilden Energien nicht übersteht, und nach Wirken des Zaubers „ausbrennt“.

Es gibt in der Literatur auch Beweise über wesentlich mächtigere magische Instrumente, die schon die nötigen Energien angesammelt haben, um ein sofortiges Auslösen (ohne die 3 Runden „Vorspiel“) möglich zu machen. Teilweise sind diese Instrumente in der Lage fast unzählige Zauber auszulösen, oder schier unmögliche Dinge zu ermöglichen. Daß diese Artefakte äußerst selten sind, leuchtet wohl jedem ein.

Aus diesem Grunde erhält ein *Bannsänger* zu Spielbeginn ein durchschnittliches Instrument, das auf ihn abgestimmt ist und eine begrenzte Anzahl Ladungen enthält. Nur der *Dungeon Master* weiß, wieviele Ladungen das Instrument inne hat und welche guten oder schlechten Eigenschaften es besitzt. Außerdem würfelt

der angehende *Bannsänger* 1W8+1W12, um seine innere Übereinstimmung mit dem Instrument zu finden. Diese Zahl notiert er sich auf seinem Charakterblatt unter *Besonderheiten* als „BSQ“ (z. B. . BSQ17). Wenn er jemals ein anderes Instrument spielen will (oder muß), als sein eigenes, so darf der BSQ-Wert eines solche Instruments nicht mehr als 2 von seinem eigenen differieren, denn nur dann sind er und Instrument übereinstimmend genug. Es ist möglich, seinen eigenen BSQ-Wert durch einen *Wunsch* um einen Punkt erhöhen oder verringern zu lassen.

Steigt der *Bannsänger* eine Erfahrungsstufe auf, so kann er mit einem W% auf alle ihm noch nicht bekannte Bannballaden des Katalogs maximal dem Grad entsprechend seiner Erfahrungsstufe würfeln. Bei allen, die mindestens um 1 kleiner sind besitzt er die Chance von 10%, von der Ballade schon gehört zu haben. Bei denen seiner neuen Erfahrungsstufe beträgt diese nur 5%. Aus allen bekannten Balladen kann er sich nun welche aussuchen, die er lernen will. Dabei stehen ihm 1W4+ *Bonus* zur Verfügung. Der Bonus ergibt sich aus seiner Weisheit: bei *WE 17* erhält er 1 Punkt, bei höherer Weisheit 2 Punkte zusätzlich. Jede Ballade aus dem Katalog kostet ihn 1 Punkt je Grad. Auf einmal bekannte oder auch gelernte Balladen ist kein W% mehr durchzuführen. Diese bleiben ihm bekannt.

Die *BSQ* heißt in Langform „Bannsängerqualität“, was sowohl die Begabung des Bannsängers selbst, als auch die Güte eines Instruments für einen Bannsänger ausdrückt. Dem Spieler darf diese Information niemals zukommen.

Pro ungerader Erfahrungsstufe des *Bannsängers* eröffnet sich ihm der Zugriff auf einen weiteren Grad von Bannballaden (Also: 1. Stufe Zauber vom 1. Grad, 3. Stufe Zauber vom 2. Grad usw.).

Es gelten folgende Regelungen:

- Mindestwerte: **GE 12, WE 15, CH 12**
- kein Bonus für außergewöhnliche Stärke
- Lernschema wie *Spitzbuben*
- ETW0 wie *Spitzbuben*
- Rettungswürfe wie *Spitzbuben*
- kein KO-Bonus
- jede Rüstung ist erlaubt, da die Magie aus dem Instrument kommt
- zulässige Gesinnungen: alle
- keine Klassenkombinationen erlaubt

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.
1	0	1	4	20	1W4
2	4050			20	2W4
3	8100		+1	19	3W4
4	16200			19	4W4
5	40500			18	5W4
6	81000	+1	+1	18	6W4
7	162000			17	7W4
8	303750			17	8W4
9	567000		+1	16	9W4
10	1174500			16	10W4
11	1782000			15	10W4 + 1
12	2389500	+1	+1	15	10W4 + 2
13	2997000			14	10W4 + 3
14	3604500			14	10W4 + 4
15	4212000		+1	13	10W4 + 5
16	4819500			13	10W4 + 6
17	5427000			12	10W4 + 7
18	6034500	+1	+1	12	10W4 + 8
19	6642000			11	10W4 + 9
20	7249500			11	10W4 + 10

Lerntabelle für Bannsänger

Bannballaden

Meist heißen die Balladen bei den Bannsängern ganz anders als gleichwirkende Zaubersprüche, aber das kann jeder mit sich ausmachen. Gleiche Wirkungsweise sollen auch auf dem gleichem Wortschatz beruhen, und damit werden hier und im Spielverlauf die gleichen Namen verwendet.

Zauber: „Personen festhalten“

Bannballade: „Personen festhalten“

*Ich halte Dich, Du armer Tor,
kannst nicht zurück noch vor.
Muskel spannen sich so sehr,
setzen sich massiv zur Wehr.
Halt ein und bleibe steh'n,
während ich und and're geh'n.*

Bannballaden sind also keine Zaubersprüche im eigentlichen Sinne, sondern eher erprobte magisch wirkende Lieder. Eine neue Bannballade zu entwickeln ist in jedem Fall gefährlich, wenngleich dies schneller als bei einem Zauber geht. Ähnlich wie bei einem Zauber *Wunsch* sind hier die Worte von großer entscheidender Bedeutung, jedoch nicht alleine diese, sondern auch das Talent, die richtige Musik zu komponieren. Der Spieler muß ansagen, daß er nun versucht eine neue Bannballade zu schreiben. Den Text hat er niederzuschreiben, und anschließend das, was die Bannballade bewirken soll. Der *Dungeon Master* schätzt den Grad dieser Ballade ab, und erlaubt dem Spieler dann den Versuch. Das Schreiben des Textes wird in Realzeit gerechnet, das Komponieren mit 1 Phase. Ein Komponieren während einer laufenden Kampfhandlung wird mit einem Abzug von 10 auf den nachfolgenden Erfolgswurf gehandelt!

Für die Musikkomposition hat er einen *PW:Künstlertalent* durchzuführen. Mißlingt dieser, so besteht eine Chance von 30%, daß ihm sein Instrument bei diesem Versuch „ausbrennt“. Gelingt er, so führt der *Dungeon Master* einen verdeckten *PW:BSQ-Wert* durch.

Ist bei der Einschätzung der Bannballade herausgekommen, daß der Grad auf jeden Fall höher als die Erfahrungsstufe des *Bannsängers* ist, so mißlingt ihm dieser Prüfwurf in jedem Fall. Bei Gelingen hat der Spieler eine neue Bannballade geschrieben, jedoch mit den Auswirkungen, die der *Dungeon Master* dem Liedtext entnimmt.

Es besteht die Chance von 5% pro Punkt der Differenz „20 - BSQ-Wert“, daß das Instrument „ausbrennt“.

Eine Aufstellung der verfügbaren Bannballaden ist im nach Schulen getrennten Index der Zaubersprüche zu finden. Dort sind diese als Zauberschule „Bannballaden“ aufgeführt.

Instrument

Das **Durchschnittsinstrument** enthält 3W4 Ladungen. Bei einem Stufenwechsel des vollkommen auf das Instrument abgestimmten Charakters (er darf dieses Instrument nicht weiter als 1m von sich entfernt haben) erhöht sich die Anzahl der Ladungen. Dies geschieht nicht schlagartig, sondern in der gleichen Zeitspanne wie das Regenerieren nach dem Zaubern, nämlich 1 Ladung je Stunde. Die Anzahl der Ladungen wird mit einem W% ausgewürfelt:

W% Ladung	
≤50	+1
≤70	+2
≤85	+3
≤95	+4
≤99	+5
100	+6

Die ausgewürfelte *BSQ* gibt Auskunft darüber, ob ein Instrument tatsächlich durchschnittlich ist, oder eher zu einem der beiden Extreme „Gut“ oder „Schlecht“, neigt. Damit ein *Bannsänger* ein Instrument benutzen kann, muß seine *BSQ* möglichst nahe an der des Instruments liegen. Differieren die beiden *BSQ*-Werte um mehr als 2, so besteht eine zu große Disharmonie zwischen dem Charakter und dem Instrument.

Die maximale Anzahl von Ladungen, die ein Instrument jemals erreichen kann, würfelt der Spielleiter verdeckt aus (Basis + 5W8 Ladungen). Hierzu ist noch ein Wurf auf die 2-20 Zufallstabelle nötig (1W8+1W12):

BSQ	Güte des Instruments	Basis
2	absolut mies	10
3-4	sehr gut	60
5	schlecht	30
6-7	gut	50
8-14	durchschnittlich	40
15-16	gut	50
17	schlecht	30
18-19	sehr gut	60
20	erstklassig	80

Güte	Auswirkungen
sehr mies	Ein wirklich absolut mieses Instrument birgt fast nur Nachteile: <ul style="list-style-type: none"> • Regenerierung von 1 Ladung pro Tag • Maximal Bannballaden 3. Grad möglich • generelle Chance von 15% auf „ausbrennen“ • Chance von 40% auf „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen • zusätzlich eine <i>Chance für Fehlgang</i> von 30%
schlecht	Ein schlechtes Instrument läßt einen ab und wann schon mal im Stich, und hat ein paar kleine Schönheitsfehler: <ul style="list-style-type: none"> • Regenerierung von 1 Ladung je 1W4+1 Stunden (einmalig würfeln) • Maximal Bannballaden 5. Grad möglich • generelle Chance von 5% auf „ausbrennen“ • Chance von 20% auf „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen
mittelmäßig	siehe ersten Abschnitt. Nochmal in Kürze: <ul style="list-style-type: none"> • Regenerierung von 1 Ladung je Stunde • Maximal Bannballaden 7. Grad möglich • Chance von 10% auf „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen
gut	Ein gutes Instrument ist eigentlich schon wirklich das, was man braucht: <ul style="list-style-type: none"> • Regenerierung von 1 Ladung je Stunde • Maximal Bannballaden 9. Grad möglich • kein „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen
sehr gut	Von einem sehr guten Instrument räumen schon viele Bannsänger: <ul style="list-style-type: none"> • Regenerierung von 1W4 Ladungen je Stunde • Maximal Bannballaden 9. Grad möglich • kein „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen • Außerdem hat das Instrument meist eine kleine Besonderheit: <ul style="list-style-type: none"> – zu 10% eine Verstärkung des Effektes um 20% <i>oder</i> – eine Verkürzung des „Vorspiels“ auf 1 oder 2 Runden <i>oder</i>

- 1 mal täglich eine Bannballade vorbringen können, die 1 Stufe höher liegt, als die eigentlich erreichbaren *oder*
- eine automatische Heilung von 1 TP pro Runde bei dem Träger des Instruments *oder*
- 1 mal täglich ist eine Erhöhung einer der Grundattributwerte des Bannsängers um 1W2 Punkte für 1 Phase lang möglich *oder*
- etwas anderes in dieser Art, jedoch nicht mächtiger!

erstklassig Es gibt nur wenige erstklassige Bannsängerinstrumente. Ein solches niemals führen zu dürfen ist der Wunschtraum eines jeder Bannsängers, der solch ein Instrument schon in Aktion gesehen hat.

- Regenerierung von 1W6 Ladungen je Phase
- Maximal Bannballaden 9. Grad möglich
- kein „ausbrennen“ bei mißglückten Balladen
- das „Vorspiel“ wird unnötig. Das Instrument fühlt schon vorher, daß es bald benutzt wird.
- Außerdem sind diese Instrumente schon einem Artefakt ebenbürtig, denn sie haben teilweise schwindelerregende Fähigkeiten:

- jede Bannballade wird auf das Doppelte verstärkt *und/oder*
- der Träger wird zur *Hellsicht* befähigt *und/oder*
- der Träger kann Sphärenreisen unternehmen, und sich somit innerhalb einer Runde von einem Ort zu einem anderen fehlerfrei (und ohne Gefahr für sein Leben) teleportieren *oder*
- solange man das Instrument bei sich trägt, steigen die Grundattributwerte um 1 *oder*
- der Träger kann wöchentlich einen *begrenzten Wunsch* durchführen *oder*
- der Träger kann sich mit allen Lebewesen verständigen. Sie sehen ihn in den ersten 5 Minuten als Freund an, und können ihm in dieser Zeit keinen Schaden zufügen *oder*
- andere ähnlich mächtige Dinge...

Barbar

Der *Barbar* ist wie ein Tier im Kampf. Die Charakterklasse läßt sich aufgrund dieser ungestümen Kampfeswut nicht mit einer anderen Klasse als Kombination zusammenstellen. Der Barbar hat **keine Abzüge beim Kampf mit zwei Waffen** gleichzeitig, wie es den anderen Charakterklassen auferlegt wurde. Außerdem kann er sich auf mehr als eine Waffe spezialisieren. Insgesamt nämlich auf **bis zu fünf Spezialwaffen**, wobei mindestens eine Streitaxt, ein Bastard-/Langschwert oder Zweihänder dabei sein muß.

Für ihn sind alle Rüstungen zugelassen, und die K.O.-Chance beim Faustkampf bzw. Ringen kann er als Chance den Gegner zu töten gebrauchen!

Zulässige Rassen sind Menschen, Halborks u.ä., aber keine Halbelfen, Elfen, Gnome, Zwerge o.ä. Es gelten folgende Regelungen:

- Mindestwerte: **ST 12**
- Höchstwerte: **IN 12**
- Bonus für außergewöhnliche Stärke wie alle anderen Krieger
- ETW0 wie Krieger
- Rettungswürfe wie Krieger
- KO-Bonus wie Krieger
- zulässige Gesinnungen: RB, NN, CG, CN, CB

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.
1	0	5	3	20	2W10
2	2500			19	3W10
3	5000	+3		18	4W10
4	10000		+1	17	5W10
5	25000			16	6W10
6	50000	+3		15	7W10
7	100000			14	8W10
8	187500		+1	13	9W10
9	350000	+3		12	10W10
10	725000			11	11W10
11	1100000			10	12W10
12	1475000	+3	+1	9	13W10
13	1850000			8	14W10
14	2225000			7	15W10
15	2600000	+3		6	16W10
16	2975000		+1	5	16W10 + 3
17	3350000			4	16W10 + 6
18	3725000	+3		3	16W10 + 9
19	4100000			2	16W10 + 12
20	4475000		+1	1	16W10 + 15

Lerntabelle für Barabaren

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.
1	0	4	6	20	1W8
2	4550		+1	20	2W8
3	9100	+1		18	3W8
4	18200		+1	18	4W8
5	45500			16	5W8
6	91000	+1	+1	16	6W8
7	182000			14	7W8
8	341250		+1	14	8W8
9	637000	+1		12	9W8
10	1319500		+1	12	9W8 + 3
11	2002000			10	9W8 + 6
12	2684500	+1	+1	10	9W8 + 9
13	3367000			8	9W8 + 12
14	4049500		+1	8	9W8 + 15
15	4732000	+1		6	9W8 + 18
16	5414500		+1	6	9W8 + 21
17	6097000			4	9W8 + 24
18	6779500	+1	+1	4	9W8 + 27
19	7462000			2	9W8 + 30
20	8144500		+1	2	9W8 + 33

Lerntabelle für Dergozauberer

Stufe	Schlag- Wurf- waffenl.		
	waffen	dolch	Kampf
1	1/1	1/1	1/1
7		3/2	
12	3/2	3/1	2/1
16		4/1	
20	2/1	5/1	3/1

Dergozauberer

Zum Dergozauberer werden nur die Regeln zusammengefaßt. Mehr zum eigentlichen Dergo findet sich im Kapitel zu den Rassen Tanrains.

- nur Dergos sind als Rasse zugelassen
- keine Metallrüstung
- zulässige Waffen:
 - Bastardschwert
 - Kurzschwert
 - (Wurf-)Dolch
 - waffenloser Kampf (muß auf jeden Fall gelernt werden!)
- kein Bonus für außergewöhnliche Stärke
- Trefferbonus +1 gg. Zwerge
- Zugang zu allen Magierzaubern
- Fähigkeiten von Spitzbuben:
 - Leise bewegen
 - Im Schatten verstecken
 - Geräusche hören (doppelte Chance!)
- Rettungswürfe wie Krieger/Magier-Kombination
- 18m Infravision
- besonderer Ethos: niemals sinnlos töten
- Kann nicht mit Zwergen zusammenarbeiten (ansonsten: 5% Abzug bei allen EP, die gesammelt werden.)
- zul. Gesinnung: N/G, N/N, N/B

Glücksfee

Gelegentlich vertraut sich die Glücksfee einer Gruppe von Menschen (Abenteurergruppe) an, von denen sie sich Schutz bei ihrer Suche verspricht. Man hat aber auch schon von erfahreneren Glücksfeen gehört, die nachdem sie ihr Volk gefunden hatten, von den Göttern just wieder beauftragt wurden, weiterhin bei den Menschen zu bleiben, weil die absolut gute Fee einen positiven Einfluß auf das Verhalten ihrer Begleiter hatte.

Eine Glücksfee der Erfahrungsstufe 1 hat bereits herausgefunden, wer und was sie ist, und sie befindet sich auf der Suche nach ihrem Volk. Die Fähigkeiten einer Glücksfee sind einzigartig, weil sie sie direkt von **allen** guten Göttern erhält. Sie kann sich nicht im üblichen Sinne ausbilden, denn es sind ihr schon von den Göttern bestimmte Fähigkeiten zum Schutz in die Wiege gelegt worden.

Eine Glücksfee kann niemals durch eine andere Rasse repräsentiert werden. Entgegen den normalen Regeln gelten folgende Zusätze für eine Glücksfee:

- Sie besitzt Stufe X 1W6 Glückspunkte
- Wegen ihrer Schnelligkeit und geringen Größe bekommen Angreifer einen Malus von „4 + Erfahrungsstufe“ auf ihren ETW0 bis hin zu einem Maximum von „20“ (In der ersten Stufe hat sie somit RK 5, in der zweiten Stufe eine RK 4 usw.; ab Stufe 16: RK -10).
- Bei dem Wirken ihrer Zauber gibt es folgende Beschränkungen:
 - Eine Glücksfee besitzt 1W6+1 *Zauberpunkte*.
 - Durch Wirken eines Zaubers verliert sie einen *Zauberpunkt*.
 - Sie braucht kein Material für Zauber aufzuwenden
 - *Zauberpunkte* regenerieren sich jeweils zu Sonnenaufgang.
 - Ein Heiltrunk bringt ihr je 10 TP 1 *Zauberpunkt* zurück.
 - Ihre *Zauberpunkte* können niemals ihre TP überschreiten.

- Eine Glücksfee beherrscht folgende Zauber, sobald sie die dafür nötige Erfahrungsstufe erreicht hat.
 - *Lied der Tanzlust, Macht über die belebte Natur, Nebel, Schmerzen zufügen. Unsichtbarkeit* (alle Formen), *Verlangsamten, Verwirren, Windstoß*
 - Außerdem kann sie Zauber aus dem *Heilzyklus* anwenden.
- Sie kann 1 mal in ihrem Leben jemanden wieder zum Leben erwecken, der nicht länger tot ist, als ihre Erfahrungsstufe in Tagen gerechnet. Sie verliert dabei permanent 1W10 TP, welche nicht mehr durch eine Heilung zurückgebracht werden können.
- Eine Steigerung ihres TP-Maximums ist mit einem *Wunsch* möglich. Sie bekommt bei dieser Aktion 1W4 TP hinzu.
- Sie können kein Feengold herstellen
- Sie können anderen bei Tageslicht einmal pro Tag Glück beschern. Hierbei rieseln kleine goldene Lichtpunkte auf den Betroffenen nieder. Dies wirkt sich einmalig (für diesen Tag) in einer WM+2 (bzw. 10%) auf die nächste Situation aus, in der ein Erfolgs-, Probe- oder Rettungswurf notwendig wird.

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.	BF(Flug)
1	0	0	5	20	3W4	24
2	1240			20	3W4 + 0	
3	2480		+1	20	3W4 + 0	
4	4960			20	3W4 + 0	25
5	12400			20	3W4 + 0	
6	24800		+1	20	3W4 + 0	
7	49600			20	3W4 + 0	
8	93000			20	3W4 + 0	26
9	173600		+1	20	3W4 + 0	
10	359600			20	3W4 + 0	
11	545600			20	3W4 + 0	
12	731600		+1	20	3W4 + 0	27
13	917600			20	3W4 + 0	
14	1103600			20	3W4 + 0	
15	1289600		+1	20	3W4 + 0	
16	1475600			20	3W4 + 0	28
17	1661600			20	3W4 + 0	
18	1847600		+1	20	3W4 + 0	
19	2033600			20	3W4 + 0	
20	2219600			20	3W4 + 0	29

Lerntabelle für Glücksfee

Und hier folgt noch die Aufstellung der besonderen Rettungswürfe der *Glücksfee*:

Glückspunktregelung: Die Glücksfee kann ihre Glückspunkte dazu einsetzen, die Erfolgswerte ihrer Fähigkeiten kurzzeitig hochzusetzen. Für jeden Glückspunkt, den sie einsetzt verbessert sich ihr Erfolgswert um 1, bis hin zu dem Maximum von 19. Die so eingesetzten Glückspunkte regenerieren sich zum Morgengrauen, wenn in der Nacht mindestens 8 Stunden Schlaf gefunden wurden. Es gelten folgende Regelungen:

- Voraussetzung zum Auswürfeln:
 1. 20% auf W%, ansonsten andere Charakterklasse
 2. Geschlecht: weiblich, Rasse: Glücksfee
 3. Mindestwerte: GE 9, AU 12
- keine wilde PSI-Kraft
- kein Stärke-Bonus, außerdem wird ihre *Stärke* beim Auswürfeln halbiert.
- kein KO-Bonus
- keine Waffe erlaubt (auch nicht waffent. Kampf)
- spezielle Rettungswürfe
- Bewegung
 - gehend BF 1,2 (Belastungsregeln wie Mensch, eben nur 1/10 des BF wegen der Größe)
 - fliegend BF 24 + Stufe/4 (abgerundet), Manövriertklasse B, maximale Belastung (fliegen) = große Belastung (gehend)
- Sie sind gegen direkt auf sie wirkende PSI-Kräfte resistent, besitzen dafür aber selbst auch keine wilden PSI-Kräfte
- zulässige Gesinnung: RG, RN, NG

Erf.-Stufe	Lähm./ Gift/ Erf.-		Zauber -stäbe/ -ruten/ Verstein./ Odem-		Zauber
	magie	-stecken	Verwand.	waffen	
1	15	16	19	15	16
2	15	16	19	15	16
3	14	16	17	14	15
4	14	16	17	14	15
5	14	14	16	13	14
6	14	14	16	13	14
7	13	14	14	12	13
8	13	14	14	12	13
9	12	12	13	11	12
10	12	12	13	11	12
11	12	12	11	10	11
12	12	12	11	10	11
13	11	10	10	9	10
14	11	10	10	9	10
15	10	10	8	8	9
16	10	10	8	8	9
17	10	8	7	7	8
18	10	8	7	7	8
19	9	8	5	6	7
20	9	8	5	6	7

Rettungswürfe: Glücksfee

Heiler

Der *Heiler (HL)* ist nach dieser Definition ein *Priester des Bewahrens*, welcher neben den im folgenden Aufgestellten Priesterzyklen noch eine mystische Kraft durch seine Gottheit besitzt. Er kann durch *Handauflegen* jemandem Lebenskraft (also: Trefferpunkte) zurückgeben, was sich mit jeder Erfahrungsstufe des Heilers steigert. Dies funktioniert jedoch nicht bei bereits gestorbenen Charakteren. Bei jedem Heilen werden die geheilten TP aufsummiert, und mit einem W% getestet, ob durch die nicht richtig verheilten Wunden *Wundbrand* entsteht. Wird *Heilen (...)* *Wunden* o. ä. angewendet, so werden die so zurückgegebenen TP wieder von der Summe subtrahiert. Es wird keine Probe auf Wundbrand durchgeführt.

Der Heiler muß immer versuchen Leben¹ zu bewahren, anderenfalls muß er mit Abzügen bei seinen Erfahrungspunkten rechnen, so wie auch einer erhöhten Wahrscheinlichkeit, daß seine Gottheit

¹Das Leben, welches er zu bewahren hat muß menschlicher / menschenähnlicher bzw. seiner Rasse entsprechend ähnlicher Natur sein.

ihm gerade grollt, und er einen Zauber nicht wirken kann (z. B. Abzug von 10% bis 50% der gesammelten EP, und 10% bis 50% darauf, daß einer seiner Priesterzauber nicht funktioniert). Tiere darf er nur für den Verzehr (o.ä. wie z. B. Kleidung anfertigen) jagen.

Er hat - wie die anderen Kleriker auch - die Chance mit seinem Heiligen Symbol Untote usw. zu vertreiben bzw. auszutreiben. Außerdem hat er einen Vorteil gegenüber anderen Klerikern: Sämtliche Heilungen (z. B. Lykanthropie heilen), die ein normaler Kleriker erst in der 12. Stufe durchführen kann, beherrscht er schon in der 10. Stufe.

Die lernbaren Zyklen sind

- Allgemeiner Zyklus
- Heilzyklus
- Schutzzyklus
- Totenzyklus (begrenzter Zugriff)

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.	Handauflegen
1	0	2	8	20	1W8	1W4
2	2800			20	2W8	1W4 + 1
3	5600			20	3W8	1W4 + 2
4	11200		+2	20	4W8	2W4 + 1
5	28000	+1		19	5W8	2W4 + 2
6	56000			19	6W8	3W4 + 3
7	112000			19	7W8	4W4 + 4
8	210000		+2	19	8W8	5W4 + 5
9	392000			18	9W8	6W4 + 6
10	812000	+1		18	9W8 + 2	5W6 + 7
11	1232000			18	9W8 + 4	5W6 + 8
12	1652000		+2	18	9W8 + 6	4W8 + 9
13	2072000			17	9W8 + 8	5W8 + 9
14	2492000			17	9W8 + 10	6W8 + 9
15	2912000	+1		17	9W8 + 12	7W8 + 9
16	3332000		+2	17	9W8 + 14	8W8 + 9
17	3752000			16	9W8 + 16	9W8 + 9
18	4172000			16	9W8 + 18	10W8 + 9
19	4592000			16	9W8 + 20	11W8 + 9
20	5012000	+1	+2	16	9W8 + 22	12W8 + 9

Lerntabelle für Heiler

Beachte: Ein Charakter kann nur vier mal an einem Tag von einem Heiler ein *Handauflegen* erfahren.

Der Heiler kann einem der folgenden Götter angehören, wobei Tiberis, Gott des Lebens wohl die Erste Wahl für einen Heiler ist. Bei den kursiv gedruckten Göttern muß man bedenken, daß diese etwas Besonderes in der Priesterschaft des betreffenden Gottes sind, denn ihnen wird die Gunst Tiberis' zuteil, der ihnen vollen Zugriff auf den Totenzyklus gewährt.

- Tesrax, Vernio, Preo, **Tiberis**, *Hismat*, *Benkerem*, Sczantell, Reiplis, Frego, *Lextebar*, Meiriam oder *Mielikki*.

Metamorphant

Der *Metamorphant* ist ein Wesen jeder beliebigen Rasse mit einer besonderen ihm angeborenen Fähigkeit: Er kann von Natur aus eine Art von Gestaltwandel (nicht exakt wie der namensgleiche Zauber), die *Metamorphose*. Um seine Fähigkeit durchführen zu können darf er keine Metallrüstung tragen, weil diese die besonderen magischen Felder, aus denen er seine Kraft schöpft abschirmen. Auch in Räumen, die an fünf Seiten eines imaginären sechseitigen Würfels mit sehr viel Metall durchzogen sind, werden diese Felder abgeschirmt. Er kann seine Gestalt nicht ändern, wenn er Alkohol oder ähnliche Halluzinogene zu sich genommen hat.

Kommt er in die Nähe von *Blagosteinen*² so wird augenblicklich die Wandelung in seine wahre Gestalt verursacht, sofern er sich

nicht in einem Raum befindet, der die für seine Kraft verantwortlichen magischen Felder abschirmt. Kommt er in Berührung mit diesen Steinen, so ist egal, ob die Felder abgeschirmt werden oder nicht, die Energie wird in jedem Fall direkt aus seiner Lebensenergie abgezapft, und er verliert pro Metamorphoserunde 2 TP.

Es gibt mehrere **Typen** von Metamorphosen, die jeweils eine unterschiedliche Zeit lang anhalten.

Typ	Zeit	Art der Verwandlung
1	1 Woche	Spezialgestalt
2	1 Tag	Gestalt, Größe, Gewicht, Geschlecht (evtl. länger)
3	1 Stunde	Nat. Waffen / Kleine bes. Fähigkeiten des Wesens, Atmung umstellen, Exaktes Aussehen anpassen
4	1 Phase	Bes. Waffen / Mag. Angriffsbonus des Wesens, Spez. Angriffe
5	xW20 Runden	Materie einbeziehen (x = Erfahrungsstufe)

Der Zeitaufwand, den er zur Metamorphose braucht hängt ganz davon ab, in welche Gestalt er wechseln will. Nachfolgende Tabellen sollen Aufschluß darüber geben, wieviele Runden er für eine Metamorphose braucht. In der Zeit, in der er sich verwandelt, kann er sich gegen keinen Angriff verteidigen, jedoch stehen ihm seine normalen Resistenzwürfe zu.

In der nachfolgenden Tabelle werden die einzelnen Veränderungen bestimmten Klassen („A“ bis „D“) zugeordnet. Veränderungen innerhalb einer Klasse können parallel durchgeführt werden, wobei die Summe der *Verwandlungsstufen* (bzw. *V.-Stufen*) nicht die Erfahrungsstufe des *Metamorphanten* übersteigen darf.

Zwischen zwei Metamorphosen braucht er so viele Runden Pause, wie die nachfolgende Metamorphose in Anspruch nimmt, ansonsten verliert er für jede Verwandlungsstufe 2 TP! Dies ist auch der Fall, wenn eine Rückverwandlung durch Blagosteine verursacht wurde.

Jason Wolfe (MMP Stufe 3) kann eine Metamorphose von 3 Verwandlungsstufen vollziehen. Will er danach eine Verwandlung mit 3 Verwandlungsstufen durchführen, die 1 Runde lang dauert, so muß er 1 Runde Pause einlegen. Selbiges führt er noch ein drittes mal durch, was ihn jetzt in die Gefahr bringt, in Nähe von Blagosteinen 9 Rückverwandlungsstufen zu durchlaufen: 6 Stufen mehr, als seiner Erfahrungsstufe entspricht, was dann 12 TP Schaden bei ihm verursacht, wenn er zurückverwandelt wurde. Wenn diese Rückverwandlung nun durch **Berührung** mit Blagosteinen verursacht und die ganzen Veränderung zur eigenen Gestalt 5 Runden in Anspruch nehmen würde, so verliert er weitere 10 TP, weil er durch Blagosteine zur Rückverwandlung gezwungen wurde. Insgesamt erleidet er also 22 TP Schaden.

Kinder von Metamorphanten sind zu 30% (Bei zwei (oder mehr?) „beteiligten“ Metamorphanten 50%) selbst von Geburt an metamorphosisch begabt. Sie werden in der Gestalt geboren, in der sich die Eltern des Kindes bei der Empfängnis befanden, und leben in dieser Gestalt bis zu ihrem 14ten Lebensjahr (oder für immer, falls sie nicht die besondere Begabung geerbt haben). Sie haben aber auf jeden Fall menschliche Intelligenz und eine Mindestkondition von 12 (2W4+10). Ab dem 14ten Lebensjahr entwickeln sie ihre Kraft richtig und gelten dann als Metamorphant der Stufe 1.

Bei der Kleidung muß ein Metamorphant eine weise Wahl treffen, denn diese ist bei einer Verwandlung nicht direkt betroffen, kann aber z. B. durch Wachstum zerreißen, oder sogar großen Schaden anrichten (Beispielsweise dann, wenn zwei Beine aus menschlicher Gestalt in einer Hose stecken, und in einen Fischschwanz

²Blagosteine sind blauglimmende Steine, mit einem silbrigen Geflecht im Innern. (Näheres: siehe Seite 72)

zusammenwachsen sollen).

Jeder Metamorphant hat eine *Spezialgestalt*. Dies ist eine Gestalt, die er zum Training seiner Kräfte immer und immer wieder angewendet hatte, und die ihm schon wesenszugehörig wurde. Die Verwandlung **zwischen seiner eigentlichen Gestalt und seiner Spezialgestalt** kann er um 2 Verwandlungsstufen und 2 Verwandlungszeiteinheiten schneller als alle anderen Verwandlungen. Bei einem Metamorphant der Stufe 1 kann sich der Spieler eine Gestalt aussuchen, für die er sonst bis zu 3 Verwandlungsstufen benötigen würde.

Die Verwandlungszeiteinheit (VZE) gibt die Zeit in Runden an, die der Metamorphant für eine Verwandlung benötigt. Sinkt diese unter 1, so verkürzt sich die Verwandlungszeit wie folgt.

VZE Auswirkung

0	Verwandlung beendet bei <i>Initiative</i>
-1	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-1</i>
-2	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-2</i>
-3	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-3</i>
-4	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-4</i>
-5	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-5</i> In dieser Runde kann der Metamorphant bereits mit natürlichen Waffen angreifen
-6	Verwandlung beendet bei <i>Initiative-6</i> Dies ist die maximal mögliche Verbesserung der Verwandlungszeit, ohne daß Schaden entsteht. Für jede weitere Steigerung verliert ein Metamorphant <u>2 TP je Verwandlungsstufe</u>

In jeder weiteren Erfahrungsstufe kann der Metamorphant eine *Bonusgestalt* trainieren, die ihm beinahe die gleichen Vorzüge bietet, wie die *Spezialgestalt* zu Spielbeginn. Er braucht für das Training je 2 Wochen pro ursprünglicher Verwandlungsrunde. Anschließend kann er diese Gestalt um zwei Verwandlungszeiteinheiten schneller anwenden als normal dafür notwendig wäre.

Weiterhin kann er in jeder Erfahrungsstufe 1 Woche darauf verwenden, seine *Spezialgestalt* weiter zu trainieren, um die Rückverwandlung um eine weitere Verwandlungszeiteinheit zu verkürzen, bis hin zu einer Zeitverkürzung, die unter 1 Runde liegt (wie oben beschrieben). Außerdem kann er in jeder Erfahrungsstufe 1 Monat darauf verwenden, seine *Spezialgestalt* um 1 Verwandlungsstufe zu verbessern. Je verbesserter Verwandlungsstufe verschlechtert sich die Verwandlungsgeschwindigkeit wieder um 1 Verwandlungszeiteinheit.

Stufe Spezialgestalt

- 1 *Jason Wolfe* wohnte in einem Tal der Riesen, und trainierte daher seine *Spezialgestalt*: die eines 3,70m großen Frostriesen (2* Körpergröße = 1 V.-Stufe Klasse C, 2* Gewicht = 1 V.-Stufe Klasse C, andere Gestalt = 1 V.-Stufe Klasse C ⇒ insgesamt 3 Verwandlungsstufen). Dies entspricht 1 Verwandlungszeiteinheit, von der noch 2 subtrahiert wird. Er verwandelt sich von seiner Ausgangsgestalt dahin noch vor Ende der Runde, bei *Initiative-1*, besitzt aber dadurch keine besonderen Zuschläge auf seine Kraft oder ähnliches.
- 2 Er trainiert 1 Woche daran, die Verwandlungszeit zu verkürzen. In seine *Spezialgestalt* verwandelt er sich nun in weniger als 1 Minute, nämlich bei ausgewürfelter *Initiative-2*.
- 3 Er trainiert 1 weitere Woche daran, die Verwandlungszeit zu verkürzen: Verwandlung ist nun abgeschlossen bei *Initiative-3*
- 4 1 Woche Training auf die Verwandlung: *Initiative-4*
- 5 1 Woche Training auf die Verwandlung: *Initiative-5*
Nun verbringt er 5 Monate damit, in seiner *Spezialgestalt* die Kraft eines Riesen kopieren zu können. Dabei verschlechtert sich seine *Initiative* in 5 Schritten:
 1. Initiative-5 → Initiative-4
 2. Initiative-4 → Initiative-3
 3. Initiative-3 → Initiative-2
 4. Initiative-2 → Initiative-1
 5. Initiative-1 → Initiative

Hier noch ein Beispiel zu einer ab der zweiten Stufe möglichen Bonusgestalt:

Stufe Bonusgestalt (V.-Stufe = Erfahrungsstufe)

- 2 Er trainiert die Gestalt eines Schäferhundes (andere Gestalt = 1 V.-Stufe Klasse C, Gebiß und Krallen 1 V.-Stufe Klasse C ⇒ insgesamt 2 V.-Stufen)
⇒ Verwandlung bei Initiative-1, anstatt nach 1 Runde.

Beachte: Bei diesem Beispiel wird davon ausgegangen, daß die Verwandlung von menschlicher Gestalt in die oben angeführten durchgeführt wurde. Bei einer Verwandlung von z. B. der Bonusgestalt (Schäferhund) in die *Spezialgestalt* (Frostriese) verändert sich die Körpergröße in der Metamorphose nicht auf das doppelte, sondern auf das 4fache! Damit wäre ein Wechsel dahin nicht bei *Initiative* sondern erst in **2 Runden** durchgeführt!

Weiterhin gelten folgende Regelungen:

- Mindestwerte: **KO 12**
- kein Bonus für außergewöhnliche Stärke
- keine Waffenspezialisierung möglich
- Rettungswürfe wie Magier
- eine angefangene Metamorphose kann nicht während ihrer Durchführung unterbrochen werden
- andere Magie Zweige als seine Metamorphose sind ihm nicht zugänglich (Dafür muß Klassenkombination eingegangen werden)

- als Geburtsgestalt kann sich der Spieler eine beliebige der auch sonst für Spieler erlaubten Rassen aussuchen
- die Spezialgestalt muß mit dem Spielleiter abgestimmt werden.
- Bei den einzelnen Rassen wird nicht angegeben, ob ein Metamorphant erlaubt ist. Er ist es einfach, weil ein Metamorphant von jeder beliebigen Rasse sein kann.
- Alter ist mindestens 17 + 1W6 Jahre
- Für jede gewollte Metamorphose muß **Chance f. Fehlgang** (s. *Weisheit*) gewürfelt werden. Mißlingt der Wurf, so kann er erst in der Folgerunde einen neuen Metamorphoseversuch unternehmen.

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.
1	0	2	4	20	1W6
2	2150			20	2W6
3	4300		+2	19	3W6
4	8600	+1		19	4W6
5	21500			18	5W6
6	43000		+2	18	6W6
7	86000			17	7W6
8	161250	+1		17	8W6
9	301000		+2	16	9W6
10	623500			16	10W6
11	946000			15	11W6
12	1268500	+1	+2	15	12W6
13	1591000			14	12W6 + 2
14	1913500			14	12W6 + 4
15	2236000		+2	13	12W6 + 6
16	2558500	+1		13	12W6 + 8
17	2881000			12	12W6 + 10
18	3203500		+2	12	12W6 + 12
19	3526000			11	12W6 + 14
20	3848500	+1		11	12W6 + 16

Lerntabelle für Metamorphant

Zeit (Runden) zur Metamorphose													
Attribut	Veränderung												
	Verwandlungsstufen												
Körpergröße (Klasse C)	/7	/6	/5	/4	/3	/2	bleibt	*2	*3	*4	*5	*6	*7
	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Gewicht (Klasse C)	/7	/6	/5	/4	/3	/2	bleibt	*2	*3	*4	*5	*6	*7
	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Fleisch zu ... (Klasse C)	Luft		Wolke		Schleim		Lehm	Stein		Metall		Feuer	
	+12		+8		+4		+4	+8		+12		+12	
Spezielles	Klasse	Art der Veränderung											V.-Stufen
	A	Spezialgestalt											mind. -2
	B	Bonusgestalt											-2
	C	Gestalt von anderem Wesen											+1
	C	Geschlecht ändern ³											+6
	C	Nat. Waffen des Wesens ⁴ (z. B. Krallen)											+1
	C	Bes. Waffen des Wesens ⁵ (z. B. Kraft eines Riesen)											+5
	C	Mag. Angriffsbonus des Wesens ⁵ (je +1)											+8
	C	Spez. Angriffe ⁵ (z. B. Medusenblick, Drachenodem)											+16
	C	Kleine bes. Fähigkeiten des Wesens ⁵ (z. B. Nachtsicht von Elfen)											+8
	C	Atmung zw. Luft/Wasser umstellen											+3
	C	Atmung auf andere(s) Gas/Flüssigkeit											+5
	C	eigene Vorstellung (ab Stufe 7)											+5
C	Materie einbeziehen ⁶											spez.	
D	Exaktes Aussehen anpassen (je 1 Tag) ⁷											+5	
E	Feld aufbauen, das Materie mit einbezieht											+3	
alle	Verwandlung um je 1 Einheit ⁸ länger aufrecht erhalten											+ 1/2 V.-Stufen	

Die Verwandlungen sind dem Metamorphanten jedoch nicht von Anfang an uneingeschränkt möglich. Zu den einzelnen Arten der Verwandlung muß noch ein Wort verloren werden:

Körpergröße Ein ändern der Körpergröße funktioniert jeweils nur in einem Zuge. Es ist nicht möglich, sich nach dem schrumpfen (wachsen) noch weiter zu schrumpfen (wachsen). Der Prüfwurf fällt unter den von „Gestalt von anderem Wesen“

Gewicht Ein ändern des Gewichts funktioniert ebenfalls nur in einem Zuge. Es ist nicht möglich, sich nach dem erleichtern (erschweren) noch leichter (schwerer) zu machen. Der Prüfwurf fällt unter den von „Gestalt von anderem Wesen“

Fleisch zu ... Zum Gelingen ist ein *PW:KO* notwendig. Die Metamorphose ist hierbei immer so zu sehen, daß man über die Form des Fleisches auf jeden Fall geht. (Von Stein

³Falls die Metamorphantin schwanger ist, kann sie nicht ihr Geschlecht ändern.Selbst dann nicht, wenn die eigentliche Gestalt männlich ist.
⁴Gelten als **ungelernte** Waffen. Er muß Waffenfertigkeitpunkte aufbringen, um den Umgang damit in exakt dieser einen Gestalt zu beherrschen. Verwendung einer gelernten „Waffe“ (z. B. Krallen) in anderer Gestalt werden wie artverwandte Waffen (z. B. wie Langschwert zu Kurzschild) behandelt.
⁵Um diese Fähigkeit verwenden zu können, muß der Metamorphant von einem entsprechenden Wesen **lernen** (siehe dazu auch Seite 72).
⁶Dies muß man Stück für Stück von einem Metamorphanten erlernen, der eine um mind. 3 größere Erfahrungsstufe hat.
⁷Das Aussehen kann haargenau angepaßt werden, wenn man die Chance hat, während der Wandelungsdauer das Wesen aus max. 5 Metern Entfernung ständig zu beobachten.
⁸1 Einheit = Ursprüngliche Dauer des Anhaltens einer Verwandlung (s. *Typen*).

in Feuer also zwar direkt möglich, jedoch dauert dies ebenso lange, wie die Wandelung von Stein in Fleisch mit anschließender Wandelung von Fleisch in Feuer).

Spezialgestalt / eigene Gestalt

Es ist kein Prüfwurf nötig

Bonusgestalt Zum Gelingen ist ein *PW:WE+3* notwendig.

Gestalt von anderem Wesen

Zum Gelingen ist ein *PW:WE* notwendig.

Ab **Stufe 1** kann man nur in ein bekanntes Wesen metamorphieren

Ab **Stufe 2** kann er mit Teilen seines Körpers bekannte Gegenstände grob nachbilden (beachten, daß diese organisch bleiben!!!)

Ab **Stufe 3** kann man Teile des Körpers einem bekannten Wesen nachempfinden

Ab **Stufe 4** kann er mit Teilen seines Körpers bekannte Gegenstände fein nachbilden (Bei detaillierten Nachahmungen von z. B. Schlüsseln um Türen zu öffnen oder ähnlichen Dingen ist noch die Regel „*Exaktes Aussehen anpassen*“ zu beachten!)

Ab **Stufe 5** kann man sich (oder Teile seines Körpers) in ein Fabelwesen verwandeln, daß man zumindest durch Illustrationen gesehen haben muß

Ab **Stufe 7** ist es möglich sich in ein Wesen zu verwandeln, daß nur in der eigenen Vorstellung existiert

Geschlecht ändern Der *PW:WE* ist in Stufe 6 (7/8/9) um 8 (6/4/2) erschwert

Nat. Waffen des Wesens

Die Waffen eines Wesen können nur bei Verwandlung (ganz oder teilweise) in dieses Wesen genutzt werden. Hat der Charakter z. B. als Raubkatze *Kralen* als Waffen erlernt, so kann er z. B. als Hund diese genau so gut. Bleibt er jetzt jedoch Mensch und verwandelt nur seine Hände in Tatzen, die Kralen haben, so sinkt sein ETW0 um 2. Ist der Körper noch „un-artverwandter“ zu dem, bei dem man die Waffen trainierte, so können die Abzüge noch größer sein.

Bes. Waffen des Wesens

Diese Fähigkeit kann ebenfalls nur dann verwendet werden, wenn der Körper dem des Wesens ähnlich ist. Je unähnlicher er ist, desto höher sind die Abzüge auf dem *PW:WE*, die der *Dungeon Master* festlegt.

Mag. Angriffsbonus des Wesens

siehe „Bes. Waffen des Wesens“

Spez. Angriffe siehe „Bes. Waffen des Wesens“

Kleine bes. Fähigkeiten des Wesens

siehe „Bes. Waffen des Wesens“

Atmung zw. Luft/Wasser umstellen

Zum Gelingen ist ein *PW:KO* notwendig.

Atmung auf andere(s) Gas/Flüssigkeit

Zum Gelingen ist ein *PW:KO* notwendig. Hierbei wird noch in jeder der fünf Umwandlungsrunden ein **RW gg. Gift** gefordert, den der *Dungeon Master* durchführen muß. Je giftiger die Substanz ist, desto höher legt der *Dungeon Master* den Abzug auf den RW fest. Mißlingt dieser Wurf, so hat die Figur in dieser Runde die Substanz „eingeatmet“ und erleidet die Folgen dementsprechend.

eigene Vorstellung Zum Gelingen ist ein *PW:WE-2* notwendig.

Materie mit einbeziehen

Hierzu muß „*Feld aufbauen, das Materie mit einbezieht*“

geglückt sein.

Hiermit wird nichts anderes ausgedrückt, als das er mit seiner Kleidung oder Ausrüstung (oder mehr) zu einer neuen Gestalt verschmelzen kann. Dabei sind in den Erfahrungsstufen immer wieder neue Dinge möglich.

Stufe	V.-Zeit (H/R)	Möglichkeiten
4	+1/-	Die direkt getragene Kleidung „verschmilzt“ bei der Verwandlung mit dem Körper. Bei der Rückverwandlung wird die Kleidung automatisch wieder abgestoßen.
5	+2/+2	Kleine Gegenstände (z. B. Gürtel, Dolch o. ä.) werden mit in die Verwandlung eingeschlossen, jedoch nur bis zu 2/10 des Gewichts und Volumens des Metamorphanten (Kleidung wird nicht mit eingerechnet). Äußerste Vorsicht ist bei magischen Gegenständen geboten! Deren Magie kann sich mit dem Metamorphosefeld vermischen und gänzlich neue Auswirkungen hervorrufen, die jedoch nicht bei jeder Verwandlung mit dem gleichen Gegenstand auch gleich sind.
6		(wie 5, jedoch bis zu 3/10 des Gewichts und Volumens an Gegenständen)
7	+3/+3	Auch größere Gegenstände werden mit verwandelt (max. 6/10 des Gewichts und Volumens). Dies steigert sich jetzt um je 2/10 pro Erfahrungsstufe und die Verwandlungszeiteinheit dabei um +1 je 4/10 Zusatzgewicht/-volumen.
8	+3/+3	Er kann nun ein Wesen bis zu 5/10 seines Eigengewichts/-volumens, das eine max. Intelligenz von 4 hat in seinen Körper integrieren und kontrollieren. Dem Wesen steht ein <i>RW gg. Verwandlung</i> zu, der um die Differenz der Intelligenz des Metamorphanten zu der tierischen Intelligenz erschwert wird. Bei der Rückverwandlung muß das Wesen einen <i>PW:KO</i> bestehen. Mißlingt dieser, so erleidet das Wesen für jeden Punkt, den die Würfelzahl über der KO liegt jeweils 1W10 Schadenspunkte. Dasselbe gilt auch für den Metamorphanten.
9	+5/+5	Er kann sich mit einem Wesen bis zu 10/10 seines Eigengewichts/-volumens, das eine max. Intelligenz von 10 hat verbinden. Neben dem bei 8 beschriebenen Rettungswurf kann das Wesen noch einen <i>PW:IN</i> durchführen, ob es gegen eine Beherrschung seines Körpers gefeilt ist, oder auch in der verwandelten Form einfach mit benutzt wird. Die Intelligenz und das Ego des verschmolzenen Wesens geht in der verwandelten Form jedoch niemals verloren.
10..14	+10/+10	Er kann sich nun mit bis zu 3 Wesen, die zusammengerechnet bis zum 5fachen seines Eigengewichts/-volumens haben zu einem Wesen verbinden. Die Intelligenzwerte sind dabei egal, jedoch steht den Wesen der Rettungswurf (siehe 8)

und Prüfwurf (siehe 9) zu. Dies steigert sich bis zur 14. Stufe auf maximal 15 Wesen, die er einnehmen kann, die maximal das 40fache seines Eigengewichts/volumens haben. Der Metamorphant muß für jedes Wesen, das er vereinnahmt einen *PW:KO* durchführen. Bei Mißlingen erleidet er für jeden Punkt, den die Würfelzahl über seiner KO liegt jeweils 1W10 TP Schaden. Die anderen Wesen müssen nur jeweils einen *PW:KO* durchführen.

- 15 +15/+15 Der Metamorphant kann einen Teil seines Körpers (bis zu 2/10 seines Gewichts bzw. Volumens) als eigenständiges Wesen abspalten. Bei der Abspaltung ist dies erst einmal ein kleiner blinder Fleischklumpen, der sich mit BF 2 forbewegen kann. Auf diesen Fleischklumpen kann der Metamorphant seine anderen Fähigkeiten zur Metamorphose einmal anwenden, solange das Wesen sich in einem Radius von 5m Entfernung von ihm befindet und er Sichtkontakt mit ihm hält. Diesen Fleischklumpen kann er nur mit der Macht von *Erfahrungsstufe-8* ansprechen. Dem Klumpen gibt er entsprechend des Gewicht/Volumens Trefferpunkte (Bsp.: Bei 15% des Gewicht/Volumens gehen 15% der TP von dem Metamorphanten ab und auf den Fleischklumpen). Außerdem verliert der Metamorphant durch die Anstrengung noch 1W8 TP. Die Fähigkeit kann er nur einmal täglich für 1 Phase je Erfahrungsstufe aufrecht erhalten.
Werte für den Fleischklumpen: (IN 3, WE 1, restliche Attributwerte entsprechen denen des Metamorphanten)
- 18 +15/+15 Er kann ein Wesen, das er berührt zur Metamorphose zwingen, ohne selbst mit dem Wesen zu verwachsen. Dem Wesen steht ein *RW gg. Verwandlung* zu. Das andere Wesen kann er jedoch nur mit der Macht von *Erfahrungsstufe-8* ansprechen.
- 20 +20/+20 Er kann auf 20m Entfernung ein beliebig großes Lebewesen, zu dem er Blickkontakt hält zur Metamorphose zwingen. (Es gelten die Regelungen wie unter 18)
- 22 +22/+22 Er kann alle sich in 10m Umkreis befindlichen Wesen dazu zwingen, mit ihm zusammen in eine Metamorphose überzugehen (Rettungswürfe und Schaden wie unter 10). Bei dieser Verwandlung verhält sich sein Geist so, als habe er IN+3, und er gewinnt somit leichter die Kontrolle über die anderen Körper.
- 25 +25/+25 Er kann sich und die in 10m Umkreis befindliche Materie metamorphieren. Befinden sich Lebewesen in dem Bereich, so stehen ihnen um 5 erschwerte Prüf- und Rettungswürfe zu.

Exaktes Aussehen anpassen

Zum Gelingen ist ein *PW:WE-2* notwendig.

Verwandlung um je 1 Einheit länger aufrecht erhalten

Zum Gelingen ist je Einheit ein *PW:KO* notwendig.

Bei jeder zweiten erreichten Erfahrungsstufe (= 3, 5, 7, 9...) verlängert sich der Zeitraum, in der die Verwandlung aufrecht erhalten wird um jeweils 1 Einheit, ohne das der Metamorphant dafür extra 1 Verwandlungszeiteinheit länger braucht.

Er kann niemals länger die Gestalt innehaben, als das dreifache der Zeit, die er durch seine Erfahrungsstufe in der Gestalt bleibt. (Bsp.: Stufe I = max. 3 Verwandlungszeiteinheiten; Stufe III = max. 6 Verwandlungszeiteinheiten)

Feld aufbauen, das Materie mit einbezieht

Zum Gelingen ist ein zusätzlicher *PW:WE* (bei Rückverwandlung um 5 erleichtert) notwendig. Das Aufbauen des Feldes muß immer vor einer Gestaltwandelung geschehen. Ist die Materie schon mit integriert, so muß das Feld nicht neu aufgebaut werden. Das Feld hält sich jedoch nur für *StufeW20* Runden aufrecht. Anschließend wird die Materie abgestoßen, was auch beträchtlichen Schaden verursachen kann!

Besondere Bewegungsformen von nachgeahmten Tieren

Versucht der Metamorphant z. B. als Vogel zu fliegen und hat dies noch nie in einer anderen flugfähigen Gestalt getan, so muß er zwei Wochen lang trainieren, bis er die Flugeigenschaften des Körpers voll ausnutzen kann.

Hat er dann einen direkt artverwandten Körper, so kann er mit dem auch sofort (eingeschränkt) fliegen. Er braucht erst einmal zwei Tagen, die er nur mit fliegen verbringt, um auch diesen Körper zu beherrschen.

Hat er eine Gestalt angenommen, die nahe dem anderen Körper ist, jedoch nicht direkt artverwandt ist, so braucht er erst einmal 5 Tage Training, um den Körper in der Luft halten zu können. Weiter zwei Tage reichen dann aus, daß er diese Gestalt uneingeschränkt zum Flug benutzen kann

Ab der 4. Erfahrungsstufe braucht er für eine Metamorphose nicht still stehen zu bleiben. Ab der 8. Erfahrungsstufe kann er die Metamorphose sogar während des Flugs durchführen.

Als ein Wesen, dessen Fortbewegungsart der eigenen beinahe gleicht, kann er ohne Training uneingeschränkt agieren. Ansonsten sind für alle komplizierteren Aktionen *PW:GE* durchzuführen. Längere Beine zu haben bedeutet nicht immer sofort, sich durch die höhere Schrittlänge schneller bewegen zu können. Ist der Körper dem eigenen unähnlich, so wird von dem BF des Wesen, als das der Metamorphant sich bewegt ein von *Dungeon Master* bestimmter Wert abgezogen. Je unähnlicher das Wesen einer bekannten Gestalt ist, desto höher liegen die Abzüge. Die Zeit zur Gewöhnung an diesen Körper hängt anschließend auch noch davon ab, wie ungewohnt er ist. Der *Dungeon Master* legt hierbei einen Zeitraum fest.

Kämpft er in einem sehr ungewohnten Körper, so kann der *Dungeon Master* ihm Abzüge bis hin zu -10 auf seinen ETW0 geben. Ein Erlernen des Kämpfens mit diesem Körper ist nötig, um dann mit diesem ohne Abzüge in den Kampf zu „gehen“. Außerdem gibt es für ungewohnte Körper Abzüge auf die Initiative im Kampf. Auch diesen Wert setzt der *Dungeon Master* anhand der Ungewohntheit des Körpers für den Charakter fest.

Ich-werden mit dem Körper

Benutzt ein Metamorphant sehr häufig bzw. für sehr lange Zeit immer wieder den gleichen Körper, so nähert sich seine Denkweise mit der Zeit an die des Wesens, wodurch zum Teil dann auch ab und an Instinkte dieses benutzten Körpers durchbrechen können. Dabei ist dann egal, welche Gestalt der Metamorphant gerade hat.

Dieses Problem tritt aber meist erst bei dem Metamorphanten der fünften oder höheren Erfahrungsstufe auf. Jedoch schließt das nicht aus, daß auch mal ein Metamorphant der 1. Erfahrungsstufe sich wirklich für das Wesen hält, daß er nachahmt (die Chance beträgt 1% je Erfahrungsstufe).

Oberhalb der 10. Erfahrungsstufe kann es dann zur echten Krise kommen, wo der Metamorphant einen Aussetzer für einige Tage bekommt, wenn er sich gerade in einer anderen Gestalt befindet. Er vergißt für diese Zeit schon mal wer und was er eigentlich ist.

Oberhalb der 15. Erfahrungsstufe ist ein Metamorphant schon meistens reif für den Psychiater (oder eher für Philosophen). Die größte Frage ist für ihn: „Wer oder was bin ich eigentlich wirklich?“. Er verliert daher 2 Punkte seiner Weisheit, wenn seine *Intelligenz* unter 10 liegt, und 1 Punkt seiner *Weisheit*, wenn seine *Intelligenz* 15 unterschreitet.

Oberhalb der 20. Erfahrungsstufe macht er erneut eine durchgreifende Identitätskrise durch. Dabei verliert er 1W4 Punkte seiner *Weisheit*, und oft treten die Urinstinkte anstelle des Denkens hervor. Dies trifft auch auf seine ursprüngliche Gestalt zu! Um dies zu prüfen wird ein W% gewürfelt, und ein zweiter W% wird auf den Wert des ersten W% durchgeführt. Der zweite Wurf entscheidet, ob der Charakter „geistig benebelt“ wird. Dies ist bei jeder Metamorphose bzw. direkt nach dem Aufwachen des Charakters durchzuführen. In seiner eigentlichen Gestalt hat der Charakter eine um 20% bessere Chance nicht den geistigen Knock-Out zu erleben.

Lernen von bestimmten Fähigkeiten

Will ein Metamorphant eine Fähigkeit **erlernen**, so gibt es für ihn zwei Wege. Den einen, daß er sein Wissen aus erster Hand holt, also von dem Wesen, dessen Fähigkeiten er imitieren will. Dabei erreicht er die **gleiche Güte** in der Fähigkeit wie dieses Wesen. Zum anderen hat er die Möglichkeit das Wissen aus zweiter Hand, einem anderen Metamorphanten, zu beziehen. Dabei erreicht er höchstensfalls die **halbe Güte** in der Fähigkeit (z. B. halb so viel Schaden, der verursacht wird; geringere Reichweite usw.). Bei beiden wird, wie beim neuen Zauberspruch eines Zauberkundigen, *Zauber verstehen* gewürfelt, ob der Metamorphant wirklich begreift, wie er es machen muß. Er hat je Erfahrungsstufe nur einen Versuch, eine neue Fähigkeit seiner Metamorphose zu erlernen. Beim Lernen aus zweiter Hand, ist die Chance um 10% geringer als normal.

Die Zeit, die er mit dem Lernen verbringt, hängt ganz von der Komplexität der Fähigkeit ab, die er sich aneignen will. Aber nicht nur dies. Manchmal kann die Lehrzeit auch sich dadurch so lang gestalten, daß von dem Metamorphanten ein Dienst anstelle einer Bezahlung in Wertgegenständen erwartet wird.

Jason hatte mittlerweile die 16. Erfahrungsstufe erreicht, und wollte lernen einen Drachennodem anzuwenden. Er wählt dazu den schwierigen Weg den goldenen Drachen *Nothemulus* zu suchen, von dem die Legenden seines Landes berichten. Es verging einige Zeit, bevor er ihn entdeckte. *Nothemulus* erklärte sich tatsächlich bereit, ihn zu unterrichten. Eine Bedingung sollte *Jason* dafür erfüllen: 200 Jahre Einsamkeit hatten ihm sehr zu schaffen gemacht, und so verlangte er von *Jason*, daß er als Bezahlung für die Lehrstudie solange in der Gestalt eines weiblichen Drachens bei ihm bleiben sollte, bis sie zusammen Nachwuchs haben, der dann Abwechslung in sein trübes Leben brächte. Anschließend sollte *Jason* dann von ihm endlich beigebracht bekommen, wie ein goldener Drache seinen Odem speit. *Jason* ging auf diese Bedingung ein, jedoch verging noch einige Zeit, bis sich der Nachwuchs eingestellt hatte.

Blagosteine

Blagosteine sind blauglühende Steine, in deren Innern man bei genauem Hinsehen ein silbriges Geflecht erkennen kann. Dieses Geflecht ist nicht wirklich, sondern die Materialisation von Antimagie, die in diesen Steinen liegt. Je deutlicher diese Fäden sind, desto stärker ist ihre Absorbierung von Magie. Junge - sehr mächtige - Blagosteine sehen beinahe wie Silber aus, und in wenigen Metern Umkreis wirkt keine Magie.

Berührt ein Magier einen Blagostein, so hängt es von der sichtbaren Dichte der Silberfäden ab, wie lange er seine Kraft zu Zaubern verliert, bzw. ob er überhaupt eine Wirkung erfährt. Gewürfelt wird mit einem W% auf den Gehalt von Silberfäden, ob er seine Zauberkraft für einige Zeit einbüßt.

Berührt ein Magier einen Blagostein, so hängt es von der sichtbaren Dichte der Silberfäden ab, wie lange er seine Kraft zu Zaubern verliert, bzw. ob er überhaupt eine Wirkung erfährt. Gewürfelt wird mit einem W% auf den Gehalt von Silberfäden, ob er seine Zauberkraft für einige Zeit einbüßt.

Dichte	Auswirkung auf den Zauberkundigen
bis 30%	keine Auswirkungen
bis 50%	er verliert für 1W6 Phasen die Kraft zu zaubern und vergißt 1W4 memorisierte Zaubersprüche
bis 70%	er verliert für 1W6 Stunden die Kraft zu zaubern und vergißt 2W4 memorisierte Zaubersprüche
bis 85%	er verliert für 1W4 Stunden die Kraft zu zaubern und vergißt 3W4 memorisierte Zaubersprüche
bis 95%	er verliert für 1W4 Tage die Kraft zu zaubern und vergißt alle memorisierte Zaubersprüche
bis 99%	er fällt durch die Entladungen im Hirn in ein 1W3 Tage anhaltenden bewußtlosen Zustand, verliert permanent 1 Punkt <i>Intelligenz</i> , für 1W3 Wochen die Kraft zu zaubern und vergißt alle memorisierte Zaubersprüche
100%	tritt niemals auf

Aber auch magische Gegenstände sind den Auswirkungen dieser Steine meist hilflos ausgeliefert. Sie dürfen einen *Erfolgswurf*: (*Egowert + Ego-Mod.*) durchführen. Je höher die Konzentration der Antimagie in den Blagosteinen ist, desto schwieriger widersteht die Magie in dem Gegenstand der Antimagie. Mißlingt der Erfolgswurf, so ist der magische Gegenstand danach nicht mehr zu gebrauchen, und der Blagostein verliert pro Ego punkt des Gegenstandes 5 Prozentpunkte (absolut) seiner antimagischen Strahlung.

Dichte	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
Ego-Mod.	+18	+16	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2	0

Dichte	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	99%
Ego-Mod.	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16	-18	-20

Vernichtet der Blagostein einen Gegenstand, dessen Ego punkt (jeder Ego punkt zählt wie 5% Ladung des Steins) höher sind, als die antimagischen Strahlungen, so gibt es eine magische Entladung, welche eine Explosion verursacht. Für jeden Ego punkt, den der Gegenstand mehr hatte, als der Stein an 5%-Ladungen erhöht sich der Umkreis um 1m, und der Schaden um 1W12 TP. Dies gilt auch durch Materie hindurch, wobei diese auch vollen Schaden erleidet (Rettungswurf hierfür ist durchzuführen). Jedem im Wirkungsbereich befindlichen Wesen steht ein *RW gg. Magie* zu. Gelingt dieser, so halbiert sich der verursachte Schaden.

Ninja

Beschreibung

Die Ninja, oder „Schattenkrieger“, sind eine sehr Bekannte Legende in den orientalischen Ländern. Sie sind versiert in den Künsten

der Verkleidung, des Stehlens und Austricksens. Geleidet in ihren schwarzen Uniformen und mit einem tödlichen Arsenal von Waffen und anderen Dingen geschmückt, sind die Ninja die Meisterassassinen und -spione für die, die sie engagieren wollen. Terror schwingt normalerweise in den Geschichten über sie mit, und viele Leute, die über sie reden, schreiben ihnen übernatürliche Kräfte zu.

Der Ninja zählt als eine Unterklasse des *Spitzbuben*, und ist in seinen Erfahrungspunkten ebenso zu behandeln. Er muß mindestens jedoch mindestens *Stärke* 12, *Geschicklichkeit* 15 und *Intelligenz* 11 haben.

Rolle

Die Fähigkeiten eines Ninja sind in Mysterien vernebelt. Um nicht erkannt zu werden, versuchen sie geheim und ungesehen zu bleiben. Als Stadtbewohner oder Bauern leben sie am Tage, und in der Nacht verbringen sie ihre Zeit damit ihre Missionen (Spionieren oder Morden) zu erfüllen. Jeder Ninja hat eine „normale“ Identität, die in jedem Fall gewahrt werden muß!

Jeder Ninja gehört zu einem Clan oder einer Organisation von Assassinen. Der Kopf einer solchen Gesellschaft verteilt die verschiedenen Missionen an die „niederer“ Ninjas. Diese Missionen müssen erfüllt werden, oder der Ninja ist angehalten seinen Tod anzustreben.

Beruf

Der Spieler kann sich einen Beruf frei auswählen, weil er ja eine Deckidentität haben und wahren muß.

Waffen

Gefordert: NinjaTo (s. Abschnitt *Waffen* auf Seite ??)

Empfohlen: Blasrohr, Ketten, Shuriken

Viele der Waffen eines Ninja werden nur dazu benutzt, dem Opfer eine fatale Dosis Gift einzupumpfen.

Andere Fertigkeiten

Bonus: Meucheln, Winden

Gefordert: Balancieren

Empfohlen: Wachsamkeit (s. „Alles über den Dieb“), Blind kämpfen, Verkleiden, Kräuterkunde, Springen

Diebesfertigkeiten

Ninja neigen dazu, sich besonders in den Fertigkeiten „Leise bewegen“, „Im Schatten verstecken“, „Geräusche hören“ und „Wände erklimmen“ zu üben. Die Fertigkeit „Schlösser öffnen“ kommt ihnen sehr entgegen, wenn sie ihre Opfer kriegen wollen.

Ausrüstung

Ninja sind für ihre Vielfalt an Ausrüstung zum Lösen ihrer Missionen bekannt. Typische Beispiele wären hierbei metallene Kletterkrallen und Spezialgranaten, welche mit Rauchpulver, Pfeffer oder Blitzpulver gefüllt sind. Selbst ihre Schwertscheide hat oft mehrere Funktionen. Manche haben Geheimfächer während sich andere an beiden Seiten öffnen lassen, um die Scheide als Blas- oder Atemrohr zu nutzen. Der Spieler ist dazu angehalten, hierbei seiner Phantasie freien Lauf zu lassen, soweit es der *Dungeon Master* zuläßt.

Vorteile

Zusätzlich zu den Standard*diebesfähigkeiten* besitzen Ninja ein paar spezielle Talente, die ihnen bei Ausführung ihrer tödlichen Anweisungen behilflich sind:

1. Er kann die Luft für so viele Runden anhalten, wie er Erfahrungsstufen besitzt.
2. Er kann über eine Distanz von $5 \frac{m}{Stufe}$ fallen, ohne Schaden zu nehmen, sofern er keine Metallrüstung trägt, und außerdem durchgehenden Kontakt zu einer senkrechten Wand hat, an der er seinen Fall immer wieder abbremsen kann. Falls er tiefer fällt, so erleidet er den normalen Schaden.
3. Er ist außerdem darauf trainiert, sich aus Seilen und Ketten zu befreien, die seinen Körper umschließen. Diese Fähigkeit hat die Grundchance von 10 % plus jeweils 4 % je Erfahrungsstufe.

Nachteile

Wie bereits erwähnt, muß er eine Geheimidentität wahren, um nur den Mitgliedern seines Clans bekannt zu sein. Sollte diese Identität durchschaut werden, so werden alle treuen Anhänger in dieser Gegend Jagd auf diesen Ninja machen, welche erst endet, wenn er gefangen oder getötet wurde bzw. zu weit für eine Verfolgung entfernt davonlief. Er ist dann aus dem Clan ausgestoßen und seine Kameraden aus dem Clan werde ihre eigene persönliche Menschenjagd durchführen, um ihr Geheimnis zu wahren.

Rassen

Die Mehrheit der Ninja sind Menschen, da es in anderen Rassen meist zu leicht ist, eine Identität aufzudecken, wenn es sich um eine rein menschliche Umgebung handelt. Der *Dungeon Master* kann Ausnahmen machen, so weit es seine Kampagne zuläßt, wobei die typischen Ausnahmen Elfen und Halbelfen darstellen.

Aus Tanrain sind die typischen Rassen für einen Ninja Menschen, Halbelfen, Elfen aber auch in Klassenkombination mit *Ninja/Metamorphant* jede beliebige andere Rasse.

Waidmann

Allgemeines

Der *Waidmann* ist jemand, der sein Leben ganz und gar immer nur der Jagd verschrieben hat. Er führt diese mit heller Begeisterung durch, und besitzt daher von Anfang an die Fähigkeiten *Jagen*, *Spuren lesen* und *Fallen stellen*, denn das Jagdhandwerk hat er von der Piek auf gelernt. Angefangen vom Einfangen der Tiere mit Fallen bis hin zur Jagd mit dem Bogen (Den Umgang mit einem Bogen hat er bereits erlernt, und braucht dafür keinen *FP-W* aufwenden).

Mit höherer Erfahrungsstufe beherrscht er sein Fach immer besser:

Stufe Fähigkeit

- 3 Beim Erlegen bleibt das Fell des Tieres so unbeschadet, daß die Wunden im Fell kaum mehr zu erkennen sind, wenn es abgezogen wurde.
- 5 Er kann ein Wild (Hirsch o. ä.) mit einem Pfeilschuß erlegen (Voraussetzung hierfür ist *Tierkunde*).
- 7 Ihm schließt sich ein Tier an, daß ihn bei der Jagd unterstützt (z. B. Falke, Jagdhund ...). Er bekommt ein Gespür für Gefahr, die ihm von einem Wesen droht, das ihn umlauert, aber das er nicht unbedingt dafür sehen oder entdeckt haben muß.
- 9 Er hat eine 1/6-Chance, daß er Fallen automatisch entdeckt, ohne danach zu suchen.
- 11 Er entwickelt eine Empathie zu seinem tierischen Jagdgefährten

- 13 Er kann einmal am Tag für 2W6 Minuten lang mit den Sinnen seines tierischen Jagdgefährten dessen Umwelt wahrnehmen.

die sich noch nicht spezialisiert hat kann noch während des Spiels eine Weiße Astralhexe werden. Hierfür büßt sich jedoch eine Erfahrungsstufe beim Wechsel der Klasse ein.

Es gelten folgende Regelungen:

- Mindestwerte: **GE 12, WE 9**
- Bonus für außergewöhnliche Stärke wie alle anderen Krieger
- Lernschema wie Krieger, wenn nicht explizit Waidmann angegeben
- ETW0 wie Krieger
- Rettungswürfe wie Krieger
- KO-Bonus wie Krieger
- Keine Rüstung höher als Lederrüstung erlaubt
- Fähigkeiten von Spitzbuben (15 Punkte bei Spielbeginn, 5 je Stufe):
 - Leise bewegen
 - Im Schatten verstecken
- zulässige Gesinnungen: RG, RN, NG, NN
- zulässige Klassenkombinationen:
 - Waidmann/Seher
 - Waidmann/Barde

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.
1	0			4	1W4
2	2500			19	2W4
3	5000		+1	18	3W4
4	10000			17	4W4
5	20000			16	5W4
6	40000	+1	+1	15	6W4
7	60000			14	7W4
8	90000			13	8W4
9	135000		+1	12	9W4
10	250000			11	10W4
11	375000			10	11W4
12	750000	+1	+1	9	12W4
13	1125000			8	13W4
14	1500000			7	14W4
15	1875000		+1	6	15W4
16	2250000			5	15W4 + 3
17	2625000			4	15W4 + 6
18	3000000	+1	+1	3	15W4 + 9
19	3375000			2	15W4 + 12
20	3750000			1	15W4 + 15

Lerntabelle für Weiße Astralhexe

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.	
1	0		3	3	20	1W10
2	2000				19	2W10
3	4000	+1	+1		18	3W10
4	8000				17	4W10
5	20000				16	5W10
6	40000	+1	+1		15	6W10
7	80000				14	7W10
8	150000				13	8W10
9	280000	+1	+1		12	9W10
10	580000				11	9W10 + 2
11	880000				10	9W10 + 4
12	1180000	+1	+1		9	9W10 + 6
13	1480000				8	9W10 + 8
14	1780000				7	9W10 + 10
15	2080000	+1	+1		6	9W10 + 12
16	2380000				5	9W10 + 14
17	2680000				4	9W10 + 16
18	2980000	+1	+1		3	9W10 + 18
19	3280000				2	9W10 + 20
20	3580000				1	9W10 + 22

Lerntabelle für Waidmann

Weiße Astralhexe

Beschreibung

Die *Weiße Astralhexe* (WAH) gehört zu den Magiern, die ihre Kräfte aus den ätherischen Ebenen beziehen. Sie ist eine Variation der Charakterklasse *Hexe*, die im Handbuch *Alles über den Magier* beschrieben wird. Sie erlernt ihre Fähigkeiten auf dem direktesten Wege. Ihr mächtiger Tutor verschafft ihr den Zugriff zur Magie. Oft wird dies vom Tutor selbst initiiert, da er ein höheres Ziel verfolgt. Astralhexen erkennen sich durch bloßes Ansehen. Außerdem offenbart sich ihnen sofort die Gesinnung der anderen Hexe.

Die Aufgabe der Weißen Hexe ist die Vernichtung der dunklen Mächte. Außerdem hat sie einen halbätherischen Freund, der ihr Medium darstellt, und ihr überall hin folgt. Diesen hat sie zu hegen und zu verpflegen, je nachdem, welche Gestalt er wählt. Das Wesen, daß sie auf ihrem Weg begleitet, ist ein *Synnephelon*, ein Nebel- oder Dunstwesen.

Die Voraussetzungen, daß ein Charakter eine Astralhexe darstellt sind eine Intelligenz, Weisheit und Konstitution von mindestens 9 und eine Psychische Kraft von mindestens 13. Aus jeder Magierin,

Bevorzugte Schulen

Die *Weiße Astralhexe* bevorzugt ebenfalls Schulen wie Verzauberung/Bezauberung, Herbeirufung/Beschwörung oder die Nekromantie.

Verspernte Schulen

Für eine Hexe gibt es keine verspernte Schule.

Rolle

Ihre Aufgabe kommt eher von den „guten“ Wesen, die sich ihres Geistes bedienen, um auf der Welt in die Geschicke einzugreifen. Daher erlangt die *Weiße Astralhexe* auf dem Weg zu höheren Erfahrungsstufen andere Fähigkeiten, als ihr „dunkles“ Pendant.

Fertigkeiten

Bonusfertigkeiten: Kräuterkunde, Zauberkunde. Empfohlen: (Allgemein) Künstlertalent, Braukunst, Kochen, lebende Sprachen, Wetterkunde; (Magier) Altertumskunde, Astrologie, alte Sprache, Lesen und Schreiben, Religionskunde; (Priester) Heilkunde

Ausrüstung

Die einzige Waffe, die sie wählen darf ist der Stab.

Darüber hinaus, darf sich die Weiße Astralhexe - wie ihr dunkleres Pendant - magische Gegenstände im Werte von 1.500 GM aus den Tabellen 89 (Zaubertränke und Öle), 91 (Ringe), 92 (Zauberruten), 93 (Zauberstäbe), 94 (Zauberstecken) und 95-103 (Magische Einzelstücke) auf den Seiten 149-153 des *Handbuchs für den Spieler* aussuchen. Diese Gegenstände erhält sie ohne zusätzliche Verpflichtung - sie muß sie auch nicht bezahlen; bleibt aber etwas von den 1.500 GM übrig, darf sie dieses Geld nicht behalten.

Besondere Vorteile

1. Stufe

Wird eine Weiße Astralhexe erschaffen, so erhält sie automatisch den Zauber *Zaubertrick*. Dieser ist permanent in ihrem Gedächtnis verankert und gilt als Bonuszauber und wird nicht beim memorisieren anderer Zauber hinzugerechnet.

Außerdem wird nach 1W10 Tagen ein halbätherisches Wesen (ihr Medium) zu ihr kommen. Dieses wird bei ihr bis zum Tode bleiben. Sollte das Wesen sterben, so geht ihr das Medium für ihre Zauber verloren, und sie verliert für unbestimmte Zeit ihre Zauberkräfte, da sie nicht ordentlich auf dieses Wesen acht gegeben hatte. Zu beachten ist, daß bei Zaubersprüchen auch dieses Wesen als Zentrum eines Zaubers gewählt werden kann. Allerdings darf sie niemals wissentlich ihr Medium in eine Gefahr vorschicken.

Durch Handauflegen kann sie 1 TP pro Erfahrungsstufe heilen. Jedes Lebewesen kann diese Heilung von ihr nur ein Mal innerhalb einer Woche erfahren.

3. Stufe

Die Weiße Astralhexe erlangt nun die Fähigkeit, sich einen weiteren „normalen“ Vertrauten zu sichern. Dies entspricht dem Magiezauber des ersten Grades *Vertrauten finden*, jedoch braucht sie keine Materialkomponenten. Stattdessen meditiert sie eine Stunde. Ist ein möglicher Vertrauter im Umkreis von 1,5 km pro Stufe der Weißen Hexe, kommt dieser innerhalb von 1W10 weiteren Stunden an dem Ort des Geschehens an. Allerdings kann sie zu jeder Zeit nur einen einzigen Vertrauten neben ihrem Medium haben.

Außerdem erlangt sie die Fähigkeit, sich selbst nach Belieben in die ätherische Ebene zu versetzen. Dies nimmt eine Zeit von 1W4 Runden in Anspruch, in denen sie zu jeweils 50 % der Zeit in beiden Ebenen hilflos Angriffen ausgesetzt ist. Den Wechsel aus der realen Welt in die ätherische erleben andere als ein Verblenden des Körpers der Hexe bis hin zur Auflösung. Kehrt sie in die reale Welt zurück, so gelangt sie an exakt dieselbe Position, die sie vorher einnahm. Sollte in der Zwischenzeit an dieser Stelle feste Materie existieren, so wird diese im Austausch für sie in die ätherische Ebene versetzt. Sie kann ebenfalls Dinge bei ihrem Ebenenwechsel mitnehmen. Diese sind auf ihre zulässige Traglast begrenzt. Personen, deren Gewicht (inkl. Kleidung, Ausrüstung etc.) diese nicht übersteigt, können auch mitgenommen werden. Allerdings steht ihnen ein *RW gg. Auflösung* zu.

5. Stufe

Die Weiße Astralhexe erlangt nun die große Fähigkeit, einmal pro Monat, drei Tage nach dem Neumond, einen *begrenzten Wunsch* zu wirken.

In der realen Welt besteht die Chance, daß sie Illusionen real werden lassen kann. Dazu muß ein W% gewürfelt werden. Ist der Wert kleiner oder gleich ihrer Erfahrungsstufe, so hat sie erfolgreich eine Illusion Realität werden lassen. Als Bonus auf diese %-Probe wird die Hälfte (aufgerundet) des Wertes ihrer *Psychischen Kraft* angerechnet. Allerdings kostet sie die Anwendung dieser gewaltigen Macht je 1 KO-Punkt pro Grad des Illusionszaubers. Die Konstitution kann nicht durch Heilung, sondern nur durch eine Woche strikter Ruhe je KO-Punkt erholt werden. Ein *Wunsch* würde die Zeit nur auf einen Tag je Punkt verkürzen.

7. Stufe

Die Weiße Astralhexe erhält nun den begrenzten Zugriff auf Priesterzauber des Heilzyklus und Erkenntniszyklus wie ein Kleriker der 1. Erfahrungsstufe. Dies steigert sich dann um 1 je weiterer Erfahrungsstufe. Weiterhin kann sie wie ein Kleriker dieser Stufe *Untote vertreiben*, braucht jedoch kein Heiliges Symbol.

Hierbei tritt Benkerem, Donteperis, Hismat, Lextebar, Mielikki,

Oderem, Preo, Reiplis, Sczantell, Tiberis oder Vernio als Höheres Wesen für die Hexe auf, selbst wenn diese Gottheit sich nicht offenbaren sollte.

In der ätherischen Ebene kann sie nun eine Art reale Welt in kleinem Rahmen um sich herum schaffen. Dies kann ein Haus, Aquarium oder sonst etwas sein, das einen Würfel mit der Kantenlänge von 2 Metern pro Stufe umfaßt. Die dunstigen Nebel der ätherischen Welt werden aus diesem Bereich herausgedrängt. Pro Jahr schrumpft der Würfel um einen Meter Kantenlänge zusammen, wenn sie ihn nicht mindest ein Mal selbst aufgesucht hat. Das Erschaffen dauert 1W8 Tage, und es können dabei keine Lebewesen oder Pflanzen erschaffen werden, wenn die Probe auf die *Psychische Kraft* mißlingt. Sie kann nur ein Mal pro Erfahrungsstufe grundlegende Änderungen an ihrer Scheinwelt vornehmen. Diese Änderungen nehmen erneut 1W8 Tage in Anspruch.

In diesem Bereich kann sie auch 1W4 in die reale Welt führende Pforten einbauen, durch die sie zu ihr persönlich bekannten Orten reisen kann. Dabei kann sie keine der von ihr in dieser ätherischen Welt geschaffenen Dinge mit in die reale Welt hinübernehmen. Sie würden dort als Illusion ankommen und noch vor Ende der Runde verblassen. Bei Erreichen jeder weiteren Erfahrungsstufe kann sie 1W4 neue Pforten hinzufügen. Allerdings haben diese Türen dann immer einen festen Bezug zu einem realen Punkt. Einmal festgelegt, kann der Zielort nicht mehr geändert werden. Die Tür ist nur von der ätherischen Ebene aus zu öffnen und man sieht den Zielort schon vor sich, wobei man selbst noch nicht gesehen wird. Allerdings dringt kein Schall durch die Pforte in ihre persönliche Ebene.

9. Stufe

Innerhalb der realen Welt kann sie sich nun jederzeit innerhalb einer Runde halbstofflich machen. Sie ist dann mit nichtmagischen Waffen nur noch schwer zu verletzen. Der Schaden, den sie erleidet wird halbiert. Allerdings wird auch Schaden, den sie ohne Zaubersprüche verursacht, halbiert. Zauber und magische Waffen wirken bei ihr normal.

11. Stufe

Die Hexe kann Nebel aus dem ätherischen in die reale Welt hinüberholen, um damit Dinge zu bewegen. Sie muß sich hierfür eine Stunde lang konzentrieren, und hat dann anschließend ein Stück Nebel zur Verfügung, daß bis zu 250 Pfund Gewicht tragen kann. Sie kann dadurch z. B. fliegen, oder Türklinden aus der Entfernung betätigen. Die Möglichkeiten sind hier kaum begrenzt. Nach 4 Stunden verfliegt die Wirkung.

Besondere Nachteile

Der Preis, den sie hierfür zahlt, ist das Ringen in der Zeit 2 Tage vor und 2 Tage nach Neumond mit dem eigentlichen Mentor. Das Hirn der Hexe versucht sich in dieser Zeit gegen den Überschwall an Macht zu wehren, um nicht einen synaptischen Kollaps zu erleiden und dem Schwachsinn anheimzufallen. In dieser Zeit erhöht sich ihre *Chance, daß Zauber versagt* um 10 %. Außerdem verschlechtert sich ihre Trefferchance um -1, sowie sämtliche Rettungswürfe und Fertigkeitstests ebenfalls um einen Punkt.

Sollte sich die Weiße Astralhexe gegen die Interessen stellen, denen sie sich verschrieben hat (den Kampf gegen das Böse aufgeben), so ist sie ein guter Aspirant, von ihrem nächsten Ausflug zu ihrem ätherischen Domizil nicht mehr zurückzukehren.

Außerdem besteht bei jedem Ausflug in die ätherische Ebene eine Chance von 5 %, daß sich ein bereits in der realen Welt besiegtter Gegner in der Nähe ihres gewählten Domizils aufhält, und sich dort - nachtragend wie Tote zumeist sind - an ihr für seinen Tod rächen will.

Anfängliches Vermögen

Die Hexe erhält das für Magier übliche Vermögen von 1W4+1 x 10 GM.

Rassen

Keine Beschränkungen.

Anmerkungen

Das *Symnephelon*, das sie begleitet ist ein Wesen, das in mehreren Formen in Erscheinung tritt. Die häufigste Form ist die eines wabbernden Nebels, der nicht weiß, aber auch nicht bunt, sondern einfach nur schmierig fließend aussieht. Es sieht aus wie eine zu tief hängende Kumuluswolke von neun Kubikmetern Inhalt, die jede beliebige Form annehmen kann.

Das *Symnephelon* hat eine Infravision von 24 Metern und in seiner Ursprungsform kann es ebenfalls ätherisches in der realen Welt „sehen“. Dabei ist sein Blick nicht in eine Richtung beschränkt, sondern umfaßt alle Richtungen.

Im weiteren kann es noch die Form von kleinen Wesen annehmen. Dabei wird es zu einem realen Wesen mit allen natürlichen Eigenschaften dieses Wesens. Das Wesen muß mindestens die Größe W haben, kann aber höchstens von Größe K sein. Der Wechsel zwischen den Gestalten verläuft immer in der Form, daß es erst einmal seine eigentliche Form annimmt, und dann wieder zu einem „realem“ Wesen wird. Der Wechsel dauert genau eine Runde. Waffen verletzen das Wesen - egal, welche Form es hat - nur mit halbem Schaden.

Folgende Wesen kann es annehmen:

Tiergestalt	ETW0	RK	SP
Katze	17	6	1-2/1
Fledermaus	18	5	1
Schlange	20	7	1 + Gift
Kleiner Sandwurm	18	4	1-3

Das Giftgas ist nichts anderes, als daß in die Blutbahn eine Substanz injiziert wird, der bei normalgroßen (winzigen, kleinen, großen) Wesen zu 10 (50, 30, 5) Prozent der Fälle nach 1 Runde zum Tod führt, indem er die Blutbahnen von innen heraus irreparabel auflöst. Da das Blut auf die Verletzungen mit Gerinnung reagiert, ist nach einer Runde der gesamte Blutkreislauf lahmgelegt worden. Dieses Wesen ist ausschließlich durch einen *Wunsch* zu heilen!

Shaolin

Allgemeines

Der Kult der Shaolin entstand in der alten Dynastie *SczinHa*, tief im Süden Tanrains, dort wo heute fast nur noch Wüste das Land bedeckt, zu einer Zeit, da es den Bauern verboten war, Waffen zu tragen. Durch dieses Verbot hatten die Herrscher ein leichtes Spiel zu herrschen, denn sie konnten sicher sein, das sich die Bauern den schwerbewaffneten kaiserlichen Soldaten nicht widersetzen.

Auch die Shaolinmönche (kurz Shaolin genannt), die in ihren schwerbefestigten und weit entfernten Klöstern lebten, hörten von dem Unrecht, das den Bauern angetan wurde. Die Shaolin hatten in ihrer Abgeschiedenheit die Kunst des Kampfes ohne Waffen bis zur Vervollkommnung verfeinert. Ihre Philosophie sagte: „Nur ein trainierter Körper kann die Entbehrungen ertragen, die notwendig sind, um Gott nahe zu sein!“.

Ihr Gott erschien ihnen eines Tages in Gestalt eines weisen alten Mannes, mit weißen Haaren und einem langen Bart. Er trug seinen Shaolin auf, den Bauern im Kampf gegen die Unterdrücker zu helfen, jedoch dürften dabei keine Waffen verwendet werden. Und

so kam es, daß sich die Lehre vom Kampf ohne Waffen ausbreitete, und sie den Untergang der alten Dynastie im Süden Tanrains überdauerte, ja sogar selbst heute gibt es immer noch Shaolin in der Provinz *Assem*, die ohne Waffen in die Welt hinausziehen, um für ihren Gott LiSiam gegen Unterdrücker kämpfen.

Noch heute, wo sich die Kloster zu lebensbewahrenden - da an Oasen liegenden - Hochburgen der großen Wüste *Chyx* entwickelt haben, gelten die uralten Gesetze des Gottes LiSiam:

1. Töte nie einen Bruder im Zorne.
2. Wenn du eine Waffe benutzt, so darf sie keine Klinge haben.
3. Sammle niemals Reichtum für Dich.
4. Teile Deine Habe mit denen, die Nichts haben.
5. Die Natur gibt Dir Leben, doch verletze nicht ihre Gesetze.
6. Dulde keine Intrigen, denn sie sind der Untergang der Ehrlichkeit.
7. Lügen haben kurze Beine, doch auf ihnen läuft sich schlecht.
8. Dein Leben ist nichts, das der Anderen alles.

Shaolin leben streng nach den Gesetzen ihres Gottes. Sie sind nur ihm Rechenschaft schuldig. Da ihr Glaube an die Gebote so stark ist, bestrafen sie sich bei Verfehlungen selbst. Dies geht so weit, daß Shaolin, die gegen das 1. Gebot verstoßen, sich in den rituellen Selbstmord stürzen. (Sie begehen SipTai.)

Charakterklasse

Der Shaolin (SHA) ist Spezialist im *waffenl. Kampf*, er muß sich daher auf diese Fähigkeit spezialisieren. Ein Shaolin muß mindestens eine 12 in den Attributen *Geschicklichkeit* und *Weisheit* haben. Im *waffenl. Kampf* würfelt der Shaolin seine Initiative mit einem W8 aus (Initiativefaktor 1).

Rüstung

Der Shaolin hat gelernt, seinen Körper vollkommen zu beherrschen und ihn als Waffe zu benutzen. Ein Shaolin trägt niemals eine Rüstung. Seine RK muß in diesen Falle als reines Ausweichen gesehen werden („Stehe niemals dort, wo der Hieb landet“, Meister LiSiam).

Die RK des Shaolins errechnet sich wie folgt:

Der Shaolin bekommt den üblichen, von der Geschicklichkeit abhängigen Bonus. Zusätzlich verbessert sich seine Abwehr (RK) um 1, wenn er 3, 6 und 9 Lernpunkte für den waffenlosen Kampf ausgegeben hat.

Schaden

Im Gegensatz zu anderen, die waffenlosen Kampf erlernen, steigt der *Schaden*, den der Shaolin mit diesem macht. Dabei hängt der Schaden, den der Shaolin verursacht unmittelbar von seiner Erfahrungsstufe ab (s. Lerntabelle: Tabelle 7 auf Seite 77).

Es gelten folgende Regelungen:

- Mindestwerte: **WE 12, GE 12**
- Bonus für außergewöhnliche Stärke wie alle anderen Krieger
- Waffenspezialisierung muß auf *waffenl. Kampf* erfolgen
1 Lernpunkt: waffenl. Kampf lernen
1 Lernpunkt: waffenl. Kampf spezialisieren
- ETW0 wie Krieger
- Rettungswürfe wie Krieger
- KO-Bonus wie Krieger
- Keine Rüstung außer Textilien erlaubt
- Folgende Waffen sind erlaubt:
 - NunChako
 - Kampfstab

- Schätze müssen abgegeben werden (siehe Allgemeines)
- zulässige Gesinnungen: RG, RN, NG, NN
- zulässige Klassenkombinationen (mit Beschränkung der Erfahrungsstufe):
 - Shaolin/Seher (-/10)
 - Shaolin/Heiler (-/10)
 - Shaolin/Illusionist (-/8)
 - Shaolin/Barde (-/10)

Dabei sind aber folgende Beschränkungen zu beachten:

- Er darf mittels Magie niemals töten
- Er darf keine dem Sinn nach „schwarze“ Magie verwenden

Stufe	EP	FP-W	FP-F	ETW0	Treff.-Pkte.	waffenl. Kampf
1	0	4	4	20	1W8	1W4 +SchB
2	1750			19	2W8	
3	3500	+1		18	3W8	1W6 +SchB
4	7000		+1	17	4W8	
5	17500			16	5W8	1W8 +SchB
6	35000	+1		15	6W8	
7	70000			14	7W8	1W10 +SchB
8	131250		+1	13	8W8	
9	245000	+1		12	9W8	
10	507500			11	9W8 + 2	
11	770000			10	9W8 + 4	
12	1032500	+1	+1	9	9W8 + 6	
13	1295000			8	9W8 + 8	
14	1557500			7	9W8 + 10	
15	1820000	+1		6	9W8 + 12	
16	2082500		+1	5	9W8 + 14	
17	2345000			4	9W8 + 16	
18	2607500	+1		3	9W8 + 18	
19	2870000			2	9W8 + 20	
20	3132500		+1	1	9W8 + 22	

Lerntabelle für Shaolin

Folgende Information sollte dem Spieler nicht gegeben werden:

Verstößt der Shaolin bei Klassenkombinationen **3 mal** gegen die zwei Beschränkungen, die er hat, so sind die Auswirkungen für ihn folgende:

- Erhöhte RK durch Aufwenden des Fertigkeitspunktes 3, 6 und/oder 9 für *waffenl. Kampf* geht ihm verloren
- Er verursacht ab jetzt im *waffenl. Kampf* nur noch 1W4+SchM Schaden.

Zur Aufhebung dieser Einschränkungen muß er zu seinem Ausbildungstempel zurückkehren und dort ein halbes Jahr vollster Entbehrungen leben um die Lehre der Shaolin wieder neu zu erfahren.

Sublimateur

Der *Sublimateur* (SUB) ist eine zauberkundige Person, die die Hintergründe des Lebens erkundet hat, und mit seinem Wissen und seinen Fertigkeiten neue Lebewesen heranzüchten kann.

Die Voraussetzungen für die Auswahl dieser Charakterklasse sind IN 12, WE9 sowie GE 15. Wenn einer der Werte von IN oder WE 16 oder mehr beträgt, so erhält er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Werte über diesem Grenzwert, so erhält er 10

Außerdem muß er *Naturkunde*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* für insgesamt 4 (!) Fertigkeitspunkte lernen. Weiterhin beherrscht er die *Sublimationskunde* (IN-1, 10.000 GLEP) als einen Zweig der Genetik und Magie. Er kann gezielt die Gene von Wesen durch andere Gene ersetzen um Aussehen, Fähigkeiten oder Wesenszüge gegeneinander auszutauschen. Aufgrund des sehr hohen Lernaufwandes muß sein Anfangsalter um 20+2W6 Prozent nach oben hin korrigiert werden.

Die Macht des *Sublimateurs* ist gewaltig, denn er kann innerhalb absehbarer Zeit so ziemlich jedes Lebewesen erstellen, das man sich vorstellen kann. Andererseits sind auch ihm Grenzen gesetzt. Die von ihm erschaffenen Wesen dürfen nicht mehr Trefferwürfel haben, als seine Erfahrungsstufe beträgt.

Außerdem werden für jedes Wesen, das er zu erschaffen versucht, der EP-Faktor laut Spielleiterhandbuch errechnet. Dieser kann ebenfalls nicht das *n*-fache seiner Erfahrungsstufe übersteigen. Dieser Wert *n* wird zu Beginn mit 3W6 erwürfelt und bei jedem Erfahrungsstufenaufstieg um 3W4 angepaßt.

Um ein neues Wesen zu formen, braucht er Proben von anderen Lebewesen. Dafür kann selbst ein Haar, eine Feder oder ein winziger Hautfetzen schon ausreichen. Um ein Lebewesen heranwachsen zu lassen benötigt er 1 Woche für jeden TW des Wesens. Zum Ende der Zeit wird ein Erfolgswurf auf *Sublimationskunde* mit einem Malus in Höhe der Anzahl TW des Wesens durchgeführt, der darüber entscheidet, ob die Kreation gelungen ist. Bei einer natürlichen 20 entsteht ein Lebewesen, das völlig anders geartet ist, als es der *Sublimateur* angedacht hatte. Beim normalen Mißlingen des Erfolgswurfes ist das Wesen nicht lebensfähig. Allerdings stellt er dies erst fest, wenn die Zeit abgelaufen ist, denn während des Herandwachsens liegt das Wesen in einer Art Kokon, der gegen Einflüsse von außen schützt. Gelingt die Kreation, so wird das Wesen 3W8 Tage pro Erfahrungsstufe des *Sublimateurs* leben, bevor sie stirbt.

Der Erfolgswurf kann auch verbessert werden, wenn sich ein Wirtskörper eines Säugetieres findet. Je ähnlicher der Wirt ist, desto besser kann der Spielleiter die Modifikation vergeben. Diese kann zwischen +1 und +4 betragen. Allerdings trägt der Wirt das neue Wesen über die volle Zeit aus, die es für eigenen Nachwuchs benötigt. Er benötigt einen vollen Tag Arbeit, um die Eizelle im Wirt einnisten zu lassen. Er sollte auch die Größe des Wirts beachten, denn es kann viel schiefgehen, wenn das neue Lebewesen zu groß konzipiert wurde. Dafür stirbt das Wesen nicht schon nach 3W8 Tagen/ Erf.-Stufe, sondern lebt seine volle Lebensspanne aus.

Die Attributwerte des neu erschaffenen Wesens werden ähnlich der Vererbung von Attributen von Eltern auf ihre Kinder berechnet. Allerdings kann des *Sublimateur* den Erbfaktor für jedes Attribut zugunsten eines der beteiligten Wesen verschieben. Die Summe der Erbfaktoren pro Attribut muß allerdings immer 100 betragen und kann nicht unter 10 für ein Wesen gedrängt werden. Wird dann die Summe der Ergebnisse der Multiplikationen der Erbfaktoren mit den Attributen gebildet, so ist je 300 Punkte 1W6 für das Erwürfeln eines Hauptattributs zu benutzen. Das Verfahren unterscheidet sich von der Vererbungstabelle durch die Tatsache, daß auch nur 1W6 oder 2W6 herauskommen können.

Das Lebewesen, das er erschafft, beherrscht er auch, sofern die Intelligenz den Betrag seiner *Reaktionsmodifikation* nicht überschreitet. Ist sie höher, so wird das Lebewesen ihn zwangsweise als einen Freund ansehen. Allerdings kann er nicht beliebig vielen Wesen gebieten. Folgende Tabelle gibt Auskunft darüber, welche Erfahrungsstufe er erreicht haben muß, um eine definierte Anzahl von Wesen mit *n* Trefferwürfeln zu beherrschen bzw. zu „zwangsbefreunden“.

Nötige Erfahrungsstufe für Herrschaft über Wesen											
Anz.	Anzahl Wesen										
TW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	..
1	1	2	3	5	7	9	12	15	18	21	..
2	3	4	5	7	9	11	14	17	20	23	..
3	5	6	7	9	11	13	16	19	22	25	..
4	7	8	9	11	13	15	18	21	24	26	..
5	9	10	11	13	15	17	20	23	27	30	..
n	2n-1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+3	..

Außerdem wird die Anzahl der zu beherrschenden Wesen bei sehr hoher Weisheit um den Wert der Spalte *Zusätzl. Zauber (Grad) f.*

Magier erhöht. Leben mehr Wesen seiner Schöpfungskraft in seiner Nähe als er kontrollieren kann, so gehen sie ihren natürlichen Instinkten oder eigenen Willen nach. Allerdings werden sie ihrem Schöpfer in 95 % aller Fälle keinen Schaden zufügen wollen. Das heißt allerdings nicht, daß seine Freunde automatisch auch von dem neuen Lebewesen als befreundet angesehen werden.

Zusätzlich zu den hier erwähnten Fähigkeiten haben die *Sublimateure* einen eigenen Zugriff auf die Magie entwickelt. Sie können

eine Variante des Zaubers *Monster herbeirufen I-VII* wirken. Jedes Wesen, das sie irgendwann einmal kreiert haben, können sie mittels dieses Zaubers direkt beschwören. Diese Zauber werden *Kreatur herbeirufen I-xxx* (Grad 3 bis xxx+2) genannt und kann von keinem anderen Zauberer gelernt werden, da sie das Wissen um die Struktur des Lebens erfordern. Dafür haben sie selbst auch nur Zugriff auf den Zweig der *Kleinen Erkenntniszauber*.

8. Neue Zaubersprüche

In den Büchern „Handbuch für Spieler“, „Alles über den Magier“, „Almanach der Magie“ und anderen Erweiterungsbänden werden Zauberern und Priestern schon eine große Anzahl an Zaubern zur Verfügung gestellt, doch ist der Forschungsdrang der Magier ungebremst, und so entstehen immer neue Formen der arkanen Kunst.

Die nachfolgend aufgezählten Zaubersprüche sind in mühevoller Kleinarbeit entstanden, und ich habe mir Mühe gegeben, sie in das allgemeine Spielgleichgewicht einzuordnen, um so den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Charaktere noch farbenfroher gestalten, um dem Spiel noch die eine oder andere Facette hinzuzufügen.

Magierzauber

Dem Zauberkundigen wird hier ein neues machtvolleres Werk an die Hand gegeben mit dem er seine Rolle noch stärker ausspielen kann. Beachten sollte man aber, daß man bestimmte Zauber auch nur in der entsprechenden Universität erlernen kann. Dazu hilft ein Blick in das entsprechende Kapitel, in dem die verschiedenen Schulen der Magie beschrieben werden.

Zauber des 1. Grades

Chaotische Fortsendung

Chaosmagie
Reichw.: Z
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1+ R
Zeitaufw.: 1+ R
Wirk.-ber.: 2W4 St
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Chaosmagier baut ein Feld um sich herum auf, das ähnlich wie *Untote vertreiben* von Priestern wirkt. Er kann die Wesen, die ihm am nächsten sind und deren Erfahrungsstufensumme 2W4 nicht überschreitet, fortschicken. Sie werden dann versuchen, sich von diesem Charakter zu entfernen, allerdings gelten die gleichen Einschränkungen, wie bei Priestern. Die von ihm fortgeschickten Wesen werden sich ihm nicht mehr nähern, solange er den Zauber aufrecht erhält.

Als Materialkomponente benötigt er einen kleinen silbernen Taschenspiegel (200 GM), der durch die Anwendung nicht verbraucht wird.

Chaotische Waffenverzauberung

Chaosmagie
Reichw.: B
Kompon.: W,G
WirkD: 1W3 R/St
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: 1 Ob
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Mit diesem Zauber legt er eine zufällige Verzauberung auf eine eigentlich nicht magische Waffe. Allerdings besteht nur die Chance von 10 % je Erfahrungsstufe (bis zu einem Maximum von 50 %), daß die Waffe anschließend tatsächlich eine Verzauberung erhält. Die Boni können dann mit einem 1W6+1W4 ausgewürfelt werden:

W6+W4	2	3	4	5	6	7	8	9	10
→	-2/-2	-2/-1	-1/-1	-1/0	0/0	+1/0	+1/+1	+2/+1	+2/+2

Chaotisches Gewusel

Chaosmagie
Reichw.: 20 m
Kompon.: W,G
WirkD: 1W4 R
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer läßt winzige schwarze und weiße Lichtflecken vor den Augen des verzauberten Wesens auf- und niederleiten. Es hat ähnliche Effekte, wie man es kennt, wenn man in sehr helle Flächen schaut, und plötzlich kleine Störungen auf der Netzhaut deutlicher sieht. Allerdings sind diese Störungen so stark, daß das Wesen einen Abzug von 1 je 3 angefangene Erfahrungsstufen des Zaubers auf alle Angriffe und die Rüstungsklassen erleidet. Weiterhin ist dieser Abzug wirksam für alle Tätigkeiten, für die man etwas sehen muß. Nicht betroffen sind Wesen, die *blind kämpfen* können, denn diese brauchen nur ihre Augen schließen um von der Wirkung ab der 2ten Runde unbeeindruckt zu sein.

Geselle rufen

Herbeirufung, Beschwörung
 Reichw.: 2 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1W4 R/Stu
 Zeitaufw.: 1 R/Stu
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Beschwörung eines dämonischen, menschlichen oder himmelsgesandten Gesellen.

Wirkung: Der Zauberer beschwört ein Wesen seiner Gesinnung aus einer anderen Existenzebene herbei. Dieses Wesen hat eine Erfahrungsstufe weniger als er selbst, (...)

Illusion erkennen

Erkenntniszauber
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G
 WirkD: 2 R/St
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic & Christoph Sowa (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Mittels des Zaubers kann der Anwender erkennen ob es sich um Illusionen handelt oder nicht. Er kann z. B. sehen ob eine Wand eine Illusion ist oder ob sie es nicht ist. Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender jedoch nicht Unsichtbares zu erkennen oder zu sehen auch kann er Phantom-Magie und Halbphantom-Magie nicht als solches erkennen.

Immergrüns Postfach

Veränderung
 Reichw.: bel.
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 h
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: 2
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Praktischer Briefkasten für Zauberkundige

Wirkung: Der Zauber hat die Kraft zwei Mal täglich für 10 Minuten ein Fach in einem Baum zu öffnen. Dieses Postfach hat eine Öffnung von 40x20 cm und eine Tiefe von 100 cm. In der Universität *Immergrün* wird zu jedem Stab, der hergestellt wird auch ein Fach erstellt, welches die gleichen Maße besitzt. Diese Fächer werden vom Verwalter geleert oder gefüllt, so daß ein reger Austausch zwischen den einzelnen Magiern stattfinden kann.

Hat man sich selbst aus dem Fünfblättrigen Riesenklee so ein Fach gebaut, so muß man den Kern des ausgehöhlten Bereichs als Stab für diesen Zauber benutzen. Die Immergrün-Zauberkundigen müssen diesen Zauber nicht mehr memorisieren, weil ihre Zauberstäbe bereits mit diesem Zauber ausgestattet wurden.

Kräfte verschmelzen

Veränderung
 Reichw.: -
 Kompon.: W
 WirkD: var
 Zeitaufw.: 9 Pha
 Wirk.-ber.: bet. Zau
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Die Einheit von n Zaubern beherrscht die Zauberer, die alle von ihnen beherrschen mit der Erfahrung des erfahrensten Zaubers aus ihrer Mitte plus 1 je beteiligtem Zauberer (außer diesem einen). Sie bilden für die Dauer der Konzentration eine geistige Einheit. Die besten RW-Werte (Bonus 1 je bet. Zauberer) gelten für diese Einheit. Die Zauberer müssen sich gleichzeitig auf einen Spruch konzentrieren. Der, der seine *Chance f. Fehlgang* verifiziert hat, ist vom geistigen Kollektiv dieses einen Zaubers ausgeschlossen.

