



Die Dilettanten

Spieler-
handbuch
V 3.0

*© Verein zur Förderung mittelalterlicher Spiele e.V.
Vervielfältigung nur für nichtkommerzielle Zwecke
Illustrationen: Hansi Grimm, Berlin*

Inhalt

Inhalt	4
Vorwort	8
Grundlagen	10
Kampf & Waffen	12
Die Grundregeln des Kampfes.....	12
Waffen.....	13
Rüstung.....	14
Zaubern in Rüstung.....	15
Magische und geweihte Waffen.....	15
Magie	16
Das Zaubern.....	16
Was tun, wenn man bezaubert wird?.....	17
Aufheben von Bezauberungen.....	17
Magische Kreise.....	18
Magische Gegenstände (Artefakte).....	19
Schriftrollen.....	19
Benehmen	20
Sterben und Sterben lassen.....	20
Fiktion und Realität.....	20
Nichtspielbare Aktionen.....	21
Regelverstöße.....	21
Auschecken und Abreise.....	21
Gefährliches.....	22

Charakter	23
Lebenspunkte (LP)	23
Magiepunkte (MP)	23
Charakter-Erschaffung	23
Verkleiden	24
Charakter- und Totenbogen	26
Charakter-Entwicklung und Prüfungen	26
Ausdauerprüfungen	27
Fähigkeiten einer neuen Klasse erwerben	27
Tod	28
Rassen	29
Dunkelelfen	29
Elfen	29
Hobbits	29
Menschen	31
Oger	31
Orks	31
Zwerge	31
Klassen	32
Klassen, die keine oder wenig Magie wirken	32
Alchemist (A).....	32
Dieb (Di)	34
Kämpfer (K)	34
Waldläufer (W)	35
Klassen, die Magie wirken	37
Barde (B).....	39

Druide (D)	40
Magier (M)	40
Priester (P)	42

Fähigkeiten **44**

Waffenfähigkeiten **44**

Nahkampfwaffen (K)	44
Kampfskunde (K)	44
Kampf mit zwei Waffen (K, Di, Stufe 2)	45
Fernkampfwaffen (K, W, Di)	45

Sonstige Fähigkeiten **47**

Abstechen (Di, Stufe 4)	47
Artefakte identifizieren (A, Stufe 3)	48
Betäuben (Di, Stufe 2)	48
Bindungen (A)	48
Drogen (A)	49
Drogenentgiftung (W,A, Stufe 3)	52
Entgiftung (W,A, Stufe 2)	52
Fallen stellen (W, Stufe 2)	53
Fälschen (Di, Stufe 1)	53
Fälschung erkennen (A, Stufe 2)	53
Gift herstellen (A, Di, W)	53
Gift und Drogen erkennen (A, Stufe 1)	55
Heilungen (W, A)	55
Konservieren (A, Stufe 1)	56
Lehrfähigkeit	56
Meditieren (P, M, D, B, Stufe 3)	58
Meucheln (Di, Stufe 3)	58
Musizieren (B, Stufe 1)	59
Ortskenntnis (W, Stufe 1)	59
Schlösser öffnen (Di)	59
Schmieden (A, Stufe 1)	60
Schutz des Steinkreises (W, Stufe 2)	62
Stehlen (Di, Stufe 1)	62
Tränke brauen (A, Stufe 1)	63
Tränke identifizieren (A, Stufe 1)	63

Zaubersprüche (M, D, P, B)..... 63

Anhang 64

Liste der Zauber..... 64
Änderungen..... 68
Die Autoren 69



Vorwort

Als sich die Dilettanten 1991 gründeten und die ersten Spiele organisierten gab es nur sehr wenige Regeln. Anliegen war und ist es den Bedürfnissen eines fairen Spielablaufs und der Möglichkeit einer differenzierten Charaktergestaltung gerecht zu werden ohne den Spieler dabei allzu sehr im freien Spiel zu behindern. Zudem soll sie auch für Anfänger noch zu verstehen sein und wenig Spielraum für „Regelfuchser“ lassen, also kurz und eindeutig sein. Das Ergebnis dieser z.T. widersprüchlichen Ansprüche kann immer nur ein Kompromiss sein.

Wir haben uns in dieser Ausgabe bemüht durch eine Neugliederung mehr Klarheit zu schaffen. Auch haben wir den, doch sehr angeschwollenen, Umfang verringert, dafür haben wir u.a. einige Feinheiten wieder entfernt, die wir für nicht unbedingt nötig hielten.

Die Wirkungsauern von Zaubersprüchen, Tränken und Drogen wurden vereinheitlicht. Tendenziell haben wir Wirkungs- und Herstellungszeiten verkürzt um so der Zeitknappheit während eines Spieles gerecht zu werden.

Die Details unserer weiteren Änderungen sind im Anhang nachzulesen.

Schon immer schätzen die Dillis das „freie Spiel“, es beinhaltet eine zurückhaltende bis unsichtbare Orga während dem Spiel, aktive Spieler, keine oder wenig NSC's, 24h Spiel, kein Outime ohne echte Notlage und auch die Möglichkeit echter Konflikte zwischen Spielercharakteren (mit allen Konsequenzen). Das erfordert von den Spielern ein größeres Maß an Eigenverantwortung als in vielen anderen Spielsystemen, bringt aber auch mehr Freiheiten. Dies ist auch einer der Gründe, warum die Dilettanten seit je her auf Fähigkeiten verzichten, die nicht darstellbar, zu mächtig oder nur mit Organisatoren (Orgas) an der Seite durchführbar sind.

Eine Grundlage der Spiele bildet dabei „Adalonde“, die Fantasywelt der Dilettanten, deren Tiefe ihresgleichen sucht.

Neben dem „Spielerhandbuch“ gibt es noch die Spruchsammlung „Ars Magica“, in ihr sind alle Zaubersprüche beschrieben. Für alle, die einen magiebegabten Charakter spielen wollen, ist es unerlässlich, die „Ars Magica“ zu lesen. Wer sich in der Dilettantenwelt Adalonde umschauchen will, kann sich im Heft „Länder des Nordwestens“ informieren. Dort steht vieles über die Länder, deren Bewohner, die Politik, Währung, oder auch Kultur. Viele weitere nützliche Informationen finden sich unter www.dilettanten.de.

Und es ist jetzt auch an der Zeit, sich bei all denjenigen zu bedanken, die mit viel persönlichem Einsatz und Zeit dafür gesorgt haben, dass es die Dillis immer noch gibt und Spiele organisiert werden. Besonderer Dank an Hansi für die geilen Illustrationen. Und natürlich sei auch allen Spielern gedankt, die uns Dilettanten viele schöne Stunden und Tage beschert haben. Über Kritik und Anregungen freuen wir uns.

Für diese Ausgabe:
Kerstin, Steffen und Hahn

Wir sind unter regelrat@dilettanten.de erreichbar.



Grundlagen

Wir erwarten von jedem Spieler die Kenntnis dieser Regeln, sie sind Voraussetzung um an einem Spiel der Dilettanten teilnehmen zu können.

Während des Spieles gibt es prinzipiell keine Momente, in denen man nicht als Charakter gegenwärtig ist. **Die Dilettanten spielen 24 Stunden am Tag.** Nicht im Spiel (Out-Time) ist der Aufenthalt bei den Orgas oder das Erledigen organisatorischer Arbeiten wie z. B. Einkaufen. Dabei sollte man möglichst unauffällig agieren und Rücksicht auf das Spiel der anderen nehmen. Ansonsten gibt es kein Out-Time außer bei Regelverstößen und akuten oder drohenden Verletzungsgefahren. Im letzten Fall ist es besser, nicht „Timeout“ sondern „Sanitäter“ zu rufen. Trotzdem sollte man sich nicht scheuen, es zu sagen, wenn man sich tatsächlich durch eine Situation physisch oder psychisch überlastet fühlt. Ein Spiel ist immer freiwillig.

Zum Wegnehmen von Gegenständen benötigt man die Fähigkeit „**Stehlen**“. Leichen und Bewusstlose kann jeder fleddern.

Tränke: Man erfährt ihre Wirkung erst, nachdem man sie getrunken hat. Ein noch wirksamer Trank hat einen verschlossenen Zettel angeheftet, auf dem außer der Wirkung auch der Name des Herstellers steht. Dieser Zettel darf erst gelesen werden, wenn der Trank ganz getrunken wurde und somit seine Wirkung entfaltet.

Wenn man **Gift** schmeckt (extrem salzig, extrem scharf oder extrem bitter), wirkt es auch schon. Testen und Ausspucken geht nicht.

Kommt man auf 0 oder weniger Lebenspunkte, muss man seine LP abwerfen und ist **kampfunfähig**. Röcheln und Kriechen sind noch möglich, Zaubern und Kämpfen nicht. Erhält man danach weiteren Schaden, stirbt man.

Betäuben: Wird man von drei leichten Treffern im Genick getroffen, ist man betäubt. Siehe Fähigkeit „Betäuben“.

Meucheln: Wird einem eine Klinge an der Kehle entlang gezogen, so wurde man gemeuchelt. Siehe Fähigkeit „Meucheln“.

Spielschlösser können NUR mit dem dazu gehörenden Schlüssel oder der Fähigkeit „Schlösser öffnen“ geöffnet werden. Ein gewaltsames Zerstören ist NICHT möglich.

Spielgegenstände dürfen nur mit Spielschlössern weggeschlossen werden.

Die offizielle **Orgafarbe** ist **gelb**. Gelb gekennzeichnete Gegenstände sind somit keine Spielgegenstände. Gegenstände und Orte, die mit folgenden **Farb-codes** gekennzeichnet sind, haben folgende Wirkung:

Rot: magisch, meisterlich geschmiedet

Blau: geweiht, Tempel

Grün: in Waffen eingelegte Runen

Schwarz: zerstört

Gelb: Orga, kein Spielgegenstand



Kampf & Waffen

Die Grundregeln des Kampfes

- Aktionen, die die reale Sicherheit des Gegners gefährden, sind verboten. Bewahrt einen kühlen Kopf und drescht nicht unkontrolliert aufeinander ein.
- Der Kampf soll Hiebe und Schläge simulieren. Ein Treffer ist eine gut spürbare Berührung mit einer Waffe. Streifen oder leichtes Antippen zählen nicht als Treffer. Allerdings dürfen durch einen Treffer weder große Schmerzen oder gar Verletzungen hervorgerufen werden. Vorsicht gilt besonders für Latexwaffen.
- Kopf-, Hals- und Genitaltreffer sind verboten und zählen nicht.
- Bei jedem Treffer, den man macht (und nur dann), ruft man dem Gegner zu, wie viele Schadenspunkte er abbekommt.
- Handtreffer werden gewertet.
- Nimmt man Schaden, muss man die so verlorenen Lebenspunkte sofort abwerfen. Bis die Punkte abgerissen wurden, ist man unangreifbar, darf aber auch selbst nicht agieren – also nicht kämpfen oder rufen.
- Die Flucht aus dem Kampf ist ohne Abwerfen der Punkte erlaubt, dabei riskiert der Fliehende aber auch, dass sein Gegner ihm nachsetzt und ihm weiteren Schaden zufügt, der gewertet wird. Die verlorenen LP muss der Fliehende so schnell wie möglich abwerfen.
- Wenn sich die Gegner darauf einigen, später abzuwerfen, so ist das in Ordnung. Sind jedoch mehr als zwei Personen am Kampf beteiligt, muss nach jedem Treffer abgesetzt werden.
- Stechen mit spitzen Waffen ist verboten. Zum Stechen benötigt man eine sehr weiche Spitze oder eine große Trefferfläche („Pompfen“). Will man mit seiner Waffe stechen, sollte man sich überlegen, ob sie auch für den schlimmsten Fall (ein Stich ins Auge oder in den Hals) sicher genug ist. Die handelsüblichen Latexwaffen sind in der Regel zu hart und somit nicht zum Stechen geeignet.
- Das Werfen von Waffen ist nur mit dafür vorgesehenen und von der Orga zugelassenen Waffen und der entsprechenden Fähigkeit erlaubt.

- Trifft man versehentlich sich selbst oder einen Freund, zählt dies als Treffer.
- Landen die Gegner gleichzeitig einen Treffer (Doppeltreffer), werfen beide Kämpfer die LP ab.
- Wird man gleichzeitig oder sehr kurz hintereinander von mehreren Waffen getroffen, so werden die Treffer gewertet.
- Schlägt man den Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig, so sagt man nicht den addierten Schaden („Acht!“), sondern den der einzelnen Waffen an („Zweimal vier!“).
- Treffer mit der flachen Klinge zählen nicht.
- Das Festhalten oder Einklemmen von „scharfen“ Klingen ist – auch mit Panzerhandschuhen – verboten.

Waffen

Alle Waffen werden bei Spielbeginn auf ihre Sicherheit überprüft. Zu schwere, zu harte oder zu spitze Waffen, darunter fallen besonders Waffen aus hartem Schaumstoff, die leider immer noch von namhaften Herstellern im Handel angeboten werden, sollten gleich zu Hause bleiben. Eine Waffe wird an ihrem Besitzer getestet.

Alle Nahkampfwaffen können von jedem benutzt werden und verursachen einen Grundschaden (GS) von 2LP. Der Kampf mit zwei Waffen ist eine Fähigkeit, die erlernt werden muss. Das Benutzen einer Fernkampfwaffe muss ebenfalls gelernt werden. Fernkampfwaffen verursachen unterschiedlichen Grundschaden.

