



RoleMaster

• Almanach •

Buch
der
Dunklen
Künste



unter Lizenz von
Iron Crown Enterprises

Inhaltsverzeichnis

1 • Einleitung	6
2 • Optionale Berufe	7
2.1 • Magieunkundige	7
Tänzer • Gelehrter • Händler	
2.2 • Teilmagiekundige	8
Tierbändiger • Derwisch • Paladin • Kriegermagier	
2.3 • Dualmagiekundige	10
Nekromant • Warlock • Hexer •	
2.4 • Reine Magiekundige	11
Beschwörer • Weiser • Runenmeister • Schamane	
2.5 • Variable Magiebereiche für bestimmte Berufe	13
2.6 • Stufenbonusse	13
2.7 • Wechseln des Berufs	14
2.8 • Ruhende Charaktere	14
3 • Optionale Magieregeln	15
3.1 • Entwicklung von Magiepunkten	15
3.2 • Körperwandlungssprüche	16
4 • Optionale Fertigkeiten	18
4.1 • Ähnliche Fertigkeiten	18
4.2 • Allgemeine Fertigkeitsentwicklung	18
4.3 • Eingeschränkte Fertigkeiten	19
4.4 • Ergänzende Fertigkeiten	19
4.5 • Fertigkeitsbereiche	20
4.6 • Nahrungssuche, Tierkunde und Pflanzenkunde	20
4.7 • Schnelle Entwicklung der Fertigkeiten	20
5 • Optionale Manöverregeln	21
5.1 Furcht	21
5.2 Ermittlung von Manöverergebnissen	21
Manöver • Bewegungsmanöver (BM) • Statische Manöver (SM) • Andere Handlungen und Fertigkeiten	
6 • Allgemeine Optionsregeln	24
6.1 • Lebensstufen	24
6.2 • Die Geisterwelt	24
7 • Beschreibung aller Fertigkeiten	27
8 • Spruchlisten für Dualmagiekundige ...	46
8.1 • Nekromanten-Berufslisten	46
197•Tote beleben • 198•Herrschaft über den Tod 199• Gesetz der Dunkelheit • 200•Sprache mit Toten 201•Totenbeschwörung • 202•Herrschaft über Untote	
8.2 • Warlock-Berufslisten	50
203•Körperwandlung • 204•Visionswächter 205•Gesetz der Verderbnis • 206•Visionen des Untergangs 207•Böser Blick • 208•Gesetz der Vergeltung	
8.3 • Hexer-Berufslisten	56
209•Täuschungen • 210•Meisterschaft der Erde 211•Meisterschaft der Natur • 212•Kerzenmagie 213•Trankmagie • 214•Wege der Beschwörung	

9 • Spruchlisten für Reine Magiekundige 59

9.1 • Beschwörer-Berufslisten 59
215 • Zirkel der Macht • 216 • Schutzzirkel
217 • Zirkel der Beschwörung
218 • Beherrschung von Dämonen

9.2 • Weiser-Berufslisten 63
219 • Wiederherstellungen • 220 • Analyse
221 • Weisheit • 222 • Wissen aufnehmen
223 • Geschichten der Macht

9.3 • Runenmeister-Berufslisten 66
224 • Wörter der Macht • 225 • Meisterschaft der Zirkel
226 • Gesetz der Glyphen • 227 • Gesetz der Wächterzeichen
228 • Einbettung von Siegeln/Runen • 229 • Gesetz der Runen

9.4 • Schamanen-Berufslisten 70
230 • Wege der Tiere • 231 • Geister beschwören
232 • Geisterheilung • 233 • Beherrschung der Geister
234 • Visionen • 235 • Trance

10 • Weitere Spruchlisten 75

10.1 • Tierbändiger-Berufslisten
236 • Bindung der Tiere • 237 • Verbesserung der Kampffertigkeiten • 238 • Verbesserung der Beweglichkeit
239 • Verbesserung der Wahrnehmung

10.2 • Kriegermagier-Berufslisten 78
240 • Berührung des Geistes • 241 • Wege der Elemente
242 • Himmelsreiten

10.3 • Derwisch-Berufslisten 79
243 • Tänze der Faszination • 244 • Tänze des Todes
245 • Tänze des Reisens • 246 • Tänze der Veränderung
247 • Tänze der Telekinese • 248 • Tänze der Eingebung

10.4 • Zusätzliche Paladin-Berufslisten 83
249 • Wege des Schutzes • 250 • Austreibung
251 • Handauflegen • 252 • Wege der Waffen
253 • Beeinflussungen

10.5 • Arkane Spruchlisten 87
254 • Spruchauslöser • 255 • Metallkunde
256 • Steinkunde • 257 • Holzkunde

10.6 • Verschiedene Spruchlisten 89
258 • Elementarwesen beschwören • 259 • Visionsfestung
260 • Wege der Beförderung • 261 • Heilung der Lebensessenz



11 • Die Tabellen.....	92
11.1 • Erweiterung zur Tabelle für Statische Manöver MT•2	93
11.2 • Erweiterung der Alternativen Tabelle für Statische Manöver OMT•1	96
11.3 • Tabelle der ähnlichen Fertigkeiten	102
11.4 • Wissenstabelle	105
11.5 • Tabelle der Fertigkeiten	106
11.6 • Tabelle der Stufenbonusse	110
11.7 • Tabelle der Berufe	112
11.8 • Entwicklungskostentabelle	113

1

Einleitung

Der *RoleMaster Almanach II, Das Buch der Dunklen Künste*, bildet eine weitere Sammlung von Zusatzregeln und Spruchlisten für das RoleMaster-Rollenspiel System. Zusatz ist hier das Stichwort: dieses Material durchläuft die gesamte Bandbreite beginnend bei Spielhilfen, die die Handhabung der Standard-Spielmechanismen erleichtern, bis hin zu mächtigen Zaubersprüchen und sinnvollen Zusatzregeln. Die meisten — vernünftige — Spielleiter werden gewiß nicht alle Regeln dieses Almanachs ungefragt übernehmen, denn es gibt zu große Unterschiede im Stil, im Geschmack und in der Gewichtung. Prüfen Sie sorgfältig jedes Kapitel, bevor Sie es in Ihrer Welt oder Kampagne einsetzen.

Der *RoleMaster-Almanach II* umfaßt eine große Zahl verschiedenen Materials, da eben unterschiedliche Rollenspieler unterschiedliche Dinge von einem Rollenspiel erwarten. Manche Spielleiter mögen ein langsames, genau strukturiertes Spiel, während andere ein schnell vorangetriebenes oder locker strukturiertes Spiel bevorzugen. Manche sind vielleicht mißtrauisch, wenn man an ihren Leitfäden herumbastelt; andere übernehmen den Großteil oder sogar das gesamte Material dieses Produkts mit Kußhand und wollen immer noch mehr. Die meisten Spielleiter fallen natürlich genau zwischen diese beiden Extreme und werden einiges Material übernehmen, anderes weglassen und den Rest umbauen.

Wir möchten den Spielleiter dazu ermutigen, zwei Punkte im Auge zu behalten. Als erstes sollte er nie das Gefühl haben, die Regeln seien eiserne, unverletzliche Gesetze, ein absolut festgefügtes System; nein, Regeln sollen einfache Werkzeuge sein, die dem Spielleiter helfen, seine Welt zu entwickeln, zu verwalten und zu spielen. Als zweites steht der Spielleiter in der Pflicht, seine Spieler darüber aufzuklären, welche physikalischen Gesetze in seiner Welt gelten (z.B. die Spielmechanismen). Wir gehen davon aus, daß der Spielleiter deutlich herausstellen wird, welche Regeln und Richtlinien des Almanachs II er direkt übernehmen will, welche er modifiziert oder verändert. Schließlich müssen Spielleiter und Spieler die Ausgangsbasis kennen, um eine kooperative und erfolgreiche Spielsitzung zu genießen.

— Die ICE-Guys

Bemerkungen der Autoren

Hassen Sie auch die Sucherei in einem Stapel von Büchern, wenn Sie einen Charakter erschaffen wollen? Wir schon. Der Almanach II richtet sein Augenmerk deshalb auf eine Zusammenfassung aller Fertigkeiten. Wir haben nicht nur neue Fertigkeiten und ein vollständiges, alphabetisch geordnetes Verzeichnis ihrer Beschreibungen hinzugefügt, einschließlich individueller Entwicklungskosten (nach Berufen) und alternativer Methoden für ihre Abwicklung, sondern haben das gesamte Material auch noch in eines getan — in ein einziges Buch. Also keine verzweifelte Suche mehr und kein Platzbedarf von einem Viertel Quadratmeter!

Zu: Eigenlob

In diesem Buch versuchen wir, das vollständigste und knappste Charakter Entwicklungssystem für Berufe und Fertigkeiten, das nur irgend möglich ist, zu präsentieren. Und wir glauben, daß wir das geschafft haben, was zu keinem geringen Teil auch ein Beitrag der guten alten ICE-Mannschaft ist. Es wurde so entwickelt, daß es jedem etwas anbieten kann und trotzdem viel Platz für einfache eigene Erweiterungsmöglichkeiten läßt. Was zunächst als hochspe-

zialisiertes Manuskript begann, entwickelte sich schließlich zu einer sauber spezifizierten Spielhilfe, die kritische Punkte aufschlüsselt, eine große Reihe verstreuter Informationen zusammenstellt und einen Haufen neuen Materials beinhaltet.

Zu: Flexibilität

Wir möchten betonen, daß der Spielleiter sorgfältig aus diesem Material auswählen sollte, um seine Spielwelt abzurunden. Denn in der Tat würde ein Spielleiter, der das gesamte Material aus diesem Buch aufgreifen möchte, die Herren des Chaos vor Ehrfurcht erzittern machen. Wir haben einige Zusatzregeln und Optionen zum Material in dem aner kennenswerten Versuch eingeflochten, alle Eventualitäten abzudecken, und es trotz aller Mühe doch nicht geschafft. Sie sind deshalb eingeladen, nach Herzenslust einzugreifen, zu modifizieren, zu erweitern, zu beschränken, hinzuzufügen oder wegzulassen. Scheuen Sie sich nicht vor Improvisationen, wenn es die Situation erfordert. Wenn das Spiel durch die Umsetzung eines spontanen Einfalls besser wird, dann tun Sie das. Halten Sie Ihr Spiel im Gleichgewicht und vergessen Sie nicht, daß Ihre Mitspieler dem Spiel das Leben einhauchen.

Zu: Rollenspiel

Das Schlüsselwort heißt »Rollenspiel«. Nehmen Sie es damit genau, denn dafür sind Sie ja schließlich zusammengekommen. Spielmechanismen und Regeln sind nackte Hilfsmittel. Widmen Sie ihnen **keineswegs** einen guten Teil Ihrer Zeit.

Ähnliches gilt für Ihre Spieler und deren Charaktere: Erinnern Sie sie daran, daß sie »Rollen spielen« sollen. Wir alle kennen Leute, die Charaktere spielen, die eigentlich nur ihrer eigenen gewöhnlichen (langweiligen?) Persönlichkeit entsprechen, ungeachtet dessen, ob diese Spieler einen menschlichen Söldner aus Drachenwacht, einen Zwergendieb aus Rabenturm oder einen Elfen-Heiler und Priester aus Minas Tiralome spielten. Das ist ein Beispiel für dürftiges Rollenspiel. Ermutigen Sie, wir meinen sogar, **feuern** Sie Ihre Mitspieler an, verwegen und abenteuerlich zu sein. Viele der hier enthaltenen Richtlinien sollen dazu mehr Optionen (mithin also Möglichkeiten) liefern und ...

... zu guter Letzt — viel Spaß!

— Singh, Mike und Art

Bemerkung zur deutschen Ausgabe

Alle Ausdrücke, die als regeltechnische Begriffe definiert sind, werden *kursiv* geschrieben, damit man sie in diesem Zusammenhang leicht erkennen kann.

Gelegentlich ist — anders als im amerikanischen Original — im Text vorkommenden Sprüchen ein Nummerncode vorangestellt. Der erste Wert gibt dabei die Nummer der Spruchliste an, auf welcher der Spruch zu finden ist, während sich der zweite Wert auf die Spruchliste bezieht. Dadurch soll die Auffindbarkeit der entsprechenden Textstelle erleichtert werden. *Beispiel:*

17/1 • Vertrauter

meint den Spruch 1. Stufe auf der Liste Nr. 17 im *BdM: Wege der Beschwörung*.

Für Spruchlisten gilt dieselbe Regelung. Zusätzlich werden Spruchlisten fett gedruckt. *Beispiel:*

17 • Wege der Beschwörung

2

Optionale Berufe

In diesem Abschnitt werden neue Berufe für Charaktere und optionale Richtlinien für Berufe vorgestellt, die sich der Spielleiter genau anschauen sollte. In Abschnitt 11 sind einige umfassende Tabellen aufgeführt, die diese Themenbereiche für alle bislang im *Buch der Helden und Abenteuer (Bd&A)*, im *Rolemaster-Almanach I — Buch des Arkanen Wissens (RMA I)* und im *Rolemaster-Almanach II (RMA II)* veröffentlichten Berufe abdecken. Bei diesen Tabellen handelt es sich um:

- 11.6 Stufenbonustabelle
- 11.7 Berufstabelle
- 11.8 Entwicklungskostentabelle

Neue Berufe

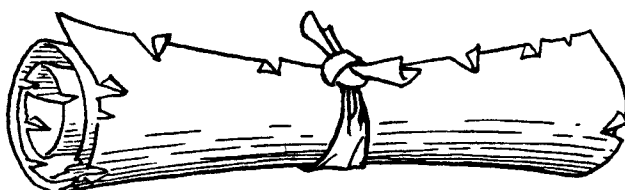
Eine ausführliche Beschreibung der folgenden neuen Berufe findet sich in Abschnitt 2.1 (Magieunkundige), 2.2 (Teilmagiekundige), 2.3 (Dualmagiekundige), und 2.4 (Reine Magiekundige):

Magieunkundige	Teilmagiekundige	Dualmagiekundige	Reine Magiekundige
Tänzer	Tierbändiger	Nekromant	Beschwörer
Gelchrter	Derwisch	Warlock	Weiser
Händler	Paladin*	Hexer	Runenmeister
	Kriegermagier		Schamane

* Beim Paladin handelt es sich nicht um einen neuen Beruf, es werden lediglich einige neue Optionen und Spruchlisten vorgestellt.

Dem Spielleiter wird nachdrücklich empfohlen, jeden Beruf zu überprüfen, um festzustellen, ob er für seine Welt geeignet ist und insbesondere, ob er in sein aktuelles Spiel paßt. Beispielsweise könnte der Beruf des Gelehrten für einige Spielleiter einfach unter die allgemeine Kategorie des »Berufslosen« fallen, während die Zivilisation in der Welt eines anderen Spielleiters gerade eine Renaissance durchlebt und Gelehrte sehr wichtig und einflußreich sind. Einige dieser Berufe eignen sich vielleicht besser für Nichtspielercharaktere als für eine Gruppe von Abenteurern (z.B. hätte eine Gruppe mit Neigungen zum Guten vielleicht Probleme dabei, mit einem Nekromanten zu reisen, dem 6 oder 7 untote Diener und Leibwächter hinterhertrotten).

Die Kosten für die Nebenfertigkeiten der neuen Berufe sind in Tabelle 11.8 aufgeführt.



2.1 Magieunkundige

2.1.1 Tänzer

Der Tänzer ist ein Magieunkundiger, der sich auf präzise Körperbewegungen spezialisiert hat. Dieser Beruf umfaßt viele Varianten und findet sich bei exotischen Kulturen unbewaffneter Kampfkünste, Akrobaten und sogar Vergnügungstänzern. Mit den Haupteigenschaften Geschicklichkeit und Reaktion stellt der Tänzer einen wahren Meister der Körperbeherrschung dar.

Waffenfertigkeiten: 3/9; 5; 6; 8; 9; 10	
Manöver in Panzerung: Leder2/* Verstärktes Leder9 Kettenpanzer3/* Plattenpanzer15	Magische Fertigkeiten: Spruchlisten10 Runen lesen6 Stabmagie8 Übertragung19 Gezielte Sprüche20
Besondere Fertigkeiten: Auflauern2/5 Sprachen3/* Kraftakt1/2 Verteidigungs-Kraftakt3/8 Waffenloser Kampf1/5 Körperentwicklung1/5	Allgemeine Fertigkeiten: Klettern2/5 Schwimmen2/5 Reiten3/7 Fallen entschärfen3 Schlösser öffnen1/4 Schleichen/Verbergen1/4 Wahrnehmung2/1
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle Haupteigenschaften: GE/RE	

2.1.2 Gelehrter

Der Gelehrte ist ein Magieunkundiger, der sich auf das Lernen, Systematisieren und Verbreiten von Wissen spezialisiert hat. Meist ist er in den Bibliotheken fortschrittlicher Kulturen zu finden. Seine

Waffenfertigkeiten: 4/8; 6; 9; 15; 20; 20	
Manöver in Panzerung: Leder3/* Verstärktes Leder4/* Kettenpanzer5/* Plattenpanzer7/*	Magische Fertigkeiten: Spruchlisten4 Runen lesen3/9 Stabmagie4 Übertragung15 Gezielte Sprüche15
Besondere Fertigkeiten: Auflauern3/9 Sprachen1/* Kraftakt5 Verteidigungs-Kraftakt18 Waffenloser Kampf3 Körperentwicklung7	Allgemeine Fertigkeiten: Klettern6 Schwimmen3 Reiten3 Fallen entschärfen3/9 Schlösser öffnen3/7 Schleichen/Verbergen3 Wahrnehmung1/3
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle Haupteigenschaften: IT/IG	



Haupteigenschaften sind Intuition und Intelligenz. Gelehrte werden gelegentlich auch in weniger fortschrittlichen Kulturen gesehen, wo sie das Land auf der Suche nach Wissen und Weisheit durchstreifen.

2.1.3 Händler (Kaufmann)

Bei Händlern, die gelegentlich auch als Kaufleute bezeichnet werden, handelt es sich um Leute, die ihren Lebensunterhalt mit dem Kauf, Verkauf und Tausch von Gütern verdienen. Sie sind nicht nur in zivilisierten Gebieten zu finden, und ziehen überall hin, um Gewinne zu machen. Ihr Ziel liegt oft in gesetzlosen Gegenden, wo gute Bewachung und Redegewandheit vonnöten sind. Im unbarmherzigen Geschäft von Gewinn und Verlust ist der Händler gut im Umgang und Handel mit Waffen. Mit den Haupteigenschaften Geschicklichkeit und Auftreten fällt es dem Händler relativ leicht, soziale, sprachliche und Täuschungsfertigkeiten zu erlernen.

Waffenfertigkeiten: 2/7; 3/8; 3/9; 4; 5; 6	
Manöver in Panzerung: Leder2/* Verstärktes Leder2/* Kettenpanzer4/* Plattenpanzer5	Magische Fertigkeiten: Spruchlisten7 Runen lesen5 Stabmagie5 Übertragung20 Gezielte Sprüche20
Besondere Fertigkeiten: Auflauern4 Sprachen1/* Kraftakt1/2 Verteidigungs-Kraftakt3/8 Waffenloser Kampf1/5 Körperentwicklung1/5	Allgemeine Fertigkeiten: Klettern4 Schwimmen2/5 Reiten1/4 Fallen entschärfen3/6 Schlösser öffnen3/6 Schleichen/Verbergen2/5 Wahrnehmung1/3
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle Haupteigenschaften: GE/AF	

2.2 Teilmagiekundige

2.2.1 Tierbändiger

Der Tierbändiger ist ein Teilmagiekundiger aus dem Bereich der Essenzmagie, der seine Verbundenheit zu Tieren benutzt, um sie in seine Dienste zu bringen. Er ist im bewaffneten Kampf ein tödlicher Gegner und hat normalerweise keine Skrupel, auch seine Tiere einzusetzen, um sich den Sieg zu sichern. Die Haupteigenschaften eines Tierbändigers sind Stärke und Mana. Eine häufig vorkommende Variante des Tierbändigers ist ein Teilmagiekundiger der Bereiche Waffen und Mentalmagie, mit den Haupteigenschaften Stärke und Auftreten.

Folgendes sind die Berufslisten des Tierbändigers:

236• Bindung der Tiere

237• Verbesserung der Kampffertigkeiten

238• Verbesserung der Beweglichkeit

239• Verbesserung der Wahrnehmung

70• Wege der Beruhigung (Berufslisten der Animisten)

83• Beherrschung der Tiere (Offene Leitmagieliste)

Waffenfertigkeiten: 3/7; 4; 6; 6; 6; 9

Manöver in Panzerung:

Leder	2/*
Verstärktes Leder	2/*
Kettenpanzer	4/*
Plattenpanzer	6/*

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	4/*
Runen lesen	5
Stabmagie	6
Übertragung	13
Gezielte Sprüche	9

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	3
Sprachen	3/*
Kraftakt	2/7
Verteidigungs-Kraftakt	15
Waffenloser Kampf	3/7
Körperentwicklung	2/7

Allgemeine Fertigkeiten:

Klettern	2/5
Schwimmen	2/5
Reiten	1/3
Fallen entschärfen	3/6
Schlösser öffnen	3/6
Schleichen/Verbergen	1/4
Wahrnehmung	2/7

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: ST/MA oder ST/AF



2.2.2 Derwisch

Der Derwisch ist ein Teilmagiekundiger der Bereiche Waffen und Leitmagie, der seine Kraft durch den Gebrauch ritualisierter Tänze der Macht überträgt und konzentriert. Er ist ein wahrer Fanatiker und besitzt die Haupteigenschaften Intuition und Geschicklichkeit.

Folgendes sind die Berufslisten des Derwisch:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 243• Tänze der Faszination | 244• Tänze des Todes |
| 245• Tänze des Reisens | 246• Tänze der Veränderung |
| 247• Tänze der Telekinese | 248• Tänze der Eingebung |

Waffenfertigkeiten: 3/9; 5; 6; 6; 9; 15	
Manöver in Panzerung: Leder5/* Verstärktes Leder7/* Kettenpanzer9/* Plattenpanzer20	Magische Fertigkeiten: Spruchlisten4/* Runen lesen8 Stabmagie6 Übertragung2/7 Gezielte Sprüche15
Besondere Fertigkeiten: Auflauern3 Sprachen3/* Kraftakt1/4 Verteidigungs-Kraftakt3 Waffenloser Kampf2/5 Körperentwicklung2/6	Allgemeine Fertigkeiten: Klettern2/5 Schwimmen1/5 Reiten3 Fallen entschärfen5 Schlösser öffnen6 Schleichen/Verbergen3 Wahrnehmung2/4
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle Haupteigenschaften: IT/GE	

2.2.3 Paladin (Heiliger Krieger)

In diesem Abschnitt über den Paladin geht es um einen Nachtrag zum Beruf des Paladins, der im *RMA I* in Abschnitt 4.11 »Der Paladin« behandelt wird.

Paladine sind die Waffenmeister ihrer jeweiligen Religionen. Für sie ist es einfach, Fertigkeiten im bewaffneten Kampf und im Umgang mit Rüstungen zu entwickeln. Aufgrund ihrer extremen religiösen Verbundenheit ist es ihnen jedoch auch möglich, auf die Macht ihrer Götter zurückzugreifen, um als Teilmagiekundige des Bereiches der Leitmagie den Willen dieser Gottheiten zu vertreten. Die Haupteigenschaften eines Paladins sind Intuition und Stärke.

Es folgt eine Auflistung der Berufslisten des Paladins aus dem *RMA I*, Abschnitt 3.4, und einige zusätzliche Berufslisten, die der Spielleiter überprüfen sollte:

Folgendes sind die Berufslisten des Paladins, wie sie im *RMA I* angegeben sind:

- | | |
|---|------------------------------------|
| 181• Heiliger Krieger | 182• Bannung des Unheiligen |
| 58• Wege der Reinigung (Offene Leitmagieliste) | |
| 64• Wege der Heilung (Offene Leitmagieliste) | |
| 79• Zwiesprache (Berufsliste des Klerikers) | |

Waffenfertigkeiten: 2/5; 3/8; 4; 4; 4; 6	
Manöver in Panzerung: Leder1/* Verstärktes Leder1/* Kettenpanzer2/* Plattenpanzer3/*	Magische Fertigkeiten: Spruchlisten4/* Runen lesen7 Stabmagie9 Übertragung3 Gezielte Sprüche20
Besondere Fertigkeiten: Auflauern9 Sprachen3/* Kraftakt3/9 Verteidigungs-Kraftakt20 Waffenloser Kampf6 Körperentwicklung2/5	Allgemeine Fertigkeiten: Klettern6 Schwimmen3 Reiten2/5 Fallen entschärfen7 Schlösser öffnen7 Schleichen/Verbergen5 Wahrnehmung3/7
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle Haupteigenschaften: ST/TT	



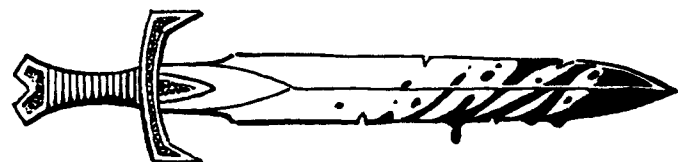
Folgendes sind die zusätzlichen Berufslisten des Paladins:

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 249• Wege des Schutzes | 250• Austreibungen |
| 251• Handauflegen | 252• Wege der Waffen |
| 253• Beeinflussungen | |

Der Spielleiter sollte nur solche Berufslisten zulassen, die in seine Spielwelt passen. Wegen der Strenge bei der Ausbildung eines Paladins wird dazu geraten, den Charakter (von »oben«) genau überwachen zu lassen, um sicherzustellen, daß er seiner Gottheit absolut treu ergeben ist. Immerhin wird der Paladin meistens als Fanatiker dargestellt, der entweder wild und rasend oder besonnen, ruhig und unnachgiebig ist.

Option 1: Oftmals ist es besser, einem Paladin das Erlernen von Spruchlisten nicht vor der 5. Stufe zu gestatten. Dies gibt den Höherrangigen in der religiösen Struktur die Möglichkeit, Glauben und Vertrauen in den neuen Paladin zu entwickeln. Als vielleicht wichtigster Punkt ermöglicht dies dem Paladin außerdem, seine Waffenfertigkeiten zu entwickeln und dadurch fähig zu werden, seine Motive auch durch den Einsatz von Waffen zu vertreten.

Option 2: Mindestens eine der Berufslisten, die ein Paladin erlernen kann, sollte eine religiöse Spruchliste sein: verborgenes religiöses Wissen, das dem Paladin nicht enthüllt wird, bis er seine Ehrenhaftigkeit bewiesen hat (vielleicht in der 10. Stufe).



2.2.4 Kriegermagier

Als Teilmagiekundiger kombiniert der Kriegermagier die Bereiche Waffen und Essenzmagie. Er besitzt die Haupteigenschaften Stärke und Mana, und seine Stärke im bewaffneten Kampf wird durch seine magischen Fähigkeiten noch um einiges gesteigert, was ihn sowohl zu einem guten Gefährten in der Not als auch zu einem grimmigen Gegner in einer Auseinandersetzung machen kann.

Folgendes sind die Berufslisten des Kriegermagiers:

240• *Berührung des Geistes* 241• *Wege der Elemente*

242• *Himmelsreiten*

237• *Verbesserung der Kampffertigkeiten* (Berufsl. d. Tierbändigers)

238• *Verbesserung der Beweglichkeit* (Berufsliste des Tierbändigers)

239• *Verbesserung der Wahrnehmung* (Berufsliste des Tierbändigers)

Option 1: Einige Spielleiter möchten dem Kriegermagier vielleicht eine weitere Berufsliste zugänglich machen: **48• *Wiederherstellung des Körpers*** (Mönchs-Berufsliste)

Option 2: Eine Variante des Kriegermagiers bedient sich der Bereiche Waffen und Mentalmagie und besitzt die Haupteigenschaften Stärke und Auftreten.



Waffenfertigkeiten: 2/7; 3/8; 3/9; 5; 9; 12

Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder2/*	Spruchlisten4/*
Verstärktes Leder2/*	Runen lesen3/6
Kettenpanzer3/*	Stabmagie3/7
Plattenpanzer4/*	Übertragung10
	Gezielte Sprüche3/6
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern3	Klettern3/9
Sprachen2/*	Schwimmen2/6
Kraftakt3/7	Reiten2/6
Verteidigungs-Kraftakt20	Fallen entschärfen4
Waffenloser Kampf3/8	Schlösser öffnen5
Körperentwicklung2/8	Schleichen/Verbergen2/7
	Wahrnehmung2/6

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: ST/MA oder ST/AF

2.3 Dualmagiekundige

2.3.1 Nekromant (Totenbeschwörer)

Beim Nekromanten, der auch als Totenbeschwörer bekannt ist, handelt es sich um einen Dualmagiekundigen der Bereiche Leit- und Essenzmagie. Ein Nekromant erlangt seine Macht, indem er Untote beschwört, mit ihnen in Verbindung tritt und sie kontrolliert. Die Haupteigenschaften eines Nekromanten sind Mana und Intuition.

Folgendes sind die Berufslisten des Nekromanten:

197• *Tote beleben*

199• *Gesetz der Dunkelheit*

201• *Totenbeschwörung*

198• *Herrschaft über den Tod*

200• *Sprache der Toten*

202• *Herrschaft über Untote*

Waffenfertigkeiten: 9; 20; 20; 20; 20; 20;

Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder9	Spruchlisten1/*
Verstärktes Leder9	Runen lesen2/5
Kettenpanzer10	Stabmagie2/5
Plattenpanzer11	Übertragung2/5
	Gezielte Sprüche2/6
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern9	Klettern7
Sprachen1/*	Schwimmen3
Kraftakt5	Reiten3
Verteidigungs-Kraftakt20	Fallen entschärfen7
Waffenloser Kampf9	Schlösser öffnen7
Körperentwicklung8	Schleichen/Verbergen6
	Wahrnehmung3

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: MA/IT

2.3.2 Warlock

Der Warlock ist ein Dualmagiekundiger der Bereiche Leit- und Mentalmagie, dessen Haupteigenschaften Intuition und Auftreten sind. Die Kräfte eines Warlocks, bei dem es sich eigentlich um einen abtrünnigen Hexer handelt, können ihn zu einem mindestens ebenso unangenehmen Gegner machen, wie es der Zauberer ist.

Folgendes sind die Berufslisten des Warlocks:

203• *Körperwandlung*

205• *Gesetz der Verderbnis*

207• *Böser Blick*

204• *Visionswächter*

206• *Visionen des Untergangs*

208• *Gesetz der Vergeltung*

Waffenfertigkeiten: 8; 20; 20; 20; 20; 20;

Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder4/*	Spruchlisten1/*
Verstärktes Leder4/*	Runen lesen2/5
Kettenpanzer6/*	Stabmagie2/5
Plattenpanzer7/*	Übertragung2/5
	Gezielte Sprüche2/7
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern6	Klettern4
Sprachen1/*	Schwimmen3
Kraftakt5	Reiten3
Verteidigungs-Kraftakt15	Fallen entschärfen7
Waffenloser Kampf9	Schlösser öffnen7
Körperentwicklung8	Schleichen/Verbergen3
	Wahrnehmung2/7

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: IT/AF



2.3.3 Hexer

Der Hexer ist ein Dualmagiekundiger, der die Bereiche Leit- und Essenzmagie durch Pakte mit einer oder mehreren Gottheiten und/oder Dämonen verbindet. Egal ob männlich oder weiblich, ein Hexer versteht sich selten auf den Umgang mit normalen Durchschnittsmenschen und lässt sich daher — aus Vorliebe wie aus Notwendigkeit — oftmals mit Dämonen ein. Abgesehen von dem für diesen Beruf erforderlichen Kontakt zur Außenwelt handelt es sich beim Hexer üblicherweise um einen regelrechten Einsiedler, der sich nur in die Außenwelt begibt, wenn er genau bestimmte Ziele verfolgt. Die Haupteigenschaften des Hexers sind Intuition und Mana.

Folgendes sind die Berufslisten des Hexers:

- 209• Täuschungen** **210• Meisterschaft der Erde**
211• Meisterschaft der Natur **212• Kerzenmagie**
213• Trankmagie **214• Wege der Beschörung**

Waffenfertigkeiten: 9; 20; 20; 20; 20; 20

Manöver in Panzerung:

Leder	9
Verstärktes Leder	9
Kettenpanzer	10
Plattenpanzer	11

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	1/*
Runen lesen	2/5
Stabmagie	2/5
Übertragung	1/4
Gezielte Sprüche	2/5

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	9
Sprachen	2/*
Kraftakt	5
Verteidigungs-Kraftakt	20
Waffenloser Kampf	8
Körperentwicklung	6

Allgemeine Fertigkeiten:

Klettern	5
Schwimmen	3
Reiten	3
Fallen entschärfen	8
Schlösser öffnen	8
Schleichen/Verbergen	5
Wahrnehmung	3

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: IT/MA

2.4 Reine Magiekundige

2.4.1 Beschwörer

Als Reiner Magiekundiger der Essenzmagie spezialisiert sich der Beschwörer auf den Gebrauch Magischer Zirkel zur Herbeirufung von Kreaturen und Mächten. Mit diesen Zirkeln kann er alle möglichen Arten von Wesen beschwören: Monster, Geister und Dämonen. Desweiteren kann er außerdem Zirkel für eine Vielfalt anderer Zwecke benutzen. Die Haupteigenschaften eines Beschwörers sind Mana und Intelligenz.

Folgendes sind die Berufslisten des Beschwörers:

- 215• Zirkel der Macht** **216• Schutzzirkel**
217• Zirkel der Beschörung
218• Beherrschung von Dämonen
230• Wege der Tiere (Berufsliste des Schamanen)
233• Beherrschung der Geister (Berufsliste des Schamanen)

Waffenfertigkeiten: 9; 20; 20; 20; 20; 20

Manöver in Panzerung:

Leder	9
Verstärktes Leder	9
Kettenpanzer	10
Plattenpanzer	11

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	1/*
Runen lesen	1/4
Stabmagie	1/4
Übertragung	7
Gezielte Sprüche	2/6

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	7
Sprachen	1/*
Kraftakt	6
Verteidigungs-Kraftakt	20
Waffenloser Kampf	9
Körperentwicklung	7

Allgemeine Fertigkeiten:

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

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: MA/IG

2.4.2 Weiser

Beim Weisen, der manchmal auch unter der Bezeichnung »Meister der Überlieferungen« bekannt ist, handelt es sich um einen Reinen Magiekundigen der Mentalmagie. Mit den Haupteigenschaften Auftreten und Erinnerung ist der Weise auf dem Gebiet der Ansammlung, Ordnung und Verarbeitung von Wissen unerreicht.

Folgendes sind die Berufslisten des Weisen:

- 219• Wiederherstellung** **220• Analyse**
221• Weisheit **222• Wissen aufnehmen**
223• Geschichten der Macht
157• Gegenstandskunde (Berufsliste der Barden)

Waffenfertigkeiten: 8; 10; 15; 20; 20; 20

Manöver in Panzerung:

Leder	4/*
Verstärktes Leder	5/*
Kettenpanzer	6/*
Plattenpanzer	7/*

Magische Fertigkeiten:

Spruchlisten	1/*
Runen lesen	1/4
Stabmagie	2/5
Übertragung	8
Gezielte Sprüche	2/7

Besondere Fertigkeiten:

Auflauern	9
Sprachen	1/*
Kraftakt	7
Verteidigungs-Kraftakt	15
Waffenloser Kampf	4
Körperentwicklung	6

Allgemeine Fertigkeiten:

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

Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle

Haupteigenschaften: AF/ER

2.43 Runenmeister

Runenmeister sind Reine Magiekundige des Bereichs der Essenzmagie, die in enger Verbundenheit mit der Urquelle der Magie arbeiten. Ihre Macht manifestiert sich durch einen ausgiebigen Gebrauch von Runen, Glyphen, Wächterzeichen, Kreisen und Machtwörtern. Ein Runenmeister weiß, daß Macht auf symbolischen Formen beruht, und daß das Streben nach der Entdeckung oder Erlangung neuer Formen eine ernstzunehmende Sache ist. Die Haupteigenschaften eines Runenmeisters sind Mana und Intelligenz.

Folgendes sind die Berufslisten des Runenmeisters:

- 224• **Wörter der Macht** 225• **Meisterschaft der Zirkel**
 226• **Gesetz der Glyphen** 227• **Gesetz der Wächterzeichen**
 228• **Einbettung von Siegeln/Runen**
 229• **Gesetz der Runen**

Option: Runenmeister sollten bei ihrer Spruchbenutzung besonderen Regeln unterliegen, was die Anzahl freier Hände während der Anwendung eines Zaubers betrifft. Diese Anforderung ergibt sich aus der Tatsache, daß sie ihre Kreise, Glyphen und Runen wirklich nachzeichnen und aufragen müssen.

Spruch- stufe	Anzahl der freien Hände	Malus bei Nichteinhaltung
1-10	1	Risiko-Zaubern mit -40
11 und mehr	2	Risiko-Zaubern mit -70

Diese Modifikationen für Risiko-Zaubern gelten zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die bereits angerechnet werden.

Anmerkung: Die unten angegebenen Kosten von 1/2/* bedeuten: 1 Punkt für den ersten Fertigungsgrad in deiner Stufe und 2 Punkte für alle weiteren Grade in dieser Stufe.

Waffenfertigkeiten: 9; 20; 20; 20; 20; 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder9	Spruchlisten1/*
Verstärktes Leder9	Runen lesen1/2/*
Kettenpanzer10	Stabmagie1/4
Plattenpanzer11	Übertragung7
	Gezielte Sprüche2/6
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern9	Klettern7
Sprachen1/*	Schwimmen3
Kraftakt6	Reiten3
Verteidigungs-Kraftakt20	Fallen entschärfen7
Waffenloser Kampf9	Schlösser öffnen8
Körperentwicklung8	Schleichen/Verbergen5
	Wahrnehmung3
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle	
Haupteigenschaften: MA/IG	



2.44 Schamane

Der Schamane ist ein Reiner Magiekundiger der Leitmagie, dessen Macht sich durch Manipulationen der Geisterwelt (siehe Abschnitt 3.3 und Tabelle 11.9) und Visionen manifestiert, die sowohl mit Sprüchen als auch durch den Gebrauch von Drogen hervorgerufen werden. Desweiteren steht er im engen Kontakt zur Natur, denn die Natur ist die Wurzel der schamanistischen Macht. Obwohl der Schamane normalerweise als eine barbarische Art von Kleriker oder Animist betrachtet wird (von Unwissenden wird er sogar als »Hexendoktor« bezeichnet), ist er in Wirklichkeit durchaus mit der Natur der Magie und mit entsprechenden Lehrmeinungen vertraut. Weil er soviel mit Anderen zu tun hat (auch wenn die meisten »Anderen« Geister sind), kennt er sich normalerweise gut mit der Denkweise von Menschen aus und gibt einen guten Diplomaten oder Unterhändler ab.