Wird einer der Zauberer in seiner Konzentration unterbrochen, so bricht der Kräfteverbund zusammen. Probe auf *körperl. Schock* ist nötig, ob dies eine 1W12 Runden dauernde Desorientierung für die Beteiligten bedeutet.

Stirbt einer der Zauberer während dieser Konzentration, so erleiden die anderen Zauberer in diesem Verbund Stufe_W8 SP (gemessen an der Erfahrungsstufe des Verstorbenen). Den Zaubern steht kein RW zu.

Beachte- Eine Verschmelzung zwischen bösen und guten Gesinnungen ist nicht möglich. Der Versuch bringt den Beteiligten Stufe_W6 (die höchste Erfahrungsstufe zählt) SP.

Krallenhand 1

Veränderung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G
 WirkD: 1 Pha
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: Zauberer
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Dem Verzauberten wachsen 3cm lange messerscharfe Krallen aus den Fingernägeln, mit denen er während waffenlosen Kampfes eine SchM+2 erhält.

Magie spüren

Erkenntniszauber
 Reichw.: Z
 Kompon.: W
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 10m/St Uk
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Die Magie empfinden, fühlen, aufspüren.

Wirkung: Der Zauberer spürt, ob er von Magie umgeben ist. Er bemerkt dann automatisch, ob er Opfer gegen ihn gerichteter Magie ist, noch bevor diese ihn mit voller Wucht trifft. Seine Rettungswürfe verbessern sich um 1 Punkt.

Marakas Schutz vor Nässe

Bannzauber
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 2W4 R/St
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: 2
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Regenmantel aus Magie

Wirkung: Es gibt keinen besseren Regenmantel, als diesen Zauber. Man kann kurz und bündig sagen, daß dieser Zauber davor schützt, daß man naß wird. Dieser Schutz erstreckt sich auf alle Stoffe, die sich von Öl abstoßen (z. B. Wasser). Als Materialkomponente braucht der Zauberer einen Tropfen Öl, den er dem zu verzaubernden auf die Stirn drückt. Danach kann er selbst ins Wasser springen und darin herumschwimmen. Er wird einfach nicht naß. Dieser Schutz erstreckt sich allerdings nur auf Haut und Haare des Verzauberten, sowie seine direkt am Körper getragene Kleidung. Weitergehende Ausrüstung bleibt von diesem Zauber unberührt. Der Zauber kann allerdings auch direkt auf einen Gegenstand gewirkt werden, aber dann erstreckt sich der Schutz auch ausschließlich auf den Gegenstand, nicht jedoch sein Behältnis.

Niogaz Erdgolem

Veränderung
 Reichw.: 10m Uk
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Sand, Lehm, Stein in Gestalt von 150 bis 250 cm Größe formen.

Wirkung: Aus einem Stein-/Sand-/Erdboden wird eine annähernd humanoide Gestalt herausgeformt, die sich unabhängig vom Zauberer bewegen kann. Dieser Pseudogolem kann jedoch nicht den Untergrund aus dem er besteht verlassen. Er erhält eine Größe von 150+W% cm, und pro angefangener 10 cm Größe erhält er einen ST-Punkt (z. B. 187cm = ST 18). Die verschiedenen Materialien bringen unterschiedliche Eigenschaften für den Golem mit sich:

Sand:
 Erde:
 Stein:

Rabens Brandbolzen

Anrufung/Hervorrufung
 Reichw.: 30 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ob
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft einen ca. 10 cm langen Bolzen aus Feuer der auf ein Ziel gefeuert wird. Wenn der Bolzen trifft muß das Opfer zwei Rettungswürfe gegen Magie schaffen. Der Erste kontrolliert ob das Opfer 1W6 Punkte Feuerschaden erleidet (gelungener RW kein Schaden). Der Zweite überprüft ob die Kleidung bzw. Ausrüstung Feuer fängt (falls brennbar), bei gelungenem RW bleiben die Sachen unversehrt. Mißlingt der RW jedoch so fangen die Sachen Feuer und verursachen zusätzliche 1W4 Schadenspunkte (beim Träger und sich selbst) bis sie gelöscht werden.

Das Feuer brennt für je 3 Stufen des Magier 1 Runde, bis zu einem Maximum von 5 Runden auf der 15 Stufe.

Die Komponente für diesen Zauber ist ein Stück Kohle das in ein Öltuch gewickelt sein muß.

Shandras Beutel

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 1/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer webt zwischen seinen Händen einen kleinen sehr reißfesten Beutel, der an der Außenseite klebrig ist, und somit an alle festen Materialien angeheftet werden kann. Die Füllmenge dabei beträgt 1 l pro Erfahrungsstufe. Die Masse, die darin aufgenommen wird, darf 20 kg je Liter nicht übersteigen. Als Materialkomponente benötigt er ein Spinnennetz (V).

Shandras Keule

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 30+10m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: 1W4+2+SchB SP

Wirkung: Der Zauberer holt aus der Entfernung zum Schlag aus, und trifft einen Gegner, den er ansieht mit einem Schlag, der wirkt, als wenn jemand von hinten mit einer Keule zugeschlagen hätte. Er verursacht dabei 1W4+2 SP bei dem Getroffenen, wobei der Schadensbonus aufgrund hoher Stärke mit einberechnet wird. Die Materialkomponente ist ein mit Spinnseide umwickelter Holzspan (V).

Shandras Klebende Fläche

Veränderung
 Reichw.: 10m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 4 m²/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer belegt eine Fläche mit einer extrem klebrigen Substanz (Ggs. zu Schmierem), die alles darauf befindliche festklebt. Lebewesen werden ebenfalls angeklebt, wenn ein *PW:ST* mißlingt. Zu beachten ist aber, daß erst Schuhe o. ä. festkleben wird. Erst wenn die Haut in Berührung kommt ist der *PW:ST* notwendig. Vorher sind &PGe. in Erwägung zu ziehen. Die Fläche darf maximal 3 mal so breit wie lang sein. Mit dem Zauber können auch einzelne Gegenstände belegt werden.

Die Materialkomponenten sind 1 cm³ Kautschuk und 1 TL Karamel (V).

Shandras Wurfkugeln

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 50m
 Kompon.: W,G
 WirkD: 1 R
 Zeitaufw.: 2 bzw. 5
 Wirk.-ber.: 1 Ob/2 St
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: 1W4+SchB (brenn. 2W4+SchB) SP je Ob, ab Stufe 3 max. 2 Gegner (120 Grad!)

Wirkung: Der Zauberer schleudert aus seiner Hand eine kleine feste Kugel aus gesponnenem Material, welche bis zu 50m weit fliegt. Um ein Wesen zu treffen, muß der Zauberer einen ETW0 (TrCh wird eingerechnet) durchführen. Bei dem Gegner gelten keine Zuschläge durch Rüstung. Trifft sie dann ein Wesen, so erleidet es 1W4+SchB SP. Entzündet der Zauberer die Kugel direkt bevor er sie schleudert (Initiative 5), verursacht diese 2W4+SchB SP, es sei denn der Gegner ist feuerresistent. In jeder ungerade Erfahrungsstufe kann er ein zusätzliches Geschöß auf ein und dasselbe Wesen schleudern, oder das Schleudern in einen ersten und zweiten „Angriff“ aufsplitten, um sich zwei verschiedenen Gegnern zuzuwenden. Der zweite Angriff wird dann entsprechend den Zweitangriffen von Kämpfern durchgeführt.

Thargons Luftzeichnung

Illusionen
 Reichw.: 3m Uk
 Kompon.: W,G
 WirkD: 1h/St
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: -
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer kann in der ihn umgebenden Atmosphäre eine 3dimensionale Zeichnung in einer Grundfarbe, die einen starken Kontrast zur Umgebung bildet, erstellen (malt er z. B. in einem dunklen Raum, so sind die Linien leichtend weiß, in einem hellen Raum tief schwarz). Wie gut diese Zeichnung wird, ist seinem zeichnerischen Geschick überlassen. Er kann in dem Bereich, den er für seine Zeichnung gewählt hat, 1 Stunde pro Erfahrungsstufe malen. Anschließend verfliegt die Zeichnung in Nebelschwaden. Entfernt er sich von der Zeichnung, so bleibt sie für eine Phase pro Erfahrungsstufe bestehen. Die Zeichnung kann nicht von der Stelle bewegt werden.

Wasseraura

Anrufung/Hervorrufung, Elementzauber(Wasser)
 Reichw.: 0
 Kompon.: M
 WirkD: 1 R je 2 St
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Daniel Sürth (danielsuerth@tirol.com)

Wirkung: Der Zauberkundige läßt aus der Kraft des Wassers eine schützende Aura um sich entstehen. Diese fängt für kurze Zeit den Schaden, der durch weltliche Waffen verursacht wird, ab. Sie absorbiert 3 Schadenspunkte pro Stufe des Magiers. Jedoch hilft die Aura keineswegs gegen den Schaden, der durch magische Waffen

oder sogar durch Zauber verursacht wird. Er erhält sogar durch magisches Feuer doppelten Schaden. Der Magus benötigt eine Eisensichel um diesen Zauber zu wirken. Diese verrostet langsam und zerfällt nach 4 Benutzungen. Der Zaubernde wird von einem Wasserstrahl blau-grüner Farbe umspielt.

Zellaufschlüsselung

Sublimation
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 d
 Zeitaufw.: 1 Pha
 Wirk.-ber.: 1 Ob
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Die Zellaufschlüsselung ist der Zauber, der es dem Sublimateur überhaupt erst möglich macht, die Gene eines Wesens zu verstehen. Die geballte Information über die Gene des Wesens, dessen Probe er untersucht wird in seinem Gedächtnis für die Dauer eines Tages abgelegt. Nach jeweils zwei Wesen, die er mit diesem Zauber in sein Gedächtnis abgelegt hat, ist sein Gedächtnis so stark belastet, daß er einen Zaubergrad weniger memorisieren kann. Zum Mischen von Wesen muß er allerdings sämtliche Informationen über alle zu vereinigenden Objekte in seinem Gedächtnis vorhalten. Er muß also jedes Wesen mit diesem Zauber analysieren. Hierfür braucht er eine kleine Probe des Wesens. Von der Probe geht durch die magische Energie 1 g verloren. Lebenden Wesen steht hierbei ein *RW gg. Zauber* zu.

Zellulare Neuordnung

Sublimation
 Reichw.: 1 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 1 d
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Dies ist der Zauber, der es dem Sublimateur ermöglicht eine neues Wesen zu kreieren. Er nimmt sämtliche Informationen, die er durch *Zellaufschlüsselung* erfahren hat und baut sich eine Zelle zurecht, die ein neues Wesen hervorbringt. Im Grunde stößt er durch diesen Zauber nur seine grundlegende Begabung an, die in der Charakterbeschreibung bereits ausreichend dargelegt wurde.

Zauber des 2. Grades

Diamantfinger

Veränderung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: Zauberer
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zeigefinger des Zauberers wird zu einem harten Diamant, mit dem er Glas bis zu 1cm Dicke mühelos durchtrennen kann.

Material: Diamantstaub (10 GS, V)

Diffusionskugel (4,5m Radius)

Chaosmagie
Reichw.: 12 m/Stu
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/Stu
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: 4,5m R
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinformatio:

Wirkung: Dieser Zauber zerwirbelt die Lichtpartikel in einer Kugel von 4,5 Metern Radius. Niemand kann sehen, was in der Kugel ist, und niemand in der Kugel kann noch irgendwas erkennen. Ich dieser Hinsicht wirkt der Zauber ähnlich wie *Dunkelheit*, jedoch ist es in dem Bereich nicht dunkel, sondern alle Farben werden zu einer einzigen zusammengemischt. Die Diffusionskugel kann nicht durch *Licht* oder *Dunkelheit* aufgehoben werden. Für den Zauber benötigt er ein Kristallprisma (5.000 GM), das durch die Anwendung nicht verbraucht wird.

Entfesselungstrick

Herbeirufung, Beschwörung
Reichw.: 5m/St
Kompon.: W
WirkD: -
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ws o. Ob
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Mit dem *Entfesselungstrick* können Fesseln gelöst, Knoten geöffnet, Ketten gelockert (usw.) werden. Es können keine Schlösser oder andere komplizierte Mechanismen geöffnet werden.

Feueraura

Anrufung/Hervorrufung, Elementzauber(Feuer)
Reichw.: 0
Kompon.: W
WirkD: 1 R je 2 St
Zeitaufw.: 2
Wirk.-ber.: Anwender
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Daniel Sürth (danielsuerth@tirol.com)

Wirkung: Der Zauberkundige läßt aus der Kraft des Feuers eine schützende Aura aufflackernder Flammen um sich entstehen. Diese fängt für kurze Zeit den Schaden, der durch weltliche Waffen verursacht wird, ab. Die *Feueraura* absorbiert 3 Schadenspunkte pro Stufe des Magiers. Jedoch hilft die Aura keineswegs gegen den Schaden, der durch magische Waffen oder sogar durch Zauber verursacht wird.

Kopierschutz

Bannzauber
Reichw.: B
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ob/St
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinformatio: Blätter endlich gesichert!

Wirkung: Pro Erfahrungsstufe kann der Anwender dieses Zaubers ein normales Blatt gegen den Zauber *Kopieren* schützen. Dabei wird ein Rettungswurf gg. Kopieren auf das Blatt mit 20 - Stufe des Schutzzaubers gelegt. Eine Verstärkung dieses Zaubers ist möglich, verstärkt den RW aber immer nur um jeweils 1 Punkt, kann jedoch nicht besser als 5 werden. Er ist bei der Anwendung des Zaubers jedoch nicht darauf beschränkt, daß er den Zauber immer nur ein Mal pro Blatt durchführt. Ein Zauberkundiger 5. Erf.-Stufe könnte z. B. 2 Blätter schützen, wobei er dem einen Blatt den RW 15 und dem anderen dann einen 3fach verbesserten RW 12 verpaßt. Materialkomponenten für diesen Zauber ist ein Silberspiegel mit höchstens 7 cm Durchmesser der nicht verbraucht wird.

Kuldaars Kletterhilfe

Veränderung
Reichw.: 0
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1W4 R/Stu
Zeitaufw.: 1 je Sprosse
Wirk.-ber.: 1 Ob
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio: portable Leiter

Wirkung: Der Zauberer wirkt diesen Zauber auf ein Quadrat aus Kant- und Rundhölzern (Edelholz). Dabei streckt sich das hölzerne Quadrat in Richtung der Rundhölzer und ergibt so eine Leiter mit bis zu 2W4+2 Sprossen je Erfahrungsstufe (je Stufe einmal würfeln und notieren). Beliebig groß kann die Leiter allerdings nicht werden, denn die Seitenlänge des Quadrates darf die aktuelle Armlänge (ab Handgelenk) des Zaubers nicht überschreiten.

Metallfaust

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G
WirkD: 1 Pha
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Die Hände des Verzauberten sind jetzt hart wie Stahl, doch kann er sie ganz normal bewegen. Die Wandelung reicht bis zur Mitte des Ellbogens herauf. Er bekommt eine SchM+2 und einen RK-Bonus von -1 im waffenlosen Kampf, weil er mit diesen Händen stärker zuschlagen und abwehren kann.

P.P.Pein

Verzauberung
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 4
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Ja
 Kurzinfo: Entlarven von Lügnern

Wirkung: Derjenige, der Opfer dieses Zaubers wird, fängt an, sich bei einer Lüge zu verhaspeln oder unruhig hin und her zu wippen oder rot anzulaufen oder irgendwas anderes, daß ihm normalerweise passiert, wenn er unglaublich nervös und angespannt ist. Es fällt dann sehr schnell auf, wenn derjenige lügt.

In der Umkehrung wird derjenige so ruhig und gelassen, daß er jedem ein X für ein U erzählen kann. Selbst *Menschenkenntnis* versagt hierbei. Die Zauber *Wahres sehen* o. ä. müssen ein Zauberduell bestehen.

Material: Lugkraut

Shandras Arme

Veränderung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: Zauberer
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Mit *Spinnenkletterern* kann an der Wand hängend gekämpft werden.

Wirkung: Der Zauberer läßt unterhalb seiner beiden Arme je einen Arm zusätzlich herauswachsen, die er benutzen kann, als wenn sie von je her zu seinem Körper gehört hätten. Im Kampf gilt ein Abzug von 2 auf alle ETW0. Bei Zaubern, die Gesten erfordern, können ihm die zusätzlichen Arme schon mal im Weg sein. Die *Chance für Fehlgang* erhält +5%, selbst von er 0% hätte, kann es ihm also jetzt mal passieren, daß er einen Fehlgriff tätigt.

Ab der 9. Erfahrungsstufe kann er durch erneute Anwendung des Zaubers zwei weitere Arme wachsen lassen. Im Kampf gilt dann ein zusätzlicher Abzug von 4 auf alle ETW0.

Um dieses Zauber zu wirken, müssen zwei Speispinnen (2 GS, V) auf die Haut unter den Armen gedrückt werden.

Shandras Biß

Veränderung
 Reichw.: Berührung
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 4
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Lähm./Gift/Tod.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauber läßt in seinem Mund ein Sekret entstehen, daß dem betäubenden Gift einer Spinne gleicht. Wird in der Runde ein Wesen gebissen, so wird dabei das gesammte Sekret dem Wesen in das Blut injiziert, und es wird bei einem mißlungenen RW für so viele Runden, wie der Zauberer Erfahrungsstufen erreicht hat, gelähmt.

Für den Biß ist ein Angriffswurf durchzuführen.

Material: 1 Tropfen Gift (V) der Klasse A

Shandras Faden

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 2m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 3 + 1/m
 Wirk.-ber.: s.u.
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Gegner im Kampf fesseln: ETW0 (Abzug 4) gg. nat. RK der Wesen durchführen. Gelingt ⇒ RW gg. Odemwaffen. Mißlingt ⇒ Gefangen.

Wirkung: Der Zauberer schleudert aus dem Zeigefinger einen 2cm dicken klebrigen Faden. Die Klebintensität (s.u.) legt er dabei selbst fest. Er kann diesen Faden bis zu 30 Meter (max. bei Stufe 15) weit gezielt schleudern und ebenso lang sein lassen. Der Faden ist ein guter Seilersatz, da er bis zu 150kg Belastung aushält, leider ist seine Haltbarkeit auf 1 Pha/St begrenzt.

Ein mit solchen Fäden Gefesselter bricht mittels *PW:Stangen verbiegen* heraus: Die eigene Erfahrungsstufe verbessert das Würfelergebnis um je 1 pro Stufe, die Stufe des Zauberers verschlechtert diesen jeweils um 1 pro Stufe (Kann kleiner sein, da der Zauberer die Klebintensität bewußt mindern kann).

Besonderheit: Der Zauber kann gleichzeitig mit jeder Hand angewandt werden!

Für alle Anwendungen innerhalb einer Phase wird 1cl Speispinnenelexier (5 GS, V) eingenommen.

Shandras Luftdichter Beutel

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 I/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer webt zwischen seinen Händen einen kleinen sehr reißfesten Beutel, der an der Außenseite klebrig ist, und somit an alle festen Materialien angeheftet werden kann. Die Füllmenge dabei beträgt 1 l pro Erfahrungsstufe. Die Masse, die darin aufgenommen wird, darf 20 kg je Liter nicht übersteigen. Der Beutel kann luftdicht verschlossen werden, und es lassen sich darin Dinge durch Flüssigkeiten transportieren, ohne daß sie damit in Berührung kommen. Der pH-Wert der Flüssigkeit darf dabei nicht unter 3 und die Temperatur nicht über 50 Grad Celsius liegen, ansonsten zersetzt sich der Beutel innerhalb 1 Runde.

Als Materialkomponente benötigt er ein Spinnennetz (V).

Shandras Netz

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 2 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 3 + 1/m²
 Wirk.-ber.: 1 m²/St
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: mind. 2m * 2m, max. 25m², 600kg Tragkraft, Gegner im Kampf einfangen: ETW0 (Abzug 2) gg. nat. RK der Gegner. Gelungen: RW gg Odemwaffen. Mißlungen: Gefangen.

Wirkung: Das Spinnennetz ähnelt sehr stark dem Spinnenfaden: Der Zauberer schleudert aus seiner Hand ein bis zu 25 Quadrat-

meter großes Netz (es darf höchstens doppelt so lang wie breit sein. Maximum wäre 3.535,534mm X 7.071,068mm), daß er in der Intensität des Klebens verändern kann. Die mögliche Belastung eines solchen Netzes liegt bei fast 600 kg, da die Fäden sehr gut zusammengewoben sind. Um einen Menschen damit zu fesseln sind mindestens 2m * 2m Netz erforderlich.

Ein Herausbrechen aus dem Netz geschieht mittels Probewurf auf *Stangen verbiegen*: Die eigene Erfahrungsstufe verbessert das Würfelergebnis um je 1 pro Stufe, die Stufe des Zauberers verschlechtert diesen jeweils um 1 pro Stufe.

Um den Zauber zu wirken, muß der Zauberer einen Speispinnenkörper (1 GS, V) verschlucken.

Shandras Panzer

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 Pha/St
Zeitaufw.: 3
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzfinfo: RK+1 (S,K)

Wirkung: Dem Zauberer wachsen aus der Haut kleine starke schwarze Borsten, die Angriffe mit spitzen oder scharfen Waffen auffangen. Der Zauberer erhöht seine RK um 1 gg. Spitze und Klinge.

Zum Wirken des Zaubers muß er einen Speispinnenkörper (1 GS, V) auf der Haut in Höhe des Brustbeins zerdrücken.

Shandras Reinigung des Raumes

Herbeirufung, Beschwörung
Reichw.: 10+5m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 Pha/St
Zeitaufw.: 1R / 8m³
Wirk.-ber.: 2*2*2 m/St
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzfinfo: Würfel: 2m/St * 2m/St * 2m/St

Wirkung: Der Zauber dient zu nichts anderem, als zum Reinigen eines Raumes. Dabei schafft es der Anwender in jeder Runde den Bereich eines Würfels mit 2m je Erfahrungsstufe Kantenlänge innerhalb eines Raumes so fein säuberlich zu reinigen, daß nicht einmal der kleinste Fussel übrig bleibt. Kleine Gegenstände werden dabei geradegerückt, Verschüttete Tinte blaß geschrubbt usw., so als wenn sich jemand wirklich an das Aufräumen des Raumes begeben hätte.

In der Umkehrung des Zaubers werden die Gegenstände innerhalb des Angegebenen Raums durcheinandergerückt, aber nichts zerstört. Dreck innerhalb des Wirkunsbereichs wird chaotisch verteilt.

Materialkomponente: Ein Handfeger (nV).

Shandras Schildwappen

Arachnomagie
Reichw.: Berührung
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1W4 SP/St
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: 1 Ob (j2m²)
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzfinfo:

Wirkung: Dieser Zauber legt ein kleberiges Gespinnst auf das Schild oder den Brust-/Rückenpanzer des Bezauberten, jedoch nur auf einer Fläche von maximal 2 m². Dieser Schild fängt gegen den Charakter geführten Schaden ab. Pro Erfahrungsstufe des Zauberers kann der Schild 1W4 SP insgesamt kompensieren, bevor er zerschlagen ist und der verursachte Schaden wieder normal durchgeht. Außerdem zersetzt sich der Schild um 1 TP pro Tag. Dieser Zauber kann nur einmal auf einen Schild oder eine Rüstung gelegt werden. Bei einem erneuten Aufzaubern zerfetzt der bereits bestehende magische Schild unter dem Druck des neuen Zaubers. Der Charakter erleidet die verbliebenen TP des Schildes als Schadenspunkte. Wie bei dem Zauber *Netz* läuft man auch hier Gefahr durch Feuer verletzt zu werden. Jeder Schild-TP geht in einen SP über, wenn das Geflecht entzündet wird (RW: norm. Feuer 17, mag. Feuer 19). Liegt das Geflecht nur auf einem in der Hand gehaltenen Schild, so kann ein *RW gg. Odemwaffen* durchgeführt werden. Bei Gelingen kann man den Schild gerade noch von sich werfen und erleidet keinen Feuerschaden.

Material: 1 Spinnennetz und 1 kl. Büschel Watte

Shandras Schreckgestalt

Illusionen
Reichw.: 10m/St Uk
Kompon.: W,G
WirkD: spez.
Zeitaufw.: -
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Zauber
Umkehrbar: Nein
Kurzfinfo: Erschrecken von Gegnern, 1W4 TW/St

Wirkung: Der Zauberer nimmt für eine Runde die Gestalt einer gewaltigen Spinne (in geschlossenen Räumen nur raumausfüllend) ein. Jeder, dem der RW gg. Zauber mißlingt erleidet dabei solch einen Schreck, daß er 1W4 Runden langt wegrennt. Der Zauber wirkt auf Wesen mit einer Summe von bis zu 1W6 Trefferwürfeln je Stufe des Zauberkundigen innerhalb des Wirkungsbereichs, angefangen bei Wesen die dem Zauberer am nächsten stehen.

Sturmstab

Veränderung
Reichw.: 9 m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: spez.
Zeitaufw.: 3 Stunden
Wirk.-ber.: 1 Stab
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzfinfo:

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier einen hölzernen Stab herstellen, der sich in einem Bolzen aus vernichtender Energie verwandelt, wenn er gegen ein Ziel geworfen wird. Die Angriff trifft automatisch und verursacht 3W6 SP (+1 SP je Erf.-Stufe). Bevor er den Zauber wirkt, muß er selbst einen Stab suchen, schneiden

und schnitzen. Die Symbole, die er hierfür in den Stab ritzt, sind auf die Person des Magier abgestimmt, so daß er nur vom ihm benutzt werden kann. Einmal geworfen ist der Stab für immer zerstört.

Thargons Luftbild

Illusionen
Reichw.: 3m Uk
Kompon.: W,G
WirkD: 1h/St
Zeitaufw.: 2
Wirk.-ber.: -
RettW: spez.
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: wie *Thargons Luftzeichnung*, nur kann der Zauberer die Farben selbst wählen. Folgende Farben stehen ihm zur Verfügung, die er in der Luft auch mischen kann:

lichtbringend, lischluckend, rot, grün, blau

Beachte: Der Zauberer muß *Thargons Luftzeichnung* verstanden haben!

Unterbrechung

Bezauberung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G
WirkD: speziell
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: speziell
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberer (oder Priester) in der Durchführung eines Zaubers unterbrechen. Dem Verzauberten steht ein *RW gg. Zauber* zu. Mißlingt dieser, so ist noch mit einem *PW:WE* zu prüfen, ob sich der Zauberer aus der Ruhe bringen läßt.

Die Umkehrung kann einem Zauberer/Priester Schutz vor Unterbrechungen geben. Der *RW gg. Zauber* (nur Unterbrechung) verbessert sich um +3, und durch normales Rütteln ist der Zauberer/Priester nicht aus der Ruhe zu bringen. Bei einem Angriff auf den Verzauberten ist durch einen *PW:WE* zu prüfen, ob er gestört wird. Diese Ruhe wirkt 1 Runde je Erfahrungsstufe des Zaubers an.

Vertrauten aufbauen I

Verzauberung, Veränderung
Reichw.: 9 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 72 Stunden
Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Das Band zwischen Magier und Vertrautem wird enger. Der Intellekt des Vertrauten steigt und erreicht somit eine IN 4+1W3. Der Vertraute kann nun in der Muttersprache des Magiers denken und sich somit mittels der gedanklichen Verbindung, die beide haben, verständigen.

Allerdings wird er hierbei auch eine eigene Persönlichkeit, die bestimmte menschliche Eigenschaften, Vorlieben, Abneigungen, Gewohnheiten, Schwächen und eine eigene Meinung erringt. Für

die Erstellung eines solchen Charakters kann das Spielleiterhandbuch (ab S. 126) benutzt werden.

Die allgemeinen Züge der Rasse des Vertrauten gehen dabei jedoch nicht verloren. So könnte z. B. eine schwarze Katze ein wahrer Feinschmecker werden, der auf teuerstes Futter besteht, oder eine Krähe zum Sammler von Edelsteinen avancieren, wahren vielleicht ein Otter ein lustiges Gemüt entwickelt, jedoch schnell das Interesse an dem Ernst der Sache verliert.

Außerdem erhält der Vertraute eine Fähigkeit auf Tabelle 1 (s. S. 112f). Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 2.000 GM).

Vertrauten binden

Herbeirufung/Beschwörung
Reichw.: Berührung
Kompon.: W,G
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1 Phase
Wirk.-ber.: Vertrauter
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Dies läßt den Magier eine permanente mystische Verbindung zu einem nicht-magischen und ungebundenen Geschöpf, welches unter 30 Pfund wiegt, bilden. Das Geschöpf (wenn der Rettungswurf es zuläßt), wird in jeder Hinsicht der Vertraute des Magiers. Es benimmt sich ebenso, als ob *Vertrauten finden* gewirkt worden wäre.

Vertrauten verbessern I

Herbeirufung/Beschwörung, Veränderung
Reichw.: Berührung
Kompon.: W,G
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1 Stunde
Wirk.-ber.: Vertrauter
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Magier seinen Vertrauten in mancher Hinsicht verstärken. Das Geschöpf gewinnt 1W4 TP, +1 auf seine RK und eine der Fähigkeiten aus unten stehender Tabelle hinzu. Jegliche Verbesserungen und TP-Boni aus anderen *Vertrauten verbessern* werden kumulativ gerechnet. Die unten genannte Kraft bekommt allerdings ausschließlich der Vertraute und ist für den Magier nicht nutzbar.

W20 Kraft	W20 Kraft
1 Panzer (1x tägl.)	11 Spinnenklettern (1x tägl.)
2 1-2 zusätzl. TP	12 +2 auf <i>RW gg. Zauber</i>
3 Zauberticks (2x tägl.)	13 Nebelwand (1x tägl.)
4 Regener. 1 TP/Stunde	14 doppelter Bewegungsfaktor
5 Vergrößern (1x tägl.)	15 Erscheinung verändern (1x tägl.)
6 Sprechen (1 Sprache)	16 +1W4 SP mit Klauen/Zähne
7 Federfall (1x tägl.)	17 Alp (1x tägl.)
8 Lesen/Schreiben (1 Sprache)	18 1/2 Monat ohne Nahrung/Wasser
9 Springen (1x tägl.)	19 nochmal würfeln
10 +2 auf <i>RW gg. Gift</i>	20 nochmal würfeln

Eine Kreatur, die mit *Vertrauten verbessern* 1 einmal bedacht wurde, kann nicht erneut mit diesem Spruch belegt werden!

Wort der Macht: Blitz

Herbeirufung/Beschwörung
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Durch dieses Machtwort, von einigen Zauberern auch *Blitzbolzen* genannt, wird ein kleiner Bolzen elektrischer Energie beschworen der 2W4 Punkte Schaden anrichtet (für je 3 Stufen steigt der Schaden um 1W4 an).

Zauberwirkung streuen

Chaosmagie
 Reichw.: 10 m/Stu
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Zauber
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: räumliche Verteilung der Wirkung

Wirkung: Der Chaosmagier kann damit die Wirkung eines anderen Zaubers auf einen größeren Bereich ausdehnen. Der Wirkungsbereich wird doppelt so breit, hoch und tief ausgedehnt. Die Wirkung wird allerdings halbiert.

Als Materialkomponente benötigt er einen Salzstreuer und eine Prise Salz. Die Salzprise wird durch die Anwendung des Zaubers verbraucht.

Zauber des 3. Grades**Chaotische Kleiderfetzen**

Chaosmagie
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Mit diesem Zauber zerfetzt der Zauberer die Kleidung eines Wesen so nachhaltig, daß sie nicht mehr als solche zu gebrauchen ist. Rüstungen steht ein *Rettungswurf gg. 20+RK(Wucht)* zu. Für diesen Zauber benötigt er eine Rasierklinge, die bei Anwendung des Zaubers verbraucht wird.

Feuerschutz

Bannzauber
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber macht den Anwender immun gegenüber normale (Fackeln, brennendes Öl usw.) und magischem Feuer (Odem von Drachen, Höllenhunden usw. und Zaubern wie *Feuerball*, *Flammenpeil* usw.).

Der Feuerschutz bleibt bestehen bis 10 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders absorbiert worden sind oder eine Phase pro Stufe das Anwenders verstrichen ist.

Als Materialkomponente wird ein Feueropal von mindesten 1.500 GM Wert benötigt, der durch die Anwendung nicht verbraucht wird.

Ghalebs Dauerhafter Diener

Herbeirufung/Beschwörung
 Reichw.: 10 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: Perm.
 Zeitaufw.: 1 Pha
 Wirk.-ber.: 1 Stockwerk
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Ian Molloy (ghaleb@snafu.de)

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen fortgeschrittenen „unsichtbaren Diener“ herbei. Dieser Diener taucht in Form eines kleine Mannes(Frauen gehen auch, hängt von der Materialie ab) auf. Dieser Diener ist maximal 1, 50 m groß. Er ist nur von geringer körperlicher Konsistenz, kann aber nicht durch physische Angriffe zerstört werden. Er kann alle häuslichen Arbeiten erledigen wie, abwaschen, fegen, essen machen, kleinere Botengänge innerhalb des Stockwerks, usw. Die Nutzungsmöglichkeiten dürfte man sich ja ausmalen können als fauler Magier. Zum Herbeirufen eines Dauerhaften Dieners ist eine Materialie erforderlich. Die Kosten dieser Materialie hängen von der Größe des Geschosses ab wo der Dauerhafte Diener arbeiten soll. Bei 250 qm würde die kleine Statue, die man braucht, 125 gm kosten.

Ghalebs Entzückende Liebeserklärung

Bezauberung/Verzauberung
 Reichw.: 10 m
 Kompon.: W
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 5
 Wirk.-ber.: 1 Pers. (s. u.)
 RettW: K.W.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Ian Molloy (ghaleb@snafu.de)

Wirkung: Dieser Zauber wirkt in Grunde genommen wie Personen bezaubern. Mit der Ausnahme, daß sich die bezauberte Person richtig in den Anwender verliebt und ihn ins Herz schließt, wie den einzigen Geliebten. Die folgenden Würfe sind genau wie bei Personen bezaubern. Während der Anwender den Zauber spricht, muß er der Person, die er bezaubern will, eine Liebeserklärung machen.

Krallenhand 2

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G
WirkD: 1 Pha
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Dem Verzauberten wachsen 3cm lange messerscharfe Krallen aus den Fingernägeln, mit denen er während waffenlosen Kampfes eine SchM+2 erhält. Außerdem injizieren sie bei jedem Treffer ein Gift, daß bei mißlungenem RW gg. Gift augenblicklich 2W6+2 SP verursacht.

Lichtbogen

Veränderung
Reichw.: spez.
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor: 1W4+1 SP/Stufensumme zweier Zauberer, 5m/Stufensumme

Wirkung: Diesen Zauber müssen mind. zwei Zauberer gleichzeitig wirken. Dazu berühren sie sich mit den Händen und gehen anschließend auseinander. Zwischen Ihren Hände entsteht ein Lichtbogen, der jedem Wesen, daß sich im WirkB befindet 1W4+1 SP pro Stufe der zwei „kontaktierenden“ Zauberer durch Hitze und Elektrizität zufügt. Wesen, die gegen eines davon resistent sind erleiden nur halben Schaden. Leicht Entzündliches entflammt bei Berührung sofort. Die Zauberer dürfen sich nicht weiter als 5m/Stufensumme (s.o.) voneinander wegbewegen, sonst endet der Zauber. In einer Runde kann der Lichtbogen von einem der beiden Zauberer (Absprache!) dazu gebracht werden um max. 1m/Stufe nach vorn, hinten, unten oder oben auszuschlagen (Initiative 2). Material (je Zauberer): Schwanzflosse einer Zittertaale (30 GM, V), ein Stück Silberdraht (V)

Magie sehen

Große Erkenntniszauber
Reichw.: -
Kompon.: W,G,M
WirkD: 5 R
Zeitaufw.: 1 Pha
Wirk.-ber.: 10m Uk
RettW: speziell
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor: Erkennen, was magisch ist.

Wirkung: Der Zauberer kann pro Erfahrungsstufe einen magischen Gegenstand durch bloßen Anblick erkennen. Der Zauber trübt seinen Blick gegenüber normaler Sicht (+1 auf ETW0 und RK), jedoch sieht er Magisches hell hervorleuchten. Je stärker die Intensität der Magie ist, umso stärker leuchtet es hervor. Die Attribute mäßig, stark und überwältigend gelten auch hier, jedoch in besonderem Maße. Starke Ausstrahlung blendet ihn sehr stark (+2 auf ETW0 und RK). Dieses hält nach dem Fortsehen noch für (1W4)W4 Runden lang an. Überwältigende Ausstrahlung blendet sein Augenlicht vollkommen (+4 auf ETW0 und RK) für eine Zeit von 1W4 Stunden. Er erreicht nicht die Wirkung von *Identifizie-*

ren, sondern eher ein verbessertes *Magie entdecken*.

Man beachte: Magie besitzt eine Aura! Diese ist ebenfalls sichtbar, wenn sie nicht durch irgendwelche Abschirmzauber unterbunden wird. Die Verschlechterung der RK durch Blendung geht niemals über die natürliche RK (Menschen u. a. RK 10) hinaus.

Rüdigers Stinkender Atem

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 1 m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 2W3 R
Zeitaufw.: 3
Wirk.-ber.: 20 Kegel
RettW: Lähm./Gift/Tod.
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Dieser Zauber ist mächtiger, als er es vom Namen her scheint. Abhängig von der Materialkomponente (ein Glas Wein, Branntwein, purer Alkohol), die er zu sich nimmt entsteht folgender Effekt bei allen Wesen, die sich in dem 1 m/Stufe langen 45-Kegel befinden.

Wein Die Sinne werden für 2W3 Runden vernebelt, und alle Wesen, denen der RW nicht gelingt erleiden während dieser Zeit einen Abzug von 1 (bzw. 5 %-Punkte) auf alle Würfe. Hiervon ist z. B. auch die *Chance, daß Zauber versagt* betroffen.

Branntwein Allen Wesen, denen der RW mißlingt, befinden sich in einem Zustand der Trunkenheit. Alle Würfe werden um 2 (bzw. 10 %-Punkte) erschwert. Opfer, denen der RW gelingt erleiden den Effekt von *Wein*.

Alkohol Allen Wesen, denen der RW mißlingt, befinden sich in einem rauschartigen Zustand. Alle Würfe werden um 4 (bzw. 20 %-Punkte) erschwert. Opfer, denen der RW gelingt, sowie der Magier selbst erleiden den Effekt von *Branntwein*.

Shandras Ball

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 50 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: -
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen Ball aus klebriger Masse, der rollend 10m/Runde zurücklegen und während des Laufs durch Kommando in der Rollrichtung gesteuert werden kann. An diesem Ball bleibt alles kleben, was er überrollt, und was nicht fest mit dem Boden verbunden ist. Das Verklebte wird in den Innenraum hineingezogen, und erst nach Ende der Wirkungsdauer freigegeben. Der Ball hat zu Beginn einen Durchmesser von 1m, welcher aber mit den eingezogenen Dingen rasend anwachsen kann.

Um den Zauber zu wirken, muß der Zauberer die Herzen von 10 Speispinnen (10 GS, V) auf der Zunge liegen haben.

Shandras fadenscheiniges Zelt

Arachnomagie
 Reichw.: 1m Uk/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 2W4 Pha/St
 Zeitaufw.: 5 R
 Wirk.-ber.: 1 Ob
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Zelt im Schnellbauverfahren

Wirkung: Der Zauberer schafft um sich herum ein Gespinnst von 1 m/Stu Durchmesser, daß ihn und andere darin befindliche Wesen wie ein normales Zelt vor Wind und Wetter schützt. Der Unterschied besteht darin, daß dieses Gespinnst halbwegs durchsichtig ist. Außerdem hat dieses Gespinnst keinen Durchgang nach außen, so daß man sich in dringenden Fällen erst eine Öffnung schneiden muß. Leider ist es auch sehr feuerempfindlich und bricht sofort in Flammen aus, wenn ein offenes Feuer an das Gewebe gehalten wird. Durch die kurze Hitze erhalten alle im Zelt befindlichen Personen 1W3 SP.

Als Materialkomponente wird ein Seidenpapier benötigt, in dem ein Spinnennetz beim Schöpfen eingearbeitet wurde. Dieses wird zur Anwendung verbrannt.

Shandras Hülle

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 3 + 1/Ws
 Wirk.-ber.: 1 Ws/2 St
 RettW: Odemwaffen
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: RK+1 (S,W), Blockiert Shandras Geschöß, leicht entflammbar (1W6 TP), WirkB: 120 Grad!, 1 Ws muß in je 4 m³ Raum passen (sonst 2 o. mehr Ws zählen)

Wirkung: Der Zauberer spinnst aus seinen Händen ein feines Geflecht von Fäden, daß sich wie ein Overall über die Haut, Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung legt. Diese Hülle verbessert die RK um 1 gg. Spitze und Wucht, und schützt 100%ig gegen *Shandras Geschöß*. Dieses Geflecht ist feuerempfindlich und entflammt bei Berührung mit offenem Feuer sofort und verursacht bei dem Träger 1W6 TP Schaden. Will er den Zauber auf andere wirken, so müssen sich die Personen in einem Bereich von 120 Grad vor dem Zauberer befinden. Auf einen Rettungswurf kann freiwillig verzichtet werden.

Um dieses Zauber zu wirken, muß der Zauberer einen Speispinnenkörper (1 GS, V) schlucken.

Shandras Netzverstärkung

Veränderung
 Reichw.: 2 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 3 + 1/m²
 Wirk.-ber.: 1 m²/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Ja
 Kurzinfo: Steigerung auf 1.800kg Tragkraft, nur freispannende Netze

Wirkung: Der Zauberer kann *Shandras Netz* nachträglich in seiner Konsistenz er härten bzw. erweichen. Dabei kann es nur auf Netze angewandt werden, die nicht zum Einfangen von Wesen benutzt wurden. Dabei läßt sich die Tragkraft eines solchen Netzes auf 1.800kg erhöhen. Das Netz wird unempfindlich gegen Angriffe mit

normalen Waffen.

In der Umkehrung kann ein Netz so labil gemacht werden, daß es nicht einmal mehr sein eigenes Gewicht tragen kann. Die Umkehrung ist auch auf andere Spinnennetze anwendbar. Das Geflecht klebt nicht mehr und zerreißt beim Herabfallen.

Zum Wirken muß der Zauberer ein Spinnennetz (V) und eine Prise Mehl (V) schlucken.

Shandras Rauchfilter

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 10m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 5 R/St
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 1 Ws/St
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Mittelalterliches Gasmaskenmodell ohne Aktivkohle

Wirkung: Der Zauberer kann sich oder ein anderes Wesen mit diesem Zauber belegen. Wie bei einer Atemschutzmaske mit Aktivkohlefilter werden kleine Partikel aus der Luft herausgefiltert, und sie bleibt damit in größerem Maße atembar. Ausgeschlossen von der Filterung sind magisch hervorgerufene Gase, die den Filter ungehindert passieren können. Spieltechnisch ist die Filterung so zu werten, daß Wirkungsweisen von Gasen 1W4 mal länger brauchen, um ihre Wirkung auf den Einatmenden zu entfachen. Bei Kontaktgiftgasen, die keiner Einatmung bedürfen, kann dieser einfache Schutz nicht helfen.

Zum Wirken legt sich der Zauberer ein Spinnennetz (V) auf sein Gesicht.

Shandras Seide

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1 Pha/St
 Wirk.-ber.: Zauberer
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: 1m Seide pro Finger pro Runde

Wirkung: Mit diesem Zauber spinnst der Zauberer über die gesamte Wirkungsdauer kleine Seidenfäden aus seinen Fingern. Diese Fäden können verarbeitet werden, wie alle anderen Seidenfäden auch. Pro Runde entstehen 5m Faden aus jedem Finger. Diese Fäden sind nicht klebrig, sondern haben die gleichen Eigenschaften wie normale Seide, sind also jeder für sich sehr dünn und damit schnell zerrissen. Um ein Seil (ca. 3cm Durchmesser) aus solchen Fäden zu drehen, das dem des *Spielerhandbuch* entspricht sind 1.000 Fäden notwendig.

Zum Wirken des Zaubers muß 1cl verdickter Sud von Speispinnen (2 GS, V) auf die Hände aufgetragen werden.

Shandras Spinnenkreation (klein)

Herbeirufung, Beschwörung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1W6 Ws/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Ja
 Kurzinfo: 1W6 Spinnen/Stufe erzeugen, selbst 1W4 SP

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zauberspruchs und einer handvoll Sand kann der Zauberer 1W6 Speispinnen pro Erfahrungsstufe herbeizaubern. Diese sind die wichtigste Materialkomponente für alle Zauber *Shandras*.

In der Umkehrform werden 1W6 Spinnen je Erfahrungsstufe, die nicht größer als eine Tarantel sind zu einer handvoll Sand verzaubert.

Der Zaubernde verliert 1W4 TP beim Zaubern dieses Spruches.

Shandras verbesserter Federfall

Arachnomagie
Reichw.: Berührung
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1Ws/2St
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor: Der ultimative Sprungzauber!

Wirkung: Man kann einen Abgrund hinunterspringen, und dabei wird ein großes netzförmiges Gebilde über einem geschaffen, das zerfällt, wenn man auf dem Grund (Boden, Wasseroberfläche o. ä.) angekommen ist. Dieser 'Fallschirm' wird auf halbem Wege entstehen und die anfängliche Beschleunigung weitestgehend kompensieren.

Kurz vor dem Boden wird man von einer 5 Meter durchmessenden dicken Wolke aus Spinnfäden eingehüllt, so daß man absolut sanft ankommt und keinen Schaden nimmt. Diese Hülle zerfällt innerhalb der Runde in der man auf den Grund ankommt. Man sinkt durch diese weiche Hülle sanft zu Boden.

Achtung: Alles ist leicht brennbar! Die Hülle allein reicht nur für Stürze aus 10m Höhe (Sturzschaden: Höhe minus 10 Meter). Der Schirm allein läßt einen noch mit der Wucht eines Sprunges aus 10 Meter Höhe aufschlagen!

Material: 1 Spinnennetz für die Ankunftshülle und/oder 1 Feder für sanften Fall

Stoff zu Stein

Veränderung
Reichw.: 10m + 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 2 je m²
Wirk.-ber.: 5m Uk
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer kann je ungerade Erfahrungsstufe 2m² Kleidung (nur Stoffe, kein Leder oder Metall) in Schiefer verwandeln. Dieser Stein hält jeden Gegner mit einer Stärke von höchstens 12 bewegungsunfähig. Jemand mit einer Stärke von mindestens 13 benötigt pro Stärkepunkt unterhalb von 20 jeweils eine Runde um den Stein um sich herum zum Bersten zu bringen. 10 SP (Wucht) reichen ebenso aus, um das Schiefergestein zu zertrümmern.

Material: ein Ecke eines versteinerten Kleidungsstücks (200 GM, nV)

Thalins Heimatfenster

Veränderung
Reichw.: 1m
Kompon.: W/G/M
WirkD: 1 R/Stu
Zeitaufw.: 5 R
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinfor: Ein abgeschwächtes Dimensionstor

Wirkung: Thalin entwickelte den Zauber, um seiner Frau und den Kindern die Wunder der Welt nahe bringen zu können. In seinem Haus hat er einen diamantenen Kreis (Wert 15.000 GM) gelegt, welchen er mit diesem Zauber belegt hat. Seither kann er ein Fenster aufstoßen, durch das er seine Frau und Kinder sehen kann. Allerdings ist dieses Fenster recht klein und eignet sich höchstens dafür, kleine Dinge hindurchzureichen. Das Durchreichen eines Gegenstandes vermittelt einem das Gefühl, als stecke man es in eine dicke Schicht gelierten Materials. Das Fenster selbst schwebt in Brusthöhe vor ihm und nimmt eine Kreisfläche ein, deren Durchmesser 15 cm plus 1 cm pro Erfahrungsstufe beträgt. Durch dieses Fenster dringen Geräusche und Licht ebenfalls gedämpft. Um den Zauber zu wirken, muß man einen sogenannten Heimatspiegel bei sich tragen. Dies ist ein Kristall, der beim Zaubern des Heimatfensters in die Mitte des Diamantkreises gelegt wurde. Die Vorbereitung eines solchen Heimatfensters nimmt allerdings 2 volle Tage Arbeit in Anspruch. Am dritten Tag werden dann die Zauberformeln auf den Kreis aus 15 einzelnen Diamanten gewirkt. Dabei wird jeder Diamant einzeln mit der Kraft des Zaubers belegt, damit er seine Wirkung permanent behalten kann. Zum Abschluß wird der Kristall in der Mitte noch verzaubert, und erst jetzt kann dieser Stein dem Kreis entnommen und überall hin mitgenommen werden. Jedes Mal, wenn nun der Zauber auf diesen Kristall gewirkt wird, wird das Fenster zur Heimat geöffnet. Als Umkehrung des Zaubers gilt das Wirken des Zaubers direkt auf den Heimatkreis. In diesem Fall beginnt der Kristall zu leuchten und erzeugt durch seine Vibration ein leise brummendes Geräusch.

Vertrauten aufbauen II

Verzauberung,Veränderung
Reichw.: 9 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 72 Stunden
Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Die Anwendung diese Zaubers erhöht die Intelligenz des Vertrauten auf 7+1W3. Der Vertraute ist nun in der Lage andere Sprachen von seinem Magier zu erlernen. Die Muttersprache des Magiers allerdings bleibt die, in der sich der Vertraute mit seinen Artgenossen verständigt. Möglich ist jedoch auch, daß der Vertraute durch den Erwerb von speziellen Kräften auch von anderen Personen lernen kann.

Außerdem erhält er eine zusätzliche Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-80	1 x auf Tabelle 1 würfeln
81-00	1 x auf Tabelle 2 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 3.000 GM).

Vertrauten verbessern II

Herbeirufung/Beschwörung, Veränderung
 Reichw.: Berührung
 Kompon.: W,G
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1 Stunde
 Wirk.-ber.: Vertrauter
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Magier seinen Vertrauten in mancher Hinsicht verstärken. Das Geschöpf gewinnt 1W4 TP, +1 auf seine RK und eine der Fähigkeiten aus unten stehender Tabelle hinzu. Jegliche Verbesserungen und TP-Boni aus anderen *Vertrauten verbessern* werden kumulativ gerechnet. Die unten genannte Kraft bekommt allerdings ausschließlich der Vertraute und ist für den Magier nicht nutzbar.

W	W
20 Kraft	20 Kraft
1 <i>Selbstverwandlung</i> (1x tägl.)	11 <i>Unsichtbarkeit</i> (1x tägl.)
2 1-2 zusätzl. TP	12 +2 auf <i>RW gg. Zauber</i>
3 <i>Dunkelheit, 4, 50m R.</i> (1x tägl.)	13 <i>Spiegelbild</i> (1x tägl.)
4 Regener. 1 TP/Stunde	14 +2 auf <i>RW gg. Versteinering</i>
5 <i>Nebelwolke</i> (1x tägl.)	15 <i>Netz</i> (1x tägl.)
6 Sprechen (1 Sprache)	16 doppelter Bewegungsfaktor
7 <i>Klopfen</i> (1x tägl.)	17 <i>Blindheit</i> (1x tägl.)
8 Lesen/Schreiben (1 Sprache)	18 +1W4 SP mit Klauen/Zähne
9 <i>Fliegen</i> (1x tägl.)	19 <i>Schmierer</i> (1x tägl.)
10 +2 auf <i>RW gg. Gift</i>	20 3/4 Monat ohne Nahrung/Wasser

Eine Kreatur, die mit *Vertrauten verbessern II* einmal bedacht wurde, kann nicht erneut mit diesem Spruch belegt werden!

Wort der Macht: Schmerz

Herbeirufung/Beschwörung
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W
 WirkD: 1W6+1 R
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Das Opfer des Machtwortes ist aufgrund der Schmerzen die es plötzlich hat nicht in der Lage sich vernünftig zu bewegen ($\frac{1}{2}$ BF), auch ist es nicht in der Lage richtig zu kämpfen (RK, ETW, & RW -2). In der Ersten Runde der Schmerzen verliert des Opfer 10 % seiner Trefferpunkte.

Zauberwirkung fokussieren

Chaosmagie
 Reichw.: 10 m/Stu
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Zauber
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Konzentrierung des Wirkungsbereichs

Wirkung: Der Magier bündelt die Energie des gezauberten Spruches auf die Hälfte der Ausdehnungen des ursprünglichen Wirkungsbereichs, jedoch wird der verursachte Schaden in diesem Bereich verdoppelt. Er benötigt hierfür einen kleinen Trichter aus Mithril (100 GM), der durch die Anwendung nicht verbraucht wird.

Zauber des 4. Grades

Ass Anaaras Wachgabe

Bezauberung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 24h
 Zeitaufw.: 4 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Das verzauberte Wesen kann die folgenden 24 Stunden ohne Schlaf verbringen, ohne daß es eine Mangelerscheinung hierbei erleidet. In der Nacht regenerieren sich nur ein Drittel der TP und PSP, die sich sonst bei 8 Stunden Schlaf regeneriert hätten. Die läßt sich maximal 2 Tage nacheinander anwenden. Versucht man *Ass Anaaras Wachgabe* öfter auf ein Wesen zu wirken, so fällt das Wesen zu 90% in *Ass Anaaras Schlaf*, den auch der Zauberer mit erleidet (Dem Zauberer steht hier kein RW zu).
 Material: Herz einer Fledermaus (5 GM, V)

Begrenzte Wärmewellen

Veränderung
 Reichw.: spez.
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Dieser Zauber verändert Lichtwellen derart, daß aus ihnen Hitze erzeugende Mikrowellen werden. Die Wellen bilden ein flächendeckendes Feld zwischen seinen Händen, wobei eine weitere Ausbreitung nach außen nicht gänzlich unterdrückt ist, aber dennoch vernachlässigt wird. Dieser Zauberspruch dient eigentlich zum Erwärmen von kleineren Speisen o. ä., jedoch erleidet ein Wesen, das sich eine ganze Runde lang im WirkB befindet 4W4+2 SP. Als Richtwert für die Erhitzung kann man sich einen Mikrowellenherd bei einer Leistung von 500 Watt vor Augen halten.
 Material: 1 Kristallprisma (200 GM, nV), Blut eines Flimmerhundes (V), Licht (V)

Chaotische Luftdämpfung

Chaosmagie
 Reichw.: 50m + 10m/St
 Kompon.: W,G
 WirkD: 2W4 R
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 3*3*3m
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Dieser Zauber verdichtet unkontrolliert Stellen in der Luft und saugt andere fast luftleer, so daß eine Bewegung in diesem Bereich stark eingeschränkt wird. Er behindert alle Wesen in einem Bereich von 3x3x3 Metern derart beim Kämpfen, daß sie einen Malus von 2 auf ihren ETW0 erleiden. Außerdem wird der Bewegungsfaktor halbiert. Außerdem wird durch die Dämpfung die Wucht des Schlages abgebremst und der verursachte Schaden hierdurch halbiert. Die Halbierung des Schadens gilt weiterhin

auch bei Stürzen, wenn dieses Dämpfungsfeld direkt über dem Boden gezaubert wird.

Chaotische Teleportation

Chaosmagie
Reichw.: B
Kompon.: W,G
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 2
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: Zauber
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Der Zauberer schickt das von ihm berührte Wesen (er kann das auch selbst sein) an einen zufälligen Ort in 20 m Umkreis je Erfahrungsstufe. Die Teleportation wird allerdings das Wesen immer in das gleiche Element schicken, wie es vorher war, so daß er durch die Teleportation selbst nicht direkt umkommen kann. Auch bleibt auf ungefähr gleicher Höhe (max. 3 m höher oder tiefer), wie es vorher war.

Flimmern (3m Radius)

Chaosmagie
Reichw.: Z
Kompon.: W,G
WirkD: 1W4 R/Stu
Zeitaufw.: 5
Wirk.-ber.: 3m Uk
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinformatio:

Wirkung: Dieser Zauber wirkt wie *Flimmern*, jedoch erreicht er einen Bereich von 3 Metern um sich herum.

Ghalebs Erstickung

Nekromantie
Reichw.: 2 m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: -2 bzw. -3
Umkehrbar: Nein
Autor: Ian Molloy (ghaleb@snaifu.de)

Wirkung: Dieser Spruch zwingt den Gegner, die Luft anzuhalten, wenn er nicht einen RW -2 schafft. Sollte der RW nicht glücken, hält das Opfer die Luft an und die Regeln für "Den Atem anhalten" auf Seite 130 in dem Regelbuch werden zu rate gezogen. Bevor das Opfer endgültig erstickt, darf es noch einmal einen RW -3 machen. Sollte der mißglücken, erstickt das Opfer. Schafft er den RW, braucht er 2 Runden um sich von der Atemnot zu erholen. Die Materialie ist ein kleiner Strick.

Plüschtier werden (U)

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: WGM
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1 Nacht
Wirk.-ber.: Z
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinformatio: Lebensretter für schwache Zauberer, die sich als Plüschtier tarnen wollen?

Wirkung: Dieser Zauber macht aus dem Zauberer ein lebendiges Plüschtier. Dabei werden aus allen Ausrüstungsgegenständen, die er bei sich trägt entsprechende Dinge, die zu seiner Plüschgestalt passen. Seine Körpergröße reduziert sich dabei auf 1/6 seiner normalen Größe. Seine Stärke verringert sich dabei um 2W4. Jedoch werden auch seine Ausrüstungsgegenstände entsprechend leichter (Faktor 1/6). Als Materialkomponente braucht er ein Stück Fell, etwas Holzwole, einen Faden und eine silberne Nadel. Um diesen Zauber rückgängig zu machen, muß er ein Stück seines ursprünglichen Körpers (z. B. Fingernagel o. Haar) haben. In seiner neuen Gestalt erhält er die Fertigkeit *Erstarrung/IN*, die ihn für andere Lebewesen als normales Plüschtier aussehen läßt. Die Form kann er vorher selbst wählen, jedoch muß er eine WE-Probe durchführen, ob er in die vorgegebene Gestalt wechselt. Mißlingt sie, so definiert der DM seine neue Gestalt.

Rabens Geisterrüstung

Bannzauber
Reichw.: 0
Kompon.: W,G
WirkD: 2 R/St
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: Anwender
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Nach dem wirken von *Rabens Geisterrüstung* wird der Anwender von einer Aura umgeben die seine Rüstungsklasse um 1 Punkt pro 3 Stufen senkt. Außerdem erhält er einen Bonus von 1 für je 3 Stufen auf alle Rettungswürfe gegen magische Angriffe.

Rabens Säurebolzen

Anrufung/Hervorrufung
Reichw.: 50 m + 10 m/St
Kompon.: W,G
WirkD: -
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber beschwört zwei Bolzen, plus eine weiteren Bolzen pro vier Stufen, aus fleischzersetzender Säure, die aus der Hand des Anwenders schießen und unfehlbar in ihr Ziel einschlagen. Jedes Opfer muß vom Anwender gesehen und durch ihn voneinander unterschieden werden, damit die Bolzen ihr Ziel treffen. Die Bolzen verfolgen ihre Ziel bis sie treffen oder die Reichweite überschreiten. Bei der Verfolgung umfliegen sie alle Hindernisse. Die Säure Bolzen können nicht gegen bestimmte Körperteile oder Gegenstände gerichtet werden. Jeder Bolzen verursacht 4W4 Schadenspunkte. Untote und Objekte aus Holz, Stoff usw. werden nicht durch den Zauber beschädigt.

Rabens Säureschild

Bannzauber
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber stattet den Anwender mit einem Schild aus, der ihn vor Angriffen, die mit Säure zu tun haben, wie z.B. Odem von Drachen, *Rabens Säurebolzen*, *Säurestrahl*, *Melfs Säurepfeil* usw. schützt. Der *Säureschild* bleibt bestehen bis er 10 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders absorbiert hat oder eine Phase pro Stufe des Anwenders verstrichen ist. Die Materialkomponente für den Zauber ist eine säuregefüllte Phiole, die während des Zauberns verschwindet.

Schattenroß herbeirufen

Herbeirufung, Beschwörung
 Reichw.: 10m Uk
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 5 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws/3 St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Besser als *Reittier*

Wirkung: Dieser Zauber kann nur in der Nacht gewirkt werden. Der Zauberkundige beschwört ein Schattenroß hervor, welches ihm einige Vorteile gegenüber einem normalen Pferd bietet:

- Es galoppiert ohne Ermüderserscheinungen.
- Der Reiter erhält +10 auf *Reiten*
- Der Reiter erhält *Kampf vom Pferd*, solange er auf dem Roß sitzt. Der Erfolgswert entspricht dem, als ob er FP angewendet hätte.
- menschliche Intelligenz: IN 4
- Das Pferd besitzt vollkommene Nachtsicht

Der Reiter dieses Rosses hat sich innerhalb von 5 Minuten auf dieses Pferd zu setzen, ansonsten verschwindet es sofort wieder. Das Pferd bleibt solange bestehen, wie der Reiter darauf sitzen bleibt. Sobald er vom Pferd absitzt, verfliegt dieses in dunklem Rauch. Das Roß ist ein edel gebautes Tier mit vollkommen schwarzem Körper und rotglühenden Augen. Es besitzt einen silberbeschlagenen Sattel, Zaumzeug und einen Plattenpanzer.

Das Tier ist in der Lage durch vollkommen dichtes Unterholz ohne die Geschwindigkeit zu verringern und ohne zu straucheln zu reiten. Außerdem ist ein Überreiten von Flüssigkeiten sowie ein Galopp über Erdspalten möglich.

Spieldaten:
 BF 24, 6W6+12 TP, IN 4, RV 14, GE 18, ST 18
 ETW0: Vorderhufschlag/11 mit 1W6+3 SP
 o. Hinterhufschlag/9 mit 2W6+3 SP
 o. Biß/9 mit 1W6 SP

Material: Haare eines schwarzen Hengstes

Shandras Fadenpfeil

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 20/40/60m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 6
 Wirk.-ber.: 1 Ws/Pfeil
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: TrCh+2 (Wirkung: Spitze), Abzug auf Nicht-Waffenhand von 2, 4W4 SP je Pfeil, 1 Pfeil je Hand (Abzüge bei 4 bzw. 6 Armen: -2/-4/-4/-6 bzw. -4/-6/-6/-8/-8/-10)

Wirkung: Der Zauberer schleudert aus dem Zeigefinger einen 1cm dicken und 1mlangen festen Faden, der an den Enden spitz zuläuft. Dieser fliegt auf den Gegner zu, auf den der Zauberer mit seinem Zeigefinger deutet. Um den Gegner zu treffen muß der Zauberer einen ETW0 (um 2 verbessert) pro Pfeil würfeln. Dabei verschlechtert sich der ETW0 für die zweite Hand um 2. Trifft er den Gegner, so verursacht er pro Pfeil 4W4 SP. Ein Gezielter Angriff (nach Regelwerk) kann nur auf eines der Wesen durchgeführt werden. Ein brennender Pfeil reicht nur 40m weit, und richtet 1W4 SP an. In jedem Fall ist der Pfeil anschließend unbrauchbar.

Besonderheit: Der Zauber kann gleichzeitig mit jeder Hand angewandt werden!

Für alle Anwendungen innerhalb einer Phase wird 1cl Speispinnelelexier (5 GS, V) eingenommen.

Shandras Fangnetz

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 30m + 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1W4 h/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 2 m²/St
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: *Shandras Netz* muß bekannt sein!

Wirkung: Voraussetzung für die Anwendung des Zaubers ist die Kenntnis um den Zauber *Shandras Netz*.

Dieser Zauber ist eine gute Alternative zum *Alarm*-Zauber. Es wird ein bestimmter Bereich des Bodens (Wand, Decke etc.) damit verzaubert, und in dem Falle, wo ein Wesen diesen Bereich betritt wirkt auf ihn augenblicklich der Zauber *Shandras Netz* (siehe dort).

Shandras Flügel

Veränderung
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: Zauberer
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Dem Zauberer wachsen aus dem Rücken heraus zwei riesige Schwingen einer Fledermaus, die groß genug sind, daß er damit fliegen kann (ca. 10 - 20 Meter Spannweite). Er ist hiernach fähig mit diesen Flügeln zu fliegen (Flugklasse B), als ob er mit den Flügeln aufgewachsen sei. Er kann, wenn er sich im Schwebeflug befindet (Achtung! Wind muß vorhanden sein.) fast alle anderen Zauber uneingeschränkt wirken.

Material: 2 Fledermausflügel (5 GM, V), 1 Adlerfeder (5 GM, nV)

Shandras Kokon

Anrufung, Hervorrufung

Reichw.: 2 m/St

Kompon.: W,G,M

WirkD: 1 Pha/St

Zeitaufw.: 4 + 1/Ws

Wirk.-ber.: 1 Ws/2 St

RetTW: Odemwaffen

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: 1 Schicht je 2 Arme je Runde (120 Grad!), leicht entflammbar (2W4 SP je Schicht!), 1 Ws muß in je 4 m³ Raum passen (sonst 2 o. mehr Ws zählen)

Wirkung: Aus seinen Fingern sprüht er ein Fadengeflecht, das ein Wesen komplett fesseln kann. Ein Herausbrechen aus dem Kokon geschieht mittels Probewurf auf *Stangen verbiegen*: Die eigene Erfahrungsstufe verbessert das Würfelergebnis um je 1 pro Stufe, die Stufe des Zauberers plus jede zusätzlich aufgetragene Fadenschicht verschlechtert diesen jeweils um 1 pro Stufe.

In Verbindung mit *Shandras Arme* spinnst er innerhalb einer Runde 2 (bzw. 3) Schichten. Dabei kann er mehrere Wesen gleichzeitig einspinnen oder entsprechend viele Schichten auf ein einzelnes Wesen schicken. Betroffen sind nur Wesen in einem Winkel von 120 Grad vor dem Zauberer.

Die Fäden sind extrem feuerempfindlich. Bei entflammen erleidet ein eingesponnenes Wesen 2W4 SP für jede Schicht um ihn herum.

Zum Wirken muß ein Speispinnenkörper (1 GS, V) verschluckt werden.

Shandras Spinnenkreation (groß)

Herbeirufung, Beschwörung

Reichw.: -

Kompon.: W,G,M

WirkD: 1 Pha/St

Zeitaufw.: 3 R

Wirk.-ber.: 1 Ws

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine Riesenspinne (Größe M), die sich für ihn einsetzt. Er kann dieser Spinne einfache Anweisungen geben, oder sie für sich kämpfen lassen.

Für das Wirken des Zaubers benötigt der Zauberer ein Amulett mit einem Spinnenkörper aus Elektrum (25 GS, nV). Außerdem braucht er 10g Chitinpulver (20 GS, V).

Shandras Spinnerin

Anrufung, Hervorrufung

Reichw.: -

Kompon.: W,G,M

WirkD: -

Zeitaufw.: 1 Pha

Wirk.-ber.: 1 Stck

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Kleidung auf Maß erstellen

Wirkung: Der Zauberer wirkt diesen Spruch auf lose liegende Seidenfäden, auf die sich dann eine Person oder ein Wesen (oder sogar ein Gegenstand) stellt. Der Zauberer denkt dann daran, wie die Kleidung zugeschnitten sein soll, und die Fäden weben sich in diese Form zusammen, solange der Fadenvorrat reicht. Der Zauberer muß außerdem einen *PW:WE* durchführen, ansonsten entsteht ein ganz anderes Kleidungsstück, oder das Stück paßt nicht (usw.).

Zu beachten ist, daß sich das Kleidungsstück von unten nach oben bildet, und es keine Nähte, Reißverschlüsse oder Knöpfe bildet. Außerdem ist zu beachten, daß die Schichten immer von außen aufgetragen werden. Hat die Person also noch andere Kleidung am Körper, so bildet sich die Seidenkleidung passend über der anderen Kleidung.

Zum Wirken des Zaubers braucht er pro dm² 10m Seidenfäden (V).

Shandras Unbenutzter Raum

Anrufung, Hervorrufung

Reichw.: s.u.

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 2 R

Wirk.-ber.: 10 m&hz3./St

RetTW: Nein

Umkehrbar: Ja

Kurzinfo: zur Tarnung von Räumen gut geeignet

Wirkung: Dieser Zauber wirkt nur innerhalb eines geschlossenen Raumes bzw. Ganges. Der Zauberer läßt den Raum (und alles was sich darin befindet) verstauben, alte Spinnweben an allen möglichen Ecken und Gegenständen herumhängen, so daß der Raum aussieht, als wenn er schon seit Jahren nicht mehr benutzt würde. In der Umkehrung wird der Raum auch mit Staub und Spinnweben angereichert, jedoch so, daß Schleifspuren der Möbel, Fußtritte, Fingerabdrücke u. ä. sichtbar sind. Die Spuren sind bei näherer Untersuchung nie richtig greifbar.

Um den Zauber zu wirken, muß der Zaubende eine handvoll Hausstaub (V) und ein Spinnennetz (V) in den Raum pusten.

Vashs Flammender Vogel

Anrufung/Hervorrufung

Reichw.: 100 m

Kompon.: W,G

WirkD: spez.

Zeitaufw.: 4

Wirk.-ber.: spez.

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Wenn der Zauber gewirkt wird entsteht eine gelbe Flamme um die Hand des Magiers, auf diese Flamme entsteht ein Vogel der um den Magier fliegt und auf Befehl des Magiers angreifen kann.

Der Vogel besteht 1 Runde pro Stufe des Anwenders und verschwindet wenn er einen Angriff durchgeführt hat. Das Tier greift mit ETW 10 an und verursacht 5W8 Punkte Schaden (bei gelungenen RW gegen Magie nur halber Schaden). Je 5 Erfahrungsstufen kann der Magier einen weiteren Vogel hervorrufen. Die Vögel entstehen gleichzeitig und bleiben bis sie eingesetzt werden oder der Zauber abgelaufen ist. Der Zauberer braucht sich für die Aufrechterhaltung während der Wirkungsdauer nicht konzentrieren.

Vertrauten aufbauen III

Verzauberung,Veränderung

Reichw.: 9 m

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 72 Stunden

Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Der Vertraute erfährt erneut eine Steigerung seiner Intelligenz auf 10+1W2. Er kann nun gelehrt werden, Sprachen zu lesen und sie seinem Magier durch das emphatische Band mitzuteilen.

Außerdem erhält er eine zusätzliche Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-60	1 x auf Tabelle 1 würfeln
61-00	1 x auf Tabelle 2 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 4.000 GM).

Vertrauten verbessern III

Herbeirufung/Beschwörung, Veränderung

Reichw.: Berührung

Kompon.: W,G

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 1 Stunde

Wirk.-ber.: Vertrauter

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Magier seinen Vertrauten in mancher Hinsicht verstärken. Das Geschöpf gewinnt 1W4 TP, +1 auf seine RK und eine der Fähigkeiten aus unten stehender Tabelle hinzu. Jegliche Verbesserungen und TP-Boni aus anderen *Vertrauten verbessern* werden kumulativ gerechnet.

Die unten genannte Kraft bekommt allerdings ausschließlich der Vertraute und ist für den Magier nicht nutzbar.

W20 Kraft	W20 Kraft
1 <i>Unauffindbarkeit</i> (1x tägl.)	11 +2 auf RW gg. Zauber
2 1-2 zus. TP + <i>Fliegen</i> (1x tägl.)	12 <i>Gespensterform</i> (1x tägl.)
3 perm. ohne Nahrung/Wasser	13 +2 auf RW gg. Versteinigung
4 <i>Windgeflüster</i> (1x tägl.)	14 <i>Unsichtbarkeit, 3m R.</i> (1x tägl.)
5 Sprechen (1 Sprache)	15 doppelter Bewegungsfaktor
6 <i>Hast</i> (1x tägl.)	16 <i>Vampirriff</i> (1x tägl.)
7 Lesen/Schreiben (1 Sprache)	17 +1W4 SP mit Klauen/Zähne
8 <i>Wasser atmen</i> (1x tägl.)	18 <i>Untote festhalten</i> (1x tägl.)
9 +2 auf RW gg. Gift	19 Regener. 1 TP/Stunde
10 <i>Windvorhang</i> (1x tägl.)	20 nochmal würfeln

Eine Kreatur, die mit *Vertrauten verbessern III* einmal bedacht wurde, kann nicht erneut mit diesem Spruch belegt werden!

Zerschmetterndes Wort

Herbeirufung, Beschwörung

Reichw.: 5m/St

Kompon.: W

WirkD: -

Zeitaufw.: 1 R

Wirk.-ber.: spez.

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: 1m Durchmesser & 3cm Dicke je St, 120 Grad

Wirkung: Der Zauberer stellt sich im Winkel von 90 Grad zu einer Scheibe / Tür / Wand / Mauer / Säule o. ä. und bringt diese mit seiner Stimme zur Resonanz, bis sie in von ihm weg zerplatzt. Der Wirkungsbereich geht kegelförmig vom Mund des Zaubers aus, und verbreitert sich in einem Winkel von max. 120 Grad. Die Fläche, die der Zauber betrifft ist kreisförmig (1m Durchmesser je Erfahrungsstufe). Auf Lebewesen wirkt der Zauber nicht. Leblose Materie steht kein RW zu, magisch Erstelltes läßt sich nicht zerstören.

Innerhalb des dahinterliegenden verlängerten Kegels in 10-60m Entfernung wird jeder von dem Material getroffen, dem ein RW gg. Odemwaffen mißlingt. Er erleidet 2W4+2 SP (je nach Größe des Wesen mehr SP).

Beachte: Pro Erfahrungsstufe darf das Material nicht dicker als

3cm sein, sonst prallt es vom dahinterliegenden ab und schlägt in die Gegenrichtung.

Zauber des 5. Grades

Beschleunigte Schwangerschaft

Veränderung

Reichw.: B

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 1 Pha

Wirk.-ber.: 1 Ws

RetTW: Verst./Verwand.

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Die Verzauberte erreicht bei voller Anwendung des Zaubers innerhalb von Minuten das Endstadium ihrer Schwangerschaft. Wird dies unmittelbar nach einem Coitus angewandt, so wird dadurch zu 100% eine Befruchtung verursacht. Es vergeht 1 Woche pro Minute. Die Alterserscheinungen werden auch sichtbar, denn die werdende Mutter altert tatsächlich um die restliche Zeit, die sie bis zur Geburt ihres Kindes noch hätte. In 25% der Fälle versetzt ihr dies für 1W8 Tage einen Schock, nachdem sie ihr Kind zur Welt gebracht hat.

Wird eine Alterung von max. drei Monaten verursacht, so sinkt die Schockwahrscheinlichkeit auf 5% (10%/20%) bei 1 Monat (2 Monaten/3 Monaten), und der Schock dauert dann „nur“ 1W2 (1W4/1W6) Tage an.

Pro Monat, die der Zauberer sein Opfer altern läßt, erleidet er selbst 2 SP.

Chaosanker

Unbändige Magie

Reichw.: spez.

Kompon.: spez.

WirkD: spez.

Zeitaufw.: 1 R/Grad

Wirk.-ber.: Zauberer

RetTW: spez.

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Der Zauberer löst durch seinen Spruch ein magisches Feld aus, das einen Spruch, der sich in seinem max. 10m entfernten Zauberbuch befindend, zur Wirkung bringt. Dies hat denselben Effekt, als wenn der Zauberspruch direkt aus seinem Zauberbuch vorgelesen hätte, wobei außerdem eine Chance von 10% je Grad des Spruches besteht, daß eine *Unbändige Woge* ausgelöst wird.

Ekel

Bezauberung

Reichw.: 2m/St, 1Ws/St

Kompon.: W,G,M

WirkD: 2 R

Zeitaufw.: 8

Wirk.-ber.: 1-5m Uk

RetTW: Lähm./Gift/Tode

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Hinderniß für Nahkampfgegner, 2W4 SP (ab dritter Brechrunde)

Wirkung: Wird jemand mit diesem Zauber belegt, so überkommt ihn ein schauriges Gefühl, was ihm schier den Magen umdreht. Er

will sofort aus dem Wirkungsbereich herausflüchten, und flüchtet dabei immer von dem Mittelpunkt des Wirk.-ber. in gerader Richtung zum Rand hinweg. Das schlechte Gefühl hält zwei Runden an, wobei der Verzauberte seinen Mageninhalt erbricht. Er ist in dieser Zeit Angriffen hilflos ausgeliefert. Hat er nichts mehr im Magen, so erleidet er jede Runde 2W4 SP. Schafft er den Rettungswurf, so kommt das schlechte Gefühl durch, und er kann sich nicht weiter Richtung Mittelpunkt bewegen. Sonst passiert ihm nichts.

Material: Schleim einer erkälteten Kröte, Erbrochenes eines Menschen, Eiter eines Pferdes (V)

Krallenhand 3

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G
WirkD: 1 Pha
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Dem Verzauberten wachsen 30cm lange messerscharfe Krallen aus den Fingernägeln, mit denen er während waffenlosen Kampfes eine SchM+4 erhält. Außerdem injizieren sie bei jedem Treffer ein Gift, daß bei mißlungenem RW gg. Gift augenblicklich 4W8+4 SP verursacht.

Er kann während der WirkD keine Waffe führen!

Schrei von Jericho

Veränderung
Reichw.: 3m
Kompon.: W,G
WirkD: -
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 3m Ke
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Der Zauberer stößt einen gewaltigen Schrei aus, der innerhalb eines 3 Meter durchmessenden Kegels bis zu 3 Meter entfernt in Rufrichtung jeden Stein zu Sand zerrieseln läßt.

Shandras Kontrollhülle

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 4 m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1W4 R/St
Zeitaufw.: 1 R/Ws
Wirk.-ber.: 1 Ws/2 St
RettW: Odemwaffen
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio: Kontrolle von Personen, Wesen o. ä.

Wirkung: Der Zauberer spinn aus seinen Händen ein feines Geflecht von Fäden daß sich wie ein Overall über die Haut, Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung legt. Diese Hülle erhält die Stärke des Zauberers plus seiner Erfahrungsstufe. Von diesem Wert wird die Stärke des Verzauberten abgezogen, und gegen den sich so ergebenden Wert ein Prüfwurf durchgeführt. Mißlingt dieser, so kann der Zauberer die Person(en) nach seinem Willen bewegen, solange er sich drauf konzentriert und die Hülle nicht durch Feuer zerstört wird.

Dieses Geflecht ist feuerempfindlich und entflammt bei Berührung

mit offenem Feuer sofort und verursacht beim Träger 1W6 SP. Die Personen, auf die er den Zauber wirken will müssen sich in einem Bereich von 120 Grad vor ihm befinden.

Zum Wirken des Zaubers, muß er drei Speispinnenkörper (3 GS, V) schlucken.

Shandras Sandwolke

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 9 m³/St
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio:

Wirkung: Der Zauberer läßt einen Würfel von 3m Kantenlänge je Erfahrungsstufe entstehen, in dem feinsten Sand durch die Luft wirbelt. Die Sicht wird auf 10cm Weite verkürzt, und Infravision hilft nur bis zu 20cm Sichtweite. Jede Runde, in der den im Wirkungsbereich befindlichen Wesen ein RW gg. Zaubern mißlingt erleiden diese 1W3 SP. Der Bewegungsfaktor wird in jedem Fall auf 1/4 * BF heruntersetzt.

Der Zauberer benötigt hierfür 1 cm³ feinsten Sand (V).

Shandras Schlinge

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: spez.
Zeitaufw.: 8
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: Lähm./Gift/Tod.
Umkehrbar: Nein
Kurzinformatio: 1W4 SP/Runde, bei verbrennen 1W6 SP für Opfer und 1W4 SP für Zauberer.

Wirkung: Der Zauberer schleudert auf sein Opfer einen 3cm dicken Faden, der am Ende in eine Schlinge übergeht. Mißlingt dem Wesen der Rettungswurf, so ist das Wesen in der Schlinge gefangen, und der Zauberer kann es solange an der Stelle fesseln, an der es sich befindet, wie er sich darauf konzentriert und das andere Ende des Seils festhält. Dabei erleidet das Wesen in jeder Runde durch Quetschungen 1W4 SP. Das Konstrukt ist feuerempfindlich und verbrennt sofort, wenn es mit einer offenen Flamme in Berührung kommt. Dabei richtet es 1W6 SP beim Opfer und 1W4 SP bei dem das Ende haltenden Zauberer an.

Die Materialkomponente ist ein Speispinnenkörper, um den ein Goldfaden gebunden ist (2 GS, V).

Unsagbares Verlangen

Bezauberung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1W4 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ws/St
RettW: Zauber
Umkehrbar: Ja
Kurzinformatio:

Wirkung: Körperliche Wesen, denen der RW mißlingt, werden sofort vom Verlangen nach körperlicher Befriedigung gepackt, so daß sie sofort versuchen werden, mit dem nächsten andersgeschlechtliche Wesen Beischlaf zu haben. Dies funktioniert nur bei Wesen, die

sich auch durch Geschlechtsverkehr fortpflanzen. Bei der Auswahl des Partners wird keine Auswahl nach Freund und Feind getroffen, sofern eine Zusammenkunft technisch überhaupt machbar ist. Eine Mensch wird sich niemals auf einen Drachen stürzen, aber ein Drache wird menschliche Gestalt annehmen, um mit einem Menschen zusammenzukommen. Gibt es kein andersgeschlechtliches Wesen, so ist der Drang nach Beischlaf so groß, daß man sich sofort auf den Weg macht, um eines zu finden. Nach Ende der Wirkungsdauer wird außerdem noch alle 1W6 Runden ein *PW:SB* (Mod. vom DM) notwendig, ob man sich besinnen kann (Es ist möglich freiwillig auf den PW zu verzichten).

Material: Tollkirschen (3 GM, V), Karnickelhoden (5 GM, V).

Vertrauten aufbauen IV

Verzauberung, Veränderung

Reichw.: 9 m

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 72 Stunden

Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Nun steigt die Intelligenz nicht mehr automatisch durch die Anwendung des Zaubers. Allerdings erhält er eine weitere Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-30	1 x auf Tabelle 1 würfeln
31-80	1 x auf Tabelle 2 würfeln
81-00	1 x auf Tabelle 3 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 5.000 GM).

Wort der Macht: Zerschmettern

Herbeirufung/Beschwörung

Reichw.: 5 m/St

Kompon.: W

WirkD: spez.

Zeitaufw.: 1

Wirk.-ber.: spez.

RetTW: spez.

Umkehrbar: Nein

Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Durch dieses Machtwort wird ein Objekt mit einem Gewicht von 10 Pfund pro Stufe des Magiers zerschmettert. Dem Objekt steht ein *Rettungswurf gg. Zerschmetternden Schlag* zu. Splitter der Objekts können ggf. 1W4 SP pro 2 Erf.-Stufen des Zauberkundigen in einem Umkreis von 3 m anrichten. Allen Wesen steht ein *Rettungswurf gg. Odem* zu, um diesem Splitterregen zu entgehen.

Zauberreflexion

Chaosmagie

Reichw.: 10 m/Stu

Kompon.: W,G,M

WirkD: spez.

Zeitaufw.: spez.

Wirk.-ber.: 1 Zauber

RetTW: Zauber

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Zauber zurückwerfen

Wirkung: Der Chaosmagier schleudert die magische Formel, die ihm oder anderen entgegengeworfen wird, gezielt gegen den Zau-

berer zurück, auf den er seine Zauberreflexion wirkt. Er muß dafür den Zauberer sehen, der gerade einen Zauber zu wirken beginnt. Er benötigt die selbe Zeit für die Reflexion, wie der andere Zauber für das Sammeln der magischen Energien des Originalzaubers benötigt.

Als Materialkomponente dient ihm ein kleiner Silberspiegel, dessen Rand mit geschliffenen Diamanten besetzt wurde (Wert: 1.500 GM).

Zauber des 6. Grades

Ass Anaaras Schlaf

Bezauberung

Reichw.: 10m

Kompon.: W,G,M

WirkD: 3W4 Tage

Zeitaufw.: 4 R

Wirk.-ber.: 1 Ws

RetTW: Zauber

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Das verzauberte Wesen schläft für 3W4 Tage in einem dem Koma ähnlichen Schlaf. In dieser Zeit verliert er pro Tag 1 TP, die er nach dem Schlaf mit 1 pro 2 Tage regeneriert. *Lindern von Entkräftung* hilft sofort gegen diesen TP-Verlust, jedoch keine normalen Heilzauber. *Ass Anaaras Schlaf* kann mit *Magie bannen* gebrochen werden.

Material: 1 Daunenfeder (2 KM je 5 Stck., V)

Ass Anaaras Wache

Bezauberung

Reichw.: 10m

Kompon.: W,G,M

WirkD: 3W4 Tage

Zeitaufw.: 4 R

Wirk.-ber.: 1 Ws

RetTW: Zauber

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Das verzauberte Wesen kann 3W4 Tage lang nicht mehr einschlafen. *Ass Anaaras Wache* kann mit Hilfe von *Schlaf* gebrochen werden. Ein Zauberduell muß dies entscheiden. Ab dem 3tem Tag (einschl.) werden *PW:KO* fällig (pro Tag kumulative -1).

Erster Wurf mißlungen- Abzug von 2 auf alle EW, ETW0, RW und -4 auf &PIin.

Zweiter Wurf mißlungen- perm. Schlafstörungen (nur noch 6 Std. tägl., was sich nur durch Anwendung von *Fluch brechen* heilen läßt)

Dritter Wurf mißlungen- perm. *Wahnsinn* (wie gleichnamiger Zauber)

Material: Daunenfeder (2 KM je 5 Stck., V)

Chaotische Stufenverzerrungen

Chaosmagie
Reichw.: 20 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ws
RetTW: Zauber
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer webt ein Feld aus Magie um sein Opfer. Durch dieses Feld wird er in jeder Runde seine Erfahrungsstufe um 1W4 kumulativ nach oben bzw. unten wechseln. Allerdings kann er durch ein Fallen unter die 1. Erfahrungsstufe nicht getötet werden, sondern wird nur besinnungslos zu Boden sinken (Nachwirkungen wie bei TP unter 0).

Für diesen Zauber benötigt er einen Becher aus Mithril (2.500 GM) sowie einen Tetraeder aus Gold (25 GM, V).

Dimensionstor, beidseitiges

Veränderung
Reichw.: 30 m/Stu
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/Stu
Zeitaufw.: 2 R
Wirk.-ber.: spez.
RetTW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Im Gegensatz zum Dimensionstor (Grad 5) versetzt er nicht sich selbst an einen anderen Ort, sondern öffnet ein Tor in einem Bereich von maximal 3x3 Metern Größe zwischen Balken, an die er die arkanen Symbole aufträgt. Dieses kann eine normale Tür sein, oder auch ein Gerüst, aber in allen Fällen muß es sich um einen bereits bestehenden Durchgang handeln, an dessen Umrandung er lückenlos magische Schriftzeichen aufträgt. Danach wird eine Dimensionsfalte geschlagen, und ein echter Durchgang zwischen dem angepeilten Ort und dem benutzten Rahmen geöffnet, der von beiden Seiten eingesehen und durchschritten werden kann.

Als Materialkomponenten benötigt er eine Gold-/Salpeterlösung (100 GM), die als Farbe für die Schrift genutzt wird, sowie zwei Kristallprismen im Wert von je 500 GM.

Die Kristalle verbrauchen sich nicht, die Schrift verschwindet nach Beendigung des Zaubers.

Elektronenhülle

Veränderung
Reichw.: spez.
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: spez.
RetTW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Um den Körper des Zauberers herum entsteht ein 5cm/Stufe dicker Bereich, in dem kleine Lichtbögen tanzen. Es sieht so aus, als sei er in ein gleißendes Licht gehüllt. Alle Wesen im Umkreis von 5m/Stufe, die sich auf sichtbares Licht (inkl. Infravision) stützen, erleiden durch die extreme Helligkeit +2 auf ihre ETW0 und RK. Kommt ein Wesen in Berührung mit dem Feld, so erleidet es 5W4 SP durch elektrischen Schlag und extreme Hitze. Ist des Wesen gegen eines der Beiden immun, so erleidet

es nur den halben Schaden. Der Lichtbogenschlag auf Metallen, die mit dem Zauberer in Berührung stehen, nimmt um 1cm Dicke je 20cm Entfernung ab. Hat er den Zauber gewirkt, braucht er sich nicht mehr auf die Aufrechterhaltung konzentrieren. Leicht entflammbare Materialien gehen sofort in Flammen auf.

Material: Schwanzflosse eines Zittertaales (30 GM, V), ein Stück Silberdraht (V)

Regenbogenschlag

Herbeirufung/Beschwörung
Reichw.: 60 m
Kompon.: W,G
WirkD: -
Zeitaufw.: 6
Wirk.-ber.: 3x3x10 m
RetTW: spez.
Umkehrbar: Nein
Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Durch diesen Zauber läßt der Magier eine Säule (3 m Kantenlänge, 10 m Höhe) aus dem Boden schießen die alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs beeinflusst. Die Farbe der Säule, wird mit einem W8 zufällig bestimmt. Die Säule kann auch mehrere Farben haben, wenn das Würfelergebnis entsprechend ist, ansonsten ist die Säule einfarbig. Jedes Wesen mit weniger als 6 TW das die Säule sieht wird für 1W4 Runden geblendet.

Wurf	Farbe	Wirkung
1	rot	10 SP, $\frac{1}{2}$ bei gelungenem RW gg. Zauber
2	orange	20 SP, $\frac{1}{2}$ bei gelungenem RW gg. Zauber
3	gelb	40 SP, $\frac{1}{2}$ bei gelungenem RW gg. Zauber
4	grün	Säure (40 SP), $\frac{1}{2}$ bei gelungenem RW gg. Gift zus. RW für Ausrüstung nötig.
5	blau	Lähmung, K. W. bei gelungenem RW gg. Versteinierung
6	indigo	Verwirrung, K. W. bei gelungenem RW gg. Zauber
8		noch zwei Mal würfeln (bei erneuter 8 wiederholen)

Shandras Lebenshülle

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 5 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ws
RetTW: Odemwaffen
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer webt eine Hülle um ein Wesen, die nahe seinem Körper anliegt, ihn jedoch nicht berührt. Es bleibt dabei soviel der umgebenden Luft in der Hülle, daß sie für die Wirkungsdauer anhält. Ähnlich wie *Shandras Luftdichter Beutel* muß eine Berührung mit starken Säuren und heißen Flüssigkeiten vermieden werden. In Flüssigkeiten sinkt man mit der Hülle bis zur halben Körpergröße ein. Die Hülle ist nicht kleberig.

Die Materialkomponent ist eine in Wachs gegossene Speispinne (2 GS, V).

Vertrauten aufbauen V

Verzauberung, Veränderung
 Reichw.: 9 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 72 Stunden
 Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Vertraute erhält noch eine weitere Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-20	1 x auf Tabelle 1 würfeln
21-40	1 x auf Tabelle 2 würfeln
41-80	1 x auf Tabelle 3 würfeln
81-00	1 x auf Tabelle 4 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 6.000 GM).

Wort der Macht: Feuer

Herbeirufung/Beschwörung
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ob
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Darko Dukic (Dushman00@aol.com)

Wirkung: Das Machtwort läßt ein Objekt oder Lebewesens in Flammen ausbrechen. Diese Feuersbrunst richtet pro Erf.-Stufe des Zauberkundigen 2W4 Schadenspunkte an.

Zauber des 7. Grades**Chaotische Memorierungen**

Chaosmagie
 Reichw.: 36 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1 R/St
 Wirk.-ber.: 1 Zauber
 RettW: Magieduell
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Memo-Zauber verändern

Wirkung: Der Chaosmagier greift tief in das Gedächtnis seines Gegenübers ein und verändert einen zufälligen Zauber von dem von ihm zu bestimmenden Grad nachhaltig. Er benötigt 1 Runde pro Grad des zu verändernden Zaubers (bei Unterbrechung: Grad = Anzahl vollendeter Runden - 1).

Hierfür muß er mit Erf.-Stufe + 1W20 + 7 höher liegen, als der betroffene Magier mit seiner Erf.-Stufe + 1W20. Danach glaubt der andere Magier zwar noch, er hätte den Zauber memorisiert, aber es werden völlig andere magischen Wirkungen freigesetzt, wenn er seinen Zauber wirkt. Im Normalfall erleidet er dadurch 1W6 SP je Grad des Zaubers, den er zu zaubern versucht.

Als Materialkomponente benötigt der Chaosmagier eine kleine Schaufel aus Mithril (5.000 GM), die nicht verbraucht wird.

Ghalebs Brennendes Herz

Nekromantie
 Reichw.: 10 m
 Kompon.: W,G
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: -2
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Ian Molloy (ghaleb@snaflu.de)

Wirkung: Wenn das Opfer den RW -2 nicht schafft, fängt sein Herz an in der nächsten Runde zu schmerzen. Dadurch wird Zaubern unterbunden und jede andere Aktion, wie Kampf, usw., mit -2 belegt. In der 2. Runde fängt sein Herz von innen her zu glühen und das Opfer windet sich vor Schmerz. In der 3. Runde fängt sein Herz richtig an zu brennen. Dieser Vorgang setzt sich fort bis zum Tod des Opfers, sollte nicht irgendwann Magie bannen auf es gewirkt werden. Sollte nach der 3. Runde, aber noch vor der 5. Runde Magie bannen auf es gewirkt werden, verliert das Opfer 1 Pkt. Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution oder Charisma. Das Resultat wird mit einem W4 ausgewürfelt. Diese Schäden können nur mit dem Priesterspruch Regeneration zurückgebracht werden. Nach der 5. Runde braucht nicht mehr gewürfelt werden, da nach dieser verstrichenen Zeit das Opfer auch stirbt, wenn man Magie bannen auf es wirkt. Nach dieser Zeit hilft nur noch Regeneration, bevor es stirbt, oder andere bekannte Priestersprüche zum Beheben des Todes.

Ghalebs Odemschutz

Nekromantie
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha + 1 R/St
 Zeitaufw.: 7
 Wirk.-ber.: Z
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Ian Molloy (ghaleb@snaflu.de)

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt um den Anwender einen schimmernden Schein, der ihn gegen jede Art von Odem schützt. Der Überzug bewegt sich mit ihm und umgibt ihn wie eine Schicht. So ist nur der Anwender geschützt. Sie kann nicht durch Magie bannen zerstört werden, sondern nur durch die Rute der Entwertung und durch Auflösung. Bei der Auflösung ist ihr ein RW erlaubt mit dem Wert des Anwenders. Sollte der Mißlingen, ist der Odemschutz dahin. Die Materialie sind 10 g Adamant. Da dieses Metall sehr selten und zudem, wenn man es überhaupt findet, teuer ist, kann man sich vorstellen wie schwierig es ist diesen Zauber mehrmals zu wirken innerhalb eines Abenteuers.

Shandras Todeshülle

Anrufung, Hervorrufung
 Reichw.: 3 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 2W4 R/St
 Zeitaufw.: 2 R/Ws
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Lähm./Gift/Tod.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Luftdichte Hülle (tödlich für die meisten Wesen), 4 m³ je Erfahrungsstufe, jedoch immer nur 1 Wesen

Wirkung: Der Zauberer schießt ein dickes weichklebriges Geflecht aus seinen Händen auf eine Person, die davon komplett eingeschlossen wird. Das Geflecht ist so dicht, daß es keine Luft mehr

hineinläßt. Das Geflecht ist so weich, daß es sickern kann. Es dringt dabei in alle Körperöffnungen ein (Mund, Nase etc.) und führt so zum Erstickungstod. Gelingt der Rettungswurf, so sind ab der zweiten Runde die Regeln für Ertrinken zu benutzen. Pro Erfahrungsstufe der Zauberers darf das Wesen nicht mehr als 4 m³ Raum einnehmen.

Zum Wirken des Zaubers muß er ein Glas voll Honig mit 20 Speisinnen (25 GS, V) darin zu sich nehmen.

Verbreitende Wärmewellen

Veränderung

Reichw.: 10m/St

Kompon.: W,G,M

WirkD: 1 R/St

Zeitaufw.: 1 R

Wirk.-ber.: Kegel 60

RetTW: Odemwaffen

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Licht in Mikrowellen wandeln, Konzentration bis Ende der WirkD nötig

Wirkung: Dieser Zauber verändert Lichtwellen derart, daß aus ihnen Hitze erzeugende Mikrowellen werden. Die Wellen gehen von seiner gespreizten rechten Hand aus und breiten sich in einem Winkel von 60 Grad aus. Jedes sich im Wirkungsbereich befindliche Wesen erleidet 5W4+4 SP, wenn der RW *gg. Odemwaffen* mißlingt, ansonsten nur die Hälfte des entstandenen Schadens. Solange man sich im Wirkungsbereich aufhält ist jede Runde ein Rettungswurf fällig. Nach fünf (und mehr) direkt aufeinanderfolgenden mißlungenen Rettungswürfen wird mit W% gewürfelt. Ist der Wert kleiner oder gleich der Erfahrungsstufe des Zauberers, so zerplatzt das Opfer durch Überhitzung. Nach jedem mißlungenen RW ist ein *PW:KO* fällig, ob man durch die Hitze in eine Ohnmacht fällt. Metalle reflektieren die Wellen, jedoch kann der Zauberer die Reichweite unterhalb des Maximums variieren.

Material: 1 Kristallprisma (200 GM, nV), Blut eines Flimmerhundes (V), Licht (V)

Vertrauten aufbauen VI

Verzauberung,Veränderung

Reichw.: 9 m

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 72 Stunden

Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Der Vertraute erhält noch eine weitere Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-20	1 x auf Tabelle 2 würfeln
21-40	1 x auf Tabelle 3 würfeln
41-80	1 x auf Tabelle 4 würfeln
81-00	1 x auf Tabelle 5 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 7.000 GM).

Zauber des 8. Grades

Chaosnetz entzogenen Lebens

Chaosmagie

Reichw.: 3 m/St Uk

Kompon.: W,G,M

WirkD: 1W4 R

Zeitaufw.: 1 R

Wirk.-ber.: alle Ws

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo:

Wirkung: Dem Körper des Chaosmagiers entspringt ein Netz licht-schluckender Fäden, die ein finsternes Gespinst in 3 m Umkreis je Er-Stufe legen. Jedes Lebewesen, daß sich in diesem Bereich befindet verliert pro Runde 1 TP. Der Chaosmagier allerdings erhält pro Runde das Quadrat der abgerundeten Hälfte aller in der Runde ausgesaugten Trefferpunkte als Trefferpunktzuschlag (z. B. bei 7 Wesen: 3 x 3 = 9 TP). Man sollte sich aber bewußt sein, daß der Zauber nicht selektiv gewirkt werden kann! Es sind wirklich alle Wesen im Wirkungsbereich betroffen.

Als Materialkomponente benötigt er ein Netz und einen lebenden Blutegel.

Erweitertes Gedächtnis

Metamagie

Reichw.: -

Kompon.: W,G,M

WirkD: perm.

Zeitaufw.: 1 Pha/ZSt

Wirk.-ber.: Zauberer

RetTW: Nein

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Zusätzliche Zauber memorisieren, neue Erfahrungsstufe -; Zauber neu anwenden

Wirkung: Der Zauberer verzaubert einen Gegenstand (ABW 5), der aus einer 3 Unzen schweren Legierung (Mischung 1:1:1, 200 GS) von Gold, Mithril und TriColoth besteht, und verschmelzt einen Teil seines Bewußtseins mit diesem Gegenstand. Anschließend kann er von jeder Stufe von Sprüchen, die er bereits beherrscht, einen zusätzlichen Spruch memorisieren. Steigt er also auf, und kann einen Spruch höherer Stufe, so kann er sofort hierzu einen zusätzlichen Spruch memorisieren. Der Zauber kann er nicht mehrmals parallel auf sich wirken. Verliert er den Gegenstand, so verliert er auch die zuletzt gelernten zusätzlichen Sprüche wieder. Außerdem verliert er permanent 1W6 TP.

Leerraum

Veränderung

Reichw.: -

Kompon.: W,M

WirkD: 1 R/St

Zeitaufw.: 1 R

Wirk.-ber.: 1m Uk/St

RetTW: 2

Umkehrbar: Nein

Kurzinfo: Kurzzeitiger materieller Bruch innerhalb des Raums

Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine Blase, in dessen Mittelpunkt er sich befindet. Man muß sich die als eine Kugel vorstellen, bei der es von außen so aussieht, als wenn die Luft im Innern leicht Flimmern würde. Der Raum im Innern der Blase wird in seiner Existenz aus dem äußeren Raum herausgenommen. Dabei wird die Existenz der Moleküle an dem äußeren Rand sozusagen zusammengeschweißt.

Würde nun beispielsweise in Pfeil durch diese Blase geschossen, so trifft seine Spitze auf den Blasenrand der einen Seite, so wird er dort direkt aufgelöst, und erscheint am anderen Ende ad hoc wieder. Selbst ein Durchschreiten dieser Blase wird nur durch ein Ziehen und Kribbeln im Körper merkbar. Es kann keine Materie aus dem Innern der Blase nach außen dringen, sowie keine von außen nach Innen. Wird diese Blase aufgelöst, so werden die Moleküle an der Stelle im realen Raum stehbleiben, wo sie waren. Ein halb durchgeflogener Pfeil wäre in der Mitte sauber getrennt, eine durchgreifende Hand abgetrennt, und so weiter. Noch ein grausames Beispiel: Der Leerraum wird gezaubert und trennt dabei gerade einen hervorstehenden Ast ab. Ein verwunderter Charakter ist neugierig und betastet die Stelle mit seinen Fingern, und in dem Moment löst der Zauberer die Blase auf! Die Haut wäre damit augenblicklich mit der Ast untrennbar verbunden, so als wenn sie immer schon an dem Ast angewachsen gewesen wäre!

Scheingeist

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauberer wird für 1 Runde/Erfahrungsstufe durchscheinend wie ein Geist und hat ähnliche Eigenschaften. Er kann, wie ein Geist, Materie durchschreiten und wird nur von magischen Waffen getroffen. Er kann in diesem ätherischen Zustand keinen anderen Zauber wirken, sich aber uneingeschränkt bewegen, wobei er dann circa **1 cm über dem Boden** dahinschwebt. Seine volle Ausrüstung wird mit ihm in diesen Zustand versetzt. Er kann in diesem Zustand keine Schallwellen erzeugen (nicht sprechen).

Durch ein weiteres 1 Runde dauerndes Konzentrieren kann er mit den Händen einen Gegenstand nehmen (Ein *PW:WE* entscheidet dies), der dann mit ihm in diesen Zustand versetzt wird. Dabei geht ihm 1 TP verloren. Es besteht eine 4%o-Chance, daß er in diesem Zustand bleibt.

Material: Mitternachtskraut (2 GS, V), Galgenkraut (wächst unter Galgen, V)

Shandras Treibsand

Anrufung, Hervorrufung
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 m/St * 1m/St
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor: Funktioniert nur mit Sand, quadratische Fläche mit bis zu 1m Kantenlänge pro Stufe

Wirkung: Der Zauberer beeinflusst den Sand so, daß er sich wie Treibsand verhält. Ein Wesen versinkt um 1,5m je Runde in diesem Sand, wenn es sich auf dieser Fläche befindet. Nach unten hin wirkt der Zauber so weit, wie der Sand hinabreicht, jedoch nie weiter als 10m pro Erfahrungsstufe. Die Fläche, die er beeinflusst ist quadratisch und kann bis zu 1m je Erfahrungsstufe Kantenlänge haben. Nach Ende der Wirkungsdauer verhält sich der Sand wieder wie normal.

Zum Wirken des Zaubers braucht der Zauberer eine Sanduhr, welche mit Goldstaub (5 GS, V) gefüllt ist.

Vertrauten aufbauen VII

Verzauberung,Veränderung
Reichw.: 9 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 72 Stunden
Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Vertraute erhält noch eine weitere Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-30	1 x auf Tabelle 3 würfeln
31-70	1 x auf Tabelle 4 würfeln
71-00	1 x auf Tabelle 5 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 8.000 GM).

Vibriieren

Veränderung
Reichw.: -
Kompon.: W,G
WirkD: 1 Pha
Zeitaufw.: 2 R
Wirk.-ber.: Zauberer
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor: 0,2facher BF innerhalb von Stein

Wirkung: Der Zauberer kann seinen Körper gezielt so vibrieren lassen, daß er durch massiven Stein gehen kann. Er kann sich darin mit max. 0,2fachen BF fortbewegen. Endet die WirkD, bevor er aus dem Stein heraus ist, so mischen sich seine Moleküle unter die des Steins, was entweder eine Explosion des Gesteins oder eine Änderung des Materials bewirken kann. Was nun tatsächlich entsteht sollte der *Dungeon Master* ad hoc selbst entscheiden, jedoch wird in 99% aller Fälle der Charakter sofort tot sein (Je nach Art des Gesteins kann bis hin zur Kernexplosion alles passieren).

Weltentor

Veränderung
Reichw.: spez.
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R/Stu
Zeitaufw.: 2 Pha
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Ähnlich dem *Dimensionstor (beidseitig)* muß ein natürlicher Durchgang mit einer maximalen Innenfläche von 9 Quadratmetern benutzt werden. Der Rahmen wird hier ebenfalls mit magischen Symbolen beschrieben, und er kann über dieses Tor jeden Punkt in seiner Existenzebene anvisieren.

Auf der Tabelle von *Teleportieren* kann man nachlesen, an welcher Stelle auf der Gegenseite sich das Tor öffnet.

Hierfür wird eine Farbe aus Diamantmehl (1.000 GM) benötigt. Außerdem werden zwei lupenreine Brillanten im Wert von je 2.000 GM benötigt, die nicht verbraucht werden.

Zaubersog

Bannzauber
 Reichw.: 1m/St
 Kompon.: W,G
 WirkD: speziell
 Zeitaufw.: 1 R/ZSt
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Zauber
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Zauberer um ihre Zauber berauben

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es möglich, einem anderen Zauberer Sprüche aus dem Gedächtnis zu rauben. Dieser Zauber wirkt solange, wie er aufrecht erhalten wird, alle Zauber aufgesogen wurden oder die max. beherrschbare Anzahl Zauber aufgesogen wurde. Für jeden einzelnen Zauber muß ein *RW gg Zauber* gewürfelt werden. Mißlingt dieser, so herrscht Kontakt zwischen den beiden Zauberern, und keiner von beiden ist mehr zu einer anderen Handlung fähig. Die Zauber werden zufällig ausgewählt und von dem einen Hirn zum anderen übertragen. Die Übertragung dauert 1 Runde je Stufe eines Spruches. Es ist *kein PW:Zauber verstehen* notwendig. Nach Ende des Kontakts hat er die geraubten Zauber memorisiert und sie seinem Gegner aus dem Gedächtnis getilgt.