Kleine Schilde können von jedem geführt werden.

Wasser, das man aus Eimern auf jemanden schüttet, soll Pech darstellen und macht 6LP Schaden, wenn man richtig nass wird. Das Erhitzen muss ausgespielt werden und dauert mindestens eine halbe Stunde.

Rüstung

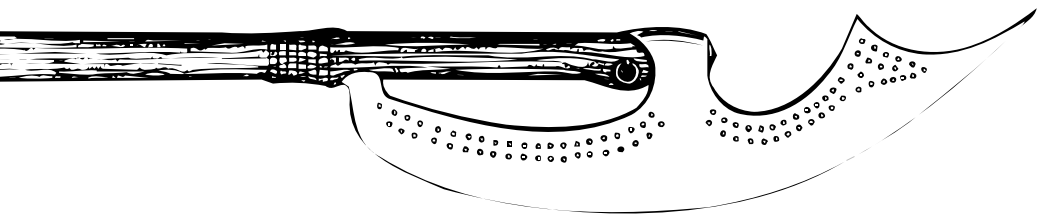
Bei einem Treffer wird die Rüstungsklasse vom Waffenschaden abgezogen, wobei immer ein LP Schaden durchgeht. Vor Zaubersprüchen bietet eine Rüstung keinen Schutz.

Die Rüstung wird zu Anfang des Spieles von den Orgas bewertet. Sie sollte auch real einen gewissen Schutz bieten, d.h. silberne Papprüstungen oder dergleichen sind keine Rüstungen. Eine Rüstung muss sicher sein, von daher sind Metalldornen, Plattenhandschuhe und ähnliches (in der Regel) nicht zulässig oder müssen entsprechend geschützt werden. Das gilt auch für scharfe Metallkanten.

Eine Rüstung kann auch magisch erzeugt oder in ihrem Wert erhöht werden.

Wir unterscheiden vier Rüstungsklassen (RK):

RK 1	Leicht	Lederrüstung
RK 2	Mittel	Metallrüstung z.B. Kettenhemd
RK 3	Schwer	Metall, z.B. Vollpanzer
RK 4	Superschwer	Vollplattenrüstung



Zaubern in Rüstung

In Rüstung zu zaubern kostet Magier, Druiden und Priester zusätzliche Magiepunkte (MP). Maßgeblich ist dabei immer die Klasse, in der man den Spruch anwendet.

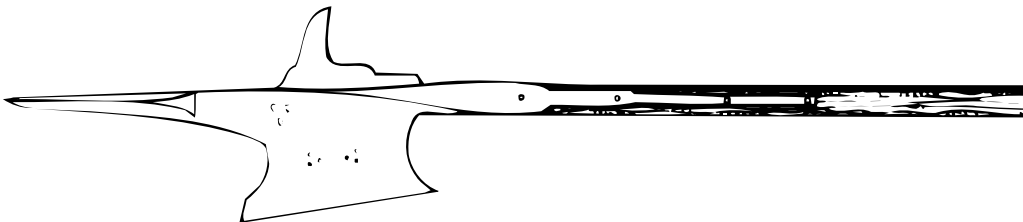
Zusätzlicher MP-Verbrauch beim Zaubern in Rüstung :

	RK 1	RK 2	RK 3	RK 4
Druide	-	+1MP	+2MP	Zaubern nicht möglich
Magier	+2MP	+4MP	+5MP	+7MP
Priester	-	+2MP	+3MP	+5MP

Magische und geweihte Waffen

Magische Waffen verursachen pro rotem Farbring einen um 1LP erhöhten Grundschaden.

An blauen Ringen erkennt man geweihte Waffen. Bestimmte Kreaturen wie z.B. Untote erhalten nur von geweihten Waffen Schaden, da sie mit normalen Waffen nicht bekämpft werden können. An schwarzen Ringen sind zerstörte Waffen zu erkennen.



Magie

Die Magie der Dilettanten wird in der „Ars Magica“ ausführlich beschrieben. Da jedoch jeder Spieler wissen sollte, wie er sich bei Zaubersprüchen verhalten muss, folgen an dieser Stelle die wichtigsten Regeln. Im Anhang findet ihr die Erkennungsworte der Zaubersprüche (außer die der Ritualzauber).

Es gibt auch einige wenige Magieformen, die von der Version der „Ars Magica“ abweichen und mit dem Regelrat oder der Orga abgesprochen wurden. Grundsätzlich gilt, dass jeder Zauber mindestens die deutschen Erkennungsworte beinhaltet. Eine Ausnahme ist der Barde, der über eigene Lieder verfügt.

Das Zaubern

- Die Magie entfaltet ihre Wirkung direkt nach dem Beenden des Zauberns. Nachdem der Spruch korrekt aufgesagt wurde, wirft der Zauberer die benötigte Anzahl Magiepunkte (MP) ab.



- Wird der Zauberer während des Zauberns – einschließlich der deutschen Erkennungsworte – gestört, weil er angegriffen oder grob angerempelt wird oder führt er den Zauber regelwidrig durch, wirkt der Zauber nicht. Die MP sind natürlich trotzdem verbraucht, auch wenn man mit dem Zaubern gerade erst begonnen hat. Wir erwarten von den Zauberern, dass sie bei Fehlern ihren Zauber selbst für wirkungslos erklären und die MP abwerfen. Das Gleiche gilt auch für verhunzte Rituale.
- Der Zauberer muss in dem Moment, in dem der Spruch am Ende der deutschen Erkennungsworte zu wirken beginnt, das Opfer sehen.
- In Rüstung Zaubern kostet zusätzliche MP (siehe Kapitel Rüstung).

Was tun, wenn man bezaubert wird?

Alle Zauber enden mit einem deutschen Erkennungssatz. In den meisten Fällen reicht dieser schon aus, um zu wissen, was zu tun ist. Wirkt der Zauber auf eine Einzelperson, so hat der Zauberer diese eindeutig zu benennen, wirkt der Zauber auf eine Gruppe, so muss er auch hier eindeutig zeigen, wer betroffen ist. Weiß man nicht, wie lange oder in welcher Weise der Zauber wirkt, den Zauberer fragen.

Es ist möglich, vor einem Zauber in Deckung zu gehen, da der Zauberer in dem Moment, in dem der Zauber zu wirken beginnt, Sichtkontakt haben muss. Ohrenzuhalten schützt nicht davor bezaubert zu werden.

Aufheben von Bezauberungen

Es gibt einige Zauber, die dadurch aufgehoben werden, dass der Bezauberte angegriffen oder bestohlen wird. Ein Angriff kann nur durch einen Feind erfolgen, in der bösartigen Absicht das Opfer zu verletzen. Schaden, der nur der Aufhebung des Zaubers dient, hebt den Zauber nicht auf, raubt dem Opfer aber trotzdem LP. Bestohlen werden kann man nur durch einen Feind.

Zauber, die durch echte Angriffe oder Diebstahl gebrochen werden, sind:

Zauber	Erkennungsworte
Gefälligkeit	„Erfülle mir eine Bitte“
Betörung	„Erfülle mir einen Wunsch!“
Freundschaft	„Sieh’ mir in die Augen!“
Wut	„Wut ergreife dich!“
Verwirren	„Verwirrung über euch!“
Blindheit	„Erblinde!“
Tierstimmen	„Sprich wie ein Tier!“
Stummheit	„Verstumme!“
Schmerzen	„Winde dich in Qualen!“
Grausige Schmerzen	„Windet euch alle in Qualen!“
Friede	„Friede mit euch!“
Furcht	„Fürchtet euch!“
Schlaf	„Der Schlaf kommt über dich!“
Großer Schlaf	„Der Schlaf kommt über euch!“
Tanzzauber	„Tanze!“
Gruppentanz	„Tanzt!“
Rattenfänger-Tanz	„Tanzt mir nach!“

Magische Kreise

In einem magischen Kreis, der aus Sägemehl oder Kleintierstreu gebildet ist, liegt ein Zettel, auf dem ein Zauber geschrieben steht. Betritt man den Kreis oder berührt man von außen etwas in ihm, muss man den Zettel lesen und die Wirkung des Zaubers sofort befolgen. Liegen mehrere Zettel im Kreis nimmt

man einen. Der Zauber ist nach der Auslösung gewirkt, der Zettel als verbraucht zu kennzeichnen und zurückzulegen.

Magische Gegenstände (Artefakte)

Magische Gegenstände enthalten Zaubersprüche, Immunitäten oder ähnliches. Um sie zu wirken, braucht es im Allgemeinen keine MP, keine Komponenten und keinen lateinischen Spruch, sondern nur die deutschen Erkennungsworte.

Alle Magischen Gegenstände sind mit Nummern gekennzeichnet und nur zusammen mit dem zugehörigen Zettel wirksam, auf dem die Wirkung beschrieben ist. Diesen erhält man bei der Orga, sofern der magische Gegenstand automatisch wirkt oder wenn man alle Informationen über die Anwendung, zum Beispiel auslösende Worte, in Erfahrung gebracht hat. Gegenstände mit unbekannter Wirkung müssen erst von einem Alchemisten identifiziert werden.

Magische Gegenstände sind normal zerstörbar, außer sie sind ausdrücklich als unzerstörbar gekennzeichnet.

Ritualzauber

Dies sind Zauber, die der Spieler freier gestalten kann. Er muss den Ablauf des Zaubers jedoch in seinem Zauberbuch niedergeschrieben haben. Ihre Wirkung, ihre Dauer, die notwendigen Komponenten und ihre Kosten sind in der „Ars Magica“ festgelegt.

Schriftrollen

Eine Schriftrolle besteht aus einer kompletten Spruchbeschreibung und dem Namen ihres Verfassers. Sie kann mit dem Zauber der Alchemisten „Schriftrolle anwenden“ ausgelöst werden. Danach muss sie zerrissen werden, egal ob der Zauber erfolgreich war oder nicht.

Benehmen

Bedenkt bei allem, was ihr tut: Es ist ein Spiel! „Handle als Spieler nur nach derjenigen Maxime, durch die du zugleich wollen kannst, dass sie ein allgemeines Gesetz werde.“ Oder anders ausgedrückt: „Was du nicht willst, das man dir tu, das füg' auch keinem andern zu“, oder so... Dann kann eigentlich nichts schief gehen, oder?

Man spielt immer nur einen Charakter. Stirbt dieser oder reist er ab, kann man einen neuen Charakter spielen. Hat man vor, während eines Spiels mehrere Charaktere gleichzeitig zu spielen, so ist das vorher mit der Orga abzuklären. Spontane Rollenwechsel in Gefahrensituationen und ähnliches sind vollkommen inakzeptabel!

Sterben und Sterben lassen

Der Tod in einem Rollenspiel ist kein besonders angenehmes Erlebnis, aber man sollte ihn möglichst gut simulieren. Es ist ein hübscher Anblick, wenn sich die Leichen häufen. Tötet bitte keine Charaktere ohne guten Grund. Das Gefühl, sinnlos gestorben zu sein, ist deprimierend. Außerdem reicht es oft auch aus, den Gegner nur kampfunfähig zu machen.

Entfernt sich der Spieler vom Todesort, kann er nicht mehr wiederbelebt werden.

Bewegt man sich als Spieler eines toten Charakters, signalisiert man das mit gekreuzten Händen vor der Brust und sucht so schnell wie möglich die Orga auf.

Fiktion und Realität

Das Umdeuten physischer Eigenschaften von Dingen hat sich in der Vergangenheit als höchst problematisch erwiesen. Wurde eine Tür benötigt, war sie auf einmal da, wurde ein Gitter vor dem Fenster gebraucht, existierte es auf einmal... Dies führt unter Umständen zu Verwicklungen, die sich verheerend auf den Spielverlauf auswirken können. Daher gilt Folgendes:

Alle machbaren Handlungen müssen auch vollzogen werden. Jeder Gegen-

stand ist das, was er darstellt, was auch für alle ersichtlich sein muss. Kein Spieler hat das Recht die physischen Eigenschaften eines Objektes nach Belieben umzudeuten oder zu erweitern, das bleibt ausschließlich der Orga vorbehalten.

Nichtspielbare Aktionen

Was nichtspielbare Aktionen wie das Abfackeln von Zelten, das Eintreten von Türen usw. angeht, so können wir nur dringend bitten, sie auf ein absolutes Minimum zu reduzieren. Wenn es doch mal sein muss, auf jeden Fall „realistisch“ ausspielen und mit Hilfe von Zetteln (z.B. schwarzer Farbcode für „zerstört“) dafür sorgen, dass die anderen die Folgen eurer Handlung nachvollziehen können.

Ein Wort zum Fesseln: Ob real oder fiktiv gefesselt wird, entscheidet die zu fesselnde Person, sonst niemand. Genauso verhält es sich beim Durchsuchen einer Person. Wird real gefesselt, darf die Fessel natürlich auch zerstört werden. Durch reales Fesseln dürfen die Sicherheit und Gesundheit des Opfers nicht gefährdet werden.

Regelverstöße

Wenn ihr eindeutige Regelverstöße bei Mitspielern bemerkt, z.B. verpfuschte Zauber (besonders bei Ritualen) oder Kämpfer, die ihre Punkte nicht abwerfen, redet mit ihnen und weist sie bitte auf ihre Fehler hin, oft ist es keine Absicht. Hilft das nicht, so sagt einem Orga Bescheid, damit die Sache möglichst schnell geklärt werden kann.