Ein Schamane besitzt ein sehr inniges Verhältnis zu Tieren, obwohl er nicht davor zurückschreckt, sie zu töten und zu essen, wenn es nötig ist. Die einzige Ausnahme hierzu ist das Tier, welches dem Schamanen als Totem dient. Dieses Tier wird vom Schamanen immer mit Respekt und Ehrfurcht behandelt.

Folgendes sind die Berufslisten des Schamanen:

- 230• **Wege der Tiere** 231• **Geister beschwören**
 232• **Geisterheilung** 233• **Beherrschung der Geister**
 234• **Visionen** 235• **Trance**
 84• **Beherrschung der Kräuter** (Berufsliste der Animisten)

Da der Schamane von Anfang an sieben Berufslisten hat, erhält er lediglich 3 anstatt 4 zusätzliche Berufslisten. Die Haupteigenschaften des Schamanen sind Intuition und Erinnerung.



Waffenfertigkeiten: 6; 7; 9; 9; 9; 20	
Manöver in Panzerung:	Magische Fertigkeiten:
Leder1/*	Spruchlisten1/*
Verstärktes Leder2/*	Runen lesen2/5
Kettenpanzer10	Stabmagie2/5
Plattenpanzer11	Übertragung1/5
	Gezielte Sprüche2/7
Besondere Fertigkeiten:	Allgemeine Fertigkeiten:
Auflauern9	Klettern5
Sprachen2/*	Schwimmen3
Kraftakt5	Reiten2/4
Verteidigungs-Kraftakt20	Fallen entschärfen7
Waffenloser Kampf6	Schlösser öffnen8
Körperentwicklung2/4	Schleichen/Verbergen3
	Wahrnehmung3
Andere Fertigkeiten: siehe Entwicklungskostentabelle	
Haupteigenschaften: IT/ER	

2.5 Variable Magiebereiche für bestimmte Berufe

Wenn es der Spielleiter für passend hält, kann er Teilmagiekundigen erlauben, bezüglich ihres Magiegebrauchs jedem beliebigen Bereich anzugehören. Somit könnte ein Barde z.B. Essenzmagie benutzen, wobei seine Berufslisten dann auch der Essenzmagie angehören, und er andere Listen wie ein Mönch lernen würde. Dementsprechend könnte ein Kriegermagier dann auch dem Bereich der Mentalmagie angehören.

Der einzige Beruf, der sich nicht so leicht in diese Richtlinien einfügt, ist der des Paladins, dessen besondere Natur den Gebrauch von Leitmagie erforderlich macht. Trotzdem kann selbst ein Paladin durch eine geringe Umdeutung einem anderen Bereich angehören. Beispielsweise könnte man den Beruf mit Champion anstatt mit Paladin bezeichnen, und dafür sorgen, daß er eng an eine ganz bestimmte Gruppierung oder Sache gebunden ist (z.B. an den Hochkönig). Dabei muß jedoch sichergestellt werden, daß die Weltplanung eine solche extreme Idee bezüglich eines Berufes zuläßt. Zum Beispiel könnte es sich um eine besondere Gruppierung von Frauen handeln, die sich dem Ideal der weiblichen Gleichberechtigung verschrieben haben und zu diesem Zweck Waffenschwestern erziehen und trainieren.

Bei der Zulassung variabler Magiebereiche besteht keine Notwendigkeit, die Entwicklungskosten zu modifizieren. Diese Kosten werden aus den Erfordernissen des Berufs, des Fachgebiets und den damit verbundenen Aufgaben errechnet. Die einzig mögliche Ausnahme hierzu ist die Fertigkeit der *Übertragung*, die Kosten für Berufe, die aus oder in den Bereich der Leitmagie wechseln, entweder zu erhöhen oder zu senken. Je nachdem, was angemessen ist, kann ein Spielleiter die Kosten für *Übertragung* entweder verdoppeln oder halbieren. Dabei bleibt zu bedenken, daß die Entwicklungskosten normalerweise mehr auf den Beruf als auf den Magiebereich abgestimmt sind.

Der Spielleiter ist gut damit beraten, die Variabilität der Magiebereiche, die er in seiner Welt zulassen will, schriftlich niederzulegen, um so eine mögliche Verwirrung der Spieler zu vermeiden.

Option: Wenn der Spielleiter es wünscht und glaubt, daß es in seine Weltplanung paßt, kann er eine vollständige Variabilität der Magiebereiche für Teilmagiekundige zulassen. Beispielsweise könnten in einer Welt Mönche europäischer Art vorkommen, die Leitmagie benutzen, Mönche östlichen Stils, die sich der Mentalmagie bedienen, und auch Kriegermönche, die Essenzmagie verwenden. Somit könnten einer Abenteurergruppe sowohl ein Tierbändiger der Leitmagie als auch ein Tierbändiger der Mentalmagie angehören, wenn die beiden Charaktere miteinander auskommen würden. Es bleibt zu bedenken, daß ein grundlegender Unterschied, wie der des Magiebereichs, auch grundlegende Unterschiede betreffs Weltanschauung, Einstellung und Zielsetzung mit sich bringen könnte, und es wahrscheinlich auch wird.

2.6 Stufenbonusse

In den Standardregeln im *Buch der Helden & Abenteurer* sind die einzigen Bonusse, die auf der Stufe des Charakters basieren, Kampfbonus und solche für die Anwendung von Sprüchen (siehe Abschnitt 6.2, *BdHG&A*). Wenn diese optionale Regel benutzt wird, liefert die Stufenbonustabelle 11.6 einige weitere optionale Bonusse.

Option 1: Vielleicht hält es der Spielleiter für angebracht, den Spielern zu erlauben, ihre Stufenbonusse individuell zu verteilen. Alle Bonuspunkte auf der Stufenbonustabelle, die über 1 liegen, dürfen beliebig nach Wunsch des Spielers verschoben werden. Somit sinkt der ursprüngliche Bonus in keiner Kategorie unter 1 (was den grundsätzlichen Anforderungen des Berufs entspricht), und die umverteilten Bonuspunkte spiegeln die individuelle Ausrichtung und persönliche Tendenzen wider. Keine Kategorie darf einen Bonus von mehr als 3 besitzen.

Option 2: Wie Option 1, aber der Spieler muß eine Hintergrundoption dazu aufwenden, um die Verschiebung(en) der Stufenbonusse zu bewirken.

2.7 Wechseln des Berufs

In diesem Abschnitt werden optionale Richtlinien für etwas vorge stellt, das in einem Rollenspiel nicht besonders häufig vorkommen sollte: ein Charakter, der den Beruf wechseln möchte. Der Spielleiter sollte sich mit jedem Charakter in dieser Situation individuell befassen, und die folgenden Richtlinien den Umständen entsprechend anpassen.

Die Idee, den Beruf zu wechseln, scheint in Anbetracht eines Entwicklungskostensystems, das es jedem Beruf erlaubt, mit entsprechendem Aufwand an Zeit und Mühe alles zu erlernen, vielleicht ziemlich überflüssig. Aber was ist mit einem Charakter, der seinen Beruf vollkommen ändern möchte? So etwas könnte passieren. Schließlich ändern Menschen häufig ihren Beruf und Lebensstil. Das Problem liegt darin, daß sie nicht alles vergessen, was sie in ihrem alten Beruf gelernt haben, und oftmals Schwierigkeiten dabei auf tauchen, das für den neuen Beruf erforderliche Verständnis aufzu bringen und die ungewohnten Fertigkeiten aufzunehmen. Dieser Vorgang stört nicht zwangsweise das Spielgleichgewicht, bringt jedoch mehr Schreibarbeit mit sich. Falls ein Wechsel erlaubt wird, sollten die Spielleiter bedenken, daß diese lästige Pflicht nicht ihnen, sondern den Spielern, zukommt. Lassen Sie die Spieler die Arbeit nicht auf Sie abwälzen!

Bei diesen Richtlinien wird erstens davon ausgegangen, daß der Spielleiter einen Wechsel zuläßt, und zweitens, daß dieser Vorgang vom Spielleiter genau überwacht wird. Es gibt verschiedene Methoden, dies zu handhaben. Alle Ansätze gehen davon aus, daß der Spielleiter eine gewisse Zeit für Ausbildung und Übung im Umgang mit dem neuen Beruf fordert. Je nach Weltsystem des Spielleiters könnte dies Wochen, Monate oder Jahre dauern.

Option 1: Das „Annehmen“ eines neuen Berufs ist nur dann zulässig, wenn der Charakter in den beiden Haupteigenschaften des neuen Berufs mindestens einen Eigenschaftswert von 90 besitzt.

Option 2: Durchschnittsbildung der Entwicklungskosten bei der Wahl eines neuen Berufs — Im Grunde genommen entsteht durch diese Option ein neuer Beruf, indem die Entwicklungskosten des alten und neuen Berufs gemittelt werden (auch andere Bonusse, wie WW-Bonusse und Stufenbonusse, können gemittelt werden). Mit dieser Option können beliebig viele Berufe miteinander verbunden werden, ohne daß die Erfahrungspunkte zwischen ihnen aufgeteilt werden müssen. Die Stufen des „gemittelten“ Berufs werden normal gesteigert.

Anmerkung: Zur Bildung des Durchschnittswerts gelten folgende Richtlinien (Brüche sollten aufgerundet werden; es sei denn, man will die Arbeit im Umgang mit Brüchen von Entwicklungspunkten auf sich nehmen):

1) Durchschnittsbildung der Kosten von zwei normal entwickelbaren Fertigkeiten — Hierbei handelt es sich um die Durchschnittsbildung bei Fertigkeiten, die nur die Entwicklung eines Fertigkeit werts pro Stufe zulassen. Dabei wird einfach der Mittelwert gebildet. Zum Beispiel mittelt sich eine Fertigkeit, die im ersten Beruf Entwicklungskosten von 3 und im zweiten Beruf von 6 hat, auf einen neuen Kostenwert von 5:

$$(3+6)/2 = 4,5 \text{ gerundet } 5$$

2) Durchschnittsbildung der Kosten von schnell und/oder verschieden entwickelbaren Fertigkeiten — Hierbei handelt es sich um die Durchschnittsbildung bei Fertigkeiten, welche die Entwicklung von zwei Fertigkeit werten pro Stufe zulassen. Zur Mittelung der Kosten mit schnell entwickelbaren Fertigkeiten (z.B. 2/5, 1/*, usw.) werden die Kosten „#“ der normal (d.h. einfach) entwickelbaren Fertigkeiten als „#/25“ gehandhabt (z.B. Entwicklungskosten von 6 würden zur Durchschnittsbildung als 6/25 gehandhabt). Kosten von */* werden wie */# behandelt (z.B. zählt 2/* als 2/2).

Mit der oben erklärten Verfahrensweise für Kosten von # und */*, wird dann einfach der Durchschnittswert der ersten beiden und der zweiten beiden Werte gebildet. Zum Beispiel mittelt sich eine Fertigkeit, die im ersten Beruf Entwicklungskosten von 2/6 und im zweiten von 3/8 hat, auf einen neuen Kostenwert von 3/7: $(2+3)/2 = 2,5 \rightarrow 3$ und $(6+8)/2 = 7 \rightarrow 7$; Ergebnis 3/7

Dementsprechend ergeben 9 (9/25) und 2/5 dann 6/15 oder 2/* (2/2) und 3/7 dann 3/5 oder 5 (5/25) und 3/* (3/3) dann 4/14

3) *Durchschnittsbildung der Kosten von zwei unbegrenzt entwickelbaren Fertigkeiten* — Hierbei handelt es sich um die Durchschnittsbildung bei zwei Fertigkeiten, die unbegrenzte Entwicklung in jeder Stufe zulassen. Dabei werden die ersten beiden Werte einfach gemittelt, und der zweite Kostenwert entspricht einem *. Eine Fertigkeit, die im ersten Beruf Entwicklungskosten von 1/* und im zweiten von 3/* besitzt wird auf einen neuen Kostenwert von 2/* gemittelt.

Option 3: Wie die oben beschriebene Option 1, aber unter Zulassung von schrittweiser Einbeziehung weiterer Berufe. Es ist interessant zu bemerken, daß die Entwicklungskosten eines Charakters, der diese Option benutzt und oft genug neue Berufe annimmt, langsam beginnen, sich denen des Berufslosen anzunähern.

Option 4: Separate Mehrfachberufe — Der Spielleiter kann verlangen, daß der Charakter seine Erfahrungspunkte zwischen den beiden betreffenden Berufen aufteilt. Dabei würden die Stufen der Berufe getrennt steigen und jeder Beruf würde seine eigenen Fertigkeitsswerte und -bonusse beibehalten. In gegebener Situation könnte der Charakter dann die entsprechende Fertigkeit des Berufs seiner Wahl einsetzen (normalerweise diejenige mit dem höchsten Fertigkeitsswert). Die Variablen hierbei wären die Aufteilung der Erfahrungspunkte und die Handhabung von Stufenanstieg und Entwicklungskosten.

Erfahrungspunkte (Entscheidung des Spielleiters):

1) Die Erfahrungspunkte können zu gleichen Teilen auf die beiden Berufe verteilt werden.

2) Dem Spieler kann erlaubt werden, selbst zu entscheiden, wie er die Erfahrungspunkte aufteilt (dabei wird angenommen, daß er sich auf einen beliebigen Beruf konzentriert). Dies verleiht dem Spieler große Flexibilität beim Entwurf seines Charakters.

3) Der Spielleiter kann Erfahrungspunkte so verteilen, daß sie auf berufsbezogenen Handlungen des Spielers basieren. Dies würde bedeuten, daß ein Charakter, der ursprünglich ein Kämpfer ist, und der jetzt Dieb werden möchte, nur für Handlungen mit seinen Diebesfertigkeiten Erfahrungspunkte bekäme.

4) Eine Kombination aus den bisher vorgestellten Methoden, wobei der Spielleiter Erfahrungspunkte für 3 Bereiche zuteilt (d.h. einige Erfahrungspunkte werden bei der Vergabe besonders zugeordnet, einige Erfahrungspunkte werden gleich aufgeteilt, und einige werden der Entscheidung des Spielers überlassen).

Stufenanstieg und Entwicklungspunkte (Entscheidung des Spielleiters):

1) Die Berufe werden getrennt gesteigert, wenn die normalerweise erforderlichen Erfahrungspunkte zusammengekommen sind. Die Fertigkeitsentwicklung wird für jeden Beruf normal durchgeführt (d.h. jeder Beruf erhält die volle Anzahl von Entwicklungspunkten).

2) Der Stufenanstieg in beiden Berufen erfolgt nur dann, wenn der Beruf mit der höchsten Stufe steigt. Jeder Beruf erhält die volle Anzahl von Entwicklungspunkten zur Verteilung. Daraus folgt, daß der Beruf mit der niedrigeren Stufe deutlich langsamer als normal steigt, was durch die geteilte Aufmerksamkeit des Charakters gerechtfertigt wird.

Option 5: Wie Option 3, es wird aber nur ein Satz von Erfahrungspunkten beibehalten. Neue, nach dem Berufswechsel hinzugewonnene Erfahrungspunkte, werden durch die Gesamtzahl der Berufe geteilt. Beim Erreichen einer neuen Stufe erhält jeder Beruf einen vollständigen Satz von Entwicklungspunkten zur Verteilung.

Option 6: Wie Option 3, es wird aber nur ein Satz von Entwicklungspunkten beibehalten. Beim Erreichen einer neuen Stufe werden die normalen Entwicklungspunkte zwischen den Berufen aufgeteilt. Dabei können die 4 alternativen Methoden aus den Richtlinien für Erfahrungspunkte in Option 3 auch dazu benutzt werden, die Entwicklungspunkte zu verteilen.

Option 7: Einfrieren des alten Berufs — Wie Option 3, aber alle nach Aufnahme des neuen Berufs gewonnenen Erfahrungspunkte gehen an diesen Beruf, der dann normal entwickelt wird. Der alte Beruf wird eingefroren und entwickelt sich nicht weiter.

Option 8: Der alte Beruf wird wie in Option 6 eingefroren, aber zu einem späteren Zeitpunkt kann seine Entwicklung unter Gebrauch einer der Optionen zu Mehrfachberufen wieder aufgenommen werden.

Option 9: Wie Option 6, außer daß der alte Beruf in seinen Stufen sinkt (oder in Erfahrungspunkten, für Spielleiter, die es ganz genau nehmen), während der neue Beruf steigt. Dies bezieht das Verblasen der Erinnerungen eines Charakters mit ein. Während neue Fertigkeiten erlernt werden, geraten die anderen langsam in Vergessenheit.

Option 10: Das Annehmen eines neuen Berufs ist nur dann gestattet, wenn der Charakter eine bestimmte Stufe in seinem alten Beruf erreicht hat (vielleicht die 3., 5., 7. oder 10. Stufe).

Welche Optionen (wenn überhaupt) benutzt werden, liegt beim Spielleiter. Was die Spielbalance betrifft, so existiert unabhängig von der Anzahl der Berufe nach wie vor nur ein Charakter. Ausgenommen von Situationen unter *Geschwindigkeit* oder *Beschleunigen*, ist die Auswirkung auf das Spiel bestenfalls begrenzt. Wenn ein Spielleiter die Anzahl von Charakteren in einer Gruppe normalerweise begrenzt, so kann er versuchen, Mehrfachberufe dadurch zu verhindern, daß er jeden Beruf als Charakter zählt.

2.8 Ruhende Charaktere

Wenn er für einige Zeit nicht an einem Spiel beteiligt ist, befindet sich ein ruhender Charakter normalerweise in einer Art von „Auszeit“; d.h. es erfolgt keine Stufenerhöhung, es sind keine Aktivitäten möglich, und er ist auf die bloße Existenz beschränkt. Wenn der Spielleiter wünscht, dann kann er Stufenanstieg für Charaktere außerhalb des Spiels zulassen.

Dieses System spiegelt die Tatsache wider, daß Menschen sich weiterentwickeln können, wenn sie den nötigen Aufwand dazu betreiben. Der Fortschritt dauert beträchtlich länger, da man in einer sicheren Umgebung lernt, ohne den Ansporn des Überlebenskampfes, der den Vorgang beschleunigt, und ohne die Abenteuer-Erfahrung in der gefährlichen Welt, welche die umfassende Entwicklung aller Facetten des Charakters fördert.

Es wird davon ausgegangen, daß ein Charakter in jedem Jahr eine Chance erhält, um eine Stufe zu steigen (der Spielleiter kann diesen grundsätzlich angenommenen Zeitraum verändern, um ihn an sein Weltsystem anzupassen). Ein Charakter muß nicht in jedem Jahr versuchen aufzusteigen, tut er es jedoch, so muß er mindestens 8 Stunden am Tag für Studium und Training aufwenden (zwei freie Tage pro Woche sind zulässig).

Die Grundchance zum Aufstieg einer Stufe beträgt:

5%/Monat + ER-Bonus + SD-Bonus

Falls es ihm beim Würfeln mißlingt, eine Stufe aufzusteigen, so kann er es nach 4 Monaten erneut versuchen, wobei sowohl sein gesamtes ursprüngliches Training als auch das neue gilt.

Hierbei wird davon ausgegangen, daß es sich bei den „ruhenden“ Charakteren um Menschen mit einer Lebenserwartung um die 100 Jahre handelt. Rassen mit höherer Lebenserwartung sollten verhältnismäßig mehr Zeit zum Stufenanstieg benötigen (z.B. könnte ein Zwerg mit einer Lebenserwartung von 500 Jahren nur alle 5 Jahre eine Chance mit 1%/Monat erhalten, während ein unsterblicher Elf vielleicht niemals eine Chance bekommt).

Ein Charakter muß die Art seiner Studien wählen: Körperlich, Akademisch, Kampf, Allgemein, Speziell oder Magisch. Er darf nur 2 Kategorien wählen (bzw. 1 oder 3, je nach Entscheidung des Spielleiters), in denen er Fertigkeiten entwickeln kann. Zur Entwicklung der Fertigkeiten können nur Entwicklungspunkte von den unten aufgelisteten, zugehörigen Eigenschaften benutzt werden.

Wählt ein Charakter beispielsweise Allgemein und Magisch, so kann er seine Entwicklungspunkte von GE nur zur Entwicklung Allgemeiner Fertigkeiten, seine Punkte von IG nur für Magische Fertigkeiten, und seine Punkte von SD und ER für beide benutzen. Seine Entwicklungspunkte von KO kann er gar nicht verwenden.

**Kategorie Entwickl.- Arten erlernbarer
 eigensch. Fertigkeiten***

Akademisch	SD/ER/IG	Akademisch/Sprachlich/Medizinisch
Allgemein	SD/ER/GE	Allgemein/Wildnis/Sozial/Wahrnehmung
Magisch	SD/ER/IG	Magisch/Gezielte Sprüche /Berufssprachbenutzung
Körperlich	SD/KO/GE	Sportlich/Körperentwicklung
Speziell	SD/ER/IG	Konzentration/Täuschung
Kampf	SD/GE/KO	Kampf/Tödlich

* Diese Fertigkeiten sind in Kategorien zusammengefaßt, die den Einteilungen der Entwicklungskostentabelle 11.8 und der Stufenbonustabelle 11.6 entsprechen.

3

Optionale Magieregeln

3.1 Entwicklung von Magiepunkten

Da es sich bei magischer Kraft offensichtlich um etwas handelt, das entwickelt wird (was durch einen Machtzuwachs bei der Stufenerhöhung eines Spruchbenutzers belegt wird), kann der Spielleiter beschließen, daß es für einen Spruchbenutzer erforderlich ist, Entwicklungspunkte für einen solchen Vorgang aufzuwenden. Bei Anwendung dieses Systems besitzt jeder ein gewisses, verschieden ausgeprägtes Maß an Macht. Dabei gibt es jedoch einen Unterschied zwischen Basis-Magiepunkten und Entwickelten Magiepunkten.

Basis-Magiepunkte

Immanente Macht ist etwas, das jeder besitzt, und sie ist leicht verfügbar, wenn auch zu einem unbeschreiblich hohen Preis für den fleischlichen Körper. Die Immanenten bzw. Basis-Magiepunkte werden errechnet, indem man die für Magiepunkte geltende Eigenschaft des Charakters (Mana, Intuition, Auftreten oder der Durchschnitt zweier Werte) durch 10 teilt und abrundet. Diese Magiepunkte können zur Spruchbenutzung verwendet werden, wobei aber jeder eingesetzte Basis-Magiepunkt 20 Erschöpfungspunkte verbraucht. Diese Erschöpfungspunkte können nicht zurückgewonnen werden, bevor sich die Magiepunkte wieder regeneriert haben, was für gewöhnlich nach einer Nachtruhe der Fall ist.

Entwickelte Magiepunkte

Bezüglich der Entwicklung gelten für alle Reinen Magiekundigen Magiepunkt-Entwicklungskosten von 2, für Dualmagiekundige Kosten von 3 und für Teilmagiekundige 4. Alle berufsbezogenen Magiepunkt-Entwicklungskosten sind in der Entwicklungskostentabelle 11.8 aufgelistet. Nur unter besonderen, vom Spielleiter festgelegten Umständen, kann mehr als ein Fertigkeitswert an Magiepunkt-Entwicklung pro Erfahrungsstufe entwickelt werden (Richtlinie: 2/8 für Reine Magiekundige und 3/9 für Dualmagiekundige).

Die Entwickelten Magiepunkte werden errechnet, indem man die MP-Fertigkeitswerte mit dem entsprechenden Eigenschaftsbonus für Magiepunkte multipliziert. So würden zum Beispiel 9 Fertigkeitswerte und eine Eigenschaft von 100 (3 MP) insgesamt 27 Entwickelte Magiepunkte ergeben. Die Gesamt-MP ergeben sich wie folgt:

$$\text{Gesamt-Magiepunkte} = \text{Basis-MP} + (\text{MP-Fertigkeitswerte} \times \text{Eigenschafts-MP})$$

Option 1: In der Fantasyliteratur sind einige Völker dafür bekannt, bedeutendere Zauberer hervorzubringen als andere, so daß man davon ausgehen kann, daß in einigen dieser Völker ein größeres Potential an magischer Kraft vorhanden ist als in anderen. Auch die Widerstandswurf-Modifikationen in der Tabelle für »Völkerbedingte Modifikationen« (BdHEA, BT-4) zeigen, daß einige Völker Magie gegenüber eine größere Empfindlichkeit und Anfälligkeit besitzen als andere. Bei dieser Option wird vorgeschlagen, die individuellen Potentiale der Völker zur Modifikation der Entwickelten Magiepunkte zu benutzen.

Auf seinem Weltsystem basierend sollte der Spielleiter jedem Volk einen Magiepunkt-»Würfel« zuordnen, um die Anzahl der pro Fertigkeitswert dazugewonnenen Magiepunkte zu ermitteln. Als vorgeschlagene Norm gilt dabei ein Wurf von 1-5 (1-10 geteilt durch 2, abgerundet, was ein Durchschnittsergebnis von 3 MP pro Fertigkeitswert ergibt).

Die Höchstgrenzen können durch eine Anzahl von Magiepunkten festgelegt werden, die ein bestimmtes Volk maximal erlangen kann (ähnlich wie bei Körperentwicklung). Damit werden Spruchbenutzer in den höheren Stufen weniger mächtig als unter dem alten System.

Bei der Errechnung der Gesamt-Magiepunkte eines Charakters werden die Basis-MP zu den Entwickelten MP addiert und das Ergebnis dann mit 1 plus der entsprechenden Eigenschaftsmodifikation durch 100 multipliziert:

$$\text{Gesamt-Magiepunkte} = (\text{Basis-MP} + \text{Entwickelte MP}) \times [1,0 + (\text{Eigenschaftsmodifikation} / 100)]$$

Dieses System ist offensichtlich grundlegend anders als das Original, und ein Spielleiter sollte es erst dann benutzen, wenn er sich reiflich überlegt hat, wie es seine Welt beeinflussen wird. Spruchbenutzer werden so in den niedrigeren Stufen über mehr Macht verfügen, die sie jedoch viel vorsichtiger einsetzen müssen. Es wäre nicht ratsam, Magiepunkte leichtfertig für belanglose Dinge zu verbrauchen und sich dann plötzlich wegen Erschöpfung mit -25 oder -50 auf alle Handlungen in einer wichtigen Schlacht zu wiederzufinden (siehe »Erschöpfung durch Magiepunktverbrauch« unten). Es wird nachdrücklich empfohlen, Magiepunktvermehrter deutlich schwerer erhältlich zu machen, und einen entsprechenden Ersatz dafür auf der Hintergrundoptionentabelle zu schaffen.

Erschöpfung durch Magiepunktverbrauch

Option 2: Dieses System kann einen Spruchbenutzer in Besitz von wesentlich mehr Magiepunkten bringen, als es unter dem alten System der Fall war. Mit dieser Option muß ein Spruchbenutzer nun aber auch mit einer Erschöpfungsrage durch den Verbrauch von Magiepunkten fertigwerden. Zauberer ermüden von jetzt an durch übermäßigen Magiegebrauch. Diese Modifikationen addieren sich zu den Auswirkungen des Verbrauchs von Basis-Magiepunkten.

25% der Magiepunkte verbraucht	—	-10 auf alle Handlungen
50% der Magiepunkte verbraucht	—	-25 auf alle Handlungen
75% der Magiepunkte verbraucht	—	-35 auf alle Handlungen
100% der Magiepunkte verbraucht	—	-50 auf alle Handlungen

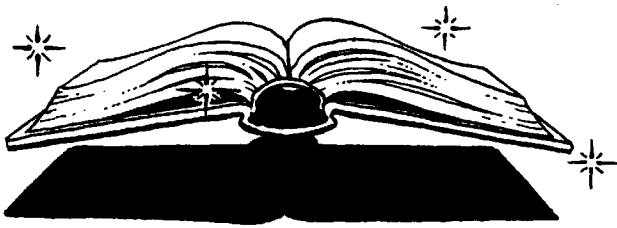
Beispiel: Blackames, ein kühner, junger Elfen-Runenmeister, besitzt in der 10. Stufe 50 Magiepunkte. Während er die zahlreicheren Wegstunden zur schönen Stadt Meljink zurücklegt, hat er das Pech von drei Banditen überfallen zu werden, die offensichtlich etwas gegen seine Existenz haben. Schnell erschafft Blackames eine Klingenabwehr I, macht dem ersten Banditen damit einen Strich durch die Rechnung, und bewegt sich im Kreis um zu verhindern, daß die anderen beiden hinter seinen Rücken gelangen. Diese beiden bleiben verblüfft stehen. Blackames nutzt ihr Zögern aus, um ein Beschleunigen I auf sich selber zu sprechen, das in der nächsten Runde wirksam wird, während er einen versteckten Dolch aus seinem Umhang zieht. Der erste Bandit, der irgendwelche dunklen Machenschaften vermutet und erzürnt ist, weil er als scheinbar unfähiger Versager dasteht, knurrt und wirft seinen Dolch zu Beginn der nächsten Kampfunde nach dem armen Blackames, noch bevor dessen Beschleunigen I zu wirken beginnt. Da Blackames 13 Magiepunkte verbraucht hat, was mehr als 25% seiner Gesamtsumme ausmacht, erhält er einen Abzug von -10 auf alle Handlungen. Der Dolch fliegt, schrammt an seinem Nacken vorbei, und verursacht insgesamt 6 Punkte Schaden. Nun setzt das

Beschleunigen I ein, und Blackames beschließt die beschleunigte Zeit zur Anwendung seines nächsten Spruchs zu nutzen. Während die anderen beiden Bösewichte auf ihn losgehen schleudert Blackames einen Feuerball (die Risiko-Modifikation würde normalerweise nur 25 betragen, aufgrund der Erschöpfung beträgt sie nun 35!) mit -10 für seinen Elementar-Angriffswurf (erneut die Erschöpfung). Der einzige überlebende Räuber beschließt, sich seine Beute beim nächsten Mal deutlich vorsichtiger auszusuchen, und verschwindet mit unbekanntem Ziel. Dies ist auch sehr erfreulich für Blackames, denn er ist jetzt nicht gerade in der besten Verfassung, um weitere Sprüche anzuwenden.

Option 3: Wie Option 2 oben, außer daß die Modifikationen erhöht werden (bis zum Doppelten der angegebenen Werte), um die Auswirkungen der Erschöpfung zu verstärken.

Option 4: Wieder wie in Option 2 oben, außer daß der negative Wert für alle Handlungen genau der Hälfte des Prozentwerts an verbrauchten Magiepunkten entspricht. Diese Methode ist deutlich realistischer, hat aber den Nachteil, daß sie vom Spieler verlangt, die Prozentwerte nach jedem verbrauchten Magiepunkt erneut auszurechnen.

Option 5: Wenn der Spielleiter denkt, daß Magiepunkte bei der erhöhten verfügbaren Anzahl zu schnell zurückgewonnen werden (normalerweise beim Gebrauch von Option 1), dann kann die zur Erholung benötigte Zeit verlängert werden (eine Nachtruhe plus 4 Stunden Meditation, zwei Tage, eine Woche, usw.). Über den Daumen gepeilt sollte die Erschöpfungsrate etwas gesenkt werden, wenn die Erholungszeit verlängert wird.



3.2 Körperwandlungs-Sprüche

Der Spruch *Körperwandlung* (siehe Spruchliste 203•*Körperwandlung*, Abschnitt 8.21) verursacht beim Ziel physiologische Veränderungen, die vom Spruchbenutzer ausgelöst werden. Diese Veränderungen sind normalerweise von permanenter Art. Sie können jedoch durch eine oder mehrere der folgenden Methoden rückgängig gemacht werden:

Option 1: Der Spruch kann durch ein *Fluch bannen* rückgängig gemacht werden, wenn dieser eine höhere Stufe als der *Körperwandlungs*-Spruch besitzt, der bei der Umformung benutzt wurde, und wenn der Wandlung ein Widerstandswurf mißlingt.

Option 2: Das betroffene Individuum kann einen Willensstreit ausfechten, der bei Erfolg den *Körperwandlungs*-Spruch aufhebt (beim Willensstreit steht der Wille des Spruchbenutzers gegen den des Ziels der Transformation, siehe *RMA I*, 5.1). Dabei gelten folgende Modifikationen:

Für jede Stunde, in der die Transformation bereits wirkt:-1 (maximal -200)
Wille des Spruchbenutzersvariabel
Der Schock-Wert für das transformierte Wesen....+30 bis -70

Anmerkung: Der Schock-Wert stellt grundsätzlich die Reaktion des Individuums auf die Transformation und das Ausmaß der Wirkung auf seinen Geisteszustand dar.

Option 3: Der Spruch kann durch ein *Mentalmagie bannen I* (oder höhere Versionen) rückgängig gemacht werden, wenn dieses eine höhere Stufe als der *Körperwandlungs*-Spruch besitzt, der bei der Umformung benutzt wurde, und wenn der Wandlung ein Widerstandswurf mißlingt.

Option 4: Das Individuum kann sich dem *Körperwandlungs*-Spruch immer noch erneut unterziehen. Falls man dem Spruchbenutzer trauen kann...

Option 5: Der Spruchbenutzer stirbt.

Kategorien der Körperwandlung

Unter dem *Körperwandlungs*-Spruch bestehen 5 Kategorien. Dabei handelt es sich um:

Äußere Erscheinung	(Typ A)
Einfache Modifikationen	(Typ B)
Mittelschwere Modifikationen	(Typ C)
Schwere Modifikationen	(Typ D)
Nichthumanoide Modifikationen	(Typ E)

Jede Veränderung muß einzeln gewirkt werden. Wird die Option 1 »Hautfärbung« des *Körperwandlungs*-Spruchs angewendet, so kann man der Haut des Ziels eine andere Farbe geben oder sie mit Streifen oder gar Punkten versehen; um aber alle drei Veränderungen zu erzielen, müssen drei separate Sprüche eingesetzt werden.

1) Äußere Erscheinung (Typ A): Dieser Typ ist die einfachste der 5 *Körperwandlungs*-Kategorien, und bewirkt Veränderungen der äußeren Erscheinung des Ziels, ohne dessen Form oder Masse zu beeinflussen (wirkt nur auf Hautoberflächen). Folgendes sind die Optionen für diesen Typ:

Hautbeschaffenheit — Veränderung der äußeren Hautbeschaffenheit (ölig, trocken, schuppig, ledrig, metallisch, usw.)

Hautdichte — Verleiht Panzerungsart 3 oder 5-8

Hautfärbung — Veränderung der Hautfarbe, hinzufügen/entfernen von Streifen oder Punkten, usw.

2) Einfache Modifikationen (Typ B): Diese Kategorie erschafft, entfernt oder verändert kleine Teile des Körpers, oder erhöht bzw. verringert die Größe / Masse. Die veränderten Teile sollten nicht größer als die Hände des Ziels sein. Alle Veränderungen sind nur äußerlich. Folgendes sind die Optionen für diesen Typ:

Angriffs-Modifikationen — Verleiht einen »kleinen Angriff«.

Bedeckungs-Modifikationen — Veränderungen an Augenlidern, Kiemenspalten, Beuteln, Mähnen, Glatzen, Fellkleid, Federn, Barthaar, usw.

Bonus-Modifikationen — Verleiht Typ A-Veränderungen einen +5 Bonus.

Gliedmaßen-Modifikationen — Veränderungen an Zehen, Fingern, Schwimmhäuten, kleinen Tentakeln, Klauen, Zehen- oder Fingernägeln, usw.

Hautdichte — Verleiht Panzerungsart 4 oder 5-8

Knochen-Modifikationen — Veränderungen an Hörnern, Staubbeutel, Schnäbeln, Klauen, Stacheln, Dornen, Knochenauswüchsen, die zum stechen oder sägen dienen, oder anderen herausstehenden Knochen.

Knorpel-Modifikationen — Veränderungen an Nasen, Ohren, Antennen, Stielen, Nägeln, usw.

Mund-Modifikationen — Veränderungen an Schnauze, Lippen, Zähnen, Fängen, Stoßzähnen, Zunge, Saugapparat, usw.

Verschiedene Modifikationen — Veränderungen an Sexualorganen, Flügeln, Stacheln, Rasseln, Fußballen, Spinndrüsen, usw.

3) Mittelschwere Modifikationen (Typ C): Diese Kategorie erschafft halb menschliche und halb tierische Kombinationen. Sie bewirkt Veränderungen bezüglich der Vergrößerung, Verkleinerung, des Hinzufügens oder Entfernens von Gliedmaßen des Körpers. Alle Veränderungen sind rein äußerlich. Folgendes sind die Optionen für diesen Typ:

Angriffs-Modifikationen — Verleiht einen »mittleren Angriff«.

Arm-Modifikationen — Veränderg. v. Länge, Durchmesser, usw.

(Längenzuwachs = doppelte Armlänge)

(Längenabnahme = halbe Armlänge)

(Zunahme des Durchmessers = doppelter Armdurchmesser)

(Abnahme des Durchmessers = halber Armdurchmesser)

Bein-Modifikationen — Veränderg. v. Länge, Durchmesser, usw.

(Längenzuwachs = doppelte Beinlänge)

(Längenabnahme = halbe Beinlänge)

(Zunahme des Durchmessers = doppelter Beindurchmesser)

(Abnahme des Durchmessers = halber Beindurchmesser)

Bonus-Modifikationen — Verleiht Typ-A-Veränderungen einen +10-Bonus und Typ B einen +5-Bonus.

Flügel-Modifikationen — Erschafft, entfernt oder verändert Flügel. Flügel entstehen aus gespannter Haut.