Zauber des 9. Grades

Der Streitwagen des Toth

Herbeirufung/Beschwörung
 Reichw.: 10 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 2 R
 Wirk.-ber.: 1 Ob
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Ian Molloy (ghaleb@snaifu.de)

Wirkung: Durch diesen Zauber entwickelt sich aus dem Miniaturstreitwagenmodell ein richtiger zu benutzender Streitwagen. 2 Geisterrößer führen den Wagen und bei Bedarf ist auch ein Wagenlenker zur Stelle um den Wagen zu führen. Der Streitwagen bewegt sich mit dem BF der Geisterrößer und kann somit auch fliegen. Geschützt wird der Streitwagen durch eine Kugel der Unverwundbarkeit, die sich mit ihm bewegt, und zusätzlich durch Schutz vor Bösem, 3 m Radius. Der Wagenlenker hat die gleichen TP und RK wie der Anwender, ist aber ansonsten nicht für den Kampf geeignet. Auf dem Streitwagen haben bis zu 2 Personen plus dem Wagenlenker platz. Die Komponente ist ein Miniaturstreitwagen mit Rädern aus Diamanten (5000/Stück gm). Er muß zusätzlich mit 8 Roten Tränen (1000/Stück gm) verziert sein. Am vorderen Teil des Wagens muß das Symbol Toths zu sehen sein, bestehend aus 8 Granaten (500 gm/Stück).

Dauerhafte Variante: Der Miniaturwagen muß mit *Vergrößern* in die gerechte Form gebracht werden. Anschließend wird *Dauerhaftigkeit* drauf gesprochen, dann *Der Streitwagen des Toth* drauf sprechen und zuletzt nochmals *Dauerhaftigkeit*. Sollte einem das alles gelingen, hat man eine Permanente Variante dieses Streitwagens.

Sulframs Stufenklau

Nekromantie
 Reichw.: 30m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha + 1 R/St
 Zeitaufw.: 1 Pha
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Zauberst./-rut.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Erfahrungsstufenklau

Wirkung: Ein Zauberer kann für einen kurzen Zeitraum das Gehirn eines anderen Wesens derart blockieren, daß diesem 1W4 Erfahrungsstufen aberkannt werden. Dies ist mit allen Konsequenzen verbunden (Fertigkeiten, die plötzlich nicht mehr beherrscht werden. Der ETW0 verschlechtert sich usw.). Nach Ende der Wirkungsdauer erhält das Opfer schlagartig seine Erfahrung, die blockiert war, wieder zurück.

Material: ein lebender Blutegel (V)

Vertrauten aufbauen VIII

Verzauberung,Veränderung
 Reichw.: 9 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 72 Stunden
 Wirk.-ber.: Vertrauter d. Magiers
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Vertraute erhält noch eine weitere Fähigkeit:

W%	Spezielle Kraft (s. S. 112f)
01-20	1 x auf Tabelle 3 würfeln
21-50	1 x auf Tabelle 4 würfeln
51-00	1 x auf Tabelle 5 würfeln

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine goldene Statue des Vertrauten, die mit Edelsteinen verziert ist (Wert: 9.000 GM).

Wesen bannen

Bannzauber
 Reichw.: 5m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 h/St
 Zeitaufw.: 5 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Zauberst./-rut.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Des Wesen, das gebannt werden soll, muß sich während der gesamten Wirkungsdauer in Maximalem Abstand von 5m vom Zauberer befinden. Der Zauberer benötigt einen Zauberstab, der mindestens je Erfahrungsstufe des Wesens eine leere Ladung besitzt. In diesen wird das Wesen am Ende der 5. Runde verbannt, und es bleibt darin für jede Erfahrungsstufe des Zauberers 1 Stunde lang gefangen. Der Zauberer kann das Wesen vorzeitig befreien. Reichen die Ladungen nicht aus, so wird das nächste Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs in den Stab verbannt. Gibt es kein passendes Wesen, so entsteht eine magische Rückkopplung, und alle Wesen im Umkreis von 10m um den Stab erleiden durch die Entladung 4W8 SP je Ladung (leer sowie voll) im Zauberstab, und anschließend ist der Stab unbrauchbar. Ein gelungener RW gg. Zauberstäbe halbiert den Schaden.

Magie bannen auf den Zauberstab läßt die Ladungen verschwinden, und tötet somit das darin befindliche Wesen. Dem Stab steht ein RW gg. Auflösung zu.

Priesterzauber

Auch dem Priester werden von den Göttern neue Hilfsmittel an die Hand gegeben, so daß sie sich gegen die Gegner ihres Glaubens besser zur Wehr setzen können.

Zauber des 1. Grades**Bluthaut** (Nekromantie)

Schutzzyklus, Totenzyklus
Reichw.: 0
Kompon.: W,G,M
WirkD: 2 R/St
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: Z
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Tim Rightnour (garbled@indirect.com)

Wirkung: Der Zauber ruft Blut auf der Haut des Priesters hervor, welches eine Aura der Furcht hervorruft, die alle Wesen mit 2 oder weniger Trefferwürfeln in wilder Panik fliehen läßt. Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Tropfen eigenen Blutes.

Blutige Berührung (Nekromantie)

Totenzyklus
Reichw.: 0
Kompon.: W,G,M
WirkD: spez.
Zeitaufw.: 4
Wirk.-ber.: Z
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Autor: Robert A. Howard (ssa94isa06@rcnvmc.rcn.mass.edu)

Wirkung: Der Zauber verursacht eine stark blutende Wunde, wenn der Priester es schafft, sein Opfer mit der Hand zu berühren. Hierzu muß er einen Angriffswurf durchführen. Gelingt sein Angriffswurf, so verursacht er je 2 Erfahrungsstufen 1W6 SP. Die Materialkomponente für dieses Zauber ist eine Nadel.

Blutung stoppen (-)

Heilzyklus
Reichw.: B
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Steve Bartell (stevebar@wordperfect.com)

Wirkung: Der Priester stoppt die Blutung von Wunden eines Individuums so weit, daß kein weiterer Schaden mehr entsteht. Dies kann dienlich sein, um eine Person vom Sterben abzuhalten (TP unter 0), falls eine völlige Heilung derzeit noch nicht möglich ist, oder um die Wirkung von Waffen, die eine dauerblutende Wunde hervorrufen (z. B. durch Verzauberungen) zu brechen. Die Materialkomponente dieses Zaubers ist das Heilige Symbol.

Erde erschaffen (-)

Elementarzyklus (Erde), Erschaffungszyklus
Reichw.: 10 m
Kompon.: W,G,M
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: spez.
RettW: Nein
Umkehrbar: Ja
Kurzinfo: ;unbekannter Autor;

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Kleriker bis zu 3 Pfund Stein pro Erfahrungsstufe, oder einen Würfel mit 1/3 Meter Kantenlänge pro Erf.-Stufe Sand, Dreck oder Staub erschaffen. Der Stein kann an einem Stück oder aus mehreren Kieselsteinen bestehen. Die Umkehrung *Erde vernichten* kann die o. g. Menge an Stein, Sand, Dreck oder Staub auslöschen. Magischen Kreaturen steht ein Rettungswurf gegen Todesmagie zu, oder sie erhalten 1 SP pro Erfahrungsstufe des Klerikers. Die Materialkomponente für diesen Zauber ist das Heilige Symbol.

Haare kontrollieren (-)

Allgemeiner Zyklus
Reichw.: 0
Kompon.: W
WirkD: 1W6 R + 1 R/St
Zeitaufw.: 1
Wirk.-ber.: Z
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Lord Skigg (camp1te@wkuvx1.bitnet)

Wirkung: *Haare kontrollieren* kann dem Kopfhaar des Zaubers die Möglichkeit geben 30 cm zu wachsen, sich selbst zu einer neuen Frisur zu formen oder innerhalb der Wirkungsdauer wie eine dritte Hand zu agieren. Es kann einfache Dinge erledigen, wie z. B. Seile entknoten oder zu 20 % Verschlüsse öffnen. Waffen, die größer sind als ein Dolch, kann es jedoch nicht halten, und der Kleriker bekommt auch keinen zusätzlichen Angriff gewährt. Er kann mit seinem Haar anstelle einer anderen Aktion, einen Angriff mit ETW0 20 durchführen. Eine vorzeitige Beendigung der Wirkungsdauer ist in jederzeit möglich.

Handauflegen

NUR Heiler
Reichw.: Berührung
Kompon.: W/G
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 2
Wirk.-ber.: 4*tägl. 1 Ws
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Kurzinfo: Heilung: 1W4, 1W4+1, 1W4+2, 2W4+1, 2W4+2, 3W4+3, 4W4+4, 5W4+5, 6W4+6, 5W6+7, 5W6+8, 4W8+9, 5W8+9, 6W8+9, 7W8+9, 8W8+9, 9W8+9, 10W8+9 ... (kein Schließen von Wunden!)

Wirkung: Der Heiler gibt dem Wesen Trefferpunkte zurück. Dazu muß er seine Hand auf die Stirn des betreffenden Wesens legen und sich kurz konzentrieren. Die Kraft des Handauflegens kommt nicht aus ihm, sondern direkt von seiner Gottheit und ist daher unerschöpflich (Einschränkung: s. Charakterbeschreibung), solange er im Sinne seiner Gottheit handelt. Pro Stufe verbessert sich diese Fähigkeit des Rückgebens von TP (s. Charakterbeschreibung des Heilers). Er kann einem Wesen aber nur vier mal an einem Tag auf diese Weise Trefferpunkte zurückgeben. Es ist keine Heilung von Wunden o.ä. mit eingeschlossen!

Kraftfluß legen

Elementarzyklus
 Reichw.: 1 m
 Kompon.: W
 WirkD: speziell
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 dm³/Stu
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Priester einer Elementargottheit legt eine Leitung durch die er Zauber von seiner Gottheit erfahren kann. Dazu muß er eine bestimmte Handlung durchführen (z. B. Flamme in Brand halten bei Volkarnes), damit die Wirkung des Zaubers nicht abbricht. Dies wird jedoch bei den einzelnen Priesterschaften beschrieben. Dieser Zauber kann immer nur auf ein Objekt gesetzt werden. Wird er auf ein anderes Objekt gewirkt, so vergeht die Wirkung auf das alte Objekt augenblicklich. Das einzige Problem ist, daß ein Priester seine Kräfte verliert, wenn das betreffende Objekt vernichtet wurde. Nur schwere Entbehrungen und Aufgaben können den Priester wieder in die Gnade seiner Gottheit zurückführen.

Leben entdecken (-)

Erkenntniszyklus
 Reichw.: Z
 Kompon.: W,G
 WirkD: 1 R
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 20 m Uk
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Jim Vassilakos (jimv@ucrmath.ucr.edu)

Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es dem Priester, die Ausstrahlung von Leben zu entdecken. Für jede Stufe oberhalb seiner dritten Erfahrungsstufe hinaus kann er nach eigenem Willen eines der folgenden Attribute zusätzlich fühlen: Anzahl, Körpergröße, Macht und Aufenthaltsort.

Später können sie sich auf eine einzelne Aura konzentrieren, um für jede Stufe oberhalb der siebten Erfahrungsstufe hinaus zu erkennen, welcher Gattung (Tier, Pflanze, etc.), Art (lebend, untot, göttlich, etc.), Form (gasförmig, flüssig, fest) und Herkunft (materielle, ätherische, elementare Ebene etc.) das Wesen ist.

Leichte Heilende Sonnenstrahlen (-)

Heilzyklus, Sonnenzyklus
 Reichw.: 30 m
 Kompon.: W,G
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: François Menneteau (mennetea@acri.fr)

Wirkung: Dieser Zauber läßt einen heilenden Sonnenstrahl herabfahren, der ein Wesen in maximal 30 m Entfernung 1W6 TP heilt. Hierzu muß allerdings die Sonne scheinen, so daß der Zauber in der Nacht, an Regentagen und unter der Erde nicht gewirkt werden kann.

Normale Wunden heilen

Heilungszyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 7
 Wirk.-ber.: 1 Pers
 RettW: Ja
 Umkehrbar: Ja
 Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: Durch Einsatz dieses Zaubers und einer Portion Weihwasser kann der Kleriker einem Verwundeten 3W4 Trefferpunkte zurückgeben. Die Zahl der Trefferpunkte kann dabei nicht die maximale Zahl von Trefferpunkten übersteigen. Bei Brandverletzungen oder Säureschaden bewirkt der Zauber nur eine Heilung von einem Trefferpunkt. Ähnlich wie *Leichte Wunden heilen* kann auch dieser Zauber benutzt werden, um Schaden zu verursachen.

Säuberung (-)

Allgemeiner Zyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Steve Bartell (stevebar@wordperfect.com)

Wirkung: Durch Nutzung dieses Zaubers kann der Priester eine Person, Wesen oder Objekt pro Erfahrungsstufe von Dreck, Schmutz, Bemalung, Schweiß etc. befreien. Wenn der Zauber direkt auf eine Person gerichtet wird, so wird diese inklusive der persönlichen Gegenstände gesäubert. Alternativ hierzu kann er auch einen Würfel mit 3 m Kantenlänge als Wirkungsbereich deklarieren.

Der Zauber kann jedoch so kontrolliert werden, daß er permanente Dinge ausläßt (z. B. Wappen auf einem Schild). Für eine Gruppe Reisender ist dieser Zauber ideal, da er denen die Möglichkeit bietet, sich zu säubern, die wochenlang unterwegs sind, ohne ein Bad zu Gesicht zu bekommen.

Zusätzlich kann der Zauber auch dazu angewandt werden, um Effekte anderer Zaubersprüche auszulöschen (z. B. *Schmierien*). Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück Seife.

Schwangerschaft erkennen (-)

Erkenntniszyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: The Carnal Knowledge Guide (c/o c2mxblue@fre.fsu.umd.edu)

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es dem Kleriker eine Schwangerschaft bei einem Wesen zu erkennen. Er wird außerdem den ungefähren Tag der Niederkunft, den Schwangerschaftsfortschritt und das Geschlecht des Kindes wissen. Pro Runde kann er ein Wesen untersuchen.

Verfall aufhalten

Pflanzen-, Schutz- und Sicherungszyklus
 Reichw.: 3 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Jahr/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 lbs/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Kai Rottenbacher (c/o uwagner@orville.zdv.uni-mainz.de)

Wirkung: Der Priester schützt ein Material vor dem Verfall (meist Nahrung) für eine lange Zeit. Zusätzlich zu dem, schützt er Nahrung auch davor, von Schädlingen (z. B. Ratten und anders Ungeziefer) vertilgt zu werden. Diese greifen nur auf dieses Nahrungsmittel zurück, wenn sich absolut kein anderes Futter mehr findet. Der Verfall wird jedoch nicht gestoppt, wenn die Nahrung nicht ordentlich aufbewahrt wird. Läßt man sie im Schmutz oder anderen abartigen Dingen liegen, so verrottet sie trotz dieses Zaubers. Die Wirkung entfaltet sich übrigens auch auf magische Zutaten, so daß heilenden Beeren durchaus noch nach Jahren zu genießen sind, statt innerhalb weniger Tage zu vergammeln.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heile Symbol, sowie ein kleines Glas voll Gelee, welches nach dem Kochen luftdicht verschlossen wurde. Dieses Glas verschwindet bei der Anwendung des Zaubers.

Waffe führen (-)

Kampfzyklus, Kriegszyklus
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R / 2 St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 Waffe
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein

Wirkung: Der Priester empfängt für 1 Runde je gerader Erfahrungsstufe das Wissen über den Umgang mit der von ihm berührten Waffe, so als hätte er diesen gelernt.

Hatte er den Umgang mit dieser Waffe bereits erlernt, so wirkt sich der Zauber in einer Verbesserung des ETW0 von 1 je angangener 4 Erfahrungsstufen aus.

Zauber des 2. Grades**Blutende Wunden (-)**

Totenzklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 2 R/St
 Zeitaufw.: 5
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Verst./Verwand.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Robert A. Howard (ssa94isa06@rcnvmc.rcn.mass.edu)

Wirkung: Die Wunden des Opfers werden dazu gebracht, während der Wirkungsdauer des Zaubers fürchterlich zu bluten, so daß es pro Runde 1 SP zusätzlich zu anderem zugefügtem Schaden erleidet. Der Zauber kann jedoch nicht mehrfach gleichzeitig auf ein Wesen gelegt werden. Dem *Dungeon Master* bleibt hierbei noch überlassen, ob hierdurch vielleicht noch andere Effekte eintreten (Waffe kann nicht mehr vernünftig gehalten werden, oder der Un-

tergrund wird glitschig usw.). Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Glasscherbe.

Dieme's mächtige Hand (-)

Kampfzyklus
 Reichw.: 30 m + 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 1
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: 1/2
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: ;Dieme;

Wirkung: Der Zaubende wirft seinem Opfer eine steinerne Hand entgegen. Diese Hand macht ein knackendes Geräusch und sprüht blaue Blitze, während sie auf das Opfer zufliegt. Beim Aufschlag verursacht dies 2 SP pro Erfahrungsstufe des Klerikers. Bei Gelingen des Rettungswurfs gg. Zauber halbiert sich des Schaden. Ähnlich wie *Magisches Geschöß* bei Magiern, trifft die Steinhand ihr Opfer immer. Als Materialkomponente für dieses Zauber braucht er eine stilisierte steinerne Faust.

Jungfräulichkeit wiederherstellen (Veränderung)

Heilzyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 2 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: speziell
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Mario R. Borelli (Mario.r.borelli.3@nd.edu)

Wirkung: Der Zauber führt das Wesen zurück in den Zustand einer körperlichen Jungfräulichkeit. Falls der Rettungswurf gelingt, so bleibt das Wissen über die bisherigen sexuellen Erfahrungen erhalten. Bei Mißlingen des Wurfs, gehen alle Erfahrungen verloren, so daß der Wissenstand dem entspricht, wie er vor verlieren der Jungfräulichkeit gewesen war. Einer Frau wird durch Einsatz dieses Zaubers eine neue Jungfernhaut wachsen, und sämtliche Spuren, die Durch Beischlaf oder Schwangerschaften entstanden waren, werden ausgelöscht. Das Wesen wird in jeglichem religiösen Sinne wieder Jungfrau sein.

Luftblasenhülle (-)

Elementarzyklus (Wasser), Schutzzyklus
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: 10 m Uk
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Steve Bartell (stevebar@wordperfect.com)

Wirkung: Durch Wirken dieses Zaubers füllt der Priester einen Bereich von 10 Metern Umkreis mit Blasen. Diese sind so sehr in Wallung, daß die Sicht massiv behindert wird, und jeder eine -4 auf seine Trefferwürfe erleidet. Das Herumwirbeln der Blasen ist auch massiv genug, um das Wirken von Zaubern (Komponenten Worte genauso wie Gesten) zu unterbinden, wenn die KO-Probe mißlingt.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Rohr, durch das der Priester hindurchbläst.

Tiersinne (-)

Tierzyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 5 R/St
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Verst./Verwand.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Kai Rottenbacher (c/o uwagner@orville.zdv.uni-mainz.de)

Wirkung: Der Kleriker gibt dem Verzaubertem die Möglichkeit einen Wahrnehmungssinn eines Tieres zu nutzen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers könnte er also z. B. einem seiner Gefährten die Fähigkeit der Ultraschallsicht einer Fledermaus geben. Wenn dem Verzaubertem eine Intelligenzprobe gelingt, so ist er sich der Nutzung dieser Fähigkeit in vollem Umfang bewußt. Wenn die Probe mißlingt, so kann sein Hirn diese Informationen nicht verarbeiten, und er bekommt völlig verwirrende Informationen aus seiner neuen Wahrnehmung. Hat er die Probe für diesen einen Sinn bereits 20 mal bestanden, so braucht er fortan für diesen keinen Wurf mehr durchzuführen, bis eine besondere Situation eintritt. (z. B. folgt er mit der Spürnase eine Bluthundes einer Fährte durch einen Sumpf und kommt an einen Flecken voller Anis, welches auf die Hundenasen völlig verwirrend wirkt; jetzt muß er eine neue Probe durchführen).

Für je 3 Punkte IN kann er einen Sinn eines Tieres erhalten, jedoch werden die Proben für jeden einzelnen Sinn um 2 (kumulativ) je zusätzlichem Sinn verschlechtert. Die Materialkomponenten des Zaubers sind das Heilige Symbol, sowie eine Probe des Tieres (z. B. ein Haar), dessen Sinn benutzt werden soll.

Tränke mit Magie anreichern

allg. Zykl. (Verz.)
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 1R
 Wirk.-ber.: 1l/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Für jeden Zauberspruch notwendig

Wirkung: Damit ein Zauberspruch der Druiden gelingen kann, muß am Ende einer Prozedur der Trank mit einem Quentchen Magie versetzt werden. Dieses Einimpfen eines solchen Magiepotentials übernimmt dieser Zauberspruch.

Als Materialkomponente dienen Mistelblätter (V), die bei Vollmond vom Druiden mit seiner Silber-/Goldsichel geschnitten wurden.

Trunkenheit heilen (-)

Heilzyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 2
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Ja
 Autor: Keith Taylor (ktaylor@phoenix.cs.uga.edu)

Wirkung: Dieser Zauberspruch entfernt augenblicklich sämtliche Auswirkungen von Alkohol aus dem Körper des so Verzauberten. Hierzu gehört die Linderung der allgemeinen Beschwerden, die zu einem Saufgelage gehören: Trunkenheit, den schweren Kopf am Morgen

danach, die Morgenüberkeit und andere Auswirkungen, die der Alkohol mit sich gebracht hatte. Allerdings kann mit diesem Zauberspruch keinesfalls Alkoholismus geheilt werden!

Die Umkehrung *Trunkenheit verursachen* macht das Opfer augenblicklich betrunken. Diese Trunkenheit wird ebensolange andauern, als ob sie tatsächlich durch Alkohol hervorgerufen wurde, und sie verursacht auch die damit verbundenen Beschwerden. Die Stärke der Trunkenheit hängt von der Erfahrungsstufe des Priesters ab. Eine Priester der 2. bis 5. Erf.-Stufe kann nur einen leichten Schwipps, auf Stufe 6 bis 9 bereits eine mittlere Trunkenheit und ab der 1. Stufe eine Volltrunkenheit hervorbringen.

Wärmende Steine (Anrufung/Hervorrufung, Elementzauber(Erde/Feuer))

Elementarzyklus(Erde/Feuer), Reisezyklus, Sonnenzyklus
 Reichw.: 5 m
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 2W6 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 Pha
 Wirk.-ber.: 1 dm³/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Ja

Wirkung: Der Priester kann einen lose zusammengewürfelten Haufen Steine mit Hilfe dieser Kraft so stark erwärmen, daß sie in einem Bereich von 1 m Umkreis pro Erfahrungsstufe (bzw. pro dm³ Stein) Wärme verbreiten, wie ein vergleichbares Lagerfeuer, welches mit 1 m³ Holz je 1 m³ Stein angefacht wurde. Sie werden hierbei bis zu einem glühenden Zustand erwärmt, und es 1W% aller Steine, die hierfür benutzt werden, bersten durch die hohe Hitze, und rieseln zu 50 % ihrer Masse als loser Sand zu Boden und werden hierdurch unbrauchbar. Nach dem Wirken des Zaubers muß er sich weder in der Nähe der Steine aufhalten, noch sich weiter auf den Erhalt konzentrieren. Allerdings kann er den Zauberspruch auch vorzeitig beenden, jedoch dauert es dann noch 2W10 Runden, bis die Steine abgekühlt sind.

Als Materialkomponenten benötigt er festes Gestein (z. B. auch Kieselsteine) ab der Größe einer geballten Kinderfaust.

Zauber des 3. Grades**Astrales Netz**

Astralzyklus
 Reichw.: 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R/St
 Zeitaufw.: 5
 Wirk.-ber.: 2 m Radius
 RettW: Ja
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: Das *Astrale Netz* ähnelt dem Magierzauber 2. Grades, *Netz*. Es handelt sich um ein Netz, das der Kleriker zwischen die materielle Ebene und die Astralebene wirft. Sämtliche Wesen unter dem Netz müssen einen Rettungswurf gegen Zauberspruch durchführen. Mißlingt dieser, unterliegen sie der Wirkung des Netzes: es ist ihnen nicht mehr möglich, Magierzauber oder Priesterzauber aus dem Astralzyklus zu sprechen, die Astralebene zu betreten oder zu verlassen oder in oder aus der Ebene zu schauen. Wesen mit Intelligenz 14 oder höher können sich mit einer gelungenen Intelligenzprobe -4 aus dem Netz befreien, jeder Versuch nimmt eine ganze Runde in Anspruch. Astrale Wesen können das Netz mit geeigneten Waffen zerstören. Komponente ist ein filigranes Netz aus Silbergarn, das etwa 20 GM kostet.

Engel beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Allgemeiner Zyklus
Reichw.: 10m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: 2 R/St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Ws/GSt
RettW: speziell
Umkehrbar: Nein

Wirkung: Der Priester ruft pro erreichter gerader Erfahrungsstufe einen Engel seiner Gottheit zu seiner Hilfe. Dieser hat normalerweise einen BF 12. In der Luft hat dieser einen BF 20 und die Manövriertklasse D. Jeder beschworene Engel wird sich sofort daran geben alles zu versuchen, um den Priester vor Schäden zu bewahren, jedoch wird er auf seine Ebene zurückkehren, sobald seine TP unter 10 gesunken sind.

Folgende Werte hat der beschworene Engel: TP 4W8+4, ETW0 15, #A 1, Sch 1W6+2, RK 5, BF 12 (20,D), RW 10/12/12/8/6
Der Priester braucht hierzu sein Heiliges Symbol.

Erhalten

Schutzzyklus
Reichw.: B
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 Jahr/St
Zeitaufw.: 1 Pha
Wirk.-ber.: 1 Pers
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: Der Priester kann mit diesem Zauber eine tote Person für einen Zeitraum von Jahren in dem Zustand erhalten, den die Person zum Zeitpunkt des Zauberns hatte. Der Körper verfällt also nicht. Das ist von großem Nutzen für jeder Art der Wiederbelebung, da die zulässige Zeit zwischen Tod und Erweckung so gewaltig verlängert wird. Der Zauber kann gebannt werden. Komponenten sind Öle zur Einbalsamierung, die pro Anwendung etwa 400 GM kosten.

Fruchtbarkeit (-)

Heilzyklus, Totenzyklus
Reichw.: 10 m/St
Kompon.: W,G,M
WirkD: spez.
Zeitaufw.: 1 R/Ws
Wirk.-ber.: 1-2 Ws
RettW: Ja
Umkehrbar: Nein
Kurzinfor:

Wirkung: Der Zauber erhöht die Fruchtbarkeitswahrscheinlichkeit (FW) des bezauberten Wesens um 5W10 %-Punkte. Die einzige Möglichkeit diesen Zauber auf zwei Wesen gleichzeitig zu wirken, ist in dem Moment ihrer Vereinigung. In diesem Moment wird auch automatisch eine Empfängnis ausgelöst, ohne daß eine Probe gewürfelt werden muß. Ansonsten kann jeweils nur ein Wesen durch Wirken dieses Zaubers verzaubert werden. Außerdem erhöht sich die Chance auf Mehrlingsgeburten um 1 % je Erfahrungsstufe des Klerikers.

Der Zauber kann nicht mehrfach auf ein Wesen gerichtet werden, jedoch kann er durch *Unfruchtbarkeit*, *Magie bannen*, *Begrenzter Wunsch* oder durch den Willen des Klerikers beendet werden.

Die Umkehrung des Zaubers *Unfruchtbarkeit* zerstört die Eizellen oder Samen des Wesens, bis der Zauber gebrochen wird. Die FW-

Probe entfällt während der Wirkung des Zaubers.

Je 3 Erfahrungsstufen des Klerikers kann er 1 Wesen (oder Paare, wenn er die Doppelanwendung durchgeführt hatte) mit diesen beiden Zaubern belegt halten. Will er ein neues Wesen o. Paar mit diesem Zauber belegen so muß er erst den Zauber bei einem anderen beenden.

Wenn der Priester einer Fruchtbarkeits-, Todesgottheit oder etwas entsprechendem angehört, so kann er für jede Erfahrungsstufe ein Wesen bzw. Paar mit diesem Zauber belegen. Allerdings kann er keine seinem Glauben widersprechende Anwendung dieses Zaubers durchführen. Ein Priester der Leben zu bewahren hat, kann keine *Unfruchtbarkeit* wirken, so wie ein Priester des Todes keine *Fruchtbarkeit* wirken kann.

Die Materialkomponenten sind das Heilige Symbol und eine hanvoll Samenkörnern (werden nicht verbraucht). Für die Umkehrung ist anstelle dessen eine hanvoll Asche von Samenkörnern nötig.

Heilende Sonnenstrahlen (-)

Heilzyklus, Sonnenzyklus
Reichw.: 30 m
Kompon.: W,G
WirkD: perm.
Zeitaufw.: 3
Wirk.-ber.: 1 Ws
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein
Autor: François Menneteau (mennetea@acri.fr)

Wirkung: Dies ist die etwas kraftvollere Variante des Zaubers *Leichte Heilende Sonnenstrahlen*. Die Heilung umfaßt 3W6 TP.

Waffenkunst (-)

Kampfzyklus, Kriegszyklus
Reichw.: -
Kompon.: W,G,M
WirkD: 1 R / 2 St
Zeitaufw.: 1 R
Wirk.-ber.: 1 Waffe
RettW: Nein
Umkehrbar: Nein

Wirkung: Voraussetzung für diesen Zauber ist, daß der Priester den Umgang mit der Waffe bereits beherrscht. Hierzu reicht es auch, wenn er den Zauber *Waffe führen* angewendet hat. Zu beachten ist, das *Waffenkunst* entsprechend mit dem Ende des Zaubers *Waffe führen* endet.

Er beherrscht den Umgang mit der Waffe, die er berührt für die nächsten Runden (1 Runde je gerader Erf.-Stufe) so, als sei er ein darauf spezialisierter Krieger mit einer Spezialisierung von je 1 pro 4 Erfahrungsstufen (s. *Waffenpezialisierung* für Angriffsmodifikationen).

Stufe 1-4: „Spezialist“

Stufe 5-8: „Meister“

Stufe 9-12: „Hoher Meister“

Stufe 13+: „Großmeister“

Alle Steigerungen des ETW0 in dieser Waffe bleiben weiterhin gültig.

Wasserbrücke (Veränderung, Unbändige Magie)

Wasser, Reisezyklus
 Reichw.: 20m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 3 R/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo:

Wirkung: Der Priester schlägt eine flüssige Brücke zwischen zwei Gewässern. Diese hat bis zu 1m Durchmesser und 10m Länge je Erfahrungsstufe des Priesters. Dabei schlägt sich diese Brücke von beiden Seiten gleichzeitig hoch, und trifft sich in der Mitte. Endet der Zauber, so fällt das Wasser einfach nieder. Diese Wasserbrücke können im Wasser lebende Wesen durchschwimmen, beim Aufbau der Brücke aber können sie durch den Sog mitgerissen werden. Darüber entscheidet ein Rettungswurf. Boote können diese Brücke überfahren, wenn der Antrieb ausreichend ist, um die maximal 30%-Steigung zu bewältigen.
 Wird dieser Zauber auf Wasserelementare angewandt, so verursacht er 1W6 SP pro Erfahrungsstufe des Priesters. Ein gelungener Rettungswurf halbiert den Schaden.
 Der Priester benutzt hierzu sein Heiliges Symbol.

Zauber des 4. Grades**Geschlecht ändern** (-)

Chaos-, Bezaub., Totenzyklus
 Reichw.: 2 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 7
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Verst./Verwand.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Ken Arromdee jarromdee@blaze.cs.jhu.edu

Wirkung: Der Zauber verändert das Geschlecht eines Wesens. Eine Frau wird zum Mann und umgekehrt (bei mehrgeschlechtlichen Rassen ist die Zielform auszusuchen).
 Beim Wirken des Zaubers kann er sich aussuchen, ob er nur die Geschlechtsorgane, oder auch den gesamten Körperbau des Opfers verändert. Als letzte Option bleibt dem Zaubenden noch die Möglichkeit offen, die Kleidung so weit anzupassen, daß diese auf die neue Form passend geschnitten ist. Die gesamte Verwandlung ist nach einer Runde beendet, und wenn es jemandem gelingt *Magie bannen* bis zur selben Initiative der Folgerunde zu wirken, so wird der Zauber gebrochen.
 Der Zaubende kann außerdem versuchen, die Persönlichkeit des Opfers zu ändern (s. Beschreibung *Andere verwandeln*), so daß es so handelt, als habe es schon immer in der neuen Gestalt gelebt. Hierfür muß das Opfer täglich einen Prüfwurf auf die Intelligenz durchführen. Sobald der Prüfwurf mißlingt, findet das Opfer sein neues Geschlecht völlig natürlich, und will nicht mehr zurückverwandelt werden.
 Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein goldener Ring.

Jugend (-)

Zeitzyklus
 Reichw.: B
 Kompon.: W,G
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Verst./Verwand.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Steve Miller (smiller@media.utah.edu)

Wirkung: Der Zauber läßt 10 % des aktuellen Alters des Wesens verschwinden, so daß es wieder jünger wird. Der Rettungswurf muß auf jeden Fall durchgeführt werden. Bei Gelingen wirkt der Zauber nicht.
 Die Umkehrung des Zaubers läßt das Opfer um 1/3 Jahr pro Erfahrungsstufe des Zaubenden altern. Bei einem gelungenen Rettungswurf halbiert sich die Zeit.

Schmerzwellen (-)

Totenzyklus
 Reichw.: 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Thomas Huijer (v912451@morrien.si.lhs.nl)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von grauenhaften Schmerzen durchwühlt. Der Zauber durchbricht jeden Panzer und jede Rüstung und verursacht 1W4 SP plus 1W4 SP je gerader Erfahrungsstufe. Falls sein Rettungswurf gg. Lähmung mißlingt ist er für diese und die Folgerunde handlungsunfähig. Die Materialkomponenten sind ein Stück Stoff, das von einem Untoten getragen wurde, sowie ein Drachenzahn, der durch die Anwendung nicht verbraucht wird.

Steinwand (-)

Elementarzyklus (Erde)
 Reichw.: 5 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 7
 Wirk.-ber.: spez.
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Dimitris Xanthakis (dxanth@leon.nrcps.ariadne-t.gr)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann er eine steinerne Wand kreieren. Sie muß auf einem festen Untergrund stehen und kann mit angrenzenden steinernen Objekten verschmelzen.
 Die Wand ist pro Erfahrungsstufe 1 cm dick, 15 m breit und 6 m hoch. Die Mauer beginnt erst durchsichtig zu erscheinen, und verfestigt sich zum Ende der Runde. Die Mauer kann nicht mit *Magie bannen* entfernt werden, weil sie real existiert.
 Die Steinwand kann als passiver Zauber zum Abhalten von Gegnern eingesetzt werden, aber auch zur Konstruktion steinerner Gebilde. Als Materialkomponente kommt ein Stein zum Einsatz. Aus diesem Material besteht nachher die komplette Wand. Allerdings wird hier kein neues Material herbeigezaubert, sondern aus dem festen Untergrund heraus umgeformt.

Treibsand

Elementarzyklus(Erde)
 Reichw.: 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 2 R
 Wirk.-ber.: 1 m²/St
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt einen Bereich fester Erde oder Felsen von bis zu 1 m² pro Stufe des Anwenders vorübergehend in Treibsand. Das Treibsandloch benötigt 2 Runden, um sich auszubilden. In dieser Zeit kann jeder die Stelle ohne Schwierigkeiten verlassen. Das Loch ist tief genug, um ein 3 m großes Wesen vollständig versinken zu lassen. Wer in das Treibsandloch gerät, dem steht ein *Rettungswurf gg. Odemwaffen* zu, um es rechtzeitig aus eigener Kraft zu verlassen. Mißlingt der Wurf, versinkt das Opfer innerhalb von 1W6 Runden, falls ihm nicht von anderen geholfen wird oder ein fester Gegenstand (z.B. ein Ast) in greifbarer Nähe ist. Einmal versunken, gelten die Regeln für Tauchgänge aus dem Regelwerk, nur daß das Opfer nicht aus eigener Kraft auftauchen kann. Wenn die Wirkungsdauer abläuft, wird die Erde wieder fest; zu diesem Zeitpunkt noch lebendige Wesen liegen auf dem Erdboden (und sind noch einmal davongekommen), tote bleiben „begraben“.

Die Materialkomponente ist eine Prise feiner Sand.

Zauber des 5. Grades**Elementarform**

Elementarzyklus, Elementarzyklus(Erde), Elementarzyklus(Feuer), Elementarzyklus(Luft), Elementarzyklus(Wasser)
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 Pha/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Ja
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: *Elementarform* versetzt den Kleriker in die jeweilig gewünschte elementare Form: er wird fast vollständig zu einem Elementarwesen. Dadurch erhält er die Möglichkeit, auf der entsprechenden Inneren Ebene zu überleben, sich dort zu orientieren und frei zu bewegen. Er wird aber nicht dorthin versetzt! Auch besteht der Kleriker nicht wirklich aus elementarer Materie, sondern aus Materie der Ebene auf der er sich beim Einsatz des Spruches befindet - mächtigere Elementarwesen können diesen Unterschied eventuell spüren. Der Kleriker verfügt als Elementar über so viele Trefferpunkte (und -würfel) wie vorher, hat aber die Fähigkeiten, Schadenswirkung und Rüstungsklasse des Elementars. Aber er unterliegt auch den selben Einschränkungen: er kann sich als Feuer- oder Wasserelementar nicht frei von dem Einsatzort des Zaubers entfernen, wenn dort nicht entsprechende Bedingungen herrschen, er kann gebannt oder auf die Elementarebene *fortgeschickt* werden, kann keine Zauber einsetzen und wird möglicherweise (5Zaubers von irgendwem irgendwohin beschworen.(Und muß dort erst einen Dienst erfüllen um zurückzukehren.)

Die Komponente hängt von der Elementarebene ab: um ein Feuer-elementar zu werden, benötigt der Kleriker ein größeres Lagerfeuer, als Wasserelementar zumindest einen kleinen Bach oder Tümpel. Erd- und Luftform erfordern Luft und Erde, hier ist das Zaubern

zumeist ohne Aufwand direkt möglich. Die Komponente wird nicht geschädigt.

Elementarstrahl

Elementarzyklus(Feuer)
 Reichw.: 30 m + 10 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: -
 Zeitaufw.: 6
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: $\frac{1}{2}$
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: unbekannter Autor (keine EMail-Adresse)

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es dem Anwender möglich einen flammenden Strahl elementaren Feuers auf eine Person im Wirkungsbereich des Zaubers zu werfen. Dieser Zauber verursacht bei seinem Opfer 4W6 SP + 1W6 SP pro Stufe des Anwenders. Ein Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden. Zu beachten ist, dass entzündbare Stoffe sofort Feuer fangen und zusätzlich 1W4 SP pro Runde anrichten, sofern das Opfer sich nicht löschen kann (am Boden rollen).

Die Materialkomponente ist eine offene Flamme, deren Größe mindestens eine Fackel ist. Diese Feuerquelle darf sich höchstens in 10 m Entfernung vom Anwender befinden. Die Reichweite des Zaubers wird von dieser Feuerquelle aus berechnet.

Schicksal (-)

Allgemeiner Zyklus
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1 R
 Zeitaufw.: 5
 Wirk.-ber.: Z
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: unbekannter Autor;

Wirkung: Mit jedem Wirken des Zaubers erhöht er seine Erfahrungsstufe um eins, bis zu einem Maximum von zwei höheren Erfahrungsstufen, wenn er den Zauber zwei mal nacheinander anwendet.

Während der Wirkungsdauer erhöhen sich die Effekte der Aktionen der Klerikers: Auswirkungen von Zaubern, Untote vertreiben, Rettungswürfe, Trefferwahrscheinlichkeit, etc., jedoch nicht Trefferpunkte und Anzahl der memorisierbaren Zauber werden hiervon jedoch nicht beeinflusst.

Die Materialkomponente des Zaubers ist das Heilige Symbol.

Unverwundbarkeit

Schutzzyklus
 Reichw.: -
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: 1W8 R + 1 R/St
 Zeitaufw.: 1 R
 Wirk.-ber.: Anwender
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: Tobias Krieger (TobiasK18@aol.com)

Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, daß der Kleriker, der ihn einsetzt, nicht durch normale Waffen verwundet werden kann. Angriffe durch entsprechend hochstufige Monster, magische oder gesegnete Waffen oder durch Zauber können den Kleriker sehr wohl verletzen. Allerdings sind auf diese Angriffe möglicherweise von der *Unverwundbarkeit* betroffen: die RK des Anwenders sinkt um 2 Punkte (aber nicht unter -5) und alle Rettungswürfe verbessern sich um 1 (allerdings nicht unter 5). Außerdem erhält der

Kleriker 10Magieresistenz zusätzlich zu eventuell vorhandener Resistenz. (jedoch nicht mehr als 50) Abgesehen vom Heiligen Symbol benötigt der Kleriker für diesen Zauber noch Weihwasser, mit dem er seine Haut benetzen muß.

Verbesserte Heilende Sonnenstrahlen (-)

Heilzyklus, Sonnenzyklus
 Reichw.: 30 m
 Kompon.: W,G
 WirkD: perm.
 Zeitaufw.: 5
 Wirk.-ber.: 1 Ws
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Autor: François Menneteau (mennetea@acri.fr)

Wirkung: Dies ist eine wesentlich stärkere Form des Zaubers *Leichte Heilende Sonnenstrahlen*. Der Zauber heilt 5W6 TP.

Zauber des 6. Grades

Sphäre der Antimagie

Abwehrzyklus, Schutzzyklus
 Reichw.: 20 m + 1 m/St
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 3
 Wirk.-ber.: 1 Pers
 RettW: spez.
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: Autor unbekannt (keine EMail-Adresse)

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es dem Anwender möglich, einen Magier für 1W8 Runden am Freisetzen seiner arkanen Kräfte zu hindern. Sobald das Opfer versucht einen Zauber zu sprechen,

oder sonstwie zu wirken, beginnt dieser in einem leichten Grün zu schimmern, und der Spruch ist verloren, da dieser in diese Sphäre abgesogen wird, die den Körper beinahe Hauteng umschließt. Selbst Gegenstände, die der Magier bei sich trägt verlieren sofort ihre Wirkung, außer diese sind von priesterlicher Herkunft. Bei einem gelungenen *Rettungswurf gg. Zauber* kann der betroffene Magier nach der Hälfte der Zeit (aufgerundet) bereits wieder einen Zauber wirken.

Als Materialkomponente benötigt man für diesen Zauber Saphirstaub im Wert von 500 GM.

Tagesraum (Veränderung)

Zeitzyklus
 Reichw.: 0
 Kompon.: W,G,M
 WirkD: spez.
 Zeitaufw.: 1 Pha
 Wirk.-ber.: 3x3x3 m/St
 RettW: Nein
 Umkehrbar: Nein
 Kurzinfo: eine Minute ist ein Tag

Wirkung: Der Tagesraum ist eine unglaubliche Zeitstreckung innerhalb eines geschlossenen Raums von je 3 Metern Kantenlänge pro Erfahrungsstufe des Klerikers. Der Raum muß vollständig in diesen Würfel hineinpassen und alle Fenster und Türen geschlossen werden. Ein Öffnen der Tür oder eines Fensters bricht den Zauber unwillkürlich ab. Geschieht dies von außen, so ist mit W von außen geöffnet wird. Sämtliche auf Zeit bezogenen Regenerationen bzw. Handlungen (Ausnahme: Wirken von Zaubern) können in diesem einen Tag durchgeführt werden. Wird innerhalb des Raums ein Zauber gewirkt, so altern alle Anwesenden um 2W4 einzelnen willkürlich 2W12 Stunden in die Zukunft. Als Materialkomponente ist eine mit Diamantstaub (500 GM) gefüllte Sanduhr nötig, deren Inhalt durch die Anwendung sofort verbraucht wird.

Banngesänge

Auf die Gesänge eines Bannsängers hat keine andere Charakterklasse Zugriff, da sie direkt für die Magie des Instruments entwickelt wurden.

„Ode der fesselnden Worte“ <i>Leiht mir all' eure Ohren sie gehn ja nicht verloren! Hört mir zu und seht hier ein Freund vor euch steht.</i>	Grad: 1	Wirkung: Dieser Zauber wird gegen ausgewählte Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs gewendet. Diese werden beim Mißlingen des Rettungswurfs so sehr von den Worten und der Musik des Bannsängers gefesselt, daß sie an nichts anderes mehr denken können. Wird so jemand angegriffen, so fällt sofort der Bann von ihm, und seine Gedanken sind wieder klar.
	Zeitaufw.: 8	
	Reichw.: 5 m/Uk/Stu	
	Wirk.-ber.: 1 Ws/Stu	
	WirkD: speziell	
	RettW: Zauber	
	Umkehrbar: Nein	
Kurzinfor:		

„Lärmend lähmend Schrei“ <i>Hört her, hört her eine Chance gibt's nicht mehr. Arme, Beine, Rumpf und Kopf Euch halte ich beim Schopf!</i>	Grad: 2	Wirkung: Der Bannsänger betäubt seine Wesen für 1W3 Runden pro Stufe. Diese sind taub und gelähmt, wenn der Rettungswurf mißlingt. Diese können nicht einfach wieder aufgeweckt werden. Gelingt er, so zeigen sich keine Auswirkungen. In der Umkehrung kann er gelähmte Personen wieder aktionsfähig machen. Die Personen brauchen dann noch bis zum Ende der Runde Zeit, um sich zu erholen.
	Zeitaufw.: 3	
	Reichw.: 5 m/Stu	
	Wirk.-ber.: 1 Ws/Stu	
	WirkD: 1W3 R/Stu	
	RettW: Lähm./GifR/Tod.	
	Umkehrbar: Ja	
Kurzinfor:		

„Schmerzend tödend Donnerkugel“ <i>Gewalt des Himmels und des Bodens, gib meiner Stimme Klang des Tosens! Vernichte, töte und zerstöre, mit dem Klang, den jeder höre!</i>	Grad: 3	Wirkung: Der Bannsänger bringt ein gewaltiges Crescendo zum Besten, daß jedes Wesen innerhalb von 9m Umkreis mit 20% Wahrscheinlichkeit für 1W6 Runden lang taub wird (Modifikationen aufgrund besseren/schlechteren Gehörs sind zulässig). Außerdem erleidet jeder durch den Schalldruck 1W4+1 SP pro Erfahrungsstufe des Zaubers. Er ist nicht davon betroffen, weil die Schallwellen von ihm ausgehen. Gelingt der Rettungswurf, so halbiert sich der Schaden.
	Zeitaufw.: 1 R	
	Reichw.: 9m Uk	
	Wirk.-ber.: 1 Ws/St	
	WirkD: -	
	RettW: Zauber	
	Umkehrbar: Nein	
Kurzinfor: 1W4+1 SP/Stufe, zu 20% Taubheit für 1W6 Runden		

„Resonanz des Fleisches“ <i>Auf und ab, hin und her mehr Bewegung, mehr, mehr, mehr!! Erbebe Fett, Fleisch und Fluß, so daß es Dich verletzen muß.</i>	Grad: 5	Wirkung: Das Fleisch der im Wirkungsbereich stehenden Wesen wird zur Resonanz gebracht. Dafür erleidet das Wesen in jeder Runde, in der kein Rettungswurf gelingt, kumulativ 1W4 SP (Also 1W4 SP in der 1. Runde, 2W4 SP in der zweiten etc.), weil immer mehr Adern durch die Resonanz aufplatzen. Bei einem nicht gelungenen Rettungswurf kann sich das Wesen nicht bewegen, und ist somit in der nächsten Runde weiter dem Gesang ausgeliefert. Erst wenn der Rettungswurf gelingt, kann es sich aus dem Wirkungsbereich entfernen.
	Zeitaufw.: 1 R	
	Reichw.: -	
	Wirk.-ber.: speziell	
	WirkD: -	
	RettW: Lähm./GifR/Tod.	
	Umkehrbar: Nein	
Kurzinfor: WirkB = Kegel mit 40 Grad Breite und 3m pro Stufe Länge		

Zauberanhang

Vertrauten aufbauen II-VIII

Durch die Anwendung dieser Zauberreihe kann der Vertraute Fähigkeiten entwickeln, die Zaubern ähneln. In diesen Fällen wird die Beschreibung des jeweiligen Zaubers für den Effekt herangezogen. Allerdings muß darauf geachtet werden, daß der Vertraute seine Fähigkeiten ausschließlich zur Anwendung auf sich selbst erhält. Ein Wirken dieser Zauber auf andere Wesen ist nicht möglich!

Falls der Vertraute zauberartige Fähigkeiten entwickelt, die der Gegensätzlichen Schule des Magiers entspringen, so kann er diese Fähigkeit verbieten und einen neuen Wurf auf die später genannten Tabellen fordern.

Bei Steigerungen soll man diese nicht als massive Sprünge verstehen, sondern als eine Initialzündung eines gleitenden Prozesses. So würde z. B. die Intelligenz nicht plötzlich von 12 auf 18 springen,

sondern allmählich steigen, bis sie diesen Wert erreicht. Auch die Fähigkeit sich zu verständigen sollte nicht plötzlich geschehen, sondern Stück für Stück entstehen.

Abschließend soll noch ein Wort über das Finden eines Vertrauten für Magier gefunden werden, denen sich dieser Zauber verschließt, weil er einer gegensätzlichen Schule angehört. Eventuell sollte der Spielleiter die Regeln biegen, und den Zauber für alle Klassen zulassen, damit jeden Magier in einer Kampagne die Chance hat, einen Vertrauten zu finden.

Weiterhin sollte der Spielleiter sein Augenmerk darauf lenken, ob er nicht sogar in Horten auch magische Gegenstände legt, die speziell für solche Tiere gefertigt wurden. So könnte beispielsweise eine *Fußfessel des Schutzes +2*, oder eine *Falkenkappe der Regeneration* oder ähnliches in einem Schatz versteckt sein.

Tabelle 1

W%	Spezielle Kraft für den Vertrauten
01-05	<i>Tanzende Lichter</i> (2x tägl., 2 R/St)
06-20	<i>Magie entdecken</i> (2x tägl., keine Magieschule erkennen)
21-25	<i>Federfall</i> (2x tägl.)
26-30	<i>Springen</i> (3x tägl., 1 R)
31-40	<i>Spurlos gehen</i> (3x tägl., 5 R/St)
41-60	<i>Schutz vor Bösem/Gutem</i> (1x tägl., 2 R/St, je nach Gesinnung)
61-75	<i>Mit Tieren sprechen</i> (2x tägl., gleiche Tierklasse wie Vertrauter)
76-80	<i>Spinnenklettern</i> (1x tägl.)
81-95	<i>Unsichtbarer Diener</i> (1x tägl., 3 + 1 R/St)
96-00	<i>Gegenstand orten</i> (3x tägl., 27 m Uk, nur ein bestimmter Gegenstand)

Tabelle 2

W%	Spezielle Kraft für den Vertrauten
01-05	<i>Trübung</i> (1x tägl.)
06-20	<i>Gestalt verändern</i> (1x tägl.)
21-25	<i>Sprachen verstehen</i> (1x tägl., zum Lesen ist IN 10 erforderlich)
26-35	<i>Böses/Gutes entdecken</i> (1x tägl.)
36-45	<i>Unsichtbares entdecken</i> (1x tägl.)
46-50	<i>Schmierer</i> (1x tägl.)
51-60	Kann sich vor Zaubertricks schützen (1x tägl., für max. 24 Stunden)
61-75	<i>Mit Tieren sprechen</i> (2x tägl., gleiche Tierfamilie: z. B. Säugetiere)
76-80	Versteckte/geheime Türen entdecken (2x tägl., 9m Uk, 1 R)
81-85	Orientierungssinn (90 %, sonst für Rest des Tages eine Fehlrichtung mit 1W3 auswürfeln)
86-00	90%, sich wie ein Chamäleon mit der Umwelt zu verschmelzen (s. <i>Chamäleonring</i>)

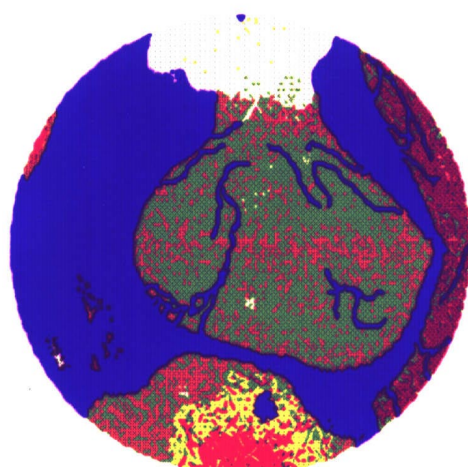
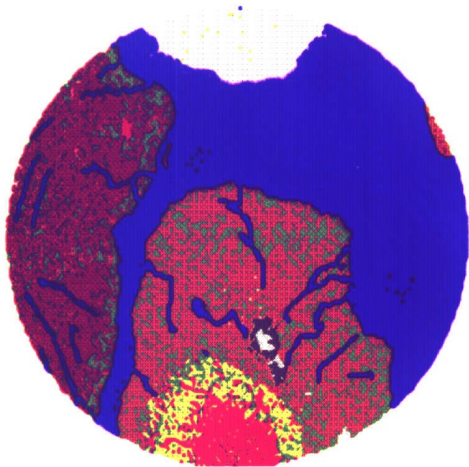
Tabelle 3

W%	Spezielle Kraft für den Vertrauten
01-10	<i>Selbstverwandlung</i> (1x tägl., jedoch nur in eine andere Form eines Vertrauten)
11-20	<i>Tiere bezaubern</i> (1x wöchentl., gleiche Klasse: z. B. eine Katze bez. andere Katzen; 1 TW/2 St.)
21-25	<i>Fliegen</i> (1x tägl., wenn schon flugfähig, dann BF x 1,5)
26-40	<i>Unsichtbarkeit</i> oder <i>Klopfen</i> (1x tägl.)
41-50	<i>Spiegelbild</i> (1x tägl.)
51-65	<i>Mit Tieren sprechen</i> (3x tägl.)
66-70	<i>Wasser atmen</i> (1x wöchentl.)
71-80	<i>Tiere/Pflanzen orten</i> (1x tägl., 1 R, 27 m Uk)
81-85	<i>Fallen finden</i> (1x tägl., 9 m Uk)
86-95	Intelligenz steigt auf 12+1W2
96-00	Fähigkeit, eine ihm bekannte menschliche Sprache zu sprechen

Teil II

Tanrain - Die Welt des Spiels

9. Tanrain



Eine kurze Umschreibung

Tanrain ist der elfte von siebenundzwanzig Planeten, welche die *Tesrax* umkreisen. Er benötigt 217 *Dao* zur Umkreisung der *Tesrax*, welche ein *Kaole* ergeben. Die Drehachse Tanrains verläuft in einem großem Winkel zur Umkreisungsachse, so daß sich am Südpol durch die nie richtig untergehende Sonne eine gewaltige Wüstenlandschaft bildete, welche von hitzeliiebenden Wesen bewohnt wird. Und am Nordpol ist eine ebenso schier unendliche Eismasse, in die sich nur äußerst selten ein Mensch (oder eine ähnliche Rasse) verirrt. Die *Tesrax* erscheint in diesen Breiten nur recht selten am Himmel, aber niemals lange genug, um das ewige Eis zum schmelzen bringen zu können. Die eigentlich Helligkeit wird durch die spektakulären Farben der Nordlichter erzeugt, und auch für wenige *Kali*. durch die Reflexion des Lichtes an den Monden *Preo*, *Kreoda* und *Kairan*.

Die gewaltige Wüstenlandschaft gehört eigentlich zu dem Riesenkontinent Tankanis, welcher beinahe 30% der Oberfläche Tanrains einnimmt. Auf diesem Kontinenten leben Wesen aller möglichen Rassen und Nationen, welche bei kleineren und größeren Auseinandersetzungen häufiger Kriege führen. In diesen vielen kleinen Hoheitsgebieten werden allerlei Götter gehuldigt, doch allen gemeinsam ist der Urglaube an das Zwillingsgötterpaar Vernio und Kiario mit ihrer Gottmutter *Tesrax*, so wie bei uns heutzutage das Christentum. Durch die verschiedensten Hoheitsgebiete ist bei Tankani nicht zu sagen, ob eine bestimmte Lebensform am stärksten vertreten ist. Sicher ist nur, daß die Elfen zwar geduldet werden, aber hier keine eigenen Hoheitsgebiete haben.

Dahingegen leben auf dem Kontinenten Thirgo fast ausschließlich Elfen. Diese bilden auch nur ein einziges Volk, welches von einer einzelnen Königsfamilie beherrscht wird, und unter dessen einzelnen Sippen, Städten oder Bezirken es nur selten kriegerische Auseinandersetzungen gibt.

In die ewige Eiswüste *Yshto Anai* geht der Kontinent *Vergas* über.

Es ist der zweitgrößte Kontinent Tanrains. Hier herrscht das Gesetz des Dschungels in seiner vielfältigsten Form vor. Nur wenige der Tanraini getrauen sich in diese Gegend, denn es heißt, daß sich hier die mächtigsten Magier und die größten Schurken ihre Zuflucht geschaffen haben.

Tief unter dem gewaltigen *Leankanismai* verborgen liegt der hochtechnisierteste Kontinent Tanrains: Lesingar. Eine beeindruckende Unterwasserwelt, welche durch Erscheinungen wie gewaltigen Bauwerken, die größer sind als das Schloß des Thirgenkönigs, geprägt ist. Dieses Volk sind die Wächter über die Handlungen der anderen Völker, und mit ihren gewaltigen Maschinen und Magien bewahren sie Tanrain vor vielen vernichtenden Einflüssen. Außerhalb von Lesingar ist nichts davon bekannt.

Der Insel *Lerigo* ist in *Leankanismai* das einzige weit und breit zu sehende Land, wobei nur sehr wenige wissen, daß dies der höchste Berg Lesingars ist.

Zeitrechnung

Einteilung nach Monaten und Wochen

1 *Kaole* = 8 *Tai* + *Seokaole*
1 *Tai* = 3 *Kirzi*
1 *Kirz* = 9 *Daoi*

Einteilung nach Tagen und Stunden

1 *Kaole* = 217 *Daoi* (217 Tage)
1 *Dao* = 24 *Kali* (26,8 Stunden)
1 *Kal* = 100 *Kleki*
1 *Klek* = 60 *Koi*

Alter

Das Alter der Charaktere, die auf Tanrain geboren wurden und dort leben wird im Verhältnis 1:1 von Jahren auf *Kaole* gerechnet,

also ist ein Charakter, der auswürfelt, er sei 20 Jahre entsprechend 20 Kaole alt.

Da das „Jahr“ Tanrain ca. 5800 Stunden lang ist, und nicht wie auf unserem Erdball ca. 8700 Stunden altern die Leute dort also entsprechend etwas schneller als bei uns, was ihnen selbst nicht so auffällt, da sie diese Zeiteinteilungen gewohnt sind.

Für weibliche Charakter haben die vielen verschiedenen Monde auch Auswirkungen auf ihre monatliche Regel. Diese kommt in einem ungefähren Rythmus von 27 *Daoui*. Ein interessierter Spieler oder eine interessierte Spielerin, der/die eine Abenteurerin darstellt kann darüber also eine gewisse Übersicht behalten, sofern dies von Bedeutung ist. Rein spieltechnisch hat dies keine Auswirkungen (weder Boni noch Mali). Eine Schwangerschaft jedoch geht aufgrund dieses „schnelleren“ Alterns auch vergleichbar schneller als bei uns: Sie dauert ca. 180 *Daoui* (oder 6 *Taiiai* und 2 *Kirxi*) bei Menschen. Nachfolgend wird eine Tabelle mit den durchschnittlichen „Tragezeiten“ für die einzelnen Rassen bereitgestellt. Die Anzahl der Kinder, die sie gebärt, werden auf diese Tabelle mit einem W% ausgewürfelt. Für Spieler, die auch auf ihre Monatsregel achten wollen wird der ungefähre Tag in einem *Taia* wie folgt ermittelt:

$$\text{Dao} = (1W3 * 9) + (1W3 * 3) + 1W3$$

Der *Dungeon Master* rechnet noch $\pm 1W4$ *Daoui* zur Formel hinzu. Die Dauer entspricht $1W4+1$ *Daoui*.

Die Regeln „Auswirkungen des Alterns“ werden direkt dem *Spielehandbuch* entnommen und die Jahre dort 1:1 in Kaole gerechnet. Das Höchstalter wird ebenso 1:1 übernommen!

Die Mutter auf dem Wege zur Geburt

Das Uhrzeit des Einsetzens der Geburt, sowie der endgültige Zeitpunkt sind nach nachfolgenden Zufallsformeln auszuwürfeln. Liegt die Niederknftszeit vor der Zeit des Einsetzens der Wehen, dann bedeutet dies, daß die Geburt am nachfolgenden Tag erst beendet ist.

$$\text{Stunde} = 1W3 + 3 * (1W8 - 1) \quad \text{Minute} = 1W100$$

Während der ganzen Zeit über nimmt ihr Gewicht beständig zu. Die in Tabellenform auszudrücken ist zwar schwierig, aber um zu viele Mißverständnisse zu vermeiden, wird einfach wie folgt vorgegangen.

1. Es wird mit $10W4$ gewürfelt, um wieviel Prozent die werdende Mutter bis zum Ende ihrer Schwangerschaft an Gewicht zunimmt. Mindestens nimmt sie jedoch so viel an Gewicht zu sich, wie das Kind bzw. die Kinder zur Geburt hin wiegen werden plus zusätzlich das Gewicht des Mutterkuchens, der mit 50 % des Gewichtes eines Kindes ausgerechnet wird.
2. 2 Nun wird die Schwangerschaft in 8 Teilabschnitte unterteilt (durchschnittliche Anzahl der Tage geteilt durch acht), und zur Vereinfachung wird das Gewicht in diesen 8 Schritten um einen Anteil des zunehmenden Gewichts erhöht:

Abschnitt	1	2	3	4	5	6	7	8
%-Anteil	5	5	5	7	13	15	20	30
%-Gesamt	5	10	15	22	35	50	70	100

Komplikationen bei Heranreifung und Geburt:

W% pro Kind auf das Alter der Mutter plus Anzahl der Kinder verbessert um $3W6$ auswürfeln, ob es bei der Geburt stirbt.

Einen zweiten W% auf das Alter der Mutter plus Anzahl der Kinder verbessert um KO-Wert der Mutter, jedoch mindestens

eine Probe auf 1 %, auch für die Mutter der Kinder ausführen. Ihr steht aber in dem verifizierten Falle noch ein *PW:Konstitution* zu. Mißlingt dieser dann, stirbt sie tatsächlich, ansonsten büßt sie einen Punkt KO permanent ein.

Stirbt einer der benannten durch die Geburt, so ist auf folgende Tabelle zu würfeln, wie lange das Siechtum dauert.

W%	Art und Weise
01..50	Schwächeanfälle, KO-1 pro Tag, Allheilung stoppt
51..75	Wundfieber, KO-1 pro Stunde, Allheilung stoppt
76..90	Luftnot, KO-1 pro Runde, Allheilung stoppt
91..99	erst Problemlos, nach $3W6$ Runden nochmal würfeln
100	sofortiger Tod (z. B. . Schlaganfall)

Außerdem kann bei einem Kind in $1W6$ % aller Fälle eine Mißbildung auftreten. Diese ist dann geeignet vom *Dungeon Master* auszuarbeiten.

Ebenso selten, aber doch möglich sind Frühgeburten. Zu Mitte jedes Abschnitts (s. o.: 8 Abschnitte) wird ein W% auf die Anzahl der bisher vergangenen Abschnitte gewürfelt. Nur ein Kind, daß im 8ten Abschnitt frühgeboren wird, ist ohne weiteres überlebensfähig. Eine Frühgeburt des 6ten oder 7ten Abschnittes kann nur mit zusätzlicher Versorgung (*Wunsch*, Arzt, heilkundiger Priester o. ä.) durchkommen. Nach erfolgreicher Anwendung von normalen Heilungsverfahren ist auf die KO der Mutter für das Kind zu prüfen, ob es am Leben bleibt. Im 6ten Abschnitt wird jedoch nur auf 50 % des KO-Wertes (aufgerundet) geprüft.

Die Mutter nach der Geburt

Durch die Anstrengungen der Geburt sinkt die KO auf 25 % des derzeitigen Wertes herab, jedoch niemals unter 1 (Dies kann höchstens bei o. g. Fällen passieren). Die *Konstitution* erholt sich wöchentlich um 3 Punkte, wenn die Mutter ruhig liegen bleibt, ansonsten bleibt sie recht schwach und die Regeneration beschränkt sich auf 1 KO-Punkt pro Woche.

Die *Stärke* verringert sich auf 50 %, erholt sich jedoch täglich um 1 Punkt.

Die Neugeborenen

Bei allen zweigeschlechtlichen Rassen wird einfach 50:50 ausgewürfelt, ob es ein Junge oder Mädchen wird. Andere Wahrscheinlichkeiten (z. B. bei den „Klogg“) werden explizit bei der Rassenbeschreibung erwähnt. Das Gewicht richtet sich nach Geschlecht und Rasse:

Gewicht (g):

	männlich		weiblich	
	Min.	Max.	Min.	Max.
Mensch	2.700	4.200	2.500	4.000
Elf	2.400	3.400	2.200	3.200
Halbelf	2.600	4.000	2.400	3.800
Halbork	3.000	4.800	2.800	4.500
Avariel	2.000	2.800	1.800	2.500
Roo	3.500	5.500	3.000	5.000
Zwerg	1.900	2.700	1.800	2.500
Halbling	1.400	2.500	1.200	2.200
Gelfing	1.000	2.000	900	1.800
Klangarin	1.500	2.500	1.300	2.400
Dergo	1.900	3.200	1.600	2.800
Congradin	2.600	4.000	2.400	3.800
Lesingarö	1.200	1.800	1.100	1.700
Halblesingarö	1.500	2.400	1.400	2.200
Gnom	1.600	2.300	1.500	2.200
Mennickel	1.900	3.500	2.000	3.300
Wieslan	2.000	3.200	1.800	3.000
Klogg (B)	2.500	4.000	2.200	3.500
Oanitasai	2.700	4.200	2.600	4.000

Bei Mehrlingsgeburten wird das Gewicht jedes einzelnen Kindes **Kinder** um 7,5 % je Kind reduziert.

Anzahl

Rasse	Tage	% -Wahrscheinl. für Anzahl der Kinder bei einer Geburt									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	9+
Mensch	180 ± 1W8	01-50	51-80	81-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Hochelf	240 ± 1W10	01-40	41-75	76-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Waldelf	240 ± 1W10	01-55	56-80	81-90	91-99	00	-	-	-	-	-
Firnelf	240 ± 1W10	01-50	51-85	86-99	00	-	-	-	-	-	-
Grauel	240 ± 1W10	01-40	41-70	71-85	86-90	91-95	96-99	00	-	-	-
Dunkel	240 ± 1W10	01-60	61-85	86-95	96-99	00	-	-	-	-	-
Halbelf	200 ± 1W8	01-50	51-80	81-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Halbork	150 ± 1W8	01-50	51-80	81-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Glücksfee (B)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Avariel	210 ± 1W10	01-40	41-75	76-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Roo	170 ± 1W10	-	01-30	31-55	56-75	76-90	91-95	96-00	-	-	-
Zwerg	200 ± 1W12	01-65	66-75	76-85	86-95	96-00	-	-	-	-	-
Halbling	190 ± 1W10	01-45	46-70	71-90	91-99	00	-	-	-	-	-
Gelfling (L,65%)	185 ± 1W8	01-30	31-55	56-75	76-85	86-95	96-99	00	-	-	-
Klangarin (E,30%)	90 ± 1W10	-	-	01-60	61-80	81-90	91-00	-	-	-	-
Dergo	210 ± 3W10	01-10	11-60	61-75	76-00	-	-	-	-	-	-
Congradin	170 ± 1W10	01-50	51-80	81-90	91-95	96-99	00	-	-	-	-
Lesingaro	100 ± 1W12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Halblesingaro	120 ± 1W20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gnom	230 ± 1W10	01-35	36-70	71-90	91-00	-	-	-	-	-	-
Mennickel	50 ± 1W6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Wieslan	200 ± 1W12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hochengel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dunkelengel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Feuerengel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Eisengel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Grauel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Wasserengel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Klogg (B)	150 ± 1W10	-	1-50	51-80	81-95	96-00	-	-	-	-	-
Oanitasai	77 ± 3W6	01-90	91-99	-	-	00	00	00	00	-	-

Die Anzahl der Tage bis zur Geburt ist bei manchen Rassen nur der Richtwert, wann das Kind allein lebensfähig ist, denn es gibt Kinder, die nicht nach den üblichen Maßstäben (lebend, säugend) geboren werden. Hinter dem Namen der Rasse ist angegeben, nach welcher Zeit der Aufenthalt des Ungeborenen im Mutterleib beendet ist. Außerdem weist ein Buchstabe darauf hin, welche Form das ungeformte Leben bei dem Verlassen des Mutterleibes inne hat. Die letzte Reife geschieht dann in folgender Gestalt:

- E Ei
- L Larve
- B Besonderheit

Heranwachsen

Wird ein Kind geboren, so wird für dieses Kind sofort ausgewürfelt, welche Attributwerte es als ausgewachsene Person haben wird. Diese Werte werden vermerkt.

Attribute auswürfeln

Die Würfelmethode unterscheidet sich von den bisherigen Methoden kaum. Es werden die Grundattributwerte der Eltern benutzt um die Anzahl der W6 für jedes Grundattribut zu ermitteln. Dazu wird für jeder Einzelwert multipliziert mit dem Erbfaktor (Summe W10 bei Mutter und W6 beim Vater bis hin zur Gesamtsumme von 100) gerechnet und niedergeschrieben. Für je 300 angefangene Punkte wird 1W6 für dieses Attribut gegeben. Insgesamt sind es aber immer mindestens 3W6, die für das Kind gerollt werden

können. Veränderungen des Aussehens durch Charisma oder durch Außenwirkungen bleiben bei der Rechnung außen vor (Beim Aussehen von 16, das nach einem Säurebad auf 2 gesunken war, bleibt immer noch der Wert 16 gültig. Permanente magische Veränderungen des Aussehens würden jedoch eingerechnet).

Wert	0..900	900+..1200	1200+..1500	1500+..1800	1800+..2100
Anz.W6	3	4	5	6	7

Der Vater habe den Erbfaktor 30 % und die Mutter 70 % erwürfelt:

	Vater		Mutter		Summe	Schema
ST	16	780	9	630	1410	5v5W6
GE	14	420	17	1190	1610	6v6W6
KO	17	510	17	1190	1700	6v6W6
IN	14	420	12	840	1260	5v5W6
WE	14	420	15	1050	1470	5v5W6
CH	14	420	10	700	1120	4v4W6
AU	16	780	9	630	1410	5v5W6
PK	8	240	13	910	1150	4v4W6
RV	10	300	7	490	790	3v3W6

Reife

Das Alter, ab dem der Körper bzw. der Geist ausgereift sind, wird mit folgender Tabelle ausgewürfelt:

Rasse	Geist(m)	Körper(m)	Geist(m)	Körper(m)
Mensch	11 + 1W4	12 + 1W4	10 + 1W4	10 + 1W4
Hochelef	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Waldelef	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Firnelf	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Grauelef	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Dunkelef	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Halbelf	11 + 1W6	12 + 1W6	10 + 1W6	10 + 1W6
Halbork	15 + 1W6	12 + 1W4	14 + 1W6	10 + 1W4
Glücksfee	-	-	sofort	sofort
Avariel	50 + 3W10	60 + 2W20	55 + 3W10	40 + 3W10
Roo	14 + 1W6	4 + 1W3	18 + 1W6	6 + 1W4
Zwerg	30 + 3W6	35 + 2W8	40 + 2W6	35 + 2W8
Halbling	16 + 1W6	17 + 1W4	12 + 1W4	12 + 1W4
Gelfling	11 + 1W6	10 + 1W8	12 + 1W4	9 + 1W4
Klangarin	13 + 1W6	12 + 2W4	13 + 1W6	12 + 2W4
Dergo	12 + 1W10	30 + 1W20	11 + 1W10	25 + 1W10
Congradin	11 + 1W6	12 + 1W6	10 + 1W6	10 + 1W6
Gnom	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.
Mennickel	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.
Wieslan	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.
Klogg	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.
Oanitasai	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.	.. + .W.

Verbunden mit der körperlichen Reife entfaltet sich bei 85 + 1W10 % der körperlichen Reife langsam die Geschlechtsreife.

Lernen

Während sich der Geist entfaltet, ist das Kind wesentlich lernfähiger. Das Lernen entsprechend der Fertigkeitstabelle kann in der Zeit von 50 % bis 100 % der geistigen Reife um den Faktor 1,5 schneller verlaufen. Wird eine Ausbildung in einem Kloster oder Internat durchgeführt, so kann sich dies auf den Faktor 2 steigern, wenn das Kind motiviert genug ist. Die Motivation wird einfach mit 8+(2v3)W6 ausgewürfelt und durch 10 geteilt. Dieser Wert ist dann der neue Faktor.

Körpergröße

Die Körpergröße steigt in drei Abschnitten des Lebens jeweils quasi linear an. Sie beginnt bei der Geburt mit 25 % der ausgewachsenen Größe und steigt im Laufe der Jahre auf 50 % (90 % / 100 %) der Gesamtgröße. Diese Zeitabschnitte enden bei den Männern nach 5+1W10 % (80+1W10 % / 100 %) und bei den Frauen nach 5+1W8 % (70+1W10 % / 100 %) der Zeit der Körperreife.

Gewicht

Das Gewicht steigt linear vom Anfangsgewicht (ca. 1/25 des erwürfelten Endgewichtes) bis zum ausgewürfelten Gewicht an. Schwankungen sind natürlich jederzeit möglich.

Stärke

Die Stärke beginnt mit 20 % des endgültigen Wertes und steigt linear bis zum ausgereiften Körper an.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit beginnt mit 50 % und steigt linear bis zur geistigen Reife an.

Konstitution

Die Konstitution beginnt mit 25 % und steigt dann innerhalb des ersten Zeitabschnitts (5 % der Zeit der Körperreife) auf den vollen Wert an.

Intelligenz

Die Intelligenz fängt mit 20 % an und steigt linear bis zur geistigen Reife an.

Weisheit

Die Weisheit beginnt immer mit 1 und steigt linear bis zur geistigen Reife an.

Charisma

Das Charisma beginnt mit 50 % des Wertes und steigt linear bis zur geistigen Reife an.

Aussehen

Das Aussehen bei der Geburt wird mit (3 von 5)W6 ausgewürfelt, und dieser Wert ändert sich linear bis zur körperlichen Reife auf den eigentlich ausgewürfelten Wert.

Psychische Kraft

Die Psychische Kraft ist von Geburt an voll ausgebildet.

Reaktionsvermögen

Das Reaktionsvermögen beginnt bei 20 % und steigt innerhalb des Mittels zwischen der Zeit der geistigen und körperlichen Reife linear an.

Klima

Diese Tabelle faßt die Durchschnittstemperaturen auf Tanrain zusammen:

Klimazone		Temperaturen (Grad Celcius)											
		Frühjahr			Sommer			Herbst			Winter		
		min.	ø	max.	min.	ø	max.	min.	ø	max.	min.	ø	max.
I	Wüste	40	60	90	45	70	100	35	60	95	30	50	80
II	feucht/heiß	20	32	60	20	40	78	20	35	73	15	27	50
III	gemäßigt	5	15	22	12	22	40	15	20	25	5	10	15
IV	kühl	-5	10	19	5	15	22	3	13	20	-10	1	5
V	kalt	-22	0	5	-10	5	10	-18	0	3	-30	-18	-2
VI	Eis	-80	-40	-30	-60	-33	-20	-78	-40	-32	-95	-60	-40

Klimazone		Niederschlag (mm)											
		Frühjahr			Sommer			Herbst			Winter		
		min.	ø	max.	min.	ø	max.	min.	ø	max.	min.	ø	max.
I	Wüste	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
II	feucht/heiß	70	300	500	60	100	200	80	1	500	150	500	1100
III	gemäßigt	5	100	200	0	30	100	20	100	200	50	200	500
IV	kühl	50	350	500	10	200	300	60	350	500	100	400	800
V	kalt	70	300	500	60	100	200	80	350	500	150	500	1100
VI	Eis	100	400	600	90	300	500	90	380	600	300	500	1500

Bestimmung der Temperatur

Die aktuelle durchschnittliche Temperatur eines Tages wird anhand der Vortagesdurchschnittstemperatur gemessen. Es wird dabei mit W% gewürfelt:

W% =>	1-2	3-6	7-14	15-26	27-41	42-59	60-74	75-86	87-94	95-98	99-100
Klimazone	Temperaturschwankung (Grad Celcius)										
I	-1W10	-1W8	-1W6	-1W4	-1W2	bleibt	+1W6	+2W6	+2W8	+2W10	+2W12
II	-1W10	-1W8	-1W6	-1W4	-1W2	bleibt	+1W4	+1W6	+1W8	+1W10	+1W12
III, IV	-1W12	-1W10	-1W8	-1W6	-1W4	bleibt	+1W4	+1W6	+1W8	+1W10	+1W12
V	-1W12	-1W10	-1W8	-1W6	-1W4	bleibt	+1W2	+1W4	+1W6	+1W8	+1W10
VI	-2W12	-2W10	-2W8	-2W6	-2W4	bleibt	+2W2	+2W4	+2W6	+2W8	+2W10

Bestimmung der Bewölkungsdichte

erster W3	1			2			3		
zweiter W3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
n Achtel	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Grad	klar	heiter		leicht bewölkt	bewölkt		wolzig		bedeckt

Die Bewölkungsdichte wird von den Meteorologen in *n Achtel* gerechnet. Folgende Tabelle gibt Auskunft darüber, wieviele Achtel des Himmels mit Wolken bedeckt sind. Es wird mit **2W3** gewürfelt:

Gestirn

Um Tanrain kreisen 7 Monde. Diese - sowie die Position Tanrains zu Tesrax - sind hier kurz zusammengefaßt:

Bezeichnung	Durchmesser (Km)	Anziehungskraft ¹	Zeit für 1 Umrundung Tanrains	Entfernung zu Tanrain (Km)
	am Äquator entlang Achse			
Tesrax	ca. 4.740 Mm ²	ca. 4.740 Mm	ca. 1.300g	wer kreist hier um wen? ²
Tanrain	18.085	14.900	1g	-
Vernio ⁴	1.000	900	1/8g 36d & 4h	
Preo	2.420	2.200	1/5g 1d (geostationär)	
Lergoia	1.640	1.500	1/6g 62d	
Kiaro ⁵	1.000	9.00	1/8g 31d	
Dreeia	3.567	3.002	2g 27d & 3h	
Kreoda	2.420	2.200	1/5g 1d (geostationär)	
Kairan	2.420	2.200	1/5g 1d (geostationär)	

Tanrainika

Deklinationen

„-ia“ - Deklination

- G'halandia
- iabar
- ian
- ai
- ais
- air

„-an“ - Deklination

- G'horodan
- abarı
- ana
- ani
- abarı
- anai

„-as“ - Deklination

- Traxtandas
- agarı
- asa
- asi
- agarı
- asai

„Übrige“ Deklinationen

- Gaomhar
- es
- eso
- i
- is
- iso

Erklärung:

- 1) Einzahl: Wer bzw. Was?
- 2) Einzahl: Wessen bzw. Wem?
- 3) Einzahl: Wen?
- 4) Mehrzal: s. (1)
- 5) Mehrzal: s. (2)
- 6) Mehrzal: s. (3)

ich	war	lehad	exete
du	warst	geda	exetem
er/sie/es	waren	eho/seae/te	exetea
wir	waren	lihad	exeti
ihr	ward	gida	exetim
sie	waren	iho/seai/ti	exetia

Perfekt

ich	bin gewesen	lehad	tuexete
du	bist gewesen	geda	tuextem
er/sie/es	ist gewesen	eho/seae/te	tuextea
wir	sind gewesen	lihad	tuexti
ihr	seid gewesen	gida	tuextim
sie	sind gewesen	iho/seai/ti	tuextia

Plusquamperfekt

ich	war gewesen	lehad	tuexete
du	warst gewe-	geda	tuextem
	sen		
er/sie/es	waren gewe-	eho/seae/te	tuexetea
	sen		
wir	waren gewe-	lihad	tuexeti
	sen		
ihr	ward gewesen	gida	tuextim
sie	waren gewe-	iho/seai/ti	tuextia
	sen		

Futur I

ich	werde sein	lehad	aexete
du	wirst sein	geda	aextem
er/sie/es	wird sein	eho/seae/te	aexetea
wir	werden sein	lihad	aexti
ihr	werdet sein	gida	aextim
sie	werden sein	iho/seai/ti	aextia

Konjugationsbeispiel

Besonderheit: 3. Person Plural wird ebenfalls männlich/weiblich/sächlich gebildet!

Infinitiv

sein ex

Imperativ

Sei exate
Seid exati

Nominativ

das Sein extaan

Präsens

ich	bin	lehad	exte
du	bist	geda	extem
er/sie/es	ist	eho/seae/te	extea
wir	sind	lihad	exti
ihr	seid	gida	extim
sie	sind	iho/seai/ti	extia

Imperfekt

Futur II

ich	werde	gewe-	lehad	tuaexte
		sen	sein	
du	wirst	gewesen	geda	tuaextem
		sein		
er/sie/es	wird	gewesen	eho/seae/te	tuaextea
		sein		
wir	werden	gewe-	lihad	tuaexti
		sen	sein	
ihr	werdet	gewe-	gida	tuaextim
		sen	sein	
sie	werden	gewe-	iho/seai/ti	tuaextia
		sen	sein	

Sprachumfang

Hier werden ein paar Wörter aus dem *Tanrainika* mit ihren Bedeutungen dargestellt. Diese Liste kann jederzeit erweitert und zu einem Lexikon ausgebaut werden.

Konjugation regelmäßiger Verben

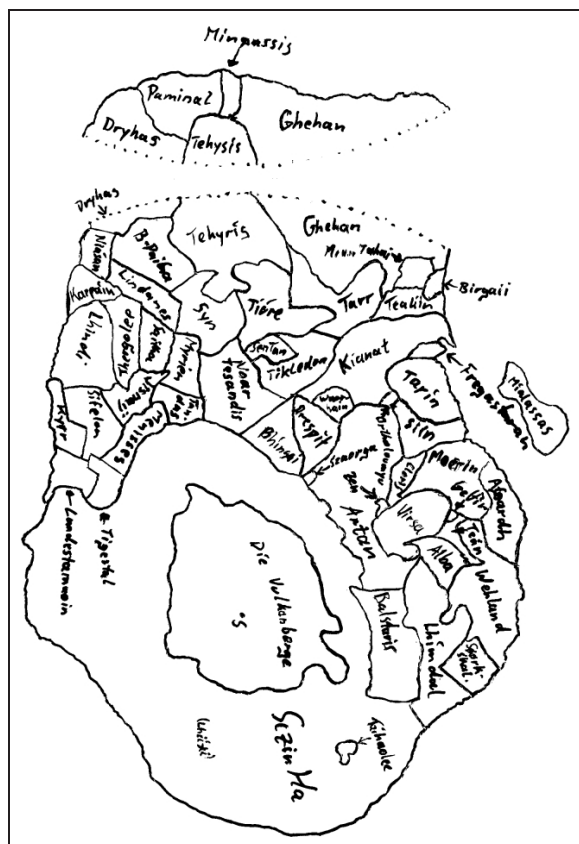
	PQ	Perfekt	Perfekt	Imperfekt	Präsens	Futur I	Futur II
1.P.S.A.	tu=ete	tu=te	=ete	=te	a=te	tua=te	
2.P.S.A.	tu=etem	tu=tem	=etem	=tem	a=tem	tua=tem	
3.P.S.A.	tu=etea	tu=tea	=etea	=tea	a=tea	tua=tea	
1.P.P.A.	tu=eti	tu=ti	=eti	=ti	a=ti	tua=ti	
2.P.P.A.	tu=etim	tu=tim	=etim	=tim	a=tim	tua=tim	
3.P.P.A.	tu=etia	tu=tia	=etia	=tia	a=tia	tua=tia	
1.P.S.P.	utu=ete	utu=te	u=ete	u=te	ua=te	utua=te	
2.P.S.P.	utu=etem	utu=tem	u=etem	u=tem	ua=tem	utua=tem	
3.P.S.P.	utu=etea	utu=tea	u=etea	u=tea	ua=tea	utua=tea	
1.P.P.P.	utu=eti	utu=ti	u=eti	u=ti	ua=ti	utua=ti	
2.P.P.P.	utu=etim	utu=tim	u=etim	u=tim	ua=tim	utua=tim	
3.P.P.P.	utu=etia	utu=tia	u=etia	u=tia	ua=tia	utua=tia	
Impe- (S)	=ate						
rativ (P)	=ati						
Nominativ	=taan						

Das „=“ steht immer für das Verb im Infinitiv.

Traum	G'halandia
Alptraum	G'horondan
Wald	Traxtandas
Wiese	Traxtaban
Heim	Gaomhar
Lied	Ballandh
Sonne	Tesrax
Stern	Lijinas
Tier (unintelligent)	Jangas
Tier (intelligent)	Xertegas
Humanoid („hirnlos“)	Janteban
Humanoid (intelligent)	Xerteban
Verstand	Xertessa
Dummheit	Jange
Zeit	T'Frious
gehen	legad
rennen	wenna
schlagen	surkhe
niemand	niogaz

10. Tanrains Völker und Rassen

Kontinent Tankani



Afgardh

Bevölkerung: 230.000
66% Menschen, 33% Halblinge
Regierungsform Monarchie

Alba

Bevölkerung: 288.000
27% Elfen, 46% Halbelfen, 25% Menschen
Regierungsform Monarchie

Artan

Bevölkerung: 942.000
30% Halborks, 34% Orks, 12% Oger, 22% Menschen
Regierungsform Monarchie

B-Paiha

Bevölkerung: 47.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Balstaris

Bevölkerung: 521.000
46% Elfen, 21% Halbelfen, 32% Menschen,
1% Zwerge
Regierungsform Monarchie

Bhingai

Bevölkerung: 122.000
10% Dunkelelfen, 50% Halblinge, 40% Menschen
Regierungsform Monarchie

Birgaii

Bevölkerung: 225.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Clorij

Bevölkerung: 645.000
10% Halborks, 46% Halbelfen, 8% Oger, 25% Menschen, 10% Roo
Regierungsform Monarchie

Drespit

Bevölkerung: 89.000
99% Dunkelelfen
Regierungsform Monarchie

Dryhas

Bevölkerung: 560.000
95% Menschen, 5% Wassenengel
Regierungsform Monarchie

Fregastaran

Bevölkerung: 50.000
70% Elfen, 30% Menschen
Regierungsform Monarchie

Gelfin

Bevölkerung: 79.000
99% Gelflinge
Regierungsform Monarchie

Ghehan

Bevölkerung: 2.575.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Jismaij

Bevölkerung: 12.000
99% Menschen
Regierungsform Stämme

Karpain

Bevölkerung: 240.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Kianat

Bevölkerung: 355.000
5% Dergos, 45% Elfen, 40% Halbelfen, 5%
Halborks, 5% Halblinge
Regierungsform Monarchie

Kyrr

Bevölkerung: 190.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Landestamaoin

Bevölkerung: 150.000
25% Elfen, 70% Menschen
Regierungsform Parlament

Lhimdal

Bevölkerung: 278.000
95% Halbelfen
Regierungsform Monarchie

Lhindi (früher: Treskott)

Bevölkerung: 770.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Lindanes

Bevölkerung: 433.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Maerin

Bevölkerung: 670.000
2% Dergos, 7% Dunklelfen, 80% Halblinge
Regierungsform Monarchie

Menisses

Bevölkerung: 80.000
60% Elfen, 30% Halbelfen, 10% Menschen
Regierungsform Monarchie

Mialassas

Bevölkerung: 26.000
90% Avariel, 10% Elfen
Regierungsform Parlament

Mian Tahai

Bevölkerung: 75.000
99% Hamadryaden
Regierungsform Monarchie

Minassis

Bevölkerung: 115.000
5% Dergos, 95% Menschen
Regierungsform Monarchie

Myrien

Bevölkerung: 622.000
95% Menschen
Regierungsform Monarchie

Niasán

Bevölkerung: 310.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Noar Tesandis

Bevölkerung: 870.000
20% Elfen, 30% Halblinge, 50% Menschen
Regierungsform Monarchie

Ortholoumyu

Bevölkerung: 53.000
40% Mennickel, 20% Menschen, 40% Wies-
lans
Regierungsform Monarchie

Paminal

Bevölkerung: 95.000
5% Avariel, 10% Elfen, 70% Halbelfen, 10%
Wasserengel
Regierungsform Monarchie

Saitha

Bevölkerung: 155.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

SczinHa

Bevölkerung: 4.750.000
15% Elfen, 30% Halbelfen, 50% Menschen
Regierungsform Monarchie

SenTan

Bevölkerung: 42.000
5% Echsenmenschen, 5% Halblinge, 70%
Menschen, 20% Halborks
Regierungsform Monarchie

Sifelan

Bevölkerung: 76.000
10% Elfen, 40% Halbelfen, 50% Menschen
Regierungsform Monarchie

Siin

Bevölkerung: 220.000
5% Dergos, 15% Halblinge, 20% Halbelfen,
60% Menschen
Regierungsform Monarchie

Syn

Bevölkerung: 453.000
80% Menschen, 20% Oger
Regierungsform Parlament

Szaorga

Bevölkerung: 125.000
99% Echsenmenschen
Regierungsform Monarchie

Sjørksalande

Bevölkerung: 485.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Taihaol (Taihaolee/Voorarg)

Bevölkerung: 120.000
65% Echsenmenschen, 35% Zwerge
Regierungsform keine

Tandas

Bevölkerung: 78.000
10% Elfen, 40% Halbelfen, 50% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tarin

Bevölkerung: 687.000
3% Avariel, 2% Dergos, 20% Elfen, 50% Halbelfen, 10% Halbblinge, 15% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tarr

Bevölkerung: 295.000
5% Dergos, 10% Elfen, 10% Halbelfen, 75% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tealiin

Bevölkerung: 96.000
10% Elfen, 90% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tehyris

Bevölkerung: 1.062.000
1% Dergos, 95% Menschen
Regierungsform Parlament

Teán

Bevölkerung: 98.000
68% Elfen, 25% Halbelfen, 5% Menschen
Regierungsform Monarchie

Thergolee

Bevölkerung: 155.000
99% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tigestal

Bevölkerung: 23.000
30% Elfen, 30% Halbelfen, 35% Menschen
Regierungsform Monarchie

Tikledon

Bevölkerung: 95.000
10% Halborks, 90% Orks
Regierungsform Monarchie

Tiúre

Bevölkerung: 340.000
4% Dergos, 20% Dunkelfelfen, 40% Halborks, 35% Menschen
Regierungsform Monarchie

Virsaie

Bevölkerung: 28.000
82% Elfen, 12% Halbelfen, 5% Menschen
Regierungsform Monarchie

Vulkanberge (SczinHa)

Bevölkerung: 115.000.000
2% Avariel, 86% Drachen, 3% Echsenmenschen, 7% Feuerengel, 1% Menschen
Regierungsform keine

Waar-Hain

Bevölkerung: 81.000
99% Halbblinge
Regierungsform Monarchie

Wehland

Bevölkerung: 1.577.000
99% Gnome
Regierungsform Monarchie

Zen

Bevölkerung: 12.000
33% Halbblinge, 66% Menschen
Regierungsform Anarchie

Die Birgaii (Ein Volk Tankanis)

Birgaii ist ein kleines Königreich im Flußdelta von Czirbid. Das Volk ist stark nach Sippen getrennt, und nur einer der Sippenchefs, der in den Zweikämpfen mit allen anderen Sippenchefs besteht, ist für die Birgaii würdig der König zu sein. Seit Generationen schon hat sich die Sippe der *Ravian* aus diesen Kämpfen als die Herrschaftssippe über die anderen herauskristalisiert. Bis jetzt wurde noch kein Ravian-Chief von einem anderen Chief geschlagen.

Wie man schon aus der Sitte des Bestimmens des Herrschers sieht, sind die Birgaii ein rauhen Volk, dessen Recht immer das Recht dessen ist, der kräftiger zuschlagen kann. Diese Entscheidungen sind für sie immer Götterentscheid. Auch Fremde, die dort hinkommen können bei Mißverständnissen vor den Götterentscheid kommen. Und das bedeutet immer, daß der Stärkste einer Sippe oder eines Dorfes gegen den Fremden antritt.

Die Birgaii haben aber außer der Vorliebe für Prügeleien auch durchweg die Einstellung, daß ein starkes Bier den Geist erhellt, und sie „erhellen“ sich so oft sie können.

Da ihr Königreich sich in der Gegend eines gewaltigen Waldes befindet, haben sie eine eigene Art des Hüttenbaus entwickelt. Sie bauen ihre Hütten aus gewaltigen Holzstämmen von mindesten 10 Metern Durchmesser, die sie von innen so gekonnt aushöhlen, daß

mehrere Räume übereinander Platz für die Sippenmitglieder bieten. Die Eingänge zu den Behausungen liegen oft in schwindelnden Höhe, so daß man sich in einem Wald mit solchen Bäumen nicht sicher sein kann, welcher Baum denn jetzt eine Birgaii-Hütte und welcher massiv ist. Ein geschultes Auge erkennt dies aber oft an den in mehreren Metern Höhe angebrachten Öffnungen im Stamm, die als Fenster dienen, aber meist auch mit der dort herausgefaßten Rinde wieder verschlossen werden, so daß diese nicht zu sehen sein sollen.

Die choo thrzz (Ein Volk Tanrains)

choo thrzz ist das Hauptvolk der **Luft**elementarwesen Tanrains.

Die Dergos (Ein Volk Tankanis)

Die *Dergos* sind ein Volk, daß von der Hand in den Mund lebt, und so ziemlich jedes Tier im Wald jagt. Sie sind ein Nomadenvolk, daß mal hier und mal dort in Tankani seine Zelte aufschlägt, um Wild zu jagen, welches sie meist roh verspeisen. Immer wieder kommt es vor, daß einzelne von ihnen durch die Welten reisen, um auf anderen Kontinenten oder in anderen Dimensionen ihre unstillbare Neugierde zu befriedigen.

Viele Völker fürchten sie aufgrund ihres Aussehens, und oft werden Geschichten an den Feuern erzählt, daß die Dergos Wolfsmenschen seien, die Nachts durch die Dörfer schleichen und dort Menschen töten würden. Das beruht darauf, daß sie eine gewisse Ähnlichkeit mit Wolfsmenschen haben. Sie werden im Regelfall 100 bis 150 cm groß, sind am ganzen Körper behaart, haben fast alle blaßgrüne oder blaßblaue Augen und werden 400 bis 500 Jahre alt. Sie sind ein Volk, daß sowohl mit der Waffe als auch mit Magie umzugehen versteht, und nur selten (mit 2% Wahrscheinlichkeit) gibt es unter ihnen einen, der keine magische Begabung hat, was man dann an seinen blaßgrauen Augen erkennt. Die Ohren stehen wie bei einem Wolfsmenschen ein wenig nach oben ab und sie besitzen in ihren Zahnreihen noch Reißzähne, welche 1 bis 2 cm länger sind, als die anderen Zähne. An jeder Hand haben sie drei Finger und einen Daumen, welche noch mit Krallen von bis zu 1 cm Länge bewehrt sind.

Die Dergos haben keinen König oder irgendwelche Sippenführer. Ihre Gemeinschaft basiert auf dem Wissen der Alten, vor denen sie Respekt haben und die auch Urteile fällen dürfen, die anerkannt werden. Ganz selten wird ein Dergo zum Tod verurteilt, und das auch nur dann, wenn er ein Lebewesen aus einer anderen befreundeten Kultur aus reiner Freude und nicht in Notwehr getötet hat. Viele Dergos werden auch zu Einzelgängern, die nach einigem reisen durch die Welt zu ihrer Sippe zurückkehren, wobei keiner außer den Dergos selbst sagen kann, wie er seine Sippe wiederfindet.

Dergos sprechen ihre eigene Sprache, das *Dergisch*. Es ist eine Mischung aus Worten und mentalen Gefügen. Ein Dergo kann einen anderen Dergo allein aufgrund der Anwesenheit bemerken, da sie eine besondere Empfindung für mentale Wellen haben. Ist er ein Familienmitglied, so wissen sie dies ohne ein Wort zu wechseln. Da die Sprache keine echte Lautmalerei ist wurde auch nie eine Schrift erfunden. Alles Wissen wird bei den Dergos von Person zu Person weitergegeben.

Bei allen Zaubern, bei denen Worte gesprochen werden müssen, kann er stumm wirken. Er braucht die magischen Worte nicht auszusprechen, da seine Gedanken zur Formung der magischen Energie ausreichen. Die Gesten und Materialien sind auch weiterhin nötig. Man sieht ihm jedoch an, wenn er magische Energien formt, denn dann färben sich seine Augen tiefgrün bzw. tiefblau.

Bei allen Zwiesprachezaubern ist ein Dergo sowohl begabter sie auf jemanden zu wirken, jedoch ihnen gegenüber auch empfindlicher

(z. B. *Einflüsterungen* oder ähnliche Zauber). Es gilt ein Abzug von -2 auf den jeweiligen Rettungswurf. Die Präsenz von magischer Ausstrahlung können sie bei 1 auf 1W12 feststellen, jedoch nicht sagen woher diese kommt oder wie stark diese ist. Ebenso erfahren sie automatisch bei 1 auf 1W12, wenn in ihrer Nähe Magie oder eine PSI-Kraft gewirkt wird. Unterscheiden können sie diese beiden nicht, jedoch erkennen, ob es gegen sie gerichtet ist, oder in eine unbestimmbare andere Richtung. Diese Vor- und Nachteile gelten nicht für einen magisch unbegabten Dergo!

BF: 15

Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
100+1W50	30+1W20	30+1W20	400+W%

Modifi- Dergo	Min- kation	Max.-werte (ohne Mod.)
ST	-1	6/17
IN	+1	6/18
WE	-1	4/16
GE	+1	7/18
KO	+1	5/18
CH	-2	3/14
AU	-2	3/14
PK	±0	-/-
RV	+2	-/-

Ein Dergo ist auf folgende Klassen beschränkt:

Klassen für Dergo
Dergo (Normalfall)
Dergozauberer (Mental-Zauberkundiger)
Kämpfer/Illusionist
Kämpfer/Zauberkundiger
Waldläufer/Illusionist
Waldläufer/Zauberkundiger
Barde/Illusionist
PSI-Meister

Ein Dergo trägt niemals mehr, als einen Lederpanzer an seinem Leib.

Jeder Dergo kann im Dunklen 18 Meter weit sehen und sich im Gelände fast lautlos bewegen. Er ist gegen Ultraschall geräuschempfindlich, kann dafür aber auch normale Geräusche eher wahrnehmen. Ebenso ist sein Geruchssinn stärker ausgeprägt, so daß er ähnlich gut wie ein Wolf riechen kann.

Gelflinge (Ein Volk Tankanis)

Die *Gelflinge* sind eine auf Tanrain selten gewordene Rasse, da sie bei den Drachenkriegen in den alten Tagen zu den beliebtesten Flugtierführern gehörten, denn ihr Gewicht ist sehr gering, so daß sie wenig Belastung für die Tiere boten.

Ein *Gelfling* wird zwischen 100 cm und 120 cm groß und hat einen sehr schlanken Körperbau, dessen Zartheit der Hochelfen gleicht. Ihr Gesicht erlangt durch die großen - meist dunklen - Augen ein sehr kindhaftes Aussehen. Ihre Mundpartie ist nicht so flach wie bei den Elfen oder Menschen, sondern vielmehr nach vorne dem Schwung der Nase folgend, nicht so stark, wie es bei Menschenaffen wäre, jedoch beinahe. Ihre Ohren sind groß und stehen aus den lang getragenen Haaren hervor. Ihre Form gleicht denen von Fledermausohren. Sie besitzen an jeder Hand nur 4 Finger, welche ausgeprägt lang und schlank sind. Ihre Haut ist zart und ebenmäßig. Ein weiblicher *Gelfling* hat zudem auch eine sehr viel hellere - fast weiße - Haut.

Die *Gelfling*frauen haben außerdem noch filigrane Flügel, die sie komplett am Rücken zusammenfallen können. Ausgebreitet erreichen diese, wie Schmetterlingsflügel geformten Schwingen, eine

Spannweite von 160-205 cm (155 + 5W10). Sie kann im Fluge maximal das Eineinhalbfache ihres Körpergewichts tragen, wobei sie dann nur in einem Sinkflug zu Boden gleiten kann.

Zwischen Mann und Frau herrscht eine Gedankenverbindung, die jede starke Empfindung an den anderen weiterleitet. Das „Paar“ (s. u.) kann sich über große Entfernungen hinweg telepatisch verständigen. Berühren sich *Gelflinge*, so wirken sich die stark telepatisch ausgebildeten Fähigkeiten dahingehend aus, daß Erinnerungen untereinander ausgetauscht werden. Aus diesem Grunde kommen nur Beziehungen zwischen Gelflingen zustande, wenn sie eine hohe geistige Übereinstimmung besitzen, denn ansonsten wäre es unerträglich quasi „ohne Haut“ mit dem anderen zusammenzuleben.

Da bei *Gelflingen* der Geburtenanteil der Frauen wesentlich höher (ca. 85 %) ist, ist in dieser Kultur die Monogamie etwas außergewöhnliches geworden. Vielmehr hat ein Mann bis zu 7 Frauen, wobei dieses „Paar“ aber untereinander mental übereinstimmend ist.

Die *Gelflinge* haben die Kunst entwickelt, sich *Windstelzen* dienlich zu machen. Diese Tiere dienen den *Gelflingen* als Reittiere und können sich auf ihren fast 4 Meter hohen Beinen erheblich schneller fortbewegen als jedes Pferd. Das Tier erreicht eine Schulterhöhe von 450 cm und der Rumpf ist nur knappe 120-150 cm lang. Der Kopf ähnelt dem eines Seeröfes und der gesamte Körper ist von einem kurzen grauen Fell überzogen. Die Vorderläufe enden in zwei Flügelstummeln, welche von den *Windstelzen* schon seit Jahrhunderten nicht mehr zum Fliegen benutzt werden konnten.

Für den Flug kommen eher die *Lederschwingen* in Betracht. Der *Lederschwinge* ähnelt dem *Flugdrachen* des Monsterkompendiums III. Das Tier hat eine graugrüne Lederhaut und vier große Läufe. Die Vorderläufe sind mit scharfen Krallen bewehrt und das Gebiß des Tieres ist eine Kombination aus messerscharfen Zähnen in dem vorderen Drittel und Mahlzähnen im hinteren Teil des Kiefers. Der Körper des Tieres wird inkl. 50 cm Kopf etwa 300 cm lang, der Schwanz mißt ebenfalls weitere 250 cm, und die Flügel erreichen eine Spannweite von 15 Metern. Stehend erreicht die *Lederschwinge* eine Schulterhöhe von 100 cm.

Für einen Start vom Boden braucht das Tier 1W3 Anläufe, wobei jeder einzelne Anlauf eine volle Runde in Anspruch nimmt. Im Normalfall stürzt sich die *Lederschwinge* von einem Baum und entfaltet dann seine großen Schwingen. Die Mindesthöhe für solch einen Start sind 10 Meter (plus 1 m pro 10 % Belastung). Das Gewicht des Tieres liegt bei circa 1-2 Tonnen und wird für die Traglast in der Luft nicht im normalen Umfang des Regelwerks abgerechnet.

Folgende Daten sind zu den *Windstelzen* und *Lederschwingen* zu beachten:

Tierart	BF	keine	mittel	schwer
Windstelz	36	0-185	186-290	291-400
Lederschwinge	6	0-500	501-900	901-1200
Flug	30	0-300	301-500	501-700

Herrscher

Das Land Gelfin ist in 5 Provinzen aufgeteilt. Die vier äußeren Provinzen haben jeweils einen König, der über den Wald und die dort lebenden Gelflinge zu befehlen hat. Die Kernprovinz wird von einem *Xesperon* regiert, welcher ein König aus den anderen 4 Provinzen war. Der *Xesperon* darf den Randreichen Befehle erteilen, jedoch ist er dem dortigen König nur in Kriegszeiten übergeordnet. Im übrigen hat der dortige König das letzte Wort zu sprechen.

Die Erbfolge ist recht einfach. Der älteste Sohn erreicht den Thron, wenn der König stirbt. Die Frauen des älteren Königs werden automatisch den Frauen des neuen Königs vorangestellt, jedoch niemals vor die Erstfrau des neuen Königs. Besteht keine geistige Übereinkunft in der so neu entstehenden Familie, so ist es den Frauen gestattet, sich neu vermählen zu lassen.

Erben kann ausschließlich ein männlicher Nachkomme. Gibt es keinen, so wird der zweite Sohn des *Xesperon* zum ersten Sohn des Toten erklärt. Gibt es auch keinen zweiten Sprößling dieser Linie, so wird aus den anderen drei Randreichen ein Prinz zum neuen König erwählt.

Da es bisher noch nicht vorgekommen ist, daß man noch weiter nach Nachkommen suchen mußte, wurden hierfür auch noch keine Regelungen getroffen, außer der, daß die Frau nicht die Staatsgeschichte in die Hand nehmen darf.

- Mesperik Herrscher der Kernregion ist die Familie *Krolai*
- Trauerin Herrscher des Westwaldes ist die Familie *Mesition*
- Mealerin Herrscher des Nordwaldes ist die Familie *Sczallhar*
- Asepirn Herrscher des Ostwaldes ist die Familie *Marrasan*
- Moarin Herrscher des Südwaldes ist die Familie *Laorgis*

Das Verhältnis Gelfins zu den anderen Ländern kann man ziemlich leicht beschreiben. Es gibt keines. Sie halten sich absolut aus dem Kontakt mit anderen Ländern heraus und sind ein vollkommen autarkes Gebiet. Dies bewahrt sie zumindest davor Krieg führen zu müssen, da sie schon fast zu einem vergessenen Völkchen gehören. In den Sagen wird von ihnen noch berichtet als die großen Drachenkrieger, jedoch sind während der Zeit so viele Gelflinge gestorben, daß diese Rasse fast ausgestorben war. Nur der Göttin *Kiem* ist es zu verdanken, daß dieses Volk noch existiert, denn es wurden den Frauen mehr Mädchen als Jungen geboren, so daß Gelfin heute schon wieder sechsstellige Einwohnerzahlen schreiben kann.