Auschecken und Abreise

Nach dem Ende eines Spiels sucht man die Orga auf und checkt seinen lebenden Charakter aus. Beim Auschecken werden auch Artefakte und andere Spielgegenstände (Geld, Tränke, Gift, Drogen, Schriftrollen), die sich eventuell im Besitz des Charakters befinden, auf dem Charakterbogen vermerkt.

Wer nicht am Auschecken teilnimmt, hat weder einen Anspruch auf abgelegte Prüfungen noch auf erworbene Artefakte.

Die verfrühte Abreise von Charakteren in Gefahrensituationen mag sich in der Spielwelt gut erklären, ist trotzdem eher unschön, verursacht Organisationsaufwand und beraubt die Dagebliebenen eines Charakters, den sie im Laufe des Spiels kennen gelernt haben und eventuell eines Erfolgserlebnisses. Dableiben und die Konflikte

durchstehen ist eindeutig das schönere Vorgehen. Will man abreisen, erkundigt man sich bei der Orga nach den Bedingungen.

Gefährliches

Bei Leuten, die (gefährliche) Kletteraktionen machen, genügt der Anruf „Kampfunfähig“, wenn man über ihnen ist oder sie in der Reichweite der eigenen Waffen (auch Fernwaffen) sind. Der Charakter ist dann auf OLP.



Charakter

Lebenspunkte (LP)

Die Lebenspunkte symbolisieren die Lebensenergie eines Charakters und werden durch rote Pappstreifen dargestellt. Die LP müssen offen getragen werden. LP sind nicht übertragbar. LP regenerieren sich über Nacht um einen Punkt, dieser ist nach Tagesanbruch bei der Orga abzuholen. Lebenspunkte können durch Prüfungen (Ausdauerboni) oder gewisse Zauber permanent gesteigert werden.

Magiepunkte (MP)

Die Magiepunkte symbolisieren das magische Potenzial eines Charakters und werden durch gelbe Pappstreifen dargestellt. Die MP müssen nicht offen getragen werden. MP regenerieren über Nacht vollständig. Magiepunkte können wie die LP durch Prüfungen (Ausdauerboni) und gewisse Zauber gesteigert werden.

Charakter-Erschaffung

Das Erschaffen eines Charakters bedeutet mehr als das schnöde Horten von Fähigkeiten. Wir wünschen uns von jedem Spieler eine Charakterstory, um der Orga die Arbeit zu erleichtern, den Charakter ins Spiel einzubetten.

Konvertierungen aus anderen Systemen sind prinzipiell problematisch und deshalb raten wir hier jedem Spieler zu einem neuen Charakter, um unsere Welt und Spielweise kennen zu lernen.

Das Erste bei einer Charakter-Erschaffung ist die Wahl der Rasse. Die Rasse bestimmt die Anzahl der Lebens- und Magiepunkte, mit denen man beginnt und die man maximal erreichen kann. Rassen müssen eindeutig zu erkennen sein.

Ausgangs-LP/MP und Maximal-LP/MP der Rassen:

Rasse	Ausgangs-LP	Ausgangs-MP	Maximal-LP	Maximal-MP
Elf/Dunkelelf	8	3	17	30
Mensch	9	2	18	25
Hobbit/ Kender	9	2	20	20
Oger	12	0	26	10
Ork	10	1	22	20
Zwerg	10	1	22	20

Anschließend wählt der Spieler drei Fähigkeiten aus einer oder zwei Klassen. Es gibt folgende Klassen: Alchemist, Dieb, Krieger, Waldläufer; Barde, Druiden, Magier und Priester. Die Fähigkeiten sind in vier Stufen eingeteilt. Die Fähigkeiten wählt man aus den Erststufenfähigkeiten der entsprechenden Klasse aus. Anstatt eine oder zwei Fähigkeiten zu nehmen, kann der Spieler auch Ausdauerboni einer Klasse wählen und damit seine anfänglichen Lebenspunkte und/oder Magiepunkte erhöhen.

Nur jetzt hat der Charakter die Möglichkeit eine Erststufenfähigkeit einer zweiten Klasse zu wählen ohne einen Ausdauerbonus in dieser Klasse zu besitzen. Eventuell kann der Charakter durch die Annahme von körperlichen oder geistigen Nachteilen zusätzliche Startfähigkeiten oder andere Vorteile erhalten. Dies wird individuell mit der Orga vereinbart.

Verkleiden

Ein Charakter A muss die Möglichkeit haben, einen anderen Charakter B, den er zum Beispiel aus einem früheren Spiel kennt, zu erkennen. Selbst dann, wenn der Charakter B verkleidet ist. Stellt dann Spieler A Spieler B die Frage: „Spielst du den Charakter B, den ich aus Z kenne?“, muss Spieler B die Frage wahrheitsgemäß beantworten.



Charakter- und Totenbogen

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn seinen Charakterbogen, auf dem Rasse und Klasse, sein momentanes LP- und MP-Maximum sowie seine Fähigkeiten vermerkt sind.

Der Spieler muss seinen Charakterbogen immer dabei haben. Er ist kein Bestandteil des Spiels, darf also nicht geklaut und nicht heimlich eingesehen werden.

Der obere Teil des Charakterbogens stellt den Totenbogen dar, auf dem nur der Spieler- sowie der Charaktername vermerkt sind, aber keinerlei Fähigkeiten oder sonstige zusätzliche Informationen. Im Fall des Todes symbolisiert dieser Totenbogen die Leiche und der Zustand des Bogens stellt auch den Zustand der Leiche dar.

Charakter-Entwicklung und Prüfungen

Fähigkeiten und Ausdauerboni werden durch eine Ausbildung bei einem Lehrer oder Lehrmeister mit abschließender Prüfung erworben. Jede Prüfung wird auf dem Charakterbogen mit dem Namen des Ausbilders vermerkt, neu erworbene Fähigkeiten eingetragen und das LP/MP-Maximum korrigiert. Wie viele Prüfungen auf einem Spiel gemacht werden können, gibt die Spielleitung vor dem Spiel bekannt. In der Regel darf ein Spieler pro zwei Spielnächten eine Prüfung ablegen. Egal, ob er sie besteht oder nicht.

Die erlernbaren Fähigkeiten beginnen bei Stufe 1, was der Grundfähigkeit entspricht. Mit einer Fähigkeit der Stufe 3 ist man bereits ein Meister seines Fachs.

Niemand hat ein Anrecht auf Ausbildung und Prüfung; jeder Lehrer und Lehrmeister entscheidet, wen er ausbildet und wen nicht. Findet man keinen Lehrmeister, ist das traurig aber nicht zu ändern. Auch das Bestehen einer Prüfung ist nicht garantiert.

Besitzt man in einer Klasse zwei Fähigkeiten einer Stufe, kann man in dieser Klasse Prüfungen der nächst höheren Stufe ablegen. Ausdauerboni zählen in diesem Falle nicht als Fähigkeiten. Die Fähigkeiten sind tabellarisch in Listen an-

geordnet. Um eine Fähigkeit zu lernen, muss man von jeder niedrigeren Stufe in dieser Liste (Spalte) mindestens eine Fähigkeit beherrschen. Ausnahmen hiervon sind lediglich die drei noch vorhandenen „Waffengrundfähigkeiten“: Wurfwaffe, Bogen und Geschütz. Diese müssen erst einmal gelernt werden, bevor der Schaden gesteigert werden kann.

Ausdauerprüfungen

Mit Ausdauerprüfungen erhöhen sich die LP und MP des Charakters pro Prüfung in der entsprechenden Klasse und sind Voraussetzung, um in einer neuen Klasse Fähigkeiten erlernen zu können. Dabei können die LP und MP nie den Maximalwert einer Rasse überschreiten; im Zweifelsfall verfallen die letzten Punkte. Wenn die Rasse nicht angegeben ist, nimmt man die LP und MP der ähnlichsten. Bei Mischrassen wird der Durchschnitt gebildet und im Zweifelsfall abgerundet.

Ausdauerboni pro Prüfung:

Klasse	LP	MP	Klasse	LP	MP
Alchemist	0	3	Barde	1	2
Dieb	2	1	Druide	1	2
Krieger	3	0	Magier	0	3
Waldläufer	2	1	Priester	1	2

Fähigkeiten einer neuen Klasse erwerben

Fähigkeiten einer neuen Klasse zu lernen ist nur möglich, nachdem mindestens ein Ausdauerbonus in dieser Klasse erworben wurde. Anschließend kann der Charakter in dieser Klasse Erststufenfähigkeiten erlernen. Eine Ausnahme stellt die Charakter-Erschaffung dar.

Jeder Charakter kann Fähigkeiten in höchstens drei Klassen erlernen.

Fähigkeiten, die in verschiedenen Klassen vorkommen (z.B. Dolch bei Kämpfern und Dieben), kann ein Charakter auch bei klassenfremden Lehrmeistern lernen. Zaubersprüche müssen danach in einer strengen, einstündigen Meditation der

eigenen Klasse angepasst werden.

Beispiel:

Der Kämpfer Kalle Killer will das Betäuben erlernen. Dies ist eine Stufe 2-Fähigkeit der Diebe, also muss er zunächst eine Ausdauerprüfung für Diebe bestehen. Danach zwei Stufe 1-Fähigkeiten der Diebe, z.B. „Stehlen“ und „Dolch +1“, erlernen. Erst jetzt kann er „Betäuben“ lernen.

Tod

- Wenn ein Charakter durch einen Schaden seine letzten Lebenspunkte verliert, ist er nicht tot sondern kampfunfähig. Das gilt auch, wenn der Schaden größer war als die Anzahl der noch vorhandenen Lebenspunkte. Wird dem Charakter danach noch weiterer Schaden zugefügt, ist er tot.
- Verlässt der Spieler nach ungefähr 30 Minuten den Todesort, hinterlässt er neben dem Totenbogen auch alle Spielgegenstände (Spielgeld, Waffen, Schilde usw.). So können andere Charaktere die Leiche plündern, weg-schaffen oder auch verbrennen, was eine Weile dauert und dann durch das Zerreißen des Totenbogens simuliert wird. Eine zerstörte Leiche kann nicht wiederbelebt werden. Es soll aber Magie geben, die selbst zerstörte Körper wieder herstellen kann.
- Der Spieler eines toten Charakters darf auf keinen Fall im Spiel agieren. Solange er sich stumm am Ort des Todes aufhält, kann er noch wieder-belebt werden. Danach nicht mehr!

Rassen

Rassen

Dies sind einige Vorschläge für Rassen, die man spielen kann. Natürlich geht nach Absprache mit der Orga noch mehr. Überlegt euch bitte vorher, ob ihr die Rasse sowohl äußerlich als auch im Verhalten darstellen könnt.

Dunkelelfen

Wir empfehlen jedem, der ernsthaft einen Dunkelelfen spielen will, die Lektüre von Elainas Seraphinas' kleinem Taschenalmanach.

Tagsüber versuchen die spitzohrigen und bleichen Dunkelelfen ihre empfindsamen Augen zu schützen. Von anderen Rassen werden sie wegen ihrer Grausamkeit und Arroganz gefürchtet und nicht selten gehasst. Dunkelelfen können mit allen Klassen beginnen. (LP8, max. 17 / MP3, max. 30)

Elfen

Elfen haben spitze Ohren und sind von feingliedrigem Wuchs. Elfen neigen dazu, anderen Rassen gegenüber leicht überheblich zu sein. Elfen verfolgen unnachgiebig alle Ausprägungen der Finsternis. Zwergen gegenüber verhalten sie sich distanziert. Elfen können mit allen Klassen beginnen. (LP8, max. 17 / MP3, max. 30)



Hobbits

Nichts geht den Hobbits über das leibliche Wohl. Aufgrund ihrer Bequemlichkeit sterben sie meistens ohne jemals ihr Dorf verlassen zu haben. Hobbits sind noch kleiner als Zwerge, leicht rundlich und haben ungeheuer viele



Haare an den Füßen. Hobbits können mit allen Klassen beginnen. (LP9, max. 20 / MP2, max. 20)

Menschen

Die Menschen sind Menschen und können mit allen Klassen beginnen. (LP9, max. 18 / MP2, max. 25)

Oger

Oger werden aufgrund ihrer Körpergröße und Stärke oft als Söldner angeworben. Sie sind leicht kontrollierbar, dennoch sollte man nicht allzu sehr auf ihre Dummheit setzen, denn ein Schädel ist schnell zertrümmert. Oger schätzen das zarte Fleisch der Hobbits. Oger können nur als Kämpfer beginnen. (LP12, max. 26 / MP0, max. 10)

Orks

Orks sind die Fußtruppen des Bösen. Sie neigen dazu, ihre Aggressionen an Schwächeren auszulassen, sind jedoch unterwürfig gegenüber Stärkeren. Ihre Hautfarbe ist je nach Stamm grün, braun oder schwarz. Orks können mit allen Klassen beginnen außer Magier und Alchemist. (LP10, max. 22 / MP1, max. 20)

Zwerge

Zwerge sind von kleinem, gedrungenem Wuchs und tragen Bärte. Sie sind mürrisch, starrsinnig und ihr ganzes Trachten richtet sich auf das Sammeln von Reichtümern. Besonders stolz sind selbst die Zwergenfrauen auf ihre Bärte. Bei der Zusammenarbeit mit Elfen kann es zu Konflikten kommen. Die meisten Zwerge erfasst ein rasender Zorn, wenn sie Orks sehen. Zwerge können mit allen Klassen beginnen außer Waldläufer und Druide. (LP10, max. 22 / MP1, max. 20)

Klassen

Unser Umgang mit den Klassen ist pragmatisch und sie beinhalten Fähigkeiten, die wir aus Gründen der Ordnung so eingeteilt haben. Will man eine Fähigkeit erlernen, die nicht in der eigenen Klasse vorhanden ist, sollte man keine Hemmungen haben, die dafür nötigen Klassen zu erlernen. Mehrklassen-Charaktere sind bei uns eher die Regel als die Ausnahme. Allerdings kann jeder Charakter maximal drei Klassen erlernen.