In Verbindung mit den Armen, die Hände in der Mitte der Flügel

(Flügelgröße = doppelte Armlänge)

(Längenzuwachs = doppelte Flügelgröße)

(Längenabnahme = halbe Flügelgröße)

Hinzufügen von Flügeln

(Flügelänge = Armlänge)

(Längenzuwachs = doppelte Flügelänge)

(Längenabnahme = halbe Flügelänge)

Gelenk-Modifikationen — Erschafft, entfernt oder verändert Gelenke wie Kugel-, Scharnier- oder Doppelgelenke, usw.

Hals-Modifikationen — Veränderg. v. Länge, Durchmesser, usw.

(Längenzuwachs = doppelte Halslänge)

(Längenabnahme = halbe Halslänge)

(Zunahme des Durchmessers = doppelter Halsdurchmesser)

(Abnahme des Durchmessers = halber Halsdurchmesser)

Hautdichte — Verleiht Panzerungsart 9–12.

Modifikationen an zusätzlichen Gliedmaßen — Erschafft, entfernt oder verändert zusätzliche Gliedmaßen wie z.B. Rüssel, Schwanzfedern, große Tentakel, Beine, Arme, Häuse, usw.

(Längenzuwachs = doppelte Gliedmaßenlänge)

(Längenabnahme = halbe Gliedmaßenlänge)

(Zunahme des Durchmessers = dopp. Durchmesser d. Gliedmaße)

(Abnahme des Durchmessers = 1/2 Durchmesser d. Gliedmaße)

Schwanz-Modifikationen — Erschafft, entfernt oder verändert Schwänze. Der Schwanz muß entweder spitz oder stumpf sein.

Erschaffung des Schwanzes durch Verschmelzen der Beine:

(Schwanzlänge = doppelte Beinlänge)

(Schwanzdurchmesser = Taillendurchmesser)

(Längenzuwachs = doppelte Schwanzlänge)

(Längenabnahme = halbe Schwanzlänge)

(Zunahme des Durchmessers = dopp. Schwanzdurchmesser)

(Abnahme des Durchmessers = 1/2 Schwanzdurchmesser)

Erschaffung eines Schwanzes zwischen den Beinen:

(Schwanzlänge = Beinlänge)

(Schwanzdurchmesser = 7,5cm Durchmesser)

(Längenzuwachs = doppelte Schwanzlänge)

(Längenabnahme = 1/2 Schwanzlänge)

(Zunahme des Durchmessers = dopp. Schwanzdurchmesser)

(Abnahme des Durchmessers = 1/2 Schwanzdurchmesser)

4) Schwere Modifikationen (Typ D): Diese Kategorie erschafft tierhafte Kombinationen. Sie bewirkt Veränderungen bezüglich der Vergrößerung, Verkleinerung, des Hinzufügens und Entfernens von Teilen des Körperrumpfes. Folgendes sind die Optionen für diesen Typ:

Äußerliche Modifikationen — Buckel, mehrfache Rückgrate, Schädelknochen, Außenschalen (Brustpanzer), Facettenaugen, Nasen, Ohren, usw.

Bonus-Modifikation — Verleiht Typ-A-Veränderungen einen +15 Bonus, Typ B einen +10 Bonus und Typ C einen +5 Bonus.

Eigenschafts-Modifikation — Verleiht +5 oder -5 auf Eigenschaftsbonusse von GE, KO, MA, IT, ER, RE, IG, SD, ST, AF oder AU (Volksbedingte Eigenschaftsmodifikationen könnten dadurch wegfallen).

Hautdichte — Verleiht Panzerungsart 13–16

Innerliche Modifikationen — Kehlkopf, Lungen, Herz, Magen, Kiemen, Druckanpassung, Schwimmblasen, Gift, Speichel, Hormondrüsen, Blutgruppe, Fettschicht (Wärmedämmung), Gleichgewichtssinn, Sexualorgane, Wasserblasen, Nieren, Exkrete (Spinnseide, Schleim, usw.), Gewichtsveränderung (Hohlknochen, +/-an Dichte), Metabolismus, usw.

Widerstands-Modifikationen — Verleiht +5 oder -5 auf Widerstandswurf-Modifikationen gegen Essen-, Leit- oder Mentalmagie, Psionik, Gift, Krankheit, Furcht, usw.

5) Nichthumanoide Modifikationen (Typ E): Diese Kategorie erzeugt wirklich fremdartige Formen. Sie bewirkt hauptsächlich Veränderungen an der Körpermasse des Ziels. Folgendes sind die Optionen für diesen Typ:

Angriffs-Modifikationen — Verleiht einen »großen Angriff« oder Odemwaffen.

Äußerliche Modifikationen — Insektoide, Vielbeiner, Flieger, Wasserbewohner, Säugetier, Amphibie, Mineral, Pflanzenwesen, usw.

Bonus-Modifikationen — Verleiht Typ-A-Modifikationen einen +20 Bonus, Typ B einen +15 Bonus, Typ C einen +10 Bonus und Typ D einen +5 Bonus.

Innerliche Modifikationen — Innere Organe für Odemwaffen, Instinkte, Verhaltensmuster, geistige Veränderungen, usw.

Hautdichte — Verleiht Panzerungsart 17–20.

Optionen

Beim Gebrauch dieser Sprüche kommt es vor, daß bestimmte Veränderung für das Ziel von Vorteil sind oder das genaue Gegenteil bewirken. Es wird empfohlen, eine oder mehrere der folgenden Optionen im Zusammenhang mit den *Körperwandlungs*-Sprüchen zu benutzen:

Option 1: Um die mangelnde Kontrolle des Spruchbenutzers widerzuspiegeln, wird ein Zufallswurf durchgeführt, um die Veränderung durch einen *Körperwandlungs*-Spruch unvorhersehbar und zufällig zu machen.

Option 2: Ein Spruchbenutzer, der gezielt mit dem *Körperwandlungs*-Spruch umgehen können will, muß sich diese Fähigkeit durch das Erlernen von *Spruchmeisterschaft* für diesen Zauber aneignen.

Option 3: Wie unter Option 2, außer daß jede Kategorie der *Körperwandlungs*-Sprüche einzeln gesteigert werden muß, um gezielt damit umgehen zu können. *Beispiel:* Damit Darconn, der Warlock, Typ A, B, C, D oder E kontrollieren kann, muß er zunächst Fertigkeitswerte in Spruchmeisterschaft entwickeln. Darconn beschließt, für seine nächste Stufe je 2 Fertigkeitswerte in Typ A und B sowie 1 Fertigkeitswert in Typ C zu entwickeln, die ihn somit in der nächsten Stufe dazu befähigen, den *Körperwandlungs*-Spruch für die Typen A, B und C zu verwenden.

Option 4: Wie in Option 3, außer daß Spruchmeisterschaft für jede Subkategorie unter jedem *Körperwandlungs*-Typ entwickelt werden muß. Dies beschränkt die Beherrschung der *Körperwandlungs*-Sprüche drastisch, kann die Sprüche letztendlich aber viel mächtiger machen.

Option 5: Falls die Erfordernisse für die Spruchmeisterschaft aus Option 3 verwendet werden, kann der Spruchbenutzer »Ähnliche Fertigkeiten« (halbierte Fertigkeitswerte) für diejenigen *Körperwandlungs*-Kategorien einsetzen, die noch entwickelt werden müssen oder die bereits entwickelt worden sind, aber noch einen geringeren Gesamtwert ergeben, als die Hälfte der höher entwickelten Spruchmeisterschaften.

Beispiel: Darconn besitzt 10 Fertigkeitswerte in Spruchmeisterschaft für Typ A, 7 Fertigkeitswerte für Typ B, 3 für Typ C und noch keinen für Typ D und E, was entsprechende Gesamt-Fertigkeitswerte von 70, 55, 35, -5 und -5 ergibt (volksbedingter- und Eigenschaftsbonus = +20). Sein Wert für ähnliche Fertigkeiten würde sich aus Typ A ergeben, und ihm 5 Werte in Typ B, C, D und E erlauben, was ihm einen Gesamtbonus von 45 für jede der ähnlichen Fertigkeiten verleiht. Darconn würde den jeweils höheren Wert benutzen, was für Spruchmeisterschaft betrifft A und B den Gesamt-Fertigkeitswert, und für C, D und E den Wert für ähnliche Fertigkeiten bedeutet, und ihm somit entsprechende Werte von 70, 55, 45, 45 und 45 verleiht.

Option 6: Wie Option 3, aber die Entwicklung der Fertigkeitswerte für die 5 Typen sind ähnlich wie die Entwicklung der Grade im Waffenlosen Kampf beschränkt: kein höherer Typ darf die niedrigeren Typen an Fertigkeitswerten in Spruchmeisterschaft übertreffen. Dies bedeutet, daß Spruchbenutzer gleichviele oder mehr Fertigkeitswerte für Typ A entwickeln muß wie für die Typen B, C, D oder E und gleichviele oder mehr Fertigkeitswerte für Typ B wie wie für die Typen C, D und E, usw.

Option 7: Beim Versuch, einen Bonus durch eine beliebige Veränderung zu erzielen, wird der Abschnitt für *Körperwandlung* der »Erweiterung zur Alternativ-Tabelle für Statische Manöver« (RMA II, 11.2) benutzt. *Beispiel:* Darconn wendet eine Hautfärbung (Typ A) auf seinen Schergen, Reißzahn, an. Damit versucht Darconn, ihm +10 auf seine Fertigkeiten im Tarnen zu verleihen. Ein Wurf für den Spruch auf der Tabelle 11.2 bestimmt, ob Darconn Erfolg hat.

4

Optionale Fertigkeiten

4.1 Ähnliche Fertigkeiten

Viele der nun verfügbaren Fertigkeiten gleichen sich sowohl im damit verbundenen Wissen als auch bei der Ausführung sehr. Spieltechnisch bedeutet dies, daß eine bestimmte Anzahl von Fertigkeitenswerten in einer »Basisfertigkeit« einer »Ähnlichen Fertigkeit« einen Bruchteil dieser Fertigkeitenswerte verleiht. Beispielsweise würden 10 Fertigkeitenswerte in *Rüstungen einschätzen* der Ähnlichen Fertigkeit *Metalle einschätzen* 2 Fertigkeitenswerte verleihen (der Ähnlichkeitsgrad beträgt 1/4; siehe Tabelle 11.3).

Während eine Fertigkeit Wissen über eine zweite verleihen kann, bedeuten Werte in der zweiten Fertigkeit nicht notwendigerweise auch das gleiche Maß an Wissen für die erste. Daher bezieht sich beim Lesen der Tabelle für Ähnliche Fertigkeiten 11.3 (für Fertigkeiten der gleichen Kategorie) die senkrechte Spalte auf die Ähnliche Fertigkeit und die waagerechte Zeile auf die Basisfertigkeit.

Option 1: Der tatsächliche Fertigkeitenswert entspricht dem höheren Wert von:

- 1) der momentanen Anzahl von Fertigkeitenswerten (dem Basisfertigkeitenswert) oder
- 2) der Höchstzahl an Fertigkeitenswerten, die von einer ähnlichen Fertigkeit verliehen werden.

Das heißt, falls für eine bestimmte Fertigkeit die Anzahl von Ähnlichen Fertigkeitenswerten die ihrer Basisfertigkeitenswerte übersteigt, so wird der Basisfertigkeitenswert auf die Anzahl der Ähnlichen Fertigkeitenswerte angehoben. Falls weitere Werte in dieser Fertigkeit entwickelt werden, wird nun selbst dann der nächsthöhere Rang entwickelt, wenn der vorherige Höchstwert durch die Regeln für Ähnliche Fertigkeiten erlangt wurde.

Beispiel: Beim Besitz von 5 Fertigkeitenswerten in Körperentwicklung, 6 in Rudern und 10 in Klettern sind weder die vom Rudern ($6 \times 1/2 = 3$) noch die vom Klettern ($10 \times 1/8 = 1,25$ oder 1) verliehenen Ähnlichen Fertigkeitenswerte höher als der Basisfertigkeitenswert von Körperentwicklung. Somit würde keiner von beiden Anwendungen finden, und der Fertigkeitenswert von 5 in Körperentwicklung bliebe bestehen.

Wäre man jedoch nur im Besitz von 2 Fertigkeitenswerten in Körperentwicklung, so würden ausschließlich die Ähnlichen Fertigkeitenswerte von Rudern (3) gelten, was einen neuen Gesamtwert von 3 in Körperentwicklung ergeben würde. Zukünftige Steigerungen in Körperentwicklung würden bei Wert 4 beginnen.

Option 2: Wie Option 1, außer daß der Basisfertigkeitenswert niemals tatsächlich von einer Ähnlichen Fertigkeit verändert wird (d.h. der Basiswert einer Fertigkeit entspricht immer dem entwickelten Wert). Im veränderten Beispiel oben würde für Körperentwicklung der Wert 3 gelten, jede zukünftige Entwicklung würde jedoch mit dem Wert 3 beginnen, weil der Basiswert (d.h. der entwickelte Wert) immer noch 2 beträgt.

In diese Methode lassen sich nicht alle Fertigkeiten problemlos eingliedern (wie z.B. Körperentwicklung), und es ist ratsam, daß vom Spielleiter festgelegt wird, welche Fertigkeiten seiner Meinung nach auf diese Weise verbunden werden können.

Weiterhin ist es ratsam, mit dieser Option einen Entwicklungspunktbonus (siehe z.B. RMA I, 4.3, jeder Charakter sollte 20% mehr Entwicklungspunkte erhalten) zu erlauben, um das Verhältnis von Fertigkeiten pro Charakter zu wahren.

Dabei muß man allerdings bedenken, daß niemand in der Lage sein sollte, alles zu lernen. Dies wäre sowohl lächerlich als auch

übertrieben, um nicht zu sagen unmöglich. Charaktere sind letztendend eben auch nicht allwissend.

Option 3: Wie Option 2, nur daß die Werte für ähnliche Fertigkeiten nicht notiert werden, sondern in den Tabellen nachgeschlagen wird, wenn es nötig ist. Dies regt die Spieler ein wenig zum Nachdenken an, und verbessert hoffentlich das eigentliche Rollenspiel, anstatt sie darin zu bestärken, sich noch mehr auf die Tabellen zu verlassen. Bei dieser Option sind Entscheidungen des Spielleiters gefordert, und er sollte die Tabellen für Ähnliche Fertigkeiten nur als allgemeine Richtlinien benutzen. Diese Option kann sowohl den Aufwand an Buchhaltung verringern und die Kreativität von Spielern und Spielleiter fördern, als auch den Realismus steigern.

Option 4: Diese Option wendet den Bonus kumulativ an. Das bedeutet, bei Fertigkeitenswerten von 5 in Körperentwicklung, 6 in Rudern und 10 in Klettern, würden sich sowohl Rudern ($6 \times 1/2 = 3$) als auch Klettern ($10 \times 1/8 = 1,25$ oder 1) kumulativ auf die Körperentwicklung auswirken, und somit $5+3+1 = 9$ Fertigkeitenswerte in Körperentwicklung ergeben.

Diese Option bringt einen gehörigen Aufwand an Buchhaltung mit sich und kann die Fertigkeitenswerte in die Höhe treiben. Falls jedoch alle optionalen Fertigkeiten aus Rolemaster häufig im Spiel gebraucht werden, ist diese Option nicht unbedingt unausgewogen. In einer Kampagne, in der Wissen rar gesäht ist, zeigt diese Option große Auswirkungen. Wenn diese Option umfassend eingesetzt wird, sollte der Spielleiter die Anzahl der einem Charakter zur Verfügung stehenden Entwicklungspunkte nicht erhöhen (RMA I, 4.3).

4.2 Allgemeine Fertikeitsentwicklung

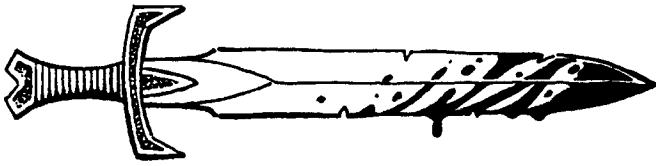
Die Fertigkeiten für bestimmte Wissensgebiete können entweder als spezielle Fertigkeiten entwickelt werden, welche die Möglichkeit bieten, detaillierte Informationen über das betreffende Thema zu besitzen, oder als allgemeine Fertigkeiten, die höchstens oberflächliche Informationen über die meisten der unter dieser Fertigkeit zusammengefaßten Gebiete vermitteln.

Beispiel: Als spezielle Fertigkeit für den Normandischen Gebirgszug entwickelt, würde Metallkunde genaue Informationen über die Arten von Metallen geben, die in dieser Region abgebaut werden, während Metallkunde als allgemeine Fertigkeit für den Planeten Rostrum Wissen über alle häufig vorkommenden Metalle vermitteln würde, aber nur wenige oder gar keine Informationen über die einzigartigen oder exotischen Metalle bestimmter Regionen.

Die handwerklichen Fertigkeiten gleichen den Wissensfertigkeiten insofern, als daß die spezielle Fertigkeit bis ins kleinste Detail entwickelt und gemeistert werden kann, während die allgemeine Fertikeitsentwicklung Grundwissen in den meisten unter dem allgemeinen Fertikeitsbereich zusammengefaßten Spezialisierungen vermittelt.

Wenn diese Richtlinien zur allgemeinen Fertikeitsentwicklung benutzt werden, sollte sich der Spielleiter überlegen, eine oder mehrere der Optionen für Nebenfertigkeiten aus dem RMA I (Abschnitt 4.3) anzuwenden. Für Fertigkeiten, die unter den allgemeinen Fertikeitsrichtlinien entwickelt werden, gelten folgende Modifikationen:

	Standard	Optional
1) Versuch einer normalen Handlung oder Suche nach einer gewöhnlichen Information	+00	-30
2) Suche nach einer detaillierten oder speziellen Information über ein Thema, Fachbereich oder Gebiet	-30	-60



4.3 Eingeschränkte Fertigkeiten

Während es unter Umständen so scheint, daß die Anzahl der nun verfügbaren Fertigkeiten vielleicht zu groß ist, um sie einfach zu handhaben, gibt es einige Methoden unter denen der Spielleiter wählen kann, um den Vorgang zu vereinfachen.

Option 1: Der Spielleiter sollte sich *alle* Fertigkeiten sehr sorgfältig ansehen, und im voraus festlegen, welche davon in sein Weltsystem passen. Diese werden dann notiert, und den Spielern wird mitgeteilt, daß alle anderen Fertigkeiten tabu sind. Wenn eine Fertigkeit in einem Weltsystem nicht bekannt ist, dann kann sie schließlich nicht erlernt werden.

Sollte ein Spieler absolut darauf bestehen, eine Fertigkeit erlernen zu wollen, und kann er ihre Einführung rechtfertigen (durch Umstände, die zu der Anerkennung dieses Konzepts als Fertigkeit und der Notwendigkeit einer Entwicklung selbiger führen), sollte diese Fertigkeit nur zu den doppelten normalen Kosten erlernbar sein, wenn der Spielleiter sie überhaupt zulassen möchte.

Option 2: Der Spielleiter kann beschließen, Fertigkeiten aufgrund von Kulturen zu beschränken. Während eine Fertigkeit in einer Kultur ziemlich verbreitet sein mag (z.B. *Iai* in einer orientalischen Kultur), könnte sie in einer anderen völlig unbekannt sein (z.B. *Iai* im mittelalterlichen Frankreich).

Mit dieser Option steigert sich die Auswahl an Fertigkeiten, wenn die Charaktere neue Kulturen kennenlernen. Dies führt zum Gefühl eines größeren Realismus im Spiel und verschafft dem Spielleiter mehr Freiraum bei der Kontrolle der Fertigkeiten. Außerdem werden neue Fertigkeiten dadurch so wertvoll wie Schätze.

Option 3: Ähnlich wie unter Option 2, außer daß der Spielleiter bestimmte Fertigkeiten vielleicht kontrollieren möchte, indem er sie nur durch spezielle Quellen wie Institutionen, Akademien, Gilden oder Geheimbünde zugänglich macht. Diese besonderen Einrichtungen werden ihre »Berufsgeheimnisse« jedoch meistens streng und eifersüchtig hüten.

4.4 Ergänzende Fertigkeiten

In bestimmten Situationen kann ein Charakter zwei oder mehr Fertigkeiten besitzen, die miteinander zusammenwirken, um eine entsprechende Handlung durchzuführen oder ein Problem zu lösen. Diese Fertigkeiten werden als »ergänzend« bezeichnet.

Zunächst entscheidet der Spielleiter, ob die Fertigkeiten tatsächlich ergänzend wirken, und dann beschließt er, welche der beiden primär und welche sekundär ist. Daraufhin wird ein Manöverwurf für die sekundäre Fertigkeit durchgeführt, und, falls dieser erfolgreich ist, ein Bonus von +15 zum Manöverwurf für die primäre Fertigkeit addiert, die für das eigentliche Problem oder die Handlung gilt. Für das Mißlingen des Wurfes für die sekundäre Fertigkeit sollte kein Malus angerechnet werden, außer wenn der Spielleiter es für nötig hält (d.h. im Falle eines Patzers oder extremen Fehlschlags).

Es ist unmöglich, alle kombinierbaren Ergänzungen aufzulisten, da sie fast unbegrenzt sind und weitgehend von der entsprechenden Situation abhängen. Die folgenden Beispiele sollten eine Vorstellung davon vermitteln, wie die Praxis aussieht:

Beispiel 1: Gerade in einer neuen Stadt angekommen, möchte die berüchtigte Glücksritterin, die nur als Leoriann bekannt ist, Ver-

bindung zum örtlichen Schwarzmarkt aufnehmen, weiß aber nicht, wo sie Hehler finden kann. Man hat ihr gesagt, daß ein bestimmter Ladenbesitzer über die Informationen verfügt, die sie sucht, diese aber nicht freiwillig preisgeben wird. Leoriann kann entweder versuchen, dem Mann die Informationen mithilfe ihrer Überlisten-Fertigkeit zu entlocken, oder sie durch Anwendung ihrer Verhören-Fertigkeit aus ihm herausquetschen. Sie beschließt, ihre Überlisten-Fertigkeit zu benutzen, um ihm die Informationen zu entlocken, braucht aber gleichzeitig ihre Verhören-Fertigkeit, um die verräterischen kleinen Anzeichen zu entdecken, die ihr Opfer von sich gibt, wenn Leoriann zufällig über die richtige Fährte stolpert. Der Spielleiter beschließt, daß die primäre Fertigkeit hier Verhören ist. Leoriann gelingt ein erfolgreicher Wurf auf Überlisten, was ihr +15 für ihren Wurf auf Verhören einbringt, der sich ebenfalls als erfolgreich erweist. Leoriann zieht zufrieden mit den Informationen ab, und der Ladenbesitzer bleibt heil und unverletzt, wenn auch nicht klüger als zuvor. Schließlich hat er letztendlich ja nichts Wichtiges gesagt, oder?

Beispiel 2: Arla, eine der Tänzerinnen in der Bierschänke »Zum Gröhlenden Vikar«, entdeckt vor ihrem Auftritt den Steuereintreiber der Stadt in der Menge. In letzter Sekunde beschließt sie, ihren Durchbruch in die High Society der Stadt zu versuchen. Sie kann jetzt zu seinem Vergnügen tanzen und später versuchen, ihn zu verführen, aber der Spielleiter teilt ihr mit, daß sie auch beides gleichzeitig tun kann. Der Spielleiter, der weiß, daß ihr Hauptziel die Verführung ist, legt ihre Tanzen-Fertigkeit als sekundär fest. Ihr Tanzen-Wurf ist erfolgreich, und bringt ihr +15 beim Versuch, ihn zu verführen. Leider wird ihr Versuch mit einem verpatzten Wurf gestraft, und der Blick des Steuereintreibers wandert weiter zu einer anderen Tänzerin, die er reizvoller findet. Arlas Schwierigkeiten fangen jedoch gerade erst an, weil ihr offensichtlich erotischer Tanz die Aufmerksamkeit eines Häuptlings der Flachland-Barbaren geweckt hat. Niemand hat behauptet, das Leben einer Bartänzerin sei einfach.

Beispiel 3: Legrand, die »Keule«, der sich selbst für einen Meisterdieb hält, nähert sich vorsichtig einem Wächter, um diesen zu töten und dann weiterzuschleichen. Unverschämterweise gibt die »Keule« davon aus, daß seine Schleichen-Fertigkeit und seine Fertigkeit mit dem Dolch in diesem Falle ergänzend wirken. Er ist einigermaßen enttäuscht, als der Spielleiter ihn kühl darüber aufklärt, daß sie, obwohl das gleiche Ziel damit verfolgt wird, nicht zusammengehören oder gemeinsam wirken. Es handelt sich definitiv um zwei verschiedene Handlungen.

Die Regel zu ergänzenden Fertigkeiten kann auch für Fertigkeiten benutzt werden, die normalerweise überhaupt nichts miteinander zu tun haben.

Beispiel 1: Die »Fremden« (eine Abenteurergruppe) sind auf eine lebende Statue getroffen, die der Verteidigung eines Portals dient, das sie durchqueren möchten. In einem Versuch herauszufinden, welche Eigenschaften die Statue besitzt (und dabei vielleicht zu erfahren, wie man an ihr vorbeikommen kann), benutzt Marshall Blackames, ein Runenmeister, seine Einfühlen-Fertigkeit, die er durch seine Meditieren-Fertigkeit ergänzt. Ein erfolgreicher Wurf auf Meditieren bringt ihm +15 auf seinen Wurf für Einfühlen. Auch dieser Wurf ist erfolgreich, aber sein Versuch wird von einer Intelligenz vereitelt, die er nicht in der Statue erwartet hätte. Er findet jedoch heraus, daß die Intelligenz rein defensiver Natur ist, und daß aus irgendeinem rätselhaften Grund eine weibliche Persönlichkeit in ihre Struktur eingebettet ist. Blackames gibt diese Information an Krishnalai weiter, der auch über Fertigkeiten in Einfühlen und Meditieren verfügt, zusätzlich aber noch die Fertigkeit Verführungskunst beherrscht. Da er weiß, daß sie nicht wirklich angreifen wird, beschließt er, daß es wichtiger ist, die weibliche Intelligenz abzulenken und zu beruhigen als ihre Fähigkeiten zu ergründen. Der Spielleiter beschließt, daß Meditieren sekundär auf sein Einfühlen wirkt, und daß Einfühlen seine Verführungskunst sekundär beeinflusst.

Krish gelingt eine erfolgreiche Fertigkeitstprobe für Meditieren, was ihm +15 auf seinen Versuch zum Einfühlen einbringt. Bei seinem Wurf für das Einfühlen ist er auch erfolgreich, wodurch er +15 gewinnt und Kontakt mit der Statue bekommt. Da er außerdem 22 Grade in Verführungskunst besitzt, ist er um den Ausgang seines Primärwurfs nicht übermäßig besorgt.

Tatsächlich aber wird Krish selbst zu einem Willenskampf verführt, den er verliert, und der ihn zu einem unfreiwilligen Wächter

des Portals macht. Glücklicherweise kommen ihm seine treu ergebenen Kameraden erneut zu Hilfe, aber das ist eine andere Geschichte.

Folgendes sind einige vorgeschlagene Kombinationen:

- *Belagerungstechnik* und *Architektur* zum Bau einer wehrhaften Zitadelle.
- *Akrobatik* und *Waffenloser Kampf*, um einem unbewaffneten Angriff zusätzlichen Schwung zu verleihen, während man sich an einem Kronleuchter herabschwingt (es ist zu bedenken, daß man so zu einem besser berechenbaren Ziel wird und solche Aktionen nur für Überraschungsmomente geeignet sind).
- *Landeskunde (Gebirge)* und *Taktik*, um beim Kampf im Gebirge Vorteile für seine Truppen zu gewinnen.
- *Führungsfähigkeit* und *Reden*, um eine Menschenmenge dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihr will.

Option 1: Anstelle eines Bonus von +15 für den erfolgreichen Einsatz einer sekundären Fertigkeit, kann der Spielleiter den Gebrauch des halben Bonus der sekundären Fertigkeit in Verbindung mit der primären Fertigkeit zulassen. Während dies vielleicht den Realismus steigert, macht es Charaktere hoher Stufen beim Einsatz von sich ergänzenden Fertigkeiten etwas übermächtig (wobei sie aber eben hochstufig sind). Falls diese Option benutzt wird, sollten sich die Spieler Fertigkeitskombinationen für verschiedene Handlungen einfallen lassen, während der Spielleiter lediglich ihre Gültigkeit für die entsprechende Situation beurteilt.

Option 2: Wie in Option 1 oben, es wird aber der halbe Fertigkeitswertbonus benutzt (d.h. kein Eigenschaftsbonus, Stufenbonus, usw.).

Option 3: Anstatt einen +15 Bonus für den erfolgreichen Einsatz einer sekundären Fertigkeit zu benutzen, kann der Spielleiter den Schwierigkeitsgrad der Handlung abhängig von der Fertigungsprobe für die sekundäre Fertigkeit verändern (z.B. von *schwer* auf *mittelschwer*, oder von *blanker Leichtsinn* auf *äußerst schwer*). Ein Patzer oder Vollkommener Fehlschlag ergibt eine Steigerung der Schwierigkeit um eine Stufe, während Erfolg zu einer Senkung des Schwierigkeitsgrads führt.

Option 4: Die »Tabelle für Bewegungsmanöver« wird dazu benutzt, um den Prozentsatz des +15-Bonus zu ermitteln, der für den Wurf der primären Fertigkeit gilt (z.B. wenn eine Handlung *mittelschwer* ist und der Wurf für die sekundäre Fertigkeit 98 ergibt, dann beträgt der daraus resultierende Bonus für das primäre Manöver $12 = 0,80 \times 15$).

Option 5: Wie Option 1 (oder 2) und 4 — die »Tabelle für Bewegungsmanöver« wird dazu benutzt, den Prozentsatz der sekundären Fertigkeit zu ermitteln, der für den Wurf der primären Fertigkeit gilt.

4.5 Fertigkeitsbereiche

Bei bestimmten Fertigkeiten handelt es sich eigentlich um Fertigkeitsbereiche, die verschiedene, verwandte Fertigkeiten in sich vereinigen (z.B. *Reiten* kann für Pferde und/oder Kamele entwickelt werden). Diese Fertigkeiten sind in der »Gesamttabelle der Fertigkeiten« (11.5) mit ihren Spezialisierungen aufgelistet.

Falls diese optionale Regel benutzt wird, haben alle diese Fertigkeiten Unterkategorien, die unabhängig voneinander entwickelt werden müssen. Alle Fertigkeiten in einem solchen Bereich haben die gleichen Entwicklungskosten. Zum Beispiel fallen die Fertigkeiten beim Reiten von Pferden und beim Reiten von Kamelen unter den Fertigkeitsbereich *Reiten*. Die beiden Fertigkeiten müssen einzeln entwickelt werden, wobei jeweils die für *Reiten* angegebenen Kosten gelten.

Ähnlichkeit innerhalb von Fertigkeitsbereichen

Die Ähnlichkeit in Fertigkeitsbereichen läßt zu, daß die Entwicklung einer Fertigkeit dieses Bereichs auch die Entwicklung einer anderen Fertigkeit des Bereichs beeinflusst. Diese Richtlinien funktionieren genauso wie Option 1 für »Ähnliche Fertigkeiten« (siehe 4.1). Die Ähnlichkeitsbonusse (Quotienten) finden sich in der »Tabelle der Ähnlichen Fertigkeiten« und sind normalerweise für alle Fertigkeiten eines bestimmten Bereiches gleich.

Beispiel: Wenn ein Charakter 15 Fertigkeitswerte im Reiten von Pferden entwickelt, dann besitzt er durch den Ähnlichkeitsbonus von 1/2 für Reiten mindestens 7 Fertigkeitswerte in jeder anderen Reiten-Fertigkeit (z.B. für Kamele, Riesenfrettchen, usw.).

Optionen: Jede beliebige der in Abschnitt 4.1 für Ähnliche Fertigkeiten vorgestellten Optionen.

4.6 Nahrungssuche, Tierkunde und Pflanzenkunde

Die folgenden Geländearten und Klimate sind für den Gebrauch mit *Nahrungssuche*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* gedacht. Der Charakter muß eine zu seinem Hintergrund passende Kombination von Gelände und Klima auswählen, die gelegentlich auch als Zone bezeichnet wird. Andere Zonen kann er wahlweise als separate Fertigkeiten entwickeln. Alle ähnlichen Zonen können so behandelt werden, als hätte der Charakter den halben Fertigkeitswert seiner Heimatzone dafür. Für alle anderen Zonen könnte dem Charakter 1/4 seines Wertes für die Heimatzone angerechnet werden.

Es empfiehlt sich, daß der Charakter die korrekten Abkürzungen für die Zonen benutzt, um seine Fertigkeiten auf dem Charakterbogen festzuhalten. Dies trägt erheblich dazu bei, die Buchhaltung auf dem Charakterbogen zu vereinfachen.

Beispiel: Bardakosh, der Paladin, besitzt 8 Fertigkeitswerte in Nahrungssuche für nördlich-kaltes Klima & Mischwald. Deswegen hat der Spielleiter beschlossen, ihm sowohl in Mischwäldern milder Klimate als auch in Nadelwäldern kalter und frostiger Klimate die Nahrungssuche mit dem halben Fertigkeitsbonus, oder mit Fertigkeitswert 4, zu gestatten. In allen anderen Klimaten oder Geländearten ist Bardakosh auf ein Viertel des Fertigkeitsbonus, oder 2 Fertigkeitswerte beschränkt.

Geländearten

A Alpin	F Fluß- und Seeufer (Süßwasser)
M Mischwald	T Tümpel
B Berge	G Gletscher und Schneefelder
N Nadelwald	U Unterirdisch
D Dschungel/Regenwald	H Heide/Gestrüpp
Ö Ödland	V Vulkan
E Ehemalige Flußläufe/Wadis	K Kurze Gräser
S Salzwasser-Küsten	W Wüste
	L Lange Gräser

Klimate

f frostig
n nördlich-kalt
h heiß und feucht
r regenarm
k kalt
s sehr frostig
m mild
t trocken

4.7 Schnelle Entwicklung der Fertigkeiten

Mit dieser Option können alle Fertigkeiten schnell entwickelt werden. Die Fertigkeiten mit nur einer Angabe zu ihren Entwicklungskosten erhalten einen zweiten Kostenwert von 25. Das heißt, daß eine Fertigkeit mit Kosten von 9 zu Entwicklungskosten von 9/25 schnell gesteigert werden könnte.

5

Optionale Manöverregeln

5.1 Furcht

Gelegentlich treten Situationen auf, in denen das Gefühl der Angst im Spiel entsteht. Dieses System gilt nicht dem Umgang mit Ängsten, die ein Spieler seinem Charakter selbst auferlegt, sondern eher mit den vom Spielleiter erzeugten. Wenn solche Ängste auftreten, können diese Richtlinien einem Spielleiter dabei helfen, die genaue Reaktion eines Charakters darauf zu bestimmen.

Die möglichen Arten von Furcht sind unzählbar, und können an dieser Stelle nicht alle angeführt werden. Die folgende Liste stellt nur eine Auswahl dar:

Furcht vor

Dämonen
Drachen
Riesen
Untoten

Sidhe (höhere Fabelwesen)

Wann immer ein Charakter mit diesen oder anderen Phänomenen konfrontiert wird, sollte er einen Prozentwurf ablegen müssen, zu dem er seine Selbstdisziplin addiert, und damit mindestens 100 erreichen. Erfolg bedeutet, daß der Charakter sich unter Kontrolle hat, obwohl er sich wahrscheinlich ziemlich fürchtet, und normal handeln kann. Mißerfolg bedeutet, daß der Charakter nicht mehr Herr seiner Angst ist und sich auch dementsprechend verhält. Folgende Aufschlüsselung wird vorgeschlagen:

Fehlschlag Ergebnis

01–10–25 auf alle Handlungen
11–25–50 auf alle Handlungen
26–50von Angst übermannt, Charakter flieht
51–99Charakter ist gelähmt
100+Speziell (Herzinfarkt, usw.)

Die Spalte »Fehlschlag« bezieht sich auf den Wert, um den der Wurf mißlingt, und die Spalte »Ergebnis« erklärt sich von selber.

Das Ergebnis wird sowohl von der gefürchteten Kreatur als auch vom Charakter modifiziert. Die Kreatur könnte besondere Modifikationen besitzen (z.B. kann der Spielleiter bestimmen, daß ein großer, rot-goldener Drache zusätzlich –30 auf den Wurf bewirkt). Normalerweise senkt eine Kreatur den Wurf eines Charakters lediglich um 1 pro Stufe des Wesens. Der Charakter kann jedoch eine Art Fertigkeit erlernen, um mit der bestimmten Art von Furcht umzugehen. Jedesmal, wenn ein Charakter einer bestimmten Art von Wesen begegnet, erhält er einen Fertigungsgrad in *Angst kontrollieren* für dieses Volk. Eine solche Fertigkeit kann nur die Erfahrung lehren, und diese Methode spiegelt einfach die Gewöhnung des Charakters an solche Situationen wider.

Option 1: Der Spielleiter kann dieses System auch für die Auswirkung von »Ehrfurcht« benutzen.

Option 2: Der Spielleiter kann wahlweise den Abschnitt »Furcht« aus der Tabelle »Erweiterung der Alternativen Tabelle für Statische Manöver« (11.2) benutzen.

5.2 Ermittlung von Manöverergebnissen

Die Ermittlung des Ergebnisses beim Gebrauch von Fertigkeiten kann, je nach Entscheidung des Spielleiters, auf verschiedene Arten erfolgen. Dabei wird jede Fertigkeit grundsätzlich danach unterschieden, ob sie als ein Bewegungsmanöver (BM), ein Statisches Manöver (SM), ein Kampfmanöver (Offensivbonus: OB, oder Defensivbonus: DB) oder ein Spezielles Manöver (SP) gilt. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie jede dieser Bonusarten gehandhabt wird, um das Ergebnis einer Handlung zu ermitteln.