Wohnraum

Ihr Leben findet im Wald statt. Sie nutzen den Wald, aber zerstören ihn nicht um Lebensraum zu finden. Manchmal muß ein Stück Wald einem Feld weichen, jedoch gibt es kein gemauertes Haus in ganz Gelfin (sieht man mal von der Universität „Immergrün“ ab). Allein eine Behausung dort zu entdecken dürfte für jedes Auge sehr schwierig werden, denn diese sind oft in schwindelnder Höhe angebracht.

Ihre Häuser bestehen aus geschickt gelenktem Pflanzenwuchs und ihre Gärten liegen hoch in den Baumkronen. Allein, wenn sich ein Gelfling auf Reisen durch das Land befindet, nimmt er sich ein Baumzelt mit. Dieses Zelt kann mit vielen Schnüren innerhalb eines Baumes befestigt werden, wenn man nicht auf dem Boden schlafen will. Es ähnelt dann einer festgezurrtten Hängematte mit Zelt Dach.

Städte in unserem Sinne gibt es eigentlich keine. Es gibt wohl stärkere und weniger starke Ansammlungen von Häusern, aber kein Stück in Gelfin ist gänzlich unbewohnt. Allerdings sind die 5 Regionen selbst wieder in 5 Einzelregionen aufgeteilt, die aber eher dem örtlichen Verständnis statt einer Regierungsgewalt entsprechen (Die Reihenfolge der Regionen wird immer in der Reihenfolge Kern-, West-, Nord-, Ost- und Südregion genannt):

- Mesperik: Maori, Tsar, Meari, Rantaren, Teskatar
- Trauerin: Ruask, Leani, Weres, Kor, Lin
- Mealerin: Loeran, Zoirin, Naon Sczalli, Measarik, Forigenes
- Asepirn: Plottras, Bruentis, Volerin, Haolxnafuur Sczanhim, Kirr
- Moarin: Kori, Wettras, Crudis, Myrn, Kalasin

Bevölkerung

Zu Beginn des Kaoleis 579 setzt sich die Bevölkerung in den einzelnen Ländern folgendermaßen zusammen. In jedem Kaole sterben in jeder Region 1W20 Gelflinge und es werden 3W20 Gelflinge geboren.

Mesperik	Trauerin		Mealerin	Asepirn	Moarin				
Maori	910	Ruask	768	Loeran	2.359	Plottras	3.171	Kori	889
Tsar	2.118	Leani	363	Zoirin	2.120	Bruentis	3.755	Wettras	6.629
Meari	3.883	Weres	6.524	Naon Sczalli	2.848	Valerin	6.910	Crudis	2.243
Rantaren	1.963	Kor	4.534	Measarik	3.218	Haolxnafuur	3.300	Myrn	5.487
Teskatar	2.126	Lin	4.590	Forigenes	1.918	Sczanhim		Kalasin	2.606
	10995		16789		12463		21235		17863

Familie

Innerhalb einer Familie besteht eine starke geistige Verbindung, die schon im Erweiterungsbuch „Tanrainis“ beschrieben wurde. Hier sollen dann ein paar Worte über das Familienleben verloren werden.

Wenn zwei eine starke geistige Verbindung spüren, so kann der Mann zum Vater und zu den Müttern der Frau gehen und diese nach dem Bund mit dieser fragen. Nun sind es die Eltern, die darüber befinden, ob dieser Bund geschlossen werden kann. Die Frau selbst kann höchstens ihrer Leibmutter den Vorschlag erbringen, was ihr an dem Kandidaten gefällt oder mißfällt, so daß jene die Argumente einbringen kann. Wird die Entscheidung für den Mann getroffen, so hat sie zu ihm zu gehen. Er nimmt sie zur Frau und trägt damit die Verantwortung für ihr weiteres Leben.

Die Frauen haben innerhalb der Familie das Sagen, jedoch nicht in den Belangen, die darüber hinausgehen. Allerdings gibt es eine bestimmte Reihenfolge einzuhalten. Der Mann darf also bestimmen, welche Frau er ehelichen will. Dies haben die anderen Frauen zu akzeptieren. Die Erstfrau hat aber darauf zu achten, daß er keine der Frauen in irgendeiner Form vernachlässigt. Diese Fürsorgepflicht geht sogar so weit, daß sie unter hohe Strafe gestellt wird, wenn sie verletzt wird.

Die Erziehung obliegt der Frau. Allerdings kann der Mann eine geschulte Person seiner eigenen Frau in diesem Belang überordnen, jedoch darf er dies nicht ohne vorher darüber mit allem Frauen geredet zu haben.

Sämtliche Frauen einer Familie sind auch Mutter sämtlicher Kinder dieser Familie. Die erste Frau ist allerdings „Erstmutter“. Ihr Wille bei der Erziehung und dem Umgang der Kinder steht über dem Willen der anderen Frauen, es sei denn, wenn alle anderen Frauen anderer Meinung sind. Da dieses Gebilde aber schon sehr viele Generationen überdauert, kommt es sehr selten zu einem Frauenrat. Bei diesem Frauenrat wird über ein Problem abgestimmt. Sind alle anderen Mütter anderer Meinung als die Erstmutter, so muß der Vater das entscheidende Wort sprechen. Dies fällt zumeist dann zugunsten der Meinung der Erstmutter aus.

Vielleicht wird die Sache mit den Müttern verständlicher, wenn man sich vor Augen führt, wie ein *Gelfling* geboren wird. Die Frau gebärt nämlich kein Säugetier, sondern eine Larve, deren einziger Zweck es ist, das Ungeborene weiter heranwachsen zu lassen. Diese Larve ist ein unintelligenter Organismus, der nur aus einer Fruchtblase, Freßwerkzeugen und Verdauungsorganen besteht. Hierin ist auch die große Verbundenheit zum Wald zu erklären, denn diese Wirtskörper fressen ausschließlich Blattwerk und Gräser, um das Kind weiter heranreifen zu lassen, bis die Haut schließlich der Dehnung des heranwachsenden Kindes nicht mehr standhalten kann und zerreißt.

Daraus ist eine Zeremonie entstanden, bei der die Erstmutter und die Leibmutter anwesend sind, sobald sich die Geburt ankündigt. Sehr häufig sind auch noch die anderen Frauen anwesend, was sie dann ebenso zur Mutter werden läßt, denn der Schmerz, den das Wirtstier empfindet, wird durch die ungeschliffenen Sinne des Kindes mental an die Mütter weitergegeben, die eine innige mentale Berührung mit dem Kind aufgenommen haben, um seinen Schmerz zu mildern. Diese Prozedur ist für die werdenden Mütter deutlich schmerzhafter als die eigentliche Geburt durch die Leibmutter vorher schon war.

Tierverhältnis

Die *Gelflinge* sind die begabtesten Tierzüchter auf Tankani. Nur sie hatten es geschafft gewaltige Kampfkolosse zu züchten, die den Himmel bevölkern konnten, die Drachen. Nun ja. Sie haben nicht alle Drachen geschaffen. Aber zumindest haben sie durch Kreuzungen der ursprünglichen Drachen neue Arten hervorgebracht, die gefügiger waren, als das die heute wildlebenden Geschöpfe sind.

Allerdings gibt es immer noch die gefügigten Drachenwesen als

Reit- und Transporttiere, so wie eine unglaubliche Hochzucht von Reittieren, die sie selbst als Windstelzen bezeichnen. Diese Tiere erreichen die doppelte Geschwindigkeit eines Pferdes und ermüden erst nach doppelt so langer Zeit. Außerdem habe sie eine ähnlich hohe Intelligenz wie Pferde, und sind mit ein wenig Übung von nicht all zu großen Personen zu reiten, jedoch verkaufen sie die Tiere niemals an Angehörige fremder Völker.

Sprache

Die Sprache der Gelflinge, Gelfisch, nennen sie selbst *Xetaxan*. Es ist eine recht harte Sprache, die so gut wie keine Sprachverwandtschaft in näherer oder weiterer Umgebung besitzt. Die einzigen, die einen Dialekt dieser Sprache noch sprechen, sind die Drachen der Vulkanberge des Südens.

Ihre Art zu schreiben unterscheidet sich deutlich von der Handels- und Allgemeinsprache *Tanrainis*, denn sie wird in Spiralen geschrieben. Jedes Wort beginnt in der Mitte und die Buchstaben werden entlang einer nach links herauskommenden Spirale im Uhrzeigersinn um die anderen Buchstaben herumgeschrieben. Ein Satz wird durch übereinander stehende Wörter gebildet, und eine kleine gezeichnete Spirale ohne Worte beendet ihn dann.

Hervorhebungen erreicht man durch verschiedene Stilmittel: einkreisen eines Wortes, nachzeichnen der Spirale eines Wortes oder senkrechte Striche links und rechts neben mehreren Worten. Gegensätze Eines Wortes kennzeichnet man nicht durch Prefix oder Suffix, sondern durch das Schreiben einer gegen den Uhrzeigersinn gedrehten Spirale. Gesprochen wird dies durch eine andere Betonung (ein zischendes Pfeifen wird beim Wortbeginn mitgesprochen). Wie gesagt, diese Sprache hört sich teilweise recht hart an und paßt gar nicht so recht zu diesen zierlichen Wesen.

Religion

Die Gelflinge haben nur einen kleinen Ausschnitt des Pantheons in ihrer Weltanschauung aufgenommen. Auch die Hierarchien der Götter stufen sie selbst anders ein. Für sie gibt es drei maßgebliche Götter, und das sind *Mielikki*, Göttin des Waldes, *Koerang*, Gott des Wetters, und *Lheitlabai*, Gott des Wissens. Ihre Glaubensgemeinschaften stützen sich auf diese drei Säulen, wobei die Göttin des Waldes ihre höchste Gottheit darstellt, denn sie gibt ihnen das Leben und sie verkörpert ihre ganze Welt. Der Wald bietet ihnen Lebensraum, Schutz und Nahrung und daher wird die Göttin des Waldes dort am stärksten verehrt.

- Mielikki (Wald)
 - Heistan (Pflanzen)
 - Tiberis (Leben)
 - ▷ Sentiperis (Familie)
 - ▷ Donteperis (Familie)
 - ▷ Kiem (Ackerbau & Ernte)
 - Replant (Tod)
 - ▷ Zoltar (Jagd)
- Koerang (Wetter)
 - Wersas (Luft)
 - Tullflutus (Wasser)
 - Bolkor (Erde)
 - Volkarn (Feuer)
- Lheitlabai (Wissen)
 - Ghirdequas (Handwerk)
 - Kairan (Innere Kräfte)

Gott Kairan in Gelfin

Magie

Der Gelfing ist die Ausnahme in der großen Konstellation, denn er kann die Klassenkombination *Kairandenites/Zauberkundiger* oder *Kairandenites/Illusionist* eingehen, denn in ihrer Weltanschauung ist die Magie etwas, daß aus ihrem Inneren kommt, und die materiellen Komponenten nur die Opfergaben für ihren Gott. Es wird daher die Regel sein, daß er lieber die teureren „Gaben“ opfert, wenn verschiedene Materialkomponenten für einen Zauber gewählt werden können. Allerdings kann er in dieser Kombination nicht die höchste Erleuchtung erhalten (max. Erfahrungsstufe 12/5 mit Boni aufgrund von hoher Intelligenz: IN 16,17,18,19 ändert den Wert auf 13/5,13/6,14/6,14/7 entsprechend der Sonderregel für Stufenbeschränkungen aufgrund der Rasse des Spielleiterhandbuchs).

Tempelberg in Gelfin

Die gelfischen *Kairandenites* haben ein großes Kloster, welches aus versteinerten Bäumen gebaut wurde. Allerdings sind selbst diese Bäume einmal vor Jahrtausenden gewachsen, und von *Kairan* persönlich in dieser Stellung eingefroren worden. Das Gebäude ist etwa 70 Meter hoch und von den anderen umliegenden Bäumen nicht zu unterscheiden, da sich über dem Gebäude schon wieder Erde und neue Bäume angesetzt haben. Wie ein großer Hügel liegt die fast 300 Meter durchmessende Konstruktion im Wald, und es gibt nur einen Eingang, der von Körper oder Geist durchschritten werden kann.

Je nach Stellung in der Glaubensgemeinschaft dürfen andere Räume, die höher im Gebäude liegen, betreten werden. Die oberste Etage allerdings ist versiegelt und es wird gesagt, daß dort ein Avataar von *Kairan* lebe.

Die darunterliegenden Räume werden vom *Listelin* bewohnt. Er ist das Oberhaupt der gelfischen Glaubensgemeinschaft Kairans. Unter ihm wohnen die *Melentines*, seine Frauen, wobei oben und unten hier noch sehr relativ ist, denn das Gebäude ist - wie bereits erwähnt - ursprünglich aus Pflanzen gewachsen. Die Frauen sind zum größten Teil selbst *Kairandenites* und viele von ihnen sind schon sehr mächtig.

In den nächsten 3 Etagen wohnen die *Kaolasis Nahai*, die Lehrer und Gelehrten. Sie sind es, die junge Priester auf den Weg der Erleuchtung führen. Die *Kaolasis Nahai* haben die „Große Ehe“ geschlossen. Es gibt hier nicht die Unterscheidung wer mit wem verheiratet ist. Diesen Luxus muß man ablegen, wenn man diese Hierarchiestufe anstrebt.

Jetzt folgen 10 Etagen in denen die Adepten und auch noch ein paar Priester leben, welche die Zeremonien für das Volk abhalten. Nicht selten sind die Übergänge von einer Etage zu einer anderen ziemlich verstrickt und das ganze sehr undurchschaubar. Aber bisher hat beinahe jeder immer wieder dahin zurückgefunden, wo er oder sie hingehört.

Die Unterste Etage ist eine gewaltige Halle, welche am Rand 15 Meter hoch ist und in der Mitte bis in die fünfte darüberliegende Etage reicht und somit dort etwa 30 Meter Höhe erreicht. Um die Halle herum sind Waschräume, Essensräume und ähnliche Einrichtungen des täglichen Bedarfs. In der großen Halle werden die Messen abgehalten, welche für unsere Begriffe sehr schweigsam sind. Allerdings sollte man dabei nicht vegessen, daß sich die Gelflinge mit ihrem Geist verständigen können.

Messe

Die Zeremonienmeister beherrschen die Kunst, die Geister der Anhänger zu bündeln und aufeinander abzustimmen, so daß keine unbeabsichtigten Dissonanzen entstehen, wenn alle Anwesenden ihren Geist öffnen um Kairan zu huldigen.

Die Messen finden - außer an Seiadao - alle zwei Stunden statt, und es erfolgt kein Aufruf für die Leute die kommen wollen. Die

Messe beginnt kurz bevor die Zeit der Meditation gekommen ist und endet, wenn Kairan die Meditation des Priesters enden läßt. Mitunter haben Gläubige schon mehrere Tage in der großen Halle zugebracht, wobei alle zwei Stunden noch ein paar Gelflinge hinzukamen. Es ist sogar schon vorgekommen, daß ein Zeremonienmeister, der sich immer weiter von Kairan abwendete, bei dieser Zeremonie verhungert ist.

Eheschließung

Weiterhin darf jeder *Kairandenites* Eheschließungen vornehmen. Dabei wird der Geist der Eheleute getestet, ob sie tatsächlich in Übereinkunft stehen. Die Priester haben nicht nur das Recht, Einspruch gegen eine Hochzeit zu erheben, sondern dürfen diese auch vollkommen untersagen, wenn sie feststellen, daß die Partner absolut nicht zueinander passen. Und tatsächlich sind die unter Kairan geschlossenen Ehen glücklicher als viele andere Ehen. Trotzdem ist manch ein Anhänger aus der Glaubensgemeinschaft zu einer anderen gewechselt, weil er dem Urteil des *Kairandenites* keinen Glauben schenken wollte. Das Zeremoniell umfaßt eine Verschmelzung des Geistes durch Berührung. Diese Verschmelzung wird an acht aufeinanderfolgenden Tagen für jeweils eine Stunde bei Sonnenaufgang vorgenommen und kann auch von dem *Kairandenites* bei sich selbst vorgenommen werden, wenn er eine Ehe eingehen möchte. Nach der ersten Verschmelzung weiß er bereits, ob die restlichen sieben Zeremonien noch vorgenommen werden dürfen und handelt entsprechend. Erst wenn alle acht Tage vorbei sind, sind die Personen verheiratet. Für jede Verschmelzung opfert der *Kairandenites* 1 Punkt seiner **KO**, der sich nach Beendigung der Zeremonie mit 1 pro 3 Tagen wieder erholt. Außerdem sinkt sein PSP-Maximum auf 10 nachdem er die erste der acht Zeremonien vollbracht hat. Danach erholt sich sein Geist um 1W6 PSP pro Tag, bis er wieder sein normales Maximum erreicht hat.

Priesterweihe

Wie schon in der ursprünglichen Beschreibung gesagt muß der angehende *Kairandenites* zwischen dem 7. und 12. Lebensjahr das Große Schweigen bewahren. Hat er dies erfolgreich durchgehalten, so erwartet ihn die Weihe. Die Weihe umfaßt einen ganzen Monat der Meditation und Reinigung. In dieser Zeit ist es ihm untersagt etwas anderes als Wasser zu sich zu nehmen. Außerdem hat er sich zu Sonnenaufgang mit Tauwasser zu reinigen. Seine Kleidung, die er bei Sonnenuntergang abgelegt hatte, ist anschließend in klarem Wasser zu reinigen. Anschließend verbringt er den ganzen Tag mit Meditation.

Nach Abschluß des Monats wird ihm dann vom *Listelin* das Heilige Symbol überreicht. Die Ausbildung ist damit abgeschlossen und er kann einen Wunsch äußern, was er gerne weiter werden will. Dieser wird ihm in den meisten Fällen auch gewährt.

Mit der Priesterweihe geht er auch das Versprechen ein, niemals einem anderen *Kairandenites* zu schaden, selbst wenn sie sich persönlich oder weltanschaulich nicht verständigen können. Ihr Heiliges Symbol versagt auch bei dem Versuch jemandem wesentlich oder unwissentlich mit ihren besonderen Kräften zu schaden, der ebenfalls die Weihe *Kairans* erhalten hat.

Verhältnis zu anderen Göttern

Die gelfischen Gottheiten werden respektiert. *Mielikki* (Wald), *Koerang* (Wetter) und *Lheilabai* (Wissen) sind die drei höchsten Götter Gelfins, wobei letztgenannter der ranghöhere Gott für die *Kairandentines* Gelfins darstellt.

Alle Götter, die nicht in dem gelfischen Pantheon enthalten sind, werden als nicht existent abgetan, oder sie werden als feindliche Gedanken bekämpft. Dies hängt allerdings sehr stark von der Gesinnung und Lebenseinstellung des einzelnen *Kairandentines* ab.

Paladin

Der Paladin erhält von *Kairan* eine erweiterte Empathie (Kraftwert: PK). Er kann Gefühle von allen Lebewesen um sich herum auffangen. Wenn er sich die Zeit nimmt, und seine Augen schließt um sich besser zu konzentrieren, kann er die Richtung aus der die Gefühle strömen ungefähr einordnen, und bewußt die verschiedenen Wesen trennen.

Außerdem ist es ihm innerhalb von 15-20 (14+1W6) Metern Umkreis möglich, genau festzustellen, wieviele Lebewesen sich in diesem Bereich befinden, wenn er sich die Mühe macht, und diese einzeln durchzählt. Dabei braucht er 1 Runden für je 2W10 Wesen, wobei seine um ihn herumstehenden Kameraden mitzählen. Sollten sich die Wesen recht hektisch um ihn herum bewegen, so verdoppelt sich die Zeit.

Er verbraucht für den einfachen Einsatz der Empathie keine PSP, aber für die Erweiterung muß er pro Runde 4 PSP einsetzen. Sein Grundwert wird wie bei anderen Charakteren mit natürlicher Begabung errechnet.

Etwaige *Meister des Plink* oder natürlich begabte Personen, die ihren Geist durch psychische Verteidigungen vernebeln, bleiben unentdeckt, wenn der Kraftwurf oberhalb einer natürlichen 8 gelungen war.

Allerdings ist er durch seinen offenen Geist auch empfänglicher gegenüber geistigen Angriffen. Sämtliche Rettungswürfe gegen Illusionszauber und andere den Geist beeinflussende Zauber werden mit einem Malus von -1 belegt. Außerdem erhält ein geistiger Angreifer einen Bonus von +1 auf seinen Kraftwert beim Einsatz einer PSI-Kraft.

Gelfling als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Gelfling darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 10 (gehend)
15 (fliegend, Klasse E)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Spannw.(cm)	Alter	Höchstalter
m)	98 + 2W6	40 + 3W6	-	12 + 1W6	70 + 5W4
w)	94 + 2W6	35 + 3W6	155 + 5W10	12 + 1W6	85 + 5W4

	Modifi- kation	Min./Max.-werte (ohne Mod.)
ST	-1	3/16
IN	0	5/18
WE	0	5/18
GE	0	5/18
KO	0	5/18
CH	+1	5/18
AU	+1	9/18
PK	-1	3/16
RV	0	5/15

Ihre Gesinnung ist nicht beschränkt, und sie können sämtliche kleinen und mittleren Waffen benutzen (ähnlich Halblinge).

Zugelassen sind alle Charakterklassen außer Barbar (o. ä.).

Sie tragen ungerne eine Rüstung, jedoch wird es dem Spieler nicht untersagt, sich für eine Rüstung zu entscheiden. Am liebsten sind *Gelflinge* aber einfach nur in Stoff gekleidet. In 5 % aller Fälle trägt er sogar einen *Gelflingsumhang*, eine magische Robe feinsten Seide, die einen Rüstungsschutz +3/+4/+2 bietet.

Die Glücksfeen (Ein besonderes Volk Tanrains)

Eine *Glücksfee* ist eine den Feen verwandte Art. Sie ist mit ca. 15cm Größe wesentlich kleiner als eine normale Fee, zählt aber

wie die Fee noch zu den menschenähnlichen und sind ebenfalls geflügelt. Glücksfeen entstehen immer dann, wenn ein Priester seine Gottheit um göttliche Gnade (also ein Wunder) angefleht hat, und sein Gott ein Wunder gewirkt hat.

Die Götter wissen um dieses Geschehen, und so werden Glücksfeen von allen Lichtgöttern mit besonderem Wohlwollen betrachtet. Glücksfeen sind von „Geburt“ an absolut gute Wesen. Eine Glücksfee kann überhaupt nicht kämpfen, und sie wird immer bemüht sein, natürlichen und guten Wesen keinen Schaden zuzufügen. Jedoch ist, wie bei den Feen, auch bei der Glücksfee die spitzbüßische und neckische Art fester Bestandteil ihres Wesens. Man hat schon von erfahrenen Glücksfeen gehört, die eine hartgesottene Söldnergruppe an den Rand der Verzweiflung gebracht haben.

Eine Glücksfee entsteht, wie oben beschrieben, als Nebeneffekt beim Wirken eines Wunders von einem Lichtgott. Die Glücksfee findet sich nach ihrer „Geburt“ irgendwo im Umkreis von 1.000km von dem Ort wieder, ohne zu wissen wer oder was sie ist. Sie kann die Muttersprache desjenigen sprechen, der von seiner Gottheit ein Wunder erbeten hatte, und es fällt ihr leicht in den ersten Tagen ihres Lebens die ortsansässige Sprache zu lernen. In ihrem weiteren Verlauf ihres Leben ist sie zuerst einmal daran interessiert zu erfahren wer oder was sie ist, und wenn sie dies dann weiß, versucht sie ein Volk der Feen zu finden, um sich dort niederzulassen.

Glücksfee als Spielercharakter

Weil Glücksfeen so selten sind, erhält der Spieler vor dem Auswürfeln der Grundwerte nur eine 20%-Chance sich für eine Glücksfee entscheiden zu dürfen.

BF: speziell

Größe(mm)	Gewicht(g)	Alter(Tage)	Höchstalter
100+1W50	50+2W20	1W%	40+5W20

	Modifi- kation	Min./Max.-werte (ohne Mod.)
Glücksfee		
ST	1/2	1/12
IN	±0	3/18
WE	±0	3/16
GE	+1	9/18
KO	±0	3/18
CH	±0	6/-
AU	+2	12/-
PK	±0	-/-
RV	±0	6/-

Eine Glücksfee ist auf eine einzige Klasse beschränkt: die *Glücksfee*.

Die Karpains (Ein Volk Tankanis)

Die *Karpains* sind ein Seefahrervolk, denn ihr Land liegt am Leankanismai, und wenige Städte sind auf der anderen Seite in Thirgo mit der Erlaubnis der *reev* erbaut worden. Städte könnte man eigentlich nicht sagen, denn die Karpains wohnen mehr auf dem Leankanismai als in Tankani oder Thirgo. Sie haben gewaltige Schiffe gebaut, für die tausende von Bäumen gefällt worden waren. Jedes Schiff birgt eine Sippe, ein Dorf oder eine Stadt für sich, und viele Sippen leben mit ihrer eigenen Schiffen in einer lockeren Dorfgemeinschaft mit anderen Schiffen zusammen.

Die Karpains gehen nur ungerne an Land, und daß dann meistens auch nur dann, wenn die See so stürmisch wird, daß es besser ist, sein Schiff ins Trockene zu bringen.

Sie leben von allem, was sie aus dem Meer ernten, und danken

dafür den Göttern der Meere. Sie richten sich auf ihren Wegen nach den Gestirnen und haben Achtung vor den Göttern dieser Sphäre. Sie glauben auch daran, daß es noch andere Götter gibt, aber sie beachten diese nicht sonderlich, wobei sie jedoch auch kein schlechtes Wort gegen die Götter anderer Kulturen richten.

Ihre größte Sorge sind die immer wieder ganze Dorfgemeinschaften verschlingenden Seeschlangen, die so tückisch und unberechenbar sind, daß sie diesen nur selten entkommen. Aufgrund dessen haben sie einen etwas heidnischen Brauch, ab und zu einen aus ihrer Gemeinschaft den Meeresgöttern zu opfern, um diese friedlich zu stimmen. Schlecht ist es für Reisende, die in der Zeit, in der geopfert werden soll, wenn sie sich von einer Karpainfamilie zwischen Tankani und Thirgo übersetzen lassen. In diesem Fall nehmen die Karpains keinen aus ihrer Mitte für das Opfer, sondern nehmen bevorzugt die Reisenden, wenn diese nicht so aussehen, als ob sie hochgestellte Persönlichkeiten wären, die jemand vermissen würde, wenn sie nicht am anderen Ufer ankommen.

Klogg (Ein Volk Tanrains)

Die *Klogg* sind eine eigentümliche Rasse auf Tanrain, denn sie gehören zu den wenigen intelligenten Rassen, die drei Geschlechter haben. Doch dazu später mehr.

Ein *Klogg* hat eine grüne bis braune Haut (meist sogar fleckig), welche sich rau und lederig anfühlt und leicht phosphoreszenzierende Eigenschaften besitzt. Sie glimmt in einem leichten Blauschimmer in der Dunkelheit. Ihre Hände haben nur drei zweigelenkige Finger, die jeweils in eine spitze dunkle Kralle übergehen. Diese drei Finger liegen nicht, wie beim Menschen, auf einer Ebene nebeneinander, sondern sind wie bei einem Dreieck angeordnet. Zusammengefallen sieht die Hand aus wie ein verlängerter, spitzer Armstumpf. Sie können daher nicht mit solchen Waffen hantieren, die das Fingergeschick eines Menschen o. ä. erfordern. Dies sind u. a. Kurz-/Langbogen, Shuriken, Armbrust. Erlaubt sind Schwerter, Messer, Dolche, Schilde und Stäbe. Jedoch erleiden sie beim Kampf mit einer Waffe eine *WM-1* auf ihren jeweiligen ETW0.

Ihre Füße haben ähnliches Aussehen. Nach hinten ist eine Kralle weggespreizt und nach vorne zwei. Das Kniegelenk wird beim Laufen nach hinten eingeknickt und das Fußgelenk liegt etwa 15-20cm über dem Fuß. Eine wirklich gute Geschwindigkeit beim Laufen erreicht ein *Klogg*, wenn er sich auf allen vieren fortbewegt.

Die Arme und Beine sind beinahe gleichlang, wenngleich die Beine sehr viel kräftiger ausgebildet sind. Der Körper ist eng in der Taille, was durch die sehr kräftigen Oberschenkel betont wird. Der Brustkasten ist das, was sich jeder Mann als durchtrainierten Oberkörper wünscht, nämlich breit in den Schultern.

Das Gesicht ist nicht menschlich. Die Augen sind ca. 5-10cm im Durchmesser und sehen Insektenaugen sehr ähnlich. Auch daher, daß sie stärker seitlich und in ungefährer Stirnhöhe liegen. Das Sichtfeld des *Klogg* ist umfassender als das eines anderen Humanoiden. Angriffe, die von hinten oder oben auf ihn geführt werden werden nur mit einem RK-Malus von -1 anstelle von -2 gerechnet.

Der Mund ist für die Aufnahme von weicher Nahrung bestimmt. Er sieht dem Maul einer Krabbe sehr ähnlich. Rechts und links sind zwei sehr kräftige „Zangen“, die Festes zerbeißen können. Aus dem Mund kann ein Schlauch von 10-15cm Länge zur Nahrungsaufnahme herausgeschoben werden, der aber auch dazu dient, Flüssigkeit auszusondern, welche beim Zerkauen fester Nahrung außerhalb des Mundes hilfreich ist. Die Geruchsorgane sind zwei winzige Löcher oberhalb des Mundes und jeweils ein kleines Loch links und rechts am Kopf stellen die Ohren dar.

Trotz dieses seltsamen Mundwerks ist ein *Klogg* in der Lage verständliche Laute hervorzubringen und diese in eine Sprache

humanoider zu bringen. Das klingt zwar etwas härter als normal aber läßt sich dennoch verstehen. Ihre eigene Sprache beinhaltet sehr viele Saug- und Klickgeräusche, so daß sie von anderen nicht gesprochen werden kann.

Klogg nehmen ausschließlich tierische Nahrung zu sich. Diese möglichst in rohem Zustand. Auf ihrem Menüplan steht Blut als Nahrungsmittel an oberster Stelle. Hiervon benötigen sie mindestens 1 Liter täglich, wobei noch 2 Liter Flüssigkeit am Tag für sie das Minimum bedeutet. Zerriebenes Fleisch gehört dann an die zweite Stelle ihres Speiseplans, doch selbst das sollte nach Möglichkeit sehr frisch sein.

Bei den *Klogg* gibt es „Samer“, „Leger“ und „Brüter“. Dies sind die drei Geschlechter ihrer Rasse, die jetzt nochmal in Kürze erläutert werden sollen:

Samer sind die männlichen Vertreter der *Klogg*. Sie sind körperlich meist etwas größer und stabiler gebaut als die anderen.

Leger sind die weiblichen Vertreter der *Klogg*, jedoch bekommen sie niemals selbst Kinder. Ihr Körper ist hierfür nicht ausgelegt. Sie sind von der Statur etwas schlanker und kleiner als *Samer*.

Brüter sind die „neutralen Weibchen“ der *Klogg*. In ihrem Inneren haben sie die für die Geburt nötige Gebärmutter, die einer menschlichen ähnelt, doch in sich einfach nur eine „dumme“ Brutblase darstellt. Sie sind etwas rundlicher gebaut als *Leger* und *Samer* und haben sechs Zitzen (je drei rechts bzw. links) im Brust-Bauch-Bereich, durch die die Nährmilch für die ersten Wochen für das Baby bzw. die Babys bereitgestellt wird.

Bei der Fortpflanzung werden durch zwei Kanäle von außen durch einen *Leger* und einen *Samer* Eizellen und Samenzellen einem *Brüter* in die Fruchtblase eingeführt. Dies geschieht ähnlich dem menschlichen Koitus. Die Eizelle und der Samen verbinden sich mit den Zellen der Brutblase und bilden so ein Kind, welches Erbmaterial aller drei Eltern erhält. Dabei ist auf die FW von *Leger* und *Brüter* zu würfeln. Beide Würfe müssen gelingen!

Es ist möglich, daß ein weibliches Säugetier einer anderen Rasse die Rolle des *Brüters* übernimmt. Dabei werden erst die Eizellen und anschließend die Samenzellen zugeführt. Das dabei entstehende Wesen bekommt aber einen Teil der Eigenschaften des anderen Weibchens dabei ab, denn die Gene werden dabei im Verhältnis 2:1 zusammengemischt. Dabei sind in Einzelfällen zu bestimmen, wie die Eigenschaften aussehen. Ein paar Geläufige werden vom *Dungeon Master* schon zusammengestellt.

Noch ein paar Worte zu den Eigenschaften der *Klogg*. Die Grundchance für *Wände erklimmen* liegt bei 40 %, da sie sich mit ihren Arm- und Beinklauen sehr gut an kleinen Unebenheiten festhalten können.

Lernt ein *Klogg* den *waffenlosen Kampf*, so ist dies wieder mal eine rassenspezifische Art und Weise, die körperlichen Gegebenheiten auszunutzen. Dabei kann er 2 Angriffe pro Runde durchführen und verursacht mit seinen Handkrallen 1W6 SP.

Bekommt er einen Gegner ins Handgemenge, so verursacht er pro Runde, die er mit ihm ringt 1W3 SP, wenn ihm ein um 4 erleichterter ETW0 gelingt. Er kann aber anstelle dessen auch versuchen zuzubeißen, was dem Gegner 1W8 SP zufügt. Gelingt es dem Gegner nicht, sich aus solch einer Umklammerung herauszusprengen, so gehen im pro weiterer Runde 1W4 TP durch Blutverlust verloren, wenn der *Klogg* anfangen sollte, sein Blut zu trinken. Je 10 SP ausgesaugten Blutes erlangt ein *Klogg* 1 TP zurück.

Weiterhin sind *Klogg* in ihren Schlafgewohnheiten seltsame Wesen. Sie rasten zweimal täglich. Zur Mittagszeit und zur Nachtzeit benötigen sie jeweils 4 Stunden Schlaf, und nicht wie die meisten

anderen Lebewesen 8 Studen am Stück. Werden sie dazu gezwungen, sich bei ihren Schlafgewohnheiten umzustellen, so geht ihnen 1 KO-Punkt pro Tag (bis zu einem Maximum von 5 Punkten) verloren, welche sich nach regeltem Schlaf um 1 je Woche regenerieren.

Das Geschlecht eines *Klogg* bei der Geburt wird durch folgende Wahrscheinlichkeitstabelle ermittelt:

W%	Art
01..35	Samer
36..60	Leger
61..00	Brüter

Die Anzahl der Kinder wird mit einem W% bestimmt

W%	Anzahl
01..02	1
03..07	2
08..20	3
21..50	4
51..83	5
84..99	6
00	6 + 1W6

Die Größe, Alter etc. für einen Abenteurer entspringen folgendem Muster:

Art	Alter	Größe	Gewicht	Höchstalter
Samer	12+1W4	170+2W20	140+2W10	60+5W8
Leger	14+1W6	160+3W10	110+2W10	55+5W8
Brüter	12+1W8	160+2W20	160+2W20	70+5W8

- BF:** 9 (aufrecht gehend)
15 (auf allen vieren gehend)

Folgende Charakterklassen bzw. Klassenkombinationen sind erlaubt:

- Dieb (Akrobat)
- Kämpfer
- Kleriker (jeder)
- Metamorphant
- PSI-Meister
- Waldläufer
- Kämpfer/Kleriker
- Kämpfer/Metamorphant
- Kleriker/Metamorphant
- Waldläufer/Metamorphant
- PSI-Meister/Akrobat
- Kämpfer/Kleriker/Metamorphant

Die Grundchance für eine wilde PSI-Begabung liegt bei 3 %.

Modifikation der Attributwerte (keine Beschränkung der Würfel):

	Samer	Leger	Brüter
ST	+1	+1	-
GE	-2	-2	-1
KO	+1	+1	+1
IN	-	-	-
WE	-	-	-
CH	-	-	-
AU	-	-	-1
PK	-	-	+1
RV	-	-	-

Kurzfassung der Grundwerte für Diebeseigenschaften nach Rasse:

- +10 % Fallen finden/entschärfen (nur auf das Finden!)
- 15 % Taschendiebstahl (wg. schlechter Fingerfertigkeiten)
- 10 % Schlösser öffnen (wg. schlechter Fingerfertigkeiten) spez. Leise bewegen
- 20 % Im Schatten verstecken
- +10 % Geräusche hören
- +40 % Wände erklimmen
- ±0 % Sprachen lesen

Leise bewegen kann sich ein *Klogg* auf Steinboden fast gar nicht (-15 %), jedoch auf weichem Boden ist er wieder wesentlich besser bedient (+10 %). Zieht er besonderes Dämmwerk über seine Fußkrallen, so hat er sowohl auf Steinboden als auch auf weichem Untergrund keine Vor- oder Nachteile (±0 %). Jedoch macht dies seinen Bonus beim *Wände erklimmen* vollkommen zunichte! Er erhält dann einen Malus von -15 %.

Lesingaros (Das Volk Lesingars)

Die *Lesingaros* sind das älteste Volk von *Tanrain* und haben eine höchstentwickelte Technik und Magie. Ihre Magie besteht zum großen Teil darin, andere Zauber verschiedener Magien für sich selbst wirksam zu machen. Sie sind auch Schöpfer vieler auf dem Planeten existenter Zauber¹. Die mächtigsten Magier von *Tanrain* sind in der *Gilde der Neunzehn*, die sich einmal zur Jahreswende im *Lerigo* einfindet um dort einige Wochen lang Erfahrungen auszutauschen. Durch ihre Technik sind die *Lesingaros* selten gezwungen selbst harte Arbeiten durchzuführen. Mit Hilfe ihrer Techniken haben sie ihren Kontinent ca. 1.000 Fuß unter die Meeresoberfläche gesenkt und ihre Körper der Umgebung angepaßt, damit die anderen Völker nicht an ihre Technik kommen können. Dies geschah vor vielen Generationen und in den meisten Völkern sind nur noch Sagen über sie vorhanden.

Ihre Körper sind zierlich, wenn für unsere Begriffe vielleicht sogar dürr und sie sind selten ziemlich stark. Dafür sind sie sehr zäh in der Umstellung von einem Lebensraum auf einen anderen. Bei ihrer Umstellung ihrer Körper auf die Unterwasseratmung haben sie aber die Komponente des Luftatmens nicht vernachlässigt und sind *Luft- und Wasseratmer*. Sie sind den *Thirgen* im allgemeinen freundlich gesinnt, und greifen auch helfend in ihre Geschehnisse ein. Sie stellen für alle anderen Völker durch viele ängstliche Sagen eine Macht dar, die das Böse auf *Tanrain* verkörpert, denn die *Lesingaros* greifen immer wieder hemmend in die Entwicklung der anderen Völker ein. Dies tun sie um den Planeten vor seiner Zerstörung zu bewahren, was selbst die *Thirgen* nicht wissen. Sollten nämlich einige zerstrittene Völker von *Tankani* die Technik der *Lesingaros* ihr eigen nennen, so könnten sie *Tanrain* mit ihrer Auseinandersetzungen in wenigen Stunden vollkommen zerstören. Für die Bewohner *Tankanis* und *Vergas'* sind die *Lesingaros* die *Dämonen aus den dunklen Tiefen*, die immer wieder Krankheit, Zerstörung und Unheil ins Volk bringen. Eine vollkommene Demokratie herrscht vor, denn durch technisch-magische Hilfsmittel² wird ein direkter telepatischer Kontakt zur Regierung geschaffen und so eine Meinungsabfrage beim gesamten Volk erreicht. Es gilt der Mehrheitsentscheid und wird von allen respektiert und akzeptiert.

Ihre Kleidung ist zumeist aus einem grünlich schimmerndem, elfenbeinweißem oder azurfarbenem Synthetikmaterial, daß sehr strapazierfähig ist. Ungeübte Augen sehen den Stoff als Seide an. Ihre modischen Vorlieben sind ca. knielange Röcke mit Blusen, die teils enganliegend am Körper getragen werden teils auch weit ausfallend mit Rüschen verspielt sind. Schuhe tragen sie nie oder wenn es nötig wird, dann nur ungerne, da sie hierdurch in ihrer Bewegung im Wasser eingeschränkt werden. An Land tragen sie gerne Capes

¹siehe *Lesingars Strinbänder*

²Diese sind nur wenige Millimeter groß und werden in Stirnbändern, Ketten, Anhängern oder in Kleidung eingewebt getragen.

³Dieser sollte einem Spielercharakter **niemals** zur Verfügung gestellt werden.

oder Umhänge, die aus dem selben Stoff gefertigt sind. Ihre bevorzugte Nahkampfwaffen sind Lichtschwerter, da man hierfür nur wenig Kraft aufwenden muß und im Fernkampf Energiestrahler³.

Sie werden 1,60 m bis 2,10 m groß und sind durch einen leichten silbrigen Schimmer in der Haut von hageren Menschen auf einen groben Blick zu unterscheiden. Sie haben an ihren Händen vier Gelenke in den Fingern (Menschen haben drei) und vom Fingeransatz bis zum zweiten Gelenk noch eine Schwimmhaut zwischen den Fingern. Ihre Füße sind so konzipiert, daß sie ihre vier „Zehen“ (diese haben ungefähr die Hälfte der Fußlänge) auffächern können, um die gefalteten Schwimfflossen in den Zwischenräumen zu entfalten. Zusammengelegt sieht ein Fuß einem menschlichem Fuß mit vielen Falten ähnlich.

Sie können auf Schallbasis (Ultraschall) im Dunkeln auf 24m verschommen sehen, sehen ansonsten aber im UV-Bereich und im normalen dem Menschen sichtbaren Lichtspektrum. Sie können Töne von 80 Hertz bis zu 32.000 Hz hören und sprechen. Ihre eigene Sprache ist im Hochfrequenzbereich angesiedelt. Ihr Einstellung zu anderen Rassen (außer den Elfen) ist mit viel Arroganz angereichert, doch sie respektieren alle Lebewesen, den Halbelfen stehen sie mit einer mitleidigen Einstellung gegenüber. Die Lesingaro sind zwiesgeschlechtlich. Sie können sich im „Notfall“ auch ohne einen anderen Partner fortpflanzen. Die Inkubationszeit liegt hier bei ca. sechs Monaten, und das Kind wird wie bei anderen Säugern lebend geboren. Die Haut hat dann für die ersten drei bis sechs Monate eine schwarze Färbung. Ein Vermischen von Erbmaterialien der Lesingaro ist mit allen anderen Rassen (selbst Tieren) möglich. Aber nur selten wird ein Lesingaro mit einem Nicht-Lesingaro freiwillig Kinder zeugen. Welche Fähigkeiten und Schwächen ein Halblesingaro aus seiner Herkunft erfährt muß der Spielleiter selbst festlegen.

Stirnbänder Lesingars

(die magischen Bänder von Lesingar)

Die *Stirnbänder Lesingars* entfalten ihre Wirkung nur dann, wenn sie als Stirnband getragen werden. Sie sehen aus wie normale Stirnbänder in elfenbeinener Farbe, mit einem gewissen Glanz untermischt. Sieben glotrote Punkte sind in das Band eingelassen (auf einem Viertel des Gesamtumfangs eines Bandes).

Die Bänder sind wie eigendenkende Wesen. Sie können die Zaubersprüche ihrer Träger **duplizieren** (z. B. könnte ein Zauberer eine *Feuerkugel* zaubern und sieht plötzlich, daß eine zweite seinem Willen entsprechend entsteht). Sie können aber auch die Zaubersprüche ihrer Träger **verstärken** (z. B. könnte ein Zauberspruch plötzlich die doppelte Wirkung haben.). Auch sind sie fähig bestimmte Zaubersprüche ihrer vorherigen Träger mit dessen Erfolgswert eigenständig **wiederzugeben** (d.h. sie können einen Zauberspruch eigenständig anwenden, wenn er nötig wird und der Besitzer ihn nicht selbst durchführt). Die Chance, daß das Band eigenmächtig handelt beträgt 35%.

Bei Anwendung eines Zaubers durch den Zauberer würfelt der Dungeon Master mit 1W10:

1W10 Auswirkungen	
1	keine
2 - 3	Wirkung wird dupliziert
4	Wirkung wird verstärkt
5	eigener Spruch wird wiedergegeben
6 - 7	Wirkung wird verstärkt
8 - 10	Wirkung wird dupliziert

Die Stirnbänder haben allesamt telepathische Fähigkeiten, und das Tragen des Stirnbandes macht es dem Träger unnötig weiter zu Atmen. Er braucht keine Luft mehr zum Leben. Giftige Gase können ihm nicht schaden. Ein Spruch, der einmal von einem seiner Träger angewandt wurde, wird damit permanent in das Stirnband me-

morisiert. Um einen Zauber gezielt abzurufen muß sich der Träger telepathisch mit dem Band verständigen und es davon überzeugen, daß es diesen Spruch anwendet. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich das Band davon überzeugen läßt liegt bei ca. 20%. Der Träger weiß aber nicht von vornherein, welche Sprüche das Stirnband bereits beherrscht.

Eine **Ausnahme** stellt ein Lesingari dar: Wenn er ein solches Stirnband aufsetzt, weiß er sofort alles über das Band, und es sieht ihn als seinen Meister an. Er kann ad hoc mit dem Band kommunizieren, und es führt Zaubersprüche aus, ohne das sich der Besitzer des Bandes darauf konzentrieren braucht. Er kann unabhängig von den Bandzaubern kämpfen oder zaubern. Er ist vollkommen aktionsfähig.

Ein *Lesingarstirnband* zu tragen ist nicht ungefährlich, denn es kann dem Träger beim ersten Versuch es aufzusetzen den Geist verbrennen.

Intelligenz	Wahrscheinlichkeit
3	50 %
4	30 %
5	25 %
6	20 %
7	15 %
8 - 9	10 %
10 - 12	5 %
13 - 15	2 %
15 - 18	1 %
18 ...	0 %

Ode von Lesingar

Derer, die dort zu sieben
auf elfenem weiß dort blieben
sind von Schönheit und Pracht.
In ihnen steckt ihre Macht.

Neunzehn von ihnen bleiben ihr eigen,
drei den Elfen ihr Ganzes zu zeigen,
drei den Drachen fernab vom Sande,
drei den Menschen in aller Lande,
drei den Schwachen zeigen die Stärke,
drei der Gilde für ihre Werke,
drei auch dem dunklen Reigen,
doch die Neunzehn, die bleiben ihr eigen!

Lesingaro als Spielercharakter

Sollte der Dungeon Master zulassen, daß einer seiner Spieler einen Lesingaro darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 9 (an Land)
15 (im Wasser)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	150+10W6	50+1W20	100+1W20	220+5W4
w)	140+10W6	45+1W20	90+1W20	240+5W6

Modifikationen: Min./Max.-werte		
	Lesin- gare	Halbe- singaro (ohne Mod.)
ST	-2	+1 3/16
IN	+1	-2 5/18
WE	+1	±0 5/18
GE	±0	+1 3/18
KO	+1	+1 5/18
CH	-2	-2 3/16
PK	±0	±0 3/18
RV	±0	±0 3/18

Zugelassen sind alle Klassen⁴ außer Priester bzw. Mönch, da im Volk der Lesingaros keine Glaubensgemeinschaften existent sind. Folgende Mischklassen sind zugelassen:

Lesingaro	Halblesingaro
Zauber./Dieb	Zauber./Dieb
Dieb/Waldl.	Dieb/Waldl.
Zauber./Dieb/Waldl.	Kämpfer/Dieb

Ein Lesingaro wird niemals eine schwere Rüstung aus Kettenhemden, Platten oder Volleisen tragen.

Die Nerg (Ein Volk Tanrains)

Nerg ist das Hauptvolk der Wasserelementarwesen Tanrains.

Oanitasai (Ein Volk Versas)

Die Rasse der *Oanitasai* ist eine humanoide Rasse, deren Vorfahren zu den Riesenfledermäusen gezählt haben. Sie leben in den umfangreichen Höhlensystemen des Kontinents *Vergas*.

Ihr Volk umfaßt nur wenige tausende Individuen, jedoch sind sie es, die diesen Kontinent stark in Verruf gebracht haben, denn wer einen von ihnen sah, tat dies meist zum letzten Mal, denn die *Oanitasai* ernähren sich von frischem Blut. Hierzu müssen sie ein Wesen in die Halsschlagader beißen (-4 auf ETW0, Init.-fakt. 2)), nachdem sie es in ein Handgemenge verwickelt haben (ETW0 gg. nat. RK, Init.-fakt. 1). Diese beiden Aktionen können in nur einer Kampfrunde durchgeführt werden.

Mit ihrem Biß (1W3 SP) injizieren sie dem Wesen zuerst ein beruhigendes Mittel, dessen lähmende Wirkung innerhalb einer Runde einsetzt, sofern der *RW gg. Lähmung* mißlingt. Ansonsten leidet das Wesen unter den gleichen Auswirkungen, wie beim Zauber *Verlangsamten*. Es ist nur genügend Gift im Reservoir für maximal 2W3 erfolgreiche Bisse, welches bei jedem Individuum unterschiedlich ist. Nach jedem Biß braucht er 2W3 Stunden, um die Kammer wieder ausreichend zu füllen.

Beides hält für 1W6 Runden nach dem Zubeißen an. Erst ab der Folgerunde nehmen sie für je 2W6 SP Blut (ca. 0,5 Liter) zu sich. Dabei reicht ihnen eine Mahlzeit von 4-6 Litern Blut, um eine Woche nichts mehr zu sich nehmen zu müssen. Ihren Flüssigkeitsbedarf stillen sie, wie andere Lebewesen auch, über Wasser oder ähnliche Getränke.

Sobald das Wesen mehr als 30 % Blut verloren hat, muß es einen *RW gg. körperl. Schock* durchführen, oder es fällt in einen komaähnlichen Zustand. Die KO sinkt auf 50 %, wie auch das TP-Maximum. Verliert es über 50 % seines Blutes, so kann es bei einem mißlungenen *RW gg. körperl. Schock* an den Auswirkungen sterben. Ist über 75 % des Blutes ausgesaugt worden, so stirbt das Wesen.

Ein *Oanitasai* besitzt eine extrem dehnbare Haut zwischen seinen Armen und dem Torso, so daß er durch Ausbreiten seiner Arme seine Schwingen entfalten kann. Die Hände selbst sind fünfgliedrig, allerdings sind nur vier als Finger zu gebrauchen, denn das fünfte Glied reicht noch 30-40 cm weiter heraus, um die Flügelspannweite zu erhöhen. Klappt er diesen „Finger“ an seinen Unterarm heran, so sieht dieser fast aus, wie ein menschlicher Unterarm, wobei ihre Arme im Gegensatz zu ihrem Körper doch sehr lang wirken.

Sie besitzen sehr große Augen, deren Pupillen fast die komplette Oberfläche einnehmen. Außerdem haben sie eine Nickhaut, was sie noch unheimlicher wirken läßt, denn sie brauchen nur selten mit ihren Augenlidern blinzeln.

So gehört also das Spiel mit den Augenlidern zu ihrer Sprache. Ihre Sprache umfaßt ein extrem großes Frequenzspektrum (2 kHz - 30 kHz), und sie sind in der Lage einen noch höheren Ton (100-

120 kHz) zu erzeugen, den sie als Sonar in absoluter Finsternis benutzen können. In menschlichen Maßstäben hieße das, daß sie in absoluter Finsternis bis zu 100 Meter weit verschwommen sehen können. Allerdings benutzen sie diesen Sonar meist nur zum Fliegen, da sie mit ihren 18m Infravision ebenfalls gut ausgestattet sind.

	Größe(cm)	Spannw.(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	135+5W6	200+5W6	80+2W8	14+2W4	60+3W20
w)	125+5W6	180+5W6	65+2W8	14+2W4	50+3W20

Im Gegensatz zu vielen anderen intelligenten Rassen haben sie nur saisonal bedingten Fortpflanzungstrieb, der dann auch noch stärker ausgeprägt ist. Dieser ist nur in den letzten beiden bis einschließlich den ersten beiden Monaten zu bemerken. Während dieser Zeit kann die Frau einem Mann, der sie im Genick festhält nur widerstehen, wenn ihr ein *PW gg. Sb-4* gelingt. Ansonsten kann sie sich für die nächsten 2W4 Runden nicht mehr rühren. Erst dann steht ihr ein neuer Prüfwurf zu.

Umgekehrt kann eine Frau durch Körperausdünstungen einen Mann so sehr anregen, daß er einen *PW gg. Sb-4* durchführen muß, um ihr widerstehen zu können. Sollte sich der auserkorene Liebespartner bereits an einen anderen fest gebunden haben, so entfällt der Malus auf die Selbstbeherrschungssprobe. Der Nachwuchs wird in nur 80-95 (77+3W6) Dao ausgetragen. Dabei kommt es in 90 % der Fälle zu einem einzigen Kind, und nur selten zu Zwillingen, und nur in 1 % aller Fälle zu einem Wurf, der ihrer alten Natur (5-8 Kinder) entspricht.

Ihr Sozialverhalten ist dementsprechend auf einem sehr frühen Niveau. Sie leben in einzelnen Sippschaften, die es mittlerweile gelernt haben, sich nicht ständig gegenseitig auszurotten, haben aber kein zentrales Oberhaupt. Entweder ist der Älteste der Sippe derjenige, der sie führt, oder das Mitglied, das erfolgreich aus dem „Finsteren Portal“ zurückgekehrt ist.

Jenes Bauwerk ist das Tor zur magischen Universität. Es wird als finster bezeichnet, weil sie es mit keinem ihrer Sinne schaffen darin etwas zu erkennen. Jeder, der es zu durchschreiten versucht, wird von den magischen Runen entlang des folgenden 6 m durchmessenden Tunnels auf seine Tauglichkeit hin überprüft. Wer Glück hat, wird von der Barriere zurückgeworfen, von anderen wird nur ein Häufchen Asche vom „Wetter“ davongetragen.

Diese Prüfung haben sich die Magier einfallen lassen, damit keine dummen Leute von der Magie als solche erfahren sollten. Diese werden abgewiesen. Diejenigen, deren Gedanken von Machtgier erfüllt sind, werden gleich an Ort und Stelle in gebräuchliche Hapen zerteilt (Feuerball, 10. Stufe, bis kein Leben mehr vorhanden ist).

Nur diejenigen, deren IN und WE 12 erreichen, können diesen Tunnel schadlos durchqueren. Sind sie erst einmal drüben, so gibt es kein zurück, außer als Mitglied der Bruderschaft der „Finsteren Hallen“. Es werden sämtliche Spezialisierungen, sowie der allgemeine Zauberkundige dort ausgebildet.

Außerdem erhalten sie einen schwarzen Anhänger sowie den Zauber *Finsteres Portal öffnen* (1. Stufe, Init.-fakt. 1 R, WGM, Umkehrbar), der es ihnen ermöglicht, in einer beliebigen Höhle den Weg zum echten *Finsteren Portal* zu schlagen. Der eigentliche Zauber ist auf dem schwarzen Stein des Anhängers mit schwarzen Runen geschrieben, und wird durch den anderen Zauber nur aktiviert. Der Stein vergrößert sich zu einem Portal von 2 m Höhe und 1 m Breite, daß von einer Seite durchgehbar ist. Es schließt sich erst dann, wenn die Umkehrung des Spruches auf das Tor gewirkt wird (oder wenn *Magie bannen* erfolgreich gegen das Tor gewirkt wurde). Nun kann der Stein wieder aufgenommen werden. Er liegt auf der Seite der Höhle, wo der Zauber zum Schließen des Tores gewirkt wurde.

⁴Kämpfer können nur Halblesingaros sein. Eventuell können bei besonderen Rassenverschmelzungen noch andere Werte vom Dungeon Master ermittelt werden.

Auch bei den *Oanitasai* gibt es Priesterschaften, jedoch verehren sie hauptsächlich die Götter der Elemente. Dies heißt jedoch nicht, daß die anderen Gottheiten ignoriert werden. Es gibt ebenfalls vereinzelte Tempel der verschiedensten Facetten des tanraïnschen Pantheons, wobei *Sezaradis* noch eine besondere Stellung genießt. Sie ist die Urgewalt der *Oanitasai*, die höchste Göttin, der Inbegriff ihrer dunklen Umgebung. Daß nicht alle böser Abstammung sind, die ihre Gnade anflehen, mag vielleicht verwirrend klingen, ist sie doch zur höchsten Göttin der bösen Mächte avanciert, jedoch ist es wieder zu verstehen, wenn man voraussetzt, daß ein *Oanitasai* in seinem Leben normalerweise niemals die Sonne zu Gesicht bekommt.

Auch im handwerklichen Geschick haben sie etwas Besonderes in ihrer Hinterhand. Sie fertigen wahre Kunstwerke aus Glas an, während über der Erde nur wenige dieser Kunst überhaupt mächtig sind, gehört die *Glaskunst* (GE-1, 1 FP-F, 1.000 GLEP) schon fast zur Allgemeinbildung. Es wird empfohlen, bei der Erschaffung eines Charakters aus dieser Rasse einen Fertigkeitpunkt darauf zu verwenden diese Kunst zu erlernen. In dieser Fertigkeit ist außerdem ein kleiner Teil der *Naturkunde* enthalten, nämlich das Erkennen der nötigen Komponenten (z. B. Quarzsandstein), die mit dem Erfolgswert der *Naturkunde* gewürfelt wird. Die Fertigkeit wird der Einfachheit halber *Glaskunde* (IN-1, 0 FP-F, 400 GLEP, Vorr.: *Glaskunst*) genannt. Für nur 50 GM erlangt man dann ebenfalls das nötigste Handwerkszeug (einen Brenner, einen kleinen Schmelztiegel und eine Stahlzange mit hölzernen Griffen, zus. 8 lbs) um kleine Glasbläsereien zu veranstalten.

Diese Kunst wird allerdings auch zum Waffenbau verwandt. Die Pfeile der *Oanitasai* haben daher normalerweise keine stählernen, sondern gläserne Spitzen, die entweder massiv sind (nur 10 %, daß sie bei einem Treffer zerbersten ⇒ +1 SP) oder hohl sind (90 %, daß sie beim Eindringen in das Fleisch zerbersten ⇒ +1 SP). Die zweite Fassung füllen sie mit ihrem persönlichen Gift auf, so daß sie sehr gute Fernkampfwaffen besitzen. Der Kurzbogen ist auch die vornehmliche Waffe eines *Oanitasai* und muß auf jeden Fall erlernt werden (Ausnahme: der Charakter darf keine Waffe anwenden).

Außerdem kann er die Fertigkeit *Glas festigen* (GE-2, 2 FP-F, 1.500 GLEP, Vorr.: *Glaskunst*) erlernen, die es ihm ermöglicht bedeutend härteres Glas zu fertigen. Daraus kann er komplette Pfeile mit seinem Reiseset anfertigen. Für ganze Schwerter braucht er schon eine etwas größere Flamme und eine entsprechende Form für die Waffe. Dieses Set würde dann etwa 80 Pfund wiegen, schlägt dafür aber nur mit 100 GM zu Buche.

Die Zeit für die Fertigung einer Waffe wird exakt wie bei *Waffen schmieden* gehandhabt, damit diese Fertigkeiten einigermaßen gegeneinander ausgeglichen sind. Zu Beginn muß er dann sagen, welche Qualität die Waffe hinterher haben soll. Für jede Qualität bekommt er dann eine andere Modifikation auf seinen Erfolgswert (die exzellente Qualität ist nötig, falls die Waffe verzaubert werden soll). Fertigt er Pfeile (o. Bolzen) an, so modifiziert sich die Reichweite anhand der gewünschten Qualität. Hiervon ist ebenfalls die Kernschußweite betroffen!

Güte:	schlecht	normal	gut	sehr gut	exzellent
Wert:	+1	0	-2	-4	-8
Reichw.:	-20 %	0	+10 %	+20 %	+40 %

Die Glaskunst ist dabei so verbreitet, daß sich *Oanitasai* mit gläsernen Dingen schmücken, aber auch teilweise Gebrauchsgegenstände aus Glas gefertigt werden. So ist ein feuerfest gehärteter gläserner Topf kein ungewöhnliches Ausrüstungsstück. Gehärtetes Glas anstelle von Eisen, Stahl oder Kupfer ist dafür um so normaler. Eine besondere gelbgoldene Glassorte wurde sogar zur Münzprägung herangezogen. Dabei gibt es vier verschiedene Münztypen. Dreiecke (l=10mm, *Isas*), Kreise (d=15mm, *Itrris*), Quadrate (b=30mm, *Nitras*) und Rechtecke (b=30mm/l=70mm, *Mälon*) werden gleichsam wie Kupfer-, Silber-, Gold- und Platinmünzen

gehandelt.

Allerdings gibt es extrem wenige Nationen, die diese Münzen ihrem Wert entsprechend tauschen. Generell sollte eine Wahrscheinlichkeit von 10 % erwürfelt werden, um zu testen, ob in einem Land diese Währung anerkannt wird. Danach besteht noch eine 50 %-ige Chance, daß die Stadt, in der man sich befindet, diese Münzen zu 75 % des Wertes annimmt. Ansonsten werden nur 50 % des Münzprägewertes herausgegeben. Das Startkapital eines Spielercharakters wird ihm zu mindestens 80 % in dieser Währung und der Rest in geläufigen Edelmetallmünzen ausgehändigt.

Aber nicht nur als Schmuck und Geld wird das Glas verwendet, sondern auch in Kleidungsstücke wird es eingearbeitet. So wird ein Schienenpanzer aus gehärtetem Glas gefertigt, was ihm einen besonderen Glanz gibt, wenn Licht auf ihn fällt. Töchter von reicheren Leuten haben häufig einen festen Kragen in ihren Kleidern, der weit über den Hinterkopf hinausragt, und es so den Mitgiftjägern fast unmöglich macht, den Paarungsgriff in den Nacken der Unbedarften anzusetzen. Dies ist bei den *Oanitasai* eine sehr gebräuchliche Methode um seine Ehefrau zu finden. Man muß nur zusehen, daß man beim Akt auch erwischt wird. Wenn sich dann aber kein Nachwuchs einstellt, endet der Racheakt ihrer Familie fast immer blutig.

Das ganze klingt jetzt sehr barbarisch. Es gibt natürlich auch Ehen, die auf den menschlichen Kreisen ähnlichen Gründen (Geld, Liebe, Versprechungen etc.) geschlossen werden. Allerdings gilt für unverheiratete Frauen immer das Recht des ersten Kindes. Derjenige, von dem sie es empfangen hat, den muß sie heiraten.

Dabei läuft das Prüfen, von wem sie ein Kind empfangen hat, auf ziemlich seltsame Art und Weise ab, wie bereits oben erwähnt wurde. Wenn sie schwanger wird, so ist derjenige, mit dem sie als letztes beim Akt erwischt wurde automatisch der Vater ihres Kindes. So kommt es auch vor, daß die Eltern auch schon mal ziemlich taube Ohren haben, wenn sich ein nicht als Schwiegersohn auserwählter an ihrer Tochter zu schaffen macht, damit sie nicht ihm die Tochter zusprechen müssen, selbst wenn die Tochter nachher ohne Mann dastehen sollte, weil sie nur diesen Mann liebte und sich ausschließlich mit ihm eingelassen hatte.

Das Schicksal solcher ehelosen Kinder ist grausam. Sie werden entweder an der Oberfläche ausgesetzt, wenn sie krank und schwach sind oder in die Steingruben geschickt. Dort werden sie nur ernährt und zur Arbeit herangezogen. Es gibt keinen, der mit ihnen spricht, so daß sie nichts anderes als arbeiten, essen und schlafen kennen. Selbst die Sprache, die sie erfahren ist furchtbar reduziert. Kinder, die dort geboren werden, leben ebenfalls in den Steingruben. Sollte festgestellt werden, daß eine der Arbeitsdronen Intelligenz entwickelt, so wird diese unverzüglich entfernt.

Ortholoumyu (Zwei Völker Tankanis)

Die Wälder von *Ortholoumyu* (engl. Aussprache) nehmen das südwestliche Drittel von *Langtal* ein. Der Wald ist in zwei Hälften geteilt, in *North-Ortholoumyu* und *South-Ortholoumyu*, welche nur spärlich bewohnt sind.

North-Ortholoumyu

In *North-Ortholoumyu* leben über den ganzen Bereich verstreut die Stämme der *Mennickel*. Diese versuchen in ihrem Wald möglichst niemanden aufzufallen, und haben ihre Behausungen daher unter die Erde gegraben. Meist dient ein hohler Baum oder etwas ähnliches als geheimer Eingang in die unterirdischen Gänge oder als Belüftungsschacht für den dort lebenden Stamm. Oftmals sind diese Dörfer durch unterirdische Straßen miteinander verbunden. Jemandem, der sich dort nicht auskennt, wird niemals auffallen, daß unter ihm noch solch reges Leben stattfindet.

Die Stämme werden durch den Rat ihrer Ältesten repräsentiert, jedoch geleitet werden sie durch einen im Dorf, dessen Macht am

weitesten reicht. Sei es, weil er viel Einfluß auf die Alten hat, oder er stattliche Gelder sein eigen nennen kann, oder er vielleicht sogar einer der wenigen ist, die sich nach oben gearbeitet haben. Ihm zur Seite steht in einem Großteil der Dörfer ein Magiebegabter, der nicht minder viel Macht und Einfluß inne hat.

Jedes Jahr nimmt einer der Dorfmagier einen der Dorfbewohner als Schüler auf, und unterweist diesen (oder auch diese) in die Kenntnisse des Okkulten, sofern sich dieser als Begabt erweist.

South-Ortholoumyu

Die Gegend des *South-Ortholoumyu* ist schon wesentlich stärker von *Menschen* und *Wieslans* erschlossen, wobei sich diese beiden Rassen wie die Pest meiden, weil die Menschen behaupten, daß die *Wieslans* ihre Kinder jagen und fressen würden, und die *Wieslans* ihrerseits sagen, die Menschen würden sie jagen, um an ihr Fell zu kommen.

Die Dörfer der Menschen gehören eindeutig zu *Langtal* unter König Arthus. Die Wege von dort führen außer zwischen den Dörfern auch zu einer größeren Straße, die in Richtung der Hauptstadt führt.

Die *Wieslans* selbst leben nicht in irgendwelchen festen Behausungen, sondern streifen immer auf der Jagd durch die Wälder.

Die Mennickel

Ein *Mennickel* kann man als „Mensch-Karnickel“ am besten beschreiben. Sie werden bis ca. 1,60m groß, wobei ihre Ohren (bis 60cm) nicht mitgerechnet werden. Ihr Körper ist von Fell bedeckt, welches zumeist von weißer, grauer, schwarzer oder brauner Farbe ist. Selbst *Mennickel* mit einem rötlichen Ton in ihrem Fell sind schon vorgekommen. Bei fast allen ist das Fell in mehreren Farben gescheckt.

Im Großen und Ganzen ähnelt die Statur eines *Mennickels* der eines Menschen, der „ein wenig mehr“ Haare am Körper hat, und auch Menschen könnten aufgrund des Körperbaus die männlichen von den weiblichen *Mennickeln* unterscheiden. Aber es gibt doch ein paar kleine Unterschiede zwischen *Mennickeln* und Menschen. An ihren sehr kräftig gebauten Beinen haben sie sehr große Füße, so wie die von Hasen, und können sich mit einem Laufhüpfschritt etwas schneller bewegen, als normale Menschen. Ihre Arme und Hände ähneln denen eines Menschen, jedoch sind diese ein wenig schlanker (und behaarter) als bei diesen.

Ihr Gesicht ist geprägt durch die schwarze Stupsnase, den „Barthaaren“ und zwei sehr dunklen Augen. Der Mund ist schmaler als der eines Menschen, und das Gebiß ist geprägt von den großen Schneidezähnen im Oberkiefer, die etwa doppelt so groß sind, wie bei einem Menschen. Ein *Mennickel* ernährt sich von Pflanzen und Wurzeln. Der Geschmack von Fleisch ist ihm zuwider.

Ihre Ohren sind nicht nur groß, lang und pelzig, sondern auch noch geräuschempfindlich. Damit können sie besser hören, als es ein normaler Mensch kann. Sie haben auf *Geräusche hören* eine Grundchance von 30% aufgrund ihrer Rasse.

Da *Mennickel* sehr stolz auf ihre Felle - und ihr Bürzel - sind, tragen sie keine Kleidung. Die meisten *Mennickel* leben in den Wäldern *Ortholoumyu* im *Langtal*, und sind geschickte Handarbeiter. Aus Pflanzen flechten sie oft wahre Meisterwerke. Ob es nun Körbe, Gürtel oder Taschen oder sogar Strickleitern und Hängebrücken sind, alles mögliche wird bei ihnen aus den verschiedensten Pflanzen zusammengeflochten. Sie kennen auch Pflanzen, womit sie ihr Fell säubern, färben oder mit Wohlgeruch erfüllen können, und ein Kamm oder sogar eine Bürste ist ein Muß für jeden, der etwas auf sich hält.

Mennickel als Spielercharakter

Sollte der Dungeon Master zulassen, daß einer seiner Spieler einen *Mennickel* darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 10 gehend, 16 hüpfend

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	120+2W20 (+10W6)	40+3W20	15+1W10	50+2W20
w)	130+2W20 (+10W6)	45+3W20	14+1W10	60+2W12

	Modifi- kation	Min.-/Max.- werte (ohne Mod.)
ST	-2	-/-
IN	±0	-/-
WE	±0	-/-
GE	+1	6/-
KO	±0	-/-
CH	±0	-/-
AU	±0	-/-
PK	±0	-/-
RV	+1	9/-

Ein *Mennickel* ist auf folgende Klassen beschränkt:

Klassen für Mennickel
Kämpfer, Zauberkundiger, Illusionist, Beschwörer
Kämpfer/Illusionist
Kämpfer/Beschwörer
Kämpfer/Zauberkundiger

Er kann nur leichte Waffen (nicht größer als Langschwert) führen.

Die Wieslans

Einem *Wieslan* meint man schon anzusehen, wie grausam er ist. Er hat einen langgestreckten Körper mit kurzen Armen und Beinen. Sein Fell ist - bis auf das weiße Brust-/Bauchfell - braun und kurz. Trotz seiner kurzen Beine kann er das Tempo mit jedem normalen Menschen mithalten. Seine Größe von bis zu 1,20m läßt ihn klein erscheinen, jedoch kommen seine Krallen und sein ausgeprägtes Gebiß ihm sehr zugute. Sein Gesicht ist dem eines *Wiesels* sehr ähnlich: Die langgezogene Schnauze, die spitzen scharfen Zähne, die kleinen schwarzen Augen und die kurzen Ohren an der Seite.

Ein *Wieslan* kleidet sich gern in Felle von gejagten Tieren oder anderen Wesen. Beliebt ist bei ihnen das Fell eines *Mennickels*, da es sehr gepflegt ist, und nicht viel Arbeit zur Nachbearbeitung benötigt.

Sie ernähren sich am liebsten von halbrohem Fleisch, und dabei ist es ihnen egal, von wem oder was dieses Fleisch stammt. Am liebsten haben sie, wenn das Fleisch noch von einem Jungtier stammt, wie zum Beispiel von den Jungen, die die *Menschen* um sie herum „geworfen“ haben, und die sich selbst einfach nur mit unnützem Zeug befassen. Ihre Jagd ist für sie wie ein Familienfest, oder eine Feier mit ihren Freunden. Sie können sich stundenlang an ein „Wild“ heften, bis sie es endlich zur Strecke gebracht haben. Dabei kreisen sie ihre Opfer gerne von allen Seiten ein, so daß es nicht entkommen kann.

Wieslan als Spielercharakter

Sollte der Dungeon Master zulassen, daß einer seiner Spieler einen *Wieslan* darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 12

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	90+3W10 (+10W6)	40+3W10	12+1W8	40+2W20
w)	80+3W10 (+10W6)	37+3W10	12+1W8	42+3W12

Modifi- Min./Max.-werte		
Wieslan	kation	(ohne Mod.)
ST	±0	-/-
IN	-2	-/-
WE	-1	-/-
GE	+1	-/-
KO	+1	-/-
CH	-1	-/-
AU	±0	-/-
PK	±0	-/-
RV	+1	-/-

Ein Wieslan ist auf folgende Klassen beschränkt:

Kämpfer, Spitzbube, Waidmann

Er trägt niemals mehr als eine *Lederrüstung*.

Die Palko Aoloo (Ein Volk Tanrains)

Palko Aoloo ist das Hauptvolk der **Feuer**elementarwesen Tanrains.

Die Quajikee (Ein Volk Tankanis)

Quajikee ist eine der grausamsten Festen inmitten von Wehland, das einzige Land, daß nicht von den Wehländer überrollt wurde, sondern „umrollt“. Die *Quajikee* werden nur geduldet und gefürchtet. Sie werden in vielen Ländern verachtet, doch keiner hebt sich gegen sie auf, denn in allen möglichen Positionen sehr vieler Länder und Staatenbunde sind Vertreter dieses Landes unerkannt vertreten. Charaktere, die aus diesem Land kommen werden immer als *Assassinen* (oder eine Klassenkombination mit Assassine) gewertet.

Die Roo (Ein Volk Tankanis)

Die *Roo* sind nicht nur ein eigenes Volk, sie sind auch eine eigene Rasse. Sie erinnern ihrem Aussehen nach etwas an Kängurus mit breiterem Oberkörper. Ebenso wie die Kängurus bewegen sie sich vornehmlich hüpfend, da sie auf beiden Beinen gehend sich doch recht ungeschickt anstellen, und vielleicht sich dann nur etwa mit dem halben Tempo eines normalen Menschen fortbewegen können. Hüpfend erreichen sie das Tempo eines Pferdes, doch sind die *Roo* ihnen an Ausdauer noch überlegen, was aber auch bedeutet, daß ein *Roo* einiges mehr an Verpflegung benötigt, als ein Mensch. Man könnte ungefähr sagen, er braucht das doppelte. Sie ernähren sich aber ausschließlich vegetarisch, was auch eine gewisse Kenntnis bei den Pflanzen mit sich bringt. Sie wissen, was eßbar ist und was nicht, kennen aber beileibe nicht alle Pflanzen. Lasten machen ihnen nicht sehr viel aus, und sie können das eineinhalbfache eines normalen Menschen tragen. Ihre Sinne sind von der Steppe geschärft (sie können wesentlich besser Hören, als ein Mensch), und sie können sich im Gelände fast lautlos bewegen. Sie haben die angeborene Fähigkeit Gefahren zu spüren, eine Wachgabe und es fällt ihnen weniger schwer sich in unbekanntem Terrain zurechtzufinden.

Die *Roo* sind liebenswerte raue Gesellen, die sich schnell in einen Streit verwickeln lassen, aber auch genauso schnell verzeihen können. Sie veranstalten monatliche Karnevalsfeiern, wozu sie einen Fremden aus ihrer näheren Umgebung heimlich entführen um ihn als „König“ (bzw. eine Fremde zur „Königin“) für das 24stündige ausgelassene Treiben zu krönen. Sie sind aber auch

so sehr gestfreundlich und stopfen ihre Gäste nur so voll mit Essen, wobei sie niemals Fleisch servieren, doch sind sie Fremden gegenüber erst mit starkem Vorbehalt eingestellt. Sie selbst sind am liebsten unter freiem Himmel. In eine überdachte Wohnung zu gehen bereitet ihnen bereits unbehagen. Auch so haben sie nicht viel mit der „Technik“ am Hut. Gespanne sind ihnen vom sehen vielleicht nicht unbekannt, doch verlassen sie sich lieber auf sich selbst.

So verhält es sich auch mit Rüstungen. Sie tragen keine Rüstungen, weil sie dadurch zu stark eingengt werden. Ihre vornehmliche Kleidung besteht aus längsgestreiften Hemden, die mit einem Gürtel darüber getragen werden. Auch benutzen sie nur leichte Waffen (Wurfspeer, leichter Speer, Schleuder, Dolch) oder benutzen ihre körpereigenen Waffen im waffenlosen Kampf, wo sie mit Fäusten und Schweif zuschlagen.

Die *Roo* sind in mehrere Clans aufgeteilt, je Clan gibt es einen Chief. Aus diesen Chiefs wird einmal monatlich ein „Oberchief“ durch einen Wettstreit bestimmt, der dann für diese Zeit das Oberhaupt wird.

Roo als Rasse eines Spielercharakters

Sollte der Dungeon Master zulassen, daß einer seiner Spieler einen *Roo* darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 6 (gehend)
30 (hüpfend)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	185+2W10	80+1W20	14+1W6	70+6W6
w)	180+2W10	75+1W20	15+1W6	62+6W8

Modifi- Min./Max.-werte		
Roo	kation	(ohne Mod.)
ST	±0	6/16
IN	-1	3/15
WE	-1	3/15
GE	+1	7/18
KO	+2	5/18
CH	±0	4/17
PK	-2	3/18
RV	+1	3/18

Ein *Roo* ist auf folgende Klassen beschränkt:

Klassen für Roo	
Kämpfer	Waldläufer
Schamane	Kämpfer/Waldläufer

Ein *Roo* trägt niemals eine Rüstung, es sei denn sie ist aus einem dem Textilhemd vergleichbaren Material gefertigt.

SczinHa

Die Dynastie *SczinHa*, tief im Süden Tanrains, in der Wüste *Chyx*, war einst ein blühendes Land, bevor die Drachen diesen Landstrich überflogen, um sich tief in den Süden zurückzuziehen.

Heute bedeckt fast nur noch Wüste das Land, und die einstigen *SczinTa*, die Bewohner *SczinHa*'s, sind in viele Himmelsrichtungen zerstreut worden. Viele hatten sich in Richtung *Lhüzi* aufgemacht und sich dort niedergelassen. Andere sind in die Kloster gegangen, wurden zu Nomaden, die die Wüste durchstreiften oder sind in Richtung Norden gewandert.

Die Dynastie wurde im Jahre -768 vor der Zeitrechnung begründet. Auf *Tankani*, dem ehemaligen *Xantain*, waren die *SczinTa* berüht und berüchtigt. Die Armee der Herrscher hatte sehr viele Landstriche entvölkert, und so dem Reich große Gebiete erschlossen. Dem gemeinen Volk jedoch wurde das Recht eine Waffe

zu tragen bei Androhung der Todesstrafe entsagt. Durch dieses Verbot hatten die Herrscher leichtes Spiel, denn sie konnten sicher sein, daß sich die Bauern den schwerbewaffneten Soldaten nicht widersetzen.

Jedoch blieb diese menschliche Grausamkeit nicht ungesüht. Die Mönche der Shaolin-Kloster waren von ihrer Gottheit damit beauftragt worden gegen dieses Unrecht zu kämpfen. Sie entwickelten die Kunst, ohne Waffen kämpfen und töten zu können, die später in viele andere Kulte durch abtrünnige Mönche hinausgetragen wurde.

Im Jahr 289, so die Schriften, wurde das Land durch die vom Norden her fliehenden Drachen verwüstet, und die eigentliche Dynastie vernichtet. Trotzdem trug und trägt der Landstrich immer noch den Namen *SczinHa*, wiewohl die Grenzen nicht mehr so weit im Norden liegen, wie es zu dem Zeitpunkt noch gegeben war. Heute endet das Reich am Rand der Wüste.

Im fünften Jahrhundert passierte ein schreckliches Unglück für die Zauberkundigen des Reiches. Ein nicht durch rationales Denken begreifbares Unglück hievte die in *SczinHa* existierende inexistente Universalität der magischen Künste ins ewig Ungewisse hinein, wo sie bisher noch niemand mehr wiedergefunden hat. Damit war ein beträchtliches Maß an Wissen und Können der alten Meister verschollen, welches in den anderen Universitäten weder gelehrt noch niedergeschrieben worden war. Dies trug dazu bei, daß viele Sagen über unbeschreibliche Fähigkeiten der *SczinTa*-Magier erzählt worden sind, die noch heute an Lagerfeuern und in Schenken von Geschichtenerzählern und Barden weitergegeben werden.

Zu diesen Künsten sind heute nur noch wenige Meister übriggeblieben, die in den Klöstern mitten in der Wüste leben. Nur sehr selten verläßt einer der Schüler oder Schülerinnen diese Mauern. Und selbst dafür gibt es nur zwei Gründe. Entweder wurde man mit einem Auftrag hinausgesandt oder mit Schimpf und Schande aus dem Kloster geworfen.

Bei der Namensschreibung gehen die *SczinTa* einen ungewöhnlichen Weg, denn sie schreiben (und nennen) erst den Namen ihres Clans, dann ihren Rufnamen, ihren Familiennamen und in manchen Fällen anschließend ihre weiteren „Vor“-namen.

LinSczinMao, die Sprache des Volkes, ist einer der Vorläufer der Hauptbestandteile von *Tanrainika* (Gemeinsprache auf Tanrain). Jemand, der die Gemeinsprache mit mindestens dem Erfolgswert von 12 beherrscht, kann *LinSczinMao* mit einem Erfolgswert von 3 verstehen, jedoch nicht - ohne zu lernen - sprechen. Kann er lesen und schreiben, so hat er eine 5%-Chance einen Text in seinen Grundzügen zu verstehen. Ist der Inhalt sehr simpel, erhöht sich sowohl die Chance, als auch der Erkennungsgrad. Handelt es sich um einen schwer verfaßten Text, so sinkt die Chance auf 3%, wobei es sehr wahrscheinlich ist, daß er etwas falsches versteht.

Im Gegensatz zu vielen anderen Völkern hält ein *SczinTa* eher an seiner Ehre als an seinem Leben fest. Das schlimmste, was ihm zustoßen kann, ist ein Leben in Schande zu führen. Er wird immer alles dafür tun, um seine Ehre wieder intakt zu bringen.

Mit der Eheschließung sieht es für so manch einen etwas unfreier aus. Gerade junge Mädchen werden schon sehr früh jemandem als Frau versprochen. Bei dem Hochzeit werden dann den Brautleuten Mitgiften gemessen an der Schönheit der Tochter mitgegeben. So kommt es schon mal vor, daß eine Tochter als Sohn ausgegeben wird, wenn es sich früh zeigt, daß sie sehr unansehnlich wird. Dabei kommen dann die „unerklärlich“ Ehen zustande, bei der dem „Sohn“, der viel Mitgift für seine schöne Frau bekam, der Kindersegen ausblieb. Wird eine solche Ehe bekannt, so werden die Eltern des vermeintlichen Sohnes bis zum Hungertod an den Pranger gestellt. Der vermeintliche Sohn wird in die Minen (oder andere Gefängnislager) geschickt, wo „er“ dann bis zum Lebensende arbeiten muß (Die Selbstmordrate dort ist beträchtlich hoch, bedenkt man doch, daß „er“ mit Sträflingen zusammenarbeiten

muß). Die Frau jedoch wird auf der Stelle mit einem anderen verheiratet, wenn sich jemand dafür bereit erklärt. Findet sich kein Mann, so wird sie verstoßen.

Szaorga (Ein Volk Tankanis)

Die *Szaorgas* sind Echsenmenschen, ähnlich den *Taihaolee*, wiewohl sie sich mit ihnen nicht „ganz grün“ sind. Das liegt nun nicht daran, daß sie entgegen den durchgängig grünen Schuppen und Muster ähnlich dem Feuersalamander tragen, sondern einfach nur die Tatsache, daß sie die in den blubbernden Sümpfen lebenden *Taihaolee* verachten.

Sie selbst halten sich sehr gerne auf felsigem und sandigem Boden auf, wo sich endlose Stunden lang in der Sonne räkel. Eigentlich wären sie die idealen Wüstenbewohner, und es wird gemunkelt, daß schon sehr viele von ihnen in den ewigen Sand gewandert wären, da die Legenden der *Szaorgas* sagen, daß sie von den Drachen abstammten.

So ruhig und leblos sie doch manches Mal auf den Steinen in der Sonne liegen, genauso schnell und grausam können sie sein, wenn es darum geht „Futter“ in Form von lebenden Wesen zu beschaffen. Sie sind gnadenlose Jäger und halten ihre Jagden mit der ganzen Sippe ab. Im Kampf sind sie großartige Strategen, was ihnen trotz ihrer kleinen Population in Gefechten gegen große Reiche immer wieder zum Vorteil reichte.

Eine Besonderheit haben diese Echsen gegenüber den *Taihaolee*, denn sie besitzen einen Odem, der dem eines Drachen ihrer Größe entspricht (3m langer 2m breiter Kegel in Speirichtung; Schaden 2W8/2W12; -A 1/2; TP 4W8+3; Init.-faktor 3).

Die Taihaolee (Ein Volk Tankanis)

Die *Taihaolees* bestehen eigentlich aus dem Zwergenvolk *Voorarg* und den Echsenmenschen, und doch sind sie das eigentliche Volk des Berges *Taihaol*. Der Berg, welcher in vielen Terrassen gestuft abfällt ist über und über besät mit Sümpfen und Sumpfähnlichen Waldlandschaften, in welchen die *Taihaolee* leben. Sie beherrschen die *Voorarg*, ohne daß diese etwas davon merken, und sie besitzen in gewissem Rahmen eine Macht über Zwerge, vor allem über die, welche in *Taihaol* leben.

Sie fressen sehr gerne lebende Säugetiere, wobei eine Unterscheidung zwischen Tieren und höheren Wesen nicht getroffen wird. Sie sind oft hinterhältige und feige Jäger, die ihren Opfern auflauern, bis sich ein Moment bietet, wo diese sich in einer Situation befinden, wo sie einfach zu fangen sind. Sie fesseln größere Säuger, bevor sie sie essen, denn um ein Hundgroßes Tier zu verspeisen schlingen sie schon circa eine Stunde oder um einen ganzen Menschen zu verspeisen circa vier Stunden an ihre Essen, da sie es immer als Ganzes verspeisen.

Die Thergolee (Ein Volk Tankanis)

Die *Thergolee* sind, ebenso wie die *Karpains* ein Volk des Wassers. Ihre Städte aber haben sie auf dem Land erbaut, und leben dort. Sie sind ein Volk, daß aus vielen Kaufleuten und Handelnden besteht und haben in jeder Sippe auch die jungen Männer zu guten Seekriegern herangebildet. Diese könnte man mit Piraten vergleichen, die etwas seltener brandschatzen, obwohl es immer wieder vorkommt, daß Sippen, wie zum Beispiel die berühmte *Keox*-Sippe, zur Piraterie verfallen, und ihren eigentlichen Wohnsitz nicht mehr in *Tanrain*, sondern auf einer der vielen Inseln im Leankanismai verlegt haben.

Thergolees Wirkungsbereich schneidet sich oft mit dem *Karpains*, aber es kommt hierbei selten zu Kampfhandlungen, es sei denn, die

Thergolee beobachten, wie die Karpains ihrer barbarischen Opferzeremonie frönen. Es wurden schon einige Reisende dadurch, daß eine der Thergolee-Familien eingriff, vor dem Opfern gerettet. Aber auch schon einige Sippen Karpains wurden vor dem Untergang bewahrt, weil die Thergolee es verstehen mit den Seeschlangen umzugehen.

Die Thergolee sollen nach Aussagen von geretteten Reisenden wohl durch die Hilfe der *Nerg*, der Wasserelementare, mit den Seeschlangen fertig geworden sein, aber nie hatte einer etwas genaueres sagen können, als daß eine Seeschlange schon mal von einem gewaltigen Strudel nach unten gerissen wurde, aber die umliegenden Schiffe nicht in den Strudel gezogen wurden.

Thirgen (Das Volk von Thirgo)

Die *Thirgen* sind das wohl ausgeglichene und friedfertigste Volk Tanrains. Die Monarchie wird mit starker Hand von den *Ter Vergano* geführt, welche ein uraltes Elfengeschlecht darstellen. Das Königsgeschlecht weiß über die Existenz der *Lesingaren*, doch verstehen sie nicht, mit welchen Techniken diese umgehen. Drei der *Stirnbänder der Lesingaren* sind im Besitz des Dreigestirns: König *Szzeth reev*, seine Gemahlin *Threesar tari reev* und ihre Tochter *Aaleora*. Die anderen Geschwister *Aaleoras* sind ihre größeren Brüder *Balbadur* und *Vulminur*. Die Königsfamilie wohnt in dem prächtigsten Schloß Tanrains, welches mit einer Glaskuppel so fein gearbeitet geziert ist, daß sich das Licht in ihr so spiegelt, daß sie wie ein riesiger Diamant in der Sonne funkelt.

Das Land wird fast ausschließlich von Elfen bewohnt. Wenige Ausnahmen bilden hier einige Menschen, die in dieses Land gekommen sind und ihre Familien und Kinder, teils auch Halbelfen. Manchmal sind auch die *Palko Aoloo* anzutreffen. Der Adel ist in seiner Art weniger milde und die Wachen des Landes sind konsequent bei der Durchsetzung zur Einhaltung der Gesetze, doch da die Rechtsprechung des Königshauses gerecht ist, wird dies vom Volke geduldet. Der Adel steht in diesen Kreisen in einem schlechten Licht.

Die Thirgen sind den *Roo*, *Virsa*, *Karpains*, *Thergolee*, *Treskott*, *Birgait*, *Dergos* und *Waar-hains* freundlich gestimmt bzw. mit ihnen befreundet. Sie haben aber eine tiefe Abneigung gegen das Zwergenvolk *Voorarg* und den Echsenmenschen von *Taihaolee* und *Szaorga*. Sie befinden sich immer wieder im Kampf gegen das streitsüchtige Erdvolk *Tijfoolg*, wobei sie von den *Palko Aoloo*, dem Feuervolk, unterstützt werden.

Die Treskott (Ein Volk Tankanis)

Die *Treskott* sind ein Volk von Menschen, daß schon einiges von den befreundeten Thirgen gelernt hat. Sie bauen ihre Häuser und Städte nur selten so, wie die meisten Völker Tankanis, nämlich nicht aus Lehm und Blattwerk, sondern aus gemauertem Stein und in zwei bis zehn Stockwerken übereinander. Dabei haben sie eine besondere Methode des ineinander Verfugens der Steine entwickelt, so daß eine hohe Stabilität erreicht wird.

Die Regierung der *Treskott* nähert sich schon einer Demokratie an. Es existiert ein Senat, der aus verschiedenen Schichten zusammengesetzt ist, und in dem jeder Vertreter bei Abstimmungen zwei Stimmen hat (eine je Hand, die er hebt), was für Einarmige doch schon eine gewisse Einschränkung ihres Stimmrecht ist. Die Mitglieder des Senats werden aus den verschiedensten Schichten gewählt oder anderswie bestimmt. Neben dem Senat gibt es auch die Rechtssprecher, welche die Gesetze des Senats in ihrer Rechtsprechung beachten. Vor den Rechtssprechern kann jedes Mitglied des Landes einen Vorwurf vorbringen und auf sein Recht hoffen.

Diejenigen, welche verurteilt wurden ihre Freiheit einzubüßen sitzen ihr Leben in unterirdischen Gefängnissen ab, da diese Stätten nicht das allgemeine „friedfertige“ Bild stören sollen. Ansonsten

sind die Bewohner *Treskotts* mit ihrer Rechtsprechung sehr zufrieden, da auch niedere Klassen gegen höhergestellte ihr Recht bekommen.

Es gibt bei den *Treskott* eine Art von Berufsmarine, zu der sich jeder auf Lebenszeit verpflichten kann. Ein Ausstoß ist nur noch unehrenhaft möglich (Der-/Diejenige bekommt „UE“ auf die Stirn gebrannt). Viele ärmere Männer und Frauen haben sich dieser Armee angeschlossen, da sie dort zumindest geregeltes Essen und eine mittelmäßige Schlafstätte erhalten.

Das Tijfoolg (Ein Volk Tanrains)

Tijfoolg ist das Hauptvolk der **Erdelementarwesen** Tanrains.

Die Virsa (Ein Volk Tankanis)

Virsa ist ein kleines Königreich am Ursprung des Flusses *Berigo Bahai*. Es als Königreich zu bezeichnen ist eigentlich übertrieben, denn es zählt nicht mehr als wenige zehntausend Menschen, Elfen und Halbelfen, aber sie haben einen König (*Cithrit*), der immer wieder nach *Thirgo* reist, um sich dort mit *Szzeth reev* zu gemeinsamen Absprachen zu treffen. Oft schon hatte der thirgische Herrscher seine schützende Hand über die *Virsa* gehalten ohne dafür große Gegenleistungen zu fordern. Die einzige Gegenleistung, die die *Virsa* erbringen sind Pferde, die sie den Thirgos zur Verfügung stellen.

In *Virsa* ist die Kunst der Pferdezucht so weit fortgeschritten, daß in allen Landen bekannt ist, daß ihre Pferde die besten auf *Tanrain* sind. Schnelligkeit und Verstand sind bei ihnen ausgeprägter, als bei allen anderen Zuchtpferden, sei es nun, daß es Schlachtrösser, normale Reitpferde oder sonstige Arten sind. Sie sind jedes in seiner Art etwas einzigartiges.

Die *Virsa* huldigen den Fruchtbarkeitsgöttern, da sie neben der Pferdezucht von der Viehzucht und vom Ackerbau leben. Sie sind in ihrer Art auch oft sehr offenerzig, was so manchen Außenstehenden oft verwundert. Durch ihre offene Art ist bei ihnen eine unverheiratete werdende Mutter nicht so verpönt, wie in anderen Ländern. Es weiß ja meist sowieso keiner, wer der Vater sein könnte. Ist aber eine Ehe vollzogen worden, so wird auf die Treue geschworen, und keiner der beiden geht fremd, es sei denn, er hat sich mit seinem Partner abgesprochen oder sie beteiligen sich beide daran. Hierdurch ist es auch zu begründen, warum die *Virsa* ein so kinderreiches Volk sind, und immer wieder ihre Grenzen erweitern, da um sie herum noch Niemandsland ist. Bei vielen anderen Völkern sind Bewohner von *Virsa* wegen ihres offenen Lebensstils verpönt.

Aufgrund ihrer Lust am feiern ziehen auch gerne die *Roo* durch die Gebiete von *Virsa*, denn dort finden sie immer wieder Menschen und Halbelfen, die gerne mit ihnen ihre Karnevalszeremonien feiern. Bei diesen Festen fahren die *Virsa* ihre schmackhaftesten Speisen auf, denn sie sind eine der wenigen, die die Erdfrucht (Kartoffel) als Speise entdeckt haben und sich in ihrer Zubereitung auf vielerlei Art auskennen.

Die *Virsa* sind von ihrer Erziehung her selten Fleischesser, denn sie sind erzogen den Tieren nach Möglichkeit ihr Leben zu lassen. Zwar leben sie von den Produkten, die die Tiere ihnen geben, wie zum Beispiel Milch, Eier, Käse, Butter und ähnlichem, und kleiden sich auch in den abgezogenen Häuten der gestorbenen Tiere, aber nur selten töten sie ein Tier aus Eigennutz.

Vom Zaubern will in *Virsa* keiner etwas wissen, und die wenigen Magiebegabten, die es dort gibt, die halten damit lieber hinter dem Zaun, daß sie Zaubersprüche beherrschen, weil sie sonst ein weniger gutes Ansehen im Dorf haben würden. In einigen noch kleineren Dörfchen der *Virsa* würde ein solcher wahrscheinlich für

jedes Unglück, daß im Dorf geschieht verantwortlich gemacht, und er würde früher oder später öffentlich angeprangert, was bei häufigerem Geschehen wohl den Hungertod bedeutete, denn es traut sich dann immer seltener ein Dorfbewohner diesem zu nähern, so daß er erst vom Pranger genommen würde, wenn er verhungert ist. Meist ist einer, der beim Zaubern entdeckt wurde und öffentlich auf den Pranger kam danach aus seinem Heimatdorf abgewandert, weil dort für ihn kein ruhiges Leben mehr möglich war.

In den größeren Städten werden junge Männern zu Soldaten und zur Bürgerwehr herangebildet, für den Fall, daß mal ein Überfall auf diese Städte, welche über größere Vorratslager verfügen, stattfinden könnten.

Überhaupt kann jeder Virsae mit Pferden umgehen, sehr gut reiten und erkennt viele der in Virsa vorkommenden Pflanzen auf Anhieb, da dieses Wissen von Generation zu Generation immer weitergegeben wurde.

Die Voorarg (Ein Volk Tankanis)

Die *Voorargs* sind ein Zwergenvolk Tankanis, welche in Taihaol leben. Dort in dem Berg halten sie regen Handel mit den Echsenmenschen des Berges, die in den sumpfähnlichen Gefilden auf den Hängen des Berges leben. Tatsächlich sind sie -ohne es selbst zu bemerken- Sklaven der Taihaolee, welche mit ihnen machen können was ihnen gerade einfällt.

Sie leben in denen von ihnen in generationenlanger Arbeit im Berg Taihaol geschaffenen unterirdischen Städten. Die meisten Voorarg sind Bergleute, welche um die Erze und Steine ihres Berges bescheid wissen. Ihr Götterglaube ist stark bezogen auf die Geschehnisse im Innern des Berges. Es gibt *Rhakain*, den Gott der Beben, der mit seiner Kohlehundemeute durch die Gänge raste und die Stollen zum Beben und oft zum Einsturz bringt und *Kessla*, die Göttin der Dunkelheit. Und *Erzhoorg* dem Gott der Erde und Erze. Der Bringer von Erzen und Kohle, dem Halter der Welt. *Zhila*, die Windbringerin und Botin des Todes, welche auf ihrem weißen Drachen um den Berg fliegt und Sturm und Unwetter entfacht.

Die Waar-hains (Ein Volk Tankanis)

Die *Waar-hains* sind in ausgehöhlten Hügeln lebende Halblinge, welche auch bei ernsteren Situationen den Ernst selten ihre Ge-

danken überschatten lassen, und sich lieber wichtigeren Dingen zuwenden, wie dem Essen oder Gesang. Sie sind also unbeschattet von den schlechten Einflüssen, die um sie herum auftreten, auch wenn vereinzelt mal einen von ihnen die Abenteuerlust packt, und er in die Welt hinauszieht.

Mit Magie können sie nicht allzuviel anfangen, sie verlassen sich lieber auf ihr Geschick und darauf, daß der andere es ja bestimmt nicht so böse gemeint haben kann. Eines ihrer größten Hobbies ist es ihre Familiengeschichte rauf und runter zu erzählen, ob es noch einer hören will oder nicht.

In ihren Dorfgemeinschaften gibt es jeweils einen Dorfcchef, der das Sagen hat. Über diesen einzelnen Dörfern gibt es aber keine weiteren Instanzen, wie Könige oder Senate. Irgendwie existieren die Dörfer auch so miteinander oder wenigstens nebeneinander.

Das Wehland (Ein Volk Tankanis)

Wehland ist eines der größten und reichsten Länder auf Tankani, obwohl es fast ausschließlich von Gnomen bevölkert ist. Dies liegt wohl auch daran, daß ihr Land reich an Bodenschätzen und Erzen ist, und sie es verstehen ihr Land vor Eroberungen durch andere zu schützen. Sie haben eine durchstrukturierte Armee, in der jeder zweite und weitere Sohn einer Familie eintreten muß, und in der er sein Leben lang in jeder Woche für zwei Tage (während der Erntezeit) oder länger durchtrainiert wird. Selbst die Frauen können sich entscheiden zur Armee zu gehen, doch wenn sie einmal geschwängert wurden, so wurden sie aus der Armee ausgeschlossen, da dort die Einstellung herrscht: Entweder soll eine Frau mitkämpfen oder einen Mann beglücken. Dadurch kommt es dann auch immer wieder vor, daß von fanatischen Armeeanhängerinnen ihre Kinder abgetrieben, nach Geburt getötet oder verstoßen werden.

Das von *Gerezo Heerfurt* monarchisch regierte Land erstreckt sich entland der Küste von Berigo Bahai bis nahe ans Deltar von Czirbid. Die Roo sind in ihrem Land nicht gerne gesehen, was manches Mal in einer grausamen Hetzjag auf dieses friedfertige Volk ausartet, so daß die Roo meist bestrebt sind einen großen Bogen um das Land zu ziehen bzw. möglichst unentdeckt hierdurch zu kommen.

11. Das Pantheon

Prolog

Einst war der Himmel kalt und leer. Doch auch die Kälte und Leere vermochte Leben hervorzubringen. Ein gewaltiges Leben, denn das Nichts teilte sich und wurde zu Etwas. Das Unaussprechliche, das Sein war entstanden. Aus den Tiefen *Zuuls* brachen die Götter hervor!

Es herrschte viele Jahrtausende Anarchie, denn die Götter, die in so friedlicher Eintracht entstanden waren, langweilten sich. Es entbrannte ein furchtbarer Krieg der Götter, dessen Ausmaße sich kaum ein Sterblicher heute vorzustellen wagen könnte. Selbst *Zuul* schien in seiner Existenz und Nicht-Existenz gefährdet zu sein.

Darum rief er den Rat der Götter zusammen. Viele der Götter hoher Macht erschienen nicht zu dieser Sitzung. Sie waren zu sehr mit ihren Intrigen beschäftigt, als sich um *Zuul* zu kümmern. Wer war denn schon dieser Gott, den nie einer zu sehen bekam. Er war doch nichts als eine Legende, oder? Könnte es denn etwas mächtigeres als die Hohen Götter geben? Nein, dies war ausgeschlossen. Also bekämpfte man sich weiter und bemerkte nicht einmal, daß *Zuul* auf seiner Sitzung beschlossen hatte, daß diese Götter nicht länger zu den Hohen gehören könnten. Also formte er ein gewaltiges Gefängnis aus Nicht-Sein und verdamnte diese „Hohen“ Götter dorthin.

Sie hörten von einem zum nächsten Augenblick auf zu existieren.

Mit den übergebliebenen Göttern vereinbarte er einen Pakt. Er gab ihnen einen Teil seiner Macht, so daß sie hingehen können, um in einen Wettstreit zu treten. Jeder sollte seine Welt schaffen. Am Tag der Verkündung sollen die Götter in die Tiefen *Zuuls* zurückgeschleudert werden, die sich nicht als würdige Kreierer von Leben erwiesen.

So sandte er *Plink*, Splitter seiner Macht, an jeden Gott, so daß er aus dem Nichts Sein entstehen lasse. Jedoch solle ein Gott niemals seine Macht dazu benutzen einen Fehler einfach wieder in das Nichts zurückkehren zu lassen. Vielmehr soll er durch ständiges Schaffen seine Fähigkeit unter Beweis stellen.

Tesrax

Gottmutter

Eine der Höchsten Götter ist *Tesrax*. Sie schuf Welten, die rund wie Kugeln waren. Doch um den Glanz dieser Welten betrachten zu können, gab sie sich selbst Gestalt und wurde zu einem mächtigen Feuerball, der karmesingelben Sonne, um den die Welten kreisen. Die einen waren unscheinbar, die anderen glänzten in schillernden Farben. *Tesrax* experimentierte mit allen Materialien, die ihr einfelen. Sie schuf kohlrabenschwarze Planeten, andere in tiefen blauen und azuren Farbönen gehalten, wieder andere waren durch das Zusammenspiel von Wasser und Land zu träumerischen Farbspielen angeregt worden. Äußerst zufrieden mit sich beobachtete *Tesrax* die Welten. Sie spielte mit ihnen. So schickte sie einen Zwillingenplaneten auf eine Bahn, ständig umeinander kreisend mit einem einzigen Mond, der in ungewöhnlichen Bahnen diese Welten umkreiste.

Doch die Augenblicke vergingen. Die Welten waren schon vieltausend Male um sie gekreist und *Tesrax* entsann sich der alten Legende: „[...] *Zuul* schuf die Götter. Er gab ihnen einen Teil sei-

ner Macht. [...]“. Nun hieß sie *Plink* ihr ebensolche Dienste zu erweisen. Und es wurde eine Kraft frei, wie sie schon seit Äonen in diesem System nicht mehr gewirkt hatte. *Tesrax* fächerte ihre eigene Macht auf!

Gut & Böse

Bei der Manifestation entstanden zwei „Kinder“, die aus dem Wesen von *Tesrax* geschnitten waren. Dies waren *Vernio*, das Gute, und *Kiarío*, das Böse, wie sie später von den Sterblichen angesehen wurden. Das Gute und das Böse waren zusammen immer noch wie eine Einheit und Zweispaltigkeit. Sie könnt niemals eins werden, noch können sie entzweit werden.

Die Herrschenden

Aus diesem Zweispaht gingen die drei herrschenden Götter hervor, die über das Bestehende verfügen sollten. Die Gottmutter *Tesrax* erhielt nun Abwechslung im Zwischenspiel der drei Herrschenden. Es bildete sich eine Hierarchie des Seins heraus. Der eine Gott war *Preo*, Gott des Friedens, und auf der Gegenseite stand *Terros*, Gott des Krieges. Neben beiden, aber auch zwischen ihnen war *Kreoda*, die Göttin der fünf Elementen.

Die einfachen Götter

Der Splitter der Macht war mittlerweile aufgebraucht. Aus *Plink* war ein einfacher Gott geworden, der nun neben den anderen Elementaren stand. *Plink* wurde die Macht, die selbst Sterbliche anzupapfen verstanden haben werden, wenn sie in dem nächsten Schritt entstanden worden waren.

Zunächst zerfaserte ein Teil der Macht des Splitters in vier Bereiche: *Volkarn*, *Bolkor*, *Wersas* und *Tulflutus*, die vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Sie waren aber in ihrem Wirkungsbereich schon so sehr an die materielle Welt, das Sein, gebunden, daß sich die Herrschenden (*Preo*, *Kreoda* und *Terros*) unwohl fühlten, wenn sie sich dorthin begeben sollten. So entfloß die Brücke zwischen dem Immerdar und dem Sein. Zwei neue Götter waren geboren: *Dreëia*, die Gottbotin und *Lergóia* der Mittler auch Kraftfluß genannt.

Die Sterblichen & ihre Götter

Es war an der Zeit, daß die Sterblichen die Welt betraten. Es entstrangen große Völker aus dem Nichts in das Sein. *Vernio* rief die Elfen in das Leben und *Kiaríos* Geist entsprangen finstere Dämonen. *Kreoda* hingegen entsann ein einfaches Volk. Nicht so schön wie die Elfen, nicht so grausam wie die Dämonen, es wurden einfache humanoide Lebewesen, dessen Geist erfüllt war von der Zusammenspiel der Kräfte, einfach und schlicht, beseelt von neutralem Geiste *Krodas*.

Der Mensch war geboren.