Es gibt folgende Klassen: Kämpfer, Dieb, Waldläufer, Alchemist, Magier, Druiden, Barde und Priester.

Wegen der Übersichtlichkeit sind die Fähigkeiten tabellarisch angeordnet. Die Fähigkeiten in den einzelnen Spalten bauen aufeinander auf.

Klassen, die keine oder wenig Magie wirken

Alchemist (A)

Die alchemistische Profession ist die Materie. Die Verbindung von Stoff und Geist ist es, die diese Klasse so interessant gestaltet. Stets forschend nach dem innersten Wesen der Welt, wird der Alchemist niemals ruhen bis sich ihm die letzten Geheimnisse offenbart haben.

Der Alchemist ist befähigt, folgende Komponenten herzustellen: Balsam des Harns, Band der Verwirrung, Extrakt des Lebens, Feuer des Himmels, Flamme der Elemente, Knochenmehl, Kugeln des Donners, Licht des Friedens, Licht der kosmischen Energie, magisches Feuer, beide Nebel der Zwischenwelt, Pulver der Auflösung, alle Pulver des Al'Hazred, Pulver des Extrup, alle Säfte der Erde, Sumpfschildkrötenschleim, Staub der Verwirrung, Wasser des Lebens, Wasser der Nacht, Zahn des Drachen. Für die Herstellung braucht er keine MP, allerdings kostet ihn die Herstellung pro Komponenteneinheit 10 Minuten. Schön ausspielen und manchmal verpufft auch etwas...

Eine weitere Stufe-1-Fähigkeit des Alchemisten ist das Konservieren. Tränke, Gifte und Drogen und ihre Gegenmittel werden so über ein Spiel hinaus haltbar gemacht.

Außerdem kann ein Alchemist, der die Fähigkeit Schmieden hat, Spielschlösser und dazugehörige Schlüssel herstellen. (siehe „Schmieden“)

Die Fähigkeiten des Alchemisten

Fähigkeit	Gift mischen	Entgiften	Heilen	Drogen herstellen
Stufe 1	Rattengift	Gift & Drogen erkennen	Erste Hilfe	Gasch
Stufe 2	Schlafgift	Entgiften	Ambulante Behandlung	Blauer Mond
				Brauner Lotus
Stufe 3	Rattenwaffengift	Drogenentgiftung	Operativer Eingriff	Zwyt
	Schlafwaffengift			
Stufe 4	Todesgift			Sobrum

Für folgende Fähigkeiten benötigt der Alchemist teilweise magische Kenntnisse, die Anwendungen sind in der „Ars Magica“ beschrieben.

Fähigkeit	Magie binden	Tränke herstellen	Schmieden
Stufe 1	Schriftrolle anwenden	Einfachen Trank brauen	Schmieden
		Trank identifizieren	
Stufe 2	Schriftrolle herstellen	Komplexen Trank brauen	Runen einlegen
	Fälschung erkennen		
Stufe 3	Artefakt identifizieren		Meisterliches Schmieden
	Magie binden		
Stufe 4	Permanente Bindung		Herr der Essen

Dieb (Di)

Es gibt genug Gründe, das Diebeshandwerk zu erlernen: Abneigung gegen die Obrigkeit, das Verlangen nach Reichtümern oder einfach die Lust am Risiko. Eine gefährliche Aufgabe reizt einen Dieb immer, ebenso wie die Aussicht auf Profit. Diebe versuchen mittels Geschicklichkeit und Verstand ihre Ziele zu erreichen und weichen einem offenen Kampf eher aus. Außer dem Stehlen kann nur der Dieb die Fähigkeit erwerben, einen unliebsamen Gegner unauffällig zu beseitigen.

Die Fähigkeiten des Diebes

Fähigkeit	Dolch (GS 2)	Schlösser Öffnen	Gift herstellen	Verbrechen	Wurfwaffe (GS 1)
Stufe 1	+1	1	Rattengift	Stehlen	Wurfwaffe
				Fälschen	+1
Stufe 2	+2	2	Schlafgift	Betäuben	+2
Stufe 3	+3	3	Rattenwaffengift	Meucheln	+3
			Schlafwaffengift		
Stufe 4	+4	4	Todesgift	Abstechen	+4

Eine besondere Stufe 2-Fähigkeit ist der Kampf mit zwei Waffen. Diese Fähigkeit ist sowohl für Dolch als auch für Wurfwaffen erlernbar.

Kämpfer (K)

Kämpfer haben ihr Leben der Kunst des Kampfes gewidmet. Mit dieser Fähigkeit bestreiten sie im Allgemeinen auch ihren Lebensunterhalt. Kraft und schnelle Reaktion sind Fähigkeiten, die wohl unerlässlich für einen guten Kämpfer sind, aber auch taktisches Geschick und das Wissen um eigene Grenzen sind unerlässlich. Ein Kämpfer kennt den Tod und ist es gewohnt, ihm ins Antlitz zu schauen.

Die Fähigkeiten des Kämpfers

Nahkampf

Alle Nahkampfwaffen machen einen Grundschaten (GS) von 2.

Fähigkeit	Dolch	Einhänder	Zweihänder	Stangenwaffe	Kampfeskunde
Stufe 1	+1	+1	+1	+1	Turmschild
Stufe 2	+2	+2	+2	+2	Alle Waffen +1
Stufe 3	+3	+3	+3	+3	Alle Waffen +2
Stufe 4	+4	+4	+4	+4	Alle Waffen +3

Fernkampfwaffen

Fähigkeit	Geschütz (GS 3)	Wurfwaffe (GS 1)
Stufe 1	Geschütz	Wurfwaffe
	+1	+1
Stufe 2	+2	+2
Stufe 3	+3	+3
Stufe 4	+4	+4

Eine besondere Stufe 2-Fähigkeit ist der Kampf mit zwei Waffen. Diese Fähigkeit kann soweit möglich mit allen Waffen erlernt werden.

Waldläufer (W)

Die Waldläufer nennen die Wildnis ihr Zuhause. Nur mit ihrer Hilfe können Stadt-Menschen sich auf Reisen sicher fühlen. Ein Waldläufer kennt den Weg und die Gefahren, die auf ihm lauern. Er wird auch als Späher und Bote hochgeschätzt. Er ist ein meisterlicher Bogenschütze und hervorragender Jäger. Er beherrscht die Kunst der Tarnung und des geräuschlosen Bewegens. Auch die Wege der Heilung sind ihm vertraut.

Die Fähigkeiten des Waldläufers

Fähigkeit	Waldläufer	Bogen (GS 3)	Gift herstellen und Entgiftung	Scharfschütze	Heilen
Stufe 1	Ortskenntnis	Bogen +1		geweihter Schuss	Erste Hilfe
Stufe 2	Schutz des Steinkreises Fallen stellen	+2	Entgiftung	panzerbrechender Schuss	Ambulante Behandlung
Stufe 3		+3	Rattenwaffengift Drogenentgiftung	Beräubungsschuss	Operativer Eingriff
Stufe 4		+4	Schlafwaffengift	Todesschuss	



Klassen, die Magie wirken

Es folgen die Klassen der Zauberkundigen. Die einzelnen Zauber, deren Komponenten und Sprüche sind in der „Ars Magica“ beschrieben.

Zauberkundige sind Druiden (D), Priester (P), Magier (M) und Barden (B). Alle Zauberer können die Stufe 3-Fähigkeit Meditieren erlernen.

Die folgenden Zaubersprüche sind in der „Ars Magica“ beschrieben. Ein * hinter dem Zauber zeigt an, dass es sich um einen Ritualzauber handelt.

Das Zaubern eines Zaubers der Stufe 1 kostet 1MP, Stufe 2 3MP, Stufe 3 8MP und Stufe 4 12MP.

Zauberbereich	Zauberkundige	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
Bannzauber	M,P,D		Schutz vor magischen Wesen	Exorzismus*	DER Bannzauber*
Beschwörungen	M,P,D		Niederer Geist beschwören*	Höherer Geist beschwören*	Geisterfürst beschwören*
Bezauberungen	M,D,B	Gefälligkeit	Betörung Freundschaft	Liebeszauber	
Cerebrale Defekte	M,D,B,P	Vergessen Blödheit Wut	Verwirren	Wahnsinn	
Dunkle Rituale	M,P,D		Seelenraub*	Ritual des Blutes* Magierraub*	
Fluchzauber	M,P,D,B	Blindheit Lahmheit	Stummheit Schmerzen	Lähmung Grausige Schmerzen	
Gegenzauber	M,P,B	Magiestörung	Magieaufhebung / Große Magiestörung	Große Magieaufhebung* Reflektion	Spiegelung*
Geheimnisse der Druiden	D	Tierstimmen	Verwurzelung	Furcht vor Bäumen	
Geistesschutz	M	Eiserner Wille	Kleiner Magieschutz Stählerner Wille	Geisteskontrolle* Magieschutz*	Großer Magieschutz*

Zauberbereich	Zauber- kundige	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	
Heilzauber	P,D	Heilen von Wunden	Vollheilung*	Wiederbelebung*	Wiedererweckung*	
		Entgiftung*	Körperheilung*			
Immunitäten	M,D	Magischer Helm*	Körperkontrolle*	Gifresistenz*	Unverwundbarkeit*	
Kampfmagie	M	Feuerlanze	Feuerball	Töten	Vernichten	
		Windstoß	Waffenfluch			Blitz
Kraftmagie I	D	Stärke des Blattes*	Stärke der Frucht*	Stärke der Erde*		
Kraftmagie II	D	Blätterhaut*	Rindenhaut*	Borkenhaut*		
Kriegslieder	B	Kleiner Kriegs- gesang	Großer Kriegs- gesang	Lied des Mutes	Großer Gesang der Standhaftigkeit	
Magische Felder und Zirkel	M,P,D		Magischer Kreis*			
			Zusätzlichen Zauber in magi- schen Kreis ein- legen*			
			Magischer Zirkel			
Magische Krankheiten	M,P,D	Pusteln	Krätze	Nervenkobold	Siechtum	
Magische Rüstungen	M	Lederrüstung*	Kettenrüstung*	Plattenrüstung*		
Magische Tänze	B	Tanzzauber	Gruppentanz	Rattenfänger-Tanz		
Massenzauber	M,P,D,B		Furcht	Namenloses Grauen		
Naturbindungen	D			Steinkreis errichten*	Großen Steinkreis errichten*	
Sakramente	P	Taufe*	Exkommunikation*			
Schlafzauber	M,P,D,B	Friede	Schlaf	Großer Schlaf		
Segen	P	Segen*	Großer Segen*	Gottesdienst*	Messe*	
Untote erschaffen	M,P		Zombie erschaffen*	Todeskrieger er- schaffen*	Lich erschaffen*	
				Mumie erschaffen*		

Zauberbereich	Zauber- kundige	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
Weihungen	P	Wasser wei- hen*	Waffe weihen*	Reliquie weihen*	Tempel weihen*

Barde (B)

In erster Linie sind die Barden Poeten und Sänger, die durch ihre Dichtung und Lieder gleichsam für Kurzweil wie für den Erhalt heroischer Geschehnisse Sorge tragen. Meistens begleiten sie ihren Gesang mit einem Instrument. Durch ihre Sangeskunst besitzen sie die Fähigkeit, mit ihren Liedern den Willen von Wesen, die ihnen zuhören, auf magische Weise zu beeinflussen. Jedoch spielen sie auch oft zur Tafelfreude und für ihren Lebensunterhalt. Häufig verfügen sie über umfassendes Wissen und gutes Benehmen, und stehen dadurch in der Gesellschaft, die sie zu unterhalten vermögen, in hohem Ansehen.

Barden benutzen eine eigene Form von Magie. Sie müssen keine Zauberworte sprechen und meistens keine Materialkomponenten benutzen, erfordert ein Spruch die Berührung mit der Komponente, muss ihn der Barde bei dem Zauber berühren. Sie wirken ihre Magie, indem sie eine bestimmte Melodie mit einem bestimmten Text singen und währenddessen mit dem Spielen ihres Instrumentes innehalten. (Einzige Ausnahme sind die Kriegslieder, bei denen aber der Bardenschutz weiterhin aktiv ist.)

Bardenzauber können in Tränke, aber nicht in Schriftrollen gebunden werden.

Barden beginnen mit der Stufe 1-Fähigkeit Musizieren.