5.2.1 Manöver

Manöver sind alle Handlungen (außer Angriffe und Zaubereinsatz), die unter normalen Umständen eine gewisse Chance des Fehlschlags und ein Element des Risikos beinhalten. Normale Bewegungen und Aktivitäten wie Gehen, Treppen steigen, eine Waffe ziehen, usw. sind daher keine Manöver. Ungewöhnliche Aktivitäten (Schwimmen, ein Seil hinaufklettern, Treppen hinauf- oder hinabrennen, eine verschlossene Truhe aufbrechen, usw.) und unter Druck ausgeführte Handlungen (Rennen, Ausweichen, Schleichen, Verstecken, usw.) sind jedoch Manöver und erfordern üblicherweise einen Wurf. Die endgültige Entscheidung darüber, was ein Manöver darstellt und einen Wurf erforderlich macht bzw. was nicht, liegt beim Spielleiter. Manöver sind weiter unterteilt in Bewegungsmanöver und Statische Manöver. Beide Arten werden auf verschiedene Weise durchgeführt.

5.2.2 Bewegungsmanöver (BM)

Im allgemeinen treffen diese für Bewegungen/Handlungen zu, bei denen eine Strecke von mehr als 1,5 m zurückgelegt wird.

Zu den Bewegungsmanövern gehören *Klettern, Schwimmen, Reiten, Schleichen* und alle komplexen, ungewöhnlichen Bewegungen (*Akrobatik, Ausweichen, Fallen, Abrollen*, usw.). Wenn ein Spieler zu erkennen gibt, daß sein Charakter ein bestimmtes Bewegungsmanöver versuchen will, sollte der Spielleiter dafür einen Schwierigkeitsgrad festlegen. Diesen wählt er aus den im Kopf der Tabelle für Bewegungsmanöver (MT 1) und im folgenden aufgelisteten Möglichkeiten aus: *Routine, einfach, leicht, mittelschwer, schwer, sehr schwer, äußerst schwer, blanker Leichtsinn, absurd*. Das Manöver muß immer noch im Rahmen der körperlichen Möglichkeiten des Charakters liegen und darf (wenn es nicht nur um die Geschwindigkeit geht, mit der sich ein Charakter fortbewegt; siehe *BdHEA*, Gangartabelle, S. 112) höchstens eine Strecke betreffen, die der halben normalen (Geh-)Bewegungsweite des Charakters entspricht (*Anm. d. Red.*: Es sei denn, er versucht das Manöver im Laufen oder einer anderen Gangart durchzuführen, was die Schwierigkeit erheblich erhöht).

Der Spielleiter kann den Manöverwurf zusätzlich weiter modifizieren (z.B. könnte einem ohne zusätzliche Hilfsmittel ausgeführten Weitsprung über einen 12 m breiten Abgrund für Menschen die Schwierigkeit *absurd* mit einem Malus von -10 zugeordnet werden, da der Weltrekord bei unter 9 m liegt). Die Festlegung des Schwierigkeitsgrades erfordert Vertrautheit mit der »Tabelle für Bewegungsmanöver« (MT 1) sowie eine subjektive Entscheidung des Spielleiters (Übung und Erfahrung helfen dabei).

Nach Festlegung des Schwierigkeitsgrades kann der Spieler sich entscheiden, auf einen Versuch zu verzichten (d.h. der Charakter überlegt sich sein Vorhaben noch einmal und tritt davon zurück). In diesem Falle wird die Handlung abgebrochen und der Charakter hat die unter »Widerrufen einer Handlung« (BdH&A, 4.3) beschriebene Möglichkeit einer begrenzten anderen Handlung.

Die folgenden Methoden zur Ermittlung der Ergebnisse von Bewegungsmanövern werden im weiteren detailliert beschrieben:

- A) Normale Ermittlung von Manöverergebnissen
- B) Prozentuale Ermittlung von Manöverergebnissen
- C) Erweiterte prozentuale Ermittlung von Manöverergebnissen
- D) Ermittlung von Manöverergebnissen auf der »Tabelle für Statische Manöver«
- E) Ermittlung von Manöverergebnissen auf der »Alternativen Tabelle für Statische Manöver«

Methode A (Normale Ermittlung von Manöverergebnissen): Zu einem Prozentwurf werden der Fertigkeitbonus und alle anderen zutreffenden Modifikationen addiert. Der Gesamtwert wird dem zutreffenden Schwierigkeitsgrad auf der Tabelle für Bewegungsmanöver (BdH&A, MT 1) zugeordnet und das Ergebnis ermittelt. Dieses Ergebnis stellt die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg dar. Dann wird erneut ein offener Prozentwurf durchgeführt, und wenn dieser unter der Erfolgswahrscheinlichkeit bleibt, so wurde die Handlung erfolgreich durchgeführt. Diese Methode wird normalerweise für Manöver benutzt, die keinen Teilerfolg zulassen; es handelt sich sozusagen um eine »Alles-oder-Nichts«-Methode.

Methode B (Prozentuale Ermittlung von Manöverergebnissen): Wie unter Option 1, außer daß es sich bei dem Ergebnis nicht um eine Erfolgs-Wahrscheinlichkeit handelt, sondern vielmehr um einen Prozentteil der Handlung, der in einer bestimmten Zeitspanne erfolgreich abgeschlossen wurde (normalerweise 1Rd). Ein Ergebnis von '30' bedeutet demnach, daß 30% der Handlung durchgeführt worden sind. Diese Methode führt meistens (wenn auch stückchenweise) zum Erfolg. Sie wird normalerweise für grundsätzlich einfache, aber zeitaufwendige Manöver benutzt.

Methode C (Erweiterte prozentuale Ermittlung von Ergebnissen): Wie Option 2 oben, wobei aber ein Ergebnis über 100 den Gesamtprozentsatz der vollbrachten Handlung angibt. Ein Ergebnis von '140' bedeutet demnach, daß die Handlung zu 140% erfolgreich war. Dies kann sowohl bedeuten, daß weniger Zeit benötigt wurde, als auch so gedeutet werden, daß übermenschliche Anstrengungen, die eigentlich jenseits von normalen Fähigkeiten liegen, erfolgreich waren (z.B. ein verzweifelter Spurt).

Methode D (Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Tabelle für Statische Manöver): Der Gebrauch der »Tabelle für Statische Manöver« (MT 2, Abschnitt 4.3) führt zu abweichenden Ergebnissen. Diese Tabellen sollten vom Spielleiter erneut überprüft werden, um ihre Brauchbarkeit und Eignung für die Anforderungen der Kampagne im voraus zu klären.

Methode E (Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Alternativen Tabelle für Statische Manöver): Zu einem offenen Prozentwurf werden der Fertigkeitbonus und alle Schwierigkeitsmodifikationen addiert. Dann wird das Ergebnis des Fertigkeitswurfes auf der Alternativen Tabelle für Statische Manöver nachgeschlagen (BdH&A, OMT 1; RMA II, 11.2). Nicht alle Fertigkeiten besitzen eine solche Tabelle; für gewöhnlich handelt es sich dabei um Fertigkeiten, für die besondere oder einzigartige Modifikationen gelten.

5.2.3 Statische Manöver (SM)

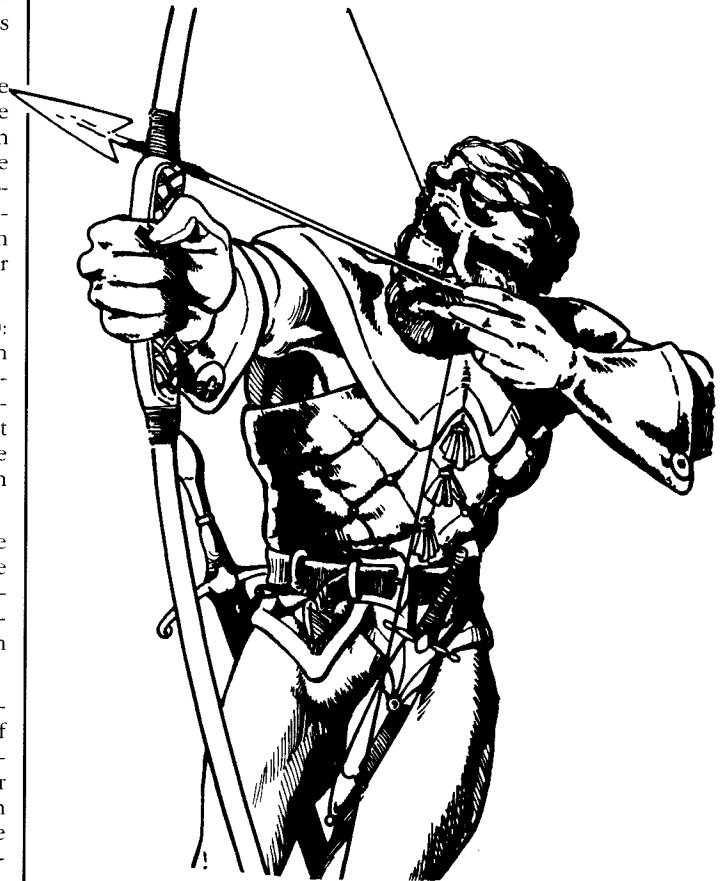
Im allgemeinen treffen diese für Handlungen/Bewegungen über eine Entfernung von weniger als 1,5 m zu.

Zu den Statischen Manövern gehören *Spuren lesen, Verbergen, Schlösser öffnen, Fallen entschärfen, Runen lesen, Einsatz magischer Gegenstände, Wahrnehmung, Beeinflussung* anderer Charaktere und alle anderen komplexen oder ungewöhnlichen Aktivitäten, die keine größere Bewegung beinhalten.

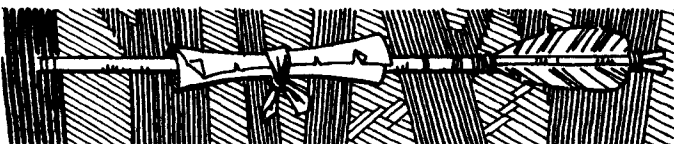
Wenn ein Spieler zu erkennen gibt, daß sein Charakter ein bestimmtes Statisches Manöver als Handlung für die laufende Runde wählt, sollte der Spielleiter alle anwendbaren Modifikationen der »Tabelle für Statische Manöver« (MT 2, BdH&A S. 21), festlegen. Danach muß sich der Charakter entscheiden, ob er das Manöver tatsächlich durchführt (für die Auswirkungen eines Abbruchs, siehe Abschnitt »Widerrufen einer Handlung«, BdH&A 4.3, S. 22). Der Spielleiter kann verlangen, daß sehr schwierige oder komplexe Handlungen mehrere Runden dauern. Er kann auch eine Senkung des Schwierigkeitsgrades bei geeigneten Manövern gestatten, wenn der Spieler mehr Zeit dafür aufwendet.

Die folgenden Methoden zur Ermittlung von Statischen Manövern werden im weiteren detailliert beschrieben:

- A) Normale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver
- B) Prozentuale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver
- C) Erweiterte prozentuale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver
- D) Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Tabelle für Statische Manöver
- E) Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Alternativen Tabelle für Statische Manöver



Methode A (Normale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver): Zu einem offenen Prozentwurf wird der Fertigkeitbonus addiert. Ein Gesamtergebnis von mehr als 100 (nach Anrechnung der Schwierigkeitsmodifikationen) bedeutet Erfolg. Mit dieser Methode wird ein »Alles-oder-Nichts«-Ergebnis erzielt. Es gibt keinen Teilerfolg. Normalerweise wird diese Methode für Handlungen wie *Schlösser öffnen, Sichtwahrnehmungen*, usw. benutzt.

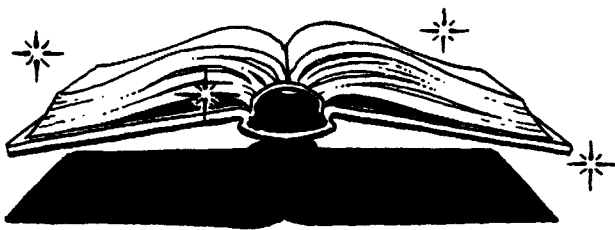


Methode B (Prozentuale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver): Wie unter Option 1, außer daß es sich bei dem Ergebnis um den Prozentteil der Handlung handelt, der in einer bestimmten Zeitspanne erfolgreich abgeschlossen wurde (normalerweise 1Rd). Ein Ergebnis von '35' bedeutet demnach, daß 35% der Handlung durchgeführt worden sind. Diese Methode wird normalerweise für Manöver mit geringem Bewegungsaufwand benutzt, die in einer bestimmten Zeitspanne (normalerweise 1 Rd) teilweise vollbracht werden können. Ein Charakter kann unter entsprechendem Zeitaufwand solange weiterwürfeln, bis die Handlung vollbracht ist.

Methode C (Erweiterte prozentuale Ermittlung von Ergebnissen für Statische Manöver): Wie Option 2 oben, wobei aber ein Resultat von über 100% der vollbrachten Handlung möglich ist. Ein Ergebnis von '140' bedeutet demnach, daß die Handlung zu 140% erfolgreich war. Dies kann sowohl bedeuten, daß weniger Zeit benötigt wurde oder auch so gedeutet werden, daß übermenschliche Anstrengungen, die eigentlich jenseits von normalen Fähigkeiten liegen, erfolgreich waren (z.B. der verzweifelte Versuch, ein Kombinationsschloß schneller als normalerweise möglich zu öffnen).

Methode D (Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Tabelle für Statische Manöver): Der Gebrauch der »Tabelle für Statische Manöver« (MT 2, Abschnitt 4.3) führt zu abweichenden Ergebnissen. Diese Tabellen sollten vom Spielleiter erneut überprüft werden, um ihre Brauchbarkeit und Eignung für die Anforderungen der Kampagne im voraus zu klären.

Methode E (Ermittlung von Manöverergebnissen auf der Alternativ-Tabelle für Statische Manöver): Zu einem offenen Prozentwurf werden der Fertigungsbonus und alle Schwierigkeitsmodifikationen addiert. Dann wird das Ergebnis des Fertigkeitswurfes auf der »Alternativen Tabelle für Statische Manöver« nachgeschlagen (BdH&A, OMT 1; RMA II, 11.2). Nicht alle Fertigkeiten besitzen eine solche Tabelle; für gewöhnlich handelt es sich dabei um Fertigkeiten, die besondere oder einzigartige Modifikationen besitzen.



5.2.4 Andere Handlungen und Fertigkeiten

Kampfbonusse (Offensivbonusse: OB, und Defensivbonusse: DB) — Offensivbonusse werden zu bestimmten Angriffswürfen addiert, während Defensivbonusse von bestimmten Angriffswürfen abgezogen werden. Dies geschieht nur dann, wenn solche Bonusse die Ermittlung des Ergebnisses beeinflussen können.

Bonusse für Spezielle Fertigkeiten (SP) — Fertigkeiten, die nicht ausdrücklich zu Bewegungsmanövern, Statischen Manövern oder Kampfmanövern gehören, werden als Spezielle Fertigkeiten bezeichnet. Die Auswirkungen ihrer Bonusse sind für jede dieser Fertigkeiten anders.

Widerrufen einer Handlung — Es ist möglich, eine angekündigte Handlung innerhalb derselben Runde abubrechen, bevor sie ausgeführt wird. Ein Charakter, der seine Handlung widerruft, kann stattdessen eine der folgenden Alternativhandlungen durchführen: Nahkampf mit halbiertem Offensivbonus oder Bewegung über die halbe normale (Geh-)Bewegungsweite oder Versuch eines anderen, (nicht widerrufbaren) Manövers mit einem Malus von -30. Die gewählte Alternativhandlung muß zu dem Zeitpunkt ausgeführt werden, an dem die ursprünglich geplante Handlung normalerweise ausgeführt worden wäre.

Technische Fertigkeiten — Technische Fertigkeiten betreffen die Reparatur und Herstellung von mechanischen und anderen Gerätekonstruktionen. Falls das »Tech Law« (aus »SpaceMaster«) benutzt wird, können die Bonusse auf der »Construction and Research Chart« (»Tabelle für Konstruktion & Forschung«, S. 61) und der »Malfunction/Repair Chart« (»Tabelle für Fehlfunktionen/Reparatur«, S. 62) angerechnet werden.

Forschungs-Fertigkeiten — Forschungs-Fertigkeiten betreffen den Entwurf und/oder die Herstellung von Geräten (Anmerkung: der Spielleiter sollte darauf achten, daß nur solche Gegenstände erlaubt sind, die auch in seine Welt passen und dem gegenwärtigen Stand der Technik entsprechen). Falls das »Tech Law« (Buch der Technik) benutzt wird, sollte die »Construction and Research Chart« (Tabelle für Konstruktion & Forschung) zur Ermittlung der benötigten Zeit und der Erfolgswahrscheinlichkeit benutzt werden.

Fremdwissenschaftliche Fertigkeiten — Fremdwissenschaftliche Fertigkeiten betreffen Wissensgebiete über andere Planeten oder Dimensionen, die anderen Gesetzen folgen, als die bekannte Welt.

6

Allgemeine Optionsregeln

6.1 Lebensstufen

Lebensstufen sind ein Maß für die Lebensessenz eines Charakters, der nicht greifbaren Energie, die den Unterschied zwischen einem normalen, gesunden Lebewesen und einer makellos erhaltenen, aber leeren Körperhülle ausmacht. Sie ist auch das, wonach sich die meisten Untoten (insbesondere die intelligenteren) verzweifelt sehen. Lebensstufen können verloren werden, was normalerweise durch die Berührung eines Untoten oder durch eine Krankheit geschieht. Wenn so etwas passiert, dann fühlt sich das Opfer geschwächt, müde und irgendwie ausgelaugt.

Die Lebensstufen eines Charakters entsprechen seinem Eigenschaftswert für Konstitution geteilt durch 10, wobei aufgerundet wird (z.B. besitzt Hermann einen Konstitutionswert von 85, was beim Einsetzen in diese Formel $85 / 10 = 8.5$, aufgerundet 9 ergibt). Wenn Lebensstufen verloren wurden, regenerieren sie sich um 1 pro Ruhemonat oder um 1 für alle 4 Monate, in denen der Charakter aktiv ist. Besondere Kräuter und/oder Heilmagie sind die einzige Möglichkeit, die Erholung zu beschleunigen.

Ein Charakter kann soweit unter 0 Lebensstufen sinken, wie sein normaler Höchstwert an Lebensstufen beträgt, aber wenn 0 oder weniger erst einmal erreicht ist, dann fällt der Charakter in ein Koma. Wird der Höchstwert an negativen Lebensstufen überschritten, so ist der Charakter tot und kann nicht mehr erweckt werden, obwohl er durch das Eingreifen bestimmter Arten von Untoten in deren Reihen aufgenommen werden kann (z.B. breiten sich Vampire oft auf diese Art und Weise aus).

Die Auswirkungen eines Verlustes von Lebensstufen vor dem Übergang ins Koma sind in der folgenden Tabelle angeführt:

Verbliebene Lebensstufen	%-Modifikation
100%	keine
75%	-25% auf alle Handlungen
50%	-50% auf alle Handlungen
25%	-75% auf alle Handlungen
00%	Koma

6.2 Die Geisterwelt

In diesem Abschnitt wird eine Existenzebene beschrieben, die als »Geisterwelt« bezeichnet wird. Auf diese Ebene und ihre Bewohner beziehen sich die Berufslisten des Schamanen (9.4) und die »Geistertabelle« am Ende dieses Abschnitts. Der Spielleiter muß das dort enthaltene Material und diesen Abschnitt im Hinblick auf seine eigene Welt überprüfen und entscheiden, ob es sich zur Benutzung eignet, oder ob er es für den Gebrauch in seiner Kampagne abwandeln kann.

Die Geisterwelt ist eine begriffliche Existenzebene, welche die Heimat aller nicht von lebenden Personen stammenden Geister darstellt, und die auch einige erhabene Schamanen bewohnen, die beschlossen haben, hier nach ihrem Tode weiterzuexistieren. Sie ist

auch der Ort, von dem ein Schamane den Großteil seiner Kräfte bezieht.

Die Geisterwelt besitzt keinen festen Bezug zu Zeit und Raum außer dem, der ihr vom Betrachtenden aufgezwungen wird, was ihren Bewohnern meist als die Krönung der Lächerlichkeit erscheint. Diese sind vielmehr an der Reinheit von Gedanken, Gefühlen, Wegen und Zielen interessiert. Für die Geister existiert ein geordnetes Multiversum, in dem alles, selbst das Chaos, seinen Platz hat, und in dem das größte Verbrechen ein Verstoß gegen die natürliche Ordnung ist.

Die Geisterwelt erscheint als eine wirbelnde, neblige Leere, die sowohl in den üblichen als auch in nur dort vorkommenden Farben schillert. Die Geister, wie auch ein Schamane, der sich dorthin wagt, können jede beliebige Gestalt annehmen. Normalerweise erscheint ein Besucher in der Geisterwelt so, wie er sich selbst sieht, und andere können ihn anhand des Bildes, das sie von ihm als Person haben, auch in Geisterform erkennen.

Wegen ihrer hochsensiblen Natur und den damit verbundenen Eigenschaften sind Geister gegenüber fremden Einflüssen sehr anfällig. Ihr gesteigertes Einfühlungsvermögen spürt den geringsten Gesinnungswechsel, und »Erleben« bedeutet für sie im wörtlichsten Sinne »Leben«. Darauf gründet sich auch ihre Sorge um die persönliche Reinheit. Ein Geist, der seine unmittelbaren Artgenossen verläßt, ist bald darauf bis zu einem gewissen Grad verunreinigt. Wenn diese Verunreinigung (dieser Makel) die Hälfte des Wesens eines Geistes einnimmt, so wird er unentschlossen und ist kaum noch handlungsfähig. Wenn die ihn umgebende und durchdringende Verunreinigung die Übermacht im Geist erringt, verwandelt er sich zu etwas anderem, obwohl er im Kern immer noch der gleiche bleibt. Außerdem fügt die fortschreitende Verunreinigung und Wandlung dem Geist Schmerzen und Schaden zu. Das ist auch der Grund, warum ein herbeigerufener Geist sowohl vor als auch nach, und gelegentlich, wenn die Verunreinigung zu groß wird, sogar während einer Aufgabe, Heilung vom beschwörenden Schamanen verlangt. Und dies ist auch der Grund, warum ein kluger Schamane einem Geist soviel wie möglich hilft, denn es könnte sehr böse ausgehen, wenn sich ein Geist der Beruhigung, der eine aufgebrachte Menschenmasse besänftigen soll, plötzlich in einen Geist der Wut verwandelt. Somit beruht das Verhältnis zwischen Schamane und Geist im wahrsten Sinne des Wortes auf beiderseitigem Vorteil.

Durch den oben erwähnten Vorgang werden Geister verunreinigt, was spieltechnisch wie folgt gehandhabt wird. Der Spielleiter verfolgt jeden Kontakt des Geistes zur Außenwelt, wobei jede Handlung verunreinigend wirkt. Die einzige Ausnahme dazu stellt die Verbindung zum Schamanen dar, der den betreffenden Geist wahlweise verunreinigen kann oder auch nicht. Die bloße Anwesenheit in der physischen Welt macht es für den Geist notwendig, einem Makel der 1. Stufe mit einem Bonus von +20 zu widerstehen. Interaktion mit tierartigen oder höheren Wesen macht es für den Geist erforderlich, der Stufe des Wesens zu widerstehen. Jedesmal, wenn der Geist einer Verunreinigung nicht widerstehen kann, verliert er einen Reinheitspunkt, wobei die Gesamt-Reinheitspunkte eines Geistes seiner Stufe x2 entsprechen.

Gei
befin
aber
sie be
abhä
und t
von g
sich d
mani
freier

Alle
jeder
5.1, W

Begr
zep
gew
nac
(Mo
mun
bes
und
ben
eine
förr
ster
der
Gei
bee
We
We

Elem
die
Ges
alch
die
eine
füh
cm
verl
Ei
Wir
sen
ma
Ans
Ei
kur
Geo
und
Tat
Ei
Kon
aus
dur
erso
Ei
stal
Han
Ei
Gef
stär
Emo
le v
Gef
inst
ehe
Spul
sch
Ort
die
ern

Geister existieren nicht gleichzeitig auf mehreren Ebenen, sie befinden sich entweder auf der einen oder auf der anderen Seite, aber niemals auf beiden zur selben Zeit. Dies ist der Grund, warum sie beim Übertritt auf andere Ebenen hauptsächlich von Schamanen abhängig sind. Sie können sich auf anderen Welten manifestieren und tun dies auch ständig. Normalerweise geschieht das, wenn sie von gewöhnlichen Menschen herbeigerufen werden, woraufhin sie sich dann auf der geringstmöglichen Stufe von Macht und Verstand manifestieren, als normale Gefühle und Gedanken, die zu keinen freien Willensentscheidungen fähig sind.

Beschreibungen der Geister

Alle Geister besitzen einen Basis-Willen von 10/Stufe und können jeden innerhalb eines Radius von 3m/St beeinflussen (siehe *RMA I*, 5.1, Willensstreit).

Begriffliche Geister sind solche Geister, die ein besonderes Konzept verkörpern, bei dem es sich um fast alles handeln kann. Für gewöhnlich sind sie Geister eines Geschehnisses (wie z.B. Weihnachten oder Massenhysterie) oder einer bestimmten Handlung (Mord oder die Unterzeichnung eines Vertrages). Bei der Anrufung muß der Zaubernde festlegen, welche Art von Geist er zu beschwören versucht, und wenn dieser erst einmal herbeigerufen und unter Kontrolle gebracht worden ist, dann kann er dazu benutzt werden, ein besonderes Gefühl, das normalerweise mit einer bestimmten Handlung einhergeht und sie durchdringt, zu fördern oder es unter Umständen sogar aufzuzwängen. Diese Geister greifen an, indem sie einen Willensstreit einleiten. Gewinnt der Geist, so erfolgen die normalen Siegesbedingungen, wobei der Geist das Wesen durchdringt und seine Handlungen weitgehend beeinflusst, oder es vielleicht sogar kontrolliert. Gewinnt das Wesen, so muß der Geist einfach verschwinden und kann dieses Wesen 24 Stunden lang nicht mehr angreifen.

Elementargeister sind die Geisterformen der Elemente, nicht aber die Elementarwesen selber. Diese Geister treten in verschiedenen Gestalten und Arten auf, stellen aber allesamt Verkörperungen alchemistischer Elementar-Urtypen dar. Sie können entweder wie die oben beschriebenen Begrifflichen Geister durch Einleitung eines Willensstreits angreifen, oder einen »Flutungsangriff« durchführen. Diese Angriffsform überschwemmt das Gebiet (30 cm/Stufe des Geistes) mit der Essenz des Elements, das der Geist verkörpert.

Ein **Elementargeist der Erde** könnte alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs die Festigkeit und Schwere der Erde spüren lassen, ihre Denkprozesse verlangsamten, aber unaufhaltsam machen, wobei jede körperliche Bewegung einer gewaltigen Anstrengung bedarf.

Ein **Elementargeist des Feuers** würde jeden innerhalb des Wirkungsbereichs unberechenbar und sprunghaft machen, wobei alle Gedanken, Gefühle und Handlungen impulsiv, leidenschaftlich und kurzlebig wären. Dieser Geist verbreitet mit seinem extremen Tatendrang eine brennende, ungebändigte Wildheit.

Ein **Elementargeist des Wassers** strahlt Anpassungsfähigkeit, Kompromißbereitschaft, Ewigkeit und die Tiefe seines Elements aus. Alles scheint in weiter Ferne zu geschehen, und jede Entscheidung, die unter dem Einfluß dieses Geistes getroffen wird, erscheint völlig vernünftig.

Ein **Elementargeist der Luft** läßt alle Gedankengänge schnell, kristallklar und bewußt werden. Ein Gefühl der Bereitschaft und des Handlungswillens durchdringt alles.

Ein **Elementargeist des Lichts** verbreitet Ausgeglichenheit und ein Gefühl vollkommener Einigkeit. Es herrscht Harmonie und Einverständnis mit dem, was ist und was sein wird.

Emotionelle Geister sind Geister, welche die Essenz reiner Gefühle verkörpern. Durch einen Willensstreit können diese Geister die Gefühle verbreiten, für die sie stehen. Sie wirken auf einer rein instinktiven Ebene, auf der zusammenhängende Gedankengänge eher die Ausnahme als die Regel darstellen.

Spukgeister sind Geister der Verzweiflung. Sie entstehen durch schwere traumatische Erlebnisse und sind normalerweise an den Ort des Erlebnisses gebunden. Ihre Macht liegt in der Fähigkeit, die Verlierer eines Willensstreits die Ursache ihrer Verzweiflung erneut durchleben zu lassen.



Rationelle Geister sind das Gegenstück zu den Emotionellen Geistern, und handeln nach reiner, eiskalter Logik. Wenn sie erst einmal ein bestimmtes Ziel verfolgen, sind sie vielleicht die gefährlichsten aller Geister, wobei ein Gegner aber immer noch mit ihnen verhandeln kann, wenn er sich dabei der Logik bedient.

Schamanen-Geister sind Geister von Schamanen, die sich entschlossen haben, nach ihrem körperlichen Tod in der Geisterwelt zu bleiben. Die Arten dieser Geister sind ebenso verschieden wie die Schamanen selbst. Ihre Anwesenheit kann sowohl vorteilhaft als auch unheilbringend sein, obwohl sie normalerweise einfach teilnahmslos sind und über allem stehen.

Normale Geister besitzen keine besondere Gesinnung oder Ausrichtung. Sie werden von den Schamanen, die sie beschwören, gelegentlich auch als »Ungeborene Geister« bezeichnet, und sind gegen äußere Einflüsse sehr anfällig, was sie zu einer speziellen Geisterart werden läßt, wenn sie ausreichend geprägt werden (dies bezieht auch den Makel mit ein, der durch Kontakt mit anderen Geistern entsteht).

Totem-Geister sind grundsätzlich eine Mischung aus Begrifflichen, Emotionellen und Rationellen Geistern. In gewissem Sinne sind sie manifestierte Sinnbilder, die hochkomplexe Ziele und Ideale vertreten, deren Essenz sich in ihrer symbolischen Erscheinung widerspiegelt. Sie leiten und lehren ihren eigenen, besonderen Schamanen, und wachsen und lernen auch selbst mit ihm. Normalerweise existiert für ein bestimmtes Totem nur ein Schamane, obwohl dieser eine Schar von geringeren Lehrlingen führen kann, die ihm dabei helfen, das Ideal des Totems zu erreichen.

Jeder Totem-Geist verleiht dem Schamanen eine besondere Macht oder Fähigkeit, die er zum Erreichen seines bestimmten Ideals oder Ziels einsetzen kann. Dazu ist für jeden Totem-Geist eine Übertragene Macht angegeben. Hierbei handelt es sich lediglich um eine allgemeine Richtlinie für die Art der betreffenden Macht oder Fähigkeit, denn die tatsächlich verliehene Macht ist von Schamane zu Schamane verschieden. Diese Kräfte können von Eigenschaftswerterhöhungen bis zu besonderen Spruchfähigkeiten, oder vom Ausbau der Besonderheiten eines Charakters bis hin zur Verleihung spezieller, zusätzlicher Fertigkeiten reichen. Kurz gesagt, sie können alle möglichen Formen annehmen, und der

Entwurf und die Festlegung der einzelnen Kräfte liegt beim Spieler. Das einzige, was feststeht ist, daß die Übertragene Macht anfänglich relativ schwach ist und im gleichen Maße steigt, wie der Schamane selber. Diese Macht manifestiert sich grundsätzlich nur, wenn der Totem-Geist des Schamanen (sein *Totem-Vertrauter*, siehe 231 • *Geister beschwören*, Stufe 1) sich bei ihm befindet. Der Totem-Geist des Schamanen hat entweder dieselbe Macht wie der Schamane selbst, oder eine vollkommen verschiedene, die jedoch dennoch den Zielen und Idealen des Geistes entspricht.

Unten ist eine Liste mit den grundsätzlichen Idealen und Zielen der verschiedenen Totem-Geister angeführt. Diese Geister besitzen sowohl die Angriffsarten ihrer körperlichen Erscheinung als auch die traditionellen Verbündeten und Feinde unter den anderen Totem-Geistern. Theoretisch existiert ein Totem-Geist für alles Bestehende, einige von ihnen schlafen jedoch oder sind nicht aktiv, da die Zeit ihres Erwachens im Kreislauf des Lebens noch nicht gekommen ist. Außerdem ist zu bestimmten Zeiten (Feiertage, Sonnenwende, oder sogar in besonderen Jahren) immer ein Geist dominant und siegreich.

Totem	Ziel/Ideal	Übertragene Macht
Adler	Absolute Freiheit	Wahrnehmung
Bär	Kraft	Ungebändigte Kraft
Biber	Aufbau	Fertigkeiten zur Herstellung
Büffel/Bulle	Männlichkeit/Überfluß	Männlicher Reiz
Dachs	Heim und Herd	Verteidigung
Elch	Ausdauer/Stabilität	Durchhaltevermögen
Eule	Weisheit/Magie	Besondere Magie
Fledermaus	Vollkommene Kontrolle	Selbstdisziplin
Habicht	Erhabenheit/Schnelligkeit	Geschwindigkeit/Kontrolle
Hase	Harmonie/Vorsicht	Gespür für Gefahr
Hirschkuh	Weiblichkeit/Genügsamkeit	Weiblicher Reiz
Löwe	Fortpflanzung/Leben	Mut
Luchs	Verstohlenheit	List
Otter	Freude/Glück	Humor
Pferd	Arbeit/Beharrlichkeit	Bewegung
Schlange	Heilung/Bewahrung	Heilkräfte
Wolf	Überleben des Stärkeren	Improvisation
Vielfraß	Kampf/Tod	Kampffertigkeiten

Geistertabelle

Geisterart	Stufe	GBW	MaxG/MB	Geschw.	Größe/Krit.	Treffer	P(DB)	Angriffe	Zahl	BonusEP	Einstellung
Begriffliche Geister											
Typ I	2	7	Spurt/20	BS/SC	M/I#	20	1(60)	Speziell	1	B	Verspielt
Typ II	5	10	Spurt/30	BS/SS	M/II#	50	1(80)	Speziell	1	B	Verspielt
Typ III	9	17	Spurt/50	SS/SS	M/II#	90	1(100)	Speziell	1	C	Neugierig
Typ IV	15	25	S.Sprint/60	SC/SS	M/KTS7#	150	1(150)	Speziell	1	F	Zurückh.
Typ V	25	35	Sprint/75	RS/BS	G/KTS7#	250	1(100)	Speziell	1	J	Passiv
Elementargeister											
Unbedeutender	5	17	S.Sprint/50	SS/SS	M/II#	50	1(80)	Speziell	1	C	Neugierig
Geringerer	10	25	S.Sprint/75	SS/SS	M/KTS7#	100	1(150)	Speziell	1	E	Arglos
Normaler	13	30	S.Sprint/90	SS/SS	M/KTS7#	125	1(160)	Speziell	1	G	Arglos
Höherer	15	35	S.Sprint/100	SS/SS	M/KTS7#	150	1(170)	Speziell	1	I	Zurückh.
Wächter	20	20	Spurt/125	BS/BS	G/KTS7#	200	1(190)	Speziell	1	K	Beschützend
Emotionelle Geister											
Unbedeutender	5	15	Spurt/50	BS/SS	M/II#	50	1(80)	Speziell	1	C	Aggressiv
Geringerer	10	25	S.Sprint/80	SS/SS	M/KTS7#	100	1(150)	Speziell	1	E	Aggressiv
Höherer	20	35	S.Sprint/70	SS/SS	G/KTS7#	200	1(100)	Speziell	1	K	Aggressiv
Übermächtiger	50	17	S.Sprint/60	BS/BS	G/KTS8#	500	1(50)	Speziell	1	L	Aggressiv
Spukgeister											
Unbedeutender	3	35	Spurt/100	BS/BS	M/I#	30	1(50)	Speziell	1	B	Grausam
Bedeutender	7	17	Spurt/75	BS/BS	M/II#	70	1(90)	Speziell	1	D	Grausam
Rationelle Geister											
Unbedeutender	5	17	Spurt/50	BS/SS	M/II#	50	1(80)	Speziell	1	C	Aggressiv
Geringerer	10	25	S.Sprint/80	SS/SS	M/KTS7#	100	1(150)	Speziell	1	E	Aggressiv
Höherer	20	35	S.Sprint/70	SS/SS	G/KTS7#	200	1(100)	Speziell	1	K	Aggressiv
Übermächtiger	50	17	S.Sprint/60	BS/BS	G/KTS8#	500	1(50)	Speziell	1	L	Aggressiv
Schamanen-Geister											
Unbedeutender	5	17	Spurt/50	SS/SS	M/I#	50	1(75)	Speziell	1	C	Verschieden
Geringerer	10	25	Spurt/75	SS/SS	M/I#	100	1(130)	Speziell	1	E	Verschieden
Bedeutender	20	35	Spurt/100	SS/BS	M/II#	200	1(170)	Speziell	1	K	Verschieden
Höherer	30	50	Spurt/150	SS/BS	M/II#	300	1(250)	Speziell	1	L	Verschieden
Normale Geister											
Typ I	1	7	Spurt/20	BS/BS	K/I#	10	1(100)	Speziell	1	A	Verschieden
Typ II	3	10	Spurt/30	BS/BS	M/I#	30	1(50)	Speziell	1	B	Verschieden
Typ III	5	17	Spurt/50	BS/BS	M/II#	50	1(80)	Speziell	1	C	Verschieden
Typ IV	7	20	Spurt/70	BS/BS	M/II#	70	1(100)	Speziell	1	D	Verschieden
Typ V	10	35	S.Sprint/90	SS/SS	M/KTS7#	100	1(150)	Speziell	1	E	Verschieden
Typ VI	15	45	S.Sprint/100	SS/SS	M/KTS7#	150	1(175)	Speziell	1	G	Verschieden
Typ VII	20	50	Sprint/125	SS/BS	G/KTS7#	200	1(130)	Speziell	1	I	Verschieden

Abkürzungen:

GBW — Grundbewegungsweite in Metern

MaxG/MB — maximale Gangart/Manöverbonus (Gangarttabelle siehe BdH&A)

Größe/Krit. — Größe der angegebenen Kreatur (K = klein, M = mittel-groß, G = groß); Modifikationen der Kritischen Treffer gegen diese Kreaturen (siehe *Creatures and Treasures*, S. 3)

P(DB) — Panzerung (Defensivbonus)

BonusEP — Bonus-Erfahrungspunkte (gibt es nur in *Creatures and Treasures*)

7

Beschreibung aller Fertigkeiten

Abrollen (SD/GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für kontrollierte Fallmanöver. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 62.