Doch wie das Schicksal so will, kamen auf vielfältige Weise Mischkinder der drei Völker zur Welt. Und selbst die einzelnen Völker begannen sich zu spalten. Eines besann sich zur Vollkommenheit reiner Energie, sie beteten *Kreoda* nicht nur an, sondern sie begannen *Plink* zu nutzen und über *Lergóia* nach *Zuuls* Macht zu greifen. Dies blieb nicht unbemerkt! Er rief *Tesrax* zu sich: „Du

hast einmal versagt, jedoch ist dies den anderen auch wiederfahren. So sollst Du eine zweite Chance erhalten... Entziehe ihnen das *Plink* und strafe sie!“

Tesrax tat wie ihr geheißsen wurde und griff in die Welt der Sterblichen ein. Sie nahm dem Volk Dergo den Zugriff zu *Plink* und verfluchte sie zu Tieren zu werden. Doch die Dergos hatten so viel an Macht gewonnen, daß es nicht mehr möglich war ihnen den Geist zu nehmen. Sie wurden zu Halbtieren und damit zu dem, was sie heute sind: eine Mischung aus Mensch und Wolf.

Doch die Sterblichen brachten auch andere Blüten in die Welt. Ihre Welt begann von Tieren und Pflanzen belebt zu werden und der Kreislauf allen Lebens war in Gang gesetzt. Dieser Kreislauf brachte neue - niedere - Götter hervor. *Preo* untergeben kamen

die Götter der Medizin, Fruchtbarkeit, Pflanzen, Tiere und des Wissens auf die Welt. *Terros* entsprangen die Götter des Todes, Betrugs, Kampfes und der Krankheit.

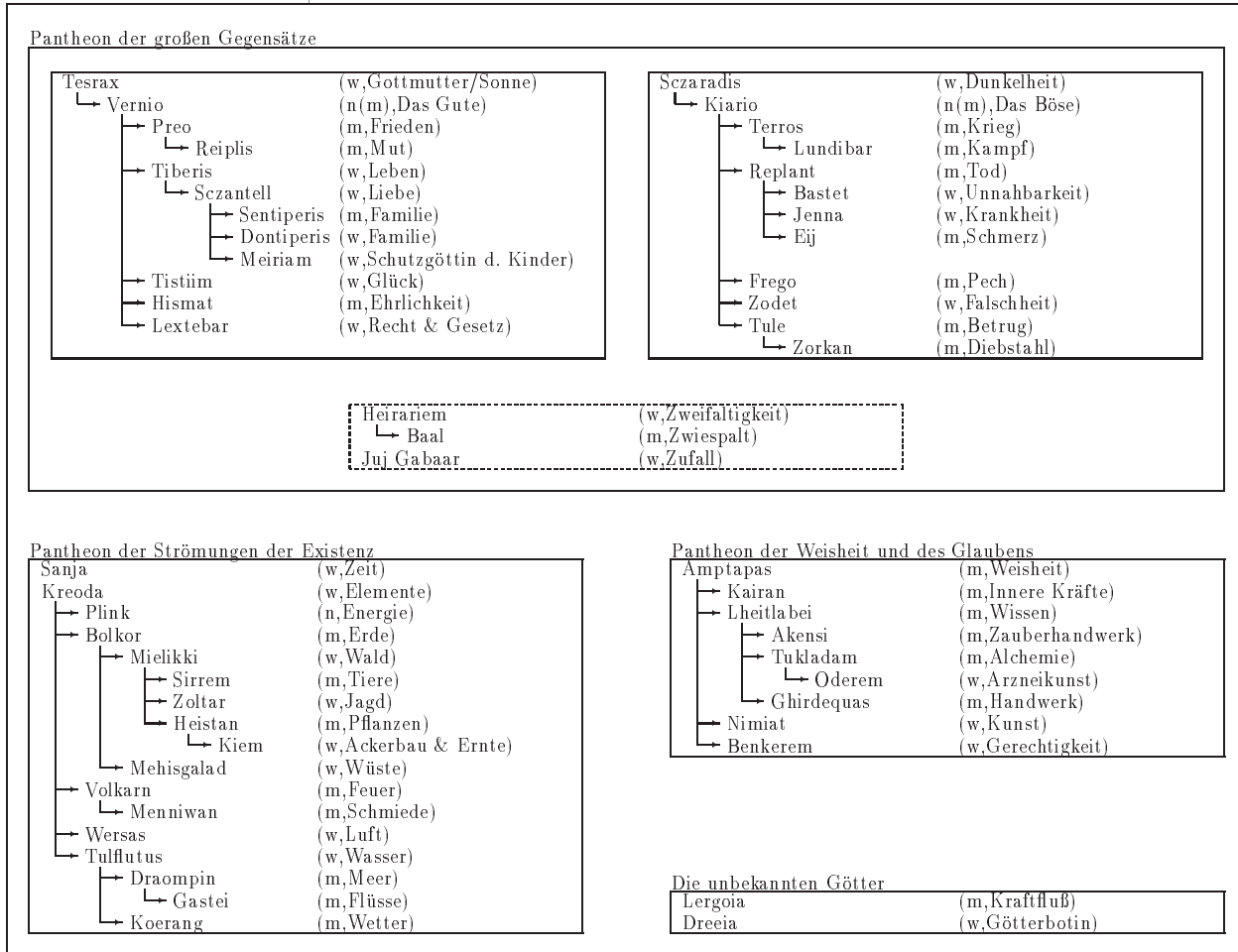
Durch den festen Glauben der Sterblichen entstanden die verschiedensten Philosophien, deren Macht aus dem Kollektiv des Glaubens fließt. Diese Philosophien sind von beschränkter Macht und ebenso vergänglich wie die Sterblichen, die an sie glauben.

Die Hierarchie der Götter

Das Pantheon in voller Länge

Zuul

n, Sein & Nichts



Vorwort

Manche Kleriker haben Zugriff auf Magierzauber. Da die Zauber aber verschiedenen Graden zugeordnet sind, wird folgende Regelung zur Umrechnung getroffen:

Magierzauber [Grad] 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 Klerikerzauber [Grad] 1 2 3 4 5 5 6 6 6

Zugriffe auf Zyklen

	Kategorie	Priesterzyklen																										Speziell				
		A	A	A	B	B	C	E	E	F	L	W	E	E	F	G	H	K	K	O	P	R	S	S	S	T	T	W	Z	Z	M	P
		L	B	S	E	E	H	L	R	E	U	A	R	R	R	E	E	A	R	R	F	E	C	I	O	I	O	E	A	E	A	S
		L	W	T	S	Z	A	E	D	U	F	S	K	S	U	D	I	M	I	D	L	I	H	C	N	E	T	T	H	I	G	I
		G	E	R	C	A	O	M	E	E	T	S	E	C	A	L	P	E	N	A	S	U	H	N	R	E	T	L	T	I		
		E	H	A	H	U	S	E	R	E	N	H	H	N	U	F	G	U	N	E	T	E	E	N	E	E						
		M	R	L	W	B	N			R	N	.	T	K	N					N	Z	Z	R					R	N			
Gottheit		T						B	E	G				G	.	.												
Zuul	Sein & Nichts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Tesrax	Gottmutter	V	-	V	V	V	V	-	-	-	-	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	-	-
Kiario	Das Böse	V	V	B	V	B	V	-	-	-	-	B	-	-	V	-	-	B	-	-	B	-	-	-	V	V	-	-	-	-	-	
Vernio	Das Gute	V	V	-	-	V	-	-	-	-	-	B	-	-	V	V	-	-	B	-	-	V	B	-	B	B	-	-	-	-	-	
Kreoda	Elemente	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Preo	Frieden	V	V	B	-	V	-	-	-	-	-	V	-	-	-	V	-	-	V	B	-	V	V	B	B	B	-	-	B	-	-	
Terros	Krieg	V	V	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	V	-	-	B	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	
Lergoia	der Kraftfluß	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Dreeia	die Götterbotin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Plink	Energie	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	
Bolkor	Erde	V	-	-	V	-	-	-	V	B	-	B	B	-	B	-	-	B	-	B	-	B	-	-	-	V	-	-	-	-	S	
Volkarn	Feuer	V	-	-	-	-	-	B	V	B	-	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	V	-	B	-	-	-	-	S	
Wersas	Luft	V	-	-	-	-	-	-	B	V	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	V	-	-	S	
Tulflutus	Wasser	V	-	-	-	-	-	B	-	B	V	-	V	V	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	S	
Oderem	Arzneikunst	V	-	-	B	-	-	B	-	-	-	V	B	-	V	-	-	V	-	-	V	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	
Lundibar	Kampf	V	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	B	-	-	-	-	-	-	-	B	-	B	V	-	-	
Jenna	Krankheit	V	-	V	B	B	B	-	-	-	-	-	V	-	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	
Tiberis	Leben	V	-	B	-	-	-	-	-	-	-	B	B	V	B	V	-	-	-	V	-	B	-	-	-	V	-	-	-	-	-	
Replant	Tod	V	-	V	B	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	-	-	B	-	-	
Sanja	Zeit	V	-	V	-	-	B	-	-	-	-	B	B	-	-	-	-	-	-	V	-	B	B	-	-	-	V	V	-	-	-	
Kiem	Ackerbau & Ernte	V	-	-	-	-	B	-	-	-	-	B	V	-	-	-	-	-	V	-	V	-	-	B	-	V	-	-	-	-	-	
Tukladam	Alchemie	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tule	Betrug	V	-	-	-	V	-	-	-	-	-	B	-	-	B	-	V	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	B	-	-	-	
Sczaradis	Die Dunkelheit	V	B	V	B	B	V	B	-	-	-	B	-	-	V	-	-	-	-	B	-	-	-	-	V	V	-	-	-	-	-	
Zorkan	Diebstahl	V	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	B	-	-	
Hismat	Ehrlichkeit	V	-	-	-	B	-	-	-	-	-	V	-	-	B	V	-	-	-	-	V	B	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-
Zodet	Falschheit	V	-	-	-	V	B	-	-	-	-	V	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	B	-	-	-	
Sentiperis	Familie	V	V	-	-	V	-	-	-	-	-	B	V	-	-	B	-	-	-	V	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	
Donteperis	Familie	V	-	-	-	V	-	-	-	-	-	V	-	V	-	V	-	V	B	-	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	-	
Gastei	Flüsse	V	-	-	V	-	-	-	-	B	V	-	B	-	-	B	B	-	-	B	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	
Benkerem	Gerechtigkeit	V	V	-	-	B	-	-	-	-	-	V	-	-	B	V	-	B	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Tistiim	Glück	V	-	B	-	V	-	-	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	-	B	-	-	V	-	-	-	-	
Ghirdequas	Handwerk	V	V	-	V	-	-	-	-	-	-	V	-	-	-	B	-	-	B	-	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Kairan	Innere Kräfte	V	V	V	-	-	-	-	-	-	-	B	V	V	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	-	V	-	-	-	S	S	
Zoltar	Jagd	V	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	-	-	-	B	-	-	-	-	-	V	-	B	-	-	-	-	
Nimiat	Kunst	V	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Sczantell	Liebe	V	-	-	V	V	-	-	-	-	-	B	B	B	V	-	-	-	B	-	B	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	
Draompin	Meer	V	V	-	-	-	-	B	-	B	V	-	V	V	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	-	B	B	-	-	-	-	
Reiplis	Mut	V	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	V	-	-	-	V	-	-	-	B	B	-	-	-	-	-	-	
Frego	Pech	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	-	-	B	V	-	-	-	-	B	-	-	-	-	
Heistan	Pflanzen	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	V	-	-	-	-	-	V	-	B	B	-	B	-	V	-	-	-	-	-	
Lextebar	Recht u. Gesetz	V	V	-	-	V	-	-	-	-	-	B	-	-	B	B	B	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Eij	Schmerz	V	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	V	B	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	
Menniwan	Schmiede	V	-	-	B	-	-	-	B	V	B	B	-	B	-	-	V	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	
Meiriam	Schutzg.d.Kinder	V	-	-	-	V	-	-	-	-	-	V	-	-	V	B	-	-	B	-	V	B	-	B	B	B	-	-	-	-	-	
Sirrem	Tiere	V	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	B	B	-	-	B	-	-	B	-	-	-	-	V	V	-	-	-	-	-	
Bastet	Unnahbarkeit	V	V	-	-	V	-	-	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	V	B	-	-	-	-	-	B	-	-	-	
Mielikki	Wald	V	-	-	-	-	-	B	-	B	B	-	-	-	V	-	-	-	B	V	B	B	B	-	V	-	V	-	-	-	-	
Amptapas	Weisheit	V	B	V	B	V	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	-	-	-	-	-	
Koerang	Wetter	V	-	B	B	-	-	-	V	-	V	V	-	-	-	-	-	B	-	-	B	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	
Lheitlabai	Wissen	V	-	V	B	V	-	-	-	-	-	V	-	-	V	-	B	-	-	-	-	-	-	-	B	B	-	-	-	-	-	
Mehisgalad	Wüste	V	-	-	-	-	-	V	B	-	B	-	-	-	-	B	-	-	-	B	V	-	-	V	-	B	B	-	-	-	-	
Akensi	Zauberhandwerk	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	
Juj Gabaar	Zufall	V	-	B	B	B	B	-	-	-	-	V	-	-	-	B	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	V	V	-	-	-	
Heirariem	Zweifaltigkeit	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	V	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	-	-	-	
Baal	Zwiespalt	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	

- V Voller Zugriff
- B Begrenzter Zugriff
- S Speziell (siehe Text zur Gottheit)
- kein Zugriff

Oberhalb aller Götter

Zuul(Geber & Nehmer, Sein & Nichts, Anfang & Ende, NN)

Zuul hat keine sterblichen Anhänger, da *Zuul* Existenz und Nichtexistenz ist. Die sterblichen allerdings drohen sich untereinander oft damit, jemanden „in die Tiefen *Zuuls*“ zu schleudern, wenn sie ihn vom Diesseits in ein Jenseits befördern wollen.

Die 1. Hierarchiestufe der Götter

Tesrax(Gottmutter, NN)

Tesrax, die Sonnengöttin, ist als Gottmutter die höchste Gottheit des hiesigen Pantheons. Sie schuf die existierende Welt und die Götter. Aus ihrer Mannigfaltigkeit entstehen immer wieder neue Sterbliche und Unsterbliche, die alle ein Teil von ihr sind.

Die Kleriker von *Tesrax* wissen am besten über das komplette Pantheon bescheid. Sie kennen die Zusammenhänge um den Konkurrenzkampf der Götter. Leider haben sie ein paar Dinge etwas falsch aufgefaßt, und daher versuchen die Welt möglichst so zu erhalten, wie *Tesrax* sie ursprünglich erschaffen hat, denn eine Veränderung würde eine Entfernung von dem ursprünglichen Weg bedeuten. Läßt die Veränderung jedoch nicht verhindern, dann war sie eben von *Tesrax* gewollt.

Einen Priester von *Tesrax* erkennt man sehr schnell an seiner Robe. Sie ist aus einem weißen Stoff und auf Brust und Rücken ist eine rotgoldene Sonne eingestickt.

Die Tempel der Gottmutter sind in beinahe jeder Stadt und jedem Ort vertreten. In diesen Tempeln finden auch für alle interessierten Leute Schulungen in *Religionskunde*, *Sprachen*, *Tier*-, *Pflanzen*-, *Kräuter*- und *Heilkunde* statt. Einzige Bedingung ist, daß die Person noch nicht erwachsen geworden sein darf, wenn sie hier lernt, denn geistig ausgereifte Personen sind in ihrer Weltanschauung schon zu sehr eingeeengt und lassen sich nicht mehr nach dem Ideal dieser Glaubensgemeinschaft formen.

Vielleicht sind sie die konservativsten Gläubigen, die es gibt. In der Angst etwas zu sehr zu ändern, klammern sie sich am Bestehenden fest und versuchen es zu erhalten.

Gesinnung

Die Gesinnung des Priesters ist vollkommen egal, obwohl die „guten“ Glaubensgemeinschaften öfter anzutreffen sind, wie die „bösen“. In 90 % aller Fälle jedoch sind es neutrale Priesterschaften, die an einer Veränderung der Welt nur selten Interesse haben.

Mindestattribute

Er muß mindestens über WE 12 verfügen und darf maximal CH 12 haben. Hat er mind. WE 16, so erhält er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Tesrax nimmt jeden auf, der sich zu ihr bekehren läßt.

Waffen und andere Fertigkeiten

Aus den anfänglichen Fertigkeiten darf nur ein Waffenfertigkeitsspunkt für eine Waffe aufgebraucht werden. Alle anderen dürfen im

Gegensatz zur normalen Fertigkeitspunktregelung als Fertigkeitspunkte benutzt werden. Vorgeschlagen werden Sprachen, Tier-, Pflanzen-, Kräuter- und Heilkunde. Er muß Religionskunde lernen.

Pflichten der Priester

Sie müssen jede Glaubengemeinschaft tolerieren und dürfen sie nicht bekämpfen, selbst wenn diese von gegensätzlicher Gesinnung ist.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Ein Priester von *Tesrax* trägt keine Rüstung. Ein Paladin jedoch würde immer eine strahlende Rüstung jeder anderen vorziehen!

andere Einschränkungen

Er kann und will es nirgendwo dunkel haben. Das bedeutet, daß von ihm auch im Dunkeln noch ein Lichtschein ausgeht. Es ist ihm unmöglich, sich im Schatten zu verstecken.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Beschwörungs-, Bezauberungs-, Chaos-, Elementar-, Erkenntnis-, Erschaffungs-, Fruchtbarkeits-, Gedanken-, Heil-, Kampf-, Kriegs-, Ordnungs-, Pflanzen-, Reise-, Schutz-, Sicherungs-, Sonnen-, Tier-, Toten-, Wetter-, Zahlen- und Zeitzyklus. Die Kleriker von *Tesrax* sind die einzigen, die über alle Zyklen vollen Zugriff erhalten.

Kräfte

Sie können nach den normalen Regeln Wesen vertreiben (siehe *Vertreiben von Untoten*). Dabei kann er aber ganz spezifisch sagen, welches Wesen es betreffen soll. Zusätzlich sind sie in der Lage jeden Raum in dem sie sich befinden taghell werden zu lassen, solange sie sich in ihm befinden und ihr Heiliges Symbol bei sich haben.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Das Heilige Symbol ist ein Blutrubin, welcher in Gold gefaßt ist, und so eine rote Sonne mit goldenen Strahlen darstellt. Der Rubin wird in die Spitze eines edelmetallenen Stabes, der eine Länge von knapp unterhalb Körpergröße hat, eingearbeitet.

Die 2. Hierarchiestufe der Götter

Kiario(Das Böse, CB)

Avataar (KL 27/KA 23), Das Gute & Das Böse

ST 19	GE 24	KO 23
IN 20	WE 21	CH 25
AU 18	PK 26	RV 21
BF 21	Gr 3,20m	MR 60
RK -8	TW 50	TP 263
FW 39 %		
APR	ETWO	SCH

Kiario ist die Personifizierung des Bösen. Von ihm gehen alle Strömungen aus. Er nährt sich von den Seelen der Guten, die von seinen Anhängern gefangen werden, manchmal holt er sich

aber auch die Seelen seiner Anhänger, wenn sie ihm nicht verdorben genug erscheinen. Er verfügt über beinahe solche Macht wie *Tesrax* selbst, jedoch kann er nicht in die reale Welt eingreifen. Daher braucht er Helfer, die ihm die Seelen schicken. Dies sind seine fanatischen Anhänger, die *Kiarioes Daimonis*.

Diesen Orden duldet man nur in sehr seltenen Fällen oder in Orten, die in sich schon ein Hort des Bösen sind. Außerdem gibt es noch viele Orte, an denen sich *Kiario*-Anhänger treffen. Dort geschieht dies aber in aller Regel im Untergrund. Stark vertreten ist auch der adelige Anteil der Anhänger, welcher nie zu der politischen Macht kam, der ihnen ihrer Meinung nach zustand. Zumeist sind dies spätgeborene Söhne hoher Regentenhäuser.

Es kommt auch nicht selten vor, daß ein machthungriger Priester von *Tesrax* sich an *Kiario* verkauft, da er viel und schnelle Macht verspricht.

Um nicht in aller Öffentlichkeit erkannt zu werden, beginnt man dann Handschuhe zu tragen. Auffälligkeit erregen daher immer wieder diejenigen, die auch bei hohen Temperaturen ihre Hände verhüllt lassen.

Gesinnung

Kleriker müssen RB, NB oder CB sein. Anhänger können auch die Gesinnung RN, NN oder CN haben, jedoch wechselt diese im Laufe der Zeit zum Bösen hinüber.

Mindestattribute

Er muß mindestens WE 9 und KO 12 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es können alle Rassen Anhänger des *Kiario* werden, jedoch bevorzugt er diese, die von allen anderen verachtet werden.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er darf für jede Waffe nur einmal einen Fertigkeitenspunkt aufwenden und diese anschließend nicht mehr weiter verbessern. Er soll vielmehr eine ganze Palette von Tötungswerkzeugen beherrschen. Pflicht ist es, eine Nah- und eine Fernkampfwaffe zu nehmen. Als Bonusfertigkeit erhält er *Gift mischen*.

Pflichten der Priester

Die einzige Pflicht, die er hat, ist die weitere Verbreitung des Bösen und die Ausschaltung des Guten, wo immer er es findet.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es sind alle Waffen und Rüstungen erlaubt.

andere Einschränkungen

Sollte er jemals zum Guten überwechseln, so zieht er das Böse förmlich an. Alles, was in seiner Nähe ist, wird auf diesen Verräter gehetzt.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Beschwörung-, Chaos-, Gedanken-, Toten- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Bezauberungs-, Erkenntnis-, Kriegs- und Schutzzyklus.

Kräfte

Ihre besondere Fähigkeit ist das *Vertreiben von Gutem*, das ebenso wie *Vertreiben von Untoten* wirkt, jedoch jedes Lebewesen guter Gesinnung betrifft. Es ist entsprechend ihrer normalen Erfahrungsstufe zu wüfeln. Gelingt ihnen dies nicht, so haben sie eine Aura der Feindseligkeit aufgebaut, die auf die betroffenen Wesen wirkt. Vertreiben können sie diese Wesen nun nicht mehr.

Außerdem können sie *Gute Strömungen spüren*. Die Fertigkeit ist permanent vorhanden, muß jedoch wie beim Paladin angesagt werden.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Spätestens, wenn man *Kiario* gehört macht sich dies durch einen Auswuchs an der Innenfläche der Gebrauchshand bemerkbar. Dort ist ein schwarzer Achat eingebettet, der sein Heiliges Symbol darstellt. Passiert dies einem Priester von *Tesrax*, so verliert sein ursprüngliches Symbol seinen Glanz. Der Stein wird trüb und das Gold wird matt.

Anmerkungen

Der Priester erhält bei der Errechnung der Zauber (Grad, Anzahl, Wirkung) immer einen Bonus von +1 auf seine Erfahrungsstufe.

Vernio(Das Gute, RG)

Avataar (KL 22/MA 28), Das Gute & Das Böse

ST 24	GE 18	KO 21
IN 16	WE 23	CH 26
AU 22	PK 20	RV 14
BF 21	Gr 3,20m	MR 60
RK -8	TW 50	TP 235
FW 27 %		
APR	ETW0	SCH

Vernio ist die Manifestieren des Guten. Von ihm gehen alle Strömungen aus. Er nährt sich von den Seelen der Bösen, die von seinen Anhängern vernichtet werden. Er verfügt über beinahe so viel Macht wie *Tesrax*, jedoch kann er nicht in die reale Welt eingreifen. Daher braucht er Helfer, die sich gegen seinen Widersacher stellen. Dies sind seine fanatischen Anhänger, die *Brüder Vernioes*.

Das fanatische Gegenstück zum Bösen, die Priester von *Vernio*, dem Guten, ist eine meist gern gesehene Glaubensgemeinschaft innerhalb der Gemeinden, da sie sehr hilfsbereit und offen agieren. Wenn sie sich aber zu stark in die Politik einmischen, vor allem wenn diese auch Strafen vorsieht, dann werden sie bei den Regierenden schnell unbeliebt. Ein wirklich gläubiger Anhänger dieser Gemeinschaft ist ein unermüdlicher Weltverbesserer, der daher auch in der Mittelschicht nicht immer nur Liebe findet (vor allem unter Kaufleuten nicht).

Gesinnung

Kleriker müssen RG oder NG sein.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 12 haben und erhält bei einer WE 16 oder mehr einen Erfahrungspunktebonus von 10 %.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen außer ehemalige Dämonen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Da er sich so vollständig dem Bekämpfen des Bösen verschrieben hat, bekommt er einen Bonus von +2 auf seinen ETW0, wenn er gegen böse Wesen antritt.

Pflichten der Priester

Sie müssen jedem gegenüber freundlich sein, sofern er nicht böser Gesinnung ist. Außerdem müssen sie helfen, wo immer Hilfe gebraucht wird und versuchen überall Ungerechtigkeit zu verhindern.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er hat keine Einschränkung in der Wahl seiner Waffen, jedoch darf er niemals einen Kampf beginnen.

andere Einschränkungen

Er kann nicht mit jemandem böser Gesinnung zusammenarbeiten.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Bezauberungs-, Gedanken-, Heil- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erkenntnis-, Ordnungs-, Sicherungs-, Tier- und Totenzyklus.

Kräfte

Er erhält einen Bonus von +2 auf *Vertreiben von Untoten*. Außerdem können sie *Böse Strömungen spüren*. Die Fertigkeit ist permanent vorhanden, jedoch muß wie bei Paladinen angesagt werden.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Sein Heiliges Symbol ist der Bergkristall. Diesen trägt er gut sichtbar. Damit aber auch wirklich jeder sieht, daß er ein Priester von *Vernio* ist, steckt er viele kleine Splitter von Bergkristallen auf seine weiße Robe, so daß sie im Sonnenlicht grell funkelt (RK-Bonus von -1 bei Wesen, die sich auf ihr Augenlicht verlassen müssen).

Anmerkungen

Kleriker dieses Glaubens erhalten einen RW-Bonus von +1 auf Kräfte wie *Vertreiben des Guten*.

Die 3. Hierarchiestufe der Götter**Kreoda(Elemente, NN)**

Kreoda ist die oberste Göttin der Elemente, hat dennoch keine direkte Verbindung zur realen Welt. Diese besteht nur aus ihren fünf Teilen Plink, Volkarn, Bolkor, Wersas und Tullfutut. Es gibt noch einen Unsterblichen Avataar von ihr auf Tanrain (eigentlich auf jedem Planeten um *Tesraz*). Dieser wird von Generation zu Generation vererbt. Dazu muß das Kind des ehemaligen Avataars seine eigene Existenz in großen Zügen aufgeben, wird aber damit zum Herrscher über die Elemente auf dieser Welt. Würde jemals ein Avataar getötet, wozu schon einiges nötig ist, aber er ist tödlich, dann würden die Elemente auf dieser Welt komplett aus ihrem Gleichgewicht fallen. Innerhalb weniger Stunden würde diese Welt in sich zusammenstürzen, wenn sich nicht eine komplette Familie

fände, die bereit wäre, ihre eigene Existenz aufzugeben. Damit verbunden ist auch die Existenz über den Tod hinaus!

Preo(Frieden, NG)

Avataar (KL 18/MA 12), Herrschender Gott

ST 24	GE 25	KO 25
IN 25	WE 30	CH 22
AU 17	PK 25	RV 12
BF 18	Gr 2,45m	MR 55
RK -8	TW 40	TP 178
FW 49 %		
APR	ETW0	SCH

Preo gehört zu den drei Göttern der 3. Hierarchie. Er stellt den Frieden dar und hat eine ähnlich große Anhängerschar, wie *Vernio*. Dies ist der einzige Gott solch hoher Macht, der sich auch den Sterblichen direkt offenbart. Seine Anwesenheit strahlt etwas unglaublich beruhigendes aus und kann viele Streitigkeiten zum Erliegen bringen.

Die Priesterschaft von *Preo* ist sehr seßhaft. Ist in einem Ort erst einmal Frieden eingekehrt, so fangen sie auch mit dem Bau ihres Tempels an. Dort werden regelmäßige Messen abgehalten und es werden keine Waffen innerhalb des Tempels geduldet. Diese müssen vor dem Gang in den Tempel niedergelegt werden. Ein Priester, der das Gewand *Terros* trägt, wird niemals einlassen, da dies die Erzfeinde der *Preo*-Anhänger sind. Diese bekämpfen sie aber nur mit guten Worten und Taten und versuchen sie so von der Richtigkeit des Friedens zu überzeugen.

Gesinnung

Priester dieses Gottes müssen von guter Gesinnung oder RN bzw. NN sein.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9 und GE 12 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Jeder ist gerne gesehen, der in Frieden mit der Gemeinschaft leben und sich dafür einsetzen möchte.

Waffen und andere Fertigkeiten

Preo duldet keine Waffen und daher werden alle Waffenfertigkeitpunkte ersatzlos gestrichen.

Pflichten der Priester

Er muß jeden Streit, den er sieht versuchen auf friedliche Art aufzulösen, selbst wenn ihn das sein Leben kostet.

Er hat ein helles Gewand zu tragen. Auf dem Rücken sind in hellen Tönen die gefalteten Hände abgebildet. Sie dürfen nicht laut sprechen, geschweige denn schreien. Sie müssen jeden Tag mit einem stillen Gebet beginnen (ca. 1 Stunde). Außerdem gibt es für sie eine Zeit des Schweigens. Zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang haben sie Stille zu wahren.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er darf keine Waffe führen und keine Rüstung tragen. Außerdem verbessert sich sein ETW0 nicht. Falls er dennoch einmal kämpft, dann erleidet er -4 auf seinen ETW0.

andere Einschränkungen

Sie müssen innerhalb des Ordens heiraten. Außerdem dürfen sie sich erst nach der Heirat körperlich näherkommen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Bezauberungs-, Erkenntnis-, Heil-, Ordnungs-, Schutz- und Sicherungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Pflanzen-, Sonnen-, Tier-, Toten- und Zeitzyklus.

Kräfte

Er strahlt eine *Aura der Ruhe* aus. Wesen mit weniger TW als seine Erfahrungsstufe steht kein Rettungswurf zu. Sie werden nicht kämpfen, solange sie nicht angegriffen werden.

Zusätzlich erhält er CH 16, wenn dies nicht schon mindestens erwürfelt wurden.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das Heilige Symbol ist ein Kleinod, daß zwei gefaltete Hände darstellt.

Anmerkungen

Priesterinnen, die ein Kind erwarten, wird ein schmerzstillendes Mittel verabreicht, damit sie nicht vor Schmerzen schreien. Tun sie es trotzdem, so gilt das Kind als unrein. Sie hat dann mit dem Kind den Tempel und damit auch den gesamten Orden zu verlassen.

Terros(Krieg, NB)

Avataar (KL 13/KA 17), Herrschender Gott

ST 27	GE 19	KO 21
IN 14	WE 22	CH 25
AU 17	PK 23	RV 18
BF 24	Gr 3,60m	MR 40
RK -8	TW 40	TP 179
FW 32 %		
APR	ETW0	SCH

Terros ist der Herr des Krieges. Seine Anwesenheit ist so gefragt, wie die der Beulenpest. Er selbst tritt nie unter die Sterblichen, da er befürchtet, daß diese Sterblichkeit auf ihn abfärben könnte. Ihm ist es ganz lieb, wenn sich die Sterblichen untereinander bekriegen, denn dann scheren sie sich weniger um die Herrschenden Götter. Er läßt lieber *Lergoia* seine Kraft zu den Sterblichen übermitteln. Sicher, auch er hat Kontakt zur realen Welt, jedoch geschieht auch dies nur über Unsterbliche. Stirbt jedoch einer der tötbaren Unsterblichen (z. B. Engel), so obliegt es seiner Seele, nicht zu ihm zurückzukehren, da dann eine Niederlage zu erfahren wäre. Er verlangt jedoch nach jedem Kampf, daß ihm über *Dreeia* in einer Meditation überbracht wird, wie dieser Kampf ablief.

Terros ist nicht sonderlich wählerisch auf welcher Seite er steht. Meist unterstützt er beide Seiten und bleibt somit ewiger Sieger.

Gesinnung

Der Priester kann RN, RB, NN, NB, CN oder CB sein.

Mindestattribute

Er muß über mind. WE 9 und ST 15 verfügen. Hat er mind. WE 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Hat er mind. ST 18/01, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind

beide Bedingungen erfüllt, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er erhält einen zusätzlichen Waffenfertigkeitsspunkt.

Pflichten der Priester

Sie müssen den Frieden brechen. Dabei geht es nicht um das Anzetteln von kleinen Streitereien, sondern um das Bewirken großer Schlachten.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er ist in seiner Wahl der Waffen und Rüstungen nicht beschränkt.

andere Einschränkungen

Er kann nicht auf Dauer mit einem Charakter der Gesinnung RG zusammenarbeiten. Er wird immer wieder Streitigkeiten vom Zaun brechen, bis der andere geht. Außerdem darf er nicht kämpfen, ohne seinem Gegner verständlich gemacht zu haben, daß er sein Feind ist.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Kampf- und Kriegszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Chaos-, Schutz- und Totenzyklus.

Kräfte

Er kann sich in den *Berserkerang* steigern, und kann am Ende des Kampfes ohne Prüfwurf wieder herauskommen.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das Heilige Symbol ist sein Schwert. Dieses ist so prunkvoll, aber dennoch praktisch, wie nur möglich gearbeitet. Um einen Zauber zu wirken muß er das Schwert gezogen in der Waffenhand halten.

Anmerkungen

Der Priester erhält TP-Bonus und besondere Stärke genauso wie ein Krieger.

Die 4. Hierarchiestufe der Götter**Lergoia(der Kraftfluß, NN)**

Lergoia trägt die Macht zwischen den Unsterblichen und den Sterblichen. Er hat keine Anhänger, jedoch ist er derjenige, der den Magiewirkern seine Kraft spendet. Leider gehören die Magiewirker zu den Relikten einer längst vergangenen Zeit, und es gibt auf Tanrain höchstens noch ein Dutzend dieser Leute.

Dreeia(die Götterbotin, NN)

Da sich Götter bei Sterblichen unwohl fühlen, ist *Dreeia* entstanden. Sie trägt die Botschaften zwischen den Vergänglichen und den Unvergänglichen hin und her. Der einzige Gott, der sich weiterhin noch direkt mit seinen Anhängern unterhält, ist *Preo*. Alle anderen Götter höherer Hierarchie nehmen *Dreeias* Hilfe in Anspruch.

Die 5. Hierarchiestufe der Götter

Plink(Energie, NN)

Plink stellt im Pantheon Tanrains die Energie dar. Es handelt sich hierbei nicht im eigentlichen Sinne um eine Gottheit, sondern um eine von *Zuul* den Wesen bereitgestellte Kraft, welche sie eher zufällig und durch ein Versehen erlangten. Das *Plink* ist ein Überbleibsel der Urmacht von *Zuul* und für das bessere Verständnis soll hier gesagt werden, daß es sich bei *Plink* um ein Pseudonym für PSI-Kräfte handelt.

Die *Meister des Plink* (PSI-Meister lt. Regelbuch) haben ein wettenspannendes Netz aus Türmen errichtet. Überall dort, wo sie Knotenpunkte des *Plink* ausfindig gemacht haben, steht eines dieser - meist schwarzen - Gemäuer. Das Gestein ist erfüllt von der paranormalen Stärke, jedoch läßt sich nirgendwo die Macht von *Plink* besser zähmen und in geordnete Bahnen lenken, als dort, wo sie am unbändigsten und mächtigsten ist.

In den Türmen wird der Nachwuchs ausgebildet. Dabei werden keine Unterschiede nach Rassen oder Herkunft gemacht. Nun ja, meistens nicht, aber diese Personen waren dann von der Masse sehr schnell wieder vergessen worden. Die Ausbildung ist langwierig und hart, und es kommt immer wieder vor, daß sich Unbegabte in die Obhut der *Meister des Plink* geben um dort eine Ausbildung zu erfahren. Leider passiert es dabei immer noch viel zu oft, daß *Plink* solch einen schwachen Geist verbrennt.

Insgesamt benötigt der Schüler 4 Jahre des Studiums, in denen er in die Künste des *Plink* eingeführt wird. Dabei umfassen die ersten 3 Jahre ausschließlich Theorie. Bis dahin ist die Ausbildung noch ungefährlich. Nachdem nun eine Prüfung abgelegt wurde (sowohl ein PW:WE und ein PW:IN müssen gelingen, sonst muß ein Jahr wiederholt werden) versucht der Hohe Meister des Turms das schlummernde Potential vollends zu entfalten. Dies ist ein gefährliches Unterfangen (s. o.). Haben sie dies unbeschadet überstanden, so ist noch ein Jahr der Praxis angesagt, in denen ihnen hauptsächlich dargelegt wird, wie sie sich selbst disziplinieren. Dabei erhalten sie auch einen tieferen Einblick in ihre Primärdisziplin.

Während dieser ganzen Zeit leben die Studenten (im 4. Studienjahr dürfen sie sich so nennen) quasi ohne Haut. Es wird ein offener Kontakt zwischen allen hergestellt, damit sie sich weitgehend an ihre Fähigkeit gewöhnen können. Nachdem sie die Zeit der Selbstdisziplin hinter sich haben, gewährt man ihnen den ersten vollen Zugriff auf eine Kunst und ein Talent ihrer Primärdisziplin.

Eine Fortführung ihres Studiums ist nur gemäß den Erfahrungspunkttabellen des Handbuchs *Alles über PSI-Kräfte* möglich. Erfahrungspunkte können auch durch reines Studium erlangt werden. Pro Tag Theorie erhalten sie 10*WE Erfahrungspunkte.

Lernen sie eine neue Disziplin, so dauert dies 2W4 Wochen. Eine neue Kunst erlernen sie in 50 Tagen abzüglich der Anzahl Tage, die der Weisheit seines Mentors entsprechen. Aufgrund hoher Intelligenz kann er die Zeit noch um 1 Tag (2 bzw. 3 Tage) verkürzen,

wenn seine IN mind. 16 (18 bzw. 20) beträgt.

Ein neues Talent lehrt in der Mentor innerhalb von 30 - WE (Weisheit des Mentors) Tagen. Er bekommt den doppelten Bonus aufgrund hoher Intelligenz hinzu.

Die *Metaparanormale Disziplin* erfordert die doppelte Ausbildungszeit!

Er selbst kann ebenfalls ab der 7. Erfahrungsstufe zum Ausbilder werden. Dazu muß er eine weitere 2 Jahre dauerndes Studium belegen. Die Schulung bringt ihm weitere 80.000 EP ein. Diese erhält er jedoch nicht automatisch. Es werden am Ende jedes Abschnittes (Es gibt acht davon, und sie werden *Oktamester* genannt.) Zwischenprüfungen abgehalten, ob der vermittelte Stoff auch verarbeitet werden konnte. Dabei wird jede Prüfung immer schwerer (s. Tabelle), aber als Entlohnung sind ihm bei Bestehen jeder Prüfung 10.000 EP gewiss. Er muß über die gesamte Ausbildungszeit hinweg in der Obhut eines Mentors bleiben, da sich sein Geist während dieser Zeit in einem labilen Zustand befindet. Würde er die Ausbildung abbrechen, so hätte er jede Woche einen um -1 erschwerten (kumulativ) PW:PK zu machen, ansonsten fällt er dem Wahnsinn anheim. Ist er erst einmal selbst Ausbilder, so kann er Menschen auf Begabungen testen (mit all seinen Gefahren für diese Person), die dies freiwillig durchführen lassen wollen. Außerdem kann er sich oder andere weiterbilden. Sich selbst zu schulen dauert doppelt so lange wie bei einem Schüler.

Oktamester:	1	2	3	4	5	6	7	8
Prüfung gg. ...	WE+2	WE+1	WE±0	WE-1	WE-2	WE-3	WE-5	WE-8

Die Türme haben einen positiven Nebeneffekt auf die dort Lebenden: Ihre PSP wachsen bei Anwesenheit in den Türmen auf 150 % des normalen Maximums an. Außerdem erleichtert die Unbändigkeit einem den Zugriff aus das *Plink*. Beim Wirken einer PSI-Kraft wird der Kraftwurf um 2 verbessert. Weiterhin regeneriert sich die paranormale Kraft (PSP) um den Faktor 10 schneller als im Normalfall. Aus diesen Gründen sind die Türme beliebte Durchsprungpunkte von *Meistern des Plink*, wenn sie sich auf sehr lange Reisen begeben wollen.

Die *Hohen Meister des Plink* dürfen den *Gespaltenen Blitz* tragen. Ein 25mm langes Symbol, aus dem edlen *Papgyrit* hergestellt, welches ihre hohe Macht symbolisiert. Dieses Symbol wird durch molekulare Veränderungen untrennbar mit der Haut der linken Schläfe verbunden. Herausragende Schüle können ebenfalls dieses Symbol erhalten, wenn es ihnen gelungen ist, eine neue Kraft in konkrete Form zu bändigen. Gelingt es dem Schüler, ein neues Talent zu formen, so wird ihm der *Gespaltene Blitz* in den Oberarm eingelassen.

Eine hervorragende Leistung, wie die Darstellung einer neuen Kunst, gibt ihm das Recht, das Symbol auf dem Handrücken zu tragen. Bei beiden handelt es sich aber um ein sehr kleines Accessoire von 5-6mm Länge (Regeltechnisch ist zu beachten, daß durch jeden Blitz, der mit dem Körper verwachsen ist, die PSP pro Erfahrungsstufe erhöht werden. Die Forscherauszeichnungen bringen einen Bonus von +1, der eines *Hohen Meisters* +4 pro Erfahrungsstufe).

Bolkor(Erde, NN)

Avataar (KL 18/KA 20), Einfacher Gott

ST 24	GE 21	KO 19
IN 19	WE 25	CH 22
AU 23	PK 19	RV 16
BF 15	Gr 2,85m	MR 35
RK -6	TW 38	TP 165
FW 41 %		
APR	ETW0	SCH

Bolkor ist der Gott des Elementes Erde.

Die Priesterschaft des Gottes *Bolkor* ist sehr erdverbunden.

Ein Priester dieser Glaubensrichtung kann mit 100 %-iger Sicherheit über jeden Stein und jedes Erz sagen, um was es sich dabei handelt. Sollte er es nicht können, weiß er auch, daß es sich nicht um einen natürlichen Stein handeln kann (bestes Beispiel: Beton). Außerdem kann er sagen, ob der Stein natürlich oder durch Fremdeinwirkungen geformt wurde.

Durch ihre Versteinermacht verfügen sie eine sehr große Macht. Sie werden daher von den meisten Leuten in Ruhe gelassen, es sei denn, daß man jemanden braucht, der einen Geliebten aus dem Bann einer Gorgone befreit. Dieses lassen sich die Priester aber äußerst fürstlich entlohnen, da sie sonst kaum Anhänger besitzen, die etwas spenden könnten. Die Belohnung kann mitunter auch zwei drei Jahre des Leben dieser Person sein, weil der Priester sie so interessant findet, daß er sie für sich gewinnen möchte. Es kommt dann auch vor, daß der ehemalige Ehemann im Vorgarten von Efeu überwuchert wird, während drinnen der Charme des neuen Mannes die alte Treue der Frau gebrochen hat.

Gesinnung

Die Anhänger können jede neutrale Gesinnung haben.

Mindestattribute

Er muß mind. KO 12 und WE 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Wesen, die nicht fliegen können, zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er darf jede Nahkampfwaffe führen. Außerdem erhält er *Mineralkunde* als Bonusfertigkeit.

Pflichten der Priester

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er darf keine Fernwaffen benutzen, da diese durch die Luft fliegen müssen, und die Blöße, daß man die Luft zum Kampf benutzt, will man sich nicht geben. Ansonsten darf er jede Nahkampfwaffe benutzen.

andere Einschränkungen

Er hat auf Reisen immer auf dem Boden zu bleiben. Er darf also keine Flugtiere oder Fluggeräte benutzen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Beschwörungs-, Erdelementar- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Feuerelementar-, Wasserelementar-, Erschaffungs-, Fruchtbarkeits-, Kampf-, Pflanzen- und Schutzzyklus. Ihnen stehen spezielle Teile der Zauberkundigenmagie offen.

Die Priester und Priesterinnen von *Bolkor* nehmen wie alle anderen Elementarpriester eine Sonderstellung ein, denn sie haben begrenzten Zugriff auf Magierzauber. Die Zauber eines Zauberkundigen, die sie benutzen dürfen müssen allesamt mit Erde, Stein o. ä. zu tun haben (Schlamm zu Stein etc.). Diese Zauber werden zu ihren Erdelementarzyklus hinzugezählt.

Kräfte

Er kann keine Untoten vertreiben, wie dies andere Kleriker vielleicht tun. Er ist in seiner Anwendung ein wenig rabiater. Er läßt diese Wesen zu Stein erstarren. Dabei gelten die gleichen Regelungen, wie beim Vertreiben von Untoten, nur daß diese nicht flüchten, sondern an der Stelle bleiben, wo sie sind, bis Wind und Wetter diese abgetragen haben oder er sie durch seinen Willen zurückverwandeln läßt. Er kann sogar in 10 % je Erfahrungsstufe bis zu einem Maximum von 90 % die versteinende Wirkung eines Blickes eines Basilisken oder einer Gorgone aufheben. Bei allem ist ein *RW gg. körperl. Schock* durchzuführen, ob das Wesen dies überlebt (nicht bei Untoten o. ä.). Würden in der Zwischenzeit Veränderungen an der Statue durchgeführt, so sind diese bleibend. Es ist so anzusehen, als ob das Wesen schon immer so ausgesehen hätte. Die Haut- oder Haarfarbe läßt sich dabei jedoch nicht ändern. Dazu ist der Zauber *Färben* notwendig.

- a) Ein Bildhauer nimmt sich eine Statue eines Hünen vor und meistelt eine wunderschöne Frau heraus. Der Priester hebt den Bann auf, und es ist definitiv eine Frau aus diesem Mann geworden.
- b) Ein Bildhauer formt aus einem Menschen kleine Figuren. Diese wären dann mit einem einzigen Verstand untereinander verbunden.
- c) Ein Bildhauer formt ein Fabelwesen. Das Tier hätte zwar die natürlichen jedoch nicht seine magischen oder ähnlich gearteten Eigenschaften dieses Wesens (Feuertem, PSI-Kräfte, Zauber etc.)

Bei all diesen Beispielen ist zu beachten, daß sich die inneren Werte des Wesens nicht ändern. Im Innern ist es immer noch ein und dieselbe Person.

Die Wirkung kann auch von einem Magier durch einen *Wunsch* aufgehoben werden. *Bannen von Zauberwerk* hat nur zu 50 % Erfolg. Im schlechten Falle hebt er den Zauber auf, macht ihn aber nicht rückgängig. Zwangsläufig stirbt das Wesen.

Es ist natürlich möglich, daß der Geist an diesen Ort herumpunkt. Schlimmer noch ist es, wenn aus solch einem Gestein Häuser gebaut werden. Diese werden in vielen Fällen von dem Geist des Verstorbenen heimgesucht, bis der Stein auf *Bolkor* geweihtem Boden gelangt.

Außerdem kann er einmal am Tag in einem Bereich von 10 m Umkreis je Erfahrungsstufe die Erde zum Beben bringen. Die Intensität würfelt er mit einem W20 aus und schaut auf der Tabelle *Vertreiben von Untoten* nach, welche Wesen (Anzahl TW ist entscheidend) zu Fall gebracht werden. Er selbst ist davon nicht betroffen. Außerdem kann er den Bereich kegelförmig zulaufen lassen, jedoch mit einem Mindestwinkel von 40 Grad. Auf mit der Erde verbundene Dinge richtet er 1W4 SP je 1 Punkt auf dem W20 an. Bei Wesen, die darauf stehen sind es immerhin noch 1W4 SP je volle 4 Punkte auf dem W20 (Eine gewürfelte 1-3 richtet also keinen Schaden an). Er kann aber auch vorher ein Maximum festlegen, unter dem er bleibt, wenn ein PW:WE gelingt. Ansonsten wird der W20 nur um 1 abgeschwächt.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Ihr Heiliges Symbol ist ein 8-kantig geschliffenes Stück Steinkohle und ihre Kraft entnehmen sie dem Boden. Dazu muß ein Bereich von 5 mal 5 Metern als Kraftfuß verzaubert werden. Dorthin muß er zum Erbeten von Zaubern zurückkehren. Der Zauber kann nicht angewendet werden, wenn schon ein anderer Priester dieses Stück Land als „seines“ definiert hat. Den Standort kann er nur dadurch verlegen, indem er den Zauber auf ein neues Stück Boden zaubert.

Anmerkungen

Sie gehören eher zu den ausgestoßenen Priestergruppen, obwohl sie sich aus fast allem heraushalten. Die Menschen können aber mit ihrer Macht der Versteinering nicht so viel anfangen und haben Angst davor.

Volkarn(Feuer, NN)

Avataar (KL 19/KA 19), Einfacher Gott

ST 23	GE 20	KO 23
IN 18	WE 23	CH 24
AU 26	PK 12	RV 17
BF 24	Gr 4,12m	MR 35
RK -6	TW 38	TP 168
FW 40 %		
APR	ETW0	SCH

Volkarn ist der Gott des Elementes Feuer.

Da diese Priesterschaft das Wasser sehr verabscheut, ist davon auszugehen, daß sie sich nur selten (also niemals freiwillig) waschen werden. Diese Abscheu geht sogar so weit, daß sie eher verdursten würden, als Wasser zu trinken (PW:Sb, ob sie eisern bleiben können). Das beliebteste Getränk dieser Priesterschaft ist der Brantwein oder auch reiner Alkohol.

Gesinnung

Die Anhänger können jede neutrale Gesinnung haben.

Mindestattribute

Er muß mind. KO 12 und WE 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen, außer Wasserengel o. ä. Wesen, zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie erhalten die Fertigkeit *Trinken* als Bonusfertigkeit mit einem Bonus von +2 Punkten.

Pflichten der Priester

Die Auflage ihrer Gottheit ist eigentlich recht einfach zu lösen. Jeder *Volkarnes* muß für ein Feuer sorgen, daß solange brennt, wie er selbst lebt. Verlischt die Flamme, so werden automatisch alle Zauber aus dem Gedächtnis genommen, ein Feuermal erscheint sichtbar auf der Haut und er fällt in einen traumatischen Zustand (-4 auf alle Rettungswürfe, Angriffswürfe, Erfolgswürfe sowie Streichung aller Boni), aus dem er nur herauskommt, wenn seine Flamme wieder brennt. Es muß aber dieselbe Flamme sein, wie die vorher bestimmte. Danach kann er eine neue Flamme dazu bestimmen, ihm als Kraftmittler zu dienen (s. Zauber *Kraftfuß legen*) und die alte Flamme dann langsam verlöschen lassen. Die neue Flamme muß aber eine von ihm selbst angelegte sein, kann also nicht auf ein bereits bestehendes Feuer gelegt werden.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie können alle Waffen und benutzen, dürfen jedoch keine Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Leider hat diese extreme Scheu gegen das Wasser noch andere Nachteile. Diese Phobie geht sogar so weit, daß ihnen ein Wasserangriff 15 % mehr Schaden verursacht, als normal. Ein Bespritzen mit Wasser kann in 25 % aller Fälle sogar Schaden verursachen: je nach Menge (bespritzen mit einem Glas Wasser bis hin zu hineinwerfen in einen See) werden 1W2 bis 3W8 SP verursacht. Außerdem ist ein *RW gg. körperl. Schock* durchzuführen. Mißlingt er, so raubt ihm diese böartige Angriff die Sinne. Er wird für die gleiche Anzahl Runden besinnungslos, wie er Schaden genommen hat. Geht er jedoch „freiwillig“ (mißlungener PW:Sb) ins Wasser, so nimmt er dadurch keinen Schaden.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Feuerelementar- und Sonnenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erdelementar-, Luftelementar-, Erschaffungs-, Heil- und Wetterzyklus. Ihnen stehen spezielle Teile der Zauberkundigenmagie offen.

Die Priester und Priesterinnen von *Volkarn* nehmen wie alle anderen Elementarpriester eine Sonderstellung ein, denn sie haben begrenzten Zugriff auf Magierzauber. Die Zauber eines Zauberkundigen, die sie benutzen dürfen müssen allesamt mit Feuer zu tun haben (Brennende Hände, Feuerball, Feuerelementar beschwören etc.). Diese Zauber werden zu ihren Feuerelementarzyklus hinzugezählt.

Heilende Zauber können sie jedoch nicht direkt wirken, sondern müssen sie durch brennende (auch im sprichwörtlichen Sinne) Lotionen oder Trünke weitergeben.

Die Herstellung eines Trunks oder einer Salbe, die heilend wirkt ist sehr einfach. Der *Volkarnes* richtet einen heißen Trunk her und sieht zu, daß dieses beim Einnehmen/Auftragen auch richtig schön brennt. Nun erbetet er sich den entsprechenden Heilzauber und auf dem selben Grad noch ein *Tränke verzaubern*, den ansonsten nur noch Druiden erhalten. Diese beiden Zauber wirkt er sofort auf die Masse, wenn diese Feuer fängt. Je Erfahrungsstufe paßt er nur zu 10 % (kumulativ, max. 90 %) den richtigen Moment ab, ansonsten schlägt der Zauber fehl. Anschließend kann diese Substanz innerhalb der nächsten 2W4 Tage benutzt werden, wobei bei der Herstellung schon gesagt werden muß, wie diese Substanz anzuwenden ist! Sollte Wasser hineingeraten, so wird die Wirkung gebrochen. Wasser ist ebenfalls keine zulässige Zutat für eine solche Substanz. Reiner Alkohol ist das richtige Mittel.

Kräfte

Auf sämtliche Rettungswürfe gegen Feuerangriffe erhalten sie einen Bonus von +2 und nehmen außerdem immer nur 80 % des Schadens, der tatsächlich verursacht wird. In 5 % je Erfahrungsstufe (kumulativ, max. 95 %) aller Fälle können sie die Wirkung sogar umkehren und aus der sengenden Glut Kraft schöpfen (1 TP je SP). Dies ist in der ersten Runde auszuwürfeln und gilt dann solange, bis das Feuer, in dem sie sich befinden, aufhört.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das Heilige Symbol eines *Volkarnes* ist ein tropfenförmiger Rubin, den er an einer Silberkette um den Hals trägt. Die eigentliche Kraft schöpft er jedoch aus seiner gehüteten Flamme (s. unten).

Wersas(Luft, NN)

Avataar (KL 22/KA 17), Einfache Göttin

ST 22	GE 26	KO 27
IN 17	WE 23	CH 21
AU 18	PK 16	RV 17
BF 18	Gr 1,24m	MR 35
RK -6	TW 38	TP 172
FW 36 %		
APR	ETWO	SCH

Wersas ist die Göttin des Elementes Luft.

Die Priester von *Wersas* keinen großen Bezug zur Erde. Ihre Kleidung gleicht einem durchsichtigen Gespinnst feinsten Fäden und ist sehr durchscheinend. Selbst ihr so massives Heiliges Symbol tragen sie an feinsten Fäden, die mit bloßem Auge auf der Haut kaum zu sehen sind.

Er belastet sich auch nicht mit überflüssigen Dingen, wie Zelten, Decken oder schweren Waffen. Das größte, was bisher bei solch einem Priester gesehen wurde, waren Wurfpeile. Messer, die sie tragen, sind nicht in der Lage jemandem ernsthaft zu schaden. Selbst beim Musizieren wird man kein größeres Instrument als eine kleine Flöte sehen. Sie verabscheuen die Ansammlung von Masse so stark, daß sie es nur über sich bringen können, flüssige Nahrung aufzunehmen. Meist sehen *Wersagar* sehr hager, ja fast verhungert, aus.

Die Priester würden auch niemals feste Behausungen bauen, da dies bedeuten würde, daß sie die verhaßte Erde brauchen. Diese Schmach wollen sie sich nicht eingestehen. Sie leben häufig in umherziehenden Wolken, dort wo sie den Boden nicht sehen. Hier fühlen sie sich am wohlsten.

Gesinnung

Die Anhänger können jede neutrale und/oder gute Gesinnung haben.

Mindestattribute

Er muß mind. KO 12 und WE 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Wesen, die schon über natürliche Flugfähigkeiten verfügen werden bevorzugt. Die, die im Normalfall immer unter der Erde leben sind nicht erwünscht, jedoch sind Ausnahmen nicht unmöglich.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen werden Wurfpeil und Blasrohr. Empfohlen wird weiterhin *Orientierungssinn*.

Pflichten der Priester

Es ist absolutes Zölibat angesagt, da sie Angst haben, durch die zusätzliche Belastung durch einen dicken Bauch in der Schwangerschaft zu Boden gezogen zu werden. Es gilt als Todsünde, jemanden zu Boden zu werfen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er hat möglichst kleine Waffen zu tragen. Waffen der Größe M und G darf er nicht führen und will er auch nicht führen, die zu viel Masse haben.

andere Einschränkungen

Landet er jemals auf dem Boden, so wird schnell „landkrank“. Für die Landkrankheit ist ja Phase ein PW:KO durchzuführen. Hat er sie, so ist es bei ihm wie bei normalen Menschen die Seekrankheit. Auf jeden Fall stößt ihn dies wieder vom Boden ab.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Luftpriester-, Wetter- und Zahlenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Feuerelementar- und Wasserelementarzyklus. Ihnen stehen spezielle Teile der Zauberkundigenmagie offen.

Die Priester und Priesterinnen von *Wersas* nehmen wie alle anderen Elementarpriester eine Sonderstellung ein, denn sie haben begrenzten Zugriff auf Magierzauber. Die Zauber eines Zauberkundigen, die sie benutzen dürfen müssen allesamt mit Luft zu tun haben (Federfall, Fliegen etc.). Diese Zauber werden zu ihren Luftpriesterzyklus hinzugezählt.

Kräfte

Zwischen Ihnen und der Erde besteht eine solche Abstoßung, daß ihre Füße den Boden nicht mehr berühren. Mit dem Erreichen der 1. Erfahrungsstufe verläßt er bereits den Boden. Nur ein mißlungener PW:Sb kann ihn dazu bringen, sich niedersinken zu lassen.

Ab der 3. Erfahrungsstufe kann er nicht mehr abstürzen. Ein Fall aus großer Höhe gilt bei ihm immer nur wie ein Fall aus 3 m Höhe.

Ab der 5. Erfahrungsstufe kann er mit Flugklasse D fliegen. Er muß allerdings seine Arme ausbreiten können und Hände und Füße dürfen nicht in Handschuhen oder Schuhe stecken, sonst stürzt er ab (s. o.).

Ab der 7. Erfahrungsstufe kann er mit Flugklasse C fliegen. Er kann seinen Körper außerdem 3 mal täglich durchscheinend werden lassen. Er wird dabei durchsichtig und nicht greifbar. Er kann nur noch mit magischen Waffen oder durch Zauber getroffen werden. Wenn eine natürliche Flamme in seinen durchlässigen Körper gesteckt wird, so endet dies für den Priester in 5 % aller Fälle tödlich. Sein Luftkörper nährt dann die Flamme und löst sich darin auf. In den anderen Fällen wird ihm beträchtlicher Schaden zugefügt (4-facher Schaden) und die Wirkung des Durchscheinens wird aufgehoben. Es ist weiterhin ein *RW gg. körperl. Schock* durchzuführen. Mißlingt er, so ist er für so viele Runden besinnungslos, wie er Schadenspunkte genommen hat.

Eine Windstärke, die nicht höher ist, als seine Erfahrungsstufe+3 kann ihn nicht mehr von den Beinen wirbeln. Eine höhere Windstärke läßt ihn zu einem einer Feder gleichen Spielball der Lüfte werden.

Außerdem kann er einmal am Tag einen Wind herbeirufen (1 Runde je Windstärke), der in seiner Stärke genau seiner Erfahrungsstufe entspricht. Dieser hält für 1W4 Runde je Erfahrungsstufe an und kann von ihm beliebig gesteuert werden (wehen, wirbeln, Aufwind, Fallwind etc.).

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Ihr Heiliges Symbol ist eine Kugel aus reinem Diamant, der gleichwohl als Symbol dient, daß auch Erde durchscheinend wie die Luft sein kann.

Um einen Zauber zu erbeten, braucht er natürliche Luft (keine durch Zauber erstellte Luft). Außerdem hat die Qualität der Luft noch einen Einfluß auf die Menge der Zaubergrade. Er „verbraucht“ 1 m³. Luft pro Grad jedes Zaubers. Die umliegende Luft strömt langsam auf den Priester ein und er saugt sie auf. In abgeschlossenen Räumen kann dies ein tödliches Vakuum erzeugen.

Anmerkungen

Die Priester sind meistens vollkommen abgehoben, so daß man nur selten die Chance hat, einen zu Gesicht zu bekommen. Wenn ein SC diesen Priester darstellen möchte, so ist zu beachten, daß er möglichst oft nach oben möchte.

Tulflutus (Wasser, NN)

Avataar (KL 21/KA 18), Einfache Göttin

ST 28	GE 20	KO 24
IN 24	WE 27	CH 26
AU 21	PK 21	RV 17
BF 24	Gr 7,20m	MR 35
RK -6	TW 38	TP 183
FW 61 %		
APR	ETW0	SCH

Tulflutus ist die Göttin des Elementes Wasser.

Die Priesterschaft von *Tulflutus* ist eine feuchte Gesellschaft. Sie fühlen sich im Wasser am wohlsten. Sie erhalten keine Abzüge beim Kampf unter Wasser wie andere Charaktere, da dies dem Element ihrer Göttin entspricht. Männer können keine Priester werden, jedoch werden sie als Paladine bevorzugt.

Weil sie aber aus Überzeugung des öfteren die Kamine der Häuser mit Wasser füllten, haben sie in fast allen Städte keine Erlaubnis einzureisen. Reisen sie unerkannt ein und stellt sich dann heraus, wer sie sind, so werden sie im günstigsten Fall hinausgeworfen.

Im Normalfall sind sie aber leicht zu erkennen, da sie nur die zum Schwimmen nötigste Kleidung am Leib tragen. Dies ist seidene Wäsche, die im Schnitt oft sehr knapp bemessen ist, damit sie beim Schwimmen nicht hinderlich ist. In der Regel sind es kurzärmelige oder ärmellose Kleider, die maximal bis zur Mitte der Oberschenkel reichen.

Gesinnung

Die Anhänger können CG oder CN sein.

Mindestattribute

Sie muß mind. ST 14, KO 9 und AU 12 haben. Ist eines der Attribute mind. 16, so bekommt sie 5 % Erfahrungspunktezuschlag (kumulativ bis 15 %).

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen außer Feuerengel, Eisengel oder ähnliche Wesen zugelassen. Bevorzugt werden wasserliebende Wesen, wie z. B. der Wasserengel.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie erhält *Schwimmen* und *Tauchen* als Bonusfertigkeit.

Pflichten der Priester

Sie hat jedes Feuer aufzuhalten, daß sie sieht. Sie muß es unter allen Umständen zum verlöschen bringen.

In Trockenheit muß sie für Wasser sorgen.

Sie muß Seen und Teiche vor dem Entwässern retten.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie muß Waffen verwenden, die sich auch im Wasser benutzen lassen.

andere Einschränkungen

Ihr Körper trocknet doppelt so schnell aus, wie ein normaler Körper der gleichen Rasse. Daher benötigt sie doppelt so viel Wasser wie normal, wenn sie sich außerhalb des Wassers bewegt.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Fruchtbarkeits-, Wasserelementar-, Erschaffungs-, Heil- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erdelementar- und Luftpneumotaryklus. Ihnen stehen spezielle Teile der Zauberkundigenmagie offen.

Die Priester und Priesterinnen von *Tulflutus* nehmen wie alle anderen Elementarpriester eine Sonderstellung ein, denn sie haben begrenzten Zugriff auf Magierzauber. Die Zauber eines Zauberkundigen, die sie benutzen dürfen müssen allesamt mit Wasser zu tun haben (Wasser atmen etc.). Diese Zauber werden zu ihren Wasserelementarzyklus hinzugezählt.

Kräfte

Eine Priesterin von *Tulflutes* hat eine sehr unangenehme Eigenschaft, denn sie kann Dinge entwässern. Dies ist die mystische Kraft, die sie anstelle des Vertreibens von Untoten besitzt, jedoch wird die Tabelle benutzt, wenn sie diese Eigenschaft auf Lebewesen einsetzt, deren Körper ja Flüssigkeit enthalten. Körperlose Wesen kann sie damit zwar nicht vernichten, aber bei vielen Untoten könnte eine völlige Austrocknung genauso den Tod bedeuten, wie dies bei Lebewesen wäre.

Allerdings kann sie ihre Fähigkeit auch einsetzen, um einem Körper wieder Leben einzuhauchen. Bei von ihr oder einer niedrigeren *Tulflutuses* entwässerten Körpern funktioniert dies automatisch. In allen anderen Fällen, auch den in den nächsten Abschnitten beschriebenen, muß sie einen Wurf machen, als ob sie dieses Wesen vertreiben wollte. Das Wesen hat allerdings einen *RW gg. körperl. Schock* durchzuführen, ob es bei diesem Vorgang doch stirbt. Auf jeden Fall gilt dies als Wiederbelebung (*Wiedererw.-chance*), was auch die Minderung der KO um 1 zur Folge hat.

Versucht sie ihre Fähigkeit auf ein natürlich ausgetrocknetes Wesen anzuwenden, so benötigt sie entsprechend viel Wasser, und die Rückführung schafft sie nur in 50 % aller Fälle (-5 % je 1 Jahr seit dem Todeseintritt durch Wassermangel). Sie selbst verliert dabei 2W8 TP.

Versucht sie ein verbranntes Wesen durch Flüssigkeitszufuhr zu heilen, so klappt dies nur in 20 % aller Fälle (-2 % je Tag seit dem Todeseintritt). Sie selbst verliert dabei 4W8 TP.

Sie kann sogar probieren, einem eingäscherten Wesen wieder eine Körperform zu geben, jedoch braucht sie dazu einen Freiwilligen. Dieser muß sich über die Asche stellen und dient als genetischer Wirt. Wenn es klappt (Chance von 5% in den ersten 1W4 Tagen), so entsteht ein Wesen der Rasse des Freiwilligen. Allerdings sind die körperlichen Werte des Wesens neu auszuwürfeln (3v4W6 auf ST, KO, GE, AU, RV sowie BF und FW). Die Geschlecht ist automatisch entgegengesetzt zu dem des Freiwilligen. Das Erinnerungsvermögen des neu Erschaffenen wird dabei um die letzten 2W6 Lebenstage „erleichtert“. Es ist unmöglich diese Erinnerungen zurückzubringen. Diese Aktion ist für den Freiwilligen nicht ungefährlich, denn wenn es nicht klappt, gibt es eine Chance von 20 %, daß das Wesen nach den oben genannten Kriterien wieder ins Leben zurückkehrt, jedoch wird dabei der Genspenden auch gleich als Vollkörperspender benutzt. Er wird durch das neu entstehende Leben absorbiert und stirbt im günstigsten Falle. Gelingt ihm jedoch der *RW gg. körperl. Schock*, so bleibt sein Geist weiterhin aufnahmefähig an den neuen Körper gebunden, kann sich jedoch nicht bemerkbar machen (Ausnahme: er beherrscht Telepathie oder ähnliche Fähigkeiten, die nur durch den Geist gesteuert

werden.). Die Priestering verliert dabei 1W3 Jahre ihres Lebens, sowie 4W8 TP.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Ihr Heiliges Symbol ist ein Smaragd, der in einen Diamantkranz gebettet ist. Dies soll die endlose Gischt des Meeres verkörpern.

Seine Kraft schöpft sie aus einer Quelle, an die sie sich mittels *Kraftfluß legen* hängt (dies kann auch eine Stelle eines Baches oder Flußlaufes sein). Für das Erbeten eines Zaubers muß sie an das Wasser zurückkehren, daß aus dieser Quelle stammt. Geht sie also flußauf- oder flußabwärts, so braucht sie sich keinen neuen Kraftfluß legen. Es können beliebig viele *Tulfutuses* ein und denselben Wasserlauf als ihren Kraftfluß benutzen. Daher liegen die Tempel immer an Wasserläufen.

Anmerkungen

Sie sind fanatische Feuerhasser. Sie tun alles, um das Feuer zu vernichten, ansonsten sind sie wirklich freundliche Menschen.

Die 6. Hierarchiestufe der Götter

Oderem (Arzneikunst, RN)

Avataar (KL 20/SEH 16), Niedere Göttin

ST 18/45	GE 19	KO 17
IN 25	WE 27	CH 22
AU 27	PK 16	RV 15
BF 12	Gr 1,89m	MR 30
RK	TW 36	TP 167
FW 61 %		
APR	ETW0	SCH

Oderem ist die Göttin, die die Arzneikunst überwacht. Sie ist die Inspiration der Forscher, die sich auf die Suche nach neuen Mitteln gegen Krankheiten oder Beschwerden begeben. Dabei versucht sie ihr Bestes, jedoch läßt dieser gut gemeinte Versuch auch manchmal Wechsel- und Nebenwirkungen zu, die gar nicht beabsichtigt waren.

Priester der *Oderem* sind im Grunde genommen studierte Ärzte, jedoch stellen sie ein besser organisiertes Netz dar, als die vielen Dorf- und Stadtärzte, so daß diese regelmäßig in die Kloster kommen, um dort Neues zu lernen. Die Beiträge dieser Ärzte belaufen sich auf 10 % des von ihnen eingenommenen Geldes, jedoch können sie sicher sein, immer wieder auf dem neuesten Stand zu sein.

Die Priester selbst sind immer in ganz weiße knöchellange Gewänder gekleidet. Da diese immer blütenrein aussehen, haben sie im Volksmund den Namen „Halbgötter in weiß“ bekommen.

Gesinnung

Er muß von rechtschaffender Gesinnung sein.

Mindestattribute

Er muß über mind. KO 9, WE 9 und CH 9 verfügen. Ist eines der Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag (kumulativ bis 15 %).

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er muß *Heilkunde* und *Gift mischen* wählen.

Pflichten der Priester

Er muß jedem Kranken helfen, wenn noch Leben in ihm steckt. Erst wenn dieser gestorben sein sollte, darf er ihn aufgeben.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er ist nicht eingeschränkt, jedoch wird er kleine oder mittlere Waffen vorziehen.

andere Einschränkungen

Er regeneriert nachts keine TP, da in seinen Gedanken immer die komplexen Formeln der Medizin herumschwirren.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Erkenntnis-, Heil- und Pflanzenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Elementar-, Erschaffungs- und Sicherungszyklus.

Wollen sie jemanden heilen, so müssen sie dies erst mit normalen medizinischen Mitteln versuchen. Nur wenn dies nicht fruchtet, kann er zum Zaubern übergehen.

Kräfte

Er kann *Krankheit verlangsamern* (wie gleichnamiger Zauber) wirken. Außerdem ist er zu 30 % immun gegen alle Krankheiten.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Das Heilige Symbol ist ein Ring, in dessen Innern ein Mensch bzw. die eigene Rasse mit ausgestreckten Gliedern eingearbeitet ist. Diesen trägt er an einer Kette um den Hals.

Anmerkungen

Es ist ein gefährlicher Job, immer im Kampf gegen die verschiedensten Krankheiten sich selbst diesen auszusetzen.

Lundibar (Kampf, NN)

Avataar (KA 36), Niederer Gott

ST 25	GE 21	KO 30
IN 13	WE 24	CH 21
AU 10	PK 19	RV 23
BF 24	Gr 3,52m	MR 30
RK	TW 36	TP 156
FW 30 %		
APR	ETW0	SCH

Lundibar wird häufig als strahlender Held auf einem strahlenden Roß *Wagandalaar* (beide in strahlender Rüstung) dargestellt. Wenn sein Avataar aufritt, denn auch in dieser Form. Er ist der Gott, der die Kunst des Kampfes liebt, aber die verabscheut, die dies tun um andere zu töten.

Die Priester von *Lundibar* sind eine breit gefächerte Schicht von Leuten, die alle einen kleinen Raufbold und Schelm in sich tragen. Sie sind zwar harmlos, jedoch nicht ungefährlich. Man fürchtet sich vor ihrer Kampfkunst, denn die Priester können nur zu oft das Blatt auf ihre Seite wenden, und sie stellen eine wunderbare Ergänzung der Stadtwachen dar, denn man braucht sie nicht zu entlohnen.

Sie tragen Kleidung in grauer oder grüner Farbe und einen Brustpanzer über ihrem Kettenhemd. Oft sind sie sogar schwerer gerüstet, aber allen gemein ist das Symbol auf Brust, Rücken und Schild: die mit dem Kampfstab gekreuzte Kreisaxt auf rotem Grund umrahmt von einem breiten goldenem Rahmen in Schildform. Ihre Rüstung ist möglichst prunkvoll geschmückt (Federn etc.).

Sie verachten die Anhänger von *Terros*, da es diesen nur um das Abschachten von Menschen geht. Sie sind Befürworter all jener, die den Kampf Mann gegen Mann antreten wollen, wenn dies nicht mit dem Tod, sondern der Niederlage einer der beiden enden soll.

In ihren burgähnlichen Klöstern halten sie darum häufig Kampfspiele ab. Für eine Teilnahme werden 10 GM gefordert und der Sieger bekommt 50 % des gesamten eingezahlten Betrags. Die anderen 50 % erhält das Kloster. Jeder, der seinen Gegner töten, scheidet aus und wird für ein volles Jahr eingekerkert. Den örtlichen Behörden wird hierbei kein Mitspracherecht eingeräumt.

Gesinnung

Er muß RN, NG oder NN sein.

Mindestattribute

Er muß über mind. ST 12 und KO 12 verfügen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen, die die Waffen Lundibars führen können.

Waffen und andere Fertigkeiten

Ein Priester von Lundibar muß sich auf die Kreisaxt oder den Kampfstab spezialisieren (dies können sonst nur Krieger). Er braucht dazu keine Waffenfertigkeiten aufzuwenden. Außerdem kann er das Lernschema genauso ausschöpfen, als sei er Kämpfer/Kleriker.

Pflichten der Priester

Er darf niemals unfair kämpfen und muß versuchen, im Kampf immer wieder neue Techniken zu erproben.

Nach jedem Kampf hat er seinen Kampf vor seinem geistigen Auge Revue passieren zu lassen. Diese Meditation dauert genauso lange, wie der Kampf selbst.

Wo immer er einen Kampf sieht, muß er als Schiedsrichter fungieren und seine Meinung auch durchsetzen. Als erstes sollte er einen kleinen Versuch wagen, dies mit Worten zu tun.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er darf keine hinterhältigen Waffen (z. B. in Gift getränkt) verwenden.

andere Einschränkungen

Er muß versuchen, seinen Gegner zu schädigen, aber ihn nicht zu töten (Entwaffnen, Unblutiger Kampf etc.)

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Kampf- und Zeitzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Kriegs-, Toten- und Zahlenzyklus.

Kräfte

Er hat immer Überblick über ein Kampfgeschehen in dem er sich befindet (jedoch immer nur 10 m Umkreis je Erfahrungsstufe).

Er ahnt im Voraus, was sein Gegner tun möchte (-2 auf RK).

Er kann einen *Bereich des fairen Kampfes* heraufbeschwören. Dieses dauert 5 Runden lang an und umfaßt 10 m Umkreis je Erfahrungsstufe. In diesem Bereich sind dann keine Hinterhältigkeiten mehr möglich. Außerdem gelten hierin nun IMMER die Regeln unblutigen Kampfes. Ein Pfeil der innerhalb dieses Bereich abgefeuert wird und auch darin trifft macht ebenfalls nur die Hälfte echten Schaden! Dies soll einem ermöglichen auch mal richtig zu kämpfen, ohne daß gleich jemand zu Tode kommt.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Die Kreisaxt oder der Kampfstab des Priesters ist sein Heiliges Symbol. Es handelt sich in beiden Fällen um eine prunkvolle Aufmachung einer solchen Waffe.

Anmerkungen

Er ist ein leidenschaftlicher Kämpfer und setzt sich ein, wo er nur kann, jedoch ist ihm das Töten zuwider. Der Priester erhält TP-Bonus und besondere Stärke genauso wie ein Krieger.

Jenna (Krankheit, CN)

Avataar (KL 16/NEK 20), Niedere Göttin

ST 23	GE 22	KO 25
IN 29	WE 27	CH 22
AU 9	PK 25	RV 18
BF 12	Gr 2,17m	MR 30
RK	TW 36	TP 162
FW 42 %		
APR	ETW0	SCH

Jenna ist eines der großen Übel. Sie ist die Göttin der Krankheit und ihre Gestalt ist die einer Werratte. Dort, wo sie auftaucht, sind Pest und Cholera zu Hause.

Die Anhänger Jannas verachten die Gesellschaft für ihre starren Normen und ihre übertriebene Sauberkeit. Es handelt sich bei ihnen um einen zusammengerotteten stinkenden Haufen, der nicht besseres im Sinn hat, als sich gegen alle Zwänge aufzulehnen. Wenn sie überhaupt etwas am Leibe tragen, so sind dies verrottete Lumpen, die sie Leichen abgenommen haben. Sollte die Kleidung zu sauber sein, so scheuen sie sich nicht, diese mit ihrem Kot zu „reinigen“. Als wenn der Gestank nicht ausreichte, so sind sie eine zusätzliche Beleidigung der Augen. Ihre Nase wächst etwas spitzer und ihr Mund wird etwas schmaler, so daß ihre Gesichtszüge denen einer Ratte ähneln.

Sie sind in keiner Stadt gern gesehen, jedoch traut sich kein normaler Bürger (Stadtwache) in ihre Nähe, da sie ebenso wie Ratten furchtbare Krankheitsüberträger sind. Mit jedem Tag Anwesenheit steigt die Wahrscheinlichkeit um 5 % bis zu einem Maximum von 80 %, daß irgendeine ansteckende Krankheit ausbricht.

Mit ihrer Anwesenheit kommen auch die Ratten aus ihren Löchern und machen sich über die Haushalte her. Er wahre Plage bricht aus, und nur selten bleibt von einem kleinen Dorf etwas übrig. In großen Städten führt dies eher dazu, daß ein Stadtteil erst evakuiert und dann mitsamt den verhaßten Anhängern verbrannt wird.

In der Partnerwahl sind die Anhänger Jennas überhaupt nicht wählerisch. Untereinander ist es immer der-/diejenige anderen Geschlechts, die gerade am nächsten ist. Mitunter kann aber auch ein

ganzes Rudel von ihnen über eine(n) ahnungslose(n) Reisende(n) herfallen. Dabei besteht eine Chance von 50 %, daß diese Person an der Pest erkrankt.

Für die Priesterschaft, die man von dem Rest nicht unterscheiden kann, ist es das höchste Ziel selbst an der Pest zugrunde zu gehen, jedoch erkranken sie nur schwerlich. Wer stirbt, der bleibt liegen. Wenn er verfault, so stinkt er halt. Haben sie nichts anderes, so essen sie den Kadaver auch auf.

Gesinnung

Die Priester müssen CN sein.

Mindestattribute

Er muß mind. KO 14 und WE 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird *Heilkunde*, da diese auch bewußt zum Gegenteil eingesetzt werden kann..

Pflichten der Priester

Er muß sein Haar stoppelkurz tragen.

Er darf sich niemals waschen.

Er muß seinen körperlichen Bedürfnissen sofort nachkommen, wenn er sie spürt.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er muß solche Waffen wählen, die sich zum Übertragung infiziöser Substanzen eignen. Er darf keine Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Er kann niemals geheilt werden, falls er krank wird. Die Krankheit wird seinen vollen Lauf nehmen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Erschaffungs- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Bezauberungs-, Chaos-, Heil- und Pflanzenzyklus.

Sie können jedoch keine Zaubervarianten benutzen, die jemanden direkt heilen, ohne daß jemand anders dabei zu Schaden kommt. Sie können also ausschließlich die Kehrseiten der Heilzauber benutzen (z. B. *Leichte Wunden verursachen*).

Kräfte

Er kann jederzeit *Krankheiten verursachen* anwenden.

Er ist zu 90 % immun gegen alle natürlichen und magischen Krankheiten.

Er kann die Gestalt einer Werratte annehmen.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Sein heiliges Symbol ist eine lebende Ratte, die er bei sich führt.

Anmerkungen

Sie sind die wohl am meisten gehaßten Priester, die es auf Tanrain gibt.

Tiberis (Leben, NG)

Avataar (KL 14/PAL 12/MA 10), Niedere Göttin

ST 17	GE 25	KO 20
IN 19	WE 18	CH 27
AU 21	PK 18	RV 22
BF 24	Gr 4,21m	MR 30
RK	TW 36	TP 156
FW 74 %		
APR	ETW0	SCH

Tiberis, die Göttin des Lebens ist die Kraft, die in den Adern der Sterblichen pulsiert. Sie wird von Generation zu Generation weitergereicht und erreicht dadurch ihre Stärke.

Innerhalb der Glaubensgemeinschaft haben die *Trandapasi* die hohen Positionen. Die *Naoglati* sind die Wächter der *Trandapasi*, können aber auch für sich selbst agieren. Man darf sich wegen dieses Glaubens aber die Gesellschaft nicht als überaus dekadent vorstellen. Sie sind zwar polygam veranlagt, jedoch gilt auch bei ihnen die Liebe etwas.

Ihre Kleidung ist keineswegs freizügig, eher zugeschnürt. Sie tragen dunkle Farben, die die Trauer über die Vergänglichkeit ausdrücken.

Gesinnung

Er kann RG, RN, NG oder NG sein.

Mindestattribute

Er hat zwingend eine KO von mind. 14 und bekommt einen Bonus von +3 auf den erwürfelten Wert. Außerdem muß er mind. WE 9 haben.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen werden stumpfe Waffen, sowie *Heilkunde*.

Pflichten der Priester

Er muß alles Leben bewahren. Bevor er irgendeinem Tier oder einer Pflanze ein Leid zufügen kann, muß er in sich gehen. Dazu benötigt er eine Runde pro Tier oder Pflanze. Mehrere Beeren von einer einzelnen Pflanze zu pflücken wäre dann auch nur eine Pflanze, obwohl aus den Sporen Dutzende hätten entstehen können.

Der *Trandapasi* (der Priesterin) obliegt es, dafür zu sorgen, daß neues Leben entsteht. Sie muß ab der 3. Erfahrungsstufe versuchen, spätestens jedes zweite Jahr ein Kind zur Welt zu bringen, bis sie die 9. Erfahrungsstufe erreicht hat. Außerdem muß sie versuchen, andere Frauen davon zu überzeugen, daß sie ein Kind zur Welt bringen mögen.

Den *Naoglat* (den Priestern) obliegt es jedoch, das Leben zu schützen, daß sich um sie herum befindet. Ihr Leben ist nichts gegen das Leben der anderen Wert. Das höchste Leben ist aber immer das einer Frau. Wenn sie auch noch ein Kind unter dem Herzen trägt, so ist sein Leben im Vergleich zu ihrem nichts wert.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er darf alle Waffen benutzen, jedoch benötigt er vor einem Kampf eine Runden Meditation pro Gegner, den er angreifen möchte, ob er sie auch zum Nehmen von Leben einsetzen darf. Wird ihm von seinem Gott gesagt, daß dieses Wesen noch nicht sterben soll, so muß er versuchen, das Leben dieses Wesens zu retten. Er darf höchstens eine Lederrüstung tragen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Fruchtbarkeits-, Heil-, Pflanzen- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Erkenntnis-, Erschaffungs-, Gedanken- und Schutzzyklus.

Kräfte

Er hat die Kraft totgeborene Babys dennoch leben zu lassen. Seine Anwesenheit erhöht die Wiedererweckungschance um 10 %. Er hat die Macht, einem gerade Verstorbenen sein Leben innerhalb 1 Runde pro Erfahrungsstufe zurückzuholen. Er gibt dabei 1 Punkt seiner eigenen Konstitution auf. Dies ist zu 25 % permanent.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Ein kleiner silberner Anhänger, der ein Ei in geöffneten Händen liegend darstellt.

Anmerkungen

Die FW einer *Trandapasi* wird mit 5W8+40 ausgewürfelt.

Replant(Tod, NB)

Avataar (KL 16/KA 11/SP 9), Niederer Gott

ST 27	GE 28	KO 25
IN 17	WE 18	CH 24
AU 19	PK 21	RV 21
BF 48	Gr 8,34m	MR 30
RK	TW 36	TP 162
FW 20 %		
APR	ETW0	SCH

Die knochige *Replant*, der auf seinem Skelettdrachen reitet um das Leben aus den Wesen zu fangen ist die Verkörperung des Todes. Er selbst ist ein menschliches Skelett, daß rötlich schimmert. Er trägt einen weiter schwarzen Umhang der Dunkelheit. In dem Gitter des Körpers seines Skelettdrachen fängt er die entschwebenden Seelen ein, um sie zu ihrem Bestimmungsort zu führen. Manche Seelen kommen aber nicht dort an, da er die entschwindende Lebenskraft seinem Drachen *Lagentar* zuführt.

Die Priester von *Replant* sind schon von weiten zu erkennen. Ihre Körper sind so dürr, daß sie selbst aussehen, als ob sie nur noch ein Skelett wären. Sie tragen einen groben schwarzen Mantel und ihre Haut wird mit rotem Sand oder ähnlichen Mitteln gefärbt. Auf dem Mantelrücken ist ein großes Rotes Kreuz aus Knochen eingestickt, daß den Priester eindeutig identifiziert, denn dies ist in der „*Knochenschrift*“ beschriftet.

Die Priester dieser Glaubensrichtung werden gefürchtet, vor allem, wenn sie plötzlich und unerwartet mit 5 bis 10 Personen in einem Dorf auftauchen. Dies wird für das sichere Zeichen gehalten, daß bald wieder die Pest ausbricht. Man meidet diese Personen, wo man nur kann, denn der Aberglaube sagt, daß zu viel Nähe den Tod bringt, womit man nicht so ganz Unrecht hat. Man versucht sie auch nicht zu bekämpfen, denn dann, so heißt es, würde man

beim Tod einer dieser Priester von *Replant* gleich mit eingefangen, weil man ihn um einen seiner treuen Diener ärmer gemacht hat.

Sind sie auf der Reise und werden sie schon von weiten entdeckt, so reitet man dorthin, wo sie bald durchkommen werden und legt etwas Eßbares und Trinkbares hin mit einen Brief, in dem sie erklären, sie sollen doch den eigenen Ort oder den Bauernhof oder was auch immer in einem Bogen umgehen.

Die Priester selbst dürfen keine Kinder kriegen, da dies neues Leben bedeuten würde. Männer werden daher entmannt. Bei Frauen ist dies nicht möglich, daher wird peinlich darauf geachtet, daß sie keine Frucht in ihren Leib bekommt. Dies ist zwar sehr unwahrscheinlich, denn wer mag schon mit jemandem leben, der offensichtlich den Tod bringt, aber es ist nicht unmöglich. Sollte es dennoch geschehen, so hat die Priesterin nur drei Möglichkeiten zur Wahl. Entweder schafft sie es, ihre Schwangerschaft abzubrechen, oder sie hat sich ihr eigenes Leben zu nehmen. Die dritte Möglichkeit ist die, die nur sehr selten auftritt. Dies ist der Austritt aus dem Glaubensbund. Dies ist mit der Einbuße aller Fähigkeiten verbunden, die man als Priesterin hatte. Da sie aber alle den Tod so sehr verehren, ziehen sie diesen einem ausgestoßenen Leben vor.

Gesinnung

Der Priester kann NN oder NB sein.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9 und KO 12 besitzen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle alterssterblichen Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie besitzen eine runenähnliche Schrift (*Knochenschrift/IN-2*), die nur aus Knochenkreuzen besteht, welche unterschiedlich verschnörkelt aussehen. Dieses ist eine vollständig lesbare Schriftsprache. Jedes Kreuz beinhalten mindestens eine eigene Silbe, aber höchstens vier Silben. Dies erhält er als Bonusfertigkeit. Empfohlen wird außerdem *Reiten (am Boden)*, da die Priesterschaft sehr oft auf Reisen ist.

Pflichten der Priester

Sie kümmern sich um den Verbleib der Toten, wenn dies kein anderer mehr will. Bei der Pest sind sie die einzigen, die die Toten fortschaffen, da für sie das ganze Leben nur die Vorbereitung auf den Tod bedeutet.

Wenn jemand stirbt, so müssen sie dafür Sorge tragen, daß derjenige auch tot bleibt.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Ein Priester von *Replant* darf nur eine Waffe beherrschen, jedoch ist es egal, welche dieses ist. Er darf auch nur diese Waffe benutzen um jemanden den Todesstoß zu versetzen. Eine Rüstung zu tragen ist ihm fremd. *Replant* selbst trägt ja auch keine Rüstung.

andere Einschränkungen**Zauberzyklen**

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Fruchtbarkeits-, Gedanken-, Heil- und Zeitzyklus.

Kräfte

In einem Umkreis von 1 Meter je Erfahrungsstufe kann keiner eine natürliche Regeneration von TP erhalten. Zwar verheilen Wunden und Krankheiten, jedoch bleibt die Schwächung. Die Lebenskraft entzieht er seiner Umgebung, jedoch nicht über sein TP-Maximum hinaus (Bsp.: Fünf Leute sind in seiner Nähe. Er erhält in dieser Nacht 6 TP, die anderen 0 TP). Würde es in der Nacht für die anderen keine Erholung geben, so würde ihnen sogar je ein TP verlorengehen.

Seine mystische Kraft ist das *Entziehen von Lebenskraft*, daß er auch ganz bewußt einsetzen kann. Dem Wesen steht jedoch ein *Rettungswurf gg. Todesmagie* zu. Wenn er mißlingt, so entzieht er ihm 1WS TP je Erfahrungsstufe. Ist sein eigenes TP-Maximum erreicht, dann halbiert sich der darüber hinausgehende Entzug und er selbst bekommt keine TP mehr hinzu.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Der Priester trägt ein Kreuz aus Knochen bei sich. Dieses ist ein hochkompliziertes Machwerk, das vollkommen ohne Fäden zusammengehalten wird. Nur ein Priester der 9. Stufe ist fähig diese Konstruktion zu fertigen.

Anmerkungen

Als Reittiere werden Echsenartige bevorzugt, wenn man solche bekommen kann, denn sie sind *Replants* Knochendrachen ähnlicher als Pferde.

Sanja(Zeit, NN)

Avataar (KL 17/SP 19), Niedere Göttin

ST 24	GE 27	KO 19
IN 20	WE 20	CH 18
AU 25	PK 22	RV 17
BF bel.	Gr 1,56m	MR 30
RK -10	TW 36	TP 164
FW 45 %		
APR	ETW0	SCH

Die Göttin der Zeit stellen sich die einzelnen Rassen als wunderschöne Elfin vor, die selbst keinen Schatten wirft, da sie zwischen den Zeiten steht. Sie ist die Göttin, die über die Vergangenheit und Zukunft weiß, so wie über die Gegenwart. Sie ist eine Beobachterin. Niemals wird sie persönlich in die Geschehnisse der Sterblichen eingreifen, jedoch verweilt ihr Avataar oft in deren Regionen.

Sie trägt ein weißes seidenes Gewand, daß ihre Schönheit noch unterstreicht und an den Säumen mit Gold bestickt ist. Der Rock ist mit 24 goldenen Streifen bestickt, die von ihrer Hüfte, die von einem goldenen Gürtel umspannt wird, gerade Richtung Rocksaum laufen. Würde sie Pirouetten drehen, so sähe dieser Rock von oben so aus, wie ein goldenes Rad. Ihr blondes Haar fällt ihr in sanften Locken bis in die Hüfte, und es glänzt selbst bei wenig Licht noch so, als sei dieses mit Goldfäden durchzogen. Ihre Augen erstrahlen in einem tiefdunklen Blau und sie trägt an ihrer linken Hand einen goldenen Ring, in den ein Diamant von der Form einer querliegenden Sanduhr eingearbeitet ist.

Es heißt, daß sie bestimmten Wesen ebenfalls solch einen Ring gegeben habe und sie in Besitz dieses Rings nicht mehr altern würden. Ihre Zeit läuft einfach nicht ab, da die Uhr quer liegt.

Die Priesterschaft von *Sanja* steht etwas neben der Gesellschaft, denn nur wenige haben Verständnis für die verwirrenden Reden dieser Leute dort. Irgendwie philosophieren diese Leute in den Klöstern auch nur über den Sinn des Lebens und reden auch sonst viel unverständliches Zeug. Untereinander verstehen sie sich prächtig.

Leider sind diese Leute schwere Gesprächspartner, da sie schon mal dazu neigen, ein Gespräch zu führen und dann in der Vergangenheit das Gespräch fortführen wollen, weil sie dann etwas Zeit gewonnen haben. Der andere weiß dann davon aber nichts und das kann einen schon mal ganz schön mitnehmen.

Zum Glück trifft man sie nur recht selten innerhalb von Ortschaften an. Meist halten sie sich in ihren Klöstern auf, wo sie auf Verständnis treffen. Im Kloster haben sie eine grobe Robe aus Leinen zu tragen, die mit einer Kordel zusammengebunden wird. Außerhalb des Klosters tragen sie eine Robe aus feinem Leinen und zu besonderen Festen ein Gewand aus weißer Seide, auf dessen Rücken mit Goldfäden das Rad eingestickt ist. Dabei wird ein breiter roter Stoff als Gürtel benutzt.

Gesinnung

Die Priesterinnen und Priester können nur von absolut neutraler Gesinnung sein.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 12 und IN 12 besitzen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie erhalten *Himmelskunde* als Bonusfertigkeit, mit der Option, daß diese dazu dient, sich an einem Ort zeitlich zurecht zu finden. Außerdem haben sie einen erweiterten Sprachwortschatz, der noch weitere Tempi umfaßt, damit man sich besser in den Begriffen der Zeit äußern kann.

Pflichten der Priester

Man darf niemals jemanden in seiner Vergangenheit vor seiner Zukunft warnen. Helfen darf man ihm, aber erklären darf man ihm dies nicht.

Außerdem sind sämtliche Zeitparadoxi zu vermeiden. Wer sich nicht an diesen obersten Grundsatz hält und dies überlebt, der wird von Sanja selbst bestraft. Er wird zu einem Wesen neben der Zeit.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie dürfen keine magischen Waffen oder Rüstungen benutzen, weil diese ihr natürliches Gleichgewicht stören. Tun sie dies dennoch, so kann es passieren, daß sie sich selbst in der Zeit verlieren.

andere Einschränkungen

Sie dürfen keine magischen Gegenstände besitzen und können sie auch nicht benutzen. Jede Benutzung birgt für sie die Gefahr (5 %) in der Zeit verloren zu gehen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Reise-, Zahlen- und Zeitzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Chaos-, Erkenntnis-, Erschaffungs-, Sicherungs- und Sonnenzyklus.

Sie können die Zauber der Zauberkundigen benutzen, die die Zeit beeinflussen. Diese werden einfach zu ihrem Zeitzyklus hinzugezählt.

Kräfte

Der Priester kann einen räumlich begrenzten Taumel der Zeit verursachen (Zeitaufwand: 1 R). Dazu muß er einen PW:WE durchführen. Wenn dieser mißlingt, so taumelt er selbst in eine zufällige Richtung durch die Zeit.

- Er kann Personen durch die Zeit vor oder zurückbefördern. Dabei werden alle um die gleiche Zeit in die gleiche Richtung geschickt. Dabei darf das Produkt der Personen und Minuten nicht das Quadrat der Erfahrungsstufe des Priesters übersteigen.
- Er kann einen räumlichen Bereich in der Zeit beugen. Dabei wird alles in diesem Bereich mitgenommen. Bei dieser Variante muß er zwangsläufig mitreisen, wenn er den Raum durch die Zeit schickt und sich darin befindet.
Er kann auch die Zeit in diesem Raum anhalten und sich selbst noch frei darin bewegen.
Das Produkt aus der Kantenlänge des räumlichen Würfels in Metern und der Anzahl Runden und der Entfernung des Mittelpunkts des Würfels darf auch hier das Quadrat seiner Erfahrungsstufe nicht übersteigen. Außerdem betrifft die Alterung nur Wesen, deren Körper zu mindestens 80 % in dem bezeichneten Raum sind. Es wird dann aber auf jeden Fall das ganze Wesen davon betroffen.

Bei einer Reise in die Vergangenheit wird die Person, wie sie vorher in der Zeit existierte eliminiert und durch die zukünftige ersetzt. Dabei behält diese Person Erinnerungen an die vergangene Zukunft, selbst wenn diese nun anders eintritt.

Bei einer Reise in die Zukunft wird die Materie im Jetzt aufgelöst und im Bald ist sie wieder vorhanden.

Bei einer angehaltenen Zeit kann er sich selbst noch bewegen und Dinge in dem Raum beeinflussen. Er kann allerdings niemanden verletzen, aber er kann mit einem Wurf auf *Stangen verbiegen* Personen in diesem Bereich bewegen (z. B. Fesseln o. ä.).

Trifft der Zeitsprung Charaktere unvermittelt, so ist eine PW+4:IN durchzuführen. Mißlingt er, so ist die Person für 1W3 Runden verwirrt, jedoch nicht hilflos.

Er kann seine Kraft jedoch niemals zwei mal in exakt demselben Zeitraum benutzen. Dies würde sich in einem Zeitkonvergenzstrudel äußern, der 10W10 SP verursacht (für ihn selbst ebenfalls!) und die Personen und Dinge zufällig in der Zeit verstreut. Dabei kann er selbst zu 50 % in der Zeit verloren gehen.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das Symbol der Zeit ist ein goldenes Rad mit 24 Speichen. Dieses Symbol kann sowohl als Anhänger als auch als Stabkopf vorkommen. Die Kette bzw. der Stab hat dann ebenfalls aus reinem Gold zu bestehen. Daher haben nur die höchsten Priester Stäbe.

Die 7. Hierarchiestufe der Götter**Kiem(Ackerbau & Ernte, RN)**

Avataar (KL 15/KA 19), Göttin der Sterblichen

ST 26	GE 23	KO 27
IN 26	WE 20	CH 28
AU 17	PK 19	RV 17
BF 36	Gr 4,34m	MR 20
RK	TW 34	TP 165
FW 80 %		
APR	ETW0	SCH

Kiem ist die Göttin des Ackerbaus und der Ernte. Sie wacht über die Saat und deren Gedei. Sie hat die typischen Züge einer Bauersfrau. Sie ist nicht von übermäßiger Schönheit und ihre Kleidung ist derb. An ihrer linken Seite trägt sie ein offenes Leinentuch mit heiligem Samen darin. Wenn einer dieser Samen ein Feld trifft, so bleibt es in den nächsten 19 Monaten fruchtbar und kann bestellt werden ohne brach zu liegen. Um sie herum laufen ihre Kinder und ihr Mann ist *Heistan*, der Gott der Pflanzen.

Neben ihrer Funktion als Göttin von Ackerbau & Ernte sorgt sie außerdem für die Fruchtbarkeit in der Welt. Ihr ist es zu verdanken, daß die *Xerteban* so viele Kinder bekommen können. Es heißt, wenn man ihr in Unnade fällt, kann man unfruchtbar werden oder mit solch einer Fruchtbarkeit gestraft werden, daß man dies nicht mehr bewältigen kann.

Ein Schlag mit ihrem Weiderstab kann das werdende Leben im Leib und auf dem Feld auslöschen, so wie die Heiligen Samenkörner beides zu einem fruchtbaren Nährboden werden lassen, in dem jeder Samen (teils im übertragenen Sinne) gedeihen kann.

Meist sind es Frauen, die in die Priesterschaft eintreten. Eintreten ist vielleicht das falsche Wort. Meist sind es die erstgeborenen Mädchen, die abgegeben werden, damit der Hof nicht in die Mitgift fällt, sondern beim ältesten Sohn bleibt. Diese Frauen wissen meist nicht, aus welcher Familie sie stammen, aber ihnen wird dennoch die Liebe zu diesen Leuten gelehrt, denen es meist nur um das nackte Überleben geht.

Die *Kinder des Bodens* richten am Frühjahrstag die Frühjahrsfeste her. Dabei feiert das Volk - vor allem die Bauern - den Beginn eines neuen Lebenszyklus, und die Druiden begehen diesen Tag als Beginn eines neuen Jahres ihres eigenen Kalenders.

Sie tragen selbst nur praktische Kleidung und vielleicht an solchen Feiertagen auch besonders schmuckvoll gearbeitetes, jedoch niemals Prunkvolles. Meistens sieht man sie in Begleitung vieler Kinder, von denen viele nicht ihre eigenen sind. Sie alle strahlen eine unglaubliche Fröhlichkeit aus, die auch ansteckend wirkt.

Gesinnung

Ihre Anhänger können RG, RN, NG und NN sein und kommen durchweg aus dem Volk oder den Unfreien.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9, KO 9 und ST 9 besitzen. Ist eines der Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Dies kann sich auf 15 % erhöhen, wenn alle drei Attribute über 16 sind.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird der Bauernflügel oder die Sense. Außerdem haben alle Priester durchweg Erfahrung als Bauer (o. ä.).

Pflichten der Priester

Sie haben Felder zu bestellen und zu ernten, auf Bewässerung zu achten und wenn sie kein eigenes Feld besitzen, so müssen sie anderen dabei unter die Arme greifen.

Am Frühjahrsbeginn haben sie die Felder und Frauen zu segnen und das Frühjahrsfest mit zu organisieren.

Außerdem wird Erntedankfest gefeiert. Dies passiert aber meist nur in sehr ländlichen Orten. Größere Städte feiern zwar auch diesen Tag, jedoch meist sehr viel anders, nämlich in Tavernen bei einem Übermaß an Meert.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Erlaubt sind nur solche Waffen, die auch als Gerätschaften im Bauerbetrieb benutzt werden.

andere Einschränkungen

Ihnen ist er untersagt, jemanden zu töten, außer in absoluter Notwehr. Sie dürfen auch keine Streitigkeiten beginnen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Fruchtbarkeits-, Pflanzen-, Schutz- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Elementar-, Erschaffungs- und Tierzyklus.

Kräfte

- Sie können über ein Stück Land (1 Hektar je Erfahrungsstufe) oder über Personen (1 je Erf.-stufe) einen Segen der Fruchtbarkeit aussprechen. Dieser Segen hält für ein Jahr an, kann aber auch nur an dem Tag des Frühjahrsbeginns ausgesprochen werden. Dies ist eine langwierige Prozedur, die fast den halben Tag in Anspruch nimmt. Dieser Segen kann also zwei mal im Jahr ausgesprochen werden.

Für das Land hat dies die Auswirkung, daß die Wahrscheinlichkeit für eine gute Ernte um 20 % erhöht wird.

Auf *Xerteban* oder *Xertegas* angewendet steigert dies die FW um 20 %.

- Es kann auch die Umkehrung ausgesprochen werden, wenn jemand bestraft werden soll. Dazu muß aber ein triftiger Grund vorliegen, ansonsten wirkt der Zauber auch nicht.
- Sie können Personen (1 je Erf.-stufe) die Kraft geben, einen vollen Tag ohne Ermüdung zu arbeiten, um ein Feld zu bestellen oder zu ernten oder dorthin zu reisen. Dabei wird die Stärke für den Zeitpunkt um 1W4 Stufen angehoben. Es muß aber immer diesen Grund haben, ansonsten erschöpft diese Person um eine Vielfaches schneller als normal.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das heilige Symbol ist ein immergrüner Weidenstab. Bei jeder erreichten Erfahrungsstufe öffnet sich eine neue Knospe an dem Stab, so daß er irgendwann einmal zur vollen Blüte gereicht.

Anmerkungen

Sie sind sehr gern gesehene Gäste, da sie sich mit wenig zufrieden geben und gute Arbeiter auf dem Feld sein. Vor allem während des Frühjahrsbeginns freut man sich, einen von ihnen als Gast zu haben.

Tukladam(Alchimie, RN)

Es gibt keine Priesterschaft, jedoch eine Verbindung, die sich selbst *Auge von Tukladam* nennt, da sie durch ihre ständige Forschung immer wieder neue Dinge entdecken. Es ist eine Verbindung von Alchimisten, und deren höchstes Ziel ist schon seit Generationen, ein sicheres Mittel zu finden, mit dem man Blei permanent in Gold verwandeln kann. Als Zeichen der Zugehörigkeit zu dieser Gruppe tragen sie eine Münze, die halb golden und halb bleiern ist, um den Hals.

Sie stellen sich *Tukladam* als einen älteren Mann vor, der über seiner durchschnittlichen Kleidung eine Schürze trägt. Diese Schürze enthalte das gesamte Wissen über die Stoffe und ihre Beschaffenheit, und ein Faden aus diesem Stoff wäre mehr wert als der *Stein der Weisen*, denn man könne dann Blei beliebig in Gold verwandeln.

Tule(Betrug, CN)

Avataar (KL 13/SP 21), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 20	KO 21
IN 24	WE 29	CH 17
AU 28	PK 16	RV 23
BF 12	Gr 1,87m	MR 20
RK	TW 34	TP 144
FW 55 %		
APR	ETW0	SCH

Tule ist der Gott der Falschheit und des Betrug. Er hat ungläublich viele Gesichter und kann deshalb nicht mit einer kurzen Beschreibung zusammengefaßt werden. Er ist aber in allen Fällen männlich, so wie seine Priesterschaft auch. Natürlich gibt es auch Frauen, die durch Lug und Betrug als Mann in die Priesterschaft gekommen sind, aber offiziell ist dies nicht möglich.

Die Anhänger von *Tule* haben selbst viele Gesichter und treten häufig in Machtpositionen auf: im Stadtrat, bei der Wache, als Gewerbetreibender... Sie geben sich niemals zu erkennen und dennoch kehren manche Diebe in diese Priesterschaft ein. Niemand weiß so recht, wie dies von statten geht, und meistens kennen sich der ausbildende Priester und sein Schüler nicht, obwohl Jahre bis zur Priesterweihe vergehen.

Gesinnung

Er kann nur CN sein.

Mindestattribute

Er muß mind. GE 14 haben. Mindestens GE 16 bedeutet 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen: Wurfpeil, Blasrohr. Gefordert: Dolch. *Gassenwissen* wird gefordert. Bonusfertigkeit: *Verkleiden*.

Pflichten der Priester

Er hat keine besonderen Pflichten zu erfüllen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es sind alle Waffen und Rüstungen erlaubt. Außerdem gilt für die Priester von *Tule* die gleiche Regel wie bei Spitzbuben mit *Hinterhältigem Angriff*.

andere Einschränkungen

Er kann nicht mit rechtschaffend guten *Xerteban/-gas* zusammenarbeiten. Er kann sie nur ausnutzen. Ihre Nähe bereitet ihm jedoch auf jeden Fall Unbehagen (-1 auf alle Erfolgswürfe).