Zauberbereiche der Barden

Bezauberungen

Fluchzauber

Kriegslieder

Massenzauber

Cerebrale Defekte

Gegenzauber

Magische Tänze

Schlafzauber

Druide (D)

Der Druiden versteht sich nicht als Herrscher, sondern als Bestandteil eines Systems. Durch Überlieferung und Tradition sind Druiden mit den Gesetzen der Natur vertraut. Sie wissen um die Vergänglichkeit der Dinge und um die Eingriffe in die Harmonie und den Rhythmus. Sie wissen, dass Leben und Tod im Grunde ein und dasselbe sind, und derselben Schicksalsebene angehören. Sie besitzen große Kenntnisse in der Pflanzenkunde und wissen viel über die Körper der Wesen.

Es gibt verschiedene Druidenkulturen, zu erwähnen wären die Khoranthom-Druiden, die ihre Magie auf eine etwas andere Art wirken als die anderen.

Zauberbereiche der Druiden

Bannzauber

Bezauberungen

Dunkle Rituale

Geheimnisse der Druiden

Immunitäten

Kraftmagie II

Magische Krankheiten

Naturbindungen

Beschwörungen

Cerebrale Defekte

Fluchzauber

Heilzauber

Kraftmagie I

Magische Felder und Zirkel

Massenzauber

Schlafzauber

Magier (M)

Magier haben durch lange Studien und intensives Lernen das Geheimnis der Zauberei ergründet. Mit mächtigen Beschwörungen und unter Zuhilfenahme von Komponenten ist es ihnen gelungen, Kräfte zu beschwören und zu kontrollieren, die schon lange diese Welt verlassen haben.

Es gibt verschiedene Lehren der Magie, wie z.B. die der Heptaten, die ihre Magie etwas anders ausüben. Siehe dazu auch <http://www.heptaten.de>.



Zauberbereiche der Magier

Bannzauber

Bezauberungen

Dunkle Rituale

Gegenzauber

Immunitäten

Magische Felder und Zirkel

Magische Rüstungen

Schlafzauber

Beschwörungen

Cerebrale Defekte

Fluchzauber

Geistesschutz

Kampfmagie

Magische Krankheiten

Massenzauber

Untote erschaffen

Priester (P)

Priester haben sich den Lehren und Geboten ihrer Religion oder ihres Gottes verschrieben. Als Angehörige eines Ordens, Einsiedler oder Wandermönche sind die meisten von ihnen darauf aus, möglichst viele Menschen zu ihrem Glauben zu bekehren. So groß die Anzahl der Götter ist, so verschieden ist auch das Auftreten der Priester. Die Mehrzahl hat aber keine Scheu, ihren Glauben auch mit der Waffe in der Hand zu verbreiten.

Zauberbereiche der Priester

Bannzauber

Cerebrale Defekte

Fluchzauber

Heilzauber

Magische Krankheiten

Sakramente

Segen

Weihungen

Beschwörungen

Dunkle Rituale

Gegenzauber

Magische Felder und Zirkel

Massenzauber

Schlafzauber

Untote erschaffen



Fähigkeiten

Hier werden alle Fähigkeiten außer die Zaubersprüche beschrieben. Sie unterteilen sich in Waffenfähigkeiten und sonstige Fähigkeiten.

Waffenfähigkeiten

Nahkampfwaffen (K)

Jeder kann Nahkampfwaffen führen. Alle Nahkampfwaffen machen einen Grundschaten von 2. Dieser Schaden kann durch das Erlernen höherer Stufen um +x für den jeweiligen Waffentyp gesteigert werden. Der Wert x wird zum Grundschaten addiert. Schadensboni werden nicht akkumuliert, es gilt jeweils der höchste. Das gilt natürlich auch für Fernkampfwaffen.

Bsp.: Ein Dieb, der die Fähigkeit „Dolch +4“ hat, macht einen Schaden von 6 (Grundschaten 2+4).

Nahkampfwaffentypen:

- Als Dolch gelten alle Waffen bis 50cm Gesamtlänge.
 - Einhänder sind alle Waffen von 50 bis 110cm Gesamtlänge, die einhändig geführt werden.
 - Zweihänder sind Waffen von 110 bis 150cm Gesamtlänge, die überwiegend mit zwei Händen geführt werden.
 - Stangenwaffen sind länger als 150cm und werden überwiegend mit zwei Händen geführt.
-

Kampfskunde (K)

Mit der Stufe 1-Fähigkeit „Turmschild“ kann man einen großen Schild führen. Darunter fallen alle Schilde, deren Ausdehnung (Diagonale/Durchmesser) größer als 80cm ist.

Wer die Fähigkeit „Kampfskunde +x“ beherrscht, macht mit jeder Nahkampfwaffe einen Schaden von Grundschaten +x.

Der Schadensbonus durch diese Fähigkeit addiert sich nicht zu Boni aus anderen Fähigkeiten oder Magie, sondern es zählt nur der höchste Bonus.

Kampf mit zwei Waffen (K, Di, Stufe 2)

Mit dieser Fähigkeit kann man mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen. Dies gilt für Nahkampf- und Wurfaffen sowie einhändige Armbrüste.

Fernkampfaffen (K, W, Di)

Fernkampfaffen machen unterschiedlichen Grundschaaden, der wiederum abhängig von der jeweiligen Stufe um +x gesteigert werden kann.

Bogen (W)

Einen Bogen kann nur benutzen, wer die Fähigkeiten „Bogen“ erlernt hat. Ein Bogen verursacht einen Grundschaaden von 3. Verschossen werden Pfeile mit speziell gesicherten Schaumstoffspitzen.

Scharfschützenfähigkeiten (W)

Die Fähigkeiten des Scharfschützen sind nur bei Waldläufern verbreitet und können nur in Verbindung mit einem Bogen verwendet werden. MP werden für die Konzentration aufgewendet und auch bei einem misslungenen Schuss abgezogen.

Geweihter Schuss (W, Stufe 1)

Diese Fähigkeit kostet 1MP, der vor dem Schuss abgeworfen werden muss und bis zum nächsten Schuss innerhalb von 15 Minuten wirkt.

Der Scharfschütze legt einen Pfeil auf die Sehne und ruft die besonderen Kräfte der Natur zur Hilfe. Hierzu versenkt er sich meditativ in sein Vorhaben und spricht die Worte „Kraft der Natur verletze“. Der daraufhin abgeschossene Pfeil wirkt wie ein geweihter Pfeil, kann also auch Kreaturen wie z. B. Untoten Schaden zufügen.

Der Schütze sagt den Schaden mit dem Zusatz „geweiht“ an.

Panzerbrechender Schuss (W, Stufe 2)

Diese Fähigkeit kostet 3MP, die vor dem Schuss abgeworfen werden müssen und bis zum nächsten Schuss innerhalb von 15 Minuten wirken.

Um auch starke Rüstungen mit seinem Pfeil durchschießen zu können, legt der Waldläufer den Pfeil auf die Sehne und ruft die besonderen Kräfte der Natur zur Hilfe, damit er eine ruhige Hand bekommt. Hierzu versenkt er sich tief in sein Vorhaben und spricht die Worte „Kraft der Natur finde“. Der daraufhin abgeschossene Pfeil verursacht durch alle RK hindurch vollen Schaden. Der Schütze muss den Schaden mit dem Zusatz „panzerbrechend, Rüstung zählt nicht“ ansagen.

Betäubungsschuss (W, Stufe 3)

Diese Fähigkeit kostet 3MP, die vor dem Schuss abgeworfen werden müssen und bis zum nächsten Schuss innerhalb von 15 Minuten wirken.

Um ein Ziel so zu treffen, dass es betäubt zu Boden sinkt, legt der Waldläufer den Pfeil auf die Sehne und ruft die besonderen Kräfte der Natur zur Hilfe. Hierzu versenkt er sich tief in sein Vorhaben und spricht die Worte „Kraft der Natur betäube“. Der daraufhin abgeschossene Pfeil betäubt die Zielperson und verursacht 1LP Schaden. Funktioniert nur, solange die am Kampf Beteiligten noch kein Blut vergossen haben. Der Schütze sagt den Schaden mit dem Zusatz „betäubt“ an.

Todesschuss (W, Stufe 4)

Diese Fähigkeit kostet 8MP, die vor dem Schuss abgeworfen werden müssen und bis zum nächsten Schuss innerhalb von 15 Minuten wirken.

Um einer Person eine tödliche Wunde beizubringen, legt der Waldläufer den Pfeil auf die Sehne und ruft die besonderen Kräfte der Natur zur Hilfe. Hierzu versenkt er sich in sein Vorhaben und spricht die Worte „Kraft der Natur töte“. Der daraufhin abgeschossene Pfeil verursacht soviel Schaden, dass die LP der Zielperson auf 0 sinken. Erst nach dem Abwerfen der LP darf wieder geschossen werden.

Der Schütze sagt „Kampfunfähig, auf Null“ an.

Die Scharfschützenfähigkeiten dürfen sinnvoll kombiniert werden (z.B. „Kraft der Natur verletze und finde“, was jedoch dann 5MP kostet.) Natürlich muss der Schütze die zu kombinierenden Fähigkeiten beherrschen.

Geschütze (K)

Geschütze wie Armbrust, Ballista oder Katapult verschießen Bolzen oder Geschosse aus Schaumstoff oder Wasserbomben.

Geschütze kann man nur mit der Fähigkeit „Geschütze“ nutzen. Armbrüste machen einen Grundschaten von 3. Es kann nur eine Armbrust pro Person benutzt werden (Ausnahme: Fähigkeit „Kampf mit zwei Waffen“ und einhändige Armbrüste).

Größere Geschütze, die eine Lafette benötigen, machen einen Grundschaten von 6. Je nach Größe und Absprache mit den Orgas auch mehr.

Wurfaffen (K, Di)

müssen weich und nicht zu schwer sein und dürfen nicht in eine Augenhöhle passen. Wurfaffen kann man nur mit der Fähigkeit „Wurfaffen“ nutzen.

Wurfaffen wie Wurfdolche, Shuriken o. ä. machen einen Grundschaten von 1. Große Wurfaffen wie z. B. Äxte über 40cm Länge verursachen einen Grundschaten von 2. Wurfaffen dürfen nur einzeln geworfen werden. Erst mit der Fähigkeit „Kampf mit zwei Waffen“, können mit beiden Händen Wurfaffen geworfen werden.

Sonstige Fähigkeiten

Die im Folgenden aufgelisteten Fähigkeiten sind der Übersicht wegen und um Dopplungen zu vermeiden nicht klassenspezifisch sondern alphabetisch geordnet. Dabei bilden „Bindungen, Drogen herstellen, Gifte herstellen, Heilen und das Schmieden“ und die dazugehörigen Fähigkeiten zusammenhängende Blöcke.

Abstechen (Di, Stufe 4)

Diese Fähigkeit ist den Dieben vorbehalten und entspricht dem „Meucheln“, außer, dass das Opfer sofort tot ist. Es steht dem Dieb natürlich frei, sein Opfer nicht zu töten.

Artefakte identifizieren (A, Stufe 3)

Die Fähigkeit „Artefakte identifizieren“ erlaubt es Alchemisten bei den Orgas die Beschreibung des jeweiligen Artefaktes einzusehen. Dazu muss der Alchemist das Artefakt mit sich führen, allein das Nennen der Nummer genügt nicht. Das Identifizieren muss ausgespielt werden und dauert mindestens eine halbe Stunde.

Betäuben (Di, Stufe 2)

Wenn einem mit einem Betäubungsknüppel oder dem Knauf eines gut gepolsterten Dolches drei aufeinander folgende leichte Schläge ins Genick versetzt werden, wird man sofort bewusstlos und bleibt es für fünf Minuten. Kann man vor dem dritten Schlag reagieren, ist die Betäubung erfolglos. Eine Betäubung verursacht 1LP Schaden. Durch den heftigen Schlag vergisst man die letzten fünf Minuten vor der Betäubung. Diese Fähigkeit kann nicht während eines offenen Kampfes eingesetzt werden. Man kann nicht durch Betäuben sterben. Der Betäubte erwacht, wenn er wachgerüttelt wird oder Schaden erhält.

Bindungen (A)

Magie binden (Stufe 3)

Mit diesem Zauber können Alchemisten Zaubersprüche permanent in einen Gegenstand binden. Die Fähigkeit wird in der „Ars Magica“ näher erklärt.

Permanente Bindung (Stufe 4)

Mit diesem Zauber kann ein Alchemist einen Spruch, der nur auf ihn selbst wirkt, permanent an einen Gegenstand binden. Der Zauber wird in der „Ars Magica“ näher erklärt.

Schriftrolle anwenden (Stufe 1)

Mit diesem Zauber kann der Alchemist einen Zauber auf einer Schriftrolle auflösen. Der Zauber wird in der „Ars Magica“ näher erklärt.

Schriftrolle herstellen (Stufe 2)

Mit diesem Zauber kann der Alchemist einen Zauber, den er beherrscht, in eine Schriftrolle bannen. Der Zauber wird in der „Ars Magica“ näher erklärt.

Drogen (A)

Drogen herstellen ist eine Fähigkeit der Alchemisten. Ihre Herstellung kostet keine MP, aber die Zubereitung muss ausgespielt werden. Jede Droge hat eine Herstellungsdauer, während dieser Zeit muss der Brauende am Ort der Herstellung sein und die Herstellung ausspielen. Die Herstellungsdauer bezieht sich jeweils auf eine Portion.