Abseilen (GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für das blitzschnelle Abseilen aus der Höhe. Schlägt der Wurf für die Fertigkeit *Abseilen* fehl, so besteht die Möglichkeit, daß der Anwender stürzt. Die Geschwindigkeit des Abseilens entspricht der normalen Bewegungsweite eines Charakters. Es gelten negative Modifikationen für höhere Geschwindigkeit: Gehen +0, Schnelles Gehen/Dauerlauf -10, Laufen -20, Schnelles Laufen/Sprint -30, Schneller Sprint -40, Spurt -50.

Akrobatik (GE/RE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver in der Luft (z.B. fliegend oder schwebend) oder beim Schwingen an einem (beweglichen) Objekt. Hilft, die Auswirkungen eines Sturzes zu mindern. Siehe: *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.62.

Alchimie (Analyse) (IG/ER) (Statisches Manöver) — Erlaubt die Analyse oder Anfertigung nichtmagischer Mixturen mit recht zuverlässigen Ergebnissen. Säuren, Juckpulver, Gifte usw. sind nur einige der möglichen Ergebnisse. Der Spielleiter kann bestimmte der eventuell entstehenden Möglichkeiten von vornherein ausschließen (z.B. Schießpulver oder Petroleum usw.). Der Anwender weiß um Elementarstrukturen, Reaktionen, Bestandteile usw. Bei mangelnder Laborausstattung, fehlenden Vorräten usw. wird die Fertigkeit um -30 bis -70 modifiziert. Siehe: *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

(Allgemeine) Wahrnehmung (IT/IT/ER) (Statisches Manöver) — Diese Fertigkeit hat Einfluß darauf, wieviele Informationen und Hinweise ein Charakter durch Beobachtung erhält. Sie kann dazu benutzt werden, wichtige Einzelheiten zu bemerken, sorglos versteckte Objekte zu finden, den Stapel alter Kleider in der Ecke zu sehen, die Unregelmäßigkeit in der Wand zu entdecken, die eine Geheimtür kennzeichnet, oder den Auslöser für eine Falle, einen Hinterhalt usw. wahrzunehmen. Hierbei handelt es sich um alle Dinge solcher Art, die der Spielleiter den Spielern gegenüber nicht erwähnen kann, weil er damit deren Wahrnehmung auf Dinge lenken würde, die von den Charakteren möglicherweise gar nicht bemerkt werden.

Wenn ein Spieler erklärt, daß sein Charakter einen Ort, eine Situation oder ein Gebiet beobachtet oder untersucht, sollte der Spielleiter einen durch den Fertigkeitsbonus des Charakters modifizierten, statischen Manöverwurf durchführen, um festzustellen, ob der Charakter etwas bemerkt. Er kann diesen Wurf insgeheim ausführen und lediglich bekanntgeben, was der Charakter entdeckt hat. Wenn die Spieler nicht wissen, wonach ihre Charaktere suchen, oder nicht erklären, daß ihre Charaktere nach etwas Bestimmten Ausschau halten (es ist beispielsweise recht schwierig, Fallgruben zu bemerken, wenn man nach Deckenfallen sucht), sollte ein erheblicher Malus zur Anwendung kommen (sofern überhaupt ein Wurf durchgeführt wird). Der Wahrnehmungsbonus kann auch dazu verwendet werden, den Manöverwurf eines Gegners für *Schleichen* oder *Verbergen* zu modifizieren. Gibt ein Charakter an, daß er/sie nach etwas

Besonderem sucht, so erhält er/sie einen Bonus von +30 für die Suche, aber -30 auf die Wahrnehmung von allem anderen. Siehe: 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, *BdHEA*, S. 23.

Option 1: Sollte ein Spielleiter der Meinung sein, daß die Fertigkeit *Allgemeine Wahrnehmung* zu allumfassend und einflußreich ist, so ist die Aufteilung der Fertigkeit in 7 Wahrnehmungskategorien eine sehr brauchbare Option:

- Gleichgewicht: Dies ist der körperliche Gleichgewichtssinn.
- Hören: Selbsterklärend.
- Körpergefühl: Dies ist der Sinn, der die Stellung eines Körperteils zum Rest des Körpers wahrnimmt. Diejenigen, die bereits einmal von der Stadtwache zur Kontrolle von RUD/RUA (Reiten unter Drogeneinfluß/Reiten unter Alkoholeinfluß) angehalten worden sind, haben die Überprüfung dieses Sinnes bereits erfahren. RUD/RUA ist eine böse Falle.
- Riechen: Selbsterklärend.
- Sehen: Selbsterklärend.
- Schmecken: Selbsterklärend.
- Tastsinn: Selbsterklärend.

Der Charakter kann die Fertigungsgrade für zwei beliebige Sinne mit einem Entwicklungspunktaufwand entwickeln. Jeder weitere Sinn muß einzeln gesteigert werden. Diese Option kann sich äußerst gut spielbar und akzeptabel erweisen (die normale Wahrnehmungsfertigkeit verleiht dem Charakter eine äußerst hohe Sinnesschärfung zu wahren Schleuderpreisen).

Option 2: Wie Option 1 oben, außer daß zusätzlich die Entwicklung einer Allgemeinen Wahrnehmungsfertigkeit erlaubt ist, für die allerdings grundsätzlich -30 auf alle Wahrnehmungswürfe gilt.

Angriffsrolle (GE/ST) (Bewegungsmanöver) — Bonus, um einen Gegner aus einem Rollmanöver heraus mit einer Waffe anzugreifen. Der Fertigkeitsbonus für *Angriffsrolle* stellt den Prozentanteil des Waffen-Offensivbonus dar, der für den Angriff benutzt werden kann (z.B. ergäbe ein Waffen-OB von 75 und ein Fertigkeitsbonus von 80 für 'Angriffsrolle' bei der Durchführung eines solchen Manövers 80% von 75 = 60). Ist die Angriffsrolle erfolgreich, so wird der Gegner überrascht und muß einen Orientierungswurf durchführen, um normal handeln zu können (ansonsten ist das Ziel 1 Runde lang benommen). Der Spielleiter legt den Schwierigkeitsgrad der Orientierung fest.

Anthropologie (IT/MA) (Statisches Manöver) — Sprachliche Entwicklungen, Sitten, Gebräuche und kulturelle Trends aller bekannten Völker und Kulturen. Die Fertigkeit kann auch eingehend für ein spezielles Volk oder eine Kultur der Heimatwelt entwickelt werden. Dabei kann die *Anthropologie* verschiedener Völker oder Kulturen simultan entwickelt werden, vorausgesetzt, es ist genügend Forschungsmaterial vorhanden (vgl. *Spacemaster — The Players Book*, 3.48 Wissenschaftliche Fertigkeiten, S.16).

Architektur (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für den Entwurf von Gebäuden.

Astronomie (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Untersuchung und Vermessung des Sternenhimmels. Die Fertigkeit ist hilfreich für Wahrsagungen und verleiht detaillierte Kenntnisse über Sterne, Planeten, Monde usw. Siehe: *Spacemaster — The Player's Book*, 3.48 Scientific Skills, S.16.

Athletik (GE/RE oder GE/ST) (Bewegungsmanöver) — Bonus zu einem beliebigen Spiel, welches besonders Schnelligkeit, Koordination und Wendigkeit erfordert. Siehe: *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Auflauern (KEIN BONUS) (Spezieller Bonus) — Hier handelt es sich um die Fähigkeit zu einem besonders präzisen Angriff. Um seine *Auflauern*-Fertigkeit einsetzen zu können, muß der Charakter sich seinem Gegner unbemerkt nähern und ihn angreifen, noch bevor dieser reagieren kann.

Bei einem erfolgreichen Einsatz der Fertigkeit 'Auflauern' kann der Wurf auf der entsprechenden normalen Kritischen Treffertabelle im *Buch der Schwerter* (nicht den Tabellen für Große oder Gewaltige Wesen) modifiziert werden, indem das Wurfresultat um einen beliebigen Wert bis zum Fertigungsgrad des Charakters in Auflauern gesenkt oder angehoben wird. Dies ist die einzige Veränderung eines Kritischen Treffers, die normalerweise im *Buch der Schwerter* gestattet ist. Natürlich muß der Angreifer, um diesen Vorteil nutzen zu können, zunächst auf einer Angriffstabelle einen Kritischen Treffer erzielen. Gelingt ihm dies allerdings, erhöht die Fertigkeit die Chance eines tödlichen oder sogar sofort tödlichen Treffers ungemein.

Da in einem größeren Nahkampf-Gefecht die Position der einzelnen Kämpfenden schwer vorzuberechnen ist, wird der Fertigungsgrad in *Auflauern* halbiert, wenn der Gegner in einen Nahkampf verwickelt ist. Auch hier muß der Angreifer sich seinem Gegner zuerst unbemerkt nähern und zuschlagen, noch bevor dieser reagieren kann.

Wird einem Großen oder Gewaltigen Wesen aufgelauert, addiert man einfach den Fertigungsgrad in *Auflauern* auf den Kritischen Trefferwurf. Liegt das so modifizierte Wurfresultat über 95, so wird ein zweiter Wurf ausgeführt, dessen Ergebnis wie beim normalen offenen Wurf zum ersten Ergebnis addiert wird (Natürlich muß auch gegen große/gewaltige Wesen erst einmal ein Kritischer Treffer erzielt werden. Anm.d.Red.). Siehe *BdHGA*, 4.8 Besondere Fertigkeiten, S.29.

Auftreiben (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Fähigkeit zu wissen, wo sich ein bestimmter benötigter Gegenstand, ein gesuchtes Ersatzteil oder eine Zutat finden läßt. Diese Fertigkeit wird normalerweise in einer städtischen Umgebung angewendet. Die Suche nach Nahrung oder Wasser wird hierdurch nicht abgedeckt. Siehe *Nahrungssuche*.

Bauchreden (SD/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für die Projektion seiner Stimme, so daß sie scheinbar nicht aus dem Mund des Anwenders, sondern von einem Punkt seiner Wahl kommt. Die Reichweite entspricht ungefähr 1,5m/Fertigungsgrad.

Beladen (MA/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zum Verpacken von Gütern und für ihre Verteilung auf Packtiere, so daß der sichere Transport der Waren gesichert ist und die Belastung der Tiere reduziert wird. *Beladen* muß für jede Tierart, die als Packtier genutzt wird, als separate Fertigkeit erlernt werden.

Belagerungstechnik (IG/IT) (Statisches Manöver) — Verleiht dem Anwender Wissen um die Durchführung aller Aspekte einer Belagerung. Umfaßt die richtige und optimale Aufstellung von Belagerungswaffen, das Erkennen schwächerer Mauerabschnitte (wichtig für Angriffe mit Belagerungsgeräten und Untergrabung), grundlegende Baukenntnisse für die Errichtung von Rampen, das Ausheben von Gräben und Pferdefallen (für gegnerische Kavallerie) usw.

Benommenheit überwinden (SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für den Orientierungswurf, der vor jeder unter Benommenheit versuchten Handlung durchgeführt werden muß. Jede Runde Benommenheit ergibt eine kumulative Modifikation von -10 für einen erfolgreichen Manöverwurf. Ein Ergebnis von 101+ erlaubt dem Anwender, jede beliebige Handlung durchzuführen. Diese Fertigkeit ähnelt den Richtlinien für *Auflauern* insofern, als jeder Fertigungsgrad dem Benutzer nur +1 für ein Manöver unter Benommenheit verleiht. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Option: Wenn der Spielleiter es für angemessen hält, dann kann er der Fertigkeit *Benommenheit überwinden* die normale Anrechnung der Fertigungsbonuss zu gestehen. Mit dieser Option verleiht jeder Fertigungsgrad +5/Grad für die ersten 10 Grade, +2/Grad für die nächsten 10 Grade usw.

Bestechung (AF/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zur angemessenen und unauffälligen Bestechung eines Beamten.

Betteln (AF/IT) (Statisches Manöver) — Bonus, um eine wohlwollende Reaktion bei der angebettelten Person hervorzurufen.

Bewegung und Manöver (GE) (Bewegungsmanöver) — Dies ist einer der Fertigungsbereiche, der nicht dem normalen Schema der Fertigungsbonuss folgt. Für jede Panzerungsart (P) gilt ein Bewegungsabzug für durch diese Panzerung behinderte oder gar darin untrainierte Personen, siehe Tabelle BT 2, *BdHGA*, S.22. Dieser Malus modifiziert den Bewegungsmanöverwurf für Charaktere, die einen Panzer der betreffenden Art tragen. Die verschiedenen Panzerungsarten sind in 5 Kategorien unterteilt (für eine komplette Darstellung siehe *Buch der Schwerter*, Abschnitt 'Panzerungen'). Ein Charakter kann für jede dieser Kategorien (Anm. d. Red.: mit Ausnahme der Kategorie *ohne Rüstung*) eine separate Manöverfertigkeit entwickeln.

P 1-4ohne Rüstung
P 5-8Leder
P 9-12verstärktes Leder
P 13-16Kettenpanzer
P 17-20Plattenpanzer

Jeder Fertigungsgrad in der Bewegungsfertigkeit für eine dieser Panzerungskategorien verringert den Manövermalus um 5 (auch Fertigungsgrade über 10), bis der Mindestmanövermalus erreicht ist. Diese untere Grenze steht dafür, daß Gewicht und Konstruktion einer Panzerung einen Charakter immer in gewisser Weise behindern. Für bestimmte hochwertige oder magische Panzerungen können diese Mindestwerte variieren.

Beispiel: *Dral hat Fertigungswert 18 in Bewegung & Manöver in Plattenpanzern. Er kann einen Metallenen Brustharnisch mit Arm- & Beinschienen (P 18) mit einem Manövermalus von nur 20 Punkten (110 — (18 x 5)) tragen. Trägt er nur den Metallenen Brustharnisch (P 17), liegt der Abzug bei 15, obwohl 90 — (18 x 5) = 0 ist, da 15 der Mindestmanövermalus für einen Metallenen Brustharnisch ist.*

Vorteile verschiedener Panzerungsarten: Sie sollen die Schutzwirkungen der verschiedenen Körperbedeckungen widerspiegeln. Schwere Panzerungen (z.B. 15,16,19,20) sind im allgemeinen sehr viel hinderlicher als leichte Panzerungen oder normale Kleidung. Sie sind leichter zu treffen, widerstehen Angriffen jedoch gleichzeitig besser als die weniger plumpen Panzerungen. Daher sind 'Kritische Treffer' gegen die schwereren Panzerungen seltener und weniger schwerwiegend. Einfache Treffer dagegen sind häufiger (d.h. durch die Plumpheit dieser Panzerung sind deren Träger leichter zu treffen, aber schwerer ernsthaft zu verletzen).

Weniger schwere Panzerungsarten bieten ihrem Träger den Vorteil der Beweglichkeit. Da der bewegliche Verteidiger manche Schläge ganz vermeiden kann, wird er von weniger Treffern erwisch. Wenn ein Hieb jedoch trifft, sind seine Auswirkungen meist ernsthafterer Natur als dies bei den schweren Panzerungsarten der Fall wäre: Häufige und schwere Kritische Treffer sind die Regel.

Tiere greifen häufig den Oberkörper an. Gleichzeitig ist die Durchdringungskraft ihrer natürlichen Waffen meist stark begrenzt. Dies kommt in den entsprechenden Tabellen des *Buches der Schwerter* zum Ausdruck: Tiere und Ungeheuer können gegen die leichteren Panzerungsarten verheerende Erfolge erzielen, da die hohe Beweglichkeit des Trägers oft von der überlegenen Beweglichkeit der angreifenden Kreatur übertroffen wird. Gegen höhere Panzerungsarten sind die meisten tierischen Angriffe dagegen relativ wirkungslos.

Auch magische Attacken werden durch Panzerungen beeinflusst. Metallpanzerungen sind besonders hilfreich beim Widerstand gegen Zauber, verringern aber häufig die Beweglichkeit des Trägers. Daher wird dieser durch Elementar-Zaubersprüche leichter zu treffen, aber schwerer ernsthaft zu verletzen. Blitze und andere Arten elektrischer Angriffe haben gegen metallgepanzerte Feinde allerdings besonders hohe Wirkung. Feuer ist dagegen von hoher

Wirksamkeit gegen brennbare Panzerungsarten; besonders die organischen Panzerungen (z.B. Leder oder Tuch) sind ausgesprochen feuerempfindlich.

Bildhauerei (IT/GE) (Statisches Manöver) — Bonus für die Schaffung dreidimensionaler Kunstwerke durch das Modellieren von formbarem Material oder das Behauen von festem Material.

Biochemie (IT/IG) (Statisches Manöver) — Verständnis von und Umgang mit der grundlegenden Biochemie und Genetik der Lebensformen einer bestimmten Region. Siehe: *Spacemaster — The Player's Book*, 3.48 Scientific Skills, S. 16.

Chirurgie (SD/MA/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für die Durchführung aufwendiger Operationen, worunter Explorationsoperationen, Organtransplantationen, Akupunktur sowie die Heilung von Organen und Gliedmaßen fallen. Diese Fertigkeit wird mit Hilfe von einfachen Geräten angewendet (z.B. Skalpell, Narkosemittel, Haemostaten, Beatmungsgerät usw.).

Option: Die Fertigkeit muß für Exploration, Organtransplantation, Heilung von Gliedmaßen oder Organen usw. separat entwickelt werden.

Dämonologie (ER/IG) (Statisches Manöver) — Hilft bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von außerdimensionalen Wesen sowie zu ihnen gehöriger Dinge (Wohnstätten, Gegenstände usw.).

Diagnose (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zur Bestimmung des medizinischen Zustands einer bestimmten Lebensform. Die Fertigkeit muß für eine bestimmte Gattung oder Volk erlernt werden. Für Völker, die genetisch eng mit derjenigen verwandt sind, auf die sich jemand spezialisiert hat, können die Regeln für „Ähnliche Fertigkeiten“ angewendet werden. Dabei muß die Fertigkeit entweder als allgemeine *Diagnose* oder als *Diagnose* für ein bestimmtes Volk entwickelt werden. Eine allgemeine Diagnosefertigkeit von 30+ qualifiziert zur Ausübung einfacher medizinischer Behandlungen für alle Völker (Gebrauch von feldmedizinischer Ausrüstung und Heilmitteln). Für eine chirurgische Qualifikation (und eine dementsprechende Kompetenz) ist eine Diagnosefertigkeit von 30+ für ein spezielles Volk erforderlich.

Dichtkunst (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zum Verfassen eines Gedichts. Der Anwender muß mindestens 4 Fertigungsgrade in der Sprache besitzen, in der er das Gedicht verfassen möchte, wobei ein Fertigungsgrad von 7 oder mehr einen Bonus von +10 verleiht. Elfen erhalten einen Bonus von +10. Siehe *Adventurer's Club*, Additional Secondary Skills for MERP, 10. Ausgabe, Sommer 1987, S. 63.

Diplomatie (AF/IT) (Statisches Manöver) — Erlaubt den erfolgreichen Umgang mit komplexen, ungewohnten bürokratischen Umgebungen wie fremden Königshöfen oder jeder anderen fremden Regierungsstruktur. Takt, Verhandlungsgeschick und Täuschung sind allesamt Facetten der Diplomatie, welche für den Ablauf von Beziehungen zwischen Nationen von Bedeutung sind. Der Bonus gilt für die Einhaltung des angemessenen Protokolls in ungewohnten Situationen und um Eindruck auf führende Persönlichkeiten zu machen. Dies trifft sowohl auf eine Audienz beim Hochkönig als auch auf ein unfreiwilliges Treffen mit dem Prinz der Diebe zu. Für den Umgang mit dem eigenen Regierungsapparat siehe *Verwaltung*. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.64.

Drachenkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Hilft bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von Drachen sowie der zu ihnen gehörigen Dinge (Wohnstätten, Gegenstände usw.).

Drogenresistenz (KO/SD) (Statisches Manöver) — Bonus, um den Auswirkungen eines Rauschmittels, Giftes oder einer anderen chemischen Substanz zu widerstehen. Der Bonus wird direkt auf den Widerstandswurf angerechnet. Die Fertigkeit muß für jede Drogenart separat gesteigert werden (z.B. Alkohol, Natrium-Pentothal — *Anm. d. Red.:* ein Narkosemittel). Man muß nicht bei Bewußtsein sein, um den Bonus zu erhalten. Siehe *Spacemaster — The Players Book*, 3.5 Secondary Skills, S.18.

Einfühlen (Stabmagie) (MA/IT) (Statisches Manöver) — Diese Fertigkeit gestattet dem Charakter, die magischen Eigenschaften eines Stabes, Stockes oder sonstigen Gegenstandes mit Sprucheseigenschaften (siehe *Buch der Magie*, Abschnitt 9.2) einzusetzen. Um in einen Gegenstand eingebettete Zauberei zu benutzen, muß für den Benutzer des betreffenden Gegenstandes ein „Stabmagiewurf“ ausgeführt werden. Das Verfahren dieses Wurfs ist identisch mit dem Verfahren zur Entzifferung einer Rune, wobei die eingebetteten Zauberei des Gegenstandes an die Stelle des als Rune festgehaltenen Zaubers treten.

Enthält ein Gegenstand mehrere Sprüche oder Spruchgruppen von deutlich unterschiedlicher Macht oder Art, kann der Spielleiter für jeden Spruch oder jede Gruppe von Sprüchen separate Stabmagiewürfe verlangen.

Ein Charakter, der gelernt hat, einen magischen Gegenstand zu benutzen, hat damit noch nicht notwendigerweise die Kontrolle über diesen Gegenstand. Ein magischer Gegenstand kann einen eigenen Willen besitzen, der mit einem W100 überwältigt werden muß, um dem Gegenstand den Willen des Charakters aufzuzwingen.

Anmerkung: Einige Spielleiter ziehen es vielleicht vor, die optionalen Richtlinien für Gegenstände mit Intelligenz und Willen zu benutzen (siehe *RMA I*, 5.1 Gegenstände mit Intelligenz und Willen, S.69).

Es ist nicht möglich, jemanden das Benutzen eines magischen Gegenstandes zu „lehren“. Der Einsatz eines magischen Gegenstandes erfordert die persönliche Erfahrung des Charakters mit dem betreffenden Gegenstand. Es ist möglich, einem anderen Charakter mitzuteilen, was ein magischer Gegenstand kann, so daß der Abzug für Unwissenheit mit Bezug auf die vorhandenen Kräfte entfällt, aber dies ist die einzige erlaubte Form der Hilfestellung.

Manche eingebetteten Zauberei erfordern normalerweise keinen Stabmagiewurf. Dazu gehören:

- 1) **Permanent wirkende Zauberei:** Schleichtiefel, Tarnmäntel usw.
- 2) **Gegenstandsbonuse:** Bonusse (Aufschläge) auf Waffen oder Panzerungen, Zaubervermehrter, Magiepunktvermehrter usw.
- 3) **Sprüche in intelligenten magischen Gegenständen:** Intelligente magische Gegenstände können die in ihnen eingebetteten Zaubersprüche selbständig einsetzen, wenn sie von einem Benutzer dazu aufgefordert werden, der mit dem Gegenstand kommunizieren kann und dem dieser gehorcht (sofern sie nicht speziell mit anderen Auflagen erschaffen wurden, gehorchen intelligente magische Gegenstände jedem Benutzer). Siehe *BdM*, 9. Magische Forschungen, S.28-34 und *RMA I*, 5.1 Gegenstände mit Intelligenz und Willen, S.69.

Die genannten Regeln gelten auch für alle unbewußt oder automatisch eingesetzten Zauberei. Siehe *BdH&A*, 4.7 Magische Fertigkeiten, S. 27-28.

Enterhaken werfen (GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus beim Werfen eines Enterhakens, um ihn in einem gewünschten Zielgebiet zu verankern. Der Haken kann für jeden erlernten Fertigungsgrad bis zu 6m weit und 3m hoch geworfen werden (Stärkemodifikationen werden angerechnet). Siehe *Adventurer's Club*, Additional Secondary Skills for MERP, 10. Ausgabe, Sommer 1987, S.63.

Entwaffnen (bewaffnet) (GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus, um einem Gegner seine Waffe mit der eigenen Waffe aus der Hand zu schlagen. Gelingt der Versuch, so muß der Gegner einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Stufe (# der Fertigungsgrade) der angewendeten *Entwaffnen*-Fertigkeit ablegen. Es gibt 4 Kategorien, die der Anwender entwickeln kann. Die erste entwickelte Kategorie gilt als Hauptfertigkeit, und die anderen können wie „Ähnliche Fertigkeiten“ mit dem halben Fertigkeitwertbonus benutzt werden. Jede Kategorie repräsentiert eine Waffenart, gegen die der Entwaffnende vorgehen kann. Die Kategorien sind: Einhändige Waffen, Zweihändige Waffen, Stangenwaffen und Waffenkombination. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Entwaffnen (unbewaffnet) (GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus, um einem Gegner seine Waffe mit den bloßen Händen zu entwenden. Gelingt der Versuch, so muß der Gegner einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Stufe (# der Fertigungsgrade) der angewendeten *Entwaffnen*-Fertigkeit ablegen. Dies gilt nicht als „Ähnliche Fertigkeit“ zu *Entwaffnen (bewaffnet)*. Es gibt 5 Kategorien, die der Anwender entwickeln kann. Die erste entwickelte Kategorie gilt als Hauptfertigkeit, und die anderen können wie „Ähnliche Fertigkeiten“ mit dem halben Fertigkeitwertbonus benutzt werden. Jede Kategorie repräsentiert eine Waffenart, gegen die der Entwaffnende

vorgehen kann. Die Kategorien sind: Einhändige Klingenwaffen, Einhändige Schlagwaffen, Zweihandwaffen, Stangenwaffen und Waffenkombination. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Erfinden (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Entwicklung ungewöhnlicher oder noch nicht bekannter Gegenstände. Dies bezieht sich jedoch nur auf die Fähigkeit, entsprechende Ideen zu entwickeln, nicht aber auf das Herstellen der benötigten Materialien oder andere, für die Anfertigung benötigte Fertigkeiten (Wie Laen bzw. Mathematik oder Holzbearbeitung usw.). Der Spielleiter muß entscheiden, ob die erfundenen Gegenstände in seine Welt passen. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Erste Hilfe (SD/MA) (Statisches Manöver) — Bonus auf Notfallhilfe und Behandlung (nur bei Angehörigen einer bestimmten Rasse, üblicherweise der eigenen), wie etwa Versuche, Blutungen zu stillen oder Schock zu behandeln. Ein Charakter mit *Erste Hilfe*-Fertigkeit ist bei Einsatz der entsprechenden Hilfs- und Verbandsmittel in der Lage, bis zu 5 Treffer/Runde Schaden ohne Zuhilfenahme einer Aderpresse zu stoppen, siehe *BdHEA*, 8.1 Besondere Fähigkeiten und Ausrüstungen, S. 43. Die Fertigkeit findet ihre Anwendung normalerweise in der Wildnis, ohne die Vorzüge richtiger medizinischer Einrichtungen oder umfassender Ausstattung. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.62.

Fallen (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für horizontales Hechten, Rollen oder Springen oder das Schwingen an stationären Objekten. Die Fertigkeit hilft auch bei der Minderung des Schadens durch Stürze. Ein Charakter kann unverletzt bis zu 30cm/Fertigkeitsgrad fallen, wenn ihm ein erfolgreicher Manöverwurf gelingt. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 62.

Fallen bauen (IG/MA) (Statisches Manöver) — Gestattet die Konstruktion von Fallen aus vorhandenen Mitteln. Der Bonus des Fallenbauers kann je nach Standort, Sorgfalt und Zeitaufwand bei der Konstruktion und Fallenart einen Abzug auf Entdeckungswürfe liefern. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.62-63.

Fallen entschärfen (IT/GE) (Statisches Manöver) — Fertigkeit zur Identifikation und Entschärfung, nicht aber zum Finden von unbelebten Fallen. Siehe *BdHEA*, 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, S.24.

Fallen finden (IT) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Entdeckung unbelebter Fallen oder Hinterhalte.

Fallen stellen (IG/GE) (Statisches Manöver) — Bonus beim Aufstellen von Fallen. Die Fallen können tödlich oder nicht tödlich sein.

Fälschung (SD/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Herstellung falscher, aber glaubwürdiger Schriftstücke, Illustrationen oder Aufzeichnungen. Hiermit lassen sich Bankauszüge und Konten fälschen, Testamenten und Urkunden verändern, so daß sie falsche Tatsachen widerspiegeln usw. Dazu gehört auch die Fertigkeit, offizielle Dokumente oder auch Kunstwerke zu reproduzieren, sowie Kopien von fast allem herzustellen, das bereits existiert, seien es erfolgreicher Stil, Techniken, Vorgehensweisen, Prozesse, Markenzeichen oder Waren. Außerdem fällt hierunter auch die Fähigkeit, offizielle Währungen (Münzen oder Papiergeld), Aktien oder Obligationen nachzumachen. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 62.

Fingerfertigkeiten (AF/RE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für alle manuellen Trickmanöver: Taschendiebstahl, Bühnenzauber, Hütchenspiel usw. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Option: *Taschendiebstahl* gilt als separate Fertigkeit mit den gleichen Kosten wie *Fingerfertigkeiten* (siehe *Taschendiebstahl*).

Fliegen/Gleiten (GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus zum Fliegen oder Gleiten mit Hilfe von natürlichen oder künstlichen Flügeln. Für Fliegen/Gleiten gilt ein natürlicher Abzug von -75 auf alle Manöver während des Fluges, wenn diese Fertigkeit nicht speziell für diese Art erlernt oder entwickelt worden ist (z.B. gefiederte Flügel, Fallschirme, Hanggleiter, Heißluftballons usw.). Die Fertigkeit schließt keine Fluggeräte mit ein, die irgendeine Art von Antrieb besitzen.

Fremdwissenschaften (variabel) (Statisches Manöver) — Bonus für den Versuch, Informationen über außerdimensionale Wesen und

Orte zu lernen und anzuwenden. Die spezielle Natur dieser fremdartigen Geschöpfe und Plätze macht die grundlegenden Prinzipien, auf denen ihre Dimensionen beruhen, sehr schwer verständlich. Die Kosten für die Entwicklung von *Fremdwissenschaften* werden zu den Kosten der erlernten, außerdimensionalen Fertigkeit hinzugerechnet.

Beispiele: 1. Die Kosten für Grundlegende Mathematik betragen für einen »Berufslosen« (siehe *BdHEA*, S. 67; *Anm.d.Red.*) 2/6, und somit würde ein Versuch, Grundlegende Mathematik als Fremdwissenschaft zu erlernen 2/6 + 6 kosten. Aufgrund der Tatsache, daß ein »berufsloser« Charakter für Fremdwissenschaften nur eine Steigerungsmöglichkeit pro Stufe besitzt, wären die Entwicklungskosten bei 8 = 2 + 6.

2. Ein Barde möchte die Volksgeschichte eines Wesens lernen, das unter den Bereich Fremdwissenschaften fällt. Normalerweise würden die Kosten 1/6 betragen, aber die Entwicklung der Fremdwissenschaft liegen bei 3/5, so daß die Entwicklungskosten 4/11 ergäben (1 + 3 = 4 und 6 + 5 = 11).

Betragen die Fertigkeitskosten 2/*, so gilt dies beim Erlernen von *Fremdwissenschaften* als ein Wert von 2/2. Jeder Bereich muß als separate Fertigkeit erlernt werden, und es muß ausreichend Forschungsmaterial vorhanden sein.

Es folgt eine Auszugliste der *Fremdwissenschaften*:

Alchimie	Grundlegende Mathematik	Noten lesen/schreiben
Anthropologie	Handel	Pflanzenkunde
Astronomie	Handelskunde	Philosophie/Religionslehre
Bildhauen	Höhere Mathematik	Physik
Biochemie	Ingenieurwissenschaften	Planetologie
Chirurgie	Kochkunst	Propaganda
Diagnose	Kräuterkunde	Seelenheilkunde
Dichtkunst	Landeskunde	Singen
Gartenbau	Malen	Tierkunde
Gassenwissen	Maschinerie	Verwaltung
Geschichte	Musizieren	Werbung

Option: Vielleicht möchte der Spielleiter betonen, daß das Erlernen der grundlegenden Konzepte anderer Dimensionen, die sich radikal von der unsrigen unterscheiden, bedeutend schwieriger ist, indem er die Entwicklungskosten für die Grundfertigkeiten verdoppelt oder sogar verdreifacht, bevor die Kosten für Fremdwissenschaften addiert werden. Beim oben angeführten Beispiel des »Berufslosen« ergäben die Kosten für das Erlernen von fremdartiger Mathematik 4/12 (verdoppelt) plus 6, also 10, oder sogar 6/18 (verdreifacht) plus 6, also 12.

Führungsfähigkeit (AF/IG) (Statisches Manöver) — Bonus, um andere durch Motivation und Befehle dazu zu bewegen, dem Anwender zu folgen und sie davon zu überzeugen, daß er ein kompetenter Anführer ist, der weiß, was er tut. Dies schließt die Fähigkeit ein, die Moral der Untergebenen zu stärken.

Gartenbau (MA/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für den Anbau von Blumen, Früchten, Pilzen und Gemüse.

Gassenwissen (AF/IT) (Statisches Manöver) — Wissen um die Vorgänge in der Unterwelt sowie die Fähigkeit, Kontakte mit Personen herzustellen, die sich im Kreise dieser zwielichtigen Gesellschaft bewegen.

Geburtshilfe (MA/ER/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für die Hilfe bei einer Geburt und der Versorgung von Neugeborenen.

Gedächtnistraining (ER/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Erinnerung an Informationen (photographisches Gedächtnis). Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Gegenstand verstecken (IG/IT) (Statisches Manöver) — Bonus, um einen Gegenstand vor anderen Wesen zu verstecken.

Geheimöffnungen entdecken (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zum Auffinden von verborgenen Öffnungen. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Geräusche nachahmen (IT/SD) (Statisches Manöver) — Bonus zur Nachahmung verschiedener Laute. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Gesch
nung
soner
muß
sen ü
turell

Gesch
die W
entsp
geprä
ten e
könn

Gesti
versc

Gezi
Das
Angr
den 2
Für
Sprü
Die
wie
diese
einze
ball
spre
Spru
mith
Die
gesta
spez
Siehe

Opti
Ge
wir
che
liefe

Opti
kei
sor
Es
Um
sch
pu
hal
kei
leit
un

Gift
bein
Erla
selb

Gift
Wah

Gift
nun
Anw
Anw
ben

Gli
eine
Betr
Glü

Grü
Bon
die
Situ

Geschichte (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung und Einordnung von wichtigen Epochen, Ereignissen und Personen eines bestimmten Volks. Die Geschichte jedes einzelnen Volks muß separat erlernt werden. Dabei kann entweder eingehendes Wissen über eine bestimmte Kultur oder Allgemeinwissen über multikulturelle sozialgeschichtliche Hintergründe entwickelt werden.

Geschichten erzählen (AF/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für die Wiedergabe von Geschichten. Die Anzahl der Fertigungsgrade entspricht der Anzahl von Geschichten, die der Anwender sich eingeprägt hat. Vielleicht möchte der Spielleiter jeder dieser Geschichten einen Namen geben, und die Suche nach neuen Erzählungen könnte eventuell zu neuen Abenteuern führen.

Gestik (GE/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Nachahmung verschiedener Bewegungen. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Gezielte Sprüche (GE) (Bewegungsmanöver/Offensivbonus) — Das *Buch der Magie* sieht beim Einsatz bestimmter »Elementar-Angriffssprüche« spezielle Spruchangriffswürfe vor. Die betreffenden Zauber sind dort mit ihren eigenen Angriffstabellen aufgeführt. Für jeden derartigen Zauberspruch kann separat eine *Gezielte Sprüche*-Fertigkeit entwickelt werden.

Die Entwicklung von *Gezielten Sprüchen* wird ebenso gehandhabt wie die Entwicklung von Waffenfertigkeiten. Normalerweise kann diese Fertigkeit nur für Sprüche entwickelt werden, die gegen ein einzelnes Ziel gerichtet werden (z.B. *Feuerstrahl*, nicht jedoch *Feuerball* oder *Feuersturm*). Ein Charakter, der die Fertigkeit für einen entsprechenden Spruch entwickeln will, muß in der Lage sein, diesen Spruch mindestens einmal am Tag einzusetzen (entweder selbst oder mithilfe eines magischen Gegenstandes oder einer Rune).

Diese Regel ist von Bedeutung, da sie bestimmten Magiekundigen gestattet, sich auf dieselbe Weise auf Elementar-Angriffssprüche zu spezialisieren, wie sich Kämpfer auf ihre Waffen spezialisieren. Siehe *BdH&A*, 4.7 Magische Fertigkeiten, S. 28.

Option 1: Diese Option erlaubt die Entwicklung der Fertigkeit *Gezielte Sprüche* für elementare »Ball«-Sprüche. Bei dieser Option wird kein Bonus von +20 für den Mittelpunkt eines Gebietsspruches zugelassen, und der Bonus für *Gezielte Sprüche* gilt ausschließlich für das Ziel im Wirkungsmittelpunkt.

Option 2: Vielleicht ist der Spielleiter der Meinung, daß die Fertigkeiten für *Gezielte Sprüche* eigentlich ziemlich ähnlich sind und somit unter die Regelung für »Ähnliche Fertigkeiten« anwendbar ist. Es ist jedoch zu bedenken, daß Spruchverwender dann den Umgang mit Gezielten Sprüchen überdurchschnittlich gut beherrschen. Zumindest aber werden sie dadurch mehr Entwicklungspunkte für die Steigerung anderer Fertigkeiten zur Verfügung haben. Um zu betonen, wie schwierig die Beherrschung der Fertigkeit *Gezielte Sprüche* als »Ähnliche Fertigkeit« ist, könnte der Spielleiter beschließen, daß diese Option nur Reinen Magiekundigen und vielleicht einigen geeigneten Dualmagiekundigen offensteht.

Gift benutzen/entfernen (GE/IT) (Statisches Manöver) — Bonus beim Gebrauch, der Behandlung und Aufbewahrung von Giften. Erlaubt dem Anwender, Gifte zu benutzen, ohne sich versehentlich selbst zu vergiften oder das Gift unwirksam zu machen.

Gift wahrnehmen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Wahrnehmung eines Giftes in/auf einem Gegenstand oder Objekt.

Giftkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Erkennung und Identifikation von Giften, sowie Wissen um ihre richtige Anwendung und Benutzungstechniken (dabei kann die tatsächliche Anwendung einen Geschicklichkeitswurf erfordern). Siehe *Gift benutzen/entfernen*.

Glücksspiel (ER/AF) (Statisches Manöver) — Bonus für Spiele, die einen signifikanten Glücksfaktor enthalten. Dies schließt auch den Betrug bei Spielen mit ein; manche Glücksspieler nehmen halt das Glück in die eigene Hand. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Grundlegende Mathematik (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für die Berechnung von Entfernungen und Winkeln sowie die Anwendung grundlegender physikalischer Prinzipien auf eine Situation (z.B. die Berechnung des Winkels reflektierender Licht-

strahlen oder der Fallgeschwindigkeit über eine bestimmte Schräge; die Bestimmung der Schwierigkeit einer Kletterpartie, ohne sich dem Hindernis zu nähern oder es zu berühren). Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63

Handel (AF/MA) (Statisches Manöver) — Bonus auf Transaktionen, die einen Tausch von Waren oder Geld beinhalten, insbesondere gültig für Würfe auf den Kauf- und Verkaufstabellen in *BdH&A*, Kapitel 19.6, S. 123.

Handelskunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zur Analyse des Güterverkehrs und der Wirtschaftsstruktur eines bestimmten Gebiets (z.B. Wenn man ein Produkt hier kauft und es dorthin transportiert, kann man es mit Gewinn weiterverkaufen).

Handwerk (GE/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für eine spezielle handwerkliche Fähigkeit wie zum Beispiel die Kunst des Goldschmiedens, Kupferbearbeitung, Malen, Schneidern usw. Die unterschiedlichen Fertigkeiten müssen jeweils separat erlernt werden.

Folgendes ist eine Auszugsliste vorgeschlagener Handwerke:

- Barbier: Haar- und Bartpflege.
- Berater: Probleme anhören und versuchen, Lösungen zu finden.
- Bote/Läufer: Nachrichtenüberbringer (mündlich oder schriftlich).
- Böttcher: Herstellung oder Reparatur von Fässern.
- Buchbinder: Bindet Papier zu Büchern zusammen.
- Dachdecker: Baut und wartet Dächer.
- Emaillieren: Auftragen einer Glasur, um Gegenständen eine harte, beständige Oberfläche zu verleihen.
- Fallensteller: Fangen von Tieren (tot oder lebendig).
- Färber: Färbung von Stoffen und Tuchen.
- Führer: Weist anderen den Weg.
- Gastronom: Aufgaben eines Gasthausbesitzers.
- Glasbläser: Verwandelt Sand in Glasgegenstände.
- Häkeln: Siehe Nähen.
- Haushofmeister: Führung eines Haushalts, tägliche Routinearbeit usw.
- Kalligraph: Beherrscht die Kunst des Schönschreibens.
- Kammerdiener: Hilft beim Ankleiden und steht für verschiedene andere Gelegenheiten bereit.
- Keramiker: Glasieren, Bemalen von Töpferwaren usw. und Brennen in einem Ofen, um die Gegenstände zu härten.
- Kerzenzieher: Umgang mit Wachs und Dochten, um Kerzen herzustellen.
- Konservator: Mumifizierung von Leichen.
- Korbflechter: Flechtet Körbe, Möbel usw. aus Weiden.
- Kritiker: Analyse und Beschreibung der Fehler und Vorzüge von Kunstwerken.
- Kürschner: Macht Felle zu Kleidungsstücken.
- Masseur: Behandelt Muskeln und Knochen, um Verspannungen zu lockern usw.
- Müller: Stellt Mehl aus gemahlenem Korn her.
- Nähen: Herstellung von Stoff mittels Nadel, Zwirn und Faden.
- Netzknüpfer: Herstellung und Reparatur von Fischernetzen.
- Papiermacher: Macht Papier aus Holzbrei, Papyrus aus Ried usw.
- Polsterer: Bedeckt Möbel mit Materialien zur Dekoration oder Bequemlichkeit.
- Präparator: Präpariert Tierkörper und stopft sie aus.
- Rechtsgelehrter: Wissen um das Gesetz sowie seine Anwendung und Auslegung.
- Rohrmacher: Höhlt Steine, Metalle, Holz usw. zu Röhren aus.
- Schneider: Macht Kleidungsstücke aus Stoff.
- Schreiber: Jemand, der Manuskripte oder andere Dokumente kopiert.
- Segelmacher: Herstellung und Reparatur von Segeln.
- Seneschall: Verwalter von Land und Bevölkerung während der Abwesenheit des Herrn.
- Spinner: Herstellung von Garn aus Flachs und Wolle.
- Stickerei: Verzierung von Stoffen, Tuchen und Leder.
- Töpfer: Formt Gegenstände aus Lehm.
- Weber: Benutzung eines Webstuhls zur Herstellung von Teppichen, Stoffen oder Gobelins.

Hinterhalt entdecken (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Entdeckung von belebten Fallen, Hinterhalten oder von gerade geschehenden Mordanschlägen. Die Reichweite beträgt 3 m pro erlerntem Fertigungsgrad. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

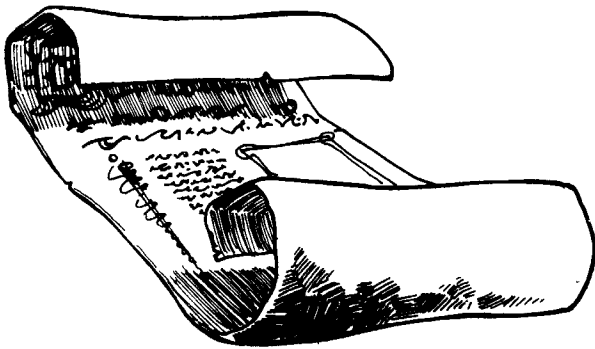
Höhere Mathematik (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für den Gebrauch fortgeschrittener Mathematik (z.B. Differential- und Integralrechnung, grundlegende Relativität usw.). Der Fertigungsgrad in *Grundlegende Mathematik* muß gleich hoch oder höher sein. Siehe *Spacemaster — The Player's Book* 3.48 Scientific Skills, S.15.

Höhlenkunde (SD/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zur Bestimmung des natürlichen Verlaufs und des Aufbaus einer Höhle oder Grotte. Bonus auf Versuche, in einer Höhle ohne fremde Hilfe ein Manöver auszuführen. Zwerge erhalten eine zusätzliche Modifikation von +25 auf den Fertigungsbonus. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Holzbearbeitung (Schnitzen) (GE/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für die Herstellung von Objekten aus der dafür erforderlichen Menge Holz, Knochen oder ähnlichem Material. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Folgendes ist eine Auszugsliste von Holzarbeiten:

- Zimmermann: Konstruktion von Holzgebäuden.
- Holzfäller: Fällen von Bäumen.
- Holzschnitzer: Schnitzen von Holz.
- Schiffsbauer: Bau von Wasserfahrzeugen.
- Stellmacher: Herstellung von Rädern.
- Wagenbauer: Herstellung von Karren, Wagen und ähnlichen Fahrzeugen.
- Tischler: Möbelschreiner.



Hypnose (AF/SD) (Statisches Manöver) — Bonus, um jemanden mit dessen Einwilligung in eine Trance zu versetzen, in der er sehr empfänglich für Suggestionen ist. Der natürliche Widerstandswurf eines unfreiwilligen Individuums wird verdoppelt. Einmal in Trance, kann dem Hypnotisierten befohlen werden, zu vergessen, daß er hypnotisiert worden ist. Das Individuum kann auch so instruiert werden, daß es eine Handlung ausführt, die durch ein Wort, eine Geste, eine Person usw. ausgelöst wird.

Iai (Iaijutsu) (RE/GE) (Bewegungsmanöver) — Diese Fertigkeit hilft bei der Durchführung eines Iai-Angriffs. Die Fertigkeit Iai (oder genauer Iaijutsu) verleiht die Fähigkeit, eine Waffe blitzschnell aus der Scheide zu ziehen und wird normalerweise nur bei Klingengewaffen verwendet. Der Erfolg einer Iai-Aktion wird mit einem offenen W100 plus Fertigungsbonus (Erfolg ab 101) überprüft. Gelingt der Wurf, kann die Waffe für einen Angriff eingesetzt werden, und/oder man kann sich in dieser Runde bewegen, ohne den normalen -20 Abzug für das Ziehen einer Waffe zu bekommen. Bei einem negativen Ergebnis verliert man jedoch die gezogene Waffe. Der Angriff selbst wird mit einem zusätzlichen Wurf durchgeführt. Siehe: *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Improvisierte Waffen (IG/IT) (Offensivbonus) — Bonus für den Gebrauch von nicht für den Kampf gedachten Gegenständen als Waffe (z.B. ein Schemel als Prügel, Sand in die Augen eines Gegners werfen usw.). Diese Fertigkeit gilt nicht für normale Angriffe, die unter verschiedenen anderen Fertigkeiten abgedeckt sind (Waffenfertigkeiten, *Yado*, *Waffenloser Kampf* usw.). Die Angriffe unter *Improvisierte Waffen* können niemals einen «Kleinen Angriff» überschreiten. Zum Beispiel wäre ein Angriff mit einem Schemel ein kleiner Angriff auf «Rammen & Zuschlagen», ein Schlag mit einer zerbrochenen Flasche würde als kleiner Angriff auf «Krallen & Klauen» gelten usw.).

Ingenieurwissenschaften (IG/ER) (Statisches Manöver) — Wissen um die grundlegenden Kenntnisse der Ingenieurwissenschaften, entwickelt auf dem jeweiligen Technologiegrad der Kultur. Gilt als «Ähnliche Fertigkeit» für einen Technologiegrad in die Zukunft und einen Technologiegrad pro Fertigkeitswert in die Vergangenheit.

Jonglieren (GE/IT) (Bewegungsmanöver) — Bonus, um Gegenstände hochzuwerfen und so zu manipulieren, daß sie in der Luft bleiben. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Kartographie (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für den Gebrauch und die Herstellung von Landkarten. Diese Fertigkeit wird auch bei Vermessungsarbeiten benutzt.

Klettern (GE) (Bewegungsmanöver) — Diese Fertigkeit kann vom Erklettern einer senkrechten Wand (*absurd*) über normales Bergsteigen (*sehr schwer*) bis zum Ersteigen einer Leiter (*einfach*) reichen. Die normale Klettergeschwindigkeit an Wänden mit geeigneten Griffmöglichkeiten beträgt 3 m/Runde für *mittelschwere* Bewegungsmanöver. Siehe *BdHEA*, 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, S.23.

Kochkunst (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für das Erkennen verdorbener Nahrung oder die Zubereitung und Neutralisierung gefährlicher Kräuter und Nahrungszutaten. Umfaßt neben normaler Kochkunst auch die Zubereitung von Giften. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Folgendes ist eine Auszugsliste der Kochfertigkeiten:

- Backen: Herstellung von Broten, Kuchen, Torten usw. aus Mehl.
- Brauen: Herstellung von Ale, Bier, Malz- oder Honiggetränken.
- Destillieren: Brennen von Alkohol.
- Giftmischen: Herstellung von Giften.
- Keltern: Herstellung von Wein.
- Konservieren: Salzen oder Einkochen von Nahrungsmitteln.

Körperfunktionen stabilisieren (SD/MA) (Statisches Manöver) — Bonus, um sich nach einer Verletzung am Leben zu halten. Diese Fertigkeit versetzt den Körper für 1 Tag/Runde vor Einsetzen des Todes in einen todesähnlichen Zustand (Koma). Die Anzahl der Runden ergibt sich aus der Beschreibung des erlittenen Kritischen Treffers. Durch die Verlangsamung der körperlichen Stoffwechselfunktionen erscheint der Anwender als tot, wenn er nicht genauestens untersucht wird (–75 auf die Wahrnehmung anderer).

Gelingt kein erfolgreicher Fertigkeitswurf, so fällt der Anwender sofort in ein Koma, stirbt jedoch immer noch zur festgesetzten Zeit. Ein Erwachen aus diesem Zustand ist folgendermaßen möglich: Innerhalb einer Stunde der vorher festgelegten Zeit oder durch einen *Erwachen*-Spruch oder durch heftige körperliche Störungen, die mehr als 3 Minuten andauern. Bei Erleiden eines sofort tödlichen Treffers hat diese Fertigkeit keine Wirkung.

Beispiel: *Salvin, Seher der 7. Stufe, und Adlerhaupt, Paladin der 5. Stufe, sind von Biesthunden überfallen worden. Bei Biesthunden handelt es sich um wolfsartige Dämonenbrut von der Größe eines Pferdes, mit der Schnelligkeit eines Gepards und einem Fell, das wie P20 schützt. Ein Biesthund versetzt Adlerhaupt einen Kritischen Treffer, an dem er in 6 Runden sterben wird, und trifft Salvin sofort tödlich. Adlerhaupt setzt Körperfunktionen stabilisieren ein und macht einen erfolgreichen Fertigkeitswurf, der ihn für 6 Tage ins Koma versetzt. Salvin wäre nicht in der Lage gewesen, diese Fertigkeit einzusetzen, da er sofort tot war.*

Bestimmte Arten von Schaden können den Gebrauch dieser Fertigkeit unmöglich machen, wie z.B. schwere Hirnschäden, ein vollständig abgerissener oder zerstörter Kopf, ein in Säure aufgelöster Körper, ein aus der Brust gerissenes Herz usw. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Körperentwicklung (Treffer) (KO) (speziell) — Der Fertigkeitswert in *Körperentwicklung* ist einer der Faktoren, die bestimmen, wieviele Treffer ein Charakter einstecken kann, bevor er das Bewußtsein verliert. Die Grundtrefferzahl (GTZ) eines Charakters kann für jeden entwickelten Fertigungsgrad in *Körperentwicklung* um den durch sein Volk bestimmten Würfelwurf erhöht werden. Siehe *BdHEA*, BT 4 Völkerbedingte Modifikationen und 7.2 Spezielle Völkerfertigkeiten, S. 40–41.

Anfangs-Grundtrefferzahl (GTZ): Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einer Grundtrefferzahl in Höhe seines aktuellen Konstitutionswertes geteilt durch 10 (gerundet).

Maximale Grundtrefferzahl: Die Grundtrefferzahl eines Charakters kann den maximalen, für sein Volk geltenden Wert (siehe *BdH&A*, Tabelle BT 4 Völkerbedingte Modifikationen, S. 40) nicht übersteigen.

Gesamttrifffertigkeit: Die während des Spiels benutzte Gesamttrifffertigkeit entspricht der GTZ plus der GTZ mal dem durch 100 geteilten Konstitutionsbonus (d.h. der Konstitutionsbonus wird als Prozentwert benutzt) nach dem folgenden Verfahren:

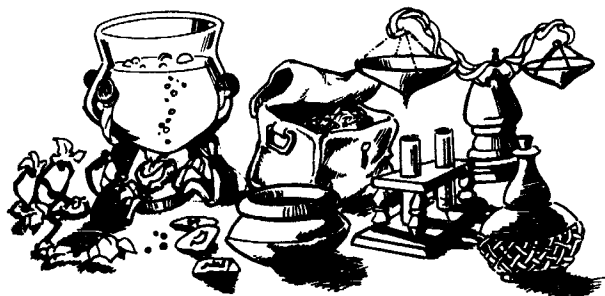
- 1) Grundtrefferzahl entspricht Konstitution /10 (gerundet).
- 2) Für jede Steigerung des Fertigungsgrades in Körperentwicklung um 1 wird die Grundtrefferzahl um den durch sein Volk bestimmten Würfelwurf erhöht (bis zum Volksmaximum + KO-Bonus, siehe Tabelle BT 4).
- 3) Gesamttrifffertigkeit = $GT + (GT \times KO\text{-}Bonus / 100)$; gerundet.

Anmerkung: Erleidet ein Charakter mehr Treffer als die Summe aus seiner Gesamttrifffertigkeit und seinem Konstitutionswert, stirbt er in 6 Runden an Schock und inneren Blutungen (siehe *BdH&A*, 9.2 Tod, S. 46). Die exakte Rundenzahl kann je nach Volk variieren. Siehe *BdH&A*, 7.2 Spezielle Völkerfertigkeiten, S.41, und 4.8 Besondere Fertigkeiten, S.30.

Kraftakte (AF) (variabel) — Diese Fertigkeiten beziehen sich auf die Kunst, übermenschliche Anstrengungen zu vollführen. Ein in Kraftakten ausgebildeter Charakter muß sich in der Runde vor der Anwendung einer dieser Fertigkeiten mittels Konzentration und Selbstdisziplin vorbereiten. Dazu wird in der vorhergehenden Runde ein Abzug von 20% auf die Handlungsmöglichkeiten wirksam. *Kraftakte* können nicht in aufeinanderfolgenden Runden stattfinden; ebensowenig sind mehrere *Kraftakte* gleichzeitig möglich. Für jeden Kraftakt muß ein eigener Fertigungswert entwickelt werden. Für Entwicklungszwecke gilt jeder *Kraftakt* als separater Bereich. Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.28.

Geschwindigkeit (AF) (Statisches Manöver): Gestattet dem Charakter, sich mit doppelter Normalgeschwindigkeit zu bewegen (wie unter Einfluß eines *Beschleunigen*-Zaubers) und dadurch für eine Runde wie im *Buch der Schwerter*, Kapitel „Kampf“, beschrieben, seine Aktivität zu erhöhen. *Geschwindigkeit* wird auf die gleiche Weise wie der *Kraftakt* — *Stärke* vorbereitet, und Erfolg oder Mißerfolg werden auf die gleiche Weise festgestellt. Bei Benutzung des Initiativesystems (siehe *RMA I*, 6.7, Ein Initiativesystem, S.90-91) kosten die Handlungen in der Runde, in welcher der *Kraftakt* — *Geschwindigkeit* wirksam ist, nur die Hälfte. Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.28-29.

Gleichgewicht (AF) (Bewegungsmanöver): Diese Fertigkeit verbessert die Fähigkeit des Charakters, das Gleichgewicht zu halten, für ein einzelnes (Gleichgewicht erforderndes) Bewegungsmanöver. Der Fertigungsbonus wird auf alle Manöver angewendet, die für diese Manöverhandlung erforderlich werden (auch, wenn diese mehrere Runden in Anspruch nimmt). Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.29.



Landung (AF) (Spezieller Bonus): Diese Fertigkeit reduziert die Auswirkungen eines Sturzes automatisch um den Fertigungsbonus geteilt durch Drei in Metern. Für einen Charakter mit Fertigungsbonus 60 entspräche ein Sturz von 30 m Tiefe dadurch beispielsweise einem Sturz von nur 10 m ($30 - (60 / 3) = 10$). Die Schwere eines Sturzes kann nie unter die eines 3 m-Sturzes reduziert werden. Für diesen *Kraftakt* wird der 20%-Handlungsabzug der Vorbereitungsphase in der Runde nach der Landung wirksam (vorausgesetzt, der Charakter ist bei Bewußtsein). In diesem Fall



handelt es sich um die Erholungsphase. Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.29.

Sprung (AF) (Bewegungsmanöver): Gestattet dem Charakter, die Entfernung, die er aus dem Stand oder mit Anlauf überspringen kann, automatisch zu vergrößern. Zur Ermittlung der Sprungweite kann Tabelle MT I benutzt werden, wobei der *Kraftakt*-Fertigungsbonus auf den Wurf addiert wird. Ein Ergebnis von 100% zeigt einen normalen Sprung an, höhere Ergebnisse eine weitere Strecke. Bei Benutzung der Alternativen Manövertabelle wird die Schwierigkeit durch *Kraftakt* — *Sprung* um einen Grad gesenkt (z.B. wäre ein absurder Sprung dann nur noch blanker Leichtsinn). Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.29.

Stärke (AF) (Statisches Manöver): Dieser *Kraftakt* liefert einen Bonus von +10 auf den Offensivbonus des Charakters und verdoppelt die Zahl der von ihm verursachten Treffer. Am Ende der Vorbereitungsphase wirft der Spieler W100 und addiert die anwendbaren Bonusse aus Tabelle MT 2, *BdH&A*, S. 28, sowie seinen Fertigungsbonus. Ein Ergebnis von 101 oder höher zeigt einen Erfolg an, der die oben angeführten Vorteile für die nächste Runde in Kraft treten läßt. Ein Fehlschlag verhindert eine Anwendung dieser Vorteile. Siehe *BdH&A*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Kraftakte), S.28.

Waffe ziehen (AF) (Bewegungsmanöver): Bonus für das Ziehen einer Waffe während einer Kampfphase, ohne den dafür geltenden Abzug von -20 zu erleiden. Dies ist eine Form von *Kraftakt* und verhält sich so wie der *Kraftakt* — *Geschwindigkeit*, beeinflusst jedoch nur das Ziehen von Waffen. Erfolg heißt, daß die Waffe bereit ist, und Mißerfolg heißt, daß der Abzug von -20 für das Ziehen der Waffe gilt. Diese Fertigkeit fällt nicht unter die Beschränkung, daß *Kraftakte* nicht in aufeinanderfolgenden Runden stattfinden können. Der Abzug von -20% für eine Vorbereitungsphase wird bei diesem *Kraftakt* in der Runde nach dem Ziehen der Waffe wirksam (vorausgesetzt, der Charakter ist bei Bewußtsein). In diesem Fall handelt es sich um die Erholungsphase. Die Fertigkeit muß für jede Waffenkategorie einzeln gesteigert werden (Einhändige Klingenwaffen, Eihändige Schlagwaffen usw.).

Kräuterkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für das Finden und Identifizieren von Kräutern. Siehe die Liste »Geländearten & Klimate«.

Landeskunde (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für genaue Kenntnisse einer Region oder eines Gebietes. Jede verschiedene Art von Region muß separat entwickelt werden (z.B. Bergregionen, Dschungelgebiete, große Städte usw.). Siehe die Liste »Geländearten und Klimate«, Abschnitt 4.6.

Langstreckenlauf (KO) (Bewegungsmanöver) — Der Bonus wird zur Ermittlung der Gesamt-Erschöpfungspunkte für Bewegungszwecke dem Grundwert für die Erschöpfungspunkte eines Charakters hinzugefügt.

Lanzenstechen (ST/GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für komplizierte Manöver mit einer Lanze vom Pferd aus, wie z.B. Turnierstöße, Ringstechen im Turnier usw.

Lautlos töten (GE/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für einen lautlosen Angriff auf einen Gegner. Ist der Versuch erfolgreich, so kann der Gegner nicht mehr schreien oder Alarm auslösen. Diese Fertigkeit beinhaltet nicht die Annäherung an den Gegner und wird vor dem Angriffswurf durchgeführt.

Lebensfeindliche Umwelt (GE/SD) (Spezieller Bonus) — Der Bonus für diese Fertigkeit gilt als Prozentwert des Offensiv-, Defensiv- oder Manöverbonus eines Charakters unter den herrschenden Bedingungen. Alle Bedingungen müssen separat gesteigert werden.

Im folgenden wird eine Auszugsliste für beispielhafte lebensfeindliche Umweltbedingungen dargelegt:

- Arktische Regionen: Nordpol, Südpol, Tundra usw.
- Äußerst starke Gravitation: Selbsterklärend.
- Ebenen des Feuers: Eine Dimension, die auf Feuer basiert.
- Unterwasser: Beispielsweise Süßwasser, Salzwasser usw.
- Vakuum: Freies Weltall, Luftlosigkeit usw.

Lederverarbeitung (GE/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Verarbeitung von Fellen und die Herstellung von Lederwaren (z.B. Lederpanzer, Bolas usw.). Siehe: 14.1 Nebenfertigkeiten, *BdH&A*, S.63.

Folgendes ist eine Auszugsliste für lederverarbeitende Berufe:

- Gerber: Verarbeitung von Tierhäuten zu Leder.
- Punzer: Verzierung von Leder durch Ziselierung und Färbung.
- Sattler: Herstellung von Sätteln und anderem Pferdegeschirr.
- Schuhmacher: Herstellung von Schuhen und Stiefeln.

Lippenlesen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus beim Lippenlesen und Verstehen der Zeichensprache. *Lippenlesen* ist nur für dem Anwender bekannte Sprachen möglich und selbst dann nur bis zum bekannten Fertigungsgrad. Für alle 30 cm über 6m Entfernung werden 2% abgezogen. Außergewöhnliche Kreaturen (z.B. die Hühner-Leute) können einen Abzug verursachen, der wegen Fehlen der Lippen auf den Bonus eines Charakters angerechnet wird. Der Mund des Sprechenden muß im Blickfeld gehalten werden. Für das Lippenlesen bei Kreaturen, die nicht der generell gleichen Art angehören, wird die Fertigkeit halbiert. Als Arten gelten: Mensch, Reptil, Vogelwesen, nichtmenschliche Säugetiere. Siehe *Adventurer's Club*, Additional Secondary Skills for MERP, 10. Ausgabe, Sommer 1987, S. 63.

Lotsen (ER/GE) (Statisches Manöver) — Wissen um Wasserläufe wie beispielsweise die Lage von Sandbänken, Stromschnellen, Wasserfälle, Strudel, Strömungen, Riffe, Eisberge, Vegetationshindernisse (Unterwasserwurzeln oder -baumstümpfe, überhängende Äste und Ranken) usw. Die Fertigkeit ist beim Navigieren auf Wasserwegen sehr hilfreich. Jede Wasserstraße muß separat erlernt werden, oder der Wert wird für unbekannte Strecken halbiert.

Lügen erkennen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus um festzustellen, ob man belogen wird. Die Fertigkeit *Schauspielern* des Lügners gilt als negative Modifikation.

Lykanthropie kontrollieren (SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Kontrolle von Lykanthropie. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Magie projizieren (MA oder IT oder AF) (Bewegungsmanöver) — Die Fertigkeit *Magie projizieren* besitzt eine Vielzahl von Nutzungsmöglichkeiten. Einmal kann sie dazu benutzt werden, spezielle magische Gegenstände, die Energie speichern, wieder aufzuladen oder ihnen Energie zu entziehen. Außerdem kann sie für etwas eingesetzt werden, was als »Messen der Kräfte« bekannt ist. Beim Messen der Kräfte stehen sich zwei Magiekundige in einer Entfernung von ungefähr 3 m gegenüber. Beide machen Würfe für *Magie projizieren*, und falls diese erfolgreich sind, beginnen sie rohe magische Energie zwischen sich abzustrahlen. Wenn die beiden Energieströme zusammentreffen, wird der Kreis zwischen ihnen am Punkt des Aufeinandertreffens geschlossen, und die Magiekundigen beginnen den Widerstand zu spüren. Jeder der beiden kann »den Einsatz erhöhen«, indem er die Intensität der Energie steigert. Dabei muß in jeder Runde ein Wurf für *Magie projizieren* durchgeführt werden um sicherzustellen, daß der Magiekundige erfolgreich ist. Die Intensität der Energie beim Messen der Kräfte kann zu jedem Zeitpunkt verringert werden. Kann ein Magiekundiger beim Kräftenessen den Einsatz nicht halten, so bricht seine Seite zusammen, und die gesamte projizierte Magie fließt in ihn zurück, wodurch pro zurückfließendem Magiepunkt 1 Schadenspunkt verursacht wird. Dies kann nicht in einer offensiven Art eingesetzt werden, da zum Schließen des Kreises zwei sich konfrontierende Magiekundige erforderlich sind.

Magie wahrnehmen (MA) (Statisches Manöver) — Bonus für die Erkennung aktiver Essenz- (blau), Leit- (rot) und Mentalmagie (grün). Falls ein Spielleiter den Spielern die Entwicklung der Fertigkeit *Magie wahrnehmen* gestattet, so sollte er festlegen, daß *Magie entdecken*-Sprüche sowohl aktive als auch inaktive Magie wahrnehmen (z.B. verzögerte Zauber).

Magiepunkte entwickeln (MA oder IT oder AF) (Spezieller Bonus) — Diese optionale Fertigkeit verlangt von einem Charakter, für die Erlangung seiner Magiepunkte Entwicklungspunkte aufzuwenden. Siehe Abschnitt 3.1 für eine vollständige Erklärung.

Option 1: Nach den Standardregeln für *ROLEMASTER* besitzt jedes Individuum eine natürliche Anzahl von Magiepunkten, die sich durch normalen Stufenanstieg erhöht und keinen Aufwand von Entwicklungspunkten verlangt. Die Magiepunkte eines Individuums werden durch den von ihm gewählten Magiebereich und die damit verbundene Eigenschaft bestimmt.

Mana für Essenzmagie
Intuition für Leitmagie
Auftreten für Mentalmagie

Dualmagiekundige bilden den Durchschnitt der für ihre beiden Magiebereiche geltenden Eigenschaften und ermitteln ihre Magiepunkte aus diesem Wert.

Die für den Magiebereich geltenden Eigenschaften werden auf der Tabelle CET 4 Eigenschaftsbonustabelle, *BdH&A*, S.56 nachgeschlagen, um die Magiepunkte zu ermitteln, die ein Charakter pro Stufe erhält.

Beispiel: Ein Eigenschaftswert von 94 in Mana ergibt +1 Magiepunkte/Stufe.

Jedesmal, wenn sich der Eigenschaftswert für den Magiebereich ändert und wenn der Charakter eine Stufe steigt, wird auf CET 4 nachgeschlagen, um den aktuellen Wert für Magiepunkte/Stufe zu ermitteln.

Option 2: Beim Aufwand der Entwicklungspunkte erhält ein Charakter die auf CET 4 Eigenschaftsbonustabelle, *BdH&A*, angegebene Anzahl von Magiepunkten für seinen Magiebereich (*Beispiel:* Eredrone Denmere ist ein Astrologe mit einem AF-Wert von 100 und einem IT-Wert von 98. Der Durchschnitt der beiden Werte verleiht ihm einen Wert von 99 für die Bestimmung seiner Magiepunkte. Ein Blick auf die Eigenschaftsbonustabelle CET 4 zeigt, daß Eredrone Denmere 2 Magiepunkte für die Entwicklung eines Fertigkeitswerts erhalten würde.). Siehe Abschnitt 3.1.

Option 3: Siehe *RMA II*, Abschnitt 3.1.

Magische Rituale (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für die Verstärkung einer Spruchwirkung oder zur Erzeugung einer Spruchwirkung ohne die Anwendung der normalen Parameter für den Gebrauch von Sprüchen (z.B. ohne Aufwendung von Magiepunkten). Spielleiter seien davor gewarnt, daß diese Fertigkeit leicht mißbraucht werden kann. Vor Einführung dieser Fertigkeit sollten

Spielleiter sich überlegen, wie die Magie in ihrer Welt wirkt. *Magische Rituale* eignen sich nicht für »Hack'n Slash«-Kampagnen. Ein Gedanke an die Beschwörungsgesänge keltischer Hexen oder schamanistische Tänze gibt einen guten Eindruck davon, wie diese Fertigkeit gedacht ist. Andere Fertigkeiten wie *Kräuterkunde*, *Tanzen*, *Dämonologie*, *Gedichte schreiben* und *Singen*, um Sprechchöre zu bilden usw. können sich mit dieser Fertigkeit ergänzen. Ein bißchen Phantasie hilft dabei. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Magische Sprachen (Kein Bonus) (Statisches Manöver) — Bonus für das Sprechen und Schreiben magischer Sprachen. Siehe: ST 1 Sprachentabelle, *BdHEA*, S.42 und 2.4 Magische Sprachen, *RMA I*, S.12.

Malen (IT/GE) (Statisches Manöver) — Bonus beim Bemalen eines Gegenstandes oder Malen eines Bildes.

Maschinerie (IG/GE) (Statisches Manöver) — Bonus für das Bauen und Benutzen einer Maschine, die es bereits gibt. Dabei werden die zum Bau der Maschine erforderlichen Fertigkeiten benötigt. Jede Maschinenart muß als separate Fertigkeit erlernt werden.



Meditation (AF/SD) (variabel) — Bonus für das Erreichen, Verlassen und Ausschöpfe meditativer Trancezustände. Ein Schütteln des Charakters gestattet ihm ein statisches Manöver zum Verlassen der Trance, ebenso wie ein schmerzhafter Treffer (Bonus +25). Für Elfen gilt ein zusätzlicher Bonus von +25 auf diesen Fertigungsbonus. Folgendes sind Unterarten dieser Fertigkeit, die jeweils separat entwickelt werden müssen (sie können als »Ähnliche Fertigkeiten« mit dem halben Bonus verwendet werden). Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2 sowie *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Heilung (SD/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für die Steigerung der eigenen Heilungsrate. Der Anwender dieser Fertigkeit fällt in ein Koma. Die Heilungsrate verringert/erhöht sich um den Prozentwert, den der Manöverwurf unter bzw. über 100 liegt, multipliziert mit der volksbedingten Heilungsrate.

Ki (SD/AF) (Statisches Manöver) — Fertigkeit, um einem besonderen Bonus von +25 für alle Handlungen, bei denen Konzentration und innere Reserven benötigt werden, zu erhalten. Wenn der Anwender 101+ würfelt (offener Wurf 1-100 plus dem Fertigungsbonus), werden in der folgenden Runde +25 zu einer beliebigen derartigen Handlung addiert. Für die Anwendung dieser Fertigkeit benötigt der Charakter allerdings 75% seiner Aktivität in der entsprechenden Runde.

Reinigung (SD/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für ein Reinigungsritual, das dabei hilft, äußere Energien und Einflüsse, die auf einem Objekt, einem Gegenstand, einer Person usw. lasten, zu entfernen. Der Gebrauch dieser Fertigkeit ermöglicht es dem Anwender, sich selbst von Flügen und Verhexungen zu befreien. Um dem Anwender helfen zu können, muß die Fertigkeit innerhalb von 5 Minuten/Grad in *Reinigung* nach dem Fluch angewendet werden. Andernfalls besteht die einzige Möglichkeit einer *Reinigung* durch einen Spruch oder durch jemanden mit einem höheren Fertigungsgrad in *Reinigung*.

Schlaf (SD/IT) (Statisches Manöver) — Bonus zur Verkürzung der Zeit, die für eine völlige Erholung notwendig ist. Die zur Erholung notwendige Länge des Schlafs erhöht/verringert sich um den Prozentwert, den der Manöverwurf unter bzw. über 100 liegt, multipliziert mit dem volksbedingten Erfordernis an Schlaf.

Tod (SD/AF) (Statisches Manöver) — Bonus, um sich selbst sofort und schmerzlos zu töten.

Trance (AF/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für das Erreichen, Verlassen und Ausnutzen meditativer Trancezustände, die dem Anwender helfen können, schwere Probleme zu lösen, seine Chancen für eine erfolgreiche Spruchbenutzung zu steigern, Stabmagiewürfe zu verbessern usw. (unterliegt dem Ermessen des Spielleiters).

Metalle schätzen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung des Wertes und der Qualität von Metallobjekten in bearbeitetem, reinem oder rohem Zustand.

Metallkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung und Identifikation von Metallen, Legierungen, metallischen Kristallstrukturen usw. Dazu gehören auch Informationen über berühmte, magische, geschichtsträchtige, legendäre oder verfluchte Metallarten. Diese Wissensfertigkeit muß, abhängig vom Weltsystem des Spielleiters, für jede Kultur oder Region einzeln gesteigert werden.

Militärische Organisation (AF/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Organisation einer militärischen Streitmacht, jedoch nicht die tatsächliche Aufstellung für eine Schlacht, die unter *Taktik* fällt. Umfaßt das Wissen um Unterbringung und Versorgung einer Einheit, Wachaufstellung, Patrouillengänge usw. Siehe *Rolemaster* — *Robin Hood* (engl.), 2.42 New Skill Explanations, S.12.

Folgendes ist eine Auszugsliste für Bereiche der militärischen Organisation:

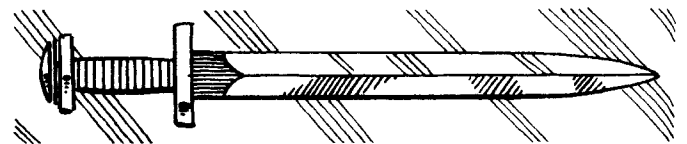
- Luftstreitkräfte: Luftkavallerie, Luftlandtruppen usw.
- Bodestreitkräfte: Infanterie, Kavallerie oder andere ähnliche Truppenarten.
- Seestreitkräfte: Marine, Handelsmarine oder andere ähnliche Truppenarten.

Minenarbeit (IG/IT) (Statisches Manöver) — Verleiht die Fähigkeit, die Möglichkeiten für Minenarbeiten in einem Gebiet einzuschätzen und den Aufbau sowie die Führung der Mine zu überwachen. Jede Art der Abbauvorgänge muß als separate Fertigkeit erlernt werden.

Folgendes ist eine Auszugsliste der Förderungsarten:

- Ausbaggern: Rohstoffe vom Grund eines Flusses, Ozeans usw. bergen.
- Offene Grube: Entfernung der oberen Bodenschichten, um Rohstoffe zu erschließen.
- Steinbruch: Abbau von Steinen in Blockform.
- Stollenbau: Anlegen unterirdischer Gänge zur Erschließung von Rohstoffen.

Musizieren (GE/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für das Spielen eines Instruments. Es gibt drei Hauptbereiche von Instrumenten: Saiten-, Blas-, und Schlaginstrumente. Bei der Entscheidung zur Entwicklung dieser Fertigkeit müssen die Hauptbereiche zugeteilt werden (z.B. Saiteninstrumente als 1. Kategorie, Schlaginstrumente als 2. Kategorie und Blasinstrumente als 3. Kategorie). Jedes Instrument in einer Kategorie muß als separate Fertigkeit erlernt werden. Verwandte Instrumente können wie »Ähnliche Fertigkeiten« behandelt werden. Die Regeln für »Ähnliche Fertigkeiten« gelten nicht zwischen den Hauptbereichen für *Musizieren*.



Nahrungssuche (IT/ER) (Statisches Manöver) — Bonus zur Lokalisierung von Trinkwasser oder essbaren Pflanzen und Tieren. Beinhaltet grundlegende Nahrungsbeschaffung wie Sammeln oder Fischfang. Siehe Liste »Geländearten und Klimate«, Abschnitt 4.6, und *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Folgendes ist eine Auszugsliste der Fertigkeit *Nahrungssuche*:

- Muschelsuchen: Finden und Ausgraben von Muscheln an Stränden.
- Fischen: Fischfang mithilfe von Schnur und Haken, Speer oder Netz.
- Jagen: Aufspüren und Töten oder Fangen von Wildtieren zur Ernährung oder als Sport.