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Bezauberungs- und Kampfzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erkenntnis-, Gedanken-, Tier- und Zeitzyklus.

Kräfte

3 x pro Tag *Lügen verdecken* (für je 1 je Erf.-stufe) gegen *Lügen entdecken*

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Er besitzt eigentlich kein Symbol, jedoch hat jeder einen ihm wichtigen Gegenstand, der ihm das Symbol ersetzt. Es kann z. B. die erste gestohlene Münze oder der Goldzahn seines Großvaters sein. Es ist also ziemlich egal, was es ist, aber er muß eine starke emotionale Bindung zu dem Gegenstand haben.

Anmerkungen

Er erhält KO-Bonus auf TP wie Krieger.

Sczaradis(Die Dunkelheit, CB)

Avataar (KL 16/KA 12/SP 17), Göttin der Sterblichen

ST 22	GE 25	KO 21
IN 21	WE 19	CH 25
AU 30	PK 14	RV 20
BF 12	Gr 1,62m	MR 20
RK	TW 45	TP 193
FW 35 %		
APR	ETW0	SCH

Die Herrscherin der Dunkelheit *Sczaradis* soll von atemberaubender Schönheit sein, die jedem das Blut in den Adern zum Sieden bringt, der sie sieht. Schwarz wie ihre Kleidung soll auch ihr Haar sein. Nicht minder dunkel die Mandelaugen. Die Haut soll schwärzer sein als die der Dungelelfen. Und ihr Mantel enthält alles Dunkel der Welt. Wer in diesen Mantel gezogen wird, findet sich in den tiefsten Schluchten der Finsternis wieder. Dort, wo sich nur die abgrundtiefsten bösen Kreaturen aufhalten können. Die Heimat der großen Dämonen- und Schattenreiche.

Ihre Anhänger sind meist geistig labile *Xertaban/-bas*, die für Einflüsterungen sehr empfänglich sind. Hat sie erst einmal Kontakt zu ihnen aufgenommen, so bietet sie ihnen ein großes Stück Macht als Köder, nutzt ihre Schlechtigkeit aus, und zum Schluß nimmt sie diese in ihren Höllen auf.

Gesinnung

Ihre Priester sind durchweg chaotisch böse.

Mindestattribute

Sczaradis stellt keine Ansprüche an ihre Priester.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Die Goldkosten für das Lernen sind zu vernachlässigen, da die Priester ihre Lehrmeister meist sowieso nach getaner Arbeit töten.

Pflichten der Priester

Sie müssen in jeder Dunkelmondnacht einen *Xerteban* opfern, sonst fallen sie in Ungnade.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie dürfen alle Waffen benutzen, jedoch keine Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Sie erhalten -2 auf CH, da sie von einer dunklen Aura umgeben sind.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Chaos-, Gedanken-, Toten- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Abwehr-, Beschwörungs-, Bezauberungs-, Elementar-, Erkenntnis- und Reisezyklus.

Kräfte

Licht bannen (15m *Uk*); Infravision 18m (oder verdoppeln, wenn vorhanden); Untote beherrschen; Gutes vertreiben

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Das Symbol besteht aus einer bleibend geschwärzten Silbermünze.

Zorkan(Diebstahl, CG)

Avataar (KL 11/SP 23), Gott der Sterblichen

ST 19	GE 28	KO 20
IN 26	WE 23	CH 30
AU 14	PK 21	RV 25
BF 12	Gr 2,12m	MR 20
RK	TW 34	TP 164
FW 25 %		
APR	ETW0	SCH

Der Gott der Diebe ist *Zorkan*, ein kleiner gewitzter Kerl, der durch Unauffälligkeit glänzt. Niemand weiß so recht, wie er eigentlich aussieht, da ihn noch niemand gesehen hat. Genauso wie er wollen auch seine Anhänger unentdeckt bleiben. Sie halten sich innerhalb der Diebesgilden auf und sind auch nur dort bekannt.

Andererseits treten sie manchmal als Wohltäter der Armen auf, die ihnen Geld und Kleidung bringen, wenn sie dieses nötig haben. Priester von *Zorkan* finden daher gerade bei den Armen Zuspruch.

Gesinnung

Die Gesinnung muß CG sein.

Mindestattribute

Er muß mind. GE 14 und WE 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird *Gassenwissen*.

Pflichten der Priester

Sie müssen jeden Tag 1 GM opfern. Dazu gibt es ein bestimmtes Ritual, das in der Nacht durchgeführt wird und anschließend ist die Münze auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Außerdem hat er in jeder Woche einmal einen armen *Xerteban/-gas* mit 20 % seiner erstohlenen Sachen (Wertschätzung) zu beglücken.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es sind alle für Diebe zugelassenen Waffen erlaubt.

andere Einschränkungen

Keine.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus und Bezauberungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Wetter- und Zeitzyklus.

Kräfte

Er erhält die *Diebesfertigkeiten*, ohne zu dieser Charakterklasse gehören zu müssen. In Klassenkombination mit einem Dieb (Priester/Dieb) erhält er beim Erfahrungsstufenaufstieg in jeder der beiden Klassen die Punkte für Diebesfertigkeiten. Er kann jederzeit *Klopfen* und *Zauberschloß* wirken.

Anhänger und Festungen

Sie werden niemals ein großes Gebäude bauen, aber dennoch wird sich auf der 8. Erfahrungsstufe ein unterirdisches Gewölbe finden lassen, in dem sich kleinere Diebe aus der Umgebung einfinden um die Lehre von *Zorkan* zu hören. Dem Priester werden sich bis zu 15 Diebe der 1. Stufe, 10 der 2. Stufe, 5 der 3. Stufe und einem der 4. oder 5. Stufe anschließen. Eventuell kommt noch einer von ihnen und will in die ganze Lehre eingeweiht werden um Priester zu werden.

Heiliges Symbol

Das Symbol ist ein schwarzer Schlüssel. Als Heiliges Symbol fungiert ein geschwärzter Stahlschlüssel.

Hismat(Ehrlichkeit, RG)

Avataar (KL 20/KA 14), Gott der Sterblichen

ST 24	GE 25	KO 23
IN 21	WE 27	CH 27
AU 22	PK 26	RV 16
BF 12	Gr 1,86m	MR 20
RK	TW 34	TP 133
FW 26 %		
APR	ETW0	SCH

Der Gott *Hismat* tritt in Gestalt eines Menschen auf. Er hat einen guten Körperbau, hat kurzes blondes Haar, stahlblaue Augen und einen ehrlichen Gesichtsausdruck. In allen Darstellungen wird *Hismat* unbedeckt dargestellt, da jede Verhüllung eine Verkleidung bedeutet und damit unehrlich wäre. Er ist damit das genaue Gegenteil seiner Schwester *Zodet*.

Die Priesterschaft besteht aus Männern und Frauen, welche die seltene Gabe haben, trotz denkbarer Konsequenzen immer offen und ehrlich zu sein. Innerhalb dieser Gemeinschaft ist eine Ehe zwischen zwei Menschen nicht denkbar, da es nicht unbedingt auf unbedingte Toleranz stößt, wenn man sich untereinander alles erzählt, was einem durch den Kopf geht. Trotzdem ist es eine sehr harmonische Gesellschaft, in der es selten Streit gibt, da jeder zu seiner Meinung steht und sie offen kundtut.

Bei vielen Menschen lösen sie allerdings Unbehagen aus, denn ihre Ehrlichkeit kann einem schon mal vor den Kopf stoßen. Außerdem wissen viele Leute nichts damit anzufangen, daß diese Leute sich meist frei von Kleidung unter ihnen bewegen. An dieser freien Art sind sie eben schnell zu erkennen. Außerdem tragen sie keinen Schmuck und schminken sich nicht.

Gesinnung

Die Priester können jede gute Gesinnung haben.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9 und KO 12 besitzen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er setzt seine Waffe nur zum offenen Kampf ein, jedoch warnt er den Gegner auch vor, wenn er besser ist als er. Meint er einen Kampf nicht gewinnen zu können, so hat er dies zuzugeben und sich auf das *Parieren* zu verlegen. Ist der Gegner chaotisch böse, so muß er ihn vernichten und darf ihn nicht leben lassen. Allerdings darf er nicht hinterhältig kämpfen.

Pflichten der Priester

Ein Priester dieses Gottes hat ebenfalls ehrlich zu sich zu sein und zu seinem Selbst zu stehen. Allerdings ist es ihnen auch erlaubt, außerhalb des Klosters Kleidung zu tragen, wenn das Gesetz des Landes dieses verlangt. Ansonsten ist es ihnen untersagt, sich zu bedecken.

Sie haben dafür zu sorgen, die Lehre der Ehrlichkeit weiterzugeben. Dafür müssen sie Lügen, Betrug, Falschheit und Verrat aufdecken. Dies müssen sie aber offen und ehrlich durchführen.

Außerdem haben sie auf eine Frage, die man ihnen stellt immer

ehrlich zu antworten. Verweigert er eine Antwort, um den Gegenüber nicht zu verletzen o. ä., so gilt dies schon als Verstoß gegen die Regeln des Ordens.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er darf jede Waffe benutzen, aber falls er eine Waffe mit Gift benutzen sollte, so muß er den Gegner warnen. Rüstung darf er keine tragen, denn das würde dem Grundsatz des unbedeckt Bleibens widersprechen.

andere Einschränkungen

Sie können niemals die Unwahrheit sagen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Erkenntnis-, Heil- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Bezauberungs-, Gedanken-, Sicherungs-, Sonnen- und Tierzyklus.

Kräfte

Sie beherrschen die Kunst des *Vertreibens von Untoten*. Außerdem haben sie den *Wahren Blick*. Etwas Verborgenes bleibt ihnen nicht verborgen (-60 % auf *Im Schatten verstecken*, wenn jemand sich vor einem *Hismat*-Priester verbergen will.)

Er kann ab der 3. Erfahrungsstufe 3 mal täglich *Wahres erzwingen* auf eine Person wirken. Dies hält für so viele Runden an, wie die Erfahrungsstufe des Priesters ist, und das Wesen muß wahrheitsgemäß antworten und kann keine Antworten verweigern. Das Wesen darf höchstens die gleiche Erfahrungsstufe haben wie der Priester. Die betroffene Person hat einen *RW-2 gg. Verzauberung*, Anhängern von *Zodet* steht ein *RW+2 gg. Verzauberung* zu.

Anhänger und Festungen

Erst auf der 10. Erfahrungsstufe rotten sich ein paar Gläubige um ihn zusammen, jedoch bleiben dies meist nur 6 bis 10 Personen der Erfahrungsstufen 1 bis 5 (keine Spitzbuben o. ä.), da es nur sehr wenige Leute gibt, die diese fatale Ehrlichkeit aufbringen können.

Heiliges Symbol

Ihr Symbol ist ihr Körper. Sie können nur Zaubern, wenn sie freiwillig alles ablegen, was sie am Leib tragen (Dazu gehört nicht zwingend ein Schwert, daß sie in der Hand halten o. ä.). Können sie sich nicht entblößen (z. B., weil ihnen die Hände gebunden sind und sie unfreiwillig bedeckt sind, weil es das Gesetz so verlangt oder jemand anderes dafür sorgte, wird ihnen ihre Kraft dennoch nicht versagt.

Anmerkungen

Als Priester dieser Kaste ist man immer gut beraten leicht entkleidbare Kleidungsstücke zu tragen.

Zodet(Falschheit, CN)

Avataar (KL 9/KA 8/SP 17), Göttin der Sterblichen

ST 21	GE 18	KO 20
IN 27	WE 22	CH 23
AU 17	PK 15	RV 17
BF 12	Gr 1,96m	MR 20
RK	TW 34	TP 150
FW 43 %		
APR	ETW0	SCH

Der Schwester von *Hismat* scheint die Boshaftigkeit schon aus den Augen zu kommen. *Zodet* ist eine Frau, die in vielen Gestalten auftritt, aber immer ein *Xerteban* oder eine Mischung aus *Xerteban* und Schlange. Dabei kann sie ihre Gestalt teilweise oder vollständig in die einer Schlange verändern, das Einzige was bleibt, sind ihre giftgrünen Augen, deren Pupille längs geschlitzt ist, sowie die gespaltene Zunge einer Schlange. Trotzdem wird sie als Schönheit gesehen, denn hinter allem Schönen läßt sich die Unwahrheit am besten verstecken. Sie trägt meist Kleider aus endlosen Bahnen von Tüll, und es heißt sogar, daß es nicht möglich sei, dieses Kleid jemals aufzuwickeln um zu sehen, was dahintersteckt.

Bei den Anhängern der *Zodet* weiß man nie, wann sie mal die Wahrheit sagen und wann nicht. Sie geben sich ebenso für Priester anderer Gottheiten aus, wie sie ihre eigene Göttin verleugnen, und trotzdem bleiben sie immer treue Anhänger von *Zodet*. Sie schaffen es schnell, Leute von ihrer Meinung zu überzeugen und schrecken teilweise vor nichts zurück.

Gesinnung

Die Anhänger können von jeder chaotischen Gesinnung sein.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 12 und IN 12 besitzen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle *Xerteban* zugelassen. Andere Rassen werden verachtet.

Waffen und andere Fertigkeiten

Beliebt sind Waffen, die mindestens eine Hinterhältigkeit besitzen. Ein Stock, der plötzlich Messer mit vergifteten Widerhaken in das Fleisch des Gegners treibt, oder eine Flöte, die sich als tödliches Blasrohr herausstellt. Alles dies sind Waffen, die man nehmen sollte, aber nicht muß. Trotzdem stehen die Priester auf vergiftete Waffen, da sie einen zusätzlichen Vorteil bieten. Empfohlen wird daher die Fertigkeit *Gift mischen*.

Pflichten der Priester

Sie müssen für den Erhalt der Art sorgen. Jeder ist für das Leben mindestens einer Schlange verantwortlich. Erzfeinde der Schlangen müssen getötet werden. Außerdem gilt das Leben der Schlange mehr als das eigene, denn wer weiß schon, ob nicht gerade diese Schlange ein Avataar *Zodets* ist?

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie sind auf keine Waffen oder Rüstungen beschränkt, solange sie außerhalb ihres Klosters sind. Innerhalb des Klosters dürfen sie keine Rüstung tragen. Auch dürfen sie ihre Waffen dort nicht offen zu Schau stellen.

andere Einschränkungen

Sie können niemals mit *Xertegas* zusammenarbeiten, da sie diese verachten. In ihrer Nähe fühlen sie sich unwohl und erhalten -1 auf alle Erfolgs- und Rettungswürfe.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Bezauberungs- und Erkenntniszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Chaos-, Gedanken-, Schutz-, Tier- und Zeitzyklus.

Kräfte

Sie können jederzeit *Personen bezaubern* (wie gleichnamiger Zauber inkl. Rett.-W.) wirken.

Sie können *Unwahres verdecken* auf sich selbst legen, so daß ihnen ein Rettungswurf (gibt es schon einen, so steht ihnen ein zweiter zu. Es braucht nur einer von beiden gelingen) gegen Entdeckungszauber zusteht. Ab der 3. Erfahrungsstufe können sie 3 mal täglich die Gestalt einer Schlange annehmen.

Ab der 5. Erfahrungsstufe können sie 2 mal täglich Schlangengift (Klasse D) durch ihre Zähne injizieren.

Ab der 7. Erfahrungsstufe können sie 1 mal täglich die Gestalt einer Werschlange annehmen. Ihre Augen ändern sich aber ab diesem Zeitpunkt permanent. Sie werden grün und die Iris verengt sich zum Schlitz.

Außerdem sind sie immun gegen alle Schlangengifte.

Anhänger und Festungen

Ihre Festungen bauen sie an sehr entlegenen Orten und niemand weiß so genau, wieviele Anhänger plötzlich angelaufen kommen, und ob nicht vielleicht sogar ein höherstufiger *Zodet*-Priester dabei ist, der einem nur die eigenen Anhänger abschlagen will. Als Faustregel kann man aber sagen, daß auf der 8. bis 10. Erfahrungsstufe 40 bis 80 Anhänger der Stufen 1 bis 5 kommen werden. Die Anzahl ist nach oben nicht begrenzt, da sehr viele Leute feststellt haben, daß man unehrlich sehr viel leichter durch das Leben kommt. Nur rechnen sie nicht damit, auf einen noch verschlageneren Menschen wie sich selbst zu treffen.

Heiliges Symbol

Das Heilige Symbol ist eine Schlange. Dies kann eine lebende Schlange sein, oder ein Stab mit Schlangenkopf oder ein Anhänger, der eine Schlange darstellt.

Anmerkungen

Der Priester schrickt nicht davor zurück, einem anderen Priester die Anhängerschaft streitig zu machen. Durch Tücke und List kann man also seine Anhängerschaft vergrößern.

Sentiperis (Familie, NG)

Avataar (KL 16/KA 18), Gott der Sterblichen

ST 24	GE 29	KO 26
IN 23	WE 21	CH 24
AU 14	PK 15	RV 25
BF 12	Gr 1,98m	MR 15
RK	TW 34	TP 157
FW 32 %		
APR	ETW0	SCH

Sentiperis ist einer der beiden Götter der Familie. Zusammen mit *Donteperis* bildet er eine Einheit.

Priester von *Sentiperis* und *Donteperis* sind zwingend ein Paar. Es treten immer Priester und Priesterin zusammen auf, und nur

in äußerst seltenen Fällen fehlt der andere Partner. Dabei ist der Mann immer der Priester von *Sentiperis* und die Frau Priesterin von *Donteperis*.

Erkennen kann man die beiden nur an den zusammengehörigen Münzhälften oder an *Seiadao*, wenn beide das Gewand ihrer Zugehörigkeit tragen müssen. Er trägt eine Hose aus feinem Tuch, sowie ein Hemd desselben Tuchs. Auf dem Hemdrücken ist eine exakte Nachbildung der Münze, die beide um den Hals tragen, aufgestickt. Dabei ist die Münze hier als Ganzes ohne Trennsuren aufgezeigt. Ist es kälter, so trägt er über dem dicken Mantel zusätzlich ein dünnes Cape aus dem selben Stoff, wie Hose und Hemd mit dem Symbol der Münze. Dabei werden zusammenpassende Farben für ihr Kleid und sein Gewand gewählt.

Die Kinder dieser Verbindungen werden zuerst in die Lehre von *Meiriam* eingewiesen, und bei der Weihe, die noch vor der Pubertät stattfindet, können sie sich dann entscheiden, ob sie zu *Donteperis* oder *Sentiperis* übergehen.

Gesinnung

Der Priester ist neutral gut.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9 und ST 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen mit zwei Geschlechtern zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird, daß sich die Fertigkeiten der beiden Partner ergänzen. Er sollte dabei die typisch männlichen Fertigkeiten übernehmen.

Pflichten der Priester

Er muß für den Erhalt der Familie eintreten. Dazu gehört es Streitigkeiten zu schlichten oder sich anbahnende Zusammenkünfte von Liebenden in geordnete Bahnen (sprich: Ehe) zu führen.

Er selbst muß bei der Priesterweihe seine Partnerin heiraten. Diese Ehe ist eine Bindung fürs Leben.

Außerdem obliegt es ihm, die Männer zu segnen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Der Priester darf jede Waffe führen und alle Rüstungen tragen.

andere Einschränkungen

Allein zu sein erhöht die *Chance, daß Zauber mißlingt* um 25 %. Sie sind an einen bestimmten Partner gebunden. Sie können nicht mit jemand anderen zusammen Zauber wirken. Gemeinschaftsmagie benötigt immer Paare. Es können keine Singles dazwischen sein. Stirbt der Partner, so sinkt die eigene KO täglich um 1, bis sie bei Null ist und der Tod einsetzt.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Bezauberungs-, Fruchtbarkeits- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erschaffungs-, Kampf- und Tierzyklus.

Kräfte

Stehen die beiden Partner direkt nebeneinander, so können beide gleichzeitig den selben Zauber wirken, wobei nur einer von beiden ihn von der Gottheit erbeten haben muß. Der Zauber verschwindet auch nur aus dem Gedächtnis einer der beiden.

Die Partner stehen in stiller Übereinkunft. Sie haben eine emphatische Bindung, und der eine kann die Gefühle des anderen empfangen, wenn er sich leicht darauf konzentriert. Er kann in diesem Zustand nicht Zaubern oder kämpfen, jedoch ist ein normales Ausweichen (ohne Sonderregel: *Parieren*) möglich.

Bei 10 Runden fester Meditation kann er sogar eine geistige Brücke schlagen, und die beiden können miteinander kommunizieren. Dabei gerät sie in den Zustand der leichten Konzentration.

Im Kampf erhält er +1 auf seinen ETW0, wenn sie in seiner Nähe ist. Ist sie in Bedrängnis, so erhält er +2, bei offensichtliche Lebensgefahr +4 auf seinen ETW0, um sie zu retten.

Wenn das Priesterpaar einen Priester oder eine Priesterin von *Meiriam* treffen, so können sie mit ihm oder ihr eine Form der Gemeinschaftsmagie wirken. Dabei wird für jeden *Meiriam*-Anhänger eine Stufe zu der Stufe des Priesters von *Sentiperis* hinzugezählt.

Anhänger und Festungen

Auf der 8. Erfahrungsstufe werden die ersten Männer kommen, die sich ihm gerne anschließen wollen. Meist sind dies Männer, die hoffen, dort noch die Frau zu treffen, die sie schon seit langem suchen. Daher kann man auch sagen, daß die heilige Prozession am *Seiadao* für die Anhänger eher eine Partnersuchaktion ist. Je nach Stadt können dies 2 oder auch 50 Männer sein. Dies sind meistens normale Leute und allerhöchstens 2 bis 5 Abenteurer o. ä. von zusammengerechnet 8. Erfahrungsstufe.

Heiliges Symbol

Jeder der beiden hat eine Münzhälfte, die zu der des Partners gehört. Intuitiv wird bei jedem Priesterpaar die Münze anders geschnitten, so daß niemals eine andere Hälfte dazu paßt.

Donteperis(Familie, NG)

Avataar (KL 19/MA 15), Göttin der Sterblichen

ST 23	GE 26	KO 23
IN 25	WE 24	CH 23
AU 25	PK 19	RV 18
BF 12	Gr 1,75m	MR 25
RK	TW 34	TP 142
FW 76 %		
APR	ETW0	SCH

Donteperis ist eine der beiden Götter der Familie. Zusammen mit *Sentiperis* bildet sie eine Einheit.

Priester von *Sentiperis* und *Donteperis* sind zwingend ein Paar. Es treten immer Priester und Priesterin zusammen auf, und nur in äußerst seltenen Fällen fehlt der andere Partner. Dabei ist der Mann immer der Priester von *Sentiperis* und die Frau Priesterin von *Donteperis*.

Erkennen kann man die beiden nur an den zusammengehörigen Münzhälften oder an *Seiadao*, wenn beide das Gewand ihrer Zugehörigkeit tragen müssen. Sie trägt ein Kleid aus feinem Tuch, daß dezent geschmückt wird. Auf Brust und Rücken ist das Symbol der Münze aufgestickt (siehe *Sentiperis*). Bei kälterem Wetter wird über der Winterkleidung ein Cape aus dem selben Stoff des Kleides mit dem Symbol der Münze getragen. Dabei werden zusammenpassende Farben für ihr Kleid und sein Gewand gewählt.

Die Kinder dieser Verbindungen werden zuerst in die Lehre von *Meiriam* eingewiesen, und bei der Weihe, die noch vor der Pubertät

stattfindet, können sie sich dann entscheiden, ob sie zu *Donteperis* oder *Sentiperis* übergehen.

Gesinnung

Die Priesterin ist neutral gut.

Mindestattribute

Sie muß mind. WE 9 und IN 9 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt sie 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt sie 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen mit zwei Geschlechtern zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird, daß sich die Fertigkeiten der beiden Partner ergänzen. Sie sollte dabei die typisch weiblichen Fertigkeiten übernehmen.

Pflichten der Priester

Sie muß für den Erhalt der Familie eintreten. Dazu gehört es Streitigkeiten zu schlichten oder sich anbahnende Zusammenkünfte von Liebenden in geordnete Bahnen (sprich: Ehe) zu führen.

Sie selbst muß bei der Priesterweihe ihren Partner heiraten. Diese Ehe ist eine Bindung fürs Leben.

Spätestens ab der 5. Erfahrungsstufe sollte sie bemüht sein, ihre Familie zu vergrößern.

Außerdem obliegt es ihr, die Frauen und die Kinder zu segnen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie darf keine Waffen führen und keine Rüstungen tragen.

andere Einschränkungen

Sie hat nur 1W4+2 TP je Erfahrungsstufe

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Bezauberungs-, Erkenntnis-, Fruchtbarkeits-, Heil- und Ordnungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Pflanzen-, Sicherungs- und Totenzyklus.

Kräfte

Stehen die beiden Partner direkt nebeneinander, so können beide gleichzeitig den selben Zauber wirken, wobei nur einer von beiden ihn von der Gottheit erbeten haben muß. Der Zauber verschwindet auch nur aus dem Gedächtnis einer der beiden.

Die Partner stehen in stiller Übereinkunft. Sie haben eine emphatische Bindung, und der eine kann die Gefühle des anderen empfangen, wenn er sich leicht darauf konzentriert. Sie kann in diesem Zustand nicht Zaubern oder kämpfen, jedoch ist ein normales Ausweichen (ohne Sonderregel: *Parieren*) möglich.

Sie kann ohne Meditation eine geistige Brücke zu ihm schlagen, und die beiden können miteinander kommunizieren. Dabei gerät er in den Zustand der leichten Konzentration.

Sie kann *Untote vertreiben*.

Außerdem kann sie einen *Bereich der Behaglichkeit* errichten. Dieses kann nur auf einen beliebigen Raum gesetzt werden, in dem sie sich befindet, und dessen Volumen das eines Quaders mit der Kantenlänge (in Metern) entsprechend ihrer Erfahrungsstufe entspricht. In diesem Raum herrscht angenehme Luft, angenehme

Temperatur und ein angenehmes Geräuschvolumen, eben Behaglichkeit. Die kann z. B. auch auf ein Zeltinneres gewirkt werden. Diese Kraft kann sie 1 Mal pro Tag einsetzen. Mit dem Raum verbundene Räume werden von dieser Aura ebenfalls erfaßt, wenn das Gesamtvolumen stimmt.

Außerdem kann sie *Besänftigen* auf ein oder mehrere Wesen wirken. Dies wird einfach so ausgewürfelt, als ob sie *Vertreiben von Untoten* durchführen wollte. Klappt dies, so wird die Wut eines Wesens abgestellt. Tiere, die aus Hunger jagen werden damit zwar besänftigt (-2 auf ETW0), jedoch sagt ihr Magen weiterhin, daß es was zu fressen gibt. Wird das besänftigte Wesen angegriffen, so bricht der Zauberbann.

Wenn das Priesterpaar einen Priester oder eine Priesterin von *Meiriam* treffen, so können sie mit ihm oder ihr eine Form der Gemeinschaftsmagie wirken. Dabei wird für jeden *Meiriam*-Anhänger eine Stufe zu der Stufe der Priesterin von *Donteperis* hinzugezählt.

Anhänger und Festungen

Auf der 8. Erfahrungsstufe werden die ersten Frauen kommen, die sich ihr gerne anschließen wollen. Meist sind dies Frauen, die hoffen, dort noch den Mann zu treffen, den sie schon seit langem suchen. Daher kann man auch sagen, daß die heilige Prozession am *Seiadao* für die Anhänger eher eine Partnersuchaktion ist. Je nach Stadt können dies 2 oder auch 50 Frauen sein. Dies sind meistens normale Leute und allerhöchstens 2 bis 5 Abenteurer o. ä. von zusammengerechnet 8. Erfahrungsstufe.

Heiliges Symbol

Jeder der beiden hat eine Münzhälfte, die zu der des Partners gehört. Intuitiv wird bei jedem Priesterpaar die Münze anders geschnitten, so daß niemals eine andere Hälfte dazu paßt.

Gastei(Flüsse, NN)

Avataar (KL 17/MA 17), Gott der Sterblichen

ST 20	GE 26	KO 18
IN 25	WE 26	CH 25
AU 19	PK 22	RV 17
BF 9	Gr 92m	MR 20
RK	TW 34	TP 127
FW 30 %		
APR	ETW0	SCH

Den Gott der Flüsse *Gastei* stellt man sich als einen gewaltigen Flußdrachen vor, der durch alle Flüsse schwimmt und dort auf das Zusammenspiel von Natur und *Xerteban/-gas* achtet. Er duldet das Befahren des Flusses ebenso wie das Fischen, jedoch straft er das Trockenlegen eines Flußarms genauso wie eine Raubbeute der Fischkulturen.

Seine Wechselgestalt ist die eines alten Mannes, dessen Haar unentwegt in der Strömung wogt. Er hat dunkles Haar mit einem Schimmer von Grün, so wie seine Augen. Seine Züge selbst scheinen zu fließen, sieht man jedoch direkt hin, so scheint dies nur ein Trugbild der eigenen Augen gewesen zu sein.

Die Priester von Gastei sind ausschließlich männlich und werden häufig dort angetroffen, wo Priesterinnen von *Tulfutus* anzutreffen sind, jedoch sehen sie sich selbst als den *Tulfutuses* untergeordnet.

Sie tragen ihren Oberkörper frei und eine grüne oder blaue Hose bzw. einen kurzen Rock. Um den Hals sieht man ein Glasgefäß hängen, in dem eine - meist klare - Flüssigkeit ist. Das Glasgefäß ist absolut wasserdicht.

Gesinnung

Anhänger von Gastei können jeder neutralen Gesinnung angehören.

Mindestattribute

Er muß mind. ST 14 und KO 10 haben. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er benutzt am liebsten Waffen, die er auch unter Wasser problemlos führen kann.

Pflichten der Priester

Sie müssen auf das Zusammenspiel von Schifffahrt, Badenden mit den Fischen und der Wasserqualität achten. Sie haben eine Verschmutzung der Flüsse zu verhindern.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie können jede Waffe benutzen, aber vorzuziehen sind die unter Wasser benutzbaren. Rüstung dürfen sie nicht tragen.

andere Einschränkungen

Außerhalb des Wassers (Ausnahme: auf einem Boot o. ä.) erleiden sie -1 auf ETW0 und +1 auf RK.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Beschwörungs- und Wasserelementarzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Luftpfeiler-, Erschaffungs-, Heil-, Kampf-, Reise- und Tierzyklus.

Kräfte

Sie können mit den Fischen reden.

Ab der 3. Erfahrungsstufe können sie eine Welle von der Stärke ihrer Erf.-stufe entstehen lassen.

Ab der 5. Erfahrungsstufe können sie 3 mal täglich Gestalt eines Flußtieres annehmen.

Ab der 7. Erfahrungsstufe können sie *Wasser atmen*.

Ab der 9. Erfahrungsstufe können sie einmal pro Monat für 1 Runde je Erf.-stufe die Gestalt eines Flußdrachens ihres eigenen Alters annehmen. Und zwar mit all seinen Fähigkeiten.

Anhänger und Festungen

Meist kommen die Anhänger aus den eigenen Reihen. Alle anderen sind meist Städter von Gemeinden, die an oder über Flüssen gebaut wurden.

Heiliges Symbol

Sie haben eine Probe des Wassers ihres Geburtsflusses immer bei sich.

Anmerkungen

Er braucht sein Heiliges Symbol nicht, wenn er sich an oder besser in seinem Geburtsfluß befindet.

Benkerem(Gerechtigkeit, RN)

Avataar (KL 12/SEH 22), Gott der Sterblichen

ST 19	GE 19	KO 23
IN 22	WE 19	CH 21
AU 20	PK 19	RV 13
BF 15	Gr 2,17m	MR 20
RK	TW 34	TP 137
FW 46 %		
APR	ETW0	SCH

Der Gott der Gerechtigkeit ist *Benkerem*. Hoch aufgerichtet auf seinem Flammenroß sitzt er in strahlender Rüstung, sein Schwert am Roß und die Streitlanze gen Himmel gestreckt. Alles an ihm wirkt klar und rein. Hinter seinem Visier leuchten die blauen Augen hervor und sein blondes Haar am Helmrand scheint die Sonnenstrahlen zu bündeln.

Seine Anhänger versuchen die Gerechtigkeit zu verteidigen und sind im Kampf trainiert. Sie tragen sehr häufig selbst glänzende Rüstungen, wenn sie in die Welt hinausziehen, jedoch ist diese innerhalb der Kloster und Tempel nicht erwünscht. Dort tragen sie helle Roben, welche in Farbneanzen von gelb bis rot sind, wobei die Farbe die Stellung des Priesters in seinem Orden darstellt. Ja roter seine Kutte ist, desto höher ist sein Rang. Die Robe selbst wird durch einen Gürtel aus geflochtenem Silber zusammengehalten. Zu besonderen Zeremonien wird ein weißes Band über die Schultern geworfen, dessen beiden Enden vorne herabhängen. Auf diesen breiten Stoffband ist mit feinen Goldfäden ein Ring aufgestickt.

Gesinnung

Die Gesinnung des Priesters kann nur RN sein.

Mindestattribute

Er muß mind. über WE 9 und KO 9 verfügen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Die erste Waffe des Benkerem ist das Schwert. Dieses muß er lernen und auf jeden Fall als bestgelernte Waffe beibehalten. Empfohlene Fertigkeit ist die *Menschenkenntnis*.

Pflichten der Priester

Jedes Unrecht muß gesühnt werden, jedoch ist es die vornehmliche Pflicht, dieses im voraus zu verhindern.

Wird ein Unrecht verübt und es gibt keine Gerichtsbarkeit, so ist es seine Pflicht, die Rechtsprechung zu übernehmen.

Weiterhin obliegt ihm die Aufklärung der Menschen über Recht und Unrecht.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sämtliche Waffen und Rüstungen können benutzt werden, wobei das Schwert seine erste Waffe sein muß.

andere Einschränkungen

Durch seine offene Art zu kämpfen erleidet er +2 auf seine RK.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Erkenntnis- und Kampfzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Bezauberungs-, Heil-, Ordnungs- und Schutzzyklus.

Kräfte

Im Kampf für die Gerechtigkeit erhält er mit einem gesegneten Schwert (Gesegnet von einem Priester Benkerems mind. 9 Stufe) +1/+2. Außerdem erhält er im Kampf immer die Initiative vor seinem Gegner, selbst wenn dieser eine schnellere Waffe als er besitzt, denn er kämpft ohne Finten und offen an seinen Gegner heran.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Ein Ring aus Kristallglas, der am Finger getragen wird.

Anmerkungen

Wegen seiner besseren körperlichen Verfassung erhält er auf der ersten Stufe einen Bonus von 1W10 TP.

Tistiim(Glück, NN)

Avataar (PAL 11/BA 23), Göttin der Sterblichen

ST 20	GE 23	KO 20
IN 26	WE 25	CH 27
AU 18	PK 16	RV 26
BF 15	Gr 2,22m	MR 35
RK	TW 34	TP 161
FW 36 %		
APR	ETW0	SCH

Die Göttin des Glücks, *Tistiim*, tritt in mannigfacher Gestalt auf. Mal als junge Frau, mal als Zigeunerin, mal als alte Vettel oder Wahrsagerin, jedoch umspielt sie ein unglaubliches Charisma, das ihre feine Schönheit betont und einen Glanz um sie herum zu erzeugen scheint. Ihr genaues Abbild läßt sich nicht fassen, aber sie tritt immer in weiblicher Gestalt auf.

Die Priesterschaft der *Tistiim* besteht daher auch ausschließlich aus Frauen. Diese kennen nur einen Zweck, und zwar anderen Menschen Glück zu bescheren. Sie haben außerhalb ihres Ordens keinen Kleidungszwang und können daher wie jede andere Frau in der Öffentlichkeit aussehen, jedoch ist ihnen allen ein Flair gemeinsam, daß sie umspielt und schön aussehen läßt.

Gesinnung**Mindestattribute**

Sie muß mind. über WE 9 und AU 14 verfügen. Beträgt die Weisheit mind. 14 (16), so bekommt sie 5 % (10 %) Erfahrungspunktezuschlag. Ihr Charisma wird nach dem Auswürfeln um 1W4+1 geseteigert.

Zugelassene Rassen

Zulässig sind alle weiblichen *Xerteban*.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie können eine Fertigkeit erlernen, die in der Fertigkeitentabelle nicht vorkommt: *Glücksrunen lesen/schreiben* (4 FP-F). Eine Glücksrune kann einem Charakter oder einem Gegenstand mehrmals Glück bringen. Dies hängt von der Erfahrungsstufe der Priesterin ab. Eine Priesterin 5. Erfahrungsstufe könnte eine Rune erstellen, die 5 Situationen verbessern kann, jedoch ist die Menge auf 10 begrenzt. Solch eine Rune muß aber von einer Person aktiviert werden, indem sie berührt wird und *Tistiim* angefleht wird. Dann wird ein Prüfwurf gegen die Erfahrungsstufe der Priesterin durchgeführt. Bleibt der W20 unter der Erfahrungsstufe (jedoch niemals höher als 10), der Priesterin, so ist *Tistiim* ihm gnädig gestimmt und bringt Glück über diese Person oder das betroffene Objekt. Die muß aber nicht unbedingt offensichtlich sein. Z. B. könnte ein Charakter abstürzen und unterwegs auf *Tistiim* vertrauen und Glück haben, daß er sich unten das Genick statt aller anderen Knochen bricht und von wilden Tieren aufgefressen würde. Das Ganze ist also mit Vorsicht zu genießen. Eine solche Rune kann nur ein einziges Mal auf ein Objekt oder eine Person geschrieben werden, jedoch kann sie bei höherer Erfahrungsstufe ergänzt werden, so daß bis zu einem Maximum von 10 mal eine Person mit Glück gesegnet wird.

Pflichten der Priester

Sie müssen versuchen allen *Xertebani* Glück zu beschekhen. *Tistiim* und ihre Anhängerinnen lieben es, andere glücklich zu sehen. In welcher Gestalt dies geschehen kann, ist von Situation zu Situation unterschiedlich. Dabei betreten sie einen sehr schmalen Pfad, denn was einen glücklich stimmt, könnte jemand anderen wieder verletzen. Dies ist nach Möglichkeit zu vermeiden.

Von ihnen wird jedoch keine absolute Selbstaufgabe verlangt, nur um andere glücklich zu sehen. Sie können sich „aufopfern“, wenn sie meinen selbst dabei glücklich zu sein oder zu werden.

Eine der schwersten Prüfungen der Priesterinnen ist der Andrang der Männer, denn ihr zumeist sehr gutes Aussehen wirkt auf Männer nun mal nicht gerade abstoßend, vor allem dann, wenn ein näheres Beobachten der Priesterin ihr starkes Charisma offenbart und sie noch interessanter und anziehender wirkt, jedoch eine Ablehnung ihrerseits ihn verletzen wird. Die Entscheidung zur Ablehnung und der damit verbundene Schmerz des Verschmähten gehören zu den traurigsten Erlebnissen der Frauen. Manche versuchen dann sich schnell an einen Mann zu binden, damit sie ihr Gewissen beruhigen können, andere wiederum meinen es sei besser keinem Mann den Kummer zuzumuten, sie zu besitzen und dann zu verlieren, und die anderen versuchen sich darin, jeden Mann glücklich zu machen, ohne einem anderen weh zu tun.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Die Priesterinnen dürfen nur Waffen der Größe K benutzen. Sie dürfen keine Rüstungen tragen.

andere Einschränkungen

Sie dürfen niemals mit den Priestern von *Frego* zusammenkommen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Bezauberungs- und Zahlenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Erkenntnis-, Pflanzen- und Tierzyklus.

Kräfte

Sie können jede Situation, in der sie sich befinden, versuchen durch Glück zu meistern. Es besteht pro Erfahrungsstufe eine Chance von 5 %, daß ihnen dies gelingt.

Dazu ein paar Beispiele:

- Im Kampf würde der Gegner jemanden schwer verletzen. Hat die Priesterin aktiv die Chance dies zu beobachten ohne selbst in Handlungen verstrickt zu sein, könnte sie versuchen, daß der Gegner einen zweiten ETW0 durchführt. Der Niedrigere zählt. Trifft er trotzdem, wird der Schaden 2 Mal ausgewürfelt. Der Niedrigere zählt... usw.
- Ein Dieb versucht leise zu schleichen: Z. B. macht er Krach, aber im selben Moment donnert es gerade oder eine Katze springt durch die Gegend
- Jemand versucht eine Geheimgtür zu finden...
- Die Priesterin spielt ein Glücksspiel...
- u. v. a.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Eine Münze mit zwei Vorderseiten.

Anmerkungen

Die Gutmütigkeit der Priesterinnen wird leider auch häufig durch rühmliche Geschichten einzelner Personen ausgenutzt. Nun ja, solange es keinem weh tut... Auf jeden Fall sind auch diese *Xertebani* glücklich geworden.

Ghirdequas (Handwerk, NG)

Avataar (KL 16/THA 18), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 26	KO 26
IN 27	WE 24	CH 21
AU 22	PK 22	RV 18
BF 12	Gr 1,90m	MR 10
RK	TW 34	TP 138
FW 49 %		
APR	ETW0	SCH

Ghirdequas ist der Schutzpatron des Handwerks. Seine göttliche Inspiration befähigt die Handwerker zu immer neuen schöpferischen Leistungen. Er selbst stellt sich mal als Hufschmied, mal als Faßbinder oder auch als Töpfer dar. Dies sind nur drei Gestalten seiner unerschöpflichen Vielfalt, daher sind auch die Glaubensgemeinschaften sehr vielfältig geartet.

Jedes Handwerk besitzt eine eigene Priesterschaft, die den Segen von *Ghirdequas* an die Handwerker weiterreichen sollen. Die Priester nehmen Stabstellen innerhalb der Handwerkskilden ein. Sie dienen als Berater und Fürsorger der Gilde, jedoch unterstehen sie ihr nicht. Zwischen den einzelnen „Orden“ besteht jedoch weiterhin ein reger Kontakt, so daß es nicht unwahrscheinlich ist, daß die Priester durch ihr Hintergrundwissen über andere Geschehnisse innerhalb der Handwerkskerei gewisse Macht auf die eigene Gilde ausüben können, indem sie zu bestimmten Dingen anraten oder andere abraten. Sie sind dort auch als steuerndes Instrument mit Wissen um den „Markt“ zu betrachten.

Jeder Priester einer gewissen Handwerkskerei hat dort ebenfalls den Beruf des jeweiligen Handwerkers erlernt, denn sonst würden sie von den Menschen überhaupt keine Beachtung finden. Es finden sich daher auch teils sehr gute Handwerker innerhalb dieser Priesterschaft, jedoch verdingen sie sich nicht dadurch, sondern leben aus der Bezahlung durch die Gilde.

Gesinnung

Ihre Gesinnung kann RN, NG oder NN sein.

Mindestattribute

Er muß mind. über ST 9 und KO 9 verfügen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Der Priester erhält den Beruf der Gilde und dessen notwendigen Fertigkeiten als Bonus. Als Waffen sind die der Gilde oder des Handwerkszweiges typischen zu wählen.

Pflichten der Priester

Sie müssen darauf achten, daß die Gilde Bestand hat. Dazu gehört auch die geistige und körperliche Erziehung junger Menschen, die es sich nicht leisten können, eine Lehre zu bezahlen.

Benötigt innerhalb der Priesterschaft jemand Hilfe bei der Verrichtung einer Tätigkeit, die der andere gelernt hat, so ist der andere Priester verpflichtet, ihm diese Hilfe zu leisten. Benötigt man selbst diese Hilfe, ist man aber wiederum dazu verpflichtet, daß der andere Verpflegung und Unterkunft erhält.

Weiterhin haben sie die Eigenschaft eines Advokaten innerhalb der Gilde zu übernehmen. Sie müssen auf das Recht und Gesetz der Gilde und dessen Einhaltung durch ihre Mitglieder achten.

Außerdem dürfen sie nicht zulassen, daß einmalig gearbeitete Handwerkskunst zerstört wird. Sie müssen mit allen Mitteln versuchen, diese davor zu bewahren.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Waffen dürfen nur typisch für das entsprechende Handwerk sein. Ebensoles gilt für die Rüstung. Ansonsten ist er in seiner Wahl nicht beschränkt.

andere Einschränkungen

Das Philosophieren gehört überhaupt nicht in sein Geschäft, daher sind alle Fertigkeiten, die in diese Richtung gehen für ihn Ausnahmefertigkeiten.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Beschwörungs- und Erschaffungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Kampf-, Pflanzen-, Schutz- und Sicherungszyklus.

Kräfte

Er kann durch Bestreichen einer Waffe mit seinem Blut (1-2 SP) diese für 5 Runden zur magischen Waffe +0/+0 umwandeln. Wenn das Blut getrocknet ist, ist die Wirkung wieder aufgehoben.

Er kann zu 10 % je Erfahrungsstufe (max. 90 %) einen handgefertigten Gegenstand als magisch erkennen.

Er kann zu 90 % sagen, ob ein Gegenstand fähig ist, magisch behandelt zu werden. Dies gilt u. a. auch für solche, die er nicht als magisch erkannt hatte, obwohl sie es bereits sind.

Sie können 1 x täglich, je nach zugeordneten Handwerk, den Zauber *Holz/Stein/Metall erweichen* wirken.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Zwei kleine Silberhände (rechte und linke Hand)

Anmerkungen

Er erhält einen Bonus von +1 auf ST.

Kairan(Innere Kräfte, NN)

Avataar (PSI 22/SP 12), Gott der Sterblichen

ST 25	GE 24	KO 25
IN 22	WE 28	CH 22
AU 23	PK 27	RV 11
BF 12	Gr 1,45m	MR 70
RK	TW 34	TP 158
FW 32 %		
APR	ETW0	SCH

Kairan ist der Gott der Inneren Kräfte. Er vereint sehr große metaphysische Macht in sich und gibt einen Teil davon an seine Priester weiter.

Seine Anhänger sind in sich gekehrte Zeitgenossen, die mit dem Kampf an sich nichts am Hut haben. Sie vertrauen nur ihren ihnen gegebenen inneren Kräften und nicht irgendwelchen äußeren Techniken. Dies ist auch der Grund, warum diese Priester nicht kämpfen können.

Die Priester von *Kairan* unterstehen einer strengen Ordnung. Sie sind alle gleichgestellt und bekommen ihre Anweisungen direkt von ihrer Gottheit. Dies geschieht in den alle zwei Stunden durchzuführenden Meditationen. Dieser Lebensrhythmus ist den Priestern durch ihre Ausbildung mitgegeben. Zu Beginn jeder zweiten Stunde setzen sie sich nieder und gehen vollkommen in sich. Dies kann 5 Minuten oder auch die vollen 2 Stunden lang andauern. In der Nacht wachen sie zu der „Heiligen Zeit“ auf und wissen, daß jetzt der Kontakt zu ihrem Gott geknüpft wird.

Man hält die *Kairandenites* daher für eine sehr engstirnige Priesterschaft, jedoch haben sie täglich den direkten Kontakt zu ihrem Gott. Manchmal fühlen sie ihn nur und ein anderes Mal läßt er sich zu einer Unterredung mit seinem Anhänger ein. Jedoch kann immer nur *Kairan* selbst bestimmen, wann die Zeit für Fragen und wann die Zeit für *Schweigen* ist.

Gesinnung

Jede Gesinnung ist zugelassen.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 15 und IN 14 besitzen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Er lernt keine einzige Waffe. Er hat ebenfalls Zugriff auf die Fertigkeiten eines PSI-Meisters.

Pflichten der Priester

Am *Seiadao* ist der Tag des Schweigens. An diesem Tag darf er kein Wort mit jemandem wechseln. Selbst die Weiterreichung von Gedanken oder Gefühlen auf geistigem Wege ist ihm untersagt. Dieser Tag ist der Tag der Einkehr, in dem sich der Priester sammeln muß. Fehlt ihm dieser Tag, so hat er in der Folgeweche auf alle Kräfte eine *Chance für Fehlgang* von +50 %.

In der Ausbildung hat er vom 7. bis zum 12. Lebensjahr absolutes Schweigen zu bewahren. Wer diese Prüfung nicht besteht, ist des *Kairan* nicht würdig und wird nicht in die Priesterschaft aufgenommen.

Jede zweite Stunde ist eine Meditation, ein Kontakt zu *Kairan* durchzuführen (s.o.).

Es dürfen niemals Rauschmittel (Alkohol, Tabak etc.) eingenommen werden.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie erhalten zu Beginn keine FP-W und können auch keine Waffen hinzulernen, ohne auf ihre Besonderen Fähigkeiten (PSI und Magie) zu verzichten. Ihr ETW0 bleibt immer auf 20 (Nicht vergessen: Regeln für ungelernete Waffen!). Rüstungen sind ebenfalls verpönt und werden daher nicht getragen.

andere Einschränkungen

Die Attribute ST und RV können 15 **niemals** übersteigen. Außerdem erhält er seine PSP nicht automatisch, wie ein natürlicher PSI-Begabter, sondern ausschließlich in der Zeit seiner Meditation. Der Kontakt zu *Kairan* bringt ihm die nötige Erholung seiner paranormalen Kräfte.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Astral-, Gedanken-, Heil- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Fruchtbarkeits- und Ordnungszyklus. Ihnen stehen spezielle Teile der Zauberkundigenmagie offen. Ein Priester von *Kairan* erhält von seiner Gottheit Zugriff auf mindestens 3 PSI-Kräfte. Es wird drei Mal auf die Tabelle der angeborenen PSI-Kräfte gewürfelt, um herauszufinden welche dies sind. Diese PSI-Kräfte werden ebenso behandelt, wie Wilde Begabungen.

Weiterhin kann er auf solche Zaubersprüche der Zauberkundigen zugreifen, die sein Inneres beeinflussen können. Dafür muß er jedoch einen Zauber zumindest einmal von einem Zauberkundigen lernen. Anschließend kann er diesen ohne Zauberbuch memorieren, indem er die Formel tief in seinem Geist verankert hat.

Kräfte

Jeder Priester beherrscht die Selbstheilung. Er kann jede Krankheit und jedes Gebrechen innerhalb weniger Runden heilen. Jede Runde ist ein Prüfwurf auf den Wert seiner Erfahrungsstufe durchzuführen. Sobald er gelingt, ist die Heilung abgeschlossen. Er regeneriert dabei 1W4 TP pro Runde, ist jedoch zu keiner anderen Handlung in dieser Zeit fähig. Theoretisch ist es ihm sogar möglich, ein verlorenes Körperteil nachwachsen zu lassen, wenn dies nicht mehr Stunden als seine Erfahrungsstufe an seinem Körper fehlte.

Außerdem kann er jederzeit (zu Beginn einer Runde) seinen Körper verlassen, um seinen Geist reisen zu lassen. Es besteht eine Chance von 5 % je Erfahrungsstufe, daß er bei seinen Reisen seinen Körper mitnehmen kann. Dieser löst sich dann am Startpunkt auf und entsteht nach der Reise am Zielort neu. Dabei kann er sich mit seinem sonst möglichen maximalen Bewegungsfaktor fortbewegen, jedoch stellt Materie kein Hindernis dar. Stirbt er, so steht ihm noch einen *RW+50 gg. körperl. Schock* zu. Gelingt dieser, so kann sich sein Geist in den Körper eines Tieres oder

anderen Lebewesens retten.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Bildnis eines Körpers mit Kraftlinien

Anmerkungen

Trotz fehlender körperlicher Ertüchtigungen läßt der körperliche Zustand nicht zu wünschen übrig, denn ein Grundsatz heißt: „Ein gesunder Körper kommt aus einem gesunden Geist“.

Besonderheiten

Beim Auswürfeln wird der niedrigste der 3 Würfel für GE auf die WE aufgerechnet und bei der GE ignoriert, so daß WE mit 4W6 und GE mit 2W6 erstellt wird.

Zoltar(Jagd, CG)

Avataar (KL 15/WA 19), Göttin der Sterblichen

ST 23	GE 26	KO 24
IN 20	WE 28	CH 27
AU 15	PK 22	RV 15
BF 12	Gr 1,87m	MR 20
RK	TW 34	TP 153
FW 35 %		
APR	ETW0	SCH

Die Göttin der Jagd ist eine hochgewachsene Menschenfrau mit wehendem roten Haar. Das Haar reicht ihr bis zu den Knöcheln herab und gibt den Eindruck von Flammen, die ihren Körper umspielen. Ihr Gesicht ist von rauher Schönheit und ihr Körper eher stählern gebaut und wird von wildlederner Kleidung umhüllt. Sie wird sowohl mit einem kurzen Kleid wie auch einer Hose mit Jacke angetroffen. Manchmal wird sie auch mit Ihrem Gefährten *Sirrem* getroffen, jedoch pflegen die beiden sich während der Jagdsaison aus dem Weg zu gehen. Die Kleidung ist vom Wetter geschlissen, jedoch sind ihre Waffen gepflegt. Ein Hirschfänger steckt in ihrem Gürtel. Einen roten Bogen, der nur von jemanden ihrer Stärke gespannt werden kann, trägt sie zudem. Die Pfeile sollen alle mit einer goldenen Pfeilspitze versehen sein, jedoch ihr Schaft soll in verschiedene Farben vorhanden sein, von denen jeder Pfeil eine andere Wirkung auf das Opfer habe.

weiß	Dieser Pfeil dient ihr selbst zur Jagd. Es heißt, sie setze ihn dann ein, wenn einer ihrer Anhänger in Hungersnot sei, aber selbst nicht mehr in der Lage ist, Essen zu finden, weil es nichts Eßbares außer den Tieren mehr gibt.
gelb	Dieser Pfeil, so heiß es, soll einen Wanderer schlechter Absicht davor warnen, daß es gefährlich ist, in diesem Bereich auf Jagd zu gehen. Beispielsweise dann, wenn dort Tiere leben, die die letzten ihrer Art sind (o. ä.).
grün	Dieser Pfeil bringt Geräusche hervor und ist eine Halbilusion. Er dient der ersten Warnung. Sobald dieser Pfeil auf einen festen Gegenstand trifft, löst er sich auf.
rot	Dieser Pfeil soll ein Opfer nur verletzen, aber nicht töten. Er soll jeden warnen, der in ihrem Gebiet nur aus reiner Freude jagt.
braun	Der Pfeil soll einem Opfer keinen Schaden zufügen, ihn jedoch strafen. Tötet er nur zu seiner eigenen Freude Tiere, so verwandelt ihn dieser Pfeil in das von ihm meistgejagte Tier. Die Fähigkeit zu denken bleibt dem Wesen erhalten, jedoch unterliegt es jetzt allen Bedingungen,

die diesem Tier entsprechen (gejagt werden, natürliche Instinkte etc.)

schwarz Dieser Pfeil vernichtet jedes Lebewesen, daß von ihm getroffen wird. Dies ist die höchste Strafe, die Zoltar verteilt.

In den Erzählungen heißt es außerdem, daß ein Haar von ihr als Sehne auf einem Bogen gespannt ein fehlerfreies Zielen ermöglichen soll. Jedoch soll man es nicht schaffen können diesen Haar auf einem schwachen Bogen zu benutzen. Ein stabiles Gerät muß dafür geschaffen werden (Bogen mit Mindestzugspannung von ST 16). Dafür würde diese Sehne auch nicht mehr reißen. Außerdem heißt es, daß sie sich von niemanden befehligen läßt, nicht einmal von den höheren Göttern. Sie selbst habe auch die Fähigkeit, Gestalt jedes auf Tanrain lebenden Tieres anzunehmen, um ihre Anhänger zu testen, oder einfach nur um in ihren Gebieten anwesend zu sein. Es wird häufig erzählt, daß man eine Frau auf Reisen getroffen habe, die ihrer Beschreibung entspricht.

Sie selbst hat noch einen Wolf, einen Falken und eine Eule als Gefährten, die ihr bedingungslos gehorchen und genauso unsterblich seien, wie sie selbst. Sie selbst reitet auf einem stolzen braunen Einhorn, welches sie ohne Sattel reitet.

Die Priester(-innen) selbst sind überzeugte Jäger. Sie versuchen aber das Wild auch zu schützen, wenn sie bemerken, daß von einem bestimmten Tier zu wenige Tiere vorhanden sind. Sie versuchen das Gleichgewicht des Waldes zu bewahren, und schrecken auch nicht davor zurück, den Zorn ihrer Göttin zu beschwören, wenn sich Wilderer in den von Ihnen geschützten Gebieten herumtreiben. Mitunter veranstalten sie selbst Hetzjagden auf diese Leute, wobei diese unweigerlich zum Tod des Wilderers führt, wenn er sich nicht einsichtig zeigt.

Die Heiligen Stätten werden selten durch übertriebene Bauwerke kenntlich gemacht. Meist handelt es sich um eine Holzhütte, nicht viel größer als eine Wohnstätte, die das Zeichen /it Zoltares trägt. Die goldene Pfeilspitze ist zumeist eingebettet in eine aufwendige Schnitzerei oder ein Bild, daß sich um die gesamte Hütte herum erstreckt.

Gesinnung

Ihre Anhänger können NG, NN oder CG sein.

Mindestattribute

Sie müssen mindestens GE 9 und WE 9 besitzen Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle *Xerteban* zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Die Priester und Priesterinnen dieser Gottheit erhalten *Spuren lesen* und *Jagen* als *Bonusfertigkeit*, da ihr Hauptberuf Jäger ist. Der Bogen und Hirschfänger sind bei ihnen Pflicht. Er bekommt außerdem *Im Schatten verstecken* mit einer Grundchance von 50 % hinzu. Diese steigert sich um 5 Punkte pro Stufe bis zu einem Maximum von 90 %.

Pflichten der Priester

Das Gleichgewicht des Waldes ist zu wahren.

Tiere dürfen nicht zum Spaß oder aus Gewinnsucht getötet werden. Trächtige Tiere sind Tabu. Sie dürfen nicht gejagt werden. Ebenso ist die Mutter eines Wurfes zu verschonen, solange dieser von ihr abhängig ist.

Ist ein anderer Jäger im Begriff gegen diese Grundsätze zu verstoßen, so muß dieser Person Einhalt geboten werden.

Oberhalb der 7. Erfahrungsstufe erlangen sie meist ein ihnen zugeeignetes Gebiet, daß sie verwalten müssen. Dabei wurde mit der Organisation der Druiden vorher eine Aufteilung abgesprochen, da man sich nur ungern ins Gehege kommen möchte.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie dürfen keine Rüstung tragen, die aus oder mit Metall gefertigt wurde. Es sind nur Lederrüstung u. ä. erlaubt.

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Kampf- und Tierzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Abwehr-, Reise- und Wetterzyklus.

Kräfte

Sie können sich in beliebigen Gelände zu 90 % lautlos bewegen.

Sie können ein Tier zu 50 % allein am Geräusch erkennen.

Er kann *Tiere beherrschen* bzw. *Tiere vertreiben* mit der gleichen Erfolgchance, wie ein anderer Priester Untote beherrscht oder vertreibt.

Ab der 2. Erfahrungsstufe können sie ein Tier zu ihren Jagdgefährten erbeten. Es wird automatisch zu einem *Vertrauten*. Dabei kann es sich um ein beliebiges Tier aus dem Umkreis einer Tagesreise (des Tieres) handeln. Dieser *Vetraute* ist genauso zu behandeln wie der, den ein Zauberkundiger per Magie findet.

Ab der 4. Erfahrungsstufe bekommen sie ein Gespür dafür, ob ein Gebiet gefährlich ist oder nicht, wenn sie dies eine Stunde lang beobachten und belauschen.

Ab der 6. Erfahrungsstufe können sie Tiere wittern und zu 75 % am Geruch auseinanderhalten. Zu 50 % können sie in ihrem eigenen Gebiet sogar genau sagen, welches Tier (als Individuum gesehen) anwesend ist.

Ab der 8. Erfahrungsstufe können sie ein Mal pro Tag die Gestalt ihres /it Vertrauten annehmen. Dieser Gestaltwandel ist zeitlich nicht begrenzt, und die gesamte am Körper getragene Ausrüstung verschwindet für die Zeit der Verwandlung in die ätherische Ebene, um dann nach der Rückverwandlung wieder zu erscheinen.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Eine verzierte goldene Pfeilspitze

Nimiat(Kunst, NN)

Avataar (KL 15/ILL 19), Göttin der Sterblichen

ST 22	GE 21	KO 26
IN 29	WE 28	CH 28
AU 24	PK 27	RV 22
BF 12	Gr 1,76m	MR 20
RK	TW 34	TP 138
FW 37 %		
APR	ETW0	SCH

Die Muse der Künstler ist *Nimiat*, die Göttin der Künste. Ihre Elfen Gestalt ist von atemberaubender Schönheit, und sie versteht sich in jeder Kunst, diese auch zur Geltung zu bringen. Auch wenn sie meist nackt dargestellt wird, so tritt sie nicht unbedingt so auf.

Selbst die Art, wie sie ihr langes braunes Haar schmückt, ist schon eine Kunst für sich. Ihre Stimme soll ebenso klaren Gesang hervorbringen können, wie ihre Augen in reinstem Blau von Licht erhellt werden. Ihre Bewegung ist von Geschmeidiger Eleganz und sie beherrscht jedes Instrument mit beschwingter Leichtigkeit, wobei die Harfe wohl ihr liebster Klang sei. Die behaupten ihre Priester jedenfalls, denn sie meinen in ihren Gebeten leise den Klang der göttlichen Harfe zu vernehmen. Sie beflügelt die Gedanken bringt Eingebungen zu immer neuen Kreationen.

Ihre Priesterschaft besteht aus Männern und Frauen, die nicht anderes wissen, als die Kunst zu pflegen und zu erhalten. Dies kann die Kunst des Malens genauso sein, wie die des Tanzes oder Gesanges. Selbst die Kunst des schönen Kampfes, soll *Nimiat*s Träumen entspringen. Meist handelt es sich aber um eine Schar von Männern und Frauen, die es verstehen die schönsten Seiten des Lebens zu sehen und hervorzuheben. Ihrer Anschauung nach, hat *Nimiat* in der Gestaltung der Welt mitgeredet. Dies bringt unweigerlich Diskussionen mit anderen Priesterkulten mit sich.

Die Räume oder Hallen der - zwar meist kleinen - Tempel sind übersät mit Bildern und Darstellungen von *Nimiat*. Meist handelt es sich um Phantasieszenen von Tieren, die selbst auf Tanrain selten sind.

Gesinnung

Ihre Anhänger können jeder neutralen Gesinnung angehören.

Mindestattribute

Sie müssen über GE 12 und WE 9 verfügen. Ist eines der beiden Attribute mind. 16, so bekommt er 5 % Erfahrungspunktezuschlag. Sind beide Attribute mind. 16, so bekommt er 10 % Erfahrungspunktezuschlag.

Zugelassene Rassen

Es sind alle *Xerteban* zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Es wird nur eine Waffe (bis zur Vollendung) gelernt. Das bedeutet auch, daß eine *Spezialisierung* auf diese Waffe erfolgt.

Künstlertalent gilt als Bonusfertigkeit. Empfohlen werden sämtliche Fertigkeiten, die zur Ausübung einer Kunst dienen (z. B. Tanzen, Singen, Musizieren etc.), jedoch muß wenigstens eine Fertigkeit genommen werden.

Pflichten der Priester

Die erwählte Fertigkeit (s. o.) muß täglich in Huldigung der Göttin eingesetzt werden, und zwar auf jeden Fall über die Zeit des Mittagshinweg.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es kann nur eine Waffe gewählt werden (s. o.).

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus und Bezauberungszyklus.

Kräfte

Die Priester sind gegenüber Eingebungen sehr aufnahmefähig. Ein Prüfwurf auf IN wird dabei immer um 2 verbessert. Sie können *Wesen bezaubern* mit der gleichen Macht wie andere Kleriker Untote vertreiben.

Sie erhalten einen Bonus von 2 auf alle Erfolgswürfe auf Fertigkeiten, die eine Ausübung von Kunst bedeuten.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Noten auf goldener Sonne

Sczantell(Liebe, RG)

Avataar (KL 13/BA 21), Göttin der Sterblichen

ST 24	GE 23	KO 21
IN 20	WE 24	CH 27
AU 28	PK 19	RV 21
BF 12	Gr 1,54m	MR 40
RK	TW 34	TP 160
FW 42 %		
APR	ETW0	SCH

Sczantell, Göttin der Liebe, ist eine Elfin von schier unvorstellbarer Schönheit, die fast jedes Herz durch ihren Anblick gefangen hält. Damit nicht genug, begnügt sie sich meist nur mit einer solch geringen Menge an Stoff an ihrem Körper, daß ihre Reize in voller Güte zur Geltung kommen. Ihre Augen sind von einem tiefgründigen azurblau und ihr Haar von fast goldenem Schein. Ihre Körper ist so makellos, daß selbst Bildhauer diese Schönheit nicht in Stein festhalten könnten, wenn sie bei diesem Anblick überhaupt noch einer Handlung fähig wären. Ihre Stimme ist zart und scheint das Verlangen persönlich auszusprechen, und jeder der diese Stimme hört ist unsterblich in sie verliebt.

Man sagt, wenn sich zwei Personen begegnen, und *Sczantell* einen Hauch in ihre Ohren spreche diese beiden sich bis zum Lebensende unsterblich ineinander verliebten.

Sczantell selbst akzeptiert nur Priesterinnen, da sie ihre Gedanken an die Menschen weiterbringen können. Außerdem sind die meisten Männern ihrer Ausstrahlung nicht gewachsen und anschließend unfähig noch vernünftig denkende Wesen statt liebesühnliche Kater zu sein, falls sie sich ihnen einmal direkt offenbart.

Die Priesterinnen werden von der Bevölkerung mit gemischten Gefühlen betrachtet. Während die anderen kaum einen anderen Gedanken fassen können, als den, wie er jemals eine dieser traumhaften Weiblichkeiten erobern könnte, halten viele andere sie für äußerst dekadent. Dabei ist das gesetzte Ziel nicht die körperliche Liebe, sondern das Gefühl der engen Verbundenheit, daß ein Paar verbindet. Viele Männer haben daher schon wie ins kalte Wasser gestoßen reagiert, als sie einer *Sczantelles Drestas* ein ominöses Angebot gemacht haben und diese dies empört abgelehnt hatte.

Gesinnung

Sie können RG, RN, NG und CG sein.

Mindestattribute

Sie muß mind. über WE 9 und CH 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Bevorzugte Rassen sind alle *Xerteban*, wobei die Elfin besonders beliebt bei der Göttin ist. 90 % alle Priesterinnen sind Elfinnen. *Xertegas* sind ebenfalls erlaubt, jedoch ist eine Probe auf 10 % durchzuführen, ob die Person überhaupt von der Priesterinnenschaft angenommen wird. Ebenso sieht es aus, wenn man einen männlichen Vertreter spielen möchte.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird kleine Waffen zu benutzen, da die Priesterschaft nicht zu den kriegerischsten gehört. Empfohlen wird außerdem die Fertigkeit *Verführen*.

Pflichten der Priester

Priesterinnen der *Sczantell* haben vorgeschriebene Kleidung innerhalb der Festzeiten. Diese Festzeiten teilen sich über das gesamte Jahr auf. Im **Frühjahr** tragen sie Röcke aus goldenen Fäden, welche lose herabbaumeln. Ihren Oberkörper verzieren sie durch kleine bunte Stoffbahnen, welche mindestens so viel Haut durchscheinen lassen, wie sie verdecken. Außerdem binden sie sich goldene Fäden durch das Haar, um ihrer Göttin ähnlicher zu sein. Der **Sommer** ist den Priesterinnen vorbehalten, ihre Kleidung selbst zu wählen, jedoch neigen sie dazu, ihrer Göttin nachzueifern und sehr viel Wert auf Äußeres zu legen. Ihre Freizügigkeit wird leider auch oft von vielen mißdeutet, und sie werden als sehr dekadent angesehen. Der **Herbst** wird mit dem schlichten Baumwollkleid begangen, welches nur durch einen breiten Gürtel in der Taille noch an ihrem Körper anliegt. Dies ist die Zeit, in der selbst die Knie verdeckt bleiben. Im **Winter** gibt es ein ähnliches Kleid, welches aus wattiertem Stoff besteht. Diese Kleider sind nicht das, was man hübsch anzusehen nennt, aber das Heilige Symbol wird über die gesamte Fläche des Rückens getragen. In dieser Zeit haben sie Ihr Haar durch Kapuze oder Tücher zu verdecken, da dies eine Zeit der Einkehr ist.

Sie müssen sich für die Wahre Liebe einsetzen. Das Gefühl zwischen zwei (oder mehr) Leuten, für immer miteinander verbunden zu sein.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Jede Waffe darf nur einmal nach dem Lernen gesteigert werden. Rüstungen entfallen schon allein durch die Kleiderordnung.

andere Einschränkungen

Ihre Gefühle sind leicht entflammbar. Sie spricht sehr schnell auf die geäußerten Gefühle der Person anderen Geschlechts an (WE-Probe). Leider passiert es ihr dadurch schon öfter, daß sie sich nicht nur in eine Person verliebt und daher auch einem Kummer ausgesetzt wird, der meist zwangsläufig hierdurch entsteht.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Beschwörungs-, Bezauberungs- und Heilzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erschaffungs-, Fruchtbarkeits-, Gedanken-, Pflanzen-, Schutz- und Totenzyklus.

Kräfte

Sie können *Haß vertreiben* mit der gleichen Macht, wie die Tabelle zum Vertreiben von Untoten ausdrückt.

Mit der gleichen Macht können sie *Freundschaft stiften*, wenn sich die Personen nicht vorher spinnefeind waren.

Außerdem können sie einmal pro Frühjahr einem Paar die Wahre Liebe geben. Dies setzt voraus, das sich die Personen vorher nicht egal gewesen sind. Wenn dem so wäre, so schließe das Gefühl nach hinten aus. Derjenige, der die Liebe empfindet ist unwiderruflich in diese eine Person verliebt und die andere Person haßt erstgenannten bis zum Lebensende.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Herz (Gold, Rubin o. ä.)

Anmerkungen

Das AU steigt auf 18 (+ Mod. durch WE).

Draompin(Meer, NN)

Avataar (KL 14/KA 20), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 25	KO 23
IN 16	WE 26	CH 29
AU 17	PK 17	RV 23
BF 24	Gr 2,54m	MR 20
RK	TW 34	TP 148
FW 39 %		
APR	ETW0	SCH

Draompin, Gott des Meeres, tritt in verschiedenen Gestalten auf. Seine menschenähnlichste Gestalt ist die eines kräftig gebauten Mannes mit silberner Haut und wogendem grünen Haar. Ein Speer ist das Zeichen seiner Macht, mit dem er den Wellen und Strömungen befehligt. Er reitet auf einer gewaltigen Seeschlange durch die Wogen der Ozeane. Eine Schar kleinerer Seeschlangen schwimmt in seinem Gefolge.

In seinem Palast, so heißt es, verwandle er seine menschlichen Beine in einen Fischschwanz, da dieser ihm unter Wasser nützlicher sei. Sein Palast soll gewaltiger sein, als der des Thirgenkönigs, jedoch weiß dies niemand mit Sicherheit zu bestätigen.

Manchmal stelle er auch die Fischer auf die Probe und nehme Gestalt eines Meerestieres an. Manch ein alter Fischer behauptet, er habe schon eine freundliche Seeschlange oder eine sprechende Muschel gesehen, doch das ist nur Seemannsgarn. Oder vielleicht doch nicht?

Die Priesterschaft von *Draompin* lebt zumeist an der Küste oder auf kleineren Inseln. Es gibt aber auch selten verstreute Tempelanlagen im Kontinentalinneren. Der Priester fühlt sich am wohlsten, wenn er den Geruch des Salzwassers in der Nase hat, daher befinden sich solche Ansiedlungen auch nur an den relativ seltenen Salzwasserseen im Landesinneren. Aus diesem Wasser schöpft er auch seine Kraft.

Gesinnung

Die Priester können jede neutrale Gesinnung besitzen.

Mindestattribute

Er muß über KO 9 und ST 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen, außer jenen, die im Süßwasser leben.

Waffen und andere Fertigkeiten

Pflicht ist das Erlernen des Speeres, da dies die heilige Waffe ihres Gottes verkörpert. Bonusfertigkeiten sind *Schwimmen* und *Tauchen*. Empfohlen werden *Himmelskunde* und *Seemannschaft*.

Pflichten der Priester

Das Meer ist gegen Verwüstungen und Mißbrauch zu schützen. Alle Meerestiere sind heilig und dürfen nicht verzehrt werden. Die Priesterinnen der Göttin *Tulflutus* gehören zu den anbetungswürdigen Wesen. Was sie sagen, ist für einen Priester des *Draompin* Gesetz und muß beachtet werden, solange es nicht gegen die göttlichen Regeln verstößt.

Ein Mitglied ihres Ordens ist im Meer zu bestatten. Selbst wenn sie hunderte von Kilometern von der Küste entfernt leben, müssen

sie ihre Verstorbenen zur Küste bringen.

Kinder dürfen nur im Meer geboren werden, damit sie sofort dem Gott geweiht sind. Auch hierfür ist die Reise zur Küste anzutreten. Ein Kind, daß nicht auf diese Weise von einer Priesterin *Draom-pines* geboren wird, gilt als verflucht.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Verboten ist nur der Gebrauch eines Netzes.

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Fruchtbarkeits-, Wasserelementar- und Erschaffungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erdelementar-, Luftelementar-, Heil-, Reise-, Toten- und Wetterzyklus. Er benötigt ein natürliches Vorkommen eines Salzwässers in seiner Nähe, um mit voller Macht zaubern zu können. Befindet er sich inmitten des Meeres, so kann er sogar Priesterzauber anwenden, als ob er schon eine Erfahrungsstufe höher wäre. Kann er nicht morgens ein Bad in einem Salzsee oder im Meer nehmen, so fehlt ihm eine Erfahrungsstufe an Macht. Er kann nur eine Stufe niedriger zaubern, als es seiner derzeitigen Erfahrungsstufe entspräche.

Kräfte

Die Priester können sich in dem üblich begrenzten Maße mit Fischen verständigen.

Sie können auch mit der Macht, mit der andere Untote vertreiben, Fische zur Hilfe rufen. Dieser Ruf schallt bis zu 1 km pro Erfahrungsstufe weit durch das Meer, jedoch ist mitzurechnen, daß die Tiere noch Zeit benötigen bis sie ankommen.

Er kann im Salzwasser nicht ertrinken. Er treibt automatisch nach oben, wenn dies der Fall sein würde und erwacht an der Wasseroberfläche aus dem gottgegebenen Koma, das ihn auf der Reise von unten nach oben bei den Lebenden gehalten hatte.

Ab der 5. Erfahrungsstufe kann er dem Attributwert der KO entsprechende Anzahl an Runden innerhalb von Salzwässern atmen. Erst dann kommen die Regeln für Luft anhalten und „Ertrinken“ zur Geltung.

Ab der 7. Erfahrungsstufe kann er seinen Unterleib zu einem Fischschwanz verwandeln (2 Runden Dauer). Er kann dann nur noch unter Wasser atmen. Im Süßwasser kann er nur 3*KO Runden atmen und außerhalb des Wassers muß er die „Luft“ anhalten. Während der Verwandlung hält er automatisch die Luft an, da sich sein Körper innerlich umstellt. Die 2 Runden sind bei der Regel für Ertrinken mitzurechnen. Das sind die einzigen 2 Runden, bei dem ihn das Wasser nicht ins Koma, sondern ins Jenseits befördert.

Ab der 9. Erfahrungsstufe kann er innerhalb eines Lidschlages die Gestalt zwischen „Mensch“ und „Fischmensch“ ändern.

Ab der 12. Erfahrungsstufe kann er die Gestalt eines Meerestieres annehmen, dessen Länge in Metern nicht seine Erfahrungsstufe überschreitet.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Ein silberner Fisch.

Anmerkungen

Sie sind keine Feuerhasser wie die *Tulftutuses*, jedoch versuchen sie das Feuer von diesen Priesterinnen fernzuhalten, da sie als Gesegnete der obersten Göttin allen Wassers gelten.

Reiplis (Mut, RN)

Avataar (KL 11/KA 16/BA 7), Gott der Sterblichen

ST 21	GE 16	KO 19
IN 30	WE 21	CH 25
AU 25	PK 22	RV 24
BF 18	Gr 2,80m	MR 10
RK	TW 34	TP 168
FW 46 %		
APR	ETW0	SCH

Reiplis ist die Göttin, die den Mut aller Lebewesen in sich vereinigt. Sie selbst tritt als hochaufgerichtete Gestalt auf, die schon durch ihre scharfen Züge und unbeweglichem Gesichtsausdruck andere dermaßen verunsichern kann, daß sie nicht mehr wissen, wo oder was sie sind. Wer wäre denn nicht verunsichert, wenn er von einem grünen Augenpaar, dessen Augenlider nur zur Zierde da zu sein scheinen gemustert wird. Trotz allem können ihre makellosen Züge Milde ausstrahlen. Vor allem dann, wenn sie ihr krauses schwarzes Haar nicht zum strengen Zopf gebunden hält.

Ihre Anhängerschaft ist eine interessante Formation von Menschen. Die Kinder werden im frühesten Alter mit einem Löwenkopf auf dem Haupt tätowiert und dann in das rauhe Leben hinausgeworfen. Die gelangen sie zu einem Leben, daß beweisen soll, ob sie wahren Mut besitzen. In einem ausgewählten Alter werden die Kinder von *Reiplis* von ihren bereits eingeweihten Anhängern wieder „eingesammelt“. Sollte sich ein ihr geweihtes Kind als unwürdig erweisen, so wird die Tätowierung verblassen und letztendlich verschwinden.

Auffällig ist, daß niemals jemand zum Priester einer anderen Gottheit wird. Die anderen Priesterschaften wissen um die Bedeutung der Tätowierungen. Zumindest die Hohen Priester. Und wenn die es nicht wissen, so erscheinen ihnen in ihren Träumen Visionen, die sie davon abhalten, dem Aspirant die letzte Weihe zu geben. Diese Abgewiesenen ziehen dann erst eine Zeit gottlos durch die Gegend und entwickeln sich zu Strauchdieben oder ähnlichem, jedoch haben sie eine innere Kraft, die sie zu höheren Zielen drängt. Sie stehlen nicht um des Gewinnes willen. Irgendwo ist ein kleiner Funken im Gewissen, der sie immer auf dem rechtschaffenen Pfad hält.

Sobald die Priesterschaft dann einer der ihren zu sich holt und ihn am Ankunftsort über seine Herkunft aufklärt, klären sich viele Dinge wie von selbst. Die abgewiesenen Novizen kommen sehr schnell in den Stand, der ihnen gebührt, aber auch die Krieger unter ihnen streben eine Karriere als Paladin oder Kleriker im Dienste *Reiplises* an. Andere, denen sich die direkte Beziehung zu *Reiplis* verschließt (PSI-Meister etc.), kommen nur in den Genuß ein wenig von der Gabe zu erhalten, die ihren Brüdern und Schwestern gegeben ist. Brüder und Schwestern ist eigentlich gar nicht so verkehrt, denn neue Priester für *Reiplis* kommen nur aus der Beziehung zweier Anhänger *Reiplises* hervor.

Gesinnung

Die Priester können nur RG oder RN sein.

Mindestattribute

Sie müssen über WE 10 und CH 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen, jedoch bilden sich hier auch einzelne kleine Kulte heraus.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird es, Nahkampfwaffen zu benutzen, da nur sie wahren Mut ausdrücken. Zumindest sollte eine Nahkampfwaffe als vornehmliche Waffe gelernt worden sein.

Pflichten der Priester

Tja, wie soll man es nennen? Die Priester sollen besonders mutig und heldenhaft sein. Mehr verlangt *Reiplis* nicht von ihnen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es gibt keine Beschränkung, jedoch ist es vorzuziehen keine Rüstung zu tragen.

andere Einschränkungen**Zauberzyklen**

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Kampf- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Gedanken-, Heil-, Tier- und Totenzyklus.

Kräfte

Er kann mit der Macht, mit der andere Untote vertreiben den Mut einer Gruppe erhöhen oder verschlechtern. Regeltechnisch bedeutet dieses, daß er für jede gelungene Runde +1/+1 bzw. -1/-1 auf TrCh/SchM seiner Gegner oder Freunde verursacht. Dies muß in direkt aufeinanderfolgenden Runden geschehen. Er benötigt immer eine volle Runde, damit die Aufschläge bzw. Abzüge in der folgenden Runde mitgerechnet werden können. Dabei darf er nicht gestört werden, sonst kann er seine angesetzte Beeinflussung des Mutes nicht mehr fortführen. Das Maximum sind allerdings 3 Runden. Schafft er in der 4ten Runde eine weitere **Erhöhung**, so fallen alle in den Berserkergang (+3/+3 zusätzlich weiter mitrechnen). Schafft er in der 4ten Runde eine weitere **Minimierung**, so flüchten die Gegner und werden sich 1W4 Tage nicht mehr vor die Tür trauen. Sie werden selbst vor einem Karnickel Angst haben.

Mehr Mut zu besitzen bedeutet auch, daß die Weisheit und damit auch die Selbstbeherrschung während dieses Zeitraums verbessert wird. Auf diese Prüfwürfe wird +1..+3 (s. o.) gerechnet.

Er kann auch seinen eigenen Mut steigern. Dafür muß er nur Prüfwürfe auf seine Weisheit durchführen. Gelingen bedeutet auch ein Gelingen der Steigerung. Allerdings ist er in dieser Runde der Ansammlung innerer Stärke vollkommen handlungsunfähig.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Löwenkopf aus Gold

Anmerkungen

Die Nichtpriester können ihren eigenen Mut nach oben beschriebenen Schema (+1/+1 auf TrCh/SchM je Runde) steigern.

Frego(Pech, CN)

Avataar (KL 12/HAS 22), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 29	KO 19
IN 23	WE 24	CH 26
AU 21	PK 21	RV 21
BF 12	Gr 1,88m	MR 5
RK	TW 34	TP 172
FW 41 %		
APR	ETW0	SCH

Frego ist die Ansammlung aller Mißgeschicke, die Wesen und

Dingen zustoßen. Ihm wird so ziemlich alles in die Schuhe geschoben, was passiert. Man stellt ihn sich als einen schlacksig gebauten Menschen vor, dessen eigene Arme und Beine ihm eher im Weg stehen, als beim Laufen und agieren behilflich zu sein. Das trifft zwar nicht ganz zu, aber was soll man gegen seine Gläubigen machen?

Die Priesterschaft gehört zu den Leuten, die sich sagen: „Wenn was passiert, dann passiert es eben. Und wenn was kommt, dann kommt es nach Fregoes Gesetz alles auf einmal und dann, wenn es die größten Auswirkungen hat“. Sie haben sich damit abgefunden, ewige Pechvögel zu sein, und selbst ihre Tempel sind nicht unbedingt immer auf festem Fels gebaut. Man kann ja mal das Pech haben, daß man die einzige Stelle trifft, unter der sich weicher Boden offenbart. Dies natürlich erst, wenn der letzte Stein des Tempels gesetzt wurde.

Die Priester erkennt man sehr schnell an zwei deutlichen Merkmalen. Das erste, weniger auffällige, Merkmal ist das schwarze Seidentuch, das sie am Hals tragen. Weit auffälliger werden die Vielzahl von Binden, Verbänden und ähnlichen Dingen sein, die ihre Körperteile schmücken bzw. stützen, denn es handelt sich mit Sicherheit um echte Verletzungen.

Gesinnung

Ihre Gesinnung kann RN, NG, NN, CG oder CN sein.

Mindestattribute

Sie müssen mind. über WE 9 und KO 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Es wäre besser, wenn man keine Waffe führte, aber man kann jede Waffe lernen.

Pflichten der Priester

Pflichten? Ich höre hier Pflichten? Hm... Mal überlegen. Ist es nicht schon genug, davon überzeugt zu sein, daß das Schicksal ein schweres Los ist? Nein? Gut. Er muß es auch noch anderen Personen näher bringen. Das ist wohl auch der einzige Grund, warum sich die Priesterschaft öffentlich zeigt und auch noch Tempel errichtet.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Wie gesagt. Besser wäre es, keine Waffe zu tragen, aber immer noch besser die Waffe geht kaputt als die eigenen Pfoten. Darum ist der *waffenlose Kampf* nicht erlaubt.

andere Einschränkungen

Ihr Leben ist ein einziger Trampelpfad mit Fallstricken. Was passieren kann passiert, jedoch kommt er aus normalen Situationen lebend heraus. Okay, wenn mal eine Hängebrücke an beiden Seiten gleichzeitig reißt, wenn er in der Mitte steht und der Flußlauf unten trocken ist, so ist das halt Pech und unvermeidlich, aber selbst solch eine „normale“ Situation bringt einen *Frego*-Priester selten um.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus und Sicherungszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Heil-, Schutz- und Zahlenzyklus.

Kräfte

Sie können niemals einen Glückstreffer (nat. 20) landen. Reaktionsproben werden grundsätzlich um 2 verschlechtert. Ihr ETW0 bleibt unbeeinflusst, jedoch müssen sie zwei mal würfeln. Der **schlechtere** Wert zählt.

Da sie aber nicht nur aus Nachteilen bestehen muß man sagen, daß diese Sachen mit der Zeit auch auf andere abfärben. Leider haben die Freunde eines solchen Priesters nicht so ein dickes Fell wie der überzeugte *Frego*-Priester.

Aber ein Gutes hat er. Er kann mit der Macht, wie andere Untote vertreiben Pech über seine Gegner bringen. Na ja, sagen wir lieber an alle Wesen in seinem Dunstkreis, von ihm als Mittelpunkt eines Kreises ausgehend einer nach dem anderen ist davon betroffen. Danach erleidet das jeweils betroffene Wesen -1W6 auf die GE, sowie -2 auf ETW0 und GE-/RV-Proben, sowie Rettungswürfe, die irgendwas mit ausweichen zu tun haben. Auch gibt es keine Glückstreffer (nat. 20) mehr. Das alles passiert den Wesen, die es betrifft. Mit ein bißchen Glück (5 %) stolpern sie nicht gleich über ihre eigenen Füße, wenn der erste Schwall über sie kommt.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Ein schwarzes seidenes Halstuch

Anmerkungen

Ihre Geschicklichkeit sinkt um 6 Punkte, jedoch nicht unter 1.

Heistan(Pflanzen, NN)

Avataar (KL 11/WDM 17/SEH 6), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 21	KO 23
IN 29	WE 17	CH 19
AU 21	PK 25	RV 19
BF 9	Gr 3,45m	MR 20
RK	TW 34	TP 110
FW 60 %		
APR	ETW0	SCH

Heistan, Gott der Pflanzen, stellt sich als eine Pflanze dar, deren Form eigentlich nicht faßbar ist. Er kann seine Gestalt derart verändern, daß er wie ein Mensch wirkt (seine Haut sieht dann etwas unnatürlich aus) oder auch wie ein Tier. Allerdings wurzelt er bei jedem Schritt neu in den Boden oder sendet Wasserwurzeln aus. Er ist also von sich ständig ändernder Form, wenn er sich nicht auf festem Boden befindet. Sein Körper ist braun, grün oder weiß und selbst seine Augen können alle Schattierungen pflanzlicher Farben annehmen. Er ist in der Lage jede Pflanze aus dem Nichts erscheinen oder sie dorthin verdorren zu lassen.

Sie Anhänger gehören entweder zu den pflanzlichen Wesen oder sind wahre Botaniker, denen das Höchste Gut die Pflanze bedeutet. Sie leben in der Freude, daß sie eines Tages selbst in den Kreislauf eingehen werden und ihr Körper aus dem Boden in neues Leben von Pflanzen aufgenommen wird. Dennoch heißt dies nicht, daß sie die Früchte der Pflanzen nicht zu sich nehmen. Im Gegenteil. Sie ernähren sich rein vegetarisch, da dies eine innere Reinheit durch die Nähe ihres Gottes fördert.

Ein bißchen sehr blumig sind seine Anhänger schon veranlagt, denn ihre Kleidung ist meist sehr schrill und stellt vielfach eine Pracht von Blumen dar, die nicht zu übersehen ist. Zur Fest der Frühjahrsblüte schmücken sie ihr Haar und ihre Kleidung mit echten Blüten. Manche tragen sogar Kleidung, die nur aus frischem Pflanzengeflecht besteht und ähneln damit sehr einem umherwandernden blühendem Gebüsch.

Gesinnung

Sie können jede Gesinnung haben.

Mindestattribute

Sie müssen mind. über WE 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen. Ausnahme sind lediglich die, die sich nur von tierischen Erzeugnissen ernähren können.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen werden solche Waffen, die sich aus Pflanzen herstellen lassen. Empfohlen wird der Beruf des Gärtners oder Bauers als Vorkenntnis.

Pflichten der Priester

Sie haben in Einklang mit den Pflanzen zu leben. Diese geben ihnen Kraft, Nahrung, Kleidung und alles, was sie sonst brauchen. Dafür müssen sie die Pflanzen verehren und dürfen keinen Raubbau zulassen. Eine Abholzung eines Waldstückes belastet sie aber meist weniger, als die *Mielikki*-Anhänger, was schon zu der ein oder anderen Reiberei zwischen diesen beiden Kulturen geführt hat, wenn diese Abholzung dem Bau von Häusern dient, denn das entspricht ja der Lebensphilosophie dieser Priester.

Ansonsten müssen sie dafür sorgen, daß in kahlen Gebieten wieder Pflanzen gedeihen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie können jede Waffe führen und dürfen jede Rüstung tragen, deren Grundmaterialien von Pflanzen stammen.

andere Einschränkungen

Sie dürfen nur Kleidung tragen, die aus pflanzlichen Materialien gefertigt ist (Baumwolle, Hanfgelecht ...).

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Fruchtbarkeits-, Pflanzen- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erschaffungs-, Schutz-, Sicherungs- und Tierzyklus.

Kräfte

Sie können durch Dickicht laufen, ohne auch nur eine Einbuße ihres Bewegungsfaktors zu erleiden. Sie verletzen sich dabei nicht einmal an Dornen, wenn sie diese Äste beiseite drücken. Pflanzen machen ihnen sogar Platz (sofern möglich), damit sie ungehindert durchlaufen können.

Sie können jederzeit *Rindenhaut* anwenden.

Ab der 3. Erfahrungsstufe können sie pro halber Stunde direkter Sonneneinstrahlung 1 TP regenerieren. Ist der Körper verdeckt, so wird die Regeneration verlangsamt. Ihre Haut wechselt auf dem Weg von der 1. zur 3. Erf.-stufe von normaler Hautfarbe zu einem Grünton, wenn sie Nicht-Pflanzenwesen sind.

Ab der 5. Erfahrungsstufe können sie Wurzeln schlagen, um sich zu ernähren. Sie verwurzeln sich für 4 Stunden im Boden (normaler Boden, keine Wüste) und nehmen dabei sämtliche Nahrung auf, die sie für den kommenden Tag brauchen. Das Verwurzeln dauert 1 Runde pro Meter Tiefe, das Entwurzeln ebenfalls. Die Wurzeln selbst sind nur wenige Millimeter dick und können im Notfall sogar mit einem Dolch durchtrennt werden, was jedoch 2W4 SP verursacht.

Ab der 7. Erfahrungsstufe können sie verlorene Körperteile nachwachsen lassen. Dabei müssen sie sich pro 1 cm Länge (Durchmesser egal) einen Tag lang verwurzeln. Hierzu gehört auch ein Kurieren von Knochenbrüchen und anderen Verletzungen. Die verlorenen TP regenerieren sich dabei jedoch weiterhin immer noch um 1 pro halber Stunde. In der Zeit ist er aber körperlich vollkommen wehrlos.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

ein Rosenkranz (oder Vergleichbares; je nach Region)

Lextebar(Recht u. Gesetz, RN)

Avataar (KL 13/KA 16/SEH 5), Göttin der Sterblichen

ST 23	GE 26	KO 21
IN 24	WE 28	CH 21
AU 24	PK 13	RV 21
BF 12	Gr 2,34m	MR 20
RK	TW 34	TP 167
FW 40 %		
APR	ETW0	SCH

Lextebar wacht über das Recht und das Gesetz. Dabei hat die Göttin aber nicht immer nur die Gerechtigkeit im Auge, sondern die Erfüllung aller geschriebenen oder gesprochenen Gesetze. Sie tritt in einer eindrucksvollen Robe in Erscheinung zu dessen schwarzem Stoff ihr rotes Haar flammend hervorsteht. Sie hat grüne Augen und ihre Haut ist weiß wie Elfenbein. Sie tritt in Gestalt einer übergroßen Hochelfin auf und trägt ein großes Breit-schwert.

Ihre Priester sind wahre Formulierungsakrobaten. Sie reiten auf jedem und allem herum, was gesprochen und geschrieben wurde, und sie haben eine Perfektion entwickelt das Wort zu analysieren. Gesetze jeder Art werden von ihnen Wort für Wort eingehalten, und sie sehen sich auch als den ersten Arm des Gesetzes an. Verstößt jemand gegen ein Gesetz und ein Priester dieser Göttin erwischt ihn dabei, so wird er nach vollem Gesetz bestraft. Dabei gilt innerhalb des Ordens ein absolutes Vertrauen. Es sagt jeder die Wahrheit, was auch schon mal zu Problemen führt, und daher wird das Wort eines Ordensbruders bzw. einer Ordensschwester immer über das eines Fremden gestellt.

Gesinnung

Sie können RN, NG oder NN sein.

Mindestattribute

Sie müssen mind. WE 9 und ST 9 besitzen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Das Schwert ist die erste Waffe, die er lernt, und damit ist es Pflicht, dieses zu lernen. Als Bonusfertigkeit erhält er *Lesen und Schreiben* seiner Muttersprache.

Pflichten der Priester

Das Gesetz muß beachtet werden und man ist die erste und letzte Instanz, die zu entscheiden hat. Nur der Priester, der über einem

steht, darf höheres Recht sprechen.

Man muß immer die Wahrheit sagen, selbst wenn man jemanden damit verletzen kann.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie dürfen jede Waffe und jede Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Sie können einfach nicht lügen oder die Wahrheit beugen. Dies ist tief in ihrem Inneren verwurzelt. Sie sind immer gerade heraus.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Bezauberungs- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erkenntnis-, Heil-, Kampf- und Kriegszyklus.

Kräfte

Sie können permanent *Lügen entdecken*, jedoch muß der Einsatz dieser Fähigkeit angesagt werden.

Wenn sie ein Land betreten, wissen sie sofort, welche Gesetze dort herrschen.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Waage (Schwert als Standbein)

Anmerkungen

Die Priester sind meist recht nervig, weil sie einfach nicht mal eine kleine Notlüge von sich geben können und ständig die Leute darauf hinweisen, daß sie die Unwahrheit sagen. Außerdem rezitieren sie gerne Gesetze, wenn sie bemerken, daß jemand im Begriff ist, gleich eines zu übertreten.

Eij(Schmerz, CB)

Avataar (KL 12/KA 7/NEK 15), Gott der Sterblichen

ST 21	GE 21	KO 23
IN 18	WE 20	CH 26
AU 10	PK 27	RV 27
BF 18	Gr 4,43m	MR 20
RK	TW 34	TP 167
FW 41 %		
APR	ETW0	SCH

Der Gott der Schmerzes, *Eij*, verlangt von seinen Anhängern die Hinnahme von sog. Prüfungen. Diese bestehen eigentlich immer nur aus physischen oder psychischen Schmerzen, die sie ertragen müssen. Er tritt oftmals als halbtoter Mensch auf, der seine Haut fast unbekleidet läßt, und man kann an allen Teilen seines Körper frische Verwundungen sehen, die einem schon beim Anblick den Schmerz vermitteln, den er empfindet. Zwar ist er selbst Immun gegen solche Empfindungen, jedoch hat er seine Freude daran, Lebewesen Schmerzen zuzufügen.

Seine Priesterschaft ist eigentlich in zwei Gruppen unterteilt:

- Die *Eijhas* sind diejenigen, die vom Ertragen sämtlicher Prüfungen sprechen, die ihnen *Eij* auferlegt. Sie selbst glauben auch daran.
- Dann gibt es aber auch noch die zweite Priesterkaste, die *Eijennen*. Diese wissen wesentlich mehr über die Natur ihres Gottes und sind auch diejenigen, die aktiv den Leuten Schmerz zufügen.

Die *Eijennen* selbst nennen niemals den Namen ihres Gottes, denn dieser will über die Kaste der *Eijhas* auch echte Gläubige finden. Die Gläubigen der Kirche der *Eijhas* erhoffen sich die Erlösung ihres Leidensweges nach ihrem Tod in den Gärten des Glücks, dort wo niemand mehr Leid ertragen muß und alle glücklich sind. Allein dieser Gedanke schafft es den Glauben an *Eij* nicht zu verlieren. Anders sieht es bei den *Eijennen* aus. Dieser Kult agiert im Hintergrund und sorgt dafür, daß die Leute Leid empfinden. Sei es durch Mord, Entführung, Diebstahl, Zerstörung oder Terror. Sie sind das ausführende Organ der Priesterschaft. Sie sind die, die in der obersten Stufe der *Eijhas* sitzen. Niemals wird ein *Eijhas*-Kleriker es schaffen mehr als nur einen kleinen Tempel zu leiten. Er nimmt zwar jede ihm auferlegte Prüfung auf sich, um seinem Gott würdig zu erscheinen, jedoch hat er keine Chance.

Gesinnung

Eijennen sind immer CB.

Eijhas können RG, RN, NG, NN, CG oder CN sein und sind somit für einen normalen Spieler spielbar.

Mindestattribute

Die Priester müssen über WE 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Eijennen wird empfohlen Waffen zu benutzen, die Leute leiden lassen. Schnelles töten ist nicht das Ziel.

Pflichten der Priester

Eijhas haben alles Leid, das über sie oder ihre Schützlinge kommt zu ertragen und müssen von der Erlösung in den Gärten des Glücks predigen. Sie müssen sich selbst kasteien, wenn sie der Meinung sind Unrecht getan zu haben. Sie haben absolutes Zölibat einzuhalten. Sie müssen sich mit den geringsten Räumlichkeiten und dem geringsten Komfort begnügen.

Eijennen müssen Leid und Schmerz an alle lebenden Wesen weitertragen. Sie selbst empfinden daran Lust und Freude und müssen sich für solch ein Gefühl täglich selbst strafen. Einen Gegner sollen sie ins Leben zurückholen, aber nur um ihn anschließend zu Tode zu foltern.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Die *Eijhas* dürfen nur kleine Waffen lernen. Die *Eijennen* sollen keine harmlosen Waffen benutzen.

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Gedanken- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Chaos-, Heil-, Kampf- und Kriegszyklus.

Kräfte

Beide Kasten können Untote vertreiben bzw. beherrschen (je nach Gesinnung).

Eijennen können mit gleicher Macht unglaubliche Schmerzen auf körperlicher oder geistiger Ebene verursachen. Dieser Schmerz drückt sich in einer Handlungsunfähigkeit des Betroffenen aus. Jede Faser des Körpers oder Geistes beschäftigt sich nur noch mit dem Schmerz.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Kreuz (nach unten länger)

Menniwan(Schmiede, CG)

Avataar (KL 10/KA 24), Gott der Sterblichen

ST 23	GE 23	KO 27
IN 21	WE 22	CH 29
AU 18	PK 19	RV 20
BF 12	Gr 2,15m	MR 20
RK	TW 34	TP 180
FW 52 %		
APR	ETW0	SCH

Menniwan, Gott der Schmiede, tritt als hochgewachsener Mensch auf, dessen Körper in eine derbe Hose und eine Lederschürze gekleidet ist. An seinem Gürtel hängt ein unglaublich kunstvoll gearbeiteter Hammer und anderes Gerät. Sein schwarzes Haar glänzt vom Schweiß der Arbeit und sein Körper ist äußerst kräftig gebaut.

Die Priester von *Menniwan* sind zu einem großen Prozentsatz Männer. Ihre Ausbildung besteht aus mehreren Abschnitten, von denen einer die Lehre als Schmied ist. Sie lernen in der praktischen Arbeit alles über die Kunst der Schmiede, und zu der Aufnahme in den Priesterstand gehört neben der geistigen Bildung auch die Fertigung eines Gesellenstücks.

Die Priester tragen die typischen Kleider der Schmiede. Erkennen kann man sie meist nur daran, daß sie ihren Schmiedehammer immer bei sich tragen und dies ein wirklich edles Stück ist.

Gesinnung

Er kann jede Gesinnung besitzen.

Mindestattribute

Er muß WE 9 und ST 12 besitzen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Ihre Vorkenntnisse ergeben sich aus dem Beruf des Schmiedes. Dabei ist dies ebenso Waffenschmied wie Hufschmied. Es sind daher 2 Lebensjahre zum Grundalter hinzuzurechnen. Ihre anfängliche Waffe ist ein selbstgeschmiedetes Stück (mag. +0/+0 bzw. +1/+1, wenn ein PW gg. WE perfekt gelingt).

Pflichten der Priester

Er muß die Schmiedekunst bewahren. Dabei soll ihm jeglicher Verdienst egal sein. Er darf nicht für Geld seine Kunst ausführen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Er kann jede Waffen führen und jede Rüstung tragen.

andere Einschränkungen**Zauberzyklen**

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Feuerelementar-, Kampf- und Kriegszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Erdelementar-, Luftelementar-, Wasserelementar-, Erschaffungs- und Zahlenzyklus.

Kräfte

Sie können Waffen und Rüstungen mit magischen Fähigkeiten erstellen. Zum Schmieden müssen sie ihr magisches Symbol einsetzen.

Erf.-stufe	TrCh/SchM	RK-Modifikation
... 3	+0/+0	-1/-1/0
4 ... 6	+1/+1	-2/-1/-1
7 ... 11	+2/+2	-3/-2/-1
12 ...	+3/+3	-4/-2/-2

Dabei ist ein PW gg. WE durchzuführen. Gelingt er, so ist die Verzauberung gelungen, mißlingt er, so verbrennt das Metall in der magischen Glut zu Asche. Gelingt er perfekt (WE-Wert natürlich erwürfelt), so ist die Verzauberung um 1 besser gelungen. Er kann pro Erfahrungsstufe immer nur eine Waffe oder eine Rüstung erstellen, wobei seine anfängliche Waffe nicht mitgezählt wird.

Außerdem können sie sogar magische Waffen und Rüstungen (oder Hufeisen oder ...) mit ihrem Schmiedehammer bearbeiten. Dabei steht dem magischen Gegenstand ein *Rettungswurf-4 gg. Zertrümmernden Schlag* zu.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Ein edel gefertigter Schmiedehammer.

Anmerkungen

Die Standesgemäße Kleidung ist von Land zu Land unterschiedlich. Ebenfalls die Möglichkeiten dort als Frau Priesterin *Menniwanes* zu werden.

Meiriam(Schutzgöttin der Kinder, RG)

Avataar (KL 17/BS 17), Göttin der Sterblichen

ST 20	GE 26	KO 28
IN 26	WE 25	CH 23
AU 26	PK 23	RV 18
BF 6	Gr 0,99m	MR 20
RK	TW 34	TP 144
FW 0 %		
APR	ETW0	SCH

Die Priester und Priesterinnen von *Meiriam* sind Kinder. Diese Kinder kommen aus einer Verbindung von Priestern des *Sentiperis* und Priesterinnen der *Donteperis* hervor. Von ihren Eltern werden sie in die Lehre von *Meiriam* eingewiesen, und in dem Moment, wo die Eltern feststellen, daß sie direkt in den Anfängen ihrer Pubertät stecken, werden sie für die Weihe vorbereitet.

Bei der Weihe wird dem Kind nun die Wahl gegeben, ob es erwachsen werden will oder nicht. Diese Wahl ist unumstößlich und kann nicht mehr geändert werden. Selbst ein *Wunsch* kann dies nicht ermöglichen. Die Auswirkungen des Alterns werden dahingehend modifiziert, daß sämtliche Veränderungen der körperlichen Attribute unberücksichtigt bleiben.

Die Entscheidung wird extrem schwerfallen, denn auf der einen Seite will ein Kind gerne erwachsen sein, auf der anderen Seite

lockt ewige Jugend bis zum Tag X, an dem man ohne Vorwarnung stirbt.

Gesinnung

Die Anhänger können RG, RN, NG, oder NN sein.

Mindestattribute

Weisheit 10. Weisheit 16 bedeutet +10 % Erfahrungspunkte.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Kinder zweigeschlechtiger Ehen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Es werden nur Waffen ausgewählt, die niemanden töten.

Pflichten der Priester

Sie müssen sich um das Wohl von Kindern bemühen und darauf aufmerksam machen.

Sie dürfen niemals töten.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Zulässige Waffen: Lasso, Netz. Zulässige Rüstungen: keine.

andere Einschränkungen

Sie erhalten nur 1W4 TP pro Stufe.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Bezauberungs-, Erkenntnis-, Heil- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Kampf-, Pflanzen-, Sicherungs-, Tier-, Toten- und Wetterzyklus.

Kräfte

Sie können *Untote vertreiben*, sowie *Personen bezaubern*

Einmal am Tag können sie ihren Heiligen Teddy zu einem echten Grizzly werden lassen, wenn sie bedroht werden und sich nicht mehr anders aus dieser Situation retten können. Dies hält für 1W4 Runden je zwei Erfahrungsstufen an. Danach wird aus dem Bär wieder ein normaler Teddy.

Außerdem beherrschen sie die *Traumreise*. Dies ist ihre „wilde“ PSI-Kraft.

Anhänger und Festungen

Sie werden vielleicht die Kinder eines Dorfes anziehen, die gerne mit ihnen spielen wollen, aber die meisten gehen wieder, sobald sie andere Dinge im Kopf haben. Deren Kinder werden wahrscheinlich wieder zu den Freunden ihrer Eltern gehen und sie um ihre ewige Jugend beneiden. Sie bauen keine Häuser oder Festungen, sondern leben meist mit ihren Eltern in deren Haus.

Heiliges Symbol

Das Symbol besteht aus einem Stoffteddy, der 5cm groß ist. Diesen tragen die kindlichen Priester immer bei sich.

Anmerkungen

Man muß öfter damit rechnen nicht ernst genommen zu werden und auch aus Tavernen rausgeworfen zu werden.