Jede Droge hat eine charakteristische Farbe, einen charakteristischen Geruch und Geschmack. Von jeder Droge müssen mindestens 2cl (Schnapsglas) eingenommen werden, bevor die Wirkung eintritt. Die Benetzung der Schleimhäute genügt nicht! Verwendet werden Lebensmittelfarben und Aromastoffe. Bitte keinen Alkohol zusetzen!

Hat man eine Droge konsumiert, erhält man einen Drogenzettel, auf dem die Wirkung beschrieben ist.

Alle Drogen haben während der Wirkungsdauer (in Stunden) auch bestimmte Nebenwirkungen. Jede Drogeneinnahme führt zu einer mehr oder weniger starken psychischen Abhängigkeit einhergehend mit Entzugserscheinungen. Die Abhängigkeit beginnt mit Ende der Wirkungsdauer. Innerhalb der Phase der psychischen Abhängigkeit wird der Charakter die Droge nie freiwillig ablehnen, wenn sie ihm angeboten wird. Je nach Temperament und Fähigkeiten kann es auch sein, dass er versuchen wird, sich die Droge durch Gewalt oder Diebstahl anzueignen. Besonders bei „Zwyt“ verliert man so ziemlich alle Hemmungen.

„Geistesschutz“ und „Bezauberungen“ können in dieser schwierigen Phase helfen. Am wirkungsvollsten ist eine Drogenentgiftung, sie hebt alle Wirkungen der Droge sofort auf. Erfährt man auf Sobrum eine Drogenentgiftung, verliert man alle auf Sobrum gelernten Fähigkeiten.

Die während der psychischen Abhängigkeit auftretenden Entzugserscheinungen

verschwinden nach erneuter Drogeneinnahme.

Drogen halten unkonserviert genau bis zum Ende eines Spieles, es ist nicht möglich, Drogen von einem Spiel in das nächste Spiel mitzunehmen. Nur der Alchemist kann Konservierungsmittel für Drogen herstellen.

Gasch (Stufe 1)

Form: Flüssig/gelb/riecht und schmeckt nach Zitrone

Herstellungsdauer: 10min.

Wirkungsdauer: 2h

Wirkung: Euphorisierend. Die Droge immunisiert gegen „Freundschaft“ und „Betörung“, da der Süchtige schon von der Droge „bezaubert“ ist.

Nebenwirkungen: Vergesslichkeit. Langsamkeit. Zaubern ist nicht mehr möglich.

Leichte psychische Abhängigkeit: 5h

Entzugserscheinungen: Leichte Unruhe und Nervosität

Blauer Mond (Stufe 2)

Form: Flüssig/blau/riecht und schmeckt nach Pfefferminze

Herstellungsdauer: 20min.

Wirkungsdauer: 5h

Die visionären Kräfte des Charakters steigern sich erheblich. Er kann göttliche Botschaften oder Visionen besser empfangen, Geheimnisse der Zukunft und der Vergangenheit können sich offenbaren. +5MP, -5LP.

Nebenwirkungen: Verwirrung, Realitätsverlust, Halluzinationen.

Leichte psychische Abhängigkeit: 5h

Entzugserscheinungen: Verwirrung, Müdigkeit, Mattheit, Antriebslosigkeit, -2LP für die Dauer der Abhängigkeit.

Brauner Lotus (Stufe 2)

Form: Flüssig/dunkelbraun/riecht und schmeckt extrem nach Schokolade

Herstellungsdauer: 20min.

Wirkungsdauer: 4h

Der Charakter verweigert innerhalb weniger Minuten nach Einnahme der Droge, Waffen oder Kampfzauber zu benutzen. Gleichzeitig wird er ausgesprochen friedlich und hält alle Anwesenden für seine Freunde. Er redet relativ viel, mischt sich in jeden Konflikt ein und versucht diesen zu schlichten. Der Charakter ist immun gegen Fluch- und Massenzauber.

Starke psychische Abhängigkeit: 6h

Entzugerscheinungen: Gereiztheit und Aggressivität. Das Kurzzeitgedächtnis lässt zu wünschen übrig.

Zwyt (Stufe 3)

Form: Flüssig/rot/riecht und schmeckt nach Himbeere

Herstellungsdauer: 30min.

Wirkungsdauer: 8h

Wirkung: Die Droge erzeugt eine gesteigerte Reaktion und größere Kraft, der Charakter macht +1 Schaden mit allen Waffen und erhält +2LP (nicht über das rassenspezifische LP-Maximum hinaus). Außerdem hat er die Fähigkeit „Körperkontrolle“ (siehe „Ars Magica“), somit führen auch gefährliche Verletzungen nicht zur Kampfunfähigkeit. Nach der vierten Einnahme in Folge treten die positiven Wirkungen nicht mehr auf.

Nebenwirkungen: Aggressivität und Ungeduld, Gefühl der Überlegenheit
Nach der zweiten Einnahme bilden sich dunkle Augenringe.

Starke psychische Abhängigkeit: 12h.

Entzugerscheinungen: Echte Suchterscheinungen. Keinerlei Schadensboni mehr aus Fähigkeiten, -4LP. Erhöhte Anfälligkeit gegenüber nichtmagischen Krankheiten.

Sobrum (Stufe 4)

Form: Flüssig/schwarz/riecht und schmeckt nach Mandeln

Herstellungsdauer: 40min.

Wirkungsdauer: 10h

Wirkung: Die körperlichen und intellektuellen Fähigkeiten werden dermaßen gesteigert, dass der Charakter in der Lage ist, jeden Tag eine Prüfung abzulegen. Mit Einnahme der Droge färbt sich die Haut gelb.

Nebenwirkungen: Totale emotionale Kälte ist neben der totalen Gelbfärbung der Haut die wichtigste Nebenwirkung von Sobrum. Der Charakter kann nicht mehr lachen, nicht mehr weinen, keine Abneigung oder Zuneigung mehr verspüren, geschweige denn zeigen. Seine Motivationen werden sich grundlegend ändern, wenn er überhaupt noch welche verspürt.

Keine psychische Abhängigkeit im engeren Sinne. Der Sobrum-Konsument ist Herr seines Willens (hat er überhaupt noch einen?), allerdings schrecken die Entzugserscheinungen wohl doch vor einem Absetzen der Droge ab. Entzugserscheinungen: Setzt der Charakter die Droge ab, beginnt er mit dem Ende der Wirkungsdauer die Fähigkeiten, die er auf Sobrum erlernt hat wieder zu verlieren. Jede Stunde eine. Sind sie alle verloren, verliert man die vor dem Sobrum-Konsum zuletzt gelernte Fähigkeit. Das alles ist begleitet von extremen Gefühlsausbrüchen, wie Depression, Euphorie und Wutausbrüchen. Danach hat man Sobrum erfolgreich entzogen.

Man verliert die durch Sobrum erlernten Fähigkeiten auch, wenn mit der Fähigkeit „Drogen entgiften“ entzogen wurde.

Drogenentgiftung (W,A, Stufe 3)

Mit der Fähigkeit Drogenentgiftung können Alchemist oder Waldläufer Gegengifte für alle bekannten Drogen herstellen. Die Wirkung der Droge wird mit Einnahme des Gegengiftes beendet. Alle Abhängigkeiten sind beseitigt, es findet kein Entzug statt. Die Herstellung des Gegengiftes entspricht im Aufwand der Herstellung der Droge.

Entgiftung (W,A, Stufe 2)

Die Fähigkeit „Entgiftung“ wirkt wie der Zauber „Entgiftung“. In der Praxis bewirken Waldläufer oder Alchemist die Entgiftung durch Verabreichung heilender Kräutertränke (z. B. Tee).

„Entgiftung“ erlaubt es dem Anwender auch, Gegengifte für alle bekannten Gifte herzustellen. Der Herstellungsaufwand des Gegengiftes entspricht dem des Giftes.

Fallen stellen (W, Stufe 2)

„Fallen stellen“ ist eine Fähigkeit der Waldläufer. Fallen knallen laut beim Auslösen und verursachen in einem Radius von drei Metern einen Schaden von 4LP, der jegliche Rüstung ignoriert. Fallen können nicht als Handgranaten o. ä. verwendet werden. Abweichend davon können durch die Orgas auch „real“ gebaute Fallen mit einem entsprechenden Schaden versehen werden.

Fälschen (Di, Stufe 1)

„Fälschen“ erlaubt einem Dieb, einen Gegenstand mit einer Artefaktnummer zu versehen (bei den Orgas erfragen), so dass dieser magisch scheint. Mit der Fähigkeit „Fälschungen erkennen“ kann ein Alchemist erkennen, dass es sich um eine Fälschung handelt.

Fälschung erkennen (A, Stufe 2)

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Alchemisten, ein gefälschtes Artefakt von einem echten zu unterscheiden. Dazu muss der Alchemist mit dem Artefakt einen Orga aufsuchen, allein das Nennen der Nummer genügt nicht. Das Identifizieren muss ausgespielt werden und dauert mindestens 10min.

Gift herstellen (A, Di, W)

„Gift herstellen“ ist eine Fähigkeit von Waldläufern, Dieben und Alchemisten, die für jedes Gift erlernt werden muss und immer MP kostet.

Die Gifte wirken durch die Schleimhäute: Wenn man es schmeckt, wirkt das Gift sofort. Den Geschmack zu ignorieren, ist nicht erlaubt. Vergiftungen bitte schön ausspielen!

Die Herstellung von Giften sollte ebenfalls ausgespielt werden. Wie das im Einzelnen abläuft, sei dahingestellt, auf jeden Fall müssen die Herstellungszeiten

eingehalten werden und der Giftbrauer muss die ganze Zeit dabei sein. Die bei den Giften angegebene Herstellungsdauer bezieht sich auf EINE wirksame Dosis!

Gifte halten unkonserviert genau bis zum Ende eines Spieles, es ist nicht möglich, Gifte von einem Spiel in das nächste Spiel mitzunehmen. Nur der Alchemist kann Konservierungsmittel für Gifte herstellen.

Rattengift (Stufe 1)

Als Rattengift zählt alles, was unglaublich scharf schmeckt.

Herstellungsdauer: 10min.

Kosten: 1MP

Komponente: Tabasco, Cayennepfeffer etc.

Wirkung: Das Opfer verliert jede Minute 1LP, bis es tot ist.

Schlafgift (Stufe 2)

Schlafgift ist unglaublich salzig.

Herstellungsdauer: 20min.

Kosten: 1MP

Komponente: Salz

Wirkung: Der Betroffene wird müde und innerhalb einer halben Minute bewegungsunfähig. Nach einer weiteren halben Minute schläft er ein. Sollte in dieser Zeit ein Angriff auf das Opfer erfolgen, wird es sofort erwachen. Die Wirkung hält maximal 30 Minuten an.

Todesgift (Stufe 4)

Todesgift erkennt man an seinem extrem bitteren Geschmack (der bittere Hauch des Todes).

Herstellungsdauer: 40min.

Kosten: 4MP

Komponente: Chinin oder ähnlicher Bitterstoff (Flüssig oder in Pulverform)

Wirkung: Innerhalb von zwei Minuten stirbt das Opfer unter größten Qualen.

Waffengifte (Stufe 3)

Waffengift herzustellen ist eine Fähigkeit, die für jedes Gift extra erlernt werden muss. Die Wirkung entspricht den bekannten Giften. Waffengifte können von jedermann angewendet werden. Aufgrund seiner speziellen Zusammensetzung beschränkt sich die Haltbarkeit von Waffengift auf zwölf Stunden. Wird es auf eine Waffe aufgetragen, ist es noch fünf Minuten oder bis zum ersten Treffer wirksam.

Herstellungsdauer: 30min.

Kosten: 1MP

Komponente: Die jeweiligen Komponenten des Giftes und Sumpfschildkröten Schleim (Blattgelatine).

Gift und Drogen erkennen (A, Stufe 1)

Gifte und Drogen werden durch eingehende Analyse und Abwerfen eines MP erkannt. Anschließend liest der Alchemist, der diese Fähigkeit besitzt, den Drogen- oder Giftzettel.

Heilungen (W, A)

Erste Hilfe (Stufe 1)

Der Ersthelfer kann durch Anlegen von Verbänden und andere nützliche Maßnahmen einen Verwundeten um 1LP heilen. „Erste Hilfe“ kann beliebig oft am Tag durchgeführt werden, aber nur einmal pro Person und Verletzungsereignis (d.h. ein Kampf oder eine Schlacht o. ä.).

Ambulante Behandlung (Stufe 2)

Größere Verletzungen bedürfen der ambulanten Behandlung. Wenn sie sorgfältig ausgeführt wird, erhält der Verletzte nach Beendigung 3LP und regeneriert, falls seine Wunden noch nicht komplett verheilt sind, in der folgenden Nacht 3LP. Dies kann beliebig oft am Tag durchgeführt werden, aber nur einmal pro Person und Verletzungsereignis (d.h. ein Kampf oder eine Schlacht o. ä.). Eine „ambulante Behandlung“ dauert mindestens 15 Minuten.

Operativer Eingriff (Stufe 3)

Schwerste Verletzungen erfordern einen operativen Eingriff. Dieser kann nur unter Vollnarkose und nicht auf freiem Feld durchgeführt werden. Damit der operative Eingriff Wirkung zeigt und die Wunden sich nicht noch verschlimmern, benötigt der Patient nach dem Eingriff Ruhe (mindestens zwei Stunden Schlaf). Danach ist er völlig genesen und erfreut sich bester Gesundheit. Er erhält alle verlorenen LP zurück. Ein operativer Eingriff dauert mindestens eine halbe Stunde und kann nicht an sich selbst vorgenommen werden. Er kann pro Person nur einmal am Tag angewandt werden.