Navigation (IG/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für das Feststellen korrekter Richtungen und Entfernungen beim Einsatz einer Karte in Verbindung mit Navigationshilfen wie Kompaß, Orientierungspunkten oder Sternenhimmel. Betrifft die Navigation zu Wasser, an Land und im Weltall. Die Fertigkeit muß für jeden Planeten oder jede Dimension, wo sie angewendet werden soll, separat entwickelt werden. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63.

Niederschlagen (GE/RE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Versuche, einen Gegner durch einen harten Schlag (mit der Hand) auf einen präzisen Punkt seines Oberkörpers bewegungsunfähig (bewußtlos) zu machen. Dabei wird angenommen, daß der Gegner »von gleicher Art« (meist humanoid) ist und nicht unter die Kategorie »groß« oder »gewaltig« fällt (d.h. nicht die betreffenden Kritischen Treffertabellen benutzt). Wird diese Fertigkeit erfolgreich von einem bewaffneten Angreifer eingesetzt, so kann der (eventuell) erzielte Kritische Treffer um 2 Kategorien gesenkt werden (wobei jedoch niemals weniger als ein Kritischer Treffer der Klasse »A« erzielt wird, falls grundsätzlich ein Kritischer Treffer verursacht wurde) und die Treffer werden halbiert. *Bewaffnetes Niederschlagen* gilt nicht als »ähnlich« zu *Unbewaffnetes Niederschlagen*.

Option 1: Die Fertigkeit muß entweder für *bewaffnetes Niederschlagen* oder für *unbewaffnetes Niederschlagen* entwickelt werden.

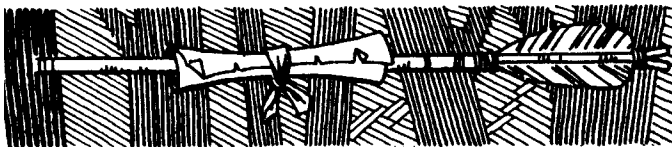
Option 2: Diese Fertigkeit kann separat für verschiedene Arten von Kreaturen entwickelt werden, sofern Mitglieder der betreffenden Art zu Übungszwecken zur Verfügung stehen.

Ein *Niederschlagen*-Angriffswurf ist bei einem Ergebnis von 101 oder höher erfolgreich, doch das Opfer hat das Recht auf einen Widerstandswurf gegen eine Angriffsstufe in Höhe des benutzten Fertigkeitwertes in *Niederschlagen*.

Um diese Fertigkeit einzusetzen, muß der Charakter sich unbemerkt seinem Opfer nähern und zuschlagen, bevor dieses Gelegenheit zur Reaktion hat. Sollte der Gegner bereits in einen Nahkampf verwickelt sein, so wird der Bonus des Angreifers halbiert. *Niederschlagen*-Angriffe sind nicht gegen Gegner möglich, deren Panzerung den gesamten Körper oberhalb der Beine bedeckt (normalerweise P 11, 12, 15, 16, 19, und 20).

Diese Fertigkeit kann auch separat für »stumpfe« Waffen wie Totschläger, Keulen usw. entwickelt werden.

Noten lesen/schreiben (GE/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für das Schreiben einer Musiksprache, die auch andere Musiker verstehen und verwenden können (*Anmerkung:* Hierbei handelt es sich um eine spezialisierte, geschriebene linguistische Fertigkeit, bei der die Richtlinien für Sprachen Anwendung finden.). Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.



Orientierungssinn (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung, wo Norden oder eine andere spezielle Richtung (wie z.B. der Heimatort) liegt, ohne dabei navigatorische Instrumente zu Hilfe zu nehmen. Die Fertigkeit hilft bei der Richtungsbestimmung unter der Erde und in dunkelsten Nächten ohne Sterne, Mond oder andere Nachtlichter. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Pfeile herstellen (GE/SD) (Statisches Manöver) — Bonus auf die Herstellung eines Pfeiles aus verfügbaren Materialien (Holz, Metall, Papier und /oder Federn). *Anmerkung:* Mit dieser Fertigkeit können hochentwickelte Spezialpfeile wie Jagd-, Signal- oder Nachrichtepfeile, vergiftete oder rüstungsdurchschlagende Pfeile usw. hergestellt werden. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63.

Pflanzenkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung und Identifikation der vorherrschenden Pflanzenformen in einem bestimmten Gebiet, Gelände und Klima. Die Fertigkeit kann entweder eingehend für ein bestimmtes Gebiet oder als Allgemeinbildung für pflanzliche/botanische Tendenzen entwickelt werden. Dies muß bei der Entwicklung entschieden werden. Verschiedene Gelände/Klimate können simultan entwickelt werden, vorausgesetzt, es ist genügend Informationsmaterial vorhanden. Siehe Tabelle »Geländearten/Klimate«, Abschnitt 4.6. *Anmerkung:* Diese Fertigkeit kann auch dazu verwendet werden, einzelne Spezies genau zu studieren, was detailliertes Wissen über die Eigenschaften und Gewohnheiten einer bestimmten Pflanzenart verleiht.

Philosophie/Religionslehre (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung oder Identifikation der Hauptaspekte von Philosophien oder Religionslehren. Jede philosophische oder religiöse Ausrichtung kann spezialisiert und zum Erlangen tiefgreifenden Wissens und Verständnisses separat erlernt werden.

Physik (IG/ER) (Statisches Manöver) — Verständnis von Kraft, Energie usw. Siehe *Spacemaster — The Player's Book*, 3.48 Scientific Skills, S.11.

Planetologie (IG/MA) (Statisches Manöver) — Eine Gemeinwissenschaft, welche die Gebiete geologischer, meteorologischer und geographischer Analyse in einem planetenumfassenden Kontext vereint, wobei sie sich auf die Veränderung von Umweltsystemen konzentriert. Siehe: 3.48 *Spacemaster — The Player's Book*, 3.48 Scientific Skills, S. 11.

Propaganda (IT/MA) (Statisches Manöver) — Beeinflussung anderer durch indirekte Methoden anstelle von direkter Ansprache. Die Fertigkeit umfaßt solche Methoden wie das Ausstreuen von Gerüchten bishin zur Planung großer Hetzkampagnen. Siehe *Spacemaster — The Player's Book*, 3.5 Secondary Skills, S.12.

Psi-Kräfte wahrnehmen (ER/IN) (Statisches Manöver) — Bonus für die Wahrnehmung angewandeter psionischer Kräfte. Personen, die diese Fertigkeit benutzen, müssen selbst psionische Fertigkeiten und Veranlagungen besitzen.

Raserei (MA/SD) (Statisches Manöver) — Bonus auf den Versuch, sich in einen Zustand blinder, unbändiger Wut zu steigern, der zu einem zusätzlichen Bonus von +30 auf den Nahkampf-OB führt, sowie zur Fähigkeit, das Doppelte des Normalen an Treffern einzustecken und das Doppelte des Normalen an Treffern auszuteilen. Ein Charakter in *Raserei* hat keinen DB außer dem Rüstungsbonus, erhält keinen Schildbonus und kann nicht parieren. Die Vorbereitung auf eine *Raserei* dauert eine Runde. Einmal in *Raserei*, kann ein Charakter in jeder Runde ein statisches Manöver ausführen, um wieder zum Normalzustand zurückzukehren. Kann oder will er dies nicht tun, so wird ein Berserker den Kampf fortsetzen, bis außer ihm niemand mehr steht; zu diesem Zeitpunkt erhält er einen Bonus von +30 zur Beendigung seiner *Raserei*. Während er sich in *Raserei* befindet, kann ein Berserker einen Wahrnehmungswurf mit einem Abzug von -30 versuchen, um zwischen Freund und Feind zu unterscheiden; vorausgesetzt, es steht noch jemand. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Räumlicher Wahrnehmungssinn (IT) (Statisches Manöver) — Bonus, der es dem Anwender erlaubt, seine Umgebung ohne Zuhilfenahme seines Sehvermögens wahrzunehmen. Der *Räumliche Wahrnehmungssinn* (RWS) wird gegen den Malus von -90 für Blindheit angerechnet, und zwar bis zu einem Maximum von +10. Er gilt auch für audiovisuelle Wahrnehmung in einem Radius von 30 cm pro Bonuspunkt des Anwenders, was auch gleichzeitig den Wirkungsradius dieser Fertigkeit darstellt. Räumlicher Wahrnehmungssinn wird normalerweise von Blinden benutzt. Besitzt eine nicht blinde Person diese Fertigkeit, dann muß sie sich zu ihrem Gebrauch umorientieren, was mindestens eine Runde lang dauert. Mißlingt dem Anwender dieser Wurf, so wird er in dieser Runde behandelt, als wäre er blind. Für jede Runde, in der ein Anwender nicht gestört wird oder er nur 20% der ihm erlaubten Handlungen nutzt, kann er +5 zu seinem Orientierungswurf addieren. Diese +5 gelten kumulativ, vorausgesetzt, es gibt keine Unterbrechung bei der Konzentration. Diese Fertigkeit wird durch störende Hindernisse blockiert. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Realitätsveränderung wahrnehmen (IT/MA) (Statisches Manöver) — Bonus um festzustellen, ob sich die natürliche Ordnung oder Realität verändert hat oder in Aufruhr befindet (z.B. durch Öffnen oder Schließen dämonischer Tore, Fließen von Kräften, welche die Struktur dieser Dimension durcheinanderbringen, Löcher im Raum-Zeit-Kontinuum usw.). Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Reden (MA/AF) (Statisches Manöver) — Bonus für das Beeindrucken, Unterhalten oder Manipulieren einer Gruppe von Menschen durch direkte Ansprache. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Reite
Chara
grad
le übe
Reite
traute
fertig
Kamp
auch
werde

Rude
durch
usw. f

Rune
lesen
gehal
eine F
sen E
gon u
Bonus
addier
100 (1
kann
als Ru
versue
den, f
75 un
delt, k
0 und
Rune
Ist d
der F
setzen
satz ih
Liegt
Zauber
rakter
führt
einzu
als au
einen
nur ei
wieder
Ein C
fern. M
chen,
hat. M
Fall, a
rung s
sein Sp
dies n
tigkeit
Magis

Ein C
fern. M
chen,
hat. M
Fall, a
rung s
sein Sp
dies n
tigkeit
Magis

Ein C
fern. M
chen,
hat. M
Fall, a
rung s
sein Sp
dies n
tigkeit
Magis

Rüst
Manö
die R
widel
seine
von Pa

Opti
Fer
nen
zuz

Opti
für
und

Opti
nur
Krä

In ke
Risiko

Reiten (EM) (Bewegungsmanöver) — Um zu verhindern, daß der Charakter ständig von seinem Reittier fällt, genügt der Fertigungsgrad 1. Höhere Fertigungsgrade verbessern die Chance, die Kontrolle über ein Reittier zu behalten, wenn es erschreckt wird oder dem Reiter feindselig gesinnt ist, oder die Kontrolle über ein nicht vertrautes Tier einer Art zu gewinnen, für die der Charakter über Reitfähigkeit verfügt. Siehe dazu auch die Optionsregeln zum berittenen Kampf im *BdS*, 5.3 Berittener Kampf, S. 24. Wie bei Waffen muß auch die Reitfähigkeit für verschiedene Tierarten separat entwickelt werden. Siehe *BdHEA*, 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, S. 24.

Rudern (SD/ST) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver mit durch Muskelkraft angetriebene Booten. Beinhaltet Rudern, Staken usw. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63

Runen lesen (MA/IT) (Statisches Manöver) — Die Fertigkeit *Runen lesen* gestattet dem Charakter, Runen (auf geeignetem Material festgehaltene Zaubersprüche) zu entziffern und zu verwenden. Um eine Rune zu entziffern, wird ein offener Wurf ausgeführt, von dessen Ergebnis die Stufe des als Rune festgehaltenen Spruchs abgezogen und zu dem der Fertigungsbonus sowie alle anwendbaren Bonusse aus Tabelle BT 3 Runen- und Stabmagie, *BdHEA*, S.28, addiert werden. Liegt das sich daraus ergebende Endresultat über 100 (101 oder höher), wurde die Rune entziffert und der Charakter kann ihren Zauber einsetzen. Bei einem Ergebnis unter 0 wird der als Rune festgehaltene Zauber gegen den Charakter wirksam, der versucht, sie zu entziffern (oder gegen einen zufälligen Umstehenden, falls der Spielleiter dies wünscht). Bei einem Ergebnis zwischen 75 und 100 erkennt der Charakter, um welchen Zauber es sich handelt, kann ihn jedoch nicht einsetzen. Bei einem Ergebnis zwischen 0 und 74 geschieht nichts. Diese Ergebnisse werden in Tabelle BT 3 Runen- und Stabmagie, *BdHEA*, S. 28, zusammengefaßt.

Ist die Stufe des als Rune festgehaltenen Zauberspruches gleich der Erfahrungsstufe des Charakters, der versucht, den Spruch einzusetzen, oder darunter, so genügt die Entzifferung der Rune zum Einsatz ihres Zaubers (mit den normalen Chancen eines Zaubergehlers). Liegt die Stufe der Rune über der des Charakters oder gehört der Zauber einem anderen Magiebereich an als dem, auf den der Charakter spezialisiert ist, muß ein zweiter Wurf (wie der erste) ausgeführt werden, um den als Rune festgehaltenen Zauber erfolgreich einzusetzen (für die Zwecke dieser Regel gelten Magieunkundige als auf keinen Magiebereich spezialisiert und müssen daher immer einen zweiten Wurf durchführen). Runen können im allgemeinen nur ein einziges Mal benutzt werden, während das Runenpapier wiederverwendbar ist.

Ein Charakter hat nur eine Chance, eine bestimmte Rune zu entziffern. Mißlingt der Versuch, kann er sein Glück erst wieder versuchen, wenn er einen höheren Fertigkeitswert in *Runen lesen* erreicht hat. Meist ist dies beim Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe der Fall, aber falls der Charakter keine Anstrengungen auf die Verbesserung seines Fertigkeitswertes in *Runen lesen* aufgewendet hat (d.h. sein Spieler hat keine Entwicklungspunkte dafür aufgewendet), trifft dies nicht zu. Vor einem zweiten Entzifferungsversuch muß der Fertigkeitswert in *Runen lesen* verbessert werden. Siehe *BdHEA*, 4.7 Magische Fertigkeiten, S. 27.

Rüstung durchdringen (MA oder IT oder AF) (Statisches Manöver) — Diese Fertigkeit erlaubt es dem Benutzer zu versuchen, die Risiko-Modifikation durch das Tragen von Panzerungen zu überwinden. Ein erfolgreiches statisches Manöver erlaubt dem Benutzer, seine Fertigungsmodifikation gegen den Abzug durch das Tragen von Panzerung, inklusive Helm, anzurechnen.

Option 1: Vielleicht hält es der Spielleiter für angebracht, diese Fertigkeit ebenso für die Überwindung der Risiko-Modifikationen aufgrund mitgeführter Ausrüstung wie für Panzerungen zuzulassen.

Option 2: Der Spielleiter kann beschließen, daß diese Fertigkeit für jede Magieart separat entwickelt werden muß (Essenz-, Leit- und Mentalmagie).

Option 3: Der Spielleiter könnte bestimmen, daß diese Fertigkeit nur für Übertragungen oder beim Gebrauch von Sprüchen oder Kräften der Leitmagie Anwendung findet.

In keinem Fall beeinflußt diese Fertigkeit irgendwelche anderen Risiko-Modifikationen als die oben angeführten.



Rüstungen schätzen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung des Wertes und der Qualität von Rüstungen.

Schätzen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Festlegung oder Bestimmung des Wertes aller Objekte oder Güter außer Rüstungen, Metallen, Steinen oder Waffen. Für alle Güter außer den oben genannten gelten die Regeln für »Ähnliche Fertigkeiten«. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 62.

Schauspiellern (AF/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für das Nachahmen von Handlungen oder Reaktionen anderer Personen, wie beim Theaterspielen oder Annehmen einer neuen Identität. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63.

Schleichen (GE/SD) (Bewegungsmanöver) / Verbergen (SD) (Statisches Manöver) — *Schleichen* ist die Fähigkeit, während der Bewegung durch Lautlosigkeit, Tarnung und Ausnutzung von Schatten seine Anwesenheit geheimzuhaltend, während Verbergen dieselbe Fähigkeit bei unbewegtem Zustand repräsentiert. Siehe *BdHEA*, 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, S. 24.

Schlittschuh laufen (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver auf Schlittschuhen.

Schlösser öffnen (IT/GE) (Statisches Manöver) — Bonus für das Verschließen oder Öffnen von Schlössern oder ähnlichen Vorrichtungen. Siehe: 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, *BdHEA*, S.24.

Schloßkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus zur Erkennung und Identifikation gebräuchlicher Schloßtypen und ähnlicher Vorrichtungen. Bonusse für dem Anwender bereits bekannte Schloßtypen finden sich in MT 2 Tabelle für Statische Manöver, *BdHEA*, S. 21.

Schmieden (ST/GE) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bearbeitung normaler Metalle zur Herstellung oder Reparatur metallener Objekte (z.B. Hufeisen, Metallornamente usw.). Bonus für die Herstellung von Öfen oder Hochöfen sowie für die Erhöhung der Wirkung eines Feuers (bis zur Verdopplung). Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.63.

Folgendes ist eine Auszugsliste der Schmiedehandwerke:

- Bronzeschmied: Gießen und Bearbeiten von Bronze.
- Eisenschmied: Herstellung von Eisenwaren.
- Feuer machen: Anlegen von Feuern.
- Goldschmied: Verarbeitung von Gold zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.
- Graveur: Verzierung von Metallen.
- Hufschmied: Herstellung kleiner Eisenwaren wie Hufeisen usw.
- Kupferschmied: Gießen und Bearbeiten von Kupfer.
- Metallgießer: Gießen, Walzen, Schneiden und Ziehen von Eisen.
- Rüstungsschmied: Herstellung von Eisen- oder Stahlrüstungen.
- Silberschmied: Verarbeitung von Silber zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.
- Waffenschmied: Herstellung von Eisen- oder Stahlwaffen.
- Werkzeugschmied: Herstellung von Metallwerkzeugen.
- Zinngießer: Verarbeitung von Zinn zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.

Schwimmen (GE) (Bewegungsmanöver) — Fertigungsgrad 1 verhindert, daß ein Charakter ertrinkt, sobald er in Wasser gerät, dessen Tiefe seine Körpergröße übersteigt. Höhere Fertigungswerte gestatten ihm, gegen die Strömung zu schwimmen, längere Zeit ohne Bodenberührung zu treiben, längere Strecken zu schwimmen, sich im Wasser schneller fortzubewegen und im Wasser Manöver auszuführen.

Bei Einsatz dieser Fertigkeit werden die Manövermalusse für Panzerung mit dreifachem Wert benutzt. Der Spielleiter sollte Schwimmversuchen in Panzerung hohe Schwierigkeitsgrade zuordnen, beispielsweise:

Bewegungsmanöver in	Plattenpanzer.....absurd
	Kettenpanzer.....äußerst schwer
	Verstärktes Leder.....sehr schwer
	Leder.....schwer
	schwerer Kleidung.....mittelschwer

Auch andere Faktoren wie beispielsweise tückische Strömung können die Schwierigkeit erhöhen. Siehe *BdHEA*, 4.6 Allgemeine Fertigkeiten, S. 24.

Seelenheilkunde (ER/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für die Erkennung und Identifikation häufiger Geisteskrankheiten (einschließlich Manien, Phobien, Depressionen, Schwachsinn usw.) sowie für den Versuch, diese zu heilen oder zu korrigieren. Die Fertigkeit muß entweder eingehend für ein spezielles Volk oder für die allgemeine Veranlagung multikultureller völkischer Charakteristika entwickelt werden. Verschiedene Rassen können simultan entwickelt werden, vorausgesetzt es ist genügend Forschungsmaterial vorhanden. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Segeln (GE/IT) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Segelmanöver. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 63.

Seilkunst (ER/GE) (Bewegungsmanöver/Statisches Manöver) — Bonus für Erkennung von Knoten, Knoten binden, Seil flechten, Seil spleißen, an einem Seil oder einer ähnlich flexiblen Leine hängend ausgeführte Manöver oder das Werfen eines Seils. Verleiht den halben Fertigungswert für *Enterbaken werfen*. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Seiltanz (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver auf schmalen Oberflächen. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Seitenhieb (GE/IG) (Bewegungsmanöver) — Prozentwert des Nahkampf-OBs, der für Schläge eingesetzt werden kann, die zur Seite oder nach hinten geführt werden. Umdrehen oder Verändern der Position ist dazu nicht nötig. Der OB errechnet sich aus dem normalen OB multipliziert mit dem Fertigungsbonus, geteilt durch 100 (*Beispiel*: normaler Nahkampf-OB 70, Fertigungsbonus für *Seitenhieb* 60, anzuwendender Bonus: $70 \times [60/100] = 42$). Der modifizierte OB darf niemals den normalen Wert des Nahkampf-OBs überschreiten. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62. (*Anm. d. Red.*: Es handelt sich hierbei um die Fertigkeit *Reverse Stroke*, die im *RMA I* leider fälschlicherweise mit *Schlag abwehren* übersetzt wurde. Diese Fertigkeit regelt jedoch nicht nur das Abwehren zur Seite oder nach hinten, sondern ganz allgemein den Einsatz des Nahkampf-OBs in diese Richtungen, also sowohl Angriff, als auch Parade.)

Signale geben (ER/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für den Einsatz beliebiger Formen von Signalsprache. Bei dieser Fertigkeit handelt es sich um eine spezialisierte Form von Sprache, bei der die Richtlinien für Sprachen Anwendung finden. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Singen (AF/IT) (Statisches Manöver) — Bonus auf Versuche, Melodien und gesungene Note nachzuahmen. Bei dieser Fertigkeit handelt es sich um eine spezialisierte Form von Sprache, bei der die Richtlinien für Sprachen Anwendung finden. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Ski laufen (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Ski- und Rodelmanöver. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Sprachen (Kein Bonus) (Spezieller Bonus) — wurde für eine Welt mit unterschiedlichen Sprachen und Kulturen entwickelt. Es gibt

keine Gemeinsprache oder Gesinnungssprache (der Spielleiter kann diese aber für seine Spielwelt einführen), manche Berufe haben jedoch für ihre Forschungen eigene Sprachen entwickelt.

Jede Sprache muß separat und schrittweise entwickelt werden, von einem Fertigungswert, mit dem die Sprache noch vollständig unverständlich ist, bis zu einem Fertigungswert der volles Verständnis auch der Redewendungen und tieferen Bedeutungen erlaubt. Für die Verständigungsmöglichkeiten, die bestimmte Fertigungswerte in einer Sprache ausdrücken siehe ST 1 Sprachentabelle, *BdHEA*, S. 42.

Geschick in einer Sprache hat normalerweise kaum Auswirkungen auf eine andere; »Brudersprachen«, die von einer direkten gemeinsamen Ursache abstammen, können hier jedoch eine Ausnahme darstellen. Siehe *BdHEA*, 4.8 Besondere Fertigkeiten, S. 28.

Nachtrag zu Sprachen: Aus seinem Weltentwurf hat der Spielleiter bereits zahlreiche Sprachen zur Auswahl, wobei die meisten davon in einer gut entwickelten Welt bereits plazierte sind. Hier sollen die allgemeinen Sprachtypen für die Betrachtung durch den Spielleiter aufgeführt werden. In einer komplexen und vielseitigen Welt verdienen sie einige Aufmerksamkeit.

Volkssprachen: Hierbei handelt es sich um die Sprachen, die bei den einzelnen Völkern allgemein benutzt und erkannt werden. Beispiele dafür sind Elfish und Zwergisch.

Kulturelle Sprachen: Dies sind die Sprachvarianten eines Gebietes, die normalerweise eine gewisse Verwandtschaft zu Volkssprachen besitzen. Beispiele dafür sind die Ostsprache und Westron.

Soziale Sprachen: Hierbei handelt es sich um die Sprachvarianten innerhalb einer bestimmten Kultur. Beispielsweise spricht der Adel von Eria Hochsprache, die meisten anderen sprechen die Erianische Gemeinsprache, während die niedrigen Klassen die Straßensprache verwenden. Es bleibt jedem einzelnen Spielleiter überlassen, ob solche Varianten existieren und in wieweit sie miteinander verwandt sind (z.B. würde Kenntnis der Erianischen Hochsprache 1/2 Fertigungswert in Erianischer Gemeinsprache und 1/4 Fertigungswert in der Straßensprache verleihen).

Berufssprachen: Dies sind spezielle Sprachen, die von einer bestimmten Berufsgruppe gesprochen werden, und nicht unbedingt mit einer anderen Sprache verwandt sein müssen. Die Schwertsprache wird zum Beispiel von den Mitgliedern der Bruderschaft der Klinge gesprochen und ist eine speziell gefertigte Sprache, die von den höherrangigen Vertretern zur Erkennung und Geheimhaltung verwendet wird. Alt-Lanadanisch wird von den Mitgliedern der Hochschule von Elcaluva (Magiekundige) aus den gleichen Gründen gesprochen, wobei außerdem noch die Tatsache eine Rolle spielt, daß viele der alten Magi die mittlerweile tote Sprache verwendet und sie für ihre Schriften benutzt haben. Die Diebesgilde besitzt zur Erkennung, Geheimhaltung und Sicherheit einen extremen Slang, der als Diebesgesang bekannt ist. Die örtliche Bevölkerung beherrscht Diebesgesang mit einem Viertel des normalen Fertigungswertes.

Religionssprachen: Hierbei handelt es sich um spezielle Sprachen, die von den verschiedenen religiösen Orden aus Gründen der Tradition, für Zeremonien und zur Erkennung gesprochen werden. Sie können mit anderen Sprachen verwandt sein oder auch nicht. Beispielsweise sprechen die Priester von Kanorak in der Hohen Zeremonie und zur Erkennung Kanorakki (eine gottgegebene Sprache für die Jünger des Wahren Glaubens), und Alt-Nakrinisch, eine alte Form der gebräuchlichen Sprache, die auch von Laienmitgliedern mit der Hälfte ihres Fertigungswertes gesprochen wird. Die Druidensprache ist jedoch seit Äonen unverändert erhalten geblieben, und ist mittlerweile, während sie vom Inneren Kreis der Druiden gesprochen wird, zu weit von den gebräuchlichen Sprachen entfernt, um als verwandt gelten zu können.

Magische Sprachen: Diese Sprachen werden selten gesprochen, außer außer wenn sie im Zusammenhang mit Spruchbenutzung stehen, wo sie dem Spruch mehr Kraft verleihen. Zu der Liste von Magischen Sprachen wird Elya, die Erstsprache, die Sprache der erschaffenden Macht, hinzugefügt. Dies ist die Sprache der Machtwörter. Siehe: 2.4 Magische Sprachen, *RMA I*, S. 12.

Springen (ST/GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Sprungmanöver aus dem Laufen oder Stehen. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Sprinten (RE) (Bewegungsmanöver) — Bonus zur Erhöhung der eigenen Geschwindigkeit. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Spruchlisten entwickeln (Kein Bonus) (Spezieller Bonus) — Diese Fertigkeit bestimmt, wann eine Spruchliste erlernt wird (d.h. ab wann Zauber von dieser Liste verwendet werden können). Jeder Fertigungsgrad in einer gewählten Spruchliste gibt eine 5%-Chance, diese Spruchliste zu erlernen; daher hat man eine 100%ige Chance, die Liste zu erlernen, wenn Fertigungsgrad 20 erreicht ist (sie wird zu diesem Zeitpunkt also automatisch erlernt). Fertigungsgrade für Spruchlisten können nur für jeweils eine Spruchliste gleichzeitig erlernt werden (Ausnahme siehe unten).

Wenn ein Charakter am Ende einer Entwicklungsperiode (Jugend, Lehrzeit, oder bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe) für eine Spruchliste einen Fertigungsgrad zwischen 1 und 20 besitzt, so sollte ein Wurf durchgeführt werden, um festzustellen, ob die Spruchliste erlernt wird. Wenn die Summe des (nicht offenen) Wurfes und des mit 5 multiplizierten Fertigungsgrades über 100 liegt, dann wird die Spruchliste erlernt. Wird die Spruchliste nicht erlernt, so bleibt der Fertigungsgrad gleich. Sollte sie jedoch erlernt werden, so wird der Fertigungsgrad auf Null (0) reduziert. Falls während einer Entwicklungsperiode Fertigungsgrad 20 erreicht wird, hat man die Spruchliste sofort erlernt (womit sich der Fertigungsgrad auf Null (0) reduziert); außerdem ist man in der Lage, Fertigungsgrade in einer weiteren Spruchliste zu entwickeln, um eine Chance zu haben, eine zweite Liste zu erlernen (auch hier mit 5% pro Fertigungsgrad). Dieser Prozess wird in den folgenden Absätzen detailliert beschrieben.

Diese Fertigkeit weicht von den üblichen Regeln zu Fertigungsgraden und zugeordneten Bonusse ab. Laut dem *Buch der Helden und Abenteuerer* darf ein Charakter, der versucht, Zauber zu erlernen, bei Erreichen jeder neuen Erfahrungsstufe einen Sprucherwerbswurf durchführen. Dabei handelt es sich um einen W100-Wurf (nicht offen!), wobei ein Ergebnis von 101 oder mehr zum Erfolg erforderlich ist. Hierfür wird ein Bonus entsprechend des Forschungsaufwandes, den ein Charakter in diesem Bereich (dieser Spruchliste) betrieben hat, gemessen an der Zahl von entsprechend zugeordneten Entwicklungspunkten, zugelassen.

Alle Zauber im Buch der Magie sind in »Listen« von Sprüchen mit ähnlichem Konzept oder Effekt gruppiert. Wenn ein Charakter Entwicklungspunkte aufwendet, um Fertigkeiten zu erlernen, kann er versuchen eine dieser »Spruchlisten« zu studieren. Jedesmal, wenn er die für den Sprucherwerb benötigten Entwicklungspunkte (üblicherweise 1/* für Dual- oder Reine Magiekundige, 4/* für Teilmagiekundige, und 8, 10 oder 20 für Magiekundige) ausgibt, muß er festlegen, welche Spruchliste er versucht, zu lernen, und kann sich dann einen Forschungspunkt für diese Liste notieren. Ein Reiner, Dual- oder Teilmagiekundiger kann mehrere Forschungspunkte für eine Liste gleichzeitig erwerben. Diese Forschungspunkte spiegeln den Teil des Lernaufwandes des Charakters wieder, den er der Ergründung der grundsätzlichen Prinzipien dieser Sprüche durch Studium und Meditation gewidmet hat. Der Spielleiter muß festlegen, ob diese Informationen für den Charakter schwer oder leicht erhältlich sind, und welche Kosten evtl. damit verbunden sind (Vorschläge hierzu siehe *BdHEA*, S.74, Zusätzliche Anforderungen für den Fertigkeitserwerb). In diesem Sinne kann man sich einen Forschungspunkt als temporären Fertigungsgrad in einer bestimmten Spruchliste vorstellen.

- 1) Bei der Durchführung des Sprucherwerbswurfes addiert ein Charakter seine angesammelten Forschungspunkte, mit 5 multipliziert, auf seinen Wurf (einen nicht-offenen W100-Wurf). Daher garantieren 20 Fertigungsgrade, daß der Charakter seine Spruchliste erlernt. Sollte der Wurf nicht erfolgreich sein, so gehen die angesammelten Forschungsergebnisse nicht verloren; es bedeutet nur, daß der Charakter noch nicht die richtigen Schlussfolgerungen aus dem Gelernten gezogen hat. Nachdem er genug Zeit hatte, über sein Wissen nachzudenken, und weitere Erfahrungen mit der Welt im Allgemeinen und der Magie im Besonderen gesammelt hat (d.h. wenn er das nächste Mal eine Stufe aufsteigt), kann er einen weiteren Sprucherwerbswurf durchführen, wobei seine angesammelten Forschungspunkte (die er durch weitere Entwicklung steigern kann) voll angerechnet werden.

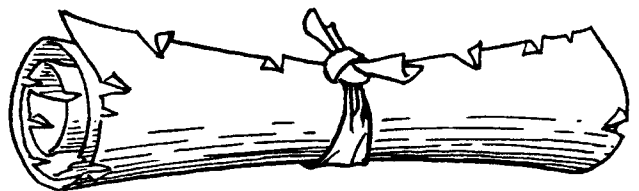
Irgendwann wird der Charakter den Gebrauch dieser Sprüche erlernen (vorausgesetzt, er überlebt und steigt weitere Erfahrungsstufen auf).

- 2) Sobald ein erfolgreicher Sprucherwerbswurf durchgeführt wurde, zählen die Zauber, die er erforscht hat, für ihn als erlernt, und er kann sie benutzen, solange er die anderen Regeln für ihren Gebrauch einhält (d.h. Magiepunkte aufwendet, die Sprüche vorbereitet, etc.). Die Anzahl an Forschungspunkten hat keinen weiteren Einfluß auf das Spielgeschehen. Es macht von jetzt an keinen Unterschied, wieviel Anstrengung der Charakter aufgewendet hat, um die Sprüche zu erlernen; ein Charakter, der zwei Forschungspunkte gebraucht hat, um eine Spruchliste zu erlernen, kann die Zauber, die sie enthält, genauso gut anwenden, wie jemand, der 20 gebraucht hat. *Anmerkung:* Bei Benutzung des *Buches der Magie* sind Spruchlisten in verschiedene Abschnitte unterteilt und man muß eine Liste weiter erforschen, um den nächsten Abschnitt zu erlernen. Obschon Kenntnis der »unteren« Abschnitte einer Spruchliste Voraussetzung für das Erlernen der »höheren« Teilabschnitte ist, haben die Forschungspunkte, mit denen man die niedrigstufigen Zauber erlernt hat, keinen Einfluß auf Versuche, die höherstufigen Zauber dieser Liste zu erlangen.

- 3) Man kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nur eine Liste teilweise erforscht haben. Charaktere können nicht eine Vielzahl von Spruchlisten teilweise studieren und dann auf die Götter des Glücks vertrauen, daß sie ihre Zauber erlangen. Ein Charakter kann nur eine einzige Spruchliste auf einmal studieren (Ausnahme siehe unten).

- 4) Sollte ein Charakter in der Lage sein, genug Punkte aufzuwenden, um seine Forschungspunkte auf 20 zu bringen (und damit die Spruchliste auf der nächsten Erfahrungsstufe automatisch zu erlernen), so erlangt er sofort (also vor Erreichen der nächsten Stufe) den Zauber der ersten Stufe (falls vorhanden) auf dieser Liste, und kann damit beginnen, eine weitere Spruchliste zu erforschen. Beim Erreichen der nächsten Stufe erlangt er ganz normal die Zauber auf der ersten Liste und darf einen Sprucherwerbswurf für die zweite durchführen. In Extremfällen kann dieser Prozess dazu führen, daß jemand drei Spruchlisten in einer Erfahrungsstufe erlernt.

Sollte ein Charakter nach einem erfolglosen Sprucherwerbswurf wünschen, eine andere Liste zu studieren, so kann er dies tun, muß jedoch alle Forschungspunkte, die er für die erste Liste erworben hat, aufgeben. Solche Punkte können weder transferiert noch behalten werden. Wenn genug Entwicklungspunkte aufgewendet werden, um die Forschungspunkte der ersten Liste auf 20 zu bringen, kann der Charakter wie oben beschrieben mit dem Studium der zweiten Spruchliste beginnen. Siehe *BdHEA*, 4.7 Magische Fertigkeiten, S.24ff.



Option: Anrechnung von Eigenschaftsbonusen auf Sprucherwerbswürfe: Diese Variante erlaubt einem Charakter, seinen magierelevanten Eigenschaftsbonus (AF für Mentalmagie, IT für Leitmagie, MA für Essenzmagie) zu verwenden, um seine Sprucherwerbswürfe zu schaffen. Dies erlaubt dem Charakter, mehr Spruchlisten zu erlernen und damit mehr Zugang zu Magie zu haben, ohne jedoch das Gleichgewicht der Kräfte im Spiel großartig zu stören. Magiekundige sind immer noch durch die Stufen der Zauber in ihrer Ausübung eingeschränkt (wenngleich sie sich auch auf Risiko-Zauber einlassen können). Sollte der Spielleiter das Gefühl haben, diese Variante würde das Gleichgewicht des Spiels gefährden, kann er dies durch Beschränkung der Zugänglichkeit von Spruchlisten ausgleichen. Spruchlisten könnten schwieriger zu finden sein, oder auch sehr teuer. Siehe *BdHEA*, 14.5, S.74.

Spruchmeisterschaft (MA oder IN oder AF) (Statisches Manöver) — (Eigenschaften sind abhängig vom Bereich der Magie, aus dem der eingesetzte Zauberspruch stammt) Bonus für Zaubersprüche, die spezielle Konzentrations-, Manöver- oder Orientierungswürfe erfordern. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Benutzer, Sprüche über ihre normalen Parameter hinaus zu modifizieren und muß für jeden Spruch separat entwickelt werden (wie bei *Reiten* und *Waffenfertigkeiten*). Der Spielleiter kann „ähnliche“ Spruchgruppen (siehe *BdHEA*, 14.1 Waffenfertigkeiten mit ähnlichen Waffen & Reitfähigkeit mit ähnlichen Tieren, S. 61–62) aufbauen. Siehe *BdHEA*, auch 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

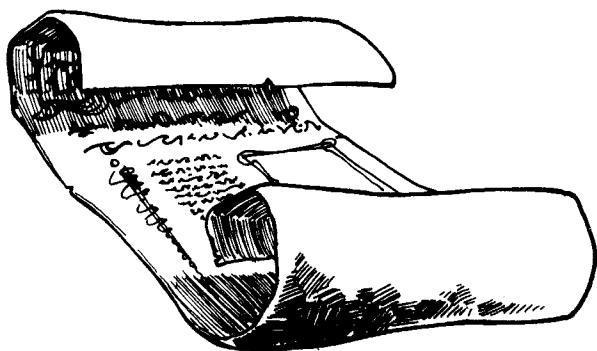
Option 1: Diese Option wird nur dann benutzt, wenn auch die Fertigkeit *Spruchwirkung modifizieren* gilt. Da die Fertigkeit *Spruchwirkung modifizieren* die Kontrolle über einen Spruch innerhalb der festgelegten Parameter ausweitet, wird die Fertigkeit *Spruchmeisterschaft* dazu benutzt, einem Charakter den Versuch zu ermöglichen, einen speziellen Spruch über seine normalen Parameter hinaus zu steigern. Zum Beispiel könnte ein Magier *Spruchwirkung modifizieren* dazu benutzen, um einen komplizierten *Teleportations*-Spruch innerhalb der normalen Spruchparameter zu variieren; besäße er jedoch *Spruchmeisterschaft*, könnte er versuchen den Spruch über seine normalen Parameter hinaus zu modifizieren, wenn auch vielleicht nur, um mehr als die normalerweise zulässige Masse zu teleportieren.