Sirrem(Tiere, NG)

Avataar (KL 11/WA 13/MA 10), Gott der Sterblichen

ST 25	GE 30	KO 24
IN 20	WE 19	CH 17
AU 25	PK 19	RV 20
BF 12	Gr 1,14m	MR 20
RK	TW 34	TP 158
FW 44 %		
APR	ETW0	SCH

Der Herr der Tiere ist *Sirrem*. Er ist der Gefährte *Zoltares* und seine hochgewachsene menschliche Gestalt dürfte jeden Zweifler seiner Macht beeindrucken. Er kann auch die Gestalt jedes beliebigen Tieres annehmen, und er soll einen beständigen Aufenthalt auf einer der Welten *Tesraxes* gefunden haben. Die Priesterschaft Tanrains behauptet natürlich, daß *Sirrem* auf Tanrain lebe, jedoch weiß das keiner so genau. Eine Besonderheit ist, daß man ihn niemals mit Waffen sieht, jedoch soll seine Fähigkeit innerhalb eines Augenschlags seine Gestalt zu wechseln tödlichere Waffen hervorbringen, als es jede Waffe täte. Man munkelt, daß er sogar Gestalten der Drachen, Basilisken und anderer magischer Tiere annehmen könne und ihre Fähigkeiten beherrsche.

Sirrem hat ein Auge auf alle Tiere, und er läßt sie walten, wie es ihnen vorbestimmt ist. Sollte sich aber abzeichnen, daß seine Schützlinge in gewaltiger Gefahr sind, so schreitet er auch selbst ein. Seine größte Macht ist es, eine Person durch ein bloßes Ansehen in ein beliebiges Tier zu verwandeln. Die Person behält weiter ihren Geist, jedoch muß hilflos mit ansehen, wie das Tier in dem sie sich befinden vollkommen dem Rhythmus des natürlichen Lebens gehorcht. Der Instinkt bestimmt die Handlungsweisen und nicht mehr der denkende Geist im Inneren.

Die Priesterschaft ist ein kuriozes Völkchen, denn sie leben sehr zurückgezogen von dem Rest der Menschheit mit den Tieren zusammen. Meist leben sie selbst bei einem Stamm oder Rudel Tiere, dem sie angehören. Etwas Unangenehm fallen sie dadurch auf, daß sie sich an die Instinkte ihres zu beschützenden Stammes angepaßt haben und daher für andere Leute sehr seltsame Verhaltensweisen an den Tag legen.

Gesinnung

Sie können RG, RN, NG, NN oder CG sein.

Mindestattribute

Sie müssen über WE 9 und KO 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Sie können nur den *waffenlosen Kampflernen*. Dabei gibt es zwei Varianten: Einmal den als Tiergestalt (lt. Monsterkompendium) und dann den in ihrer normalen Gestalt. Pflicht ist, den in der Tiergestalt immer um 1 besser gelernt zu haben. Sie erhalten *Spuren lesen* als Bonusfertigkeit.

Pflichten der Priester

Ihr Clan (Stamm, Rudel etc.) muß geschützt werden. Sie dürfen ihn nur verlassen, wenn ein stärkerer Priester bei ihnen bleiben

kann.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie sollten keine Rüstung tragen, weil die Verwandlung eventuell dadurch behindert wird.

andere Einschränkungen

Sie unterliegen den natürlichen Zyklen seines Stammestieres.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Tier- und Totenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Erschaffungs-, Fruchtbarkeits-, Kampf- und Reizezyklus.

Kräfte

Sie können jederzeit die Gestalt ihres Stammestieres annehmen. Die Ausrüstung jedoch bleibt bestehen und verwandelt sich nicht mit. Dabei erhält er alle Fähigkeiten dieses Tieres (Das Tier ist mit dem Spielleiter abzustimmen). Die Hin-/Rückverwandlung dauert jeweils eine volle Runde und kann nicht unterbrochen werden.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Geschnitztes Totentier

Anmerkungen

Man sollte den Charakter ruhig ein wenig wie das *Kind des Waldes* spielen, daß im *Alles über den Waldläufer* beschrieben wird.

Bastet(Unnahbarkeit, CN)

Avataar (KL 13/PAL 21), Göttin der Sterblichen

ST 26	GE 19	KO 23
IN 24	WE 28	CH 21
AU 18	PK 21	RV 16
BF 12	Gr 1,85m	MR 20
RK	TW 34	TP 132
FW 43 %		
APR	ETW0	SCH

Bastet, die Unantastbare, die Göttin der Unnahbarkeit ist selbst erklärte Feindin von *Sczantell* und *Kiem*, die Liebe und Fruchtbarkeit unter die Sterblichen bringen. *Bastet* sagt, daß diese Gefühle nur den Sinn für das Wesentliche im Leben verbergen. Sie selbst tritt immer in hochgeschlossenen Kleidern auf, jedoch tut dies ihrer Schönheit keinen Abbruch. Ihr silbergraues Haar umrahmt ihr jugendliches Gesicht wie der Schein einer mondarmen Nacht (nicht vergessen: Tanrain hat sieben Monde!). Ihre blauvioletteten Augen, die selbst bei Tageslicht noch fast schwarz aussehen fangen ebenso die Blicke ein, wie die Form ihres Körpers, den man nur erahnen kann. Ihre Kleidung ist durchweg grau, schwarz oder weiß. Sie trägt niemals irgendwelche Farben am Körper, da dieses nur das Verlangen steigern könnten. Sie selbst ist sich ihrer Schönheit nicht bewußt, und eine gewisse Kühle umspannt ihren Körper, so daß jeder, der sie berührte sogleich zu Eis erstarren würde.

Ihre Priesterschaft ist bunt gemischt aus sämtlichen Rassen und Geschlechtern, jedoch leben sie in völligem Zölibat. Teilweise neigen sie zu Verstümmlungen. Vor allem dann, wenn sie zu einer der Rassen gehören, die gewissen Zyklen unterliegen, in denen der Instinkt den Verstand ausschaltet. All dies wird nur getan, damit der Geist Herr über den Körper bleibt.

Die Fanatischsten unter ihnen neigen sogar dazu, anderen Personen die Lust an dem Erhalt ihrer Rasse zu vergällen. Dies reicht von einer „Aufklärung“ der Kinder, die wirklich nur die grausamsten Schilderungen enthält, über körperliche Züchtigungen hinaus bis hin zu schlimmeren Gewalttaten.

Allen gemein ist eine gewisse Distanz, die sie ausstrahlen. Um sie herum scheint die Temperatur gleich ein paar Grad kühler zu sein, als einen Meter weiter. Außerdem scheinen sie alle eine gewisse Form der Klaustrophobie zu haben. In großen Menschenmassen sieht man sie jedenfalls nur sehr selten.

Trotz dieser abwehrenden Haltung kommt es vor, daß Priesterinnen schwanger werden. Es gibt immer wieder Verbrecher, die sich an Frauen vergeifen, wenn sie nur gut aussehen. Zu 99 % aller Fälle empfangen die Priesterinnen so ihre Kinder. Dies ist aber auch ein sehr geringer Prozentsatz aller Priesterinnen, denn sie werden sich noch furienhafter wehren, als dies jede andere Frau schon täte. Passiert es dennoch, daß sie geschwängert wurde und sie dies nicht vor ihrem Orden geheim halten kann, so wird sie aus der Gemeinschaft ausgestoßen. Wenn Milde waltet, so trägt sie keine bleibenden Kennzeichen davon. Andere erhalten Tätowierungen oder sogar Brandstempel, die sie für anderen Ordensgemeinschaften als Hure erkennbar machen sollen.

Gesinnung

Sie können nur von chaotischer Gesinnung sein.

Mindestattribute

Sie müssen mind. über WE 12 und IN 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Empfohlen wird den weiblichen Charakteren *Winden*, da dies eine Möglichkeit darstellt, einer schlechten Situation zu entkommen.

Pflichten der Priester

Sie müssen jeden Körperkontakt zu anderen vermeiden. Sie müssen ihr eigenes Verlangen nach Körperkontakt kontrollieren und unterbinden. Sie müssen im vollkommenen Zölibat leben und dürfen auch keine Ehe eingehen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie sind nicht eingeschränkt in der Wahl ihrer Waffen oder Rüstungen.

andere Einschränkungen

Sie können keinen Zauber ausführen, zu dem sie ein anderes Wesen berühren müßten. Auf sich selbst ist es natürlich im Rahmen der üblichen Regeln möglich.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Abwehr-, Bezauberungs- und Schutzzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erkenntnis-, Sicherungs- und Zeitzyklus.

Kräfte

In 1 m Umkreis sinkt die Temperatur um 2-5 Grad Celsius. Ihnen machen kühle Temperaturen nichts aus. Sie frieren nicht und können um 20 Grad kältere Temperaturen ertragen als andere Personen ihrer Rasse.

Sie können eine *Aura der Abwehr* errichten. Diese erstreckt sich um 1 m pro Erfahrungsstufe. Sie würfeln auf die Tabelle „Untote vertreiben“, und die Anzahl der Trefferwürfel des betroffenen Wesens, das den Bereich absolut nicht betreten kann, wird abgelesen. Für jeden TW kann das Wesen 1 m näher herankommen. Dabei sollte man beachten, daß selbst das Ausstrecken eines Armes um eine Waffe an den Körper des Priesters zu führen unter das „sich nähern“ fällt. Diese Aura wirkt auf **alle** Wesen, die versuchen, diese Aura zu betreten bzw. die sich bereits darin befinden. Steht man in dem Bereich und wird von dieser Kraft betroffen, so ist man in der nächsten Runde nur dazu in der Lage, den Bereich schnellstens zu verlassen. Die Kraft kann 1W4 Runden je Erfahrungsstufe aufrecht erhalten werden.

Anhänger und Festungen

Diese Leute bekommen niemals andere Anhänger als die Kinder fremder Leute, die zu Priestern oder Paladinen herangezogen werden. Es gibt nur äußerst selten Personen, die *Bastet* verehren und die nicht zu der Priesterschaft gehören, jedoch stehen die Tore den Lehrwilligen immer offen, wobei eine gewisse Distanz gewahrt wird. Jeder Sitz in den Tempeln steht für sich allein, was einen 9 bis 16-fachen Platzaufwand für solch einen Bau erfordert.

Heiliges Symbol

Schwarze rechte Hand (Damit ist gemeint, daß die eigene Hand in der „Heiligen Flamme“ verbrannt wird. Sie verkohlt zwar, jedoch bleibt dennoch halbwegs brauchbar).

Anmerkungen

Die Priesterschaft zählt nicht gerade zu den beliebtesten auf Tairrain, jedoch werden die Priester als „arme Irre“ betrachtet, solange sie keinem anderen etwas Böses antun. Leute, die sich den „Spaß“ erlauben haben, einem solchen Priester mal von hinten auf die Schulter zu klopfen, haben entweder das einmalige Erlebnis ein kreischendes Wesen davonrennen zu sehen, oder mußten verduzt feststellen, daß sich am Unterarm eben noch die Hand befunden hatte, die jetzt im Dreck liegt.

Mielikki(Wald, NG)

Avataar (KL 12/WA 22), Göttin der Sterblichen

ST 15	GE 25	KO 24
IN 23	WE 27	CH 23
AU 16	PK 26	RV 27
BF 12	Gr 1,68m	MR 20
RK	TW 34	TP 143
FW 37 %		
APR	ETW0	SCH

Die Göttin des Waldes ist *Mielikki* eine recht gut aussehende junge Elfin, die immer in Begleitung verschiedener Waldtiere anzutreffen ist. Sie ist auf den ersten Blick vielleicht sogar unscheinbar mit ihrer durchschnittlichen Kleidung und dem langen braunen Haar. Die Singvögel, die in ihrer Nähe kreisen dürften aber recht schnell Zweifel an einer normalen Gestalt aufkommen lassen. Dennoch würde jeder, der sie im Wald sähe, sie für eine etwas groß gewachsene Elfin halten, die barfuß durch den Wald schlendert. Sie wacht über den Wald und seine Tiere, wobei sie diese Aufgabe auch teilweise durch ihren Sohn *Sirrem* erledigen läßt. Sie selbst ist

aber wesentlich genauer, was das Recht der Pflanzen- und Tierwelt in ihrem geschützten Bereich angeht. Ihre größte Macht besteht darin, andere durch einen Fingerzeig in ein Waldtier oder eine im Wald ansässige Pflanze zu verwandeln.

Ihre Anhänger leben entweder im Wald und abgeschieden von den restlichen Menschen, wenn es noch unberührte Regionen sind. Dort trifft man sie gänzlich ohne Kleidungszwang. Die anderen in der Stadt lebenden Priester haben es sich zum erklärten Ziel gesetzt, den Wald vor den Toren so weit es geht zu schützen. Sie sind daher auch nur in Ortschaften vertreten, die in Waldgebieten liegen. Dort versuchen sie entgegenzusteuern, wenn Landstriche gerodet werden sollen.

Die städtischen Priester haben sich dazu entschlossen, den dort lebenden *Xerteban* und *Xertegas* ihre Lehre nahe zu bringen. Sie reagieren auf das Stadtgeschehen aber ansonsten äußerst neutral. Nur, wenn es um Ausdehnung der Stadtgrenzen oder Rodung des Waldes für Ackerflächen geht, setzen sie sich mit großem Engagement dagegen ein. Da sie aber sonst selten etwas mit der Politik zu tun haben, findet man immer schnell einen Kompromiß in der Mitte, so daß dies bei der Planung der Stadtherren immer berücksichtigt wird. Die städtischen Priester haben Kutten aus naturfarbenem oder gebräuntem groben Baumwollgewebe an, die mit einer Kordel zusammengehalten werden. Zu den Festtagen tragen sie ihre hellgrüne Kleidung mit einem braunen Elchkopf auf Front und Rücken. Dazu tragen sie einen Ledergürtel um den Leib und die Schale mit den gesegneten Kräutern in der Hand.

Gesinnung

Ihre Anhänger können RG, RN, NG, NN oder CG sein.

Mindestattribute

Sie müssen mind. über WE 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Es wird empfohlen solche Waffen zu nehmen, für deren Herstellung möglichst wenig Holz benötigt wird, weil dies ja ein Stück der Vernichtung des Gebietes ihrer Göttin bedeutet.

Pflichten der Priester

Der Wald und seine darin lebenden Tiere müssen geschützt werden.

Zu Frühjahresbeginn haben sie in einem bewaldeten Tal Kräuter durch Verbrennung zu opfern, ansonsten kann *Mielikki* ihnen zürnen.

Bei den städtischen Priestern hat sich eine wöchentliche Huldigung durch Verbrennen von Kräutern und Ölen eingebürgert. Sie brauchen diese Reise nur einmal bis zu ihrer 5. Erfahrungsstufe durchgeführt haben. Priester, die auf Reisen sind, haben sich dieses auch zu eigen gemacht, jedoch suchen sie immer eine Lichtung oder einen anderen besonderen Platz heraus, da sie nicht wissen, ob sie zu Frühjahresbeginn tatsächlich in ein Gebiet kommen, in das sie wollen.

Ein Jagen oder Abholzen kann nur geduldet werden, wenn es absolut unumgänglich ist.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie dürfen keine Metallrüstungen tragen.

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Heil-, Pflanzen-, Tier- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erdelementar-, Luetelementar-, Wasserelementar-, Ordnungs-, Reise-, Schutz- und Sicherheitszyklus.

Kräfte

Innerhalb des Waldes können sie sich nicht verirren, wenn sie eine Vorstellung der Umgegend haben.

Innerhalb des Waldes können sie sich ungehindert mit vollem Bewegungsfaktor fortbewegen.

Ab der 3. Erfahrungsstufe können sie 1 mal tägl. einem Tier oder einer Pflanze 1W4 TP zurückgeben.

Ab der 5. Erfahrungsstufe können sie 1 mal tägl. für 1W6 Runden ihre Haut mit einer Rinde überziehen (RK-Bonus +2).

Ab der 7. Erfahrungsstufe können sie 1 mal tägl. zu einem Tier oder einer Pflanze des Waldes werden.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Elch (meist ein Anhänger aus Silber, der auf die Silhouette eines Elchkopfs reduziert wurde). Besondere Priester haben sogar einen ganzen Elchkörper als Anhänger.

Amptapas(Weisheit, NN)

Avataar (KL 19/SEH 15), Gott der Sterblichen

ST 19	GE 22	KO 25
IN 21	WE 30	CH 17
AU 20	PK 24	RV 22
BF 12	Gr 1,69m	MR 30
RK	TW 34	TP 157
FW 61 %		
APR	ETW0	SCH

Amptapas der Weise, Gott der Weisheit, stellt sich seinen Gläubigen als alter Mann mit langem weißen Bart und Haar dar. Er stützt sich auf seinen knorrigen Stock und eine Prismenkatze ist sein ewiger Wegbegleiter. Aus den Augen des alten Mannes scheint die jahrtausendealte Erfahrung vieler Menschen zu sprechen, die sich in ihm vereint zu haben scheinen. Seine Katze *Baelarnan* hat selbst schon ein weißes Fell und scheint schon seit Anbeginn der Menschheit zu leben.

Seine Priester versuchen den Sinn des Lebens, des Seins und eigentlich den Sinn von Allem zu ergründen. Sie sind auf der Suche nach der großen Wahrheit. Es geht dabei nicht ganz so stark um das Ansammeln von Wissen, sondern eher dem der Lebenserfahrung. Sie versuchen alle Dinge zu hinterfragen, selbst wenn sie der Schulweisheit nach schon lange geklärt sind.

Ihre Kleidung ist ärmlich und auf das Äußere wird nicht sonderlich geachtet. Es soll nicht heißen, daß die Priester ungewaschen und ungepflegt herumlaufen, aber sie sind halt arm, und das sieht man sofort augenscheinlich an ihrer Kleidung. Aus weltlichen Dingen machen sie sich nichts. Die Kleidung besteht dabei immer aus einer grauen Kutte. Diese wird durch eine Kordel, ein Band, ein Streifen Stoff o. ä. zusammengehalten.

Gesinnung

Sie können nur RN, NG oder NN sein.

Mindestattribute

Sie müssen über WE 15 und IN 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Da sie meistens mit Wanderstäben unterwegs sind, empfiehlt es sich einen Kampfstab als Waffe zu wählen.

Pflichten der Priester

Sie dürfen keine Reichtümer ansammeln.
Alles Geld müssen sie abgeben oder spenden.
Sie müssen sich durchbetteln.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie können jede Waffe führen und alle Rüstungen tragen, wobei diese erbettelt oder gefunden sein müssen. Wertvolle Rüstungen oder Waffen sind zu Geld zu machen und dieses Geld ist zu spenden.

andere Einschränkungen**Zauberzyklen**

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Bezauberungs- und Erkenntniszyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Abwehr-, Beschwörungs-, Tier- und Totenzyklus.

Kräfte

Sie können werdende Mütter segnen, auf daß ihr Kind geistig gesund auf die Welt kommt.
Sie können *Untote vertreiben*.
Sie können einmal täglich in einem Bereich von 1 m Uk pro Erfahrungsstufe um sich herum einen Bereich der Erleuchtung errichten. In diesem Bereich ist es hell. Dies ist aber eine besondere Helligkeit. Geheime Türen bleiben ihnen nicht verborgen, versteckte Dinge kommen zum Vorschein (etc.).

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Eine kleine (2cm) silberne Laterne, die die Erleuchtung in einem späteren Sein verkörpern soll.

Anmerkungen

Die Bettelmönche, wie sie auch genannt werden, werden von der Bevölkerung ausgehalten. Selbst die Ärmsten teilen noch ihr Brot mit diesen noch ärmeren Leuten, da diese ihnen den Segen auf das Leben ihrer Nachkommen geben können.

Koerang(Wetter, RB)

Avataar (KL 22/KA 12), Gott der Sterblichen

ST 20	GE 26	KO 18
IN 16	WE 27	CH 20
AU 20	PK 15	RV 17
BF 12	Gr 4,57m	MR 20
RK	TW 34	TP 150
FW 48 %		
APR	ETW0	SCH

Koerang der Zeschmetterter, der Blitzschleuderer, der Gott der Wetter, tritt in einer tosenden Gestalt eines Luft/Wasser/Eiswirbels auf. Elektrizität umspannt knisternd seinen beliebig formbaren Körper und die schwersten Stürme wohnen in seinem Inneren, so wie er sich auch in eine Gestalt gleißenden Lichtes verwandeln kann. Er trägt keine Kleidung, und sein Körper ist von faszinierender Schönheit, wobei er mit den Blicken jedoch immer wieder schwer zu fassen ist. In seinem Inneren wohnt die Kraft der Einflüsse des Wetters. Er ist derjenige, der es schaffen kann, *Tesrax* für unbeobachtete Augenblicke (Zeitrechnung der Götter ist etwas anders als bei Menschen) ihre Strahlen auf dem Weg zu einzelnen Bereichen zu verdecken. Ihm ist es jederzeit möglich einen Sturm von kaum vorstellbarer Gewalt zu formen.

Seine Priesterschaft ist ein zermürbter Haufen von Leuten, die alles besser machen wollen, jedoch mit ihrer Idealen meist im Gegensatz zu den Idealen der anderen stehen. Vielleicht liegt es auch daran, daß über ihren Köpfen ständig eine kleine Wolke mitzieht, aus der es meistens blitzt und gießt (diese Wolke ist um so kräftiger, je mehr Zauber er memoriert hat. Ist sein Gedächtnis geputzt, so ist auch die Wolke weg. Dann erkennt man ihn nur noch an den Tätowierungen auf seiner Haut.).

Gesinnung

Er ist grundsätzlich rechtschaffend böser Gesinnung.

Mindestattribute

Er muß mind. WE 9 und KO 12 haben.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Führt er eine Metallwaffe, so verursacht er halb so viele SP durch Elektrizität, wie er Schaden durch den normalen Angriff angerichtet hat. Wird er angegriffen und getroffen, so fällt ein Viertel als Elektrizitätsschaden auf den Angreifer zurück. Waffen die wasserempfindlich sind, sollte er nicht wählen, da er meist im Dauerregen steht.

Pflichten der Priester

Sie sind Gegenspieler von *Tesrax* und versuchen den Menschen das Leben zu vergällen. Sie wollen, daß die anderen ebenso Bitterkeit über das sinnlose Leben wie sie empfinden.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es gibt zwar keine Einschränkungen, aber die Waffen werden durch die dauernde Feuchtigkeit in Mitleidenschaft gezogen.

andere Einschränkungen

Ständige Sonneneinstrahlung würde ihm 1 SP pro halber Stunde zufügen, wenn er nicht sein Unwetter mit sich tragen würde. Daher ist es für ihn ungut, wenn er keine Zauber im Gedächtnis hat.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Erdelementar-, Luftelementar-, Wasserelementar- und Wetterzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Beschwörungs-, Kampf- und Reisezyklus.

Kräfte

Sie werden durch Elektrizität nicht verwundet.

Sie können jede Runde einen Blitz mit 1W4 SP oder alle 3 Runden einen Blitz mit 4W6 SP aus ihrer Gewitterwolke schleudern (Begrenzt ist die Anzahl der Blitze durch die Anzahl der memorierten Zauber zu Beginn eines Tages). Dieser reicht 10m pro SP weit und schlägt durch leitende Hindernisse hindurch auf dahinterstehende (soll nicht heißen, daß es ein Loch reißt, sondern daß die Elektrizität über eine Person zur nächsten weitergeleitet wird).

Ab der 3. Erfahrungsstufe können sie einmal pro Tag ihre Gewitterwolke bis zu 5 Metern pro Erf.-stufe von sich entfernen (BF 36 pro Erf.-stufe), jedoch kehrt sie nach Anzahl Erf.-stufen Runden automatisch zurück.

Ab der 7. Erfahrungsstufe können sie ihre Wolke um sich herum verdichten und selbst ein Teil davon werden. Ein Überbrücken von Hindernissen ist damit beispielsweise möglich. In diesem Zustand sind sie nur mit mag. Waffen zu treffen. Er kann nur 1 mal täglich für Anzahl Erf.-stufen Runden angewandt werden. Die Ausrüstung wird komplett mitverwandelt. Magischen Gegenständen steht ein RW gg. Auflösung zu.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Tätowierungen aller Arten von Wetter auf der Haut

Anmerkungen

Na ja, was soll man sagen. Die Leute sind ziemlich oft ziemlich allein, und das schürt den Frust nur noch stärker. Wer möchte gerne etwas mit einem zu tun haben, bei dem man mindestens einen Meter Abstand halten muß, um nicht ständig vollgeregnet zu werden.

Lheitlabai(Wissen, NG)

Avataar (KL 14/SEH 20), Gott der Sterblichen

ST 22	GE 26	KO 25
IN 21	WE 25	CH 26
AU 19	PK 13	RV 15
BF 12	Gr 1,99m	MR 35
RK	TW 34	TP 158
FW 51 %		
APR	ETW0	SCH

Lheitlabai der Wissende, Gott des Wissens, tritt in der Gestalt eines hochgewachsenen Mannes mittleren Elfenalters auf, und man sieht ihm seine Klugheit schon an. Er kennt alle Dinge, die die Sterblichen erkundet haben und weiß über die Dinge, die sie noch nicht erträumen bescheid. Er kennt die Verläufe der Dinge der Vergangenheit und kennt die Möglichkeiten der Zukünfte.

Seine Priesterschaft wird vorangetrieben von einem nicht stillbaren Wissensdurst. Sie möchten alles herausfinden, was sich nur herausfinden läßt. Sie leben nach dem Grundsatz „Wissen ist die

einzigste Macht“ und haben sich dieser Forschung voll verschrieben. Sie betreiben ein weltumspannendes Netz von Bibliotheken, daß sie vor der Öffentlichkeit verstecken, und in den Büchern steht alles Niedergeschrieben, dessen sich nur einer kleinen Erwähnung lohnte.

Gesinnung

Sie können RN, NG oder NN sein.

Mindestattribute

Sie müssen über IN 12 und WE 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Jeder zweite FP-W wird zu einem FP-F umgewandelt, damit dafür etwas gelernt werden kann, daß das eigene Wissen vergrößert.

Pflichten der Priester

Lernen und Lehren!

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie können alle Waffen führen und jede Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Sie bekommen schon mal was nicht mit, was sich um sie herum abspielt. Außerdem dürfen sie nicht ihre „Anz. zus. Sprachen“ in FP-F umwandeln.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Astral-, Bezauberungs-, Erkenntnis- und Gedankenzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Beschwörungs-, Kampf-, Tier- und Totenzyklus.

Kräfte

Sie sind nicht beschränkt, was die Aufnahme fremder Sprachen betrifft.

Sie haben auf alles, was ihnen begegnet eine Chance von 5 %, daß sie wissen, um was es sich handelt.

Anhänger und Festungen**Heiliges Symbol**

Heptagramm

Anmerkungen

Das wichtigste Handgepäck eines solchen Priesters besteht aus Tinte, Federkiel und Papier.

Mehisgalad(Wüste, NB)

Avataar (KA 17/KL 17), Göttin der Sterblichen

ST 25	GE 21	KO 26
IN 21	WE 26	CH 20
AU 19	PK 17	RV 26
BF 12	Gr 1,49m	MR 20
RK	TW 34	TP 153
FW 49 %		
APR	ETW0	SCH

Mehisgalad die Reisende, Göttin der Wüste, trägt die Gewänder der Trockenlande. Ein aus vielen Metern Stoff bestehender Mantel mit Gesichtsschutz, der nur ihre bernsteinfarbenen Augen und die feingliedrigen Finger zu Tage treten läßt. Eine gewaltige Feue-rechse dient ihr als Reittier und der Sattel aus Gold spiegelt die Sonnenstrahlen blendend wieder. An ihrem Heft trägt sie ein ein-drucksvolles Kopesh, das Schwert der Wüstenkrieger, und tief in ihrem Umhang verborgen liegen weitere Wurfmesser und Shuriken, die alles Leben, was sie treffen sofort zu Staub und Sand zerfallen lassen.

Ihre Priester sind ein Volk von sehr kampfesstarken Priestern, und die Fähigkeit Zauber zu wirken tritt erst eine Erfahrungsstufe später ein, als dies bei anderen Göttern der Fall ist. Der Kern ihrer Anhängerschaft lebt bei dem See *Lhiixi*, die anderen sind weitere Nomaden, die durch die Wüste von einer Oase zur nächste zie-hen. Ihre Kleidung unterscheidet sich nicht von der ihrer Göttin, und auch die Wahl ihrer Waffen ist auf die drei Heiligen Klin-gen beschränkt. Man kann also nie vorhersehen, wieviele weitere tödlich durch die Luft schneidende Dinge er oder sie noch aus den Stoffbahnen hervorzaubern.

Die Priesterschaft ist im Grunde genommen eine einzige Familie, denn nur durch Vererbung wird das Recht auf die Priesterweihe weitergegeben. Kinder eines solchen Priesters bzw. einer Priesterin sind automatisch der Göttin geweiht. Die Macht eines Priesters erlernen sie aber nur durch die seit Generationen mündlich weiter-gereichte Lehre durch den entsprechenden Elternteil.

Gesinnung

Sie können RN, NN oder NB sein.

Mindestattribute

Sie müssen über KO 12 und WE 12 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle menschenähnlichen Rassen zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Die Fertigkeit des *Überlebens in der Wüste* wird als Bonusfertigkeit vergeben.

Pflichten der Priester

Sie haben den Kandalbaum am *Lhiixi* zu bewahren. Dazu ist jedes Mittel erlaubt.

Sie dürfen ihr Wüstengewand nicht gegen ein anderes eintauschen. Dieses Gewand zeichnet ihre Zugehörigkeit aus.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie müssen den Umgang mit dem Kopesh, Wurfmessern und Shuriken lernen. Die Hauptwaffe ist allerdings das Schwert. Es muß immer die bestgelernte Waffe sein (ETW um mindestens 1 besser als jeder der anderen beiden). Die höchste Rüstung, die sie tragen

dürfen ist ein Bänder-, Schienen- oder Plattenpanzer. Allerdings tragen sie im Normalfall nur ein Kettenhemd.

andere Einschränkungen

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Erdelementar-, Reise- und Sonnenzyklus, sowie begrenz-ten Zugriff auf Feuelementar-, Wasserelementar-, Heil-, Pflanzen-Toten- und Wetterzyklus.

Kräfte

Sie können ein mal täglich den Zauber *Verdorren* wirken.

Pro Runde können sie eine Shurike (+0/+0) aus den Falten ih-res Kaftans hervorzaubern. Diese bleibt für 1W4 Runden je Er-fahrungsstufe existent. Allerdings können sie sich auch bis zu 4 Runden lang darauf konzentrieren eine mächtigere Waffe hervor-zuholen. Pro vergangener Runde wird der magische Bonus dieser Waffe um +1/+1 erhöht.

Sie können drei mal täglich eine Schale voll Sand in Wasser ver-wandeln. Allerdings darf die Schale nicht mehr als 40 Liter Wasser fassen. Nach drei Tagen wird das Wasser wieder zu Sand.

Anhänger und Festungen

Die Zugehörigkeit zu einer Sippe bringt auch die Anhänger mit sich. Es sind allerdings keine Anhänger in dem normalen Sinne, denn die Nomaden sind alle streng gläubig, und sie hören nur auf das Wort des ältesten anwesenden Priesters. Allen jüngeren Prie-steren wird nur Respekt gezollt, aber die eigentlichen Anhänger hat man erst dann, wenn man der Älteste seiner Sippschaft geworden ist.

Heiliges Symbol

Ein Blutrubin, der die Form einer Sonne hat.

Anmerkungen

Der Priester dürfte einer der häufigsten Priester sein, die man auf Reisen treffen kann. Allerdings ist die Wüste sein zu Hause, und dorthin wird er irgendwann wieder zurückkehren. Trotz des Lebens in der Wüste, die sich nur in *SczinHa* erstreckt, fühlen sich die Priester nicht als Angehörige dieses Volkes. Sie bilden zusammen mit den anderen Nomaden ihrer Sippen ein eigenständiges Volk

Akensi(Zauberhandwerk, NN)

Avataar (MW 34), Gott der Sterblichen

ST 24	GE 24	KO 30
IN 20	WE 21	CH 15
AU 19	PK 23	RV 21
BF 12	Gr 1,75m	MR 85
RK	TW 34	TP 152
FW 27 %		
APR	ETW0	SCH

Akensi ist der Schutzgott des Zauberhandwerks. Dazu zählen die klassischen Schulen all derer, die Zaubersprüche mit Worten, Gesten und/oder Materialien anwenden. Dazu zählen nicht die *Meister des Plink*.

Er zeigt sich selbst in einer für Götter recht durchschnittlichen Gestalt eines älteren Menschen und trägt einen weiten Mantel mit unendlich vielen Symbolen der Macht darauf. In seiner Hand hält er den Zauberstab, der alle Zauberkünste in sich vereint, die die Sterblichen erkundet haben. Zu solch einer Macht strebt auch

Baal, aber dies ist eine andere Geschichte.

Juj Gabaar(Zufall, NN)

Avataar (KL 15/HAS 19), Göttin der Sterblichen

ST 23	GE 21	KO 22
IN 19	WE 23	CH 27
AU 20	PK 23	RV 17
BF 12	Gr 2,14m	MR 50
RK	TW 34	TP 161
FW 28 %		
APR	ETW0	SCH

Juj Gabaar, die Göttin des Zufalls, ist die Hüterin der Würfel des Schicksals. Ihre äußerst hochgewachsene Gestalt einer weiblichen Avariel und der Anblick ihrer strahlenden Haut und des leuchtenden Haares, deren Licht vom silbrigen Federkleid der großen Schwingen zurückgeworfen wird wäre schon eindrucksvoll genug. Doch dies wäre ein unvollkommenes Bild, wenn ihre Züge nicht makellos wären. Dennoch strahlt sie eine Woge der Unberührbarkeit und gleichzeitig eine ausgesprochene Sinnlichkeit aus.

Ihre Priesterschaft besteht nicht aus starren Strukturen, wie die der meisten anderen Glaubensgemeinschaften. Vielmehr kommen irgendwann ein oder mehrere Schüler zu einem Priester und werden von ihm zu Novizen und später zu Priestern ausgebildet, bis der Zufall ihre Wege wieder trennt. Manchmal finden sich auch viele Priester ein, jedoch ist die eher zufällig und hat dann auch einen vom Schicksal vorbestimmten Grund, den keiner von ihnen kennt. Würden sie zusammengeführt, so versuchen sie beieinander zu bleiben, sofern es nicht wichtigere Verpflichtungen gibt, denn irgendwann werden sich die Wege wahrscheinlich wieder trennen.

Die Kleidung, die sie tragen, ist zweckmäßig, jedoch ist das Heilige Symbol immer sichtbar zu tragen. Es gibt aber keine vorgeschriebene Kleidung oder bestimmte Festtage. Ergibt sich ein Fest, so ist dies zu Feiern, ergibt sich ein Schicksalsschlag, so wird er betrauert, jedoch stehen die Priester *Juj Gabaares* ein wenig über den normalen Gefühlen. Sie haben sich schon mit Beendigung ihrer Ausbildung mit allem abgefunden, was ihnen passieren kann. Daher sieht man nur selten einen Priester lange trauern oder sich im Übermaß an etwas erfreuen.

Gesinnung

Sie können nur absolut neutraler Gesinnung sein.

Mindestattribute

Es sind 1W4 Attribute, die mindestens jeweils 3W6 übersteigen müssen. Kommt dies nicht hin, muß neu ausgewürfelt werden.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen zugelassen, jedoch sind bevorzugt geflügelte Rassen zu wählen (z. B. Hochengel als „Schicksalsengel“).

Waffen und andere Fertigkeiten

Zu Spielbeginn erhalten sie jeweils 2W4 FP-W und FP-F.

Nach 1W6 Erfahrungsstufen bekommen sie 1W2 FP-W hinzu. Nach weiteren 1W6 Erf.-stufen wieder 1W2 FP-W usw. Nach 1W4 Erfahrungsstufen bekommen sie 1 FP-F hinzu. Nach weiteren 1W4 Erf.-stufen wieder 1 FP-F usw.

Pflichten der Priester

Sie können nur Beobachter des Geschehens sein. Ihr Leben dürfen sie verteidigen, jedoch sollen sie sich aus dem Geschick der anderen heraushalten, so weit es ihnen möglich ist. Eigennutz ist sträflich.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Es gibt keine Beschränkungen.

andere Einschränkungen

Den doppelten Würfelwurf können sie nicht beim Anwenden ihrer mystischen Kraft verwenden. Der W% gilt gleich beim ersten Wurf verbindlich.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Erkenntnis-, Reise-, Zahlen- und Zeitzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Astral-, Beschwörungs-, Bezauberungs-, Chaos- und Kampfzyklus.

Kräfte

Sie können das Schicksal auf einem gezielt kleinen Raum versuchen zu ändern. Dies ist ein Würfel mit 1W6 m Kantenlänge pro Erf.-stufe, in dessen Mittelpunkt er selbst steht. Danach wird mit W% geprüft. Bei 1-25 ändert es sich wie gewollt, bei 26-75 bleibt das Schicksal so wie es ist und bei 76-00 schlägt es ins Gegenteil um. Er braucht eine volle Runde der Konzentration. Die Veränderung muß beschrieben werden, wird aber nicht wie ein *Wunsch* wortwörtlich genommen. (Beispiel: In einem Kampf denkt er sich, es wäre doch viel besser, wenn sie die beiden streitenden Parteien verstehen würden, statt sich gegenseitig zu dezimieren. Es klappt, und plötzlich kommen alle zu der Meinung, daß man besser miteinander auskäme, wenn man sich aus dem Weg ginge.) Es kann sogar das Schicksal in die Vergangenheit hinein nochmal gedreht werden. Dies läuft auf den gleichen Bereich um so viele Minuten wie Erfahrungsstufen des Priesters in die Vergangenheit zurück. Er verliert jedoch dabei für die doppelt geschehene Zeit die Besinnung, sämtliche TP und außerdem permanent einen Punkt seiner KO.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Diamantene Würfel (je mehr Seiten, desto höher steht der Priester in der Hierarchie. Novizen beginnen mit einer Münze)

Anmerkungen

Von vornherein haben sie in allem die Möglichkeit, das Schicksal ein zweites Mal zu fordern. Paßt einem ein geworfener Würfel nicht, so kann man ihn ein zweites Mal rollen. Die dann liegende Zahl ist dann aber verbindlich. Dies gilt sogar für das Auswürfeln des Charakters.

Heirariem(Zweifaltigkeit, xx)

Avataar (KL 16/SP 18), Göttin der Sterblichen

ST 21	GE 29	KO 25
IN 25	WE 23	CH 21
AU 24	PK 21	RV 17
BF 12	Gr 1,87m	MR 20
RK	TW 34	TP 169
FW 41 %		
APR	ETW0	SCH

Heirariem, Göttin der Zweifaltigkeit, ist die Verkörperung der Variationen. Sie ist eigentlich eine Frau, jedoch kann es vorkommen, daß sie sich als Mann zeigt. Sie kann ebenso bei den guten

Göttern auftauchen oder manchmal bei den bösen Göttern verweilen. Sie ist unruhig und unstet, und selbst ihre Form ist niemals einheitlich. Allerdings wird sie von ihren Anhängerinnen fast immer nur als eine menschliche Frau dargestellt.

Ihre Priesterschaft besteht nur aus Frauen, denn ihr gesamter Glaube kommt aus dem gefühlsmäßigen Denken heraus. Meist sind dies Frauen, die sich anders fühlen, als sie wirklich sind. In ihrem Inneren scheint ein unsteter Geist zu wohnen, dessen Gestalt sie gerne ausleben würden, jedoch in ihre eigentliche Hülle sie eingefangen sind.

Es ist nicht einfach, eine Priesterin des Ordens außerhalb ihres Ordens zu erkennen. Sie sind Wanderinnen, die selbst von einem Ort zum anderen reisen und sich in steter Unrast befinden. Da sie ständig ihr eigentliches Wesen unterdrücken kommt es dazu, daß sie häufig launisch sind. Ihre Entscheidungen, die sie treffen, werden mehr als einmal umgeworfen, bevor sie sich wirklich eine feste Meinung bilden. Selbst in der Partnerschaft scheitern sie oft daran, daß sie nicht wissen, was sei eigentlich wollen oder sind. Mal gehen sie eine normale Partnerschaft ein, manchmal auch mit einer anderen Frau oder sogar als Dienerin höherer Herrschaften. Ihr eigentliches Ich finden sie eigentlich nie.

Gesinnung

Ihre Anhängerinnen schwanken in ihrer Gesinnung vollkommen. Man könnte dies als CW (chaotisch wankelmütig) bezeichnen.

Mindestattribute

Sie müssen zumindest über WE 9 verfügen.

Zugelassene Rassen

Es sind alle Rassen, jedoch nur die weiblichen Vertreterinnen, zugelassen.

Waffen und andere Fertigkeiten

Hier ist es dem Spieler wirklich mal vollkommen überlassen, was er lernt. Er kriegt hier ausnahmsweise auch keinen Bonus oder Malus.

Pflichten der Priester

Pflichten? Hm, nun ja. Jeden Tag nimmt man sich was Neues vor, aber das muß man dann auch wirklich schaffen. Schafft sie es nicht, so wird sie in der Nacht von solchen Alpträumen heimgesucht, daß sie statt 1 TP zu regenerieren 1 TP verliert. Man muß sich jedoch jeden Tag ein festes Ziel setzen. Ist das vom Vortag noch unerfüllt, so erneuert man seine Zielsetzung an diesem Morgen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Sie kann alle Waffen führen und jede Rüstung tragen.

andere Einschränkungen

Eigentlich ist sie ein Fall für einen Psychiater, aber da es davon doch sehr wenige, nämlich keinen einzigen, gibt, ist sie davon nicht so sehr eingeschränkt.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus, Heil- und Kampfzyklus, sowie begrenzten Zugriff auf Erkenntnis-, Wetter- und Zahlenzyklus.

Kräfte

Zu Spielbeginn wird der Charakter zwei Mal ausgewürfelt. Die erste ausgewürfelte Gestalt ist ihre eigentlich gebürtige, die andere Gestalt stellt das in ihr Verborgene dar. Dies kann eine Gestalt anderen Geschlechtes oder sogar anderer Rasse sein. Diese wird nach dem „Klassenlos“-Muster vom Spielleiter verdeckt ausgewürfelt. Es kann sogar sein, daß es einfach nur ein Tier ist, das tief in ihr drin steckt. Sie kann auf Wunsch ihr Innerstes nach außen kehren und innerhalb einer Runde ihre Zweitgestalt annehmen, jedoch hängt die Rückverwandlung von mehreren Faktoren ab. Auf jeden Fall muß die Sache durchgeführt werden, zu der sie die Verwandlung vorgenommen hatte. Danach kann es sofort oder erst nach ein paar Tagen zur Rückverwandlung kommen. Diese Gestalt ist mit dem Spielleiter anhand einer plausiblen Erklärung innerhalb der Vorgeschichte der Priesterin zu klären, oder wird von ihm festgelegt, wenn dies nicht erfolgt.

Sie kann Empfindungen einer Person gezielt ins Gegenteil wechseln lassen. Das Opfer hat ein Duell gg. PK mit der Priesterin durchzuführen. Gewinnt sie dieses geistige Duell, so kehrt sich die Person in ihrem derzeitigen Empfinden um. Dabei zählen nur Gefühle, die die Person in exakt diesem Moment empfindet (Hunger zur Sättigkeit, Haß zur Liebe, Freude zur Traurigkeit, Lust zu Unmut, Angst zu Wagemut, Ablehnung zu Verlangen etc.). Wenn das Gefühl ein kurzes Empfinden war, so ist auch die Umkehrung von kurzer Dauer. Ist es ein andauerndes Gefühl (Ablehnung, Haß, Liebe o. ä.), so ist auch die Umkehrung andauernd. Allerdings heißt das nicht, daß eine Person einen Stempel ins Hirn bekommt, daß sie das Gefühl nie wieder ändern könnte.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Silberscheibe mit geteiltem Gesicht: grimmig und lachend (vorn Frau, hinten Mann)

Anmerkungen

Sie sollte so dargestellt werden, daß sie auch schon mal unlogisch handelt. Getroffene Entscheidungen werden relativ häufig überworfen. Einzige Ausnahme ist die Tagesentscheidung.

Baal(Zwiespalt, Nx)

Avataar (KL 9/MA 25), Gott der Sterblichen

ST 18/12	GE 18	KO 23
IN 17	WE 25	CH 28
AU 15	PK 19	RV 24
BF 12	Gr 1,69m	MR 20
RK	TW 34	TP 165
FW 47 %		
APR	ETW0	SCH

Baal ist eine Philosophie, die gerade in der Entstehung ist. *Baal* hat schon viele Anhänger gefunden und stellt sich als ein Gott der Zauberkundigkeit heraus. Die Gottheit sucht sich seine Anhänger unter den ungeschulten Magiebegabten aus und verleiht ihnen die Gabe des *Wissens über die Magie*. Ab diesem Moment ist der Anhänger ein Zauberkundiger der 1. Erfahrungsstufe. Dabei verliert er keine Fähigkeiten, die er bereits in anderen Charakterklassen gefunden hat. Er braucht keine zusätzlichen Erfahrungspunkte für den Klerikeranteil zu sammeln. Seine Erfahrungsstufe als Zauberkundiger gilt gleichsam auch für die des Klerikers in ihm.

Die Anhänger werden von *Baal* selbst angesprochen. Sie können sich ihm anvertrauen und bleiben dann für immer in seiner Obhut, oder sie entscheiden sich gegen ihn und er läßt sie ziehen.

Die Anhänger *Baalses* können sich des Einflusses der Zweispältigkeit nicht erwehren. Stehen sie vor einer Entscheidung, so werden sie sich zu 40 % schlecht, in anderen 40 % der Fälle gut und in den restlichen 20 % neutral und unschlüssig verhalten.

Bisher ist es niemandem ernsthaft aufgefallen, daß sich ein neuer Gott auf Tanrain einfindet, jedoch werden die Priester von *Tesraz* dies wohl am ehesten mitbekommen.

Gesinnung

Seine Gesinnung ist nicht festgelegt. Sie schwankt ständig.

Mindestattribute

Wie bei normalen Zauberkundigen auch.

Zugelassene Rassen

Wie bei normalen Zauberkundigen auch.

Waffen und andere Fertigkeiten

Wie bei normalen Zauberkundigen auch.

Pflichten der Priester

Er muß möglichst viel magisches Wissen zusammentragen. Am Tag des Eintretens *Baals* in die reale Welt werden alle Anhänger zusammenkommen.

Waffen und Rüstungsbeschränkungen

Wie bei normalen Zauberkundigen auch.

andere Einschränkungen

Sie gelten in allen Punkten wie ein Zauberkundiger (TW, Erf-punkte, Waffen etc.) außer daß sie Zugriff auf den Allgemeinen Zyklus besitzen.

Zauberzyklen

Die Priester dieses Glaubens haben vollen Zugriff auf Allgemeinen Zyklus und ihnen steht die gesamte Zauberkundigenmagie offen, die er sich aber ebenso hart wie ein Zauberkundiger erarbeiten muß. Ein Priester von *Baal* wird von ihm selbst „erleuchtet“. Er gibt ihnen die Macht ein Zauberkundiger zu sein.

Kräfte

Sie erhalten *Wissen von der Magie*. Dieses verlieren sie, falls sie sich von *Baal* abwenden.

Anhänger und Festungen

Heiliges Symbol

Das Heilige Symbol *Baalses* ist die Schlange, die an beiden Enden einen Kopf hat. Dieses trägt der Anhänger fortan als Tätowierung auf der linken Brust, direkt über dem Herzen. Dem Anhänger obliegt es, Zauber für *Baal* zusammenzusuchen, und die nötige Erfahrung weiterzureichen. Die Anhänger können sich gegenseitig an der Hautfarbe erkennen. Sie schimmert leicht golden und wird von anderen im Normalfall als Sinnestäuschung gesehen, wenn sie sie überhaupt bemerken.

Anmerkungen

Sie können das Lernschema eines Kleriker/Zauberkundigen benutzen.

Die 8. Hierarchiestufe der Götter

Gul(der Herzlose, CB)

Gul, der Herzlose wie man ihn auch nennt, ist einer der grausamsten Menschen, die je auf Tanrain wandelten. Wenn es nicht schon den Gott des Bösen gäbe, dann wäre er es sicher geworden. Beachtlich ist seine „Karriere“ innerhalb des dämonischen Reiches. Dort ist er zum Fürsten der Ghoule, Gruftschrecken und Fledermäuse avanciert. Zu dem Zweck schuf er das Schwert *Dryvaar*, das an einem sicheren Ort in der dämonischen Dimension gelagert sein soll. Eine Waffe hoher Macht, mit der er viele seine Widersacher mit einem Streich erledigte. Nach der Verlust des Schwertes konnte er sein Herrschaftsgebiet nicht weiter aufbauen, wollte er doch die rechte Hand *Kiarioes* werden. Doch auch so erstreckt sich sein Herrschaftsgebiet über drei feste Säulen der bösen Macht. Er steht kurz davor von der Achten auf die Sechste Hierarchiestufe aufzusteigen oder von Rabenhorst geholt zu werden.

Koldebar(der reisende Held, RG)

Um *Koldebar* gibt es mehr Geschichten, als er tatsächlich erlebt hat. Man könnte ihn als eine Mischung aus Sindbad, dem Seefahrer, und Odysseus ansehen. Man nennt ihn den Reisenden Helden, und er ist so etwas wie ein Schutzpatron all jener, die sich auf Reisen befinden und darauf hoffen, daß ihnen nichts zustößt.

Amtapas(der Starke, NG)

Amtapas, der Starke, ist einer der Helden, die mit *Koldebar* gereist sein sollen. Er soll über mehr Stärke als ein Titan verfügen, ja sogar so viel Stärke, daß er mit den Monden jonglieren kann.

Ifghart(der große Windgeist, NB)

Ifghart war ein großer Zauberer der Lüfte. Eines Tages erkor ihn dann *Wersas* selbst zu einem der großen Dschinnen. Angesichts der unglaublichen Macht, die er nun besaß fiel er in den Größenwahn und räuberte Städte und Fürstentümer aus, bis ihm eines Tages *Koldebar* durch eine List Einhalt gebot. Die Legende sagt, daß *Ifghart* noch heute im Herzgebirge wütet, dieses jedoch nicht mehr verlassen kann.

Sinhara(die verschollene Erlöserin, CG)

Sinhara, so heißt es, soll das Wehland an seinen weiteren kriegerischen Aktivitäten hindern. Sie sollte bereits vor zweihundert Jahren den Platz des Gnomenkönigs einnehmen, doch war sie vorher im Strudel der Zeit verschollen. Die Legende sagt, daß sie aber eines Tages zurückkehren wird, bevor das Wehland seine Grenzen nach *Virsa* ausstrecken kann.

Legenden und Sagen

Die Legende der 8 Adepten

Einst lebten vor langer Zeit 8 junge Männer, die bei einem der größten Genies seiner Zeit in der Magierschule waren. Schon zu Beginn ihrer Lehrzeit zeichnete sich eine Spaltung auf. Vier von ihnen ging es nur um ihr eigenes Wohl, den anderen vieren auch um das Wohl anderer Menschen und Lebewesen. Als dann sie eines Tages an die Mächtigkeit ihres Meisters heranreichten, hatten sich die Fronten zwischen den beiden immer tiefer ausgebildet. Die 4 *Dunklen*, wie die einen sich nannten machten sich bei Nacht daran und töteten ihren Meister, da er nach ihrem Empfinden nur noch störend war. Die anderen, welche später den Titel 4 *Hellen* in Erzählungen erhielten stellten sich gegen die vier Mörder. Ein wahnwitziger magischer Streit entbrann, und auch heute weiß noch keiner, wie Tanrain diesen überhaupt überstanden hatte. Manche erzählen sogar, daß die acht ihren Streit nach einiger Zeit zwischen den Dimensionen aufgenommen hatten, wohin die *Hellen* ihre Erzfeinde hinlockten, aber kein Erzähler weiß davon zu berichten, was mit den acht Adepten passierte...

In heutiger Zeit (1.1.574) wissen bisher fast nur die Götter um die Existenzen der acht Personen:

Die vier Dunklen

Landgräfin Xutlana von Lodaum (w) herrscht bereits seit vielen Jahren neben ihrem Mann *Heklamis* über das Land *Lodaum*. Gnadenlos spinnst sie ihren Intrigen und Fäden im Hintergrund, und fast jedes Kind im Land weiß, daß sie die eigentliche Herrscherin ist, und nicht *Heklamis*. Sie hat bereits sehr viele andere Magiebegabte auf ihrer Seiten, denn die *Schwesternschaft des grünen Blutes* ist eine von ihr straff durchorganisierte Einheit von Frauen, die sich der Magie verschrieben haben. Diese bekommen für ihre Loyalität jegliche Unterstützung bei der Erforschung neuer Zauber, die sie der *Mutter* zur Verfügung stellen müssen. Diese Schwesternschaft hält sich bisher unauffällig im Hintergrund, jedoch werden immer wieder Übergriffe auf andere Regionen bekannt. Die Schwester sind dazu angehalten jeden Tag einen Schluck der *Reinigung des Inneren* zu sich zu nehmen. Dieses Getränk läßt das Blut grüne Farbe annehmen, und, was nur die *Mutter* und ihre ergebensten *Leiterinnen* wissen, läßt das Gehirn empfänglicher für die Gedankenstrom der *Mutter* und damit Beeinflussungen von ihr werden. Die *Schwestern* tragen weiße oder hellgraue overschenkellange Kleider, welche mit weiten Ärmeln ausgestaffiert sind. Auf dem Rücken und der Brust sind jeweils ein stilisierter grüner Tropfen aufgemalt. Bei der Kleidung handelt es sich um Seide, und es ist den *Schwestern* nicht erlaubt ein Waffe mit sich zu führen. Sie dürfen keine Schuhe tragen, und es ist ihnen der Verkehr mit Männern nur unter Erlaubnis von der *Leiterin* oder der *Mutter* persönlich gestattet.

Siegmund Drachenblut (m) hat sich seinen Beinamen dadurch verdient, daß er wahrhaftig einen Drachen getötet und in seinem Blut gebadet hat. Er ist noch nicht sehr firm in der Magie, denn er war als Kind an eine Arena verkauft worden, wo er zum Gladiator erzogen wurde. Ihn beschäftigte aber schon immer der unerklärliche Drang etwas anderes - über sein normales Denken hinaus - zu lernen. *Siegmund* ist ein erfahrener Kämpfer, der es gewohnt ist, keine Rüstung zu tragen. Er besitzt ein Schild aus silbernen Drachenschuppen, und ein außergewöhnliches Bastardschwert. Im Kampf ist er im Umgang mit Netzen, Dreizack und allen Arten von Schwertern vertraut. Das Bastardschwert ist seine Lieblingswaffe.

Drugard Unkenheim (m) ist ein beinahe steinalter Magier, der sein Leben künstlich schon zwei Generationen länger lebt, als ihm von Natur aus gegeben ist. Er ist ein kleines ausgemergelt aussehendes Kerlchen, jedoch sind seine Künste wahrhaftig erstaunlich. Er weiß darüber bescheid, daß er eine Wiedergeburt des alten Anführers der Dunklen ist. Er ist auf der Suche nach den vier Ringen, die überall auf der Welt verstreut sind, und er möchte auch die vier Ringe der Hellen aufspüren, um ihnen gegenüber einen Vorteil zu haben. In Tidford hatte er beinahe einen der Ringe bekommen, jedoch war er mit *Verdangaar* konfrontiert worden. Nur eine Verkapselung seines Geistes in das nächste unintelligente Wesen (Fisch) rettete ihm das Leben. Zur Zeit versucht er einen seiner verbündeten *Lesingaros* zu finden, um wieder seine Gestalt zurückzuerlangen. Seine zwei Anhänger *Lumbagan* und *Dugel* wissen noch nichts über die Absichten ihres Meisters.

Hudje Öiren (w) ist ein kleines Mädchen von sechs Jahren. Nicht nur ihre Beständigen Streiche oder ihr feuerrotes Haar haben ihr den Ruf eingebracht, das Kind einer Hexe zu sein, sondern auch die unerklärlichen Dinge die manchen Kindern passierten, die sie geärgert haben. Ihre Mutter wurde vor die Wahl gestellt: Entweder die Stadtgrenze zu verlassen, oder ihre Tochter der Inquisition zu übergeben. *Luisa Öiren*, die *Hudje* mit 18 Jahren unverheiratet bekommen hatte wählte den Weg aus der Stadt heraus. Sie ist zur Zeit noch sehr weit von Alba entfernt, aber nicht mehr weit von einem Nervenzusammenbruch.

Die vier Hellen:

Verdangaar Threegar (m) weiß auch seit wenigen Monaten darüber bescheid, daß er eine Wiedergeburt einer der vier Hellen ist, und versucht sich auf die Suche nach den anderen dreien zu begeben. Hierzu versucht er zur Zeit Bücher zusammenzusuchen, um Zusammenhänge für einen mächtigen Zauber („Wiedergeborene erkennen“) zu ergründen.

Tson Shandra Ilandra (w) ist durch das Leben gezeichnet. In jungen Jahren wurde sie mit einer Frau verheiratet, die sie mit der Zeit lieben gelernt hatte. Später war sich Wochen bei einer Hundertschaft von Strauchdieben festgehalten worden, die sich in bestechender Regelmäßigkeit an ihr vergingen. Sie hatte es in ihrer Jugend relativ einfach mit dem Umgang mit magischen Dingen, und selbst weiß sie nicht warum. Sie hat schon eine gewisse Erfahrung erlangt, nachdem sie bei der *Bruderschaft der silbernen Löwen*, die sich mittlerweile nur noch *Die Silberlöwen* nennen, seit sie eine Frau in ihrer Mitte aufgenommen hatten, die Grundkenntnisse der Magie erlernt hat. Sie besitzt auch das traditionelle Gewand des *Silberlöwen*: Ein langes Gewand mit Pumphosen, auf dessen Rücken ein Löwe mit Silberfäden eingestickt ist. Den *Silberlöwen* ist der Genuß von anderen Getränken als Wein und Wasser verpönt. Sie sind sehr extensive Weintrinker, und so mancher ihrer erkundeten Zauber funktioniert nur mit einer bestimmten Promillezahl im Blut, dafür aber teilweise mit dem nötigen „Kick“ (z. B. . *Rüdigers Stinkender Atem*). Außerdem sind die *Silberlöwen* übereingekommen, daß sie alle Zauber, die sie eines Tages entwickeln werden, der Universitätsbibliothek zukommen lassen werden. Sie stehen seit eh und je im Wettstreit mit den *Bewahrern des klaren Gedankens*, einer Uni in ihrer Nähe, jedoch ist dies eine andere Geschichte.

Ährem Törskedan (m) ist ein Wüstennomade, der mit seinen 17 Frauen und 32 Kindern durch die Wüste zieht. Die meiste Arbeit überläßt er seinen Frauen, um sich einem seiner drei Hobbies zu fröhnen: Entweder beschäftigt er sich mit Essen,

oder mit Zauberkunststückchen oder mit einer seiner Frauen, die an dem Tage nicht arbeiten muß (und nicht allzu rund ist). Immer dann, wenn er keine seiner Frauen mehr als ansehnlich empfindet „überredet“ er eine gutaussehende junge Frau, die er irgendwo „zufällig“ trifft, mit ihm zu gehen. Meist spielt er ihr vor Geleitschutz durch die Wüste zu geben, doch bisher geleitet er schon 11 seiner Frauen seit Jahren durch die Wüste. Er strahlt aber auf diese Frauen auch eine solche Anziehungskraft aus, daß sie nicht freiwillig von seiner Seite weichen. *Ächrem*. Er hat sich auf die Schule der Verzauberungen, Bezauberungen spezialisiert (Zauberer).

Llunja Sodregus (w) ist einer der vier Hellen auch schon näher als sie glaubt, obwohl sie von ihrer Wiedergeburt auch noch nichts ahnt. Sie ist die 15te Frau *Ächrems*, und hat sich als Lieblingsfrau dieses Wüstenwanderers herausgestellt. Sie hat ihm bereits drei Kinder geboren, und hatte bereits von ihrer Mutter Begriffe der Magie erzählt bekommen. Sie ist eine der typischen *Hexen*, die ihre Kräfte nicht für schlechte Dinge einsetzen. Sie hatte *Ächrem* vor vier Jahren in ihrem Schlafzimmer getroffen, als er sich dort „verlaufen“ hatte. Ihre Mutter hatte nichts davon gemerkt, wie sie sich aus dem Staub gemacht hatten. Erst nach mehreren Wochen Reise in die Wüste hinein, wo sie dann an der Oase ankamen, an der *Ächrem* seine Zelte aufgeschlagen hatte, wurde ihr klar, daß sie nicht die einzige Frau für ihn ist, sondern in einem Harem gelandet war. Mittlerweile hat sich sich daran gewöhnt, und achtet peinlichst darauf, daß sie seine Favoritin bleibt. Sie hat auch schon so manche Bewerberin mit kleinen Unannehmlichkeiten „aus dem Rennen“ geworfen (z. B. rote Punkte auf der Haut, die wie Röteln aussahen.)

12. Tanrains Engel

Die *Engel* sind in mehrere verschiedene Kästen geteilt, die hier einzeln erläutert werden sollen. Ihnen allen gemein sind folgende Eigenschaften:

- 20% PSI-Resistenz (Grundchance für Wilde Begabung = 2%)
- 10% Resistenz gg. Bezauberungen
- Sie müssen sich dem Willen ihrer Gottheit fügen, wenn er sich Ihnen offenbart.
- Gesinnung immer entsprechend dem Gott
- Priestern ihrer Gottheit haben sie Dienste zu erweisen (ist von Fall zu Fall verschieden, welcher Art diese sind. Dies hängt von den einzelnen Kulturen ab)
- Belastungsregeln beim Flug: Eigengewicht wird zur Hälfte mitgerechnet
- Alle Gebote und Verbote des Gottes sind zu achten, und nach ihnen zu leben. Sämtliche rituellen Handlungen, die auch ein Priester der Gottheit hat, müssen sie ebenfalls durchführen. Versäumen sie es mutwillig, so wird ihnen gesammelte Erfahrung wieder genommen (ein bis drei Erfahrungsstufen, je nach Stärke des Vergehens)
- Alles, was ihre Gottheit schwächen würde, schwächt auch sie.
- Ein Engel wird niemals eine schwere Rüstung wie Kettenhemden, Platten oder Volleisen tragen. Elfenkettenhemden sind das äußerste, was er tragen kann.
- Engel sind nicht (ohne Gewaltanwendung) sterblich, aber werden nach Ablauf der von ihrer Gottheit bestimmten Frist abberufen. Diese läßt sich nicht durch irgendwelche lebensverlängernden Wünsche etc. hinauszögern.
- Stirbt der Gott des Engels, so muß er einen *PW:körperl. Schock* durchführen, ob er dabei auch stirbt. In jedem Fall büßt er seine o. g. Resistenzen und göttlichen Gaben ein.
- Die 12. Erfahrungsstufe ist die maximal erreichbare.

Hochengel

Sie sind auf den ersten Blick von einem normalen Menschen durch ein Merkmal zu unterscheiden: Auf ihrem Rücken haben sie zwei große weiße Schwingen, deren Federn weicher als Daunen sind, aber dennoch genügend Kraft haben, um sich damit in die Luft zu erheben. Leider sind diese Daunen auch sehr beliebt, um damit Kissen zu füllen, denn wer auf diesen Daunen gebettet schläft, erleidet nur sehr selten noch irgendwelche Krankheiten. Sie scheinen eine heilende Wirkung auf den Schläfer auszuüben.

Sie sind Wesen von ausgesprochener Schönheit und zartem Körperbau. Ihre Haut ist von sanfter Blässe und von ebenmäßiger Zartheit. In ihrer Größe entsprechen sie normalen Menschen, jedoch ist ein *Hochengel* meist von sehr schlanker Natur. Ihr Haar ist meist von silbernem oder goldenem Glanz, und sie haben die Gabe *Personen oder Säugetiere bezaubern* (KL-Zauber Grad 2), welche sie

einmal pro Tag anwenden können.

Hochengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Hochengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 12 (gehend)
20 (fliegend, Klasse D)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Spannw.(cm)	Alter	Höchstalter
m)	165 + 6W6	60 + 3W6	350 + 1W8 + 8 * 4W8	20 + 1W6	50 + 5W4
w)	155 + 3W6	45 + 3W6	320 + 1W8 + 8 * 4W8	20 + 1W6	50 + 5W4

	Modifika- tionen:	Min./Max.-werte (ohne Mod.)
Hochengel	ST	-1 3/18
	IN	0 5/18
	WE	0 5/18
	GE	0 5/18
	KO	0 5/18
	CH	+1 9/18
	AU	+1 9/18
	PK	0 3/16
	RV	0 5/15

Ihre Gesinnung ist auf RG, RN, NG und NN beschränkt, und sämtliche Waffen, die sie benutzen dürfen, sind die, die ihre Gottheit ihnen und ihren Priestern gestattet.

Zugelassen sind alle Charakterklassen außer Barbar (o. ä.) mit Begründung, warum der *Hochengel* genau dieser Charakterklasse angehört.

Er hat sein Leben für Priester und Gläubige seines Gottes einzusetzen.

Dunkelengel

Auch er hat sehr viel mit einem Menschen gemeinsam, jedoch ist seine Haut tiefdunkelrot, und er hat einen 1 bis 2 Meter langen Schweif. Statt der „Daunen“-Schwingen hat er riesige Fledermausflügel auf seinem Rücken, welche aus tiefschwarzer Lederhaut sind. Diese Haut wird unter sehr hohem Preis auf Schwarzmärkten gehandelt, da es sich um eine Seltenheit handelt, und bei der Bearbeitung wesentlich günstigere Eigenschaften bietet als Tierhäute. Das Leder läßt sich wie Stoff bearbeiten, bietet jedoch fantastischen Schutz vor Nässe, weshalb daraus häufig wasserdicke Stiefel oder Regenmäntel und -capes gefertigt werden.

Manche Gottheiten haben sogar ihren Spaß daran gehabt, ihren Boten keine normalen Füße zu geben, sondern Hufen. Diese sind jedoch die aus den dunkelsten Gefilden (chaotisch böse), und sind ausschließlich auf's Kämpfen trainiert worden. Alle anderen Veranlagungen wurden schon im Keim erstickt.

Ihre Augen sind nicht wie die eines Menschen, sondern vielmehr denen einer Katze ähnlich. Auf dem Weiß Ihrer Augen thront die ellipsenförmige Iris, welche auch im Dunkeln noch schwaches Licht

von sich gibt. Mit diesen Augen sehen sie im Finstern besser als im Hellen. Bei Tageslicht ist ihre Sichtweite auf 18m uneingeschränkt, und bis zu 50m nur noch undeutlich. Alles darüber hinaus verschwimmt in einem grellen Etwas. Sie erleiden bei Tageslicht +1 auf alle Trefferwürfe und die RK. Bei völliger Dunkelheit (z. B. *Bannen von Licht*) erhalten sie einen Bonus von -1 auf ihren ETW0.

Dunkelengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Dunkelengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF: 12 (gehend)
20 (fliegend, Klasse D)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Spannw.(cm)	Alter	Höchstalter
m)	180 + 4W8	60 + 4W8	400 + 1W8 + 8 * 5W8	20 + 1W6	50 + 5W4
w)	170 + 2W8	50 + 3W6	360 + 1W8 + 8 * 5W8	20 + 1W6	50 + 5W4

Dunkelengel	Modifikation	Min./Max.-werte (ohne Mod.)
ST	+2	3/18
IN	-1	5/18
WE	-1	5/18
GE	0	5/18
KO	0	5/18
CH	0	9/15
AU	-2	9/15
PK	0	3/16
RV	0	5/18

Ihre Gesinnung ist auf RB, NN, NB und Cx beschränkt, und sämtliche Waffen, die sie benutzen dürfen, sind die, die ihre Gottheit ihnen und ihren Priestern gestattet.

Zugelassen sind alle Charakterklassen außer Priesterklassen, Paldin o. ä. mit Begründung, warum der *Dunkelengel* genau dieser Charakterklasse angehört.

Feuerengel

Der Feuerengel hat vom Aussehen her sehr viel mit einem Elfen gemeinsam, jedoch endet diese Gemeinsamkeit an der Tatsache, daß seine Haut aus dem Innern heraus in einem leichten rot zu glühen scheint. Und tatsächlich ist seine Körpertemperatur wesentlich höher, als die eines Menschen. Sie beträgt normalerweise 78,3C.

Er selbst hat auch die Fähigkeit zu fliegen, jedoch hat er keine Flügel auf dem Rücken, sondern magisches Feuer brennt um seinen Körper, wenn er sich durch die Luft bewegt, sodaß er einen langen Kometenschweif hinter sich herzieht. Dieses Feuer ist jedoch ungeeignet, irgendwas in Brand zu setzen, jedoch besitzt er die Gabe, einmal am Tag den Zauber *Feuer verursachen* anzuwenden.

Er besitzt eine 50%ige Feuerresistenz, und selbst wenn er Schaden durch Feuer nimmt, wird dieser in jedem Falle halbiert. Kälte richtet bei ihm doppelten Schaden an!

Seine Augen sind wie zwei glühende Kohlen, die nachts in einem tiefen rot schimmern. Diese geben genügend Licht ab, daß er auf 3m Entfernung in der Dunkelheit sehen kann. Er kann sämtliche Rüstungen tragen, jedoch sind feine Stoffe auf seiner Haut ziemlich schnell auf. Ein *wattiertes Lederwams* zum Beispiel hält nur halb so lang wie normal. Speisen nimmt er nur in heißem Zustand zu sich, da alle „kalten Speisen“ (unter 30C) ihm Schmerzen bereiten. Temperaturen unter 20C schränken seine Bewegungsfertigkeit ein.

Sein BF sinkt dann um 1 je 5C (Bsp.: BF sinkt um 5 bei 0C) am Boden, und um 1,5 je 5C in der Luft.

Feuerengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Feuerengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF 12 (gehend)
18 (fliegend, Klasse C)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Alter	Höchstalter
m)	160 + 5W4	50 + 4W6	20 + 1W6	50 + 5W4
w)	130 + 2W6	40 + 3W6	20 + 1W6	50 + 5W4

Feuerengel	Modifikation	Min./Max.-werte (ohne Mod.)
ST	0	3/18
IN	0	3/18
WE	0	3/18
GE	0	3/18
KO	0	3/18
CH	0	3/18
AU	0	3/18
PK	0	3/18
RV	0	3/18

Ihre Gesinnung ist auf NG, NN und NB beschränkt, und sämtliche Waffen, die sie benutzen dürfen, sind die, die ihre Gottheit ihnen und ihren Priestern gestattet.

Zugelassen sind alle Charakterklassen mit Begründung, warum der *Feuerengel* genau dieser Charakterklasse angehört.

Eisengel

Die Eisengel haben die wohl eigentümlichste Haut unter den Engeln, denn sie scheint ein Kristallen zu bestehen. Das ganze Wesen ist von glitzernder geschliffener Gestalt, und hat vier große Flügel auf dem Rücken, die einen an eine Libelle erinnern. Dies ist jedoch nicht das einzige, was einen an eine Libelle erinnert, denn ihr Körper ist dem einer Libelle recht ähnlich. Ihr länglicher Unterkörper wird von vier Beinen getragen, und erst ihr Oberkörper sieht dem eines Menschen ähnlich. Alles an ihnen funkelt und glitzert, und auf den ersten Blick scheint ein Eisengel durchsichtig zu sein, jedoch stellt man beim näheren Betrachten fest, daß dies nur ein Spiel der Sinne ist. Ihre Haare sind wie Silberfäden, und ihr Blick tiefgründig und manchmal sogar unheimlich.

Dieses unheimliche Gefühl, das einen erfaßt, dieses Kribbeln, das einen umgibt, wird außerdem noch durch die Kühle, die ihr Körper ausstrahlt, hervorgerufen. Ihre Körper holt sich die Wärme aus der Umgebung - ähnlich einem Kaltblüter, nur viel effizienter. Die Temperatur in der Umgebung eines Eisengels (ca. 10cm bis 100cm Uk) sinkt um bis zu 10 Grad ab. Er braucht keine andere Nahrung als Wärme zu sich nehmen. Bei einem Hitzeangriff erreicht der Eisengel eine Heilung von 1 TP pro Schadenswürfel. Kälteangriffe *verlangsamen* ihn für 1W4 Runden.

Sie sind wohl die selbständigsten unter den Engeln, denn ihre Gesinnung hält sich nur selten an die ihrer Götter, und darum gehören sie zu den am häufigsten unter Abenteurergruppen anzutreffenden Engeln, da sie nicht gesandt werden, sondern sich aus freien Stücken mit Menschen (o. a.) einlassen. Sie gehören auch nicht unbedingt zu einem einzigen Gott, sondern sind mehreren Götter einer Linie untergeordnet, sodaß Beschränkungen durch den Verlust einer ihrer Herren nicht so hart wirkt, wie für alle Engel gemeinhin gesagt wird. Der *PW:körperl. Schock* für diesen Fall wird um 10% erleichtert.

Auch haben sie sich nicht an die Gebote aller Götter zu halten, sondern können sich sozusagen die Grundlage aller herauspicken. Dies wird von ihnen auch zur Genüge getan, und die Götter denen sie angehören lassen ihnen mehr Freiraum, als dieser anderen Engeln zuteil würde. Sie werden sehr gern als Boten eingesetzt, was auch durch einer ihrer Eigenschaften kommt.

Sie haben die Gabe auf den Lichtstrahlen zu reisen. Drei mal in ihrem Leben können sie sich auf einen Lichtstrahl legen, und mit diesem durch den Raum reisen. Sie werden eins mit dem Licht, und können zielgenau an einem Ort wieder hinauskommen, wenn das Licht diesen Ort erreicht. Ist dies zum dritten Mal geschehen, so fangen sie langsam an zu sterben. Jeder Tag, der nun vergeht, kostet sie ein Jahr ihres Lebens, und anders als die anderen Engel sind die Eisengel Wesen, die an Altersschwäche sterben können.

Diese Alterung läßt sich durch einen *Wunsch* um ein Jahr auf die normale Geschwindigkeit des Alterns bremsen. Ein Gott kann diese Alterung aufhalten, wenn er den Eisengel zu sich nimmt, und sich der Eisengel komplett in die Dienste dieses Gottes begibt. Anschließend gelten die Regelungen wie für alle anderen Engel beschrieben.

Eisengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Eisengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

- BF** 10 (gehend)
- 20 (fliegend, Klasse B)
- Lichtgleiten (3 mal möglich)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Spannw.(cm)	Alter	Höchstalter
m)	$\frac{160+5W}{100} + 4 \cdot (150+W\%)$	70 + 4W	420 + 1W	8	20 + 1W
w)	$\frac{130+2W}{100} + 6 \cdot (150+W\%)$	60 + 3W	380 + 1W	8	20 + 1W

Eisengel	Modifikation:	Min-/Max.-werte (ohne Mod.)
ST	+1	3/18
IN	0	3/18
WE	0	3/18
GE	0	3/18
KO	-1	3/18
CH	-1	3/18
AU	0	3/18
PK	0	3/18
RV	0	3/18

Ihre Gesinnung und Wahl der Waffen sind nicht beschränkt, es sei denn durch die gewählte Charakterklasse.

Zugelassen sind alle Charakterklassen außer Priesterklassen (diese sind jedoch dann möglich, wenn die 3 Lichtgleitflüge weg sind, und sich der Eisengel einer einzelnen Gottheit verschrieben hat) und Paladin mit Begründung, warum der *Eisengel* genau dieser Charakterklasse angehört.

Wasserengel

Ein Wasserengel ist eine sehr seltene Gattung von Engeln, die den Meerestöttern dienen. Leider werden sie oft von Fischern gejagt und getötet, wenn sie die Gestalt eines Delphins haben.

Ein Wasserengel sieht von Gott zu Gott verschieden aus. Er kann wie ein Mensch, ein Elf, ein Gnom oder sonst eine **humanoide** Gestalt einer Glaubensgemeinschaft haben, wenn er sich an Land befindet. Das auffälligste an ihm sind wohl die Augen, welche ein absolut reines tiefblau haben, und der ganz leichte Schimmer ihrer Haut, wenn Licht darauf fällt. Ähnlich wie Schuppen im Licht

glänzen, tut ihre Haut dies auch. Desweiteren ist es bei ihnen nicht nur möglich, sondern auch wahrscheinlich, daß ihre Haare eine tiefgrüne, -blaue oder leuchtend rote Färbung haben. In dieser Gestalt kann er doppelt so lange die Luft unter Wasser anhalten, wie es normalerweise möglich wäre.

Ihre zweite Gestalt, in der sie anzutreffen sind, ist die einer Meerfrau bzw. eines Meermannes. Ihr Unterkörper bedarf wohl keiner weiteren Beschreibung. Er gleicht dem eines Fisches. Zwischen ihren Fingern befinden sich Schwimmhäute. In dieser Gestalt kann er sowohl unter Wasser, als auch an Land atmen.

Ihre letzte Gestalt, in der sie häufig zu sehen sind, ist die eines Delphins. Sie sind dabei in keiner Weise von einem normalen Delphin zu unterscheiden. Die Gläubigen sagen sogar, daß jeder Delphin ein Gesandter seines Gottes sei, der nicht die Kraft habe, als wahrer Engel zu erscheinen. Als Delphin kann er nicht an Land atmen. Für ihn gelten außerhalb des Wassers die Regeln für Ertrinken.

Dies ist natürlich zum Teil wahr. Ist die Lebensuhr eines Wasserengels abgelaufen, so zieht es ihn zum Meer. Dort nimmt er ein letztes Mal das Wesen eines Delphins an, und lebt bis zum unnatürlichen Ende in dieser Form.

Hat ein Kleriker eine *Wasserbrücke* o. ä. geschaffen, so kann der Wasserengel diese als „Flugbahn“ benutzen.

Wasserengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Wasserengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

	Alter	Höchstalter
m)	20 + 1W	6
w)	20 + 1W	6

Spezielle Gestalt der zugeordneten Rasse

BF entsprechend der Rasse

Größe(cm)	Länge(cm)	Gewicht(kg)
spez.	spez.	spez.

Gestalt Meermann/-frau

BF 20 (schwimmend, Klasse E)

Größe(cm)	Länge(cm)	Gewicht(kg)	Alter
wie oben	wie oben	wie oben	wie oben

Delphingestalt

BF 30 (schwimmend, Klasse D)
siehe **M o n s t e r k o m p e n d i u m**

	Modifikation:	Min-/Max.-werte (ohne Mod.)
ST	-2	3/18
IN	0	3/18
WE	0	3/18
GE	0	3/18
KO	+1	8/18
CH	-1	3/18
AU	0	3/18
PK	0	3/18
RV	+1	3/18

Ihre Gesinnung und Wahl der Waffen sind nicht beschränkt, es sei denn durch die gewählte Charakterklasse. Die Belastungsregel unter Wasser in Gestalt Meermann/-frau wird wie an Land benutzt. Das Eigengewicht wird dabei nicht mitgerechnet.

Zugelassen sind alle Charakterklassen, die die Spezialrasse annehmen kann (Gesinnung beachten!). Die Erfahrungsstufenbeschränkung für Engel gilt jedoch weiterhin.

Grauengel

Grauengel haben die feinen Züge der Elfen, jedoch ist ihre Haut noch ziemlich stark behaart. Ausgenommen von diesem übertriebenem Haarwachstum sind Gesicht, Hand-/Fußflächen und ein mildes Wachstum auf den Handoberseiten. Hinzu kommt noch ein Schweif von ca. 80cm bis 120cm Länge und die den Elfen sonst so typischen Spitzohren. Auch ihre Zähne sehen noch etwas wild aus. Mitunter wachsen die Eckzähne noch um bis zu 5mm länger als die restlichen, und ihre Augen sind dunkel.

Auf ihren Rücken sind große Schwingen mit graubraunem Gefieder, welches aussieht, wie gewollt und nicht gekonnt. Trotzdem können sie ebenso uneingeschränkt damit fliegen wie Hoch- oder Dunkelengel. Ihre Federn werden gern für Griffel zum Schreiben von magischen Schriften genutzt, da sie dazu mit am besten geeignet sind. Eine einzige Feder kann mitunter einem Zauberer über mehrere Monate hinweg zum Füllen des Zauberbuchs dienlich sein. Im Ganzen wirkt ein Grauengel wie eine Vorplanung zu Hohenengeln und Dunkelengeln. Er büßt durch seine urwüchsige Art ein wenig von der Eleganz ein, die ihm seine elfische Artverwandtschaft mitbringt.

Ein Grauengel birgt in sich die Keime des Guten und des Bösen. Diese treten jedoch nie direkt zu Tage, außer bei Zaubersprüchen, die auf diese Veranlagung ansprechen, wie z. B. *Schutz vor Gutem/Bösem*. Egal, in welcher Richtung diese Zauber abgesetzt werden, sie treffen den Grauengel immer.

Im Ganzen ist er für Zauber eher empfänglich als andere Rassen. Er kann von jedem Grad jeweils einen Zauber mehr memorisieren und die Opfer seiner Zauber erhalten ein Manko von +1 auf ihren Rettungswurf. Wird gegen ihn ein Zauber gerichtet, so erleidet er +2 auf seinen Rettungswurf. Die *Chance Zauber zu verstehen* liegt bei ihm um 5% höher als normal.

Grauengel sind in jeder Hinsicht kurzsichtige Wesen. Die Götter wollten sie schaffen, daß sie keine Probleme mit Licht und Dunkelheit haben sollen, und damit erreichten sie, daß die Grauengel *Altevision/18* (siehe unten) sowie *30cm Ultravision* (Sicht durch alles außer Metallen hindurch) haben.

Die *30cm Ultravision* ist nicht zu unterschätzen, denn sie bedeutet auch, daß der Grauengel in der Entfernung von bis zu 30cm nichts außer Metallen sieht. Ein winziges Wesen, daß sich ihm auf 20cm nähert, ist für ihn unsichtbar!

Die *Altevision/18* kann ebenso hinderlich sein, denn sie ermöglicht ein Sehen im Hellen und Dunklen in eingeschränktem Maße. Im Dunkeln können sie 18m weit deutlich sehen, weitere 9m weit grobe Umrisse und die restlichen 3m undeutlich (→ 18/27/30m). Im Hellen ist ihre Sicht auf das Dreifache der Sicht im Dunkel beschränkt (→ 54/81/90m). Am Ende dieser Sichtweite herrscht Finsternis für das Auge der Grauelven. Eine der bösen Geschichten über sie sagt auch, sie hätten nur deswegen ihre Augen zu Schlitzen gekniffen, weil sie so schlecht sehen könnten, aber das gehört ins Reich der Sagen.

Modifikation- Min./Max.-werte		
Grauengel	tionen	(ohne Mod.)
ST	+1	3/18
IN	0	5/18
WE	-1	5/18
GE	0	5/18
KO	+1	5/18
CH	-1	9/18
AU	-1	9/18
PK	-2	3/16
RV	+2	5/15

Ihre Gesinnung ist auf RN, NN, CN beschränkt. Waffen, die sie benutzen dürfen, sind ausschließlich die, die ihre Gottheit ihnen und ihren Priestern gestattet.

Zugelassen sind alle Charakterklassen mit Begründung, warum der *Grauengel* genau dieser Charakterklasse angehört.

Grauengel als Spielercharakter

Sollte der *Dungeon Master* zulassen, daß einer seiner Spieler einen Grauengel darstellt sind folgende Werte zu beachten:

BF 12 (gehend)
20 (fliegend, Klasse D)

	Größe(cm)	Gewicht(kg)	Spannw.(cm)	Alter	Höchstalter
m)	160 + 5W6	55 + 3W6	330 + 1W8	20	50 + 5W4
			+8 * 4W8	+1W6	
w)	150 + 3W4	40 + 3W6	310 + 1W8	20 + 1W6	50 + 5W4
			+8 * 4W8	+1W6	

Teil III

Anhang

1. Zauberverzeichnis

Dieser Zauberindex umfaßt viele verschiedene Handbücher. Die normal gedruckten Zauber entstammen dem Spielerhandbuch, die **fett** gedruckten Zauber sind aus diesem Buch. Weiterhin gibt es noch Besonderheiten, die durch verschiedene Symbole gekennzeichnet werden:

- II Almanach der Magie
- b Alles über den Bard
- o Alles über den Magier
- † Rabenhorst
- Λ Vergessene Königreiche
- (...) sowie andere Bücher anhand der Codenummer des Buches in Klammern, wobei ein * die Eigenkreationen kennzeichnet.

Magierzauber

Anrufung/Hervorrufung

01 Alarm (M1)	139
02 Auflodern (M1)	^u 24
03 Farbkugel (M1)	^o 118
04 Geräuschblase (M1)	^b 85
05 Kopieren (M1)	^o 119
06 Kräfte verschmelzen* (M1)	80
07 Magisches Geschloß (M1)	142
08 Nahals Gewagte Hexerei (M1)	^u 26
09 Nebelwand (M1)	142
10 Rabens Brandbolzen* (M1)	81
11 Schild (M1)	143
12 Streuen (M1)	[^] 98
13 Tensers Schwebende Scheibe (M1)	146
14 Wasseraura* (M1)	82
15 Zaubertrick (M1)	148
01 Agannazars Flamme (M2)	[^] 119
02 Eismesser (M2)	^o 121
03 Feueraura* (M2)	83
04 Flammenkugel (M2)	149
05 Hornungs unheilvolle Umlenkung (M2)	^u 29
06 Netz (M2)	153
07 Stinkende Wolke (M2)	154
01 Blitzstrahl (M3)	156
02 Feuerball (M3)	157
03 Geisterstoß (M3)	158
04 Geräuschwand (M3)	^b 86
05 Luft erschaffen (M3)	^(1037G) 23
06 Melfs Magische Meteoriten (M3)	161
07 Rüdigers Stinkender Atem* (M3)	88
08 Stille bannen (M3)	[^] 92
09 Unsichtbarer Panzer (M3)	^o 124
10 Verstärkung I (M3)	^u 36
01 Begrenzte Wärmewellen* (M4)	91
02 Brüllen (M4)	165
03 Da oder nicht da (M4)	^u 38
04 Donnerlanze (M4)	[^] 113
05 Donnerstecken (M4)	^u 39
06 Eissturm (M4)	165
07 Eiswand (M4)	165

08 Erkenntnissteigerung (M4)	^u 39
09 Feuerfalle (M4)	167
10 Feuerschild (M4)	168
11 Feuerwand (M4)	168
12 Fluch brechen/Fluch (M4)	169
13 Graben (M4)	169
14 Hagelkegel (M4)	[^] 112
15 Leinenballen (M4)	^(1037G) 23
16 Mordenkainens Schnelligkeit (M4)	^u 42
17 Otilukes Elastische Kugel (M4)	171
18 Rabens Säurebolzen* (M4)	92
19 Sturmmodem (M4)	^o 126
20 Unglück (M4)	^u 43
21 Vahs Flammender Vogel* (M4)	94
22 Zerschmetterndes Wort* (M4)	95
01 Bigbys Behindernde Hand (M5)	176
02 Eisenwand (M5)	176
03 Flammenschleier (M5)	[^] 94
04 Höhere Erschaffung (M5)	^(1037G) 24
05 Holzklaffer (M5)	^(1037G) 24
06 Kältekegel (M5)	178
07 Kraftfeld (M5)	179
08 Leomunds Unwiderstehliche Gesprächsführung (M5)	179
09 Prespers Mondbogen (M5)	[^] 119
10 Shandras Sandwolke* (M5)	96
11 Steinwand (M5)	182
12 Todeswolke (M5)	183
13 Traum/Alptraum (M5)	183
14 Verständigung (M5)	184
01 Bigbys Kräftige Hand (M6)	185
02 Gegenstand verzaubern (M6)	187
03 Kugelblitz (M6)	188
04 Mineral (M6)	^(1037G) 25
05 Notfall (M6)	189
06 Otilukes Frostsphäre (M6)	189
07 Tensers Umwandlung (M6)	191
08 Tödlicher Nebel (M6)	191
09 Verstärkung II (M6)	^u 52
10 Wächter und Hüter (M6)	192
01 Ausbrüten (M7)	^u 52
02 Begrenzter Wunsch (M7)	195
03 Bigbys Zugreifende Hand (M7)	195
04 Eisenstück (M7)	^(1037G) 25
05 Kraftfeld-Käfig (M7)	196
06 Malec-Keths Flammenfaust (M7)	^u 54
07 Mordenkainens Schwert (M7)	196
08 Säuresturm (M7)	^u 55
09 Spätzündender Feuerball (M7)	198
01 Aufforderung (M8)	200
02 Bigbys Geballte Faust (M8)	201
03 Flammende Wolke (M8)	202
04 Gunthers Kaleidoskopischer Schlag (M8)	^u 57
05 Homunkuluszauber (M8)	^u 58
06 Magische Bande (M8)	203
07 Otilukes Telekinetische Kugel (M8)	203
08 Shandras Treibsand* (M8)	101
09 Stahlstück (M8)	^(1037G) 26
10 Zauberscheibe (M8)	[^] 101
01 Astralzauber (M9)	206
02 Bigbys Zerdrückende Hand (M9)	207
03 Elementarhülle (M9)	^u 60
04 Entzug von Lebenskraft (M9)	207
05 Kombinerter Notfall (M9)	^u 61
06 Meteorschwarm (M9)	208

07 Schwarze Unheils Klinge (M9)	^(FOR2) 58
08 Unbändiges Feuer (M9)	^u 64
Bannzauber	
01 Alarm (M1)	139
02 Geräuschblase (M1)	^b 85
03 Marakas Schutz vor Nässe* (M1)	81
04 Schutz vor Bösem/Gutem (M1)	144
05 Schutz vor Hunger und Durst (M1)	^o 120
06 Zaubertrick (M1)	148
01 Bannen von Zaubertricks (M2)	148
02 Chaosschild (M2)	^u 28
03 Filter (M2)	^o 122
04 Kopierschutz* (M2)	83
05 Nahals unsinnige Aufhebung (M2)	^u 30
06 Schutz vor Lähmung (M2)	^u 30
01 Eiserner Wille (M3)	^o 123
02 Feuerschutz* (M3)	87
03 Magie bannen (M3)	160
04 Schutz vor Bösem/Gutem, 3m Radius (M3)	162
05 Unauffindbarkeit (M3)	162
06 Unsichtbarer Panzer (M3)	^o 124
01 Augenring (M4)	^o 125
02 Feuerfalle (M4)	167
03 Feuerhülle (M4)	^o 125
04 Geringere Zauber wenden (M4)	^u 169
05 Ilykurs Mantel (M4)	[^] 119
06 Kleine Kugel der Unverwundbarkeit (M4)	^u 170
07 Otilukes Bannschirm (M4)	^o 126
08 Rabens Geisterrüstung* (M4)	92
09 Rabens Säureschild* (M4)	93
01 Abstand/Anziehung (M5)	175
02 Fortschicken (M5)	178
03 Mordenkainens Privatgemächer (M5)	^o 128
04 Resistenz senken (M5)	^u 46
05 Sicherung gegen Rückschläge (M5)	^u 46
06 Unverwundbarkeit gegenüber normalen Waffen (M5)	^o 129
07 Von Gasiks Zurückweisung (M5)	^u 46
01 Abstoßung (M6)	184
02 Antimagische Schutzhülle (M6)	184
03 Drachenschuppen (M6)	^o 130
04 Kugel der Unverwundbarkeit (M6)	188
05 Unverwundbarkeit gegenüber magischen Waffen (M6)	181
01 Absonderung (M7)	194
02 Verbannung (M7)	198
03 Zauber zurückwerfen (M7)	199
01 Angst abwehren (M8)	^o 132
02 Duellschild (M8)	^(1037G) 25
03 Gedankenleere (M8)	202
04 Hornungs zufälliger Entsender (M8)	^u 58
05 Sertens Immunität gegen Zauber (M8)	205
06 Zaubersog* (M8)	102
01 Einkerkung/Freiheit (M9)	207
02 Elementarhülle (M9)	^u 60
03 Regenbogensphäre (M9)	209
04 Stabilisieren (M9)	^u 63
05 Wesen bannen* (M9)	102

Bezauberung/Verzauberung

01 Freundschaft (M1) 140
 02 Hypnose (M1) 140
 03 Personen bezaubern (M1) 143
 04 Schlaf (M1) 144
 05 Stacheln (M1) 145
 06 Wünschelrute (M1) 120
 07 Zaubertrick (M1) 148

01 Binden (M2) 148
 02 Erschrecken (M2) 149
 03 **P. P. Pein* (M2)** 84
 04 Strahl der Schwächung (M2) 154
 05 Tashas fürchterlicher, unbezähmbarer Lachanfall (M2) 155
 06 Tiefe Taschen (M2) 155
 07 Unstillbarer Durst (M2)
 08 **Unterbrechung* (M2)** 86
 09 Vergessen (M2) 156
 10 **Vertrauten aufbauen I* (M2)** 86

01 Einflüsterung (M3) 157
 02 Geringe Verwünschung (M3) 134
 03 **Ghalebs Entzückende Liebeserklärung* (M3)** 87
 04 Knochenkeule (M3) 123
 05 Personen festhalten (M3) 161
 06 Tasirins Unvergeßlicher Traum (M3) 89
 07 Tod hinauszögern (M3) 124
 08 **Vertrauten aufbauen II* (M3)** 90

01 **Ass Anaaras Wachgabe* (M4)** 91
 02 Feuerzauber (M4) 168
 03 Gefühl (M4) 169
 04 Größeres Unbehagen (M4) 40
 05 Leomunds Sichere Schutzhütte (M4) 170
 06 Monster bezaubern (M4) 171
 07 Ungeschicklichkeit (M4) 173
 08 **Vertrauten aufbauen III* (M4)** 94
 09 Verwirrung (M4) 174
 10 Verzauberte Waffe (M4) 174
 11 Zauberspiegel (M4) 175

01 Beherrschung (M5) 176
 02 Chaos (M5) 176
 03 **Ekel* (M5)** 95
 04 Geistige Vernebelung (M5) 44
 05 Leomunds Unwiderstehliche Gesprächsführung (M5) 179
 06 Magischer Stecken (M5) 45
 07 Monster festhalten (M5) 180
 08 Netzdurchquerung (M5) (FOR2) 55
 09 Schwachsinn (M5) 181
 10 **Unsagbares Verlangen* (M5)** 96
 11 Verarbeitung (M5) 184
 12 **Vertrauten aufbauen IV* (M5)** 97

01 **Ass Anaaras Schlaf* (M6)** 97
 02 **Ass Anaaras Wache* (M6)** 97
 03 Böser Blick (M6) 185
 04 Drachenschuppen (M6) 130
 05 Geas (M6) 187
 06 Gegenstand verzaubern (M6) 187
 07 Masseneinflüsterung (M6) 189
 08 Schwarzmantel (M6) 130
 09 **Vertrauten aufbauen V* (M6)** 99
 10 Wächter und Hüter (M6) 192

01 Ausbrüten (M7) 52
 02 Pflanzen bezaubern (M7) 197
 03 Schattenreise (M7) 197
 04 **Vertrauten aufbauen VI* (M7)** 100
 05 Verzauberung stehlen (M7) 56
 06 Zauberdiebstahl (M7) 121

01 Antipathie/Sympathie (M8) 200
 02 Aufforderung (M8) 200
 03 Magische Bande (M8) 203

04 Massenbezauberung (M8) 203
 05 Ottos Unwiderstehlicher Tanz (M8) 204
 06 Versenken (M8) 205
 07 **Vertrauten aufbauen VII* (M8)** 101
 08 Wolkenschiff (M8) 60

01 Beistand (M9) 207
 02 Mordenkainens Auftrennung (M9) 208
 03 Seelenwanderung/-rückkehr (M9) 91
 04 Verfluchter Schlaf (M9) (1037G) 26
 05 **Vertrauten aufbauen VIII* (M9)** 102

Chaotische Umkehrmagie

01 **Chaotische Fortsendung* (M1)** 79
 02 **Chaotische Waffenverzauberung* (M1)** 79
 03 **Chaotisches Gewusel* (M1)** 79

01 **Diffusionskugel*, 4,5m Radius* (M2)** .. 83
 02 **Zauberwirkung streuen* (M2)** 87

01 **Chaotische Kleiderfetzen* (M3)** 87
 02 **Zauberwirkung fokussieren* (M3)** 91

01 **Chaotische Luftdämpfung* (M4)** 91
 02 **Chaotische Teleportation* (M4)** 92
 03 **Flimmern, 3m Radius* (M4)** 92

01 **Zauberreflexion* (M5)** 97

01 **Chaotische Stufenverzerrungen* (M6)** . 98

01 **Chaotische Memorisierungen* (M7)** ... 99

01 **Chaosnetz entzogenen Lebens* (M8)** . 100

Egomodifikation

01 Langer Atem (M1) 25
 02 Schlaf (M1) 144
 03 Schutz vor Hunger und Durst (M1) 120
 04 Sprachen verstehen/verwirren (M1) 145

01 Blindheit (M2) 148
 02 Gedanken lesen (M2) 150
 03 Gesinnung erkennen/verbergen (M2) 150
 04 Schutz vor Lähmung (M2) 30
 05 Stärke (M2) 154
 06 Tashas fürchterlicher, unbezähmbarer Lachanfall (M2) 155
 07 Taubheit (M2) 155
 08 Vergessen (M2) 156

01 Gesinnung vortäuschen (M3) 159
 02 Hellhören (M3) 159
 03 Scheintod (M3) 161

01 Furcht (M4) 169
 02 Gefühl (M4) 169
 03 Rarys Gedächtniserweiterung (M4) 172

01 Beherrschung (M5) 176
 02 Falsche Erkenntnis (M5) 177
 03 Kontakt zu anderen Ebenen (M5) 178
 04 Schwachsinn (M5) 181
 05 Traum/Alptraum (M5) 183
 06 Verständigung (M5) 184

01 Geas (M6) 187
 02 Masseneinflüsterung (M6) 189
 03 Mordenkainens Erinnerung (M6) 189
 04 Sagenkunde (M6) 190
 05 Wahrer Blick (M6) 193

01 Abschirmung (M8) 200
 02 Antipathie/Sympathie (M8) 200
 03 Gedankenleere (M8) 202

01 Voraussicht (M9) 210

Elementzauber(Erde)

01 Farbkugel (M1) 118
 02 Steinf Faust (M1) 27

01 Maximilians Erdgriff (M2) 29
 02 Narrengold (M2) 152

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3) 32
 02 Maximilians Steingriff (M3) 36

01 Archevelts Donnerkeil (M4) 90
 02 Graben (M4) 169
 03 Kiesel zu/aus Felsbrocken verwandeln (M4) 41
 04 Steinhaut (M4) 173
 05 Steinvision (M4) (RA2) 36

01 Eisenwand (M5) 176
 02 Elementarwesen beschwören (M5) 177
 03 Entfernungsverzerrung (M5) 177
 04 Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (M5) 177
 05 Schnee zu Stein verwandeln (M5) (RA2) 36
 06 **Shandras Sandwolke* (M5)** 96
 07 Steinverformung (M5) 181
 08 Steinwand (M5) 182
 09 Wände passieren (M5) 184

01 Durchsichtigkeit (M6) 186
 02 Erde bewegen (M6) 187
 03 Stein zu Fleisch/Fleisch zu Stein (M6) 190
 04 Wasser zu Staub/Staub zu Wasser verwandeln (M6) 247

01 Ausbrüten (M7) 52
 02 Statue (M7) 198

01 Glasstahl (M8) 202
 02 **Shandras Treibsand* (M8)** 101
 03 Versenken (M8) 205

01 Einkerkung/Freiheit (M9) 207
 02 Elementarhülle (M9) 60
 03 Glanzvolle Umwandlung (M9) 61
 04 Glasbruch (M9) 208
 05 Übertragung von Anwesen (M9) 63

Elementzauber(Feuer)

01 Auflodern (M1) 24
 02 Brennende Hände (M1) 140
 03 Farbkugel (M1) 118
 04 Normale Feuer beeinflussen (M1) 142
 05 Tanzende Lichter (M1) 145

01 Agannazars Flamme (M2) 119
 02 **Feueraura* (M2)** 83
 03 Feuerwerk (M2) 149
 04 Flammenkugel (M2) 149

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3) 32
 02 Feuerball (M3) 157
 03 Flammenpeil (M3) 157
 04 Melfs Magische Meteoriten (M3) 161

01 Feuerfalle (M4) 167
 02 Feuerhülle (M4) 125
 03 Feuerschild (M4) 168
 04 Feuerwand (M4) 168
 05 Feuerzauber (M4) 168

01 Elementarwesen beschwören (M5) 177
 02 Flammenschleier (M5) 94

01 Forests Feuriger Fangarm (M6) 49

01 Malec-Keths Flammenfaust (M7).....	1154
02 Spätzündender Feuerball (M7).....	198
01 Flammende Wolke (M8).....	202
01 Elementarhülle (M9).....	1160
02 Meteorschwarm (M9).....	208
03 Übertragung von Anwesen (M9).....	1163

Elementzauber(Luft)

01 Farbkugel (M1).....	118
02 Federfall (M1).....	140
03 Langer Atem (M1).....	125
04 Nebelwand (M1).....	142
01 Nebelwolke (M2).....	152
02 Stinkende Wolke (M2).....	154
03 Treiben im Wind (M2).....	130
04 Windgeflüster (M2).....	156

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3).....	132
02 Luft erschaffen (M3).....	(1037G) 23
03 Wasser/Luft atmen (M3).....	163
04 Windstoß (M3).....	163
05 Windvorhang (M3).....	163

01 Fester Nebel (M4).....	167
02 Meralds Mörderischer Nebel (M4).....	103
03 Sturmodem (M4).....	126

01 Atemwasser (M5).....	175
02 Elementarwesen beschwören (M5).....	177
03 Shandras Sandwolke* (M5).....	96
04 Todeswolke (M5).....	183

01 Tödlicher Nebel (M6).....	191
02 Wetterkontrolle (M6).....	193

01 Ersticken (M7).....	153
------------------------	-----

01 Flammende Wolke (M8).....	202
02 Wolkenschiff (M8).....	160

01 Elementarhülle (M9).....	1160
02 Übertragung von Anwesen (M9).....	1163

Elementzauber(Wasser)

01 Flüssigkeit umwandeln (M1).....	124
02 Frostschleier (M1).....	(RA2) 36
03 Wasseraura* (M1).....	82

01 Eismesser (M2).....	121
------------------------	-----

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3).....	132
02 Wäfriges Ebenbild (M3).....	137
03 Wasser/Luft atmen (M3).....	163

01 Eissturm (M4).....	165
02 Eiswand (M4).....	165
03 Hagelkegel (M4).....	112

01 Atemwasser (M5).....	175
02 Elementarwesen beschwören (M5).....	177
03 Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (M5).....	177
04 Kältekegel (M5).....	178
05 Schnee zu Stein verwandeln (M5).....	(RA2) 36

01 Otilukes Frostsphäre (M6).....	189
02 Wasser senken/steigen (M6).....	193
03 Wasser teilen (M6).....	193
04 Wasser zu Staub/Staub zu Wasser verwandeln (M6).....	247

01 Säuresturm (M7).....	155
-------------------------	-----

01 Abi-Dalzims Abscheuliche Austrocknung (M8).....	157
01 Elementarhülle (M9).....	1160
02 Übertragung von Anwesen (M9).....	1163

Erkenntniszauber

01 Hornungs Tip (M1).....	124
02 Identifizieren (M1).....	140
03 Illusion erkennen* (M1).....	80
04 Krankheit entdecken (M1).....	120
05 Magie entdecken (M1).....	141
06 Magie lesen (M1).....	142
07 Magie spüren* (M1).....	80
08 Sprachen verstehen/verwirren (M1).....	145
09 Strukturgewebe (M1).....	27
10 Untote entdecken (M1).....	146
11 Wünschelrute (M1).....	120
12 Zaubertrick (M1).....	148

01 Böses/Gutes entdecken (M2).....	149
02 Gedanken lesen (M2).....	150
03 Gegenstand orten/verbergen (M2).....	150
04 Gesinnung erkennen/verbergen (M2).....	150
05 Leben entdecken (M2).....	122
06 Rückruf des Todes (M2).....	122
07 Unsichtbares entdecken (M2).....	155
08 Vergangenheit (M2).....	131

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3).....	132
02 Hellhören (M3).....	159
03 Hellschauen (M3).....	159
04 Magischer Blick (M3).....	135

01 Ausspähung entdecken (M4).....	165
02 Steinvision (M4).....	(RA2) 36
03 Wasser orten (M4).....	k.A.
04 Zauberspiegel (M4).....	175

01 Falsche Erkenntnis (M5).....	177
02 Kazids Beschaffung (M5).....	144
03 Kontakt zu anderen Ebenen (M5).....	178
04 Rarys Telepathische Beziehung (M5).....	129
05 Schnee zu Stein verwandeln (M5).....	(RA2) 36
06 Traum/Alptraum (M5).....	183
07 Wert erkennen (M5).....	129

01 Sagenkunde (M6).....	190
02 Wahrer Blick (M6).....	193

01 Vision (M7).....	199
---------------------	-----

01 Abschirmung (M8).....	200
--------------------------	-----

01 Voraussicht (M9).....	210
--------------------------	-----

Herbeirufung/Beschwörung

01 Geselle rufen* (M1).....	80
02 Materialkomponenten beschwören (M1).....	125
03 Panzer (M1).....	142
04 Reittier (M1).....	143
05 Schmierer (M1).....	144
06 Unauffälliger Diener (M1).....	146
07 Vertrauten finden (M1).....	147
08 Zaubertrick (M1).....	148

01 Entfesselungstrick* (M2).....	83
02 Glitzerstaub (M2).....	151
03 Himmelschaken (M2).....	(FOR2) 52
04 Melfs Säurepfeil (M2).....	152
05 Schwarm herbeirufen (M2).....	153
06 Shandras Reinigung des Raumes* (M2).....	85
07 Vertrauten binden* (M2).....	86
08 Vertrauten verbessern I* (M2).....	86
09 Wort dem Macht: Blitz* (M2).....	87
10 Würgen (M2).....	122

01 Flammenpfeil (M3).....	157
02 Ghalebs Dauerhafter Diener* (M3).....	105
03 Monster herbeirufen I (M3).....	161
04 Publikum beschwören (M3).....	87
05 Tintenschlange (M3).....	162
06 Vertrauten verbessern II* (M3).....	91
07 Wäfriges Ebenbild (M3).....	137
08 Wort der Macht: Schmerz* (M3).....	91
09 Zuschnappende Zähne (M3).....	125

01 Augenring (M4).....	125
02 Caligardes Klaue (M4).....	88
03 Evards Schwarze Tentakel (M4).....	167
04 Lykanthrop herbeirufen (M4).....	41
05 Meralds Mörderischer Nebel (M4).....	103
06 Monster herbeirufen II (M4).....	171
07 Reiseschrank (M4).....	88
08 Säurestrahl (M4).....	(FOR2) 55
09 Schattenroß herbeirufen* (M4).....	93
10 Shandras Unbenutzter Raum* (M4).....	94
11 Verdoppeln (M4).....	126
12 Vertrauten verbessern III* (M4).....	95
13 Warnender Hüter (M4).....	95
14 Zerschmetterndes Wort* (M4).....	95