Konservieren (A, Stufe 1)

Alchemisten beherrschen die Stufe 1-Fähigkeit „Konservieren“. Die Herstellung einer Dosis Konservierungsmittel kostet 1MP und 10 Minuten Zeit. Mit einer Dosis Konservierungsmittel kann die Haltbarkeit eines Trankes, einer Portion Gift, einer Einheit Droge oder ihrer Gegenmittel um ein Jahr gesteigert werden. Die Haltbarkeit kann maximal auf vier Jahre, was vier Dosen Konservierungsmittel entspricht, gesteigert werden. Ohne Konservierung sind jeder Trank, jedes Gift und jede Droge nach dem Spiel, in dem sie hergestellt wurden, wirkungslos.

Lehrfähigkeit

Es gibt zwei Lehrfähigkeiten: Lehrmeisterschaft und Lehrer. Sie können unabhängig von der Klasse gelernt werden. So kann ein Magier sie bei einem Kämpfer lernen. Mit diesen Fähigkeiten können Prüfungen abgenommen werden. Die Prüfung ist Bestandteil des Spiels, kein Verwaltungsakt, und sollte daher entsprechend ausgespielt werden.

Ein Prüfer sollte sich vor der Prüfung Kriterien für das Bestehen bzw. Nichtbestehen der Prüfung überlegen und sich danach richten, damit schützt er sich vor seiner eigenen Subjektivität. Die Schwierigkeit der Prüfungen sollte mit der Stufe der vermittelten Fähigkeit ansteigen. Je höher die Stufe desto höher muss die Durchfallquote der Prüflinge sein. Deshalb hier auch ein Appell an alle Leh-

rer und Lehrmeister: Seid konsequent, besonders euren Freunden gegenüber! Eine Mindestdauer der Prüfung kann groben Missbrauch verhindern. Richtlinien sind für Stufe 1: halbe Stunde, Stufe 2: 1 Stunde, Stufe 3: 2 Stunden, usw. Die Zeiten gelten für jeweils maximal 2 Prüflinge.

Jeder Prüfling muss auf das Beherrschen der Regeln geprüft werden. Die Prüfungen sind die einzige Gelegenheit, die oft sehr oberflächlichen Regelkenntnisse der Spieler zu vertiefen. Nutzt sie!

Zauber müssen einmal vom Prüfling fehlerfrei ausgeführt werden (mit Komponente, aber ohne MP/LP-Verluste und daher ohne Wirkung).

Total inakzeptabel ist die (ernsthafte) Anwendung einer Fertigkeit für eine Prüfung. Solange der Prüfling die Prüfung nicht bestanden hat, kann er die Fertigkeit nicht anwenden, dies gilt insbesondere für die Diebe.

Lehrer (Stufe 2)

Ist die Vorstufe zu einem Lehrmeister. Sobald eine Fähigkeit der Stufe 3 erlernt wurde, erhält man die Fähigkeit „Lehrer“.

Ein Lehrer kann einem Prüfling Fähigkeiten der Stufe 1 beibringen und die erste Ausdauerprüfung in dieser Klasse abnehmen.

Ansonsten gilt für den Lehrer, dass er als Vorbild gesehen wird und sich darüber im Klaren sein sollte, dass als Lehrer nicht nur Privilegien erworben werden sondern auch Verantwortung. Ein Teil dieser Verantwortung besteht darin, keine Prüfungs-Inflation hervorzurufen.

Lehrmeisterschaft (Stufe 3)

Ein Lehrmeister kann alle Fähigkeiten lehren, die er beherrscht.

Teil der Prüfung der Lehrmeisterschaft ist es zu zeigen, wie er seine Fähigkeiten vermitteln und prüfen kann. Um die Lehrmeisterschaft zu erwerben, muss man zusammen mit seinem Lehrmeister drei Prüfungen abnehmen. Die letzte Prüfung muss selbstständig durchgeführt werden. Muss der Lehrmeister eingreifen, ist man durchgefallen.

Ein Lehrmeister muss sich für jede Fähigkeit seiner Klasse, die er vermitteln will, eine sinnvolle Prüfung überlegen.

Lehrmeister haben die Möglichkeit, gemeinsam eine Fähigkeit wieder zu finden. Jeder Lehrmeister, der sich an diesem Unterfangen beteiligt, muss in der Lage sein, die gewünschte Fähigkeit aus einer Liste zu erlernen, d.h. er muss die entsprechende Stufe in der Klasse haben. Diese Prozedur gilt für alle beteiligten Lehrmeister als Prüfung, aber nur einer der Lehrmeister erhält bei Erfolg des Unternehmens die entsprechende Fähigkeit, diese Person wird per Zufall bestimmt. Für die Erforschung sind je nach Stufe der Fähigkeit verschieden viele Lehrmeister und Zeiten nötig:

Stufe:	1	2	3
Anzahl Lehrmeister	2	2	3
mind. Dauer	4h	8h	12h

Stufe 4-Fähigkeiten können auf diesem Weg nicht erlernt werden, diese sind nur in besonderen Questen zu erlangen.

Meditieren (P, M, D, B, Stufe 3)

„Meditieren“ ist eine Stufe 3-Fähigkeit der Barden, Druiden, Magier und Priester, um ihre magische Energie wieder aufzufrischen.

Pro fünf Minuten Meditation erhält der Zauberer 1MP zurück. Natürlich kann er dadurch nicht seine MP über sein persönliches Maximum hinaus steigern. Damit die Meditation ihre gewünschte Wirkung zeigt, ist es unabdingbar, dass der Zauberer sich der Meditation völlig hingibt. Wird er angegriffen, bestohlen oder anderweitig in seiner Konzentration gestört, ist die Meditation fehlgeschlagen. Da eine Meditation den Körper und den Geist sehr stark beansprucht, kann ein Zauberer nur einmal am Tag Meditieren.

Meucheln (Di, Stufe 3)

Diebe meucheln jemanden, indem sie einen Dolch an der Halsvorderseite des Opfers entlang führen. Dies simuliert das geschickte Beibringen einer tödlichen Verwundung. Halskrausen schützen also nicht.

Gelingt es dem Opfer auszuweichen oder die Hand des Meuchlers zu fassen, erhält es nur den normalen Schaden. Andernfalls ist es auf 0LP und somit kampfunfähig, geht also zu Boden, darf nur noch kriechen und röcheln aber weder kämpfen noch zaubern. Während des Abwerfens der LP darf das Opfer nicht schreien. Einen Todesstoß ansetzen kann man erst dann, wenn das Opfer seine LP abgeworfen hat.

Aufgrund des plötzlichen Blutverlustes im Gehirn kann sich das Opfer nicht mehr an die letzten fünf Minuten vor dem Meucheln erinnern.

Dies ist eine sehr mächtige Fähigkeit und der Dieb sollte verantwortungsbewusst damit umgehen. Man kann nicht während eines offenen Kampfes gemeuchelt werden. Ist man betäubt oder bezaubert, erwacht man sofort bei dem Versuch gemeuchelt zu werden, kann also noch in jeder Weise reagieren.

Musizieren (B, Stufe 1)

Das Musizieren ist eine Stufe 1-Fähigkeit eines Barden, Instrumente seiner Wahl zu spielen. Während er ununterbrochen musiziert, ist er nicht mit Waffen angreifbar, mit Magie schon! Dies ist eine reine Defensiv-Fähigkeit zum Schutze des Barden und des Instrumentes. Diese Fähigkeit kann folglich nicht offensiv eingesetzt werden; d.h. man kann damit niemanden wegdrängen. Ein Barde kann nicht musizieren, wenn er zaubert. Die einzige Ausnahme sind die „Kriegslieder“. Solange er sie spielt kann der Barde nicht gestört und getroffen werden.

Ortskenntnis (W, Stufe 1)

Ist eine Fähigkeit der Waldläufer. Mit der Fähigkeit erhält man eine Karte des Spielgebietes, die keinen Spielgegenstand darstellt, und deshalb nicht gestohlen, geplündert oder ähnliches werden kann. Die Karten sollten mit einer gelben Ecke versehen werden, um zu symbolisieren, dass sie eine Fähigkeit darstellen.

Schlösser öffnen (Di)

Es gibt verschiedene Arten von Spielschlössern: Programmierbare Zahlen-

kombinationsschlösser und Schlösser zum handwerklichen Ausspielen des Öffnens. Bei Schlössern zum Ausspielen beschränkt sich die Fähigkeit „Schlösser öffnen“ darauf, den Versuch der Schlossöffnung zu erlauben, alles Weitere bleibt der Geschicklichkeit des Diebes überlassen.

Bei Zahlenschlössern wird dem Dieb vor dem Spiel je nach Fähigkeitsstufe eine entsprechende Sammlung von Zahlenkombinationen gegeben. In dieser ist neben den richtigen Kombinationen der im Spiel vorkommenden Spielschlösser auch eine Anzahl von „Nieten“ enthalten. Der Dieb muss die Zahlen durchprobieren, bis er die richtige Kombination gefunden hat. Je nach Fähigkeitsstufe und Schlossstufe sind mehr oder weniger Nieten enthalten. Die Organisatoren können die richtigen und falschen Kombinationen frei verteilen. Die Liste ist eine Fähigkeit und kein Spielgegenstand (sollte also gelb gekennzeichnet sein), d.h. sie kann nicht ausgespäht, gestohlen, geplündert oder ähnliches werden. An den Zahlenschlössern dürfen sich auch Charaktere ohne die Fähigkeit „Schlösser öffnen“ versuchen, da die Anzahl der Möglichkeiten in diesem Falle weitaus höher ist.

Spielschlösser können nicht gewaltsam geöffnet oder mitgenommen werden.

Schmieden (A, Stufe 1)

Grundsätzlich kann mit der Fähigkeit „Schmieden“ und den geeigneten Werkzeugen jegliche Metallarbeit vorgenommen werden, die man von einem normalen Schmied erwarten kann. Dazu gehören die Herstellung und das Reparieren von Waffen und Rüstungen. Weitere Anwendungen können sich aus dem Spiel ergeben.

Waffen die mittels des Spruchs „Waffenfluch“ unbrauchbar gemacht wurden, können für die Kosten von 1MP repariert werden.

Außerdem können Spielschlösser hergestellt werden. Die Schlösser müssen inklusive der entsprechenden Listen von der Orga besorgt werden. Die Herstellung wird dann simuliert. Pro Schlossstufe benötigt man eine Stunde, inklusive des ersten Schlüssels. Jeder weitere Schlüssel dauert eine halbe Stunde. Auf Schlüsseln ist die Schlossstufe und Kombination des Schlosses (Out-Time-Info, gelb) vermerkt. Entsprechendes Werkzeug wie Esse, Amboss und Hammer

sind Voraussetzung (Weitere Beschreibung von Schlössern unter „Schlösser öffnen“).

Runen einlegen (Stufe 2)

Waffen, in die Runen eingelegt sind, haben eine höhere Durchschlagkraft als normale Waffen. Der Schmied benötigt dafür eine mittelmäßig ausgestattete Werkstatt oder Schmiede in der mindestens ein Amboss oder ähnliches sowie einige Hämmer und Zangen vorhanden sein müssen. Das Einlegen der Runen in die Waffe erfordert ein großes Maß an Können und Konzentration, so dass dieser Vorgang eine Stunde dauert und 1MP kostet. Die so verbesserte Waffe trägt nun zwei grüne Runen (Grünes Isolierband). Aktiviert man die in den Runen gebundene Kraft, indem man eine der Runen entfernt, verursacht die Waffe einen Grundscha-den von 3 für die nächste halbe Stunde, danach verschwindet (entfernt man) die zweite grüne Rune von der Waffe. Es ist nicht möglich Runen in magische Waffen einzulegen, ohne die Magie in der Waffe zu vernichten! Die Runen verbleiben maximal 48 Stunden auf der Waffe und verlieren dann ihre Kraft, auch wenn sie nicht genutzt wurden.

Meisterliches Schmieden (Stufe 3)

Schmiede, die diese Stufe der Perfektion erreicht haben, gibt es sehr selten, Werke von diesen haben einen legendären Ruf. Ein Meister der Schmiedekunst kann normale Waffen und Rüstungen einmalig aufwerten. Den Waffen ist ein um eins erhöhter Grundscha-den gegeben, den Rüstungen eine um eins erhöhte Rüstungsklasse. So geschmiedete Waffen erhalten eine rote Farbmarkierung. Es ist auch möglich, Gegenstände, die schon besondere Eigenschaften besitzen, meisterlich zu schmieden. Dann verlieren sie allerdings die schon vorhandenen Eigenschaften (auch magische). Dieser Prozess erfordert eine hervorragend ausgestattete Schmiede, mit sehr viel Werkzeug, etlichen Formblöcken und einer Esse.

Die Herstellung eines Gegenstandes dieser Güte fordert von dem Meister ein Höchstmaß an Können und Aufopferung, sowohl in zeitlicher, körperlicher als auch psychischer Hinsicht.

Er verliert dabei 3LP und 3MP permanent, dies erklärt auch die Seltenheit solcher Gegenstände.

Aber sie können auch Runen mit größerer Macht als ein herkömmlicher Schmied einlegen. Die von ihnen eingelegten Runen wirken in der gleichen Weise wie die aus der Fähigkeit „Runen einlegen“ und erhöhen bei der Aktivierung den Grundschaten auf 4. Eine solche Waffe wird mit drei grünen Runen gekennzeichnet.

Herr der Essen (Stufe 4)

Die Möglichkeiten eines „Herrn der Essen“ sind wohl fast unbegrenzt, genauso die dafür notwendigen Aufopferungen, die nach den Mythen bis hin zur Selbsterstörung reichen können.

Für genauere Informationen sollte man jedoch einen Herrn der Essen aufsuchen und ihn selbst fragen...

Schutz des Steinkreises (W, Stufe 2)

Diese Fähigkeit erlaubt es Waldläufem, sich in einem druidischen Steinkreis (siehe „Ars Magica“) aufzuhalten und für 4MP zum kleineren Naturgeist zu werden. Dazu ruft man die vier Himmelsrichtungen an und spricht „Berkanan, zu deinem Schutze“. Anschließend hat man +5LP, +1RK und Schaden +1, solange man sich im Steinkreis oder in 2 Meter Entfernung aufhält. Verlässt man den Schutz des Kreises, verfällt der Spruch, jedoch wirkt der Schadensbonus mit der in diesem Moment gehaltenen Waffe bis zur nächsten Dämmerung fort.

Stehlen (Di, Stufe 1)

„Stehlen“ ist eine Fähigkeit der Diebe. Gestohlen werden dürfen nur Spielgegenstände (Spielgeld, Waffen, Artefakte und alles, was im Spiel gefunden oder sonst wie erworben wurde). Ganz wichtig ist, dass die gestohlenen Gegenstände **spätestens** am Spielende bei den Organisatoren abgegeben werden, damit diese sie den Besitzern wieder zurückgeben können. Besser ist es, sie so schnell wie möglich beim nächsten Hehler zu verkaufen. Jeder Dieb trägt die Verantwortung für sein Diebesgut!

Gegenstände von Bewusstlosen oder Toten darf jeder wegnehmen.

Tränke brauen (A, Stufe 1)

Die Fähigkeit „Tränke brauen“ wird in der „Ars Magica“ ausführlich beschrieben.

Tränke halten unkonserviert genau bis zum Ende eines Spieles, es ist nicht möglich, Tränke von einem Spiel in das nächste Spiel mitzunehmen. Nur der Alchemist kann Konservierungsmittel für Tränke herstellen.

Das gemeinsame Brauen von Tränken ist möglich, jeder der Beteiligten muss die MP für den von ihm geleisteten Anteil an dem Werk aufwenden.

Tränke identifizieren (A, Stufe 1)

Die Fähigkeit „Tränke identifizieren“ erlaubt es dem Alchemisten den Zettel mit der Trankbeschreibung zu öffnen und zu lesen. Die Anwendung dieser Fähigkeit kostet den Anwender 1MP und 5 Minuten Zeit.

Zaubersprüche (M, D, P, B)

Zaubersprüche werden wie andere Fähigkeiten erlernt, man sucht sich einen Lehrmeister, der einem den entsprechenden Spruch beibringt. Vorausgesetzt man hat einen Beruf erlernt, in dem man Zaubern kann (Magier, Priester, Druiden, Barde, Alchemist). Die Zaubersprüche werden in der Ars Magica erläutert.

Anhang

Liste der Zauber

Deutsche Erkennungsworte und Wirkung (ohne Ritual-, Heil- und Schutzzauber)

	Zauber	Erkennungsworte	Dauer und Wirkung
Bezauberungen			
Stufe 1	Gefälligkeit	Erfülle mir eine kleine Bitte.	5min,eine Gefälligkeit
Stufe 2	Freundschaft	Sieh' mir in die Augen!	½h, Zauberer ist bester Freund
	Betörung	Erfülle mir einen Wunsch.	5min., Bezauberter erfüllt Wunsch
Stufe 3	Liebeszauber	Du bist mein	12h, Bezauberter ist hörig
Cerebrale Defekte			
Stufe 1	Vergessen	Vergesse!	permanent, man vergisst ein Ereignis der vorangegangenen Stunde und den Zauber
	Blödheit	Verblöde!	5min, man kann nur noch mit Waffe parieren, sonst keine Fähigkeiten einsetzen
	Wut	Wut ergreife dich!	5min., gereizt sein oder Wutanfall
Stufe 2	Verwirren	Verwirrung über euch!	5min, bis zu 6 Personen laufen verwirrt durch die Gegend
Stufe 3	Wahnsinn	Du bist des Wahnsinns	4h, schwere Psychose und Persönlichkeitsschwund
Fluchzauber			
Stufe 1	Blindheit	Erblinde!	5min, Augen schließen
	Lahmheit	Erlahme!	5min, humpeln
Stufe 2	Stummheit	Verstumme!	5min, nicht reden
	Schmerzen	Winde dich in Qualen!	5min, schreiend auf dem Boden wälzen
Stufe 3	Lähmung	Erstarre!	5min, in der letzten Bewegung erstarren
	Grausige Schmerzen	Windet euch alle in Qualen!	5min, bis 6 Personen wälzen sich schreiend am Boden

	Zauber	Erkennungsworte	Dauer und Wirkung
Gegenzauber			
Stufe 1	Magiestörung	Magische Kraft beschütze uns	permanent, unterbricht gegnerischen Zauber Stufe 1
Stufe 2	Magieaufhebung/ große Magiestörung	Fremde Macht weiche/ Magische Kraft beschütze uns	permanent, hebt nichtpermanenten Zauber auf/unterbricht Zauber jeglicher Stufe
Stufe 3	Reflektion	Zauber wende dich	permanent, wirft Zauber zurück
Geheimnisse der Druiden			
Stufe 1	Tierstimmen	Sprich wie ein Tier	5min., Opfer kann nur Tierlaute von sich geben
Stufe 2	Verwurzelung	Verwurzelung	5min, Opfer muss sich hinknien
Stufe 3	Furcht vor Bäumen	Baumfurcht	½h, bis 6 Personen haben panische Angst vor Bäumen, halten 10 Meter Abstand oder fliehen aus Wald
Kampfmagie			
Stufe 1	Feuerlanze	Stirb den 3fachen Tod!	permanent, Verlust von 3LP
	Windstoß	Windstoß	sofort/permanent, bis 6 Personen werden bis 5 Meter nach hinten geworfen
Stufe 2	Feuerball	Sterbt alle den 3fachen Tod!	permanent, bis 6 Personen verlieren je 3LP
	Waffenfluch	Ich verfluche deine Waffe	permanent, Nahkampfwaffe verursacht keinen Schaden mehr
	Blitz	Stirb den 6fachen Tod!	permanent, Verlust von 6LP
Stufe 3	Töten	Stirb den 20fachen Tod!	permanent, Verlust von 20LP
Stufe 4	Vernichten	Vernichtung über dich	permanent, der Getroffene stirbt und ist nicht wiederbelebbar
	Dunkles Chaos	Es kann nur einen geben!	bis zu 4 Personen kämpfen gegeneinander bis nur noch einer übrig ist.

	Zauber	Erkennungsworte	Dauer und Wirkung
Kriegslieder			
Stufe 1	Kleiner Kriegsgesang	Eure Herzen sind gestärkt!	6 Pers. +1LP, 4h oder Immunität gegen nicht perm. Sprüche Stufe 1, Lieddauer.
Stufe 2	Großer Kriegsgesang	Seid tapfer und voller Mut!	6 Pers. +2LP, 4h oder Immunität gegen nicht perm. Sprüche der St. 1 und 2, Lieddauer.
Stufe 3	Lied des Mutes	Möge eure Kampfkraft die Feinde zerschmettern!	6 Pers. +3LP, 4h oder Immunität gegen nicht perm. Sprüche Stufe 1,2, Barde ist immun gegen perm. Sprüche Stufe 1, Lieddauer.
Stufe 4	Großer Gesang der Standhaftigkeit	Eurer Kraft vermag niemand mehr zu widerstehen!	10 Pers. +4LP, 4h oder Immunität gegen nicht perm. Sprüche Stufe 1,2,3, Barde ist immun gegen perm. Sprüche Stufe 1,2, Lieddauer.
Magische Krankheiten			
Stufe 1	Pusteln	Eklige Pusteln sollen dich bedecken	24h, Opfer ist mit Pusteln bedeckt
Stufe 2	Krätze	Krätze über dich	4h, Juckreiz
Stufe 3	Nervenkobold	Der Nervenkobold kommt über dich	4h, löst Zucken und Stottern aus, kein Zaubern möglich
Stufe 4	Siechtum	Verfaule!	bis zum Tod, Opfer verliert sofort und dann jede halbe Stunde einen permanenten LP
Magische Tänze			
Stufe 1	Tanzzauber	Tanze!	5min., eine Person tanzt und kann weder kämpfen noch zaubern
Stufe 2	Gruppentanz	Tanz!	5min., alle im Radius von drei Metern um den Barden tanzen und können weder kämpfen noch zaubern

	Zauber	Erkennungsworte	Dauer und Wirkung
Stufe 3	Rattenfänger-Tanz	Tanzt mir nach!	10min., bis zu 6 Personen im Radius von drei Metern müssen dem Barden hinterher tanzen, wohin er sich auch bewegt
Massenzauber			
Stufe 2	Furcht	Fürchtet euch!	5min, bis 6 Personen einer Gruppe greifen nicht an, sondern ziehen sich zurück
Stufe 3	Namenloses Grauen	Namenloses Grauen über euch	5min, alle (auch Freunde) in Sichtweite des Zauberers laufen davon
Schlafzauber			
Stufe 1	Friede	Friede mit euch	Brenndauer eines kleinen Räucherstäbchens, alle im Umkreis des Zauberers verhalten sich friedlich
Stufe 2	Schlaf	Der Schlaf kommt über dich	½h, schlafen und der Bezauberte erhält (wenn er nicht geweckt wird) 1LP und 1MP zurück
Stufe 3	Großer Schlaf	Der Schlaf kommt über euch	½h, bis zu 6 Personen schlafen und erhalten (wenn sie nicht geweckt werden) 1LP und 1MP zurück

Abkürzungen

LP – Lebenspunkt(e)

RK – Rüstungsklasse

K – Krieger

Di – Dieb

B – Barde

A – Alchemist

MP – Magiepunkt(e)

GS – Grundscha-den

M – Magier

P – Priester

D – Druiden

Änderungen

- Beim Klassenwechsel muss vor der ersten Fähigkeit ein Ausdauerbonus erworben werden.
- Anfangs-Lebenspunkte vom Zwerg haben sich von 11 auf 10 gesenkt (identisch mit Orks).
- Das gemeinsame Brauen von Tränken ist geregelt.
- Nicht magische Heilungen funktionieren pro Verletzungsereignis und Patient nur einmal.
- Zusatzkosten für das Zaubern in Rüstung haben sich geändert.
- Entgiftung kostet jetzt generell einen MP.
- Durch die Fähigkeit „Betäuben“ kann man nicht sterben.
- Flucht aus dem Kampf ist möglich.
- Charakter kann maximal drei Klassen haben.
- Alchemist als Erstklasse möglich.
- Keine Unterscheidung mehr in Lang- und Kurzbogen, jeder Bogen macht einen Grundschaden von 3.
- Rüstungspunkte wieder abgeschafft.
- Turmschild der Kampfeskunde eingegliedert.
- Stehlen und Fälschen dem Betäuben und Meucheln zugeordnet.
- Fälschen ist jetzt Erststufenfähigkeit.
- Pechregel geändert.
- Alchemist kann Komponenten herstellen.
- Liebeszauber wird nicht mehr durch einen Angriff gebrochen.
- Todesgift ist jetzt bitter.
- Ruhezeit des operativen Eingriffs auf 2 Stunden reduziert.
- Drogenherstellungszeiten verkürzt.
- Droge „Brauner Lotus“ eingeführt.
- Dem Barden einige Spruchgruppen entzogen.
- Barden-Zauber „Magische Tänze“ zugefügt.
- Neue Barden Spruchgruppe: Kriegslieder.
- Neue Druiden Spruchgruppe: Geheimnisse der Druiden
- Alchemist kann Konservierungsmittel für Tränke, Gifte und Drogen herstellen.
- Tränke, Gifte, Drogen ohne Konservierung nur noch ein Spiel haltbar.
- Alchemist kann Schlösser und Schlüssel herstellen.
- Alchemist kann Fälschungen erkennen
- Die Stakkatoregel wurde gestrichen
- Wer Gefährliches macht ist nicht mehr tot sondern nur kampfunfähig.
- Artefakte identifizieren dauert eine halbe Stunde anstatt einer.
- Fähigkeit „Lehrer“ wird automatisch mit einer Drittstufenfähigkeit erlernt.
- Neuer Kampfzauber „Dunkles Chaos“

Die Autoren

Seit 1991 haben an diesem Spielerhandbuch mitgewirkt:

Ingo Wahsweiler

Markus Gensichen

Johannes Pohl

Marcel Mühlbaier

Volker Rauscher

Axel Guthmann

Kevin Krüger

Bettina Chatterjee

Guido Schmiedeberg

Kerstin Koch

Steffen Weinmann

Für die Mühen und die Hingabe danken wir euch und uns. 😊