Mit dieser Option fällt ein Spruch bei Mißlingen des Wurfes für *Spruchmeisterschaft* unter die Regeln für Risiko-Zaubern. Als Modifikation für Risiko-Zaubern gilt in diesem Fall der Wert, um den der Fertigkeitwurf für *Spruchmeisterschaft* mißlungen ist, multipliziert mit dem Schwierigkeitsgrad des Manövers (mittelschwer: mal 1; schwer: mal 2 usw.):

Risiko-Modifikation:

(Höhe des Fehlschlags) x (Schwierigkeitsgrad-Multiplikator)

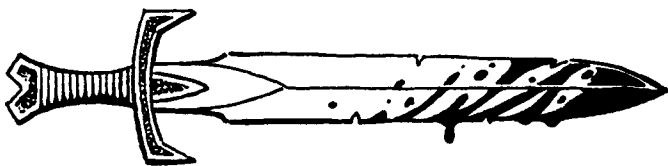
Beispiel: *Rac Dur Sommette versucht mithilfe von Spruchmeisterschaft einen Schockstrahl in einen Schockball r 3 m umzuwandeln. Der Spielleiter legt einen Malus von -50 und einen Schwierigkeitsgrad von sehr schwer fest. Sein Gesamt-Fertigkeitwurf ergibt eine 94. Er mißlingt nur um 7 mickrige Punkte (er hätte ja 100 übertreffen müssen). Somit ergibt die Risiko-Modifikation für Rac Dur Sommette $21 = 7 \times 3$. Rac Dur muß mehr als 21 würfeln, oder er erleidet zusätzlich zum Fehlschlag in Spruchmeisterschaft noch einen Risiko-Zauberfehler.*



Option 2: Der Spielleiter kann beschließen, daß sich ein Spruchbenutzer konzentrieren muß, damit ein durch *Spruchmeisterschaft* modifizierter Zauber wirkt. Wird die Konzentration unterbrochen oder aufgegeben, so hört der Spruch in seiner modifizierten Form auf zu wirken und fällt wieder in seine normalen Parameter zurück. Zum Beispiel handelt es sich beim Spruch *Dauerhafte Wasserwand* um einen unbeweglichen Zauber, den ein Spruchbenutzer mithilfe von *Spruchmeisterschaft* mit einer Geschwindigkeit von 3 m/Rd bewegen will. Der Spielleiter teilt dem Magier mit, daß dazu ein Manöverwurf für *Spruchmeisterschaft* erforderlich ist und daß er seine Konzentration aufrechterhalten muß, um den Spruch beweglich zu machen. Wenn die Konzentration unterbrochen oder aufgegeben wird, verwandelt sich die Wasserwand wieder in ihre normale, unbewegliche Form.

Spruchwirkung modifizieren (IT/GE) (Statisches Manöver) — Bonus für die allgemeine Kontrolle über einen Nicht-Angriffsspruch innerhalb der normalen Parameter der Spruchbeschreibung. Die Fertigkeit kann für jeden beliebigen Spruch benutzt werden, den der Magiekundige anwendet. Zum Beispiel rematerialisiert sich ein Zielobjekt beim Gebrauch eines *Teleportations*-Spruches normalerweise in der Position, in der es sich zum Zeitpunkt der Teleportation befunden hat. Durch den gebrauch der Fertigkeit *Spruchwirkung modifizieren* kann das Zielobjekt in einer anderen Position ankommen (z.B. umgedreht oder kopfüber). Die Schwierigkeit des Manövers bleibt der Entscheidung des Spielleiters überlassen. *Spruchwirkung modifizieren* sollte für die verschiedenen Spruchtypen einzeln entwickelt werden (z.B. Sprüche der Art *Teleportation/Versetzen*, *Levitation/Fliegen*, *Illusion* usw.). Die Fertigkeit gilt nicht kumulativ mit *Spruchmeisterschaft*.

Option: Vielleicht hält ein Spielleiter den oben beschriebenen Umgang mit *Spruchmeisterschaft* für zu eingeschränkt. Wenn dies der Fall ist, so kann die Entwicklung als einzelne, für alle Nicht-Angriffssprüche geltende Fertigkeit zugelassen werden.



Spuren erkennen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Identifikation einer bestimmten Spur. Es können genaue Informationen über die Spuren herausgefunden werden, wie z.B. die Art der Kreaturen, Alter der Spuren, Gewicht des Wesens, Bewegungsgeschwindigkeit usw. Diese Fertigkeit wird zur Identifikation der Spuren verwendet, während die Fertigkeit *Spuren lesen* bei ihrer Verfolgung gilt.

Spuren lesen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Verfolgung von Spuren, die jemand oder etwas hinterlassen hat, wie z.B. Fußabdrücke, abgebrochene Zweige, niedergedrücktes Gras, hängende Stoffetzen usw. Die Fertigkeit *Spuren erkennen* vermittelt dem Spurensucher die wichtigen Details der Spuren. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.64.

Stabhochsprung (ST/GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für die Handhabung eines Stabes, um sich auf ein Hindernis zu schwingen, oder es zu überqueren. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Stabmagie (MA/IT) (Statisches Manöver) — siehe *Einfühlen*

Steine schätzen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung des Wertes und der Qualität von Steinobjekten in bearbeitetem, reinem oder rohem Zustand. Diese Fertigkeit wird auch zur Schätzung von Juwelen benutzt.

Steinkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung und Identifikation von Steinen. Dazu gehören auch Informationen über berühmte, magische, geschichtsträchtige, legendäre oder verfluchte Steinarten. Diese Wissensfertigkeit muß, abhängig vom Weltsystem des Spielleiters, für jede Kultur oder Region einzeln gesteigert werden.

Steinmetzkunst (GE/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Arbeit mit Stein und für die Herstellung von Skulpturen, Inschriften oder beliebigen anderen Formen von Schriften oder Reliefs. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.64.

Folgendes ist eine Auszugsliste der Steinmetzkünste:

- Edelsteinschleifer: Schleifen und Einfassen von Edelsteinen und Juwelen.
- Meißeln: Meißeln von Stein.
- Steinbrecher: Behauen und Formen großer Steine aus einem Steinbruch.
- Steinmetz: Errichten von Gebäuden, Brücken, Straßen usw. aus Ziegeln und Steinen.
- Ziegelbrenner: Herstellung von Ziegeln.

Stelzenlaufen (ST/GE) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver auf Stelzen. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2.

Sternkunde (IT/ER) (Statisches Manöver) — Bonus zur Bestimmung von Datum, Richtung und Standort, sofern die Sterne sichtbar sind. Ideale Ergänzung zur Navigationsfertigkeit. Die Fertigkeit muß für jeden Planeten oder jede Dimension getrennt entwickelt werden; andernfalls wird der Bonus für alle Planeten/Dimensionen außer den Entwickelten halbiert. Siehe: *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.64.

Surfen (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für Manöver beim Surfen.

Symbolkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Manipulation und den Gebrauch von Symbolen in Zusammenhang mit den entsprechenden *Symbol*-Sprüchen. Erlaubt auch nichtmagische Forschung zur Bestimmung und Identifikation neuer »Symbole«, die zum Repertoire des Anwenders hinzugefügt werden sollen. In diesem Zusammenhang bezieht sich »Symbol« auf Symbole oder Glyphen (siehe Abschnitt 9.3), wobei beide Kategorien als separate Fertigkeiten mit einer »Ähnlichkeit« von 1/2 gelten sollten.

Der Spielleiter kann beschließen, diese Fertigkeit als Hilfe bei der Interpretation von Träumen zuzulassen.

Taktik (IG/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für das Erkennen von taktischen Zusammenhängen oder das Entwickeln militärischer Strategien. Verschiedene taktische Situationen müssen separat entwickelt werden. Der Wert, um den der Manöverwurf 100 übertrifft, wird als negative Modifikation auf einen Gegner angerechnet, der versucht, die eigene Taktik zu durchschauen. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Folgendes ist eine Auszugsliste von Taktikbereichen:

- Belagerung: Taktik zur Schwächung befestigter Stellungen.
- Kleine Einheiten: Konflikte zwischen kleinen Gruppen.
- Luftkampf: Taktik für Jagdflugzeuge und Bomber.
- Sabotage: Taktik für den Untergrund und Aktivitäten hinter den gegnerischen Linien.
- Seegefecht: Taktik für Schiffe und Boote.
- Schlachtfeld: Taktik für Kavallerie und Infanterie.
- Strategie: Gesamtüberblick über die taktische Situation eines Feldzugs.

Taktische Spiele (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für Spiele, die wenig oder gar keine Glücks-Elemente enthalten, wie Schach oder Go. Für die verschiedenen Spiele muß diese Fertigkeit getrennt entwickelt werden. Unter normalen Umständen können die Spieler aber für ähnliche Spiele den gleichen Bonus in Anspruch nehmen wie für ähnliche Waffen. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S. 62.



Tanzen (GE/IT) (Bewegungsmanöver) — Bonus für den Versuch, einen beobachteten Tanz nachzuvollziehen. Die Fertigkeit kann auch zur Entwicklung neuer Tänze dienen und bei magischen Ritualen eine Rolle spielen. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

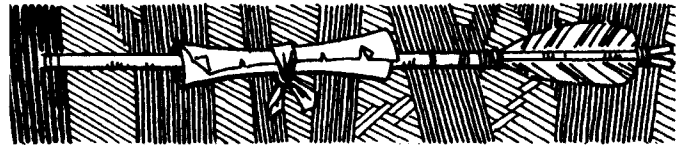
Tarnen (IG/IT) (Statisches Manöver) — Bonus beim Verstecken oder Verbergen eines Gegenstandes oder einer anderen Person unter Ausnutzung der natürlichen Eigenschaften der Umgebung.

Taschendiebstahl (GE/IT) (Statisches Manöver) — Bonus beim Taschendiebstahl. Bei erfolgreichem Wurf wird der Tascheninhalt gestohlen und der Fertigungsbonus als negative Modifikation auf den Wahrnehmungswurf des Opfers angerechnet. Siehe *Fingerfertigkeit*.

Technisches Zeichnen (IG/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für das Zeichnen von Gegenständen, Objekten, Blaupausen usw. Hierbei handelt es sich nicht um freihändiges Zeichnen, sondern um den Gebrauch spezieller Zeichengeräte (Lineale, Geodreiecke, Kompass usw.), die zur Erstellung präziser und genauer Zeichnungen benutzt werden (normalerweise maßstabsgetreu).

Tierbändigung (MA/AF) (Statisches Manöver) — Bonus für die einfache Verständigung mit und, falls möglich, die Bändigung eines Tieres. Die Fertigkeit muß für jede spezielle Tierart einzeln entwickelt werden. Die durch den Gebrauch dieser Fertigkeit kontrollierten Tiere müssen nicht abgerichtet oder gezähmt sein. Das Tier wird nur tun, was im Bereich seiner Möglichkeiten liegt. Falls der Fertigkeitwurf fehlschlägt, kehrt das Tier zu seiner grundlegenden Verhaltensweise zurück. Siehe *RMA II*, Tabelle 11.1 und 11.2. Die Fertigkeit *Tierbändigung* kann auch mit der Alternativen Tabelle für Statische Manöver verwendet werden.

Beispiel: *Eredrone Denmere, ein Astrologe der 10. Stufe besitzt 10 Grade in Tierbändigung für Wölfe. Auf der Pirsch nach einem Reh, das er für sein Abendessen eingeplant hat, hat er das Pech, in ein Rudel hungriger Wölfe zu geraten, die ihn zum Ehrengast ihres Banketts machen wollen. Eredrone stellt sich dem Rudelführer und versucht, diesen zu bändigen. Er verfügt über einen Gesamt-Fertigkeitswert von 85, erleidet -20 wegen der Wildheit des Wolfes, -30 da es sich bei Wölfen um Fleischfresser handelt, +0 für tierische Intelligenz, +0 für die Kategorie »Hundeartige«, was Eredrone eine Grundchance von 35 verleiht. Er würfelt ein 64, was einen Gesamtwert von 99 ergibt. Bei der Benutzung der Tabelle für Statische Manöver wäre Eredrone völlig erfolglos gewesen. Da der Spielleiter jedoch die Alternative Tabelle für Statische Manöver verwendet, erzielt er einen »Beinahe-Erfolg«, was ihm einen weiteren Versuch mit +20 erlaubt. Mit einem Bonus von +55 und einem Wurf von 57 erzielt er ein Ergebnis von 112 und gebietet dem Rudelführer Einhalt, womit das gesamte Rudel verharret. Durch diese kurze Gnadenfrist gelingt es Eredrone zu entkommen.*



Tiere dressieren (MA/IT) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Dressur von bestimmten Tierarten wie Raubvögel, Hunde, Bären, Großkatzen usw. Die Fertigkeit führt normalerweise zur Zähmung des Tieres. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S. 62.

Folgendes ist eine Beispielliste für Dressurfertigkeiten:

- Hundeabrichter: Abrichter von Jagd-, Wach- und Kampfhunden oder von Hunden, die Kunststücke vorführen können.
- Pferdeabrichter: Aufzucht und Zureiten von Pferden.
- Vogelabrichter: Abrichter von Kampfvögeln oder Vögeln, die andere Dienste vollbringen können.

Tiere häuten (GE/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für das Abziehen, die Haltbarmachung und Pflege von Tierhäuten.

Tierheilung (MA/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die medizinische Behandlung verletzter Tiere. Gestattet die Stabilisierung oder Heilung leichter Wunden und Krankheiten. Ein erfolgreiches statisches Manöver kann Blutverlust von bis zu 5 Treffern/Runde stoppen. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Tierkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus bei der Erkennung und Identifikation der vorherrschenden Tierformen in einem bestimmten Gebiet, Gelände und Klima. Die Fertigkeit kann entweder eingehend für ein bestimmtes Gebiet oder als Allgemeinbildung für tierische/zoologische Tendenzen entwickelt werden. Dies muß bei der Entwicklung entschieden werden. Verschiedene Geländearten/Klimate können simultan entwickelt werden, vorausgesetzt, es ist genügend Informationsmaterial vorhanden. Siehe die Liste »Geländearten/Klimate«, Abschnitt 4.6. *Anmerkung:* Diese Fertigkeit kann auch dazu verwendet werden, einzelne Spezies genau zu studieren, was detailliertes Wissen über die Eigenschaften und Gewohnheiten einer bestimmten Tierart verleiht.

Tierpflege (MA/AF) (Statisches Manöver) — Bonus für die Pflege und Versorgung von Tieren einschließlich Unterbringung, Festbinden usw. Muß für jede Tierart separat entwickelt werden (z.B. Pferde, Jagdvögel usw.) Diese Fertigkeit wird normalerweise zur Pflege einzelner Tiere angewendet.

Überlisten (AF) (Statisches Manöver) — Bonus, um ein Opfer durch schnelles, überzeugendes und verwirrendes Reden dazu zu bringen, etwas zu tun, was es normalerweise nicht tun würde. Diese Fertigkeit richtet sich normalerweise gegen Einzelpersonen.

Übertragungen (IT) (Spezieller Bonus) — Hierbei handelt es sich um die Fähigkeit, magische Energie zwischen zwei willigen Personen über eine beliebige Entfernung zu übermitteln, vorausgesetzt, es kommt ein Kontakt zustande. Der Sender muß in der Lage sein, den Empfänger zu sehen, oder dessen exakten Standort (Entfernung und Richtung oder einen bestimmten Ort) kennen. Der Empfänger muß exakt wissen, wann ein Zauber ankommt. Wenn ein Kleriker sich beispielsweise zu einem bestimmten Zeitpunkt (bei Vollmond um Mitternacht) an einem bestimmten Altar bereit hält, einen Zauber zu empfangen, kann ein anderer Magiekundiger (oder ein Gott) ihm mittels *Übertragung* einen Zauber zusenden (vorausgesetzt, er weiß, wo der Altar steht, und kennt die genaue Uhrzeit). Dies kommt gelegentlich vor, wenn sich ein Kleriker auf einer wichtigen Mission befindet, und sein Gott sich entschließt, ihm zu helfen. Es ist aber auch Charakteren möglich, sich mittels *Übertragung* zu unterstützen.

Die Übertragung von Magiepunkten: Gewöhnlich bedeutet eine „Übertragung“ die Übertragung von Magiepunkten von einem Charakter zu einem anderen. Die Zahl der übertragenen Magiepunkte wird wie folgt ermittelt: Die Anzahl der eingesetzten Magiepunkte wird von den Magiepunkten des Senders abgezogen und mit dessen als Prozentwert ausgedrückten Fertigkeitsbonus in „Übertragung“ multipliziert (z.B. überträgt ein Sender mit Fertigkeitswert 15, d.h. einem Fertigkeitswertbonus von 60, der 20 Magiepunkte einsetzt, nur 12 MP ($20 \times 60\%$). Bonusse von mehr als 100 Punkten werden als 100% gewertet).

Beim Empfänger wird diese abgeschickte Zahl der Magiepunkte ebenfalls mit dem (als Prozentwert ausgedrückten) Fertigkeitswertbonus in *Übertragung* multipliziert (Bonusse von mehr als 100 Punkten werden als 100% gewertet). Dieses Rechnergebnis ist die Zahl der tatsächlich empfangenen MP. Diese Magiepunkte können vom Empfänger beliebig zum Einsatz von Zaubern benutzt werden, gehen allerdings bei dessen nächstem Schlaf verloren.

Übertragungen zwischen Charakteren (einschließlich Nichtspielercharakteren) können nur stattfinden, wenn beide sich auf denselben Magiebereich konzentrieren. Mit anderen Worten, ein Kleriker kann keine Magiepunkte (oder Zaubersprüche) an einen Magier schicken. Im Falle von Magieunkundigen (Kämpfer, Dieben, Glücksrittern oder Kriegermönchen) sollte der Magiebereich des betreffenden Charakters auf der 1. Erfahrungsstufe festgelegt werden. Götter können natürlich beliebige Charaktere per *Übertragung* unterstützen. Dualmagiekundige können in jedem ihrer beiden Bereiche als Sender oder Empfänger einer *Übertragung* fungieren (ein Mystiker beispielsweise kann sowohl im Bereich der Essenzmagie wie auch der Mentalmagie Magiepunkte versenden oder empfangen).

Die Übertragung von Zaubersprüchen: In seltenen Fällen können auch Sprüche mittels *Übertragung* übertragen werden. Sofern der Empfänger dem richtigen Magiebereich angehört, kann der Sender durch ihn Zauber einsetzen. Dazu ist es nicht nötig, daß der Empfänger den eingesetzten Zauber kennt, da er an dessen Einsatz nicht weiter beteiligt ist. Der Zauber wird vom Sender gesprochen, und auch die benötigten Magiepunkte werden von ihm eingesetzt. Diese Magiepunkte unterliegen derselben Modifikation durch Fertigkeitswertbonusse in *Übertragung* wie ohne Zauber übermittelte Magiepunkte, und es müssen ausreichend Magiepunkte empfangen werden, um den Spruch einzusetzen. Der Spruch kann nicht eingesetzt werden, wenn der Empfänger zu diesem Zweck eigene Magiepunkte aufbringen müßte; ebensowenig ist es möglich, daß ein Charakter den Zauberspruch einsetzt, während ein anderer die dazu benötigten Magiepunkte sendet.

Beispiel: Bak ist dem Mentalmagiebereich zugewandt. Er besitzt Fertigkeitswert 1 in Übertragung (5%) und keine weiteren Bonusse. Ein Mentalist hoher Stufe namens Moour bietet ihm an, ihn mithilfe einer Übertragung zu unterstützen, und Bak stimmt zu, da er jede Hilfe brauchen kann. Moour muß Bak entweder sehen, geistigen Kontakt mit ihm haben oder genau wissen, wo er sich aufhält. Zudem muß Bak den exakten Zeitpunkt wissen, zu dem ein Spruch gesendet wird. In einer

entscheidenden Situation schleudert Moour Schild (ein Spruch 3. Stufe) und setzt dafür 60 Magiepunkte ein. Sein Fertigkeitswertbonus für Übertragung liegt bei 100%, so daß sämtliche 60 Punkte gesendet werden, Bak empfängt jedoch nur 5% von ihnen, also 3 Punkte. Dies genügt jedoch für den eingesetzten Zauber, und er wird wirksam. Hätte Moours Fertigkeitswertbonus nur 90 betragen, hätte er 67 MP aufwenden müssen, um den Spruch wirksam werden zu lassen ($90\% \times 67 = 60$ Punkte Sendung, bei Empfang von $5\% \times 60 = 3$ Punkten). Hätte er auch nur auf einen dieser Punkte verzichtet, hätte der Spruch keine Wirkung gehabt.

Überlastung durch Übertragungen: Ein Einsatz von Übertragungen kann gefährlich sein. Nach jedem gelungenen Einsatz wird ein offener Wurf W100 ausgeführt, zu dessen Ergebnis die Zahl der empfangenen Magiepunkte addiert wird. Außerdem wird der Fertigkeitswert (nicht der Fertigkeitswertbonus) des Empfängers abgezogen. Liegt das Endergebnis über 100, ist es zu einer Überlastung gekommen.

Beispiel: Baks Bruder Geen ist ein Kleriker mit Fertigkeitswert 14 in Übertragung. In kritischer Lage bittet er seinen Gott Blag um Hilfe, und Blag reagiert (der Spielleiter hat eine unglaubliche Reaktion der Gottheit ausgewürfelt), indem er den Zauber Wahrer Seelenraub durch den Kleriker ausübt. Dies ist ein Spruch der 20. Stufe, und der Gott sendet 40 Magiepunkte. Alle 40 Punkte werden gesendet (Blag ist ein Gott) und Geen empfängt 58%: 23 MP. Sein Spielleiter würfelt mit W100, um festzustellen, welchen Effekt dies auf Geen hat. Er wirft eine 48 (+23 für die mit dem Zauber empfangenen Magiepunkte, -14 für seinen Fertigkeitswert). Das Ergebnis beträgt 57 ($48 + 23 = 71 - 14 = 57$), und Geen bleibt von einer Überlastung verschont.

Angenommen, Geens Spieler hätte anstatt einer 48 eine 97 gewürfelt. Da 97 über 95 liegt, hätte er, da es sich um einen „offenen“ Wurf handelt, erneut würfeln und das Ergebnis addieren müssen. Bei einem zweiten Wurf von 23 ergäbe das einen unmodifizierten Wurf von 120. Nach +23 und -14 blieben 129 Punkte, und Geen wäre das Opfer einer Überlastung geworden.

Bei einer Überlastung wird zweimal auf der 15+-Spalte der Tabelle CET 3 Eigenschaftssteigerungswürfe, BdH&A, S.26-27, gewürfelt. Die so ermittelte Punktzahl wird vom (aktuellen) Erinnerungswert abgezogen. Dieser Vorgang wird anschließend für die Eigenschaft Intelligenz wiederholt. Sollte darauf eine oder beide Eigenschaften auf 0 oder darunter sinken, verliert der Charakter alle Erfahrung und Fertigkeiten. Der positive Aspekt dieser Auswirkungen liegt darin, daß der Charakter nun den Beruf wechseln kann, da er alle Erinnerungen an seine Kindheit, seine Lehrzeit und sein übriges Leben verloren hat (allerdings wird er viele Jahre brauchen, bis er wieder als geistig Erwachsener angesehen werden kann).

Bei einer Überlastung wird auch ein Wurf für den als Sender mit dem Opfer der Überlastung in Verbindung stehenden Charakter notwendig. In diesem Fall muß mit einem W100 ein Ergebnis unter dem Auftretenwert erzielt werden, oder der Sender erleidet die gleichen Folgen wie der Empfänger (Götter ausgenommen). Überlebt der Sender diesen Rückschlag ohne Schaden, kann er (ohne Rücksicht auf Status oder Wünsche des Empfängers) eine absolute Kontrolle über den Körper seines Opfers sowie dessen verbliebenes Wissen, Fertigkeiten, Sprüche oder Magiepunkte ausüben. Dazu muß der Sender allerdings über eine Möglichkeit verfügen, dem Überlastungsoffer Befehle zukommen zu lassen. Diese Kontrolle hält 24 Stunden oder bis zum Abbruch des Kontaktes an.

Steht das Buch der Magie zur Verfügung und kommt es zu einer Überlastung, wird ein W100 ausgeführt und das Fünffache der Differenz zwischen dem Überlastungswurf und 100 addiert. Dieses Endergebnis wird auf der Spalte „Nichtangriffsspruch“ der „Patertabelle Zauberverfehlen“ (Buch der Magie, S.136) nachgeschlagen. Je nach Entscheidung des Spielleiters kann dieses Ergebnis zusätzlich zum Verlust von Erinnerungs- und Intelligenzpunkten oder an dessen Stelle wirksam werden. Siehe BdH&A, 4.7 Magische Fertigkeiten, S.26-27.

Überwachung (IT/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Überwachung einer Person, eines Ortes oder eines Gegenstandes. Beinhaltet außerdem die Fertigkeit zu bestimmen, mit welchem Ansatz und welchen Techniken man die Lösung eines Verbrechens am besten angeht.

Vert
Vers
zu m

Vert
dazu
Dies
nich
Opfe
Wur
letzu
gen
Ferti
wen
kom
sens
fertig

Vert
deru
oder
Requ



Vert
Eins
Schu
ganz
Ferti
Defe
Wur
keits
Un
Char
darf
ande
Opti
BdH
sche
seine
Besce

Vert
eine
Der
bonu
durch
Ferti
und

Vert
chen
nelle
keit
Bew
The

Viel
men
Ferti
BdH

Wac
beim
Zusa
9.3).
und
Anw

Waf
Besti

Verführungskunst (MA/AF) (Statisches Manöver) — Bonus auf Versuche, einen anderen Charakter emotional, sinnlich oder sexuell zu manipulieren. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.64.

Verhören (IG/GE) (Statisches Manöver) — Diese Fertigkeit dient dazu, von einem intelligenten Wesen Informationen zu bekommen. Diese Befragung kann unangenehm für das Opfer sein, muß es aber nicht. Der Verhörende erhält einen +25-Bonus, wenn er seinem Opfer Schmerzen zufügt; ist in diesem Fall jedoch der *Verhören*-Wurf negativ, können die Folgen für den Befragten in schweren Verletzungen oder gar im Tod bestehen. Das Ausmaß dieser Verletzungen wird mit einem WW (modifiziert durch SD/KO) festgelegt. Die Fertigkeit zum Verhören bezieht sich nicht nur darauf, auf mehr oder weniger brutale Weise an die benötigten Informationen heranzukommen, sondern auch darauf, aus in Erfahrung gebrachten Wissensfragmenten richtige Schlüsse zu ziehen. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S. 62-63.

Verkleiden (AF/SD) (Statisches Manöver) — Bonus für die Veränderung des Aussehens einer Person (nicht der tatsächlichen Form oder des Gewichts) durch Verwendung von Kosmetika und anderen Requisiten.



Verteidigungs-Kraftakt (kein Bonus) (Spezieller Bonus) — Durch Einsatz dieser Fertigkeit ist es möglich, Angriffen mit Nahkampf-, Schuß- oder Wurfaffen ganz oder teilweise auszuweichen bzw. sie ganz oder teilweise abzuwehren. Bei Nahkampfangriffen wird der Fertikeitsbonus *Verteidigungs-Kraftakt* des Verteidigers zu seinem Defensivbonus gegen Nahkampfangriffe addiert. Bei Schuß- oder Wurfangriffen wird der Fertikeitswert halbiert, bevor der Fertikeitsbonus errechnet und zum Defensivbonus addiert wird.

Um einen *Verteidigungs-Kraftakt* einsetzen zu können, muß ein Charakter sich des abzuwehrenden Angriffs bewußt sein. Zudem darf er keine Panzerung tragen und weder einen Schild noch ein anderes großes Objekt in den Händen halten. Bei Verwendung der Optionsregel „Zusätzliche Fähigkeiten im Waffenlosen Kampf“ im *BdHEA*, Abschnitt 14.3, kann ein den *Waffenlosen Kampf* beherrschender Charakter beliebige Waffen in den Händen halten, die in seiner Waffenkata benutzt werden können. Siehe *BdHEA*, 4.8 Besondere Fertigkeiten (Verteidigungs-Kraftakt), S. 28.

Verteidigungsrolle (GE/RE) (Bewegungsmanöver) — Bonus, um einem Angriff durch den Einsatz eines Rollmanövers auszuweichen. Der Fertikeitsgrad (nicht der Fertikeitsbonus) wird zum Defensivbonus addiert. Der Wurf für diese Fertigkeit wird in der Runde durchgeführt, in der sie aktiv eingesetzt wird. Beim Gebrauch dieser Fertigkeit darf der Anwender nicht parieren, keinen Schild benutzen und nicht angreifen.

Verwaltung (IT/MA) (Statisches Manöver) — Bonus zum erfolgreichen Umgang mit jeglicher Einrichtung, bei der Buchhaltung, personelle Zusammenarbeit und Bürokratie eine Rolle spielen. Die Fertigkeit ist auch beim Erlangen von öffentlichen Ämtern und bei der Bewerbung um Regierungsposten hilfreich. Siehe *Spacemaster* — *The Player's Book*, 3.5 Secondary Skills, S. 18.

Viehucht (MA/AF) (Statisches Manöver) — Bonus beim Zusammenreiben, Behandeln oder Manipulieren von Herdentieren. Die Fertigkeit gilt normalerweise für eine bestimmte Tiergruppe. Siehe *BdHEA*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S. 64.

Wächterzeichenkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus beim Gebrauch und der Manipulation von „Wächterzeichen“ im Zusammenhang mit *Wächterzeichen*-Sprüchen (siehe Abschnitt 9.3). Erlaubt auch nichtmagische Nachforschungen zur Bestimmung und Identifikation neuer Wächterzeichen, die zum Repertoire des Anwenders hinzugefügt werden sollen.

Waffen schätzen (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung von Wert und Qualität einer Waffe.

Waffenfertigkeiten (ST oder GE) (Bewegungsmanöver/Offensivbonus) — Diese Fertigkeiten bestimmen den Erfolg eines Charakters beim Einsatz von Waffen (im Gegensatz zu Zaubersprüchen) in einer Kampfsituation. Für jede Waffe muß eine eigene Fertigkeit entwickelt werden. Der Fertikeitsbonus für eine Waffe ist Teil des Offensivbonus eines Charakters mit ihr. Der gesamte Offensivbonus (der eine Anzahl von Faktoren vereinigt) wird normalerweise auf alle „Angriffswürfe“ mit dieser Waffe angerechnet.

Waffenfertigkeitenkategorien: Auf der Entwicklungskostentabelle 11.8, *RMA II*, S. 113ff, sind 6 Entwicklungskosten für Waffenfertigkeiten aufgeführt. Diese Kosten müssen den folgenden sechs Waffenfertigkeitenkategorien zugeordnet werden:

Einhändige Klingenwaffen	Schußwaffen
Einhändige Schlagwaffen	Wurfaffen
Zweihandwaffen	Stangenwaffen

Manche Waffen passen in mehrere Kategorien — ein Handbeil kann sowohl als Einhandwaffe wie auch als Wurfaffe benutzt werden, und für beide Einsatzarten sollten separate Fertigkeiten entwickelt werden. Andere Waffen können sowohl mit einer als auch mit beiden Händen benutzt werden; auch für jede dieser Einsatzarten ist eine eigene Fertigkeit vonnöten.

Entwicklungskosten der Waffenkategorien: Während der Kindheit entwickelt ein Charakter ein Interesse an oder eine Vorliebe für eine Waffe (und Kategorie), die es ihm erleichtert, eine Fertigkeit mit dieser Waffe zu entwickeln. Daher kann jeder Spieler die sechs Waffenfertigkeiten-Entwicklungskosten für den Beruf seines Charakters nach Belieben den sechs Waffenkategorien zuordnen. Ein Kämpfer kann z.B. zwei Waffenkategorien besitzen, in denen er seine Fertigkeiten relativ leicht verbessern kann (Entwicklungskosten: 1/5 und 2/5), eine, in der ihm dies sehr schwer fällt (Entwicklungskosten: 5), und drei andere Kategorien, die sich zwischen den Extremen bewegen (Kosten: 2/7). Einmal erfolgt, ist diese Zuordnung von Dauer und kann für diesen Charakter später nicht mehr verändert werden.

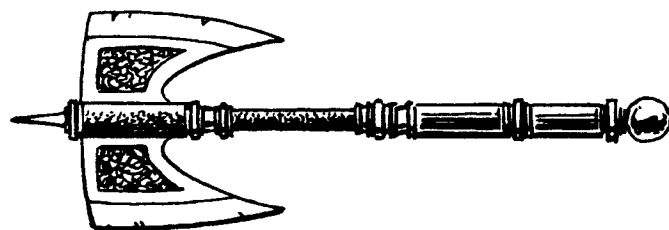
Der Spielleiter kann entscheiden, daß die Kultur, in der ein Charakter aufgewachsen ist, eine oder mehrere Kostenzuteilungen des Charakters vorbestimmt.

Beispiel: *Dral wuchs in einem Gebiet auf, in dem Pfeil und Bogen als unehrenhaft und unter der Würde eines echten Kriegers betrachtet wurden. Aus diesem Grund beschließt der Spielleiter, daß der Spieler Dral (einem Kämpfer) die „5“ der Kategorie Schußwaffen zuordnen muß, obwohl dessen Spieler sehr viel lieber Schüsse aus dem Hinterhalt abgab, als in einem fairen Schwertkampf Drals Leben zu riskieren.*

Fertigkeiten mit Waffen innerhalb einer Kategorie: Die Fertigkeit eines Charakters mit einer bestimmten Waffe (bzw. deren diverse Einsatzmöglichkeiten) zählt für Entwicklungszwecke als jeweils eigener Bereich. Drals Fertikeitswert mit der Armbrust hat daher keine Auswirkungen auf die Benutzung eines Langhogens, obwohl beide Waffen zur Kategorie Schußwaffen gehören. Entsprechend nützt der Fertikeitswert mit dem Krummsäbel nicht beim Einsatz des Langschwertes; obwohl die Waffen sich ähneln, gibt es Probleme, wenn man versucht, sie auf dieselbe Weise zu benutzen. (Für mögliche Auswirkungen auf die Fertigkeiten mit ähnlichen Waffen siehe *BdHEA*, 14.1 Optionsregeln, Fertikeitswert mit ähnlichen Waffen, S. 62).

Dabei gilt zu beachten, daß die Fertigkeiten mit zwei Waffen derselben Kategorie ohne Abzug gleichzeitig verbessert werden können, sofern die Entwicklungskosten gezahlt werden, da Fertigkeiten mit verschiedenen Waffen völlig losgelöst voneinander gehandhabt werden.

Für Schußwaffen wird der Eigenschaftsbonus für Geschicklichkeit auf den Angriffswurf angerechnet, für alle anderen Waffen der Eigenschaftsbonus von Stärke. Siehe *BdHEA*, 4.5 Waffenfertigkeiten (OB), S. 22.



Waffenkombination (ST) (Bewegungsmanöver/Offensivbonus) — Diese Fertigkeit gilt für den Kampf mit zwei Waffen. Mithilfe dieser Fertigkeit kann der Benutzer zwei Waffen im Kampf einsetzen, ohne die Modifikation von -20 zu erleiden. Er erhält zwei Angriffe pro Runde und kann gegen zwei Gegner kämpfen, wenn keiner der beiden eine Offensivmodifikation aufgrund der Position erhält (z.B. kann ein Anwender nicht beide Gegner in derselben Runde angreifen, wenn einer der beiden +15 für einen Flankenangriff oder +20 für einen Angriff von hinten erhält).

Kampf gegen einen Gegner: Hier gilt keine negative Angriffsmodifikation.

Kampf gegen zwei Gegner: Hier gilt -20 für beide Angriffe.

Parade: Der Angreifer muß den Offensivbonus für beide Waffen um den gleichen Wert reduzieren. Gegen einen Gegner erhält der Anwender die Paradowirkung einer Waffe. Gegen zwei Gegner können beide gleich pariert werden.

Ähnliche Fertigkeit: Diese Fertigkeit läßt die Regeln für 'Ähnliche Waffen' nur für Waffenkombinationen zu, die der gleichen Waffenart angehören.

Entwicklungskosten: Die Grundkosten entsprechen dem Aufwand für das Erlernen beider Waffen. *Beispiel:* Der Krieger Garrot Feltheart möchte die Kombination seiner beiden Lieblingswaffen, Morgenstern und Streitkolben, erlernen. Normalerweise kostet jede der beiden Waffen 1/5, so daß seine Entwicklungskosten für *Waffenkombination* mit Morgenstern und Streitkolben 2/10 betragen. Die *Waffenkombination* wird für eine bestimmte Hand erlernt. In Garrots Fall lernt dieser beispielsweise den Morgenstern in der rechten und den Streitkolben in der linken Hand zu benutzen. Wenn Garrot in der Lage sein möchte, die Waffen zwischen den beiden Händen zu wechseln, ohne dabei negative Modifikationen zu erleiden, dann muß er zwei *Waffenkombinationen* lernen: Morgenstern rechts und Streitkolben links sowie Morgenstern links und Streitkolben rechts.

Abzug für den Gebrauch von Waffenkombination mit nur 1 Waffe: Der Gebrauch von nur einer anstelle von beiden Waffen läßt den Anwender einen Abzug von -25 auf alle Angriffe erleiden, wenn er die Fertigkeit