01 Elementarwesen beschwören (M5).....	177
02 Knochenwand (M5).....	127
03 Leomunds Geheime Truhe (M5).....	179
04 Monster herbeirufen III (M5).....	181
05 Mordenkainens Treuer Hund (M5).....	181
06 Schatten beschwören (M5).....	181
07 Wort der Macht: Zerschmettern* (M5).....	97

01 Einfangen (M6).....	186
02 Forests Feuriger Fangarm (M6).....	149
03 Monster herbeirufen IV (M6).....	189
04 Regenbogenschlag* (M6).....	98
05 Spinne herbeirufen (M6).....	(FOR2) 56
06 Tentakel (M6).....	130
07 Tiere herbeirufen (M6).....	191
08 Unbändiger Schlag (M6).....	159
09 Unsichtbarer Pirscher (M6).....	192
10 Wort der Macht: Feuer* (M6).....	99

01 Begrenzter Wunsch (M7).....	195
02 Drawmij's Sofortiger Herbeiruf (M7).....	195
03 Herbeirufung bekräftigen (M7).....	154
04 Monster herbeirufen V (M7).....	196
05 Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (M7).....	196
06 Natterngicht (M7).....	(FOR2) 56
07 Regenbogenstrahlen (M7).....	197
08 Wort der Macht: „Betäubung“ (M7).....	199

01 Großer Schrei (M8).....	95
02 Irrgarten (M8).....	202
03 Monster herbeirufen VI (M8).....	203
04 Regenbogenwand (M8).....	204
05 Seelenfalle (M8).....	204
06 Symbol (M8).....	205
07 Unbändige Zone (M8).....	159
08 Wort der Macht: „Blindheit“ (M8).....	206

01 Der Streitwagen des Toth* (M9).....	102
02 Monster herbeirufen VII (M9).....	208
03 Regenbogensphäre (M9).....	209
04 Schwarze Unheilsklinge (M9).....	(FOR2) 58
05 Tor (M9).....	210
06 Unbändiger Sturm (M9).....	164
07 Wort der Macht: „Tod“ (M9).....	210
08 Wunsch (M9).....	210

Illusionen

01 Alp (M1).....	139
02 Bauchreden (M1).....	139
03 Erscheinung verändern (M1).....	140
04 Leichengesicht (M1).....	120
05 Nystul's Magische Aura (M1).....	142
06 Scheingeräusche (M1).....	143
07 Thargons Luftzeichnung* (M1).....	82

08 Trugbild (M1) 146
 09 Zaubertrick (M1) 148
 01 Blindheit (M2) 148
 02 Hypnotisches Muster (M2) 151
 03 Irrführung (M2) 151
 04 Laerals Tanzender Schimmer (M2) ^ 90
 05 Leomunds Falle (M2) 152
 06 Narrengold (M2) 152
 07 **Shandras Schreckgestalt*** (M2) 85
 08 Spiegelbild (M2) 154
 09 Taubheit (M2) 155
 10 **Thargons Luftbild*** (M2) 86
 11 Unsichtbarkeit (M2) 155
 12 Verbessertes Trugbild (M2) 156
 13 Verschwimmen (M2) 156
 14 Windgeflüster (M2) 156

01 Geisterroß (M3) 158
 02 Gespensterform (M3) 159
 03 Großes Trugbild (M3) 159
 04 Illusionsschrift (M3) 160
 05 Lorloveims Kriechender Schatten (M3) ^U35
 06 Unsichtbarkeit, 3m Radius (M3) 162

01 Erweiterte Unsichtbarkeit (M4) 167
 02 Furcht (M4) 169
 03 Geringe Erschaffung (M4) 169
 04 Illusionswand (M4) 170
 05 Leerer Raum (M4) 170
 06 Phantommonster (M4) 172
 07 Regenbogenmuster (M4) 172
 08 Scheingelände (M4) 172
 09 Tödlicher Alp (M4) 173
 10 Verschlüsselung (M4) ^ 114

01 Äußerlichkeiten (M5) 175
 02 Eigenstände Illusion (M5) 176
 03 Halb-Phantommonster (M5) 178
 04 Höhere Erschaffung (M5) 178
 05 Phantommagie (M5) 181
 06 Phantomtor (M5) 181
 07 Traum/Alptraum (M5) 183

01 Ablenkung (M6) 184
 02 Arkane Spiegelung (M6) 185
 03 Böser Blick (M6) 185
 04 Dauerhafte Illusion (M6) 186
 05 Deckmantel (M6) 186
 06 Halb-Phantommagie (M6) 188
 07 Lorloveims Schattenhafte Umwandlung (M6) ^U50
 08 Phantome (M6) 190
 09 Projiziertes Trugbild (M6) 190
 10 Vorbestimmte Illusion (M6) 192

01 Abbild (M7) 195
 02 Absonderung (M7) 194
 03 Massensichtbarkeit (M7) 196
 04 Schattenkatze (M7) ^U55
 05 Schattenreise (M7) 197

01 Abschirmung (M8) 200

01 Schicksalskampf (M9) 209

Metamagie

01 Erweiterung I (M3) ^U33
 02 Quadrat des Kreises (M3) ^U36

01 Ausdehnung I (M4) ^U38
 02 Erweiterung II (M4) ^U40
 03 Verlängerung I (M4) 174

01 Erweiterung III (M5) ^U44
 02 Verlängerung II (M5) 184

01 Ausdehnung II (M6) ^U49
 02 Verlängerung III (M6) 192

01 Begrenzter Wunsch (M7) 195

01 **Zaubersog*** (M8) 102

01 Wunsch (M9) 210

Nekromantie

01 Kalte Hand (M1) 141
 02 Leichengesicht (M1) ° 120
 03 Untote entdecken (M1) 146
 04 Zaubertrick (M1) 148

01 Geisterhand (M2) 150
 02 Ghulgriff (M2) ° 122
 03 Rückruf des Todes (M2) ° 122
 04 Würgen (M2) ° 122

01 Geisterüstung (M3) ^U34
 02 Knochenkeule (M3) ° 123
 03 Scheintod (M3) 161
 04 Schmerzender Griff (M3) ° 123
 05 Schwebender Schädel (M3) ° 123
 06 Tod hinauszögern (M3) ° 124
 07 Untote festhalten (M3) 163
 08 Vampirgriff (M3) 163

01 Ansteckung (M4) 165
 02 Entkräftung (M4) 167
 03 **Ghalebs Erstickung*** (M4) 92
 04 Rückschlag (M4) ^(FOR2) 54
 05 Spendelars Ernüchterung (M4) ^ 88
 06 Todesmaske (M4) ^U43

01 Gestaltwandel erzwingen (M5) ° 127
 02 Grimwalds Graumantel (M5) ^ 118
 03 Knochenwand (M5) 127
 04 Magisches Gefäß (M5) 180
 05 Mumienfäule (M5) ° 128
 06 Nulathoes Neumann (M5) ^ 80
 07 Pulsierende Knochen (M5) ° 128
 08 Schatten beschwören (M5) 181
 09 Scheintod (M5) ° 60
 10 Tote beleben (M5) 183

01 Blusteins Geisterhaftes Reittier (M6) ^U49
 02 Schwarzmantel (M6) ° 130
 03 Todeszauber (M6) 191
 04 Tödlicher Blick (M6) ° 131
 05 Wiedergeburt (M6) 194

01 Blusteins Schauerlicher Zusammenschluß (M7) ^U53
 02 Ersticken (M7) ^U53
 03 Finger des Todes (M7) 195
 04 **Ghalebs Brennendes Herz*** (M7) 99
 05 **Ghalebs Odemschutz*** (M7) 99
 06 Herbeirufung bekräftigen (M7) ^U54
 07 Untote befehligen (M7) 198
 08 Untotes Ebenbild (M7) ° 131

01 Abi-Dalzims Abscheuliche Austrocknung (M8) ^U57
 02 Duplikat (M8) 202
 03 Entlauben (M8) ° 132
 04 Homunkuluszauber (M8) ^U58
 05 Körpersympathie (M8) ^ 111
 06 Schattenhafte Gestalt (M8) ° 132
 07 Todesspinne (M8) ^(FOR2) 57

01 Entzug von Lebenskraft (M9) 207
 02 Schrei der Todesfee (M9) ^U62
 03 **Sulframs Stufenklau*** (M9) 102

Spinnenmagie

01 **Shandras Beutel*** (M1) 81
 02 **Shandras Keule*** (M1) 81

03 **Shandras Klebende Fläche*** (M1) 81
 04 **Shandras Wurfkugeln*** (M1) 82

01 **Shandras Arme*** (M2) 84
 02 **Shandras Biß*** (M2) 84
 03 **Shandras Faden*** (M2) 84
 04 **Shandras Luftdichter Beutel*** (M2) 84
 05 **Shandras Netz*** (M2) 84
 06 **Shandras Panzer*** (M2) 85
 07 **Shandras Schildwappen*** (M2) 85

01 **Shandras Ball*** (M3) 88
 02 **Shandras fadenscheiniges Zelt*** (M3) 89
 03 **Shandras Hülle*** (M3) 89
 04 **Shandras Netzverstärkung*** (M3) 89
 05 **Shandras Rauchfilter*** (M3) 89
 06 **Shandras Seide*** (M3) 89
 07 **Shandras Spinnenkreation (klein)*** (M3) 89
 08 **Shandras verbesserter Federfall*** (M3) 90

01 **Shandras Fadenpfeil*** (M4) 93
 02 **Shandras Fangnetz*** (M4) 93
 03 **Shandras Kokon*** (M4) 94
 04 **Shandras Spinnenkreation (groß)*** (M4) 94
 05 **Shandras Spinnerin*** (M4) 94

01 **Shandras Kontrollhülle*** (M5) 96
 02 **Shandras Schlinge*** (M5) 96

01 **Shandras Lebenshülle*** (M6) 98

01 **Shandras Todeshülle*** (M7) 99

Sublimation

01 Strukturgewebe (M1) 27
 02 **Zellaufschlüsselung*** (M1) 82
 03 **Zellulare Neuordnung*** (M1) 82

01 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3) ^U32
 02 **Kreatur herbeirufen I*** (M3) 78

01 **Kreatur herbeirufen II*** (M4) 78

01 **Kreatur herbeirufen III*** (M5) 78

01 **Kreatur herbeirufen IV*** (M6) 78

01 **Kreatur herbeirufen V*** (M7) 78

01 **Kreatur herbeirufen VI*** (M8) 78

01 **Kreatur herbeirufen VII*** (M9) 78

Unbändige Magie

01 Hornungs Tip (M1) ^U24
 02 Nahals Gewagte Hexerei (M1) ^U26
 03 Strukturgewebe (M1) 27

01 Chaosschild (M2) ^U28
 02 Hornungs unheilvolle Umlenkung (M2) ^U29
 03 Nahals unsinnige Aufhebung (M2) ^U30

01 Andere Wirklichkeit (M3) ^U32
 02 Feuerstrom (M3) ^U33
 03 Gestammel (M3) ^U34

01 Da oder nicht da (M4) ^U38
 02 Unglück (M4) ^U43

01 **Chaosanker*** (M5) 95
 02 Wellenform (M5) ^U47
 03 Wirbel (M5) ^U48

01 Unbändige Hülle (M6) ^U51

01 Hornungs Wogenwandler (M7).....	U54	05 Explosive Runen (M3).....	157	22 Wände passieren (M5).....	184
02 Zauber umformen (M7).....	U56	06 Feuerstrom (M3).....	U33	23 Wellenform (M5).....	U47
01 Hornungs zufälliger Entsender (M8).....	U58	07 Fliegen (M3).....	158	01 Arkane Spiegelung (M6).....	185
02 Unbändige Zone (M8).....	U59	08 Flimmern (M3).....	158	02 Auflösung (M6).....	185
03 Zaubersog* (M8)	102	09 Gegenstand (M3).....	158	03 Ausdehnung II (M6).....	U49
01 Stabilisieren (M9).....	U63	10 Gesinnung vortäuschen (M3).....	159	04 Dimensionstor, beidseitiges* (M6)	98
02 Unbändiger Sturm (M9).....	U64	11 Gespensterform (M3).....	159	05 Durchsichtigkeit (M6).....	186
03 Unbändiges Feuer (M9).....	U64	12 Gestammel (M3).....	U34	06 Elektronenhülle* (M6)	98
		13 Hand der Dunkelheit (M3).....	(FOR2) 53	07 Erde bewegen (M6).....	187
		14 Hast (M3).....	159	08 Klauen des Erdkolosses (M6).....	U50
		15 Infravision (M3).....	160	09 Mordenkainens Erinnerung (M6).....	189
		16 Klima verändern (M3).....	(1037G) 23	10 Otilukes Frostspähre (M6).....	189
		17 Krallenhand 2* (M3)	88	11 Projiziertes Trugbild (M6).....	190
		18 Leomunds Winzige Hütte (M3).....	160	12 Rarys Telepathische Beziehung (M6).....	U129
		19 Lichtbogen* (M3)	88	13 Rekonstruktion (M6).....	U110
		20 Maximilians Steingriff (M3).....	U36	14 Stein zu Fleisch/Fleisch zu Stein (M6).....	190
		21 Quadratur des Kreises (M3).....	U36	15 Tensors Umwandlung (M6).....	191
		22 Shandras Netzverstärkung* (M3)	89	16 Tentakel (M6).....	130
		23 Stille bannen (M3).....	U92	17 Tödlicher Nebel (M6).....	191
		24 Stoff zu Stein* (M3)	90	18 Unbändige Hülle (M6).....	U51
		25 Thalins Heimatfenster* (M3)	90	19 Verkleiden (M6).....	(1037G) 24
		26 Verbesserter Magischer Mund (M3).....	U87	20 Verlängerung III (M6).....	192
		27 Verborgene Seite (M3).....	163	21 Vertrauten aufbauen V* (M6)	99
		28 Verlangsamten (M3).....	163	22 Wächter und Hüter (M6).....	192
		29 Vertrauten aufbauen II* (M3)	90	23 Wasser senken/steigen (M6).....	193
		30 Vertrauten verbessern II* (M3)	91	24 Wetterkontrolle (M6).....	193
		31 Wasser/Luft atmen (M3).....	163		
		32 Windstoß (M3).....	163	01 Ausbrüten (M7).....	U52
		33 Windvorhang (M3).....	163	02 Ersticken (M7).....	U53
		34 Zungen/Kauderwelsch (M3).....	164	03 Fehlerfreies Teleportieren (M7).....	195
		35 Zuschnappende Zähne (M3).....	U125	04 Hornungs Wogenwandler (M7).....	U54
				05 Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (M7).....	196
		01 Andere verwandeln (M4).....	164	06 Phasentor (M7).....	197
		02 Aufhalten (M4).....	(FOR2) 54	07 Schwerkraft umkehren (M7).....	198
		03 Begrenzte Wärmewellen* (M4)	91	08 Statue (M7).....	198
		04 Dimensionstor (M4).....	165	09 Verbreitende Wärmewellen* (M7)	100
		05 Erweiterung II (M4).....	U40	10 Verschwinden (M7).....	199
		06 Fester Nebel (M4).....	167	11 Vertrauten aufbauen VI* (M7)	100
		07 Feuerschild (M4).....	168	12 Zauber umformen (M7).....	U56
		08 Kiesel zu/aus Felsbrocken verwandeln (M4).....	U41	13 Zweidimensionalität (M7).....	199
		09 Leomunds Sichere Schutzhütte (M4).....	170		
		10 Massenverwandlung (M4).....	171	01 Abi-Dalzims Abscheuliche Austrocknung (M8).....	U57
		11 Mordenkainens Schnelligkeit (M4).....	U42	02 Beliebigen Gegenstand verwandeln (M8).....	201
		12 Otilukes Elastische Kugel (M4).....	171	03 Dauerhaftigkeit (M8).....	201
		13 Pflanzenwachstum (M4).....	229	04 Erweitertes Gedächtnis* (M8)	100
		14 Phasenfalle (M4).....	U112	05 Flammende Wolke (M8).....	202
		15 Plüschtier werden* (M4)	92	06 Glasstahl (M8).....	202
		16 Rarys Gedächtniserweiterung (M4).....	172	07 Leerraum* (M8)	100
		17 Regenbogenmuster (M4).....	172	08 Nachahmen (M8).....	(1037G) 26
		18 Selbstverwandlung (M4).....	173	09 Otilukes Telekinetische Kugel (M8).....	203
		19 Shandras Flügel* (M4)	93	10 Scheingeist* (M8)	101
		20 Sichern (M4).....	U115	11 Todesspinne (M8).....	(FOR2) 57
		21 Steinhaut (M4).....	173	12 Versenken (M8).....	205
		22 Tulrurs Verfolger (M4).....	U89	13 Vertrauten aufbauen VII* (M8)	101
		23 Verlängerung I (M4).....	174	14 Vibriieren* (M8)	101
		24 Vertrauten aufbauen III* (M4)	94	15 Weltentor* (M8)	101
		25 Vertrauten verbessern III* (M4)	95	16 Wolkenschiff (M8).....	U60
		26 Zauberauge (M4).....	174		
		01 Abstand/Anziehung (M5).....	175	01 Beistand (M9).....	207
		02 Atemwasser (M5).....	175	02 Gestaltwandelung (M9).....	208
		03 Beschleunigte Schwangerschaft* (M5)	95	03 Glanzvolle Umwandlung (M9).....	U61
		04 Bogenfreunds Flinke Reise (M5).....	U93	04 Glasbruch (M9).....	208
		05 Entfernungsverzerrung (M5).....	177	05 Mordenkainens Auftrennung (M9).....	208
		06 Erweiterung III (M5).....	U44	06 Übertragung von Anwesen (M9).....	U63
		07 Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (M5).....	177	07 Vertrauten aufbauen VIII* (M9)	102
		08 Krallenhand 3* (M5)	96	08 Zeitstillstand/Wiedereintritt in die Zeit (M9).....	210
		09 Leomunds Geheime Truhe (M5).....	179	09 Zeitstop (M9).....	211
		10 Mordenkainens Privatgemächer (M5).....	U128		
		11 Nchasers Glühende Kugel (M5).....	U80		
		12 Netzdurchquerung (M5).....	(FOR2) 55		
		13 Resistenz senken (M5).....	U46		
		14 Schrei von Jericho* (M5)	96		
		15 Steinverformung (M5).....	181		
		16 Telekinese (M5).....	182		
		17 Teleportieren (M5).....	182		
		18 Tierwachstum-/schrumpfung (M5).....	182		
		19 Verarbeitung (M5).....	184		
		20 Verlängerung II (M5).....	184		
		21 Vertrauten aufbauen IV* (M5)	97		

Veränderung

01 Auflockern (M1).....	U24
02 Ausbessern (M1).....	139
03 Austilgen (M1).....	139
04 Bleichen (M1).....	(1037G) 22
05 Blickreflexion (M1).....	139
06 Botschaft (M1).....	139
07 Brennende Hände (M1).....	140
08 Farbkugel (M1).....	U118
09 Federfall (M1).....	140
10 Flüssigkeit umwandeln (M1).....	U24
11 Frostschleier (M1).....	(RA2) 36
12 Immergrüns Postfach* (M1)	80
13 Instrument wandeln (M1).....	U85
14 Krallenhand 1* (M1)	80
15 Langer Atem (M1).....	U25
16 Licht (M1).....	214
17 Murdock Gefederter Gleiter (M1).....	U26
18 Niogaz Erdgolem* (M1)	81
19 Normale Feuer beeinflussen (M1).....	142
20 Schockgriff (M1).....	144
21 Spinnenaugen (M1).....	(FOR2) 51
22 Spinnenklettern (M1).....	145
23 Sprachen verstehen/verwirren (M1).....	145
24 Springen (M1).....	145
25 Sprühende Farben (M1).....	145
26 Steinf Faust (M1).....	U27
27 Streuen (M1).....	U98
28 Tanzende Lichter (M1).....	145
29 Tor zuhalten (M1).....	146
30 Vergrößern/Verkleinern (M1).....	146
31 Zaubersiegel (M1).....	147
32 Zauberrick (M1).....	148
01 Aussprechen (M2).....	U121
02 Dauerhaftes Licht (M2).....	149
03 Diamantfinger* (M2)	82
04 Dunkelheit, 4,50m Radius (M2).....	149
05 Erscheinungswandel (M2).....	U28
06 Farben (M2).....	(1037G) 23
07 Feuerwerk (M2).....	149
08 Gestalt verändern (M2).....	150
09 Hautreizung (M2).....	151
10 Klopfen/Verschließen (M2).....	U151
11 Kuldaars Kletterhilfe* (M2)	83
12 Magischer Mund (M2).....	152
13 Maximilians Erdgriff (M2).....	U29
14 Metallfaust* (M2)	83
15 Narengold (M2).....	152
16 Nebelwolke (M2).....	152
17 Rasierklinge (M2).....	U103
18 Scherben (M2).....	153
19 Schweben (M2).....	153
20 Seiltrick (M2).....	154
21 Stärke (M2).....	154
22 Stille, 4,50m Radius (M2).....	U86
23 Sturmstab* (M2)	85
24 Tiefe Taschen (M2).....	155
25 Treiben im Wind (M2).....	U30
26 Vertrauten aufbauen I* (M2)	86
27 Vertrauten verbessern I* (M2)	86
28 Windgeflüster (M2).....	156
29 Zauberschloß (M2).....	156
01 Andere Wirklichkeit (M3).....	U32
02 Beschleunigung (M3).....	U33
03 Dunkle Schwingen (M3).....	(FOR2) 53
04 Erweiterung I (M3).....	U33

Bannsängerzauber

Bannballaden

01 Alp (M1).....	U66
02 Barriere gegen Ungeziefer (P1).....	U66
03 Bauchreden (M1).....	139
04 Befehl (P1).....	213
05 Freundschaft (M1).....	140
06 Heiligtum (P1).....	214

Schicksal* (P5) 109
 Sühne (P5) 241

Göttlicher Fluch (P6) 160

Alter Fluch (P7) 161
 Heiliges Bindeglied (P7) 108

Astralzyklus

Mit Astralreisenden sprechen (P1) 69

Astrales Fenster (P3) 83
Astrales Netz* (P3) 106

Astralreisendem folgen (P4) 98

Ebenenwechsel (P5) 238

Astralzauber (P7) 248

Ätherreise# 151
 Ebenenauftrag# 153
 Imagoverhör# 156

Beschwörungszyklus

Stoßgebet (P1) 72

Heilige Macht entlehnen (P2) 77

Bannspruch (P4) 231
 Dornen sprühen (P4) 97
 Tiere beschwören I (P4) 235
 Waldgeschöpfe rufen (P4) 235

Böses/Gutes bannen (P5) 238
 Tiere beschwören II (P5) 241

Feuerelementar beschwören/fortschicken (P6) 243
 Gegenstand beleben (P6) 244
 Luftdiener (P6) 245
 Rückruf (P6) 245
 Tiere beschwören III (P6) 246
 Tiere herbeirufen (P6) 246

Beistand (U) (P7) 248
 Erdelementar beschwören/fortschicken (P7) 249
 Forderung (P7) 249
 Kriechender Tod (P7) 250
 Machterfüllung% (P7) 142
 Streitwagen des Sustarre (P7) 251
 Streitwagen des Todes (P7) 97
 Tor (P7) 252

Elementarschwarm# 153
 Tierhorde# 161
 Wolfsgeister# 163

Bezauberungszyklus

Befehl (P1) 213
 Furcht bannen/auflösen (P1) 213

Fesseln (P2) 218
 Mystische Übertragung% (P2) 78
 Personen festhalten (P2) 221
 Sphärenklänge (P2) 79

Gefühle steuern (P3) 86

Geschlecht ändern* (P4) 108
 Handlungsfreiheit (P4) 232
 Mantel der Tapferkeit/Furcht (P4) 233
 Zauberkräfte verleihen (P4) 237

Auftrag (P5) 237
 Verschmelzen% (P5) 127

Forderung (P7) 249
 Verwirrung (P7) 252

Ansteckende Furcht# 150
 Massenauftrag# 157

Chaoszyklus

Fehlidentifizierung (P1) 66

Festmahl der Zwietracht (P2) 75

Magie fehlwirken (P3) 90
 Ursachen verwirren (P3) 95

Chaotischer Kampf (P4) 102
 Chaotischer Schlaf (P4) 103
Geschlecht ändern* (P4) 108
 Verdrehte Denkweise (P4) 113

Chaotische Befehle (P5) 118

Unkontrolliertes Wetter (P7) 148

Spirale der Rückbildung# 159
 Verbot# 162

Elementarzyklus

Dauerbrand (P1) 66
Kraftfluß legen* (P1) 104
 Wasser erschaffen/vernichten (P1) 217

Dunkelfeuer (P2) (FOR2) 59
 Feuerfalle (P2) 218
 Flammen erzeugen (P2) 219
 Flammenklinge (P2) 219
 Metall erhitzen/kühlen (P2) 220
 Staubteufel beschwören (P2) 223

Auf Wasser gehen (P3) 224
 Feuerwerk (P3) 225
 Flammen durchschreiten (P3) 225
 Mit Stein verschmelzen (P3) 228
 Schutz vor Feuer (P3) 230
 Steinverformung (P3) 230
 Wasser/Luft atmen (P3) 231

Feuer erzeugen/löschen (P4) 232
 Rauchgeist (P4) 105
 Wasser senken/Steigendes Wasser (P4) 236

Elementarform* (P5) 109
 Fels zu Schlamm verwandeln (U) (P5) 239
 Feuerwand (P5) 239
 Luftweg (P5) 240
 Reinigende Wolke (P5) 123
 Spitze Steine (P5) 241

Erzählende Steine (P6) 243
 Feuerelementar beschwören/fortschicken (P6) 243
 Feuersaat (P6) 243
 Wasser teilen (P6) 246
 Wasser zu Staub verwandeln (U) (P6) 247

Erdbeben (P7) 248
 Erdelementar beschwören/fortschicken (P7) 249
 Fels beleben (P7) 249
 Feuersturm/Feuerlöscher (P7) 249
 Metall zu Holz verwandeln (P7) 250
 Streitwagen des Sustarre (P7) 251
 Streitwagen des Todes (P7) 97
 Windwandeln (P7) 253

Elementarschwarm# 153
 Rachesturm# 158

Elementarzyklus(Erde)

Erde erschaffen* (P1) 103
Kraftfluß legen* (P1) 104

Wärmende Steine (P2) 106

Mit Stein verschmelzen (P3) 228
 Steinverformung (P3) 230

Steinwand* (P4) 108
Treibsand* (P4) 109

Elementarform* (P5) 109
 Fels zu Schlamm verwandeln (U) (P5) 239
 Spitze Steine (P5) 241

Erzählende Steine (P6) 243
 Wasser zu Staub verwandeln (U) (P6) 247

Erdbeben (P7) 248
 Erdelementar beschwören/fortschicken (P7) 249
 Fels beleben (P7) 249
 Metall zu Holz verwandeln (P7) 250

Elementarschwarm# 153

Elementarzyklus(Feuer)

Dauerbrand (P1) 66
Kraftfluß legen* (P1) 104

Feuerfalle (P2) 218
 Flammen erzeugen (P2) 219
 Flammenklinge (P2) 219
 Metall erhitzen/kühlen (P2) 220
Wärmende Steine (P2) 106

Feuerwerk (P3) 225
 Flammen durchschreiten (P3) 225
 Schutz vor Feuer (P3) 230

Feuer erzeugen/löschen (P4) 232

Elementarform* (P5) 109
Elementarstrahl* (P5) 109
 Feuerwand (P5) 239

Feuerelementar beschwören/fortschicken (P6) 243
 Feuersaat (P6) 243

Feuersturm/Feuerlöscher (P7) 249
 Streitwagen des Sustarre (P7) 251
 Streitwagen des Todes (P7) 97

Elementarschwarm# 153

Elementarzyklus(Luft)

Kraftfluß legen* (P1) 104

Staubteufel beschwören (P2) 223

Wasser/Luft atmen (P3) 231

Rauchgeist (P4) 105

Elementarform* (P5) 109
 Luftweg (P5) 240
 Reinigende Wolke (P5) 123

Windwandeln (P7) 253

Elementarschwarm#^U153
 Rachesturm#^U158

Elementarzyklus(Wasser)

Kraftfluß legen* (P1) 104
 Wasser erschaffen/vernichten (P1) 217

Luftblasenhülle* (P2) 105

Auf Wasser gehen (P3) 224
 Wasser/Luft atmen (P3) 231

Wasserbrücke* (P3) 108

Wasser senken/Steigendes Wasser (P4) 236

Elementarform* (P5) 109
 Fels zu Schlamm verwandeln (U) (P5) 239
 Reinigende Wolke (P5)^U123

Wasser teilen (P6) 246
 Wasser zu Staub verwandeln (U) (P6) 247

Elementarschwarm#^U153
 Rachesturm#^U158

Erkenntniszyklus

Gift entdecken (P1) 213
 Gleichgewicht prüfen (P1)^U69
Leben entdecken* (P1) 104
 Magie entdecken (P1) 214
 Schlingen und Fallen entdecken (P1) 215
Schwangerschaft erkennen* (P1) 104
 Tiere oder Pflanzen orten (P1) 216

Bezauberung entdecken/verdecken (P2) 217
 Fallen finden (P2) 218
 Geistesberührung (P2)^(FOR2)60
 Gesinnung erkennen (U) (P2) 220
 Mit Tieren sprechen (P2) 221
 Vorahnung (P2) 223

Außerdimensionales entdecken (P3)^U83
 Gegenstand orten (U) (P3) 226
 Mit Toten sprechen (P3) 228

Lügen entdecken (U) (P4) 233
 Offenbarung/Geheimnis (P4)^A107
 Wasserspiegel (P4) 236
 Weissagung (P4) 236
 Zungen/Kauderwelsch (P4) 237

Einswerden mit der Natur (P5) 238
 Gedankenwelle% (P5)^U120
 Heiliges Gespräch (P5) 239
 Tragweite (P5)^U124
 Wahrer/Falscher Blick (P5) 242
 Zauberbecken (P5) 242

Erzählende Steine (P6) 243
 Mit Monstern verständigen (P6) 245
 Weg finden (U) (P6) 247

Göttliche Eingebung (P7)^U141
 Seelenspitzel (P7)^U147

Imagoverhör#^U156
 Offenbarung#^U157

Erschaffungszyklus

Erde erschaffen* (P1) 103

Heiliges Symbol erschaffen (P2)^U77

Nahrung und Wasser erschaffen (P3) 228
 Zaubernetz (P3)^(FOR2)63

Dornen sprühen (P4)^A97
 Dornengestrüpp (P4)^A96
 Hinzufügen (P4)^U109

Segensreiche Fülle (P5)^U124

Dornenwand (P6) 243
 Gegenstand beleben (P6) 244
 Heldenmahl (P6) 244
 Klingensbarriere (P6) 244

Steckenwandlung (P7) 251
 Streitwagen des Sistarre (P7) 251
 Streitwagen des Todes (P7)^A97

Bollwerk#^U152
 Fruchtbarkeit#^U154
 Pirschjäger#^U158

Fruchtbarkeitszyklus

Schwangerschaft erkennen* (P1) 104

Jungfräulichkeit wiederherstellen* (P2) 105

Fruchtbarkeit* (P3) 107

Geschlecht ändern* (P4) 108

Wiedergeburt (P7) 253

Fruchtbarkeit#^U154

Gedankenzyklus

Gedankenfang (P1)^U67
 Gefühle erfassen (P1)^U68

Geistesblitz (P2)^U76
 Verstand erfassen (P2)^U80

Erinnerung erfassen (P3)^U85
 Telepathie (P3)^U92

Erleuchtung (P4)^U105
 Gedanken aussenden (P4)^U107
 Geistige Beherrschung (P4)^U107
 Geistiges Gespräch (P4)^U108
 Solipsismus (P4)^U112

Gedächtnisschwäche (P5)^U120
 Verstand sprengen (P5)^U128

Anzweifeln (P6)^U131
 Vereinter Geist (P6)^U138

Göttliche Eingebung (P7)^U141

Geistiges Netzwerk#^U154
 Spirale der Rückbildung#^U159

Heilungszyklus

Blutung stoppen* (P1) 103
Leichte Heilende Sonnenstrahlen* (P1) . 104
 Leichte Wunden heilen (U) (P1) 214
Normale Wunden heilen* (P1) 104

Gift verlangsamen (P2) 220
Jungfräulichkeit wiederherstellen* (P2) . 105
Trunkenheit heilen* (P2) 106

Fruchtbarkeit* (P3) 107
Heilende Sonnenstrahlen* (P3) 107

Gift neutralisieren (U) (P4) 232
 Heilkräfte% (P4)^U109
 Schwere Wunden heilen (U) (P4) 235

Kritische Wunden heilen (U) (P5) 240
Verbesserte Heilende Sonnenstrahlen* (P5) 110

Heilung/Leid (P6) 244

Gesundheitssegens#^U155
 Heilrobe#^U156

Kampfzyklus

Waffe führen (P1) ??
 Zauberkelle (P1) 217
 Zaubersteine (P1) 217

Dieme's mächtige Hand* (P2) 105
 Geisterhammer (P2) 219
 Gesang (P2) 219

Gebet (P3) 226
 Heiliger Flegel (P3)^A106
 Überirdischer Chor% (P3)^U94

Waffenkunst (P3) 107

Rauchgeist (P4)^A105

Flammenschlag (P5) 239
 Insektenplage (P5) 239

Seelensturm% (P6)^U136
 Spinnenbiß (P6)^(FOR2)66

Heiliges Wort (U) (P7) 250

Bersten/Platzen#^U151
 Sternschnuppen#^U160

Kriegszyklus

Moral (P1)^U70
 Mut (P1)^U70

Waffe führen (P1) ??

Gefühle wahrnehmen (P2)^U76
 Sammeln (P2)^U79

Anpassung (P3)^U82
 Fußangeln (P3)^U86

Waffenkunst (P3) 107

Befehlsgewalt/Wankelmut (P4)^U99
 Fußschlingen/Durchgang (P4)^U106

Scheingeschütze (P5)^U124
 Verkleidung (P5)^U126

Gefälle verändern (P6)^U133

Phantommaschinen (P7)^U143
 Scheinbefestigung (P7)^U145

Ansteckende Furcht#^U150
 Massenauftrag#^U157

Rachesturm#^U158

Ordnungszyklus

Befehl (P1) 213

Chaos besänftigen (P2) ^U74

Fesseln (P2) 218

Personen festhalten (P2) 221

Stärke übertragen (P3) ^U91

Striktes Denken (P3) ^U92

Koordinierte Verteidigung (P4) ^U111

Ordnungsmittel (P4) ^U111

Hinderliche Erlaubnis (P5) ^U122

Vereinte Kräfte (P5) ^U126

Gesetzestreue (P6) ^U134

Wetterkontrolle (P7) 253

Gesetzmäßigkeit# ^U155

Verbot# ^U162

Pflanzenzyklus

Allergiefeld (P1) (2136G) 101

Dauerbrand (P1) ^U66

Spur wiederfinden (P1) (2136G) 101

Spurloses Gehen (P1) 215

Tiere oder Pflanzen orten (P1) 216

Verfall aufhalten* (P1) ??

Verstricken (P1) 216

Zauberkeule (P1) 217

Gute Beeren (U) (P2) 220

Holz krümmen (U) (P2) 220

Rindenhaut (P2) 222

Stolpern (P2) 223

Baum (P3) 224

Dornwachstum (P3) 225

Fäulnis verlangsamen (P3) ^U86

Pflanzen verwandeln (P3) (2136G) 105

Pflanzenwachstum (P3) 229

Schlinge (P3) 229

Schwatzende Rinde (P3) (2136G) 105

Alterung von Pflanzen (P4) ^U97

Baumroß (P4) ^U99

Dornen sprühen (P4) ^A 97

Dornengestrüpp (P4) ^A 96

Mit Pflanzen verständigen (P4) 233

Pflanzen festhalten (P4) 233

Pflanzenort (P4) 233

Scheinwald (U) (P4) 234

Stöcke zu Schlangen (U) (P4) 235

Baumbrücke (P5) 238

Schutzhülle gegen Pflanzen (P5) 241

Beförderung durch Pflanzen (P6) 243

Dornenwand (P6) 243

Holz vertreiben (P6) 244

Wächtereiche (P6) 246

Steckenwandlung (P7) 251

Fruchtbarkeit# ^U154

Pirschjäger# ^U158

Reisezyklus

Richtung erkennen (P1) ^U71

Aura der Annehmlichkeit (P2) ^U73

Last erleichtern (P2) ^U77

Wärmende Steine (P2) 106

Bräuche erkennen (P3) ^U84

Helfende Hand (P3) ^U88

Lagerplatz erschaffen (U) (P3) ^U90

Wasserbrücke* (P3) 108

Baumroß (P4) ^U99

Privatsphäre (P4) ^U112

Freie Bahn (U) (P5) ^U119

Leichte Reise (P5) ^U123

Monstersattel (P6) ^U136

Schwebende Straße (P7) ^U146

Ätherreise# ^U151

Luftfahrt# ^U156

Schutzzyklus

Bluthaut* (P1) 103

Heiligtum (P1) 214

Hitze/Kälte ertragen (P1) 214

Ring des Guten/Bösen% (P1) ^U71

Schutz vor Bösem/Gutem (P1) 215

Verfall aufhalten* (P1) ??

Feuer/Kälte widerstehen (P2) 218

Luftblasenhülle* (P2) 105

Rindenhaut (P2) 222

Rückzug (P2) 222

Erhalten* (P3) 107

Fluch brechen (U) (P3) 226

Kette des Guten/Bösen% (P3) ^U89

Lähmung aufheben (P3) 227

Magie bannen (P3) 227

Schutz vor Feuer (P3) 230

Schutz vor Lebenskraftentzug (P3) 230

Schutzgewand (P3) 229

Immunität gegen Zauber (P4) 232

Insekten abhalten (P4) 232

Schutz vor Blitzen (P4) 234

Schutz vor Bösem/Gutem, 3m Radius (P4) 234

Böses/Gutes bannen (P5) 238

Schutzhülle gegen Pflanzen (P5) 241

Unverwundbarkeit* (P5) 109

Schutzhülle gegen Tiere (P6) 245

Sperre (P6) 245

Sphäre der Antimagie* (P6) 110

Widerstandskugel# ^U163

Sicherungszyklus

Geweihter Wächter (P1) ^U68

Verfall aufhalten* (P1) ??

Stille, 4,5m Radius (P2) 223

Wächterindwurm (P2) 224

Giftimmunität (P3) (FOR2) 62

Glyphe der Abwehr (P3) 226

Einstimmung (P4) (FOR2) 64

Unermüdliche Wachsamkeit des Heiligen Hüters (P5) ^U125

Klingenbarriere (P6) 244

Abstoßung (P7) (FOR2) 66

Symbol (P7) 252

Bollwerk# ^U152

Pirschjäger# ^U158

Wolfsgeister# ^U163

Sonnenzyklus

Leichte Heilende Sonnenstrahlen* (P1) 104

Licht (U) (P1) 214

Wärmende Steine (P2) 106

Dauerhaftes Licht (U) (P3) 225

Heilende Sonnenstrahlen* (P3) 107

Sternenlicht (P3) 230

Segensreiche Wärme (P4) ^U112

Mondschein (P5) 240

Regenbogenzauber (P5) 240

Verbesserte Heilende Sonnenstrahlen* (P5) 110

Kreis des Lichts% (U) (P6) ^U134

Sols Sengende Kugel (P6) ^U137

Sonnenstrahl (P7) 251

Sphäre der Sonnenfunken# ^U158

Sternschnuppen# ^U160

Tierzyklus

Spinnenaugen (P1) (FOR2) 58

Tier erfrischen (P1) (2136G) 102

Tiere oder Pflanzen orten (P1) 216

Tierfreundschaft (P1) 216

Unsichtbarkeit gegenüber Tieren (P1) 216

Bote (P2) 218

Mit Tieren sprechen (P2) 221

Personen oder Säugetiere bezaubern (P2) 221

Schlangenbezauberung (P2) 222

Tier-Anhänger orten (P2) (2136G) 102

Tieraugen (P2) (2136G) 103

Tiersinne* (P2) 106

Anhänger herbeirufen (P3) (2136G) 103

Gelehriges Tier (P3) (2136G) 104

Insekten herbeirufen (P3) 227

Riesenspinne (P3) (FOR2) 62

Tiere festhalten (P3) 231

Insekten abhalten (P4) 232

Rieseninsekt (U) (P4) 234

Tiere beschwören I (P4) 235

Waldgeschöpfe rufen (P4) 235

Spinne herbeirufen (P5) (FOR2) 65

Tiere beschwören II (P5) 241

Tierwachstum (U) (P5) 241

Schutzhülle gegen Tiere (P6) 245

Tiere beschwören III (P6) 246

Kriechender Tod (P7) 250

Tierhorde# ^U161

Wolfsgeister# ^U163

Totenzyklus

Bluthaut* (P1) 103

Blutige Berührung* (P1) 103

Spinnenklettern (P1) (FOR2) 58

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten (P1) 216

Blutende Wunden* (P2) 105

Stärkung (P2) 222

Blind- oder Taubheit heilen (U) (P3).....224
Fruchtbarkeit* (P3)..... 107
 Krankheit heilen (U) (P3)..... 227
 Scheintod (P3)..... 229
 Schutz vor Lebenskraftentzug (P3)..... 230
 Tote beleben (P3)..... 231

Geschlecht ändern* (P4)..... 108
 Netzdurchquerung (P4).....(FOR2) 64
 Scheinmord (P4)..... 160
Schmerzwellen* (P4)..... 108

Tote erwecken/Schneller Tod (P5)..... 241
 Untotenregeneration (P5).....(FOR2) 65

Auferstehung/Vernichtung (P7)..... 248
 Genesung/Entzug von Lebenskraft (P7)..... 250
 Klingensegen (P7)..... ^ 107
 Lebensatem/Todesatem (P7)..... 142
 Regeneration/Verdorren (P7)..... 251
 Wiedergeburt (P7)..... 253

Gesundheitssegen#..... 1155
 Untotenplage#..... 1162

Wetterzyklus

Feenfeuer (P1)..... 213

Trübung (P2)..... 223

Blitze herbeirufen (P3)..... 224
 Dauerhaftes Feenfeuer (P3).....(FOR2) 61

Schutz vor Blitzen (P4)..... 234
 Temperatur beeinflussen, 3m Radius (P4)..... 235

Wetterstillstand (P4)..... 114

Dampf beherrschen (P5).....(FOR2) 65
 Regenbogenzauber (P5)..... 240
 Windkontrolle (P5)..... 242

Wetter herbeirufen (P6)..... 247

Wetterkontrolle (P7)..... 253

Rachesturm#..... 1158
 Sternschnuppen#..... 1160

Zahlenzyklus

Gleichgewicht prüfen (P1)..... 169
 Persönlichkeit erfassen (P1)..... 170

Sphärenklänge (P2)..... 179
 Zeitpunkt (P2)..... 221

Außerdimensionales entdecken (P3)..... 183
 Telehaumaturgie (P3)..... 193
 Zeitpunkt erfassen (P3)..... 196

Dimensionale Faltung (P4)..... 1103
 Hinzufügen (P4)..... 1109
 Wahrscheinlichkeit beeinflussen (P4)..... 1114

Außerdimensionale Abänderung (P5)..... 1116
 Außerdimensionales Einsprengsel (P5)..... 1117
 Tragweite (P5)..... 1124

Einschluß (P6)..... 1132
 Materiespiegel (P6)..... 1135

Raumkrümmung (P7)..... 1144

Bersten/Platzen#..... 1151
 Bewegungswandlung..... 1152

Zeitzyklus

Alter erkennen (P1)..... 166
 Zeit erkennen (P1)..... 173

Nickerchen (P2)..... 178
 Zögern (P2)..... 182

Heilung beschleunigen (P3)..... 188
 Zukunft auswählen (P3)..... 197

Alterung von Pflanzen (P4)..... 197
 Erinnerung verändern (P4)..... 1105
 Innere Uhr (P4)..... 1110
Jugend* (P4)..... 108

Alterung von Gegenständen (U) (P5)..... 1116
 Geschehen wiederholen (P5)..... 1121
 Zeitspiegel (P5)..... 1129

Alterung von Wesen (U) (P6)..... 1130
 Tag überspringen (P6)..... 1138
Tagesraum* (P6)..... 110
 Zeitumkehr (P6)..... 1139

Alterung von Drachen (P7)..... 1141
 Zeitlosigkeit (P7)..... 1149

Beseitigung#..... 1151
 Imagoverhör#..... 1156

Alphabetisches Zauberverzeichnis

Dieser Index umfaßt sämtliche Zauber der verschiedenen Regelwerke in alphabetischer Reihenfolge. Die einzelnen Zuordnungen der Zauber zu den verschiedenen Regelbüchern sind dem Anfang des nach Schulen getrennten Index zu entnehmen.

A

Abbild (M7)..... 195
 Abi-Dalzim's Abscheuliche Austrocknung (M8)..... 1157
 Ablenkung (M6)..... 184
 Abschirmung (M8)..... 200
 Absonderung (M7)..... 194
 Abstand/Anziehung (M5)..... 175
 Abstoßung (M6)..... 184
 Abstoßung (P7).....(FOR2) 66
 Abwehr von Untoten (P5)..... 1115
 Abwehrstränge# (P8)..... 1150
 Agannazars Flamme (M2)..... ^ 119
 Alamirs Grundlegende Aufschlüsselung (M3)..... 132
 Alarm (M1)..... 139
 Allergiefeld (P1)..... (2136G) 101
 Alp (M1)..... 139
 Alter erkennen (P1)..... 166
 Alter Fluch (P7)..... 161
 Alterung von Drachen (P7)..... 1141
 Alterung von Gegenständen (U) (P5)..... 1116
 Alterung von Pflanzen (P4)..... 197
 Alterung von Wesen (U) (P6)..... 1130
 Andere verwandeln (M4)..... 164
 Andere Wirklichkeit (M3)..... 132
 Angst abwehren (M8)..... 132
 Anhänger herbeirufen (P3)..... (2136G) 103
 Anpassung (P3)..... 182
 Ansteckende Furcht# (P8)..... 1150

Ansteckung (M4)..... 165
 Antimagische Schutzhülle (M6)..... 184
 Antipathie/Sympathie (M8)..... 200
 Anzweifeln (P6)..... 1131
 Archevelts Donnerkeil (M4)..... ^ 90
 Arkane Spiegelung (M6)..... 185
Ass Anaaras Schlaf* (M6)..... 97
Ass Anaaras Wache* (M6)..... 97
Ass Anaaras Wachgabe* (M4)..... 91
 Astrales Fenster (P3)..... 183
Astrales Netz* (P3)..... 106
 Astralreisendem folgen (P4)..... 224
 Astralzauber (M9)..... 206
 Astralzauber (P7)..... 248
 Atemwasser (M5)..... 175
 Ätherreise# (P8)..... 1151
 Auf Wasser gehen (P3)..... 224
 Auferstehung/Vernichtung (P7)..... 248
 Aufforderung (M8)..... 200
 Aufhalten (M4).....(FOR2) 54
 Auflockern (M1)..... 124
 Auflösung (M6)..... 185
 Aufsteigen% (P4)..... 198
 Auftrag (P5)..... 237
 Auftrag <K> (M5)..... 237
 Augerring (M4)..... 125
 Aura der Annehmlichkeit (P2)..... 173
 Aura der Annehmlichkeit <K> (M2)..... 173
 Ausbessern (M1)..... 139
 Ausbrüten (M7)..... 152
 Ausdehnung I (M4)..... 138
 Ausdehnung II (M6)..... 149
 Außerdimensionale Abänderung (P5)..... 1116
 Außerdimensionales Einsprengsel (P5)..... 1117
 Außerdimensionales entdecken (P3)..... 183
 Äußerlichkeiten (M5)..... 175
 Ausspähung entdecken (M4)..... 165
 Aussprechen (M2)..... 121
 Austilgen (M1)..... 139

B

Bannen von Zaubertricks (M2)..... 148
 Bannspruch (P4)..... 231
 Bannspruch <K> (M4)..... 231
 Barriere gegen Ungeziefer (P1)..... 166
 Barriere gegen Ungeziefer <K> (M1)..... 166
 Bauchreden (M1)..... 139
 Baum (P3)..... 224
 Baumbrücke (P5)..... 238
 Baumroß (P4)..... 199
 Befehl (P1)..... 213
 Befehl <K> (M1)..... 213
 Befehlsgehalt <K> (M4)..... 99
 Befehlsgehalt/Wankelmut (P4)..... 199
 Beförderung durch Pflanzen (P6)..... 243
Begrenzte Wärmewellen* (M4)..... 91
 Begrenzter Wunsch (M7)..... 195
 Beherrschung (M5)..... 176
 Beistand (M9)..... 207
 Beistand (U) (P7)..... 248
 Beliebigen Gegenstand verwandeln (M8)..... 201
 Bereich der frischen Luft (P3)..... 184
 Bereich der frischen Luft <K> (M3)..... 184
 Bereich der Wahrheit (P2)..... 174
 Bereich der Wahrheit <K> (M2)..... 174
 Bersten/Platzen# (P8)..... 1151
Beschleunigte Schwangerschaft* (M5)..... 95
 Beschleunigung (M3)..... 133
 Beseitigung# (P8)..... 1151
 Bewegungswandlung (P8)..... 1152
 Bezauberung entdecken/verdecken (P2)..... 217
 Bigbys Behindernde Hand (M5)..... 176
 Bigbys Geballte Faust (M8)..... 201
 Bigbys Kräftige Hand (M6)..... 185
 Bigbys Zerdrückende Hand (M9)..... 207

- Bigbys Zugreifende Hand (M7) 195
 Binden (M2) 148
 Bleichen (M1) ^(1037G) 22
 Blickreflexion (M1) 139
 Blind- oder Taubheit heilen (U) (P3) 224
 Blindheit (M2) 148
 Blitze herbeirufen (P3) 224
 Blitzstrahl (M3) 156
 Blusteins Geisterhaftes Reittier (M6) ^U49
 Blusteins Schauerlicher Zusammenschluß (M7) ^U53
Blutende Wunden* (P2) 105
Bluthaut* (P1) 103
Blutige Berührung* (P1) 103
Blutung stoppen* (P1) 103
 Bogenfreunds Flinke Reise (M5) ^{^ 93}
 Bollwerk# (P8) ^U152
 Böser Blick (M6) 185
 Böses bannen <K> (M5) 238
 Böses/Gutes bannen (P5) 238
 Böses/Gutes entdecken (M2) 149
 Böses/Gutes entdecken (P1) 213
 Bote (P2) 218
 Botschaft (M1) 139
 Bräuche erkennen (P3) ^U84
 Brennende Hände (M1) 140
 Brennpunkt% (P4) ^U100
 Brüllen (M4) 165
- C**
- Caligardes Klaue (M4) [^] 88
 Chaos (M5) 176
 Chaos besänftigen (P2) ^U74
 Chaos besänftigen <K> (M2) ^U74
 Chaosanker* (M5) 95
 Chaosnetz entzogenen Lebens* (M8) .. 100
 Chaosschild (M2) ^U28
 Chaotische Befehle (P5) ^U118
 Chaotische Fortsendung* (M1) 79
 Chaotische Kleiderfetzen* (M3) 87
 Chaotische Luftdämpfung* (M4) 91
 Chaotische Memorierungen* (M7) 99
 Chaotische Stufenverzerrungen* (M6) .. 98
 Chaotische Teleportation* (M4) 92
 Chaotische Waffenverzauberung* (M1) .. 79
 Chaotischer Kampf (P4) ^U102
 Chaotischer Schlaf (P4) ^U103
 Chaotisches Gewusel* (M1) 79
- D**
- Da oder nicht da (M4) ^U38
 Dampf beherrschen (P5) ^(FOR2) 65
 Dauerbrand (P1) ^U66
 Dauerhafte Illusion (M6) 186
 Dauerhaftes Feenfeuer (P3) ^(FOR2) 61
 Dauerhaftes Licht (M2) 149
 Dauerhaftes Licht (U) (P3) 225
 Dauerhaftigkeit (M8) 201
 Deckmantel (M6) 186
 Der Streitwagen des Toth* (M9) 102
 Diamantfinger* (M2) 82
 Diebeskummer (P3) ^U85
 Dieme's mächtige Hand* (P2) 105
 Diffusionskugel*, 4,5m Radius* (M2) ... 83
 Dimensionale Faltung (P4) ^U103
 Dimensionstor (M4) 165
Dimensionstor, beidseitiges* (M6) 98
 Donnerlanze (M4) ^{^ 113}
 Donnerstecken (M4) ^U39
 Dornen sprühen (P4) ^{^ 97}
 Dornengestrüpp (P4) ^{^ 96}
 Dornenwachstum (P3) 225
 Dornenwand (P6) 243
 Dornenwand <K> (M6) 243
 Drachenbann (P6) ^U132
 Drachenschuppen (M6) [^] 130
 Drawmij's Sofortiger Herbeiruf (M7) 195
- Duellenschild (M8) ^(1037G) 25
 Dunkelfeuer (P2) ^(FOR2) 59
 Dunkelheit, 4,50m Radius (M2) 149
 Dunkle Schwingen (M3) ^(FOR2) 53
 Duplikat (M8) 202
 Durchsichtigkeit (M6) 186
- E**
- Ebenenauftrag# (P8) ^U153
 Ebenenwechsel (P5) 238
 Eigenständige Illusion (M5) 176
 Einfangen (M6) 186
 Einflüsterung (M3) 157
 Einkerkung/Freiheit (M9) 207
 Einschluß (P6) ^U132
 Einseitige Barriere (P5) ^U118
 Einstimmung (P4) ^(FOR2) 64
 Einswerden mit der Natur (P5) 238
 Eisenstück (M7) ^(1037G) 25
 Eisenwand (M5) 176
 Eiserner Wille (M3) [^] 123
 Eismesser (M2) [^] 121
 Eissturm (M4) 165
 Eiswand (M4) 165
Ekel* (M5) 95
Elektronenhülle* (M6) 98
 Elementare Sperre (P5) ^U118
Elementarform* (P5) 109
 Elementarhülle (M9) ^U60
 Elementarschwarm# (P8) ^U153
Elementarstrahl* (P5) 109
 Elementarwesen beschwören (M5) 177
Engel beschwören* (P3) 107
 Entfernungsverzerrung (M5) 177
Entfesselungstrick* (M2) 83
 Entkräftung (M4) 167
 Entlauben (M8) [^] 132
 Entzug von Lebenskraft (M9) 207
 Erdbeben (P7) 248
 Erdbeben <K> (M7) 248
 Erde bewegen (M6) 187
Erde erschaffen* (P1) 103
 Erdelementar beschwören/fortschicken (P7) .. 249
 Erdelementar beschwören/fortschicken <K> (M7) 249
 Erdung (P5) ^U119
Erhalten* (P3) 107
 Erinnerung erfassen (P3) ^U85
 Erinnerung verändern (P4) ^U105
 Erinnerung verändern <K> (M4) ^U105
 Erkenntnissteigerung (M4) ^U39
 Erleuchtung (P4) ^U105
 Erscheinung verändern (M1) 140
 Erscheinungswandel (M2) ^U28
 Erschrecken (M2) 149
 Ersticken (M7) ^U53
 Erweiterte Unsichtbarkeit (M4) 167
Erweitertes Gedächtnis* (M8) 100
 Erweiterung I (M3) ^U33
 Erweiterung II (M4) ^U40
 Erweiterung III (M5) ^U44
 Erzählende Steine (P6) 243
 Evar's Schwarze Tentakel (M4) 167
 Explosive Runen (M3) 157
- F**
- Fallen finden (P2) 218
 Falsche Erkenntnis (M5) 177
 Färben (M2) ^(1037G) 23
 Farbkugel (M1) [^] 118
 Fäulnis verlangsamten (P3) ^U86
 Federfall (M1) 140
 Feenfeuer (P1) 213
 Fehlerfreies Teleportieren (M7) 195
 Fehlidentifizierung (P1) ^U66
 Fels beleben (P7) 249
 Fels zu Schlamm verwandeln (U) (P5) 239
- Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (M5) 177
 Fesseln (P2) 218
 Fesseln <K> (M2) 218
 Fester Nebel (M4) 167
 Festmahl der Zwietracht (P2) ^U75
 Feuer erzeugen/löschen (P4) 232
 Feuer verhindern (P4) ^U106
 Feuer/Kälte widerstehen (P2) 218
Feueraura* (M2) 83
 Feuerball (M3) 157
 Feuerelementar beschwören <K> (M6) 243
 Feuerelementar beschwören/fortschicken (P6) 243
 Feuerfalle (M4) 167
 Feuerfalle (P2) 218
 Feuerhülle (M4) [^] 125
 Feuersaat (P6) 243
 Feuerschild (M4) 167
Feuerschutz* (M3) 88
 Feuerstrom (M3) ^U33
 Feuersturm/Feuerlöscher (P7) 249
 Feuersturm/Feuerlöscher <K> (M7) 249
 Feuerwand (M4) 168
 Feuerwand (P5) 239
 Feuerwand <K> (M5) 239
 Feuerwerk (M2) 149
 Feuerwerk (P3) 225
 Feuerwerk <K> (M3) 149
 Feuerzauber (M4) 168
 Filter (M2) [^] 122
 Finger des Todes (M7) 195
 Flammen durchschreiten (P3) 225
 Flammen erzeugen (P2) 219
 Flammende Wolke (M8) 202
 Flammenklinge (P2) 219
 Flammenkugel (M2) 149
 Flammenpfeil (M3) 157
 Flammenschlag (P5) 239
 Flammenschlag <K> (M5) 239
 Flammenschleier (M5) ^{^ 94}
 Fliegen (M3) 158
 Flimmern (M3) 158
Flimmern, 3m Radius* (M4) 92
 Fluch brechen (U) (P3) 226
 Fluch brechen/Fluch (M4) 169
 Flüchtige Truhe (P2) ^U75
 Flüssigkeit umwandeln (M1) ^U24
 Forderung (P7) 249
 Forests Feuriger Fangarm (M6) ^U49
 Fortschicken (M5) 178
 Freie Bahn (U) (P5) ^U119
 Freundschaft (M1) 140
 Frostschleier (M1) ^(RA2) 36
Fruchtbarkeit* (P3) 107
 Fruchtbarkeit# (P8) ^U154
 Furcht (M4) 169
 Furcht bannen/auslösen (P1) 213
 Fußangeln (P3) ^U86
 Fußschlingen/Durchgang (P4) ^U106
- G**
- Geas (M6) 187
 Gebet (P3) 226
 Gedächtnisschwäche (P5) ^U120
 Gedanken aussenden (P4) ^U107
 Gedanken lesen (M2) 150
 Gedankenfang (P1) ^U67
 Gedankenleere (M8) 202
 Gedankenwelle% (P5) ^U120
 Gefälle verändern (P6) ^U133
 Gefühl (M4) 169
 Gefühle erfassen (P1) ^U68
 Gefühle steuern (P3) ^U86
 Gefühle steuern <K> (M3) ^U86
 Gefühle wahrnehmen (P2) ^U76
 Gegenstand (M3) 158
 Gegenstand beleben (P6) 244
 Gegenstand orten (U) (P3) 226
 Gegenstand orten/verbergen (M2) 150

Magische Bande (M8)	203
Magischer Blick (M3)	^u 35
Magischer Mund (M2)	152
Magischer Stecken (M5)	^u 45
Magisches Gefäß (M5)	180
Magisches Geschöß (M1)	142
Malec-Kethis Flammenfaust (M7)	^u 54
Mantel der Tapferkeit/Furcht (P4)	233
Marakas Schutz vor Nässe* (M1)	81
Massenauftrag# (P8)	^u 157
Massenbezauberung (M8)	203
Masseneinflüsterung (M6)	189
Massenunsichtbarkeit (M7)	196
Massenverwandlung (M4)	171
Materialkomponenten beschwören (M1)	^u 25
Materiespiegel (P6)	^u 135
Maximilians Erdgriff (M2)	^u 29
Maximilians Steingriff (M3)	^u 36
Melfs Magische Meteoriten (M3)	161
Melfs Säurepfeil (M2)	152
Meralds Mörderischer Nebel (M4)	[^] 103
Metal erhitzten/kühlen (P2)	220
Metal zu Holz verwandeln (P7)	250
Metallfaust* (M2)	83
Meteorschwarm (M9)	208
Mineral (M6)	^(1037G) 25
Mit Astralreisenden sprechen (P1)	^u 69
Mit Monstern verständigen (P6)	245
Mit Pflanzen verständigen (P4)	233
Mit Stein verschmelzen (P3)	228
Mit Tieren sprechen (P2)	221
Mit Toten sprechen (P3)	228
Mondschein (P5)	240
Monster bezaubern (M4)	171
Monster festhalten (M5)	180
Monster herbeirufen I (M3)	161
Monster herbeirufen II (M4)	171
Monster herbeirufen III (M5)	181
Monster herbeirufen IV (M6)	189
Monster herbeirufen V (M7)	196
Monster herbeirufen VI (M8)	203
Monster herbeirufen VII (M9)	208
Monstersattel (P6)	^u 136
Moral (P1)	^u 70
Mordenkainens Auftrennung (M9)	208
Mordenkainens Erinnerung (M6)	189
Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (M7)	196
Mordenkainens Privatgemächer (M5)	^o 128
Mordenkainens Schnelligkeit (M4)	^u 42
Mordenkainens Schwert (M7)	196
Mordenkainens Treuer Hund (M5)	181
Mumienfäule (M5)	^o 128
Murdocks Gefiederter Gleiter (M1)	^u 26
Mut (P1)	^u 70
Mut <K> (M1)	^u 70
Mystische Übertragung% (P2)	^u 78

N

Nachahmen (M8)	^(1037G) 26
Nahals Gewagte Hexerei (M1)	^u 26
Nahals unsinnige Aufhebung (M2)	^u 30
Nahrung und Wasser erschaffen (P3)	228
Nahrung und Wasser reinigen/verderben (P1)	215
Narrengold (M2)	152
Natterngicht (M7)	^(FOR2) 56
Nchasers Glühende Kugel (M5)	[^] 80
Nebelwand (M1)	142
Nebelwolke (M2)	152
Netz (M2)	153
Netzdurchquerung (M5)	^(FOR2) 55
Netzdurchquerung (P4)	^(FOR2) 64
Nickerchen (P2)	^u 78
Nickerchen <K> (M2)	^u 78
Niogaz Erdgolem* (M1)	81
Normale Feuer beeinflussen (M1)	142
Normale Wunden heilen* (P1)	104
Notfall (M6)	189
Nulathoes Neumann (M5)	[^] 80
Nystuls Magische Aura (M1)	142

O

Ode der Fesselnden Worte* (M1)	111
Offenbarung/Geheimnis (P4)	[^] 107
Offenbarung# (P8)	^u 157
Ordnungsfimmel (P4)	^u 111
Otilukes Bannschirm (M4)	^o 126
Otilukes Elastische Kugel (M4)	171
Otilukes Frostspähre (M6)	189
Otilukes Telekinetische Kugel (M8)	203
Ottos Unwiderstehlicher Tanz (M8)	204

P

P. P. Pein* (M2)	84
Panzer (M1)	142
Personen bezaubern (M1)	143
Personen festhalten (M3)	161
Personen festhalten (P2)	221
Personen festhalten <K> (M2)	233
Personen oder Säugetiere bezaubern (P2)	221
Personen oder Säugetiere bezaubern <K> (M2)	221
Persönlichkeit erfassen (P1)	^u 70
Pflanzen bezaubern (M7)	197
Pflanzen festhalten (P4)	233
Pflanzen festhalten <K> (M4)	233
Pflanzen verwandeln (P3)	^(2136G) 105
Pflanzentor (P4)	233
Pflanzenwachstum (M4)	229
Pflanzenwachstum (P3)	229
Phantome (M6)	190
Phantommagie (M5)	181
Phantommaschinen (P7)	^u 143
Phantommonster (M4)	172
Phantomtor (M5)	181
Phasenfalle (M4)	[^] 112
Phasentor (M7)	197
Pirschjäger# (P8)	^u 158
Plüschtier werden* (M4)	92
Prespers Mondbogen (M5)	[^] 119
Privatsphäre (P4)	^u 112
Projiziertes Trugbild (M6)	190
Publikum beschwören (M3)	^o 87
Pulsierende Knochen (M5)	^o 128

Q

Quadratur des Kreises (M3)	^u 36
Quietschender Fußboden (P3)	^u 91

R

Rabens Brandbolzen* (M1)	81
Rabens Geisterrüstung* (M4)	92
Rabens Säurebolzen* (M4)	92
Rabens Säureschild* (M4)	93
Rachesturm# (P8)	^u 158
Rarys Gedächtniserweiterung (M4)	172
Rarys Telepathische Beziehung (M5)	^o 129
Rarys Telepathische Beziehung (M6)	^o 129
Rasierklinge (M2)	[^] 103
Rauchgeist (P4)	[^] 105
Raumkrümmung (P7)	^u 144
Regenbogenmuster (M4)	172
Regenbogenschlag* (M6)	98
Regenbogensphäre (M9)	209
Regenbogenstrahlen (M7)	197
Regenbogenwand (M8)	204
Regenbogenzauber (P5)	240
Regeneration/Verdorren (P7)	251
Reinigende Wolke (P5)	^u 123
Reiseschrank (M4)	^b 88
Reittier (M1)	143
Rekonstruktion (M6)	[^] 110
Resistenz senken (M5)	^u 46

Resonanz des Fleisches* (M5)	111
Richtung erkennen (P1)	^u 71
Rieseninsekt (U) (P4)	234
Riesenspinne (P3)	^(FOR2) 62
Rindenhaut (P2)	222
Ring des Guten/Bösen% (P1)	^u 71
Rückruf (P6)	245
Rückruf des Todes (M2)	^o 122
Rückschlag (M4)	^(FOR2) 54
Rückzug (P2)	222
Rüdigers Stinkender Atem* (M3)	88

S

Sagenkunde (M6)	190
Sammeln (P2)	^u 79
Sammeln <K> (M2)	^u 79
Säuberung* (P1)	104
Säurestrahl (M4)	^(FOR2) 55
Säuresturm (M7)	^u 55
Schatten beschwören (M5)	181
Schattenhafte Gestalt (M8)	^o 132
Schattenkatze (M7)	^u 55
Schattenreise (M7)	197
Schattenroß herbeirufen* (M4)	93
Scheinfestigung (P7)	^u 145
Scheingeist* (M8)	101
Scheingelände (M4)	172
Scheingeräusche (M1)	143
Scheingeschütze (P5)	^u 124
Scheintod (M3)	161
Scheintod (P3)	229
Scheinuntod (M5)	^u 60
Scheinuntod (P4)	^u 60
Scheinwald (U) (P4)	234
Scherben (M2)	153
Schicksalskampf (M9)	209
Schicksal* (P5)	109
Schuld (M1)	143
Schlaf (M1)	144
Schlangenbezauberung (P2)	222
Schlangenbezauberung <K> (M2)	222
Schlinge (P3)	229
Schlingen und Fallen entdecken (P1)	215
Schmerzend Tötend Donnerkugel* (M3)	111
Schmerzender Griff (M3)	^o 123
Schmerzwellen* (P4)	108
Schmierer (M1)	144
Schnee zu Stein verwandeln (M5)	^(RA2) 36
Schockgriff (M1)	144
Schrei der Todesfee (M9)	^u 62
Schrei von Jericho* (M5)	96
Schutz vor Blitzen (P4)	234
Schutz vor Bösem/Gutem (M1)	144
Schutz vor Bösem/Gutem (P1)	215
Schutz vor Bösem/Gutem, 3m Radius (M3)	162
Schutz vor Bösem/Gutem, 3m Radius (P4)	234
Schutz vor Feuer (P3)	230
Schutz vor Hunger und Durst (M1)	^o 120
Schutz vor Lähmung (M2)	^u 30
Schutz vor Lebenskraftentzug (P3)	230
Schutz vor normalen Geschossen <K> (M3)	162
Schutzgewand (P3)	229
Schutzhülle gegen Pflanzen (P5)	241
Schutzhülle gegen Tiere (P6)	245
Schutzhülle gegen Tiere <K> (M6)	245
Schwachsinn (M5)	181
Schwangerschaft erkennen* (P1)	104
Schwarm herbeirufen (M2)	153
Schwarze Unheilsklinge (M9)	^(FOR2) 58
Schwarzmantel (M6)	^o 130
Schwartzende Rinde (P3)	^(2136G) 105
Schweben (M2)	153
Schwebende Straße (P7)	^u 146
Schwebender Schädel (M3)	^o 123
Schwere Wunden heilen (U) (P4)	235
Schwerkraft umkehren (M7)	198
Seelenfalle (M8)	204
Seelenrekonstruktion (P7)	^u 147
Seelensturm% (P6)	^u 136

Vergangenheit (M2)	^U 31
Vergessen (M2)	156
Vergößern/Verkleinern (M1)	146
Verkleiden (M6)	^(1037G) 24
Verkleidung (P5)	^U 126
Verlängerung I (M4)	174
Verlängerung II (M5)	184
Verlängerung III (M6)	192
Verlangsam (M3)	163
Verschlüsselung (M4)	[^] 114
Verschmelzen% (P5)	^U 127
Verschwimmen (M2)	156
Verschwinden (M7)	199
Versenken (M8)	205
Verstand erfassen (P2)	^U 80
Verstand sprengen (P5)	^U 128
Verständigung (M5)	184
Verstärkung I (M3)	^U 36
Verstärkung II (M6)	^U 52
Verstricken (P1)	216
Vertrauten aufbauen III* (M4)	94
Vertrauten aufbauen II* (M3)	90
Vertrauten aufbauen IV* (M5)	97
Vertrauten aufbauen I* (M2)	86
Vertrauten aufbauen VIII* (M9)	102
Vertrauten aufbauen VII* (M8)	101
Vertrauten aufbauen VI* (M7)	100
Vertrauten aufbauen V* (M6)	99
Vertrauten binden* (M2)	86
Vertrauten finden (M1)	147
Vertrauten verbessern III* (M4)	95
Vertrauten verbessern II* (M3)	91
Vertrauten verbessern I* (M2)	86
Verwirrung (M4)	174
Verwirrung (P7)	252
Verwirrung <K> (M7)	252
Verzauberte Waffe (M4)	174
Verzauberung stehlen (M7)	^U 56
Vibriieren* (M8)	101
Vision (M7)	199
Von Gasiks Zurückweisung (M5)	^U 46
Vorahnung (P2)	223
Voraussicht (M9)	210
Vorbestimmte Illusion (M6)	192

W

Wächter und Hüter (M6)	192
Wächterische (P6)	246
Wächterlindwurm (P2)	224

Waffe führen (P1)	??
Waffenkunst (P3)	107
Wahrer Blick (M6)	193
Wahrer/Falscher Blick (P5)	242
Wahrscheinlichkeit beeinflussen (P4)	^U 114
Waldgeschöpfe rufen (P4)	235
Wände passieren (M5)	184
Wärmende Steine (P2)	106
Warnender Hüter (M4)	[^] 95
Wäfriges Ebenbild (M3)	^U 37
Wasser erschaffen/vernichten (P1)	217
Wasser orten (M4)	k.A.
Wasser senken <K> (M4)	193
Wasser senken/steigen (M6)	193
Wasser senken/Steigendes Wasser (P4)	236
Wasser teilen (M6)	193
Wasser teilen (P6)	246
Wasser zu Staub verwandeln (U) (P6)	247
Wasser zu Staub/Staub zu Wasser verwandeln (M6)	247
Wasser/Luft atmen (M3)	163
Wasser/Luft atmen (P3)	231
Wasseraura* (M1)	82
Wasserbrücke* (P3)	108
Wasserspiegel (P4)	236
Weg finden (U) (P6)	247
Weihen/Schänden% (P2)	^U 80
Weissagung (P4)	236
Wellenform (M5)	^U 47
Weltentor* (M8)	101
Wert erkennen (M5)	^o 129
Wesen bannen* (M9)	102
Wetter herbeirufen (P6)	247
Wetterkontrolle (M6)	193
Wetterkontrolle (P7)	253
Wetterkontrolle <K> (M7)	253
Wetterstillstand (P4)	^U 114
Wetterstillstand <K> (M4)	114
Widerstandskugel# (P8)	^U 163
Wiedergeburt (M6)	194
Wiedergeburt (P7)	253
Windgeflüster (M2)	156
Windkontrolle (P5)	242
Windkontrolle <K> (M5)	242
Windstoß (M3)	163
Windvorhang (M3)	163
Windwandeln (P7)	253
Wirbel (M5)	^U 48
Wirksame Monsterabwehr (P3)	^U 96
Wolfsgeister# (P8)	^U 163
Wolkenschiff (M8)	^U 60
Wort dem Macht: Blitz* (M2)	87

Wort der Macht: „Betäubung“ (M7)	199
Wort der Macht: „Blindheit“ (M8)	206
Wort der Macht: „Tod“ (M9)	210
Wort der Macht: Feuer* (M6)	99
Wort der Macht: Schmerz* (M3)	91
Wort der Macht: Zerschmettern* (M5)	97
Wunsch (M9)	210
Wünschelrute (M1)	^o 120
Würgen (M2)	^o 122

Z

Zauber umformen (M7)	^U 56
Zauber zurückwerfen (M7)	199
Zauberauge (M4)	174
Zauberbecken (P5)	242
Zauberdiebstahl (M7)	[^] 121
Zauberkeule (P1)	217
Zauberkräfte verleihen (P4)	237
Zaubernetz (P3)	^(FOR2) 63
Zauberreflexion* (M5)	97
Zauberscheibe (M8)	[^] 101
Zauberschloß (M2)	156
Zaubersiegel (M1)	147
Zaubersog* (M8)	102
Zauberspiegel (M4)	175
Zaubersteine (P1)	217
Zaubertrick (M1)	148
Zauberwirkung fokussieren* (M3)	91
Zauberwirkung streuen* (M2)	87
Zeit erkennen (P1)	^U 73
Zeitlosigkeit (P7)	^U 149
Zeitpunkt (P2)	221
Zeitpunkt erfassen (P3)	^U 96
Zeitspiegel (P5)	^U 129
Zeitsstillstand/Wiedereintritt in die Zeit (M9)	210
Zeitstop (M9)	211
Zeitumkehr (P6)	^U 139
Zellaufschlüsselung* (M1)	82
Zellulare Neuordnung* (M1)	82
Zermalmende Wände (P6)	^U 140
Zerschmetterndes Wort* (M4)	95
Zögern (P2)	^U 82
Zukunft auswählen (P3)	^U 97
Zungen/Kauderwelsch (M3)	164
Zungen/Kauderwelsch (P4)	237
Zusammenwirken (P1)	217
Zuschnappende Zähne (M3)	^o 125
Zweidimensionalität (M7)	199

- 29.05.2000 Zauber *Wärmende Steine* eingeführt.
„Fruchtbarkeitszyklus“ für verschiedene Priester eingeführt.
- 30.05.2000 Abschnitt „Grundwerte zu Spielbeginn“ überarbeitet.
Zauber *Waffe führen* und *Waffenkunst* eingeführt.
- 02.06.2000 Fehler behoben: letzte Seite des Zauberverzeichnisses war vom Index „abgeschnitten“ worden.
- 03.06.2000 Unterkapitel „An der Schwelle des Todes“ ausformuliert.
- 04.06.2000 Aufstellung der Bannballaden aus der Beschreibung des Bannsängers wegen Redundanz zum Zauberverzeichnis entfernt.
Landkarte für den Kontinent „Tankani“ integriert.

Index

A

Aberglaube, 11
Abwehrzyklus, 197
AG, 11
Akensi, 181
 Priester, 181
Allgemeiner Zyklus, 197
Alter, 114
Amptapas, 178
 Priester, 178
An der Schwelle des Todes, 28
angeborene Fähigkeiten, 11
Anrufung/Hervorrufung, 192
Antimagie
 Blagosteine, 72
Anzahl
 Geschwister, 115
 Kinder, 115
Artefakte
 Stirnbänder Lesingars, 130
Assassine, 62
Astralzyklus, 198
Auge von Tukladam
 Priester, 156
Ausbildung
 Erklärung zur Tabelle, 35
 Tabelle, 35
Ausbildungstabelle, 35, 35
Ausrüstung, 15
Aussehen
 Modifikation, 8
Auswürfeln
 angeborene Fähigkeiten, 11
 Charakter, 5
Avariel
 Schwangerschaft, 115

B

Baal, 183
 Priester, 183
Bannballaden, 196
 Aufstellung, 63
 Bannballaden, 196
Bannsänger, 62
 -qualität, 63
 Instrument, 63
 Spielbeginn, 63
Bannsängerqualität, 63
Bannzauber, 192
Barbar, 64
Bastet, 176
 Priester, 176
Benkerem, 163
 Priester, 163
Beschreibung
 Fertigkeiten, 39
Beschwörungszyklus, 198
Bewegung, 14

 im Kampf, 26
Bewegungsfaktor, 14
Bewegungsfaktor (neu), 14
Bezauberung/Verzauberung, 193
Bezauberungszyklus, 198
BF, 14
 im Kampf, 26
 Neuer BF, 14
Birgaii
 allgemeines, 122
Blagosteine, 72
Bolkor, 145
Bolkores
 Priester, 145
Brüder Vernioes
 Priester, 142
BSQ, 63
 für Spielleiter, 63

C

Chaoszyklus, 198
Chaotische Umkehrmagie, 193
Charakter auswürfeln, 5
Charakterklasse
 Assassine, 62
 Bannsänger, 62
 Barbar, 64
 Dergozauberer, 65
 Engel, 187
 Glücksfee, 65
 Heiler, 66
 Metamorphant, 67
 Ninja, 72
 Priester
 Bewahrer, 66
 Shaolin, 76
 Sublimateur, 77
 Waidmann, 73
 Weiße Astralhexe, 74
choo thrzz
 allgemeines, 123

D

Dämonen
 aus den dunklen Tiefen, 129
Dergo
 Schwangerschaft, 115
Dergos
 allgemeines, 123
Dergozauberer, 65
Donteperis, 161
 Priester, 161
Draompin, 169
 Priester, 169
Dreia, 145
Druide
 Spielgebinn, 13
 Zaubertränke, 44
Dunkelengel, 187

als Spielercharakter, 188

E

Egomodifikation, 193

Egopunkte, 72

Eij, 173

 Priester, 173

Einkaufsliste, 15

Eisengel, 188

 als Spielercharakter, 189

Elementarwesen

 Volk der choo thrzz, 123

 Volk der Gelflinge (Gelfin), 123

 Volk der Nerg, 131

 Volk der Palko Aoloo, 134

 Volk der Tijfoolg, 136

Elementarzyklus, 198

Elementarzyklus(Erde), 198

Elementarzyklus(Feuer), 198

Elementarzyklus(Luft), 198

Elementarzyklus(Wasser), 199

Elementzauber(Erde), 193

Elementzauber(Feuer), 193

Elementzauber(Luft), 194

Elementzauber(Wasser), 194

Elf

 Schwangerschaft, 115

Engel

 allgemeines, 187

 Dunkel-, 187

 Eis-, 188

 Feuer-, 188

 Grau-, 190

 Hoch-, 187

 Wasser-, 189

Entbehungen, 60

Entladen

 magische Gegenstände, 72

Erfahrung

 Höhere zu Spielbeginn, 13

Erfolgswert „100“, 39

Erfolgswurf für Fertigkeiten, 34

 Erfolgswert „100“, 39

Erkenntniszauber, 194

Erkenntniszyklus, 199

Erschaffungszyklus, 199

ETW0

 Modifikation

 Scharfschießen, 30, 42

F

Fähigkeiten (überarbeitete Regeln), 33

Faustkampf einleiten, 27

Fernkampf

 Kampfgetümmel, 27

 Modifikator, 27

Fernkampfwaffen

 Modifikator, 27

Fertigkeiten (überarbeitete Regeln), 33

Fertigkeiten, Beschreibungen

 Alchemistische Analyse, 39

 Athlethik, 39

 Balancieren, 39

 Beidhändiger Kampf, 39

 Beredsamkeit, 39

 Berserkerang, 40

Beschatten, 40

Erste Hilfe, 40

Gassenwissen, 40

Geheimzeichen, 40

Geländelauf, 40

Geschäftstüchtigkeit, 40

Giftmischen, 40

Himmelskunde, 40

Kampftaktik, 40

Kampftrance, 40

Kräfte sammeln, 40

Kräuterkunde, 41

Laufen, 41

Menschenkenntnis, 41

Meucheln, 41

Naturkunde, 41

Pflanzenkunde, 41

Rechnen, 41

Reden halten, 41

Runen erstellen, 41

Runen identifizieren, 42

Sagenkunde, 42

Scharfschießen, 42

Schleichen, 42

Schlittenfahren, 42

Schlösser öffnen, 42

Stehlen, 42

Talisman verzaubern, 42

Tarnen, 43

Tränke brauen, 43

Turnen, 43

Überleben ..., 43

Verbesserung der Rüstungsklasse, 43

Verführen, 43

Verhören, 43

Winden, 43

Wissen von der Magie, 43

Zeichensprache, 43

Feuerengel, 188

 als Spielercharakter, 188

Frauen

 Regel, 115

Frego, 171

 Priester, 171

Freies Zaubern, 31

Fruchtbarkeitszyklus, 199

G

Gastei, 162

 Priester, 162

Geburt, 115

Gedankenzyklus, 199

Geld, 12

 Spielbeginn, 12

Gelfin

 allgemeines, 123

Gelfling

 als Spielercharakter, 127

 Schwangerschaft, 115

Gelflinge

 allgemeines, 123

Geräusche hören

 Mennickel, 133

Geschwister, 115

Gesetze des Gottes LiSiam, 76

 gezielt tödlich, 30

 Gezielter Treffer, 28

- Ghirdequas, 164
 Priester, 164
- Glücksfee
 als Spielercharakter, 65
 Schwangerschaft, 115
- Glücksfeen
 allgemeines, 127
- Gnom
 Schwangerschaft, 115
- Gottheit
- Akensi, 181
 - Amptapas, 178
 - Baal, 183
 - Bastet, 176
 - Benkerem, 163
 - Bolkor, 145
 - Donteperis, 161
 - Draompin, 169
 - Dreeia, 145
 - Eij, 173
 - Frego, 171
 - Gastei, 162
 - Ghirdequas, 164
 - Heirariem, 182
 - Heistan, 172
 - Hismat, 158
 - Jenna, 151
 - Juj Gabaar, 182
 - Kairan, 165
 - Kiario, 141
 - Kiem, 155
 - Koerang, 179
 - Kreoda, 143
 - Lergoia, 144
 - Lextebar, 173
 - Lheitlabai, 180
 - Lundibar, 150
 - Mehisgalad, 181
 - Meiriam, 175
 - Menniwan, 174
 - Mielikki, 177
 - Nimiat, 167
 - Oderem, 150
 - Plink, 145
 - Preo, 143
 - Reiplis, 170
 - Replant, 153
 - Sanja, 154
 - Sczantell, 168
 - Sczaradis, 157
 - Sentiperis, 160
 - Sirrem, 176
 - Terros, 144
 - Tesrax, 141
 - Tiberis, 152
 - Tistiim, 163
 - Tukladam, 156
 - Tule, 156
 - Tulflutus, 149
 - Vernio, 142
 - Volkarn, 147
 - Wersas, 148
 - Zodet, 159
 - Zoltar, 166
 - Zorkan, 157
 - Zuul, 141
- Gradem, 12
- Grauel, 190
- als Spielercharakter, 190
- Grundwerte auswürfeln, 5
- ## H
- Halbelf
 Schwangerschaft, 115
- Halbgötter in weiß
 Priester, 150
- Halblesingaro, 130
 Schwangerschaft, 115
- Halbling
 Schwangerschaft, 115
- Halbork
 Schwangerschaft, 115
- Heiler, 66
- Heilungszyklus, 199
- Heirariem, 182
 Priester, 182
- Heistan, 172
 Priester, 172
- Herbeirufung/Beschwörung, 194
- Hismat, 158
 Priester, 158
- Hochengel, 187
 als Spielercharakter, 187
- Höhere Erfahrungsstufe zu Spielbeginn, 13
- ## I
- Illusionen, 194
- Initiative
 -faktoren, 26
 Würfel, 30
- ## J
- Jenna, 151
 Priester, 151
- Juj Gabaar, 182
 Priester, 182
- ## K
- Kairan, 165
 gelfische Besonderheiten, 126
 Priester, 165
- Kampf
 Bewegung, 26
 Faustkampf, 27
 Fernkampfaffen
 Modifikator, 27
 Kritische Angriffe, 27
 lösen, 29
 Ringkampf, 27
 Schußwaffen
 Modifikator, 27
 tödlicher Angriff, 30
 Wurfaffen
 Modifikator, 27
- Kampfzyklus, 199
- Karpains
 allgemeines, 127
- Kiario, 141
- Kiarioes Daimonis
 Priester, 141
- Kiem, 155
- Kinder, 115
- Kinder des Bodens

- Priester, 155
 - Klasse
 - Engel, 187
 - Kleriker
 - Akensi, 181
 - Amptapas, 178
 - Auge von Tukladam, 156
 - Baal, 183
 - Bastet, 176
 - Benkerem, 163
 - Bolkores, 145
 - Brüder Vernioes, 142
 - Donteperis, 161
 - Draompin, 169
 - Eij, 173
 - Frego, 171
 - Gastei, 162
 - Ghirdequas, 164
 - Halbgötter in weiß, 150
 - Heirariem, 182
 - Heistan, 172
 - Hismat, 158
 - Jenna, 151
 - Juj Gabaar, 182
 - Kairan, 165
 - Kiarioes Daimonis, 141
 - Kinder des Bodens, 155
 - Koerang, 179
 - Lextebar, 173
 - Lheitlabai, 180
 - Lundibar, 150
 - Magierzauber, 139
 - Mana, 31
 - Mehisgalad, 181
 - Meiriam, 175
 - Meister des Plink, 145
 - Menniwan, 174
 - Mielikki, 177
 - Nimiat, 167
 - Preo, 143
 - Reiplis, 170
 - Replant, 153
 - Sanja, 154
 - Sczantell, 168
 - Sczaradis, 157
 - Sentiperis, 160
 - Sirrem, 176
 - Terros, 144
 - Tesrax, 141
 - Tiberis, 152
 - Tistiim, 163
 - Tule, 156
 - Tulflutuses, 149
 - Volkarnes, 147
 - Wersagar, 148
 - Zodet, 159
 - Zoltar, 166
 - Zorkan, 157
 - Zuul, 141
 - Zyklus
 - Zugriff, 140
 - Klogg
 - allgemeines, 128
 - Koerang, 179
 - Priester, 179
 - Kräuter
 - Zaubertränke, 44
 - Kreoda, 143
 - Krieger
 - Shaolin, 76
 - Waidmann, 73
 - Kriegszyklus, 199
 - Kritische Patzer, 27
 - Kritische Treffer, 27
 - Kymbri, 12
 - Kypring, 12
- ## L
- Lederschwinge, 124
 - Lehrzeit, 34
 - Lergoia, 144
 - Lerntabelle
 - Bannsänger, 63
 - Barabaren, 65
 - Dergozauberer, 65
 - Glücksfee, 66
 - Heiler, 67
 - Metamophant, 69
 - Shaolin, 77
 - Waidmann, 74
 - Weißer Astralhexe, 74
 - Lesingaro
 - Schwangerschaft, 115
 - Lesingaros
 - allgemeines, 129
 - als Spielercharakter, 130
 - Lesingars Stirnbänder, 130
 - Lextebar, 173
 - Priester, 173
 - Lheitlabai, 180
 - Priester, 180
 - Lösen aus Kampfgeschehen, 29
 - Lundibar, 150
 - Priester, 150
- ## M
- Magie
 - Anti-, 72
 - Gegenstände
 - Entladen, 72
 - Magier
 - Bannsänger, 62
 - Dergozauberer, 65
 - Metamorphant, 67
 - Zauber, zusätzliche, 12
 - Zauberbuch zu Spielbeginn, 12
 - Magierschulen
 - Anrufung/Hervorrufung, 192
 - Bannzauber, 192
 - Bezauberung/Verzauberung, 193
 - Chaotische Umkehrmagie, 193
 - Egomodifikation, 193
 - Elementzauber(Erde), 193
 - Elementzauber(Feuer), 193
 - Elementzauber(Luft), 194
 - Elementzauber(Wasser), 194
 - Erkenntniszauber, 194
 - Herbeirufung/Beschwörung, 194
 - Illusionen, 194
 - Metamagie, 195
 - Nekromantie, 195
 - Spinnenmagie, 195
 - Sublimation, 195
 - Unbändige Magie, 195

Veränderung, 196
 Magische Gegenstände
 Entladen, 72
 Mana, 31
 Massenrettungswurf, 30
 Mehisgalad, 181
 Priester, 181
 Meiriam, 175
 Priester, 175
 Meister des Plink
 Priester, 145
 Memorisieren abgeschafft, 31
 Mennickel
 allgemeines, 133
 als Spielercharakter, 133
 Schwangerschaft, 115
 Menniwan, 174
 Priester, 174
 Mensch
 Schwangerschaft, 115
 Metamagie, 195
 Metamorphant, 67
 Mielikki, 177
 Priester, 177
 Modifikation
 Aussehen, 8
 Rasse
 Mennickel, 133
 Wieslan, 134
 Münzen, 12

N

NBF, 14
 Nekromantie, 195
 Nerg
 allgemeines, 131
 Neue Zaubersprüche, 79
 Nimiat, 167
 Priester, 167
 Ninja, 72
 North-Ortholoumyu
 allgemeines, 132

O

Oanitasai, 131
 Ode von Lesingar, 130
 Oderem, 150
 Ordnungszyklus, 200
 Ortholoumyu
 allgemeines, 132
 North-, 132
 South-, 133

P

Palko Aoloo
 allgemeines, 134
 Pantheon
 Akensi, 181
 Amptapas, 178
 Baal, 183
 Bastet, 176
 Benkerem, 163
 Bolkor, 145
 Donteperis, 161
 Draompin, 169

Dreeia, 145
 Eij, 173
 Frego, 171
 Gastei, 162
 Ghirdequas, 164
 Heirariem, 182
 Heistan, 172
 Hismat, 158
 Jenna, 151
 Juj Gabaar, 182
 Kairan, 165
 Kiario, 141
 Kiem, 155
 Koerang, 179
 Kreoda, 143
 Lergoia, 144
 Lextebar, 173
 Lheitlabai, 180
 Lundibar, 150
 Mehisgalad, 181
 Meiriam, 175
 Menniwan, 174
 Mielikki, 177
 Nimiat, 167
 Oderem, 150
 Plink, 145
 Preo, 143
 Priester
 Akensi, 181
 Amptapas, 178
 Auge von Tukladam, 156
 Baal, 183
 Bastet, 176
 Benkerem, 163
 Bolkores, 145
 Brüder Vernioes, 142
 Donteperis, 161
 Draompin, 169
 Eij, 173
 Frego, 171
 Gastei, 162
 Ghirdequas, 164
 Halbgötter in weiß, 150
 Heirariem, 182
 Heistan, 172
 Hismat, 158
 Jenna, 151
 Juj Gabaar, 182
 Kairan, 165
 Kiarioes Daimonis, 141
 Kinder des Bodens, 155
 Koerang, 179
 Lextebar, 173
 Lheitlabai, 180
 Lundibar, 150
 Mehisgalad, 181
 Meiriam, 175
 Meister des Plink, 145
 Menniwan, 174
 Mielikki, 177
 Nimiat, 167
 Preo, 143
 Reiplis, 170
 Replant, 153
 Sanja, 154
 Sczantell, 168
 Sczaradis, 157
 Sentiperis, 160

- Sirrem, 176
 Terros, 144
 Tesrax, 141
 Tiberis, 152
 Tistiim, 163
 Tule, 156
 Tulflutuses, 149
 Volkarnes, 147
 Wersagar, 148
 Zodet, 159
 Zoltar, 166
 Zorkan, 157
 Zuul, 141
 Reiplis, 170
 Replant, 153
 Sanja, 154
 Sczantell, 168
 Sczaradis, 157
 Sentiperis, 160
 Sirrem, 176
 Terros, 144
 Tesrax, 141
 Tiberis, 152
 Tistiim, 163
 Tukladam, 156
 Tule, 156
 Tulflutus, 149
 Vernio, 142
 Volkarn, 147
 Wersas, 148
 Zodet, 159
 Zoltar, 166
 Zorkan, 157
 Zuul, 141
 Parieren, 26, 28
 Pflanzenzyklus, 200
 PK, 11
 Plink, 145
 Preo, 143
 Priester, 143
 Priester
 Akensi, 181
 Amptapas, 178
 Auge von Tukladam, 156
 Baal, 183
 Bastet, 176
 Benkerem, 163
 Bewahrer, 66
 Bolkores, 145
 Brüder Vernioes, 142
 Donteperis, 161
 Draompin, 169
 Eij, 173
 Frego, 171
 Gastei, 162
 Ghirdequas, 164
 Halbgötter in weiß, 150
 Heirariem, 182
 Heistan, 172
 Hismat, 158
 Jenna, 151
 Juj Gabaar, 182
 Kairan, 165
 Kiarioes Daimonis, 141
 Kinder des Bodens, 155
 Koerang, 179
 Lextebar, 173
 Lheitlabai, 180
 Lundibar, 150
 Magierzauber, 139
 Mana, 31
 Mehisgalad, 181
 Meiriam, 175
 Meister des Plink, 145
 Menniwan, 174
 Mielikki, 177
 Nimiat, 167
 Preo, 143
 Reiplis, 170
 Replant, 153
 Sanja, 154
 Sczantell, 168
 Sczaradis, 157
 Sentiperis, 160
 Sirrem, 176
 Spielgebinn, 13
 Terros, 144
 Tesrax, 141
 Tiberis, 152
 Tistiim, 163
 Tule, 156
 Tulflutuses, 149
 Volkarnes, 147
 Wersagar, 148
 Zodet, 159
 Zoltar, 166
 Zorkan, 157
 Zuul, 141
 Zyklus
 Zugriff, 140
 Priesterzyklus
 Abwehrzyklus, 197
 Allgemeiner Zyklus, 197
 Astralzyklus, 198
 Beschwörungszyklus, 198
 Bezauberungszyklus, 198
 Chaoszyklus, 198
 Elementarzyklus, 198
 Elementarzyklus(Erde), 198
 Elementarzyklus(Feuer), 198
 Elementarzyklus(Luft), 198
 Elementarzyklus(Wasser), 199
 Erkenntniszyklus, 199
 Erschaffungszyklus, 199
 Fruchtbarkeitszyklus, 199
 Gedankenzyklus, 199
 Heilungszyklus, 199
 Kampfzyklus, 199
 Kriegszyklus, 199
 Ordnungszyklus, 200
 Pflanzenzyklus, 200
 Reisezyklus, 200
 Schutzzyklus, 200
 Sicherungszyklus, 200
 Sonnenszyklus, 200
 Tierzyklus, 200
 Totenszyklus, 200
 Wetterzyklus, 201
 Zahlenzyklus, 201
 Zeitzyklus, 201
 Prüfwurf auf Fertigkeit, 34
 Erfolgswert „100“, 39
 Psychische Kraft, 11



Quajikee
allgemeines, 134

R

Rasse
...alle Rassen
Schwangerschaft, 115
Dergos, 123
Engel, 187
Fähigkeit
Geräusche hören, 133
Gelfinge, 123
Glücksfeen, 127
Klogg, 128
Lesingaro, 129
Mennickel, 133
Oanitasai, 131
Roo, 134
Wieslan, 133
Reaktionsvermögen, 11
Regeln
Ausbildung, 35, 35
Entbehungen, 60
Erfolgswurf für Fertigkeiten, 34
Erfolgswert „100“, 39
Fähigkeiten (überarbeitet), 33
Fertigkeiten (überarbeitet), 33
Lernen, 33
LZE, 33
Prüfwurf auf Fertigkeit, 34
Erfolgswert „100“, 39
RK
verbessern, 76
Regelüberarbeitung
Fähigkeiten, 33
Fertigkeiten, 33
Reiplis, 170
Priester, 170
Reisezyklus, 200
Reittiere
Lederschwinge, 124
Windstelzen, 124
Replant, 153
Priester, 153
Rettungswurf
Massen-, 30
Ringkampf einleiten, 27
RK
Verbessern, 43
RK-Malus
Waffe ziehen, 29
Roo
allgemeines, 134
als Spielercharakter, 134
Schwangerschaft, 115
RTP, 30
Rüstung, 30
Rüstungstrefferpunkte, 30
RV, 11
RW
Massen-, 30

S

Sanja, 154
Priester, 154
SB, 11

Scharfschießen, 30
Schießen auf kleine Ziele, 30, 42
Schußwaffen
Modifikator, 27
Schüsse ins Kampfgetümmel, 27
Schutzzyklus, 200
Schwangerschaft, 115, 115
Sczantell, 168
Priester, 168
Sczaradis, 157
Priester, 157
SczinHa, 134
allgemeines, 134, 134
Selbstbeherrschung, 11
Sentiperis, 160
Priester, 160
Shaolin, 76
Sicherungszyklus, 200
Sirrem, 176
Priester, 176
Sonnenzyklus, 200
South-Ortholoumyu
allgemeines, 133
Sozialschicht, 9
Spezialisierung
Waffe, 28
Spielbeginn
Höhere Erfahrungsstufe, 13
Spinnenmagie, 195
Stirnbänder
magische
Lesingar, 130
Sturzschäden, 29
Sublimation, 195
Szaorga
allgemeines, 135

T

Tabellarium
Fernwaffen im Kampfgetümmel, 27
Kampfgetümmel, 27
Schüsse ins Kampfgetümmel, 27
Taihaolee
allgemeines, 135
Talente, 12
Tankani
Volk der Birgaii, 122
Volk der Dergos, 123
Volk der Karpains, 127
Volk der Quajikee, 134
Volk der Roo, 134
Volk der Szaorga, 135
Volk der Taihaolee, 135
Volk der Thergolee, 135
Volk der Treskott, 136
Volk der Virsae, 136
Volk der Voorarg, 137
Volk der Waar-hains, 137
Volk der Wehland, 137
Volk von North-Ortholoumyu, 132
Volk von SczinHa, 134
Volk von South-Ortholoumyu, 133
Tanrain
allgemeines, 114
Elementarwesen
Volk der choo thrzz, 123
Volk der Gelfinge (Gelfin), 123

- Volk der Nerg, 131
 - Volk der Palko Aoloo, 134
 - Volk der Tijfoolg, 136
 - Mennickel, 133
 - Volk der Glücksfeen, 127
 - Wieslan, 133
 - Tanrainika
 - Deklination, 118
 - Konjugation, 118
 - Beispiel, 118
 - regelmäßige Verben, 119
 - Sprachumfang, 119
 - Taxmen, 12
 - Terros, 144
 - Priester, 144
 - Tesrax, 141
 - Priester, 141
 - Thergolee
 - allgemeines, 135
 - Thirgen
 - allgemeines, 136
 - Tiberis, 152
 - Priester, 152
 - Tierzyklus, 200
 - Tijfoolg
 - allgemeines, 136
 - Tistiim, 163
 - Priester, 163
 - tödlicher Angriff, 30
 - Totenzyklus, 200
 - TP
 - unter Null, 28
 - TP-S, 5
 - Trefferpunkte
 - unter Null, 28
 - Trefferpunktesockelwert, 5
 - Trescott
 - allgemeines, 136
 - Tukladam, 156
 - Tule, 156
 - Priester, 156
 - Tulflutus, 149
 - Tulflutuses
 - Priester, 149
- U**
- Überarbeitete Regeln
 - Fähigkeiten, 33
 - Fertigkeiten, 33
 - Überhasteter Schlag, 29
 - Unbändige Magie, 195
 - Untote vertreiben, 29
- V**
- Veränderung, 196
 - Verbessern der RK, 43, 76
 - Vernio, 142
 - Virsae
 - allgemeines, 136
 - Volk
 - Birgail, 122
 - choo thrzz, 123
 - Dergos, 123
 - Gelflinge, 123
 - Glücksfeen, 127
 - Karpains, 127
 - Klogg, 128
 - Lesingar, 129
 - Nerg, 131
 - North-Ortholoumyu, 132
 - Oanitasai, 131
 - Palko Aoloo, 134
 - Quajikee, 134
 - Roo, 134
 - SczinHa, 134
 - South-Ortholoumyu, 133
 - Szaorga, 135
 - Taihaolee, 135
 - Thergolee, 135
 - Thirgo, 136
 - Tijfoolg, 136
 - Trescott, 136
 - Virsae, 136
 - Voorarg, 137
 - Waar-hains, 137
 - Wehland, 137
 - Volkarn, 147
 - Volkarnes
 - Priester, 147
 - Voorarg
 - allgemeines, 137

W

 - Waar-hains
 - allgemeines, 137
 - Waffen, 20
 - Spezialisierung, 28
 - Spielgebinn, 12
 - Waffenspezialisierungen, 28
 - Waidmann, 73
 - Wasserengel, 189
 - als Spielercharakter, 189
 - Wehland
 - allgemeines, 137
 - Weibliche Charktere
 - Regel, 115
 - Weißer Astralhexe, 74
 - Wersagar
 - Priester, 148
 - Wersas, 148
 - Wert, 12
 - Wetterzyklus, 201
 - Wieslan
 - allgemeines, 133
 - als Spielercharakter, 133
 - Schwangerschaft, 115
 - Windstelzen, 124
 - Wirbelattacke, 29
 - Würfeln
 - angeborene Fähigkeiten, 11
 - Charakter, 5
 - Wurfaffen
 - Modifikator, 27

Y

 - Yradium, 12

Z

 - Zahlenzyklus, 201
 - Zauberbuch
 - Seitenzahl, 12

- Spielbeginn, 12
- Zauberkundiger
 - Dergozauberer, 65
 - Mana, 31
- Zaubermaterial
 - zu Spielbeginn, 12
- Zaubersprüche
 - freies Zaubern, 31
 - Neue Zauber, 79
 - Zusätzliche wg. Weisheit, 12
- Zaubertränke der Druiden, 44
- Zeitzyklus, 201
- Zielen
 - Kleine Objekte, 30, 42
- Zodet, 159
 - Priester, 159
- Zoltar, 166
 - Priester, 166
- Zorkan, 157
 - Priester, 157
- Zugriff
 - Zyklus, 140
- Zuschläge
 - Fernkampf, 27
- Zuul, 141
 - Priester, 141
- Zwerg
 - Schwangerschaft, 115
- Zyklus
 - Zugriff, 140

Charaktername _____			Spielername _____		
Gesinn. _____	Rasse _____	Klasse(n) _____	Stufe(n) _____	Mag.-spez. _____	
Familie _____			Heimat _____	Religion _____	Geldstand
gel. Beruf _____			Lehns-/Schutzherr _____	Reakt.-mod. _____	FP-F
Geb.-tag _____	Alter _____	Soz.-schicht _____	Anz. d. Geschw. _____		
Geschlecht/FW _____		Hautfarbe _____	Erscheinung/Kleidung _____		FP-W
Größe _____	Haarfarbe _____				
Gewicht _____	Augenfarbe _____				Rationen
Vorlieben/Zuneigungen _____					
Abneigungen _____					
Besonderheiten _____					

GRUNDA T T R I B U T E

ST	Treff-Chance	Schad.-mod.	Zul. Tragl.	Stemm- verm.	Türen öffnen	St. verb. Gatt. öffn.
GE	Reakt. mod.	Fernw.- mod.		Ausweich- mod.		
KO	TP	körperl. Schock	Wiedererw. chance	RW gg. Gift	Regen.	
IN	Anz. d. Sprachen	Höchst. Zaubergr.	Zauber verstehen	Höchstz. d. Zauber	Immun. gg. Illus.	
WE	Mod. gg. Magie	zusätzl. Zauber		Chance f. Fehlgang	Immun. gg. Zauber	
CH	Höchstz. d. Gefolgsl.	Grund-loyalität	Reakt.-mod.	AU- mod.		
AU	Auswirkungen:					
PK	Mod. PSI Kraftwert	PSP je Grad	Mod. gg. Magie	Konz- punkte		
RV	Mod. d. Initiative		Ausweich- mod.			

AG	Mod. UZ	Rettungswürfe				
SB	Mod. GF	Lähm./ Gift/ Todes- magie	Zauber- stäub e/ -ruten/ -stecken	Verstein/ Verwand.	Odem- waffen	Zauber
	Mod. RA, HA, TA, AD					

GF [] PA [] HA [] TA [] AD [] UZ []

Diebesfertigkeit	Td.	S.ö.	F.f.	F.e.	l.b.	i.S.v.	G.h.	W.e.	S.l.
Grundwerte									
o. Rüstung									

Aktuelles

BF	NBF	0[]lbs	e[]lbs	Δlbs	Art

Reit-/Lasttiere	BF	k[]bs	m[]bs	s[]bs	TP	RK	Angr./R.	SP

Rüstung

BK (K) (S) (W)

→ [] [] []

↓ [] [] []

↑ [] [] []

1. ohne Rüstung

2.

3.

4.

TP-Maximum	TP-Aktuell
PSP-Maximum	PSP-Aktuell
Konz.-Max.	Konzentration
Mana-Maximum	Mana-Aktuell

Erfahrung	
Klasse	Punkte
.....	
spez. Waffe(n) (TrCh/SchM)	

Waffe	(akt. ETW0: _____)	FP	Angr. je R.	-- Trefferch. / -- -- Schadensm. -- gel. meg. bes.	ETW0	Schaden (K/M bzw. G)	-- Reichweite -- Kern K M L	Gewicht	Größe	Wirk- weise	Initia- tive- faktor	Güte	in Be- sitz	Munition (Pfeile etc.)

Besondere Fähigkeiten	Fertigkeiten & Berufskennnisse		
	Balancieren/5 ()	Scharfschießen/1 ()	()
	Beschatten/5 ()	Schlösser öffnen/0 ()	()
	Fallen entdecken/0 je 3% ()	Schwimmen/ST ()	()
	Fallen entschärfen/0 je 3% ()	Seilkunst/4 ()	()
	Fallen stellen/1 ()	Springen/4 ()	()
	Geheimm. öffnen/1 je 3% ()	Tauchen/3 ()	()
	Geländelauf/3 ()	Überleben in /5 ()	()
	Reiten (am Boden)/4 ()	Verhören/3 ()	()
	Rudern/3 ()	Verkleidung/3 ()	()
	()	()	()
	()	()	()
Sprachen	()	()	()
Tanreinika (Allgemeinsprache)	()	()	()
()	()	()	()
()	()	()	()
()	()	()	()
()	()	()	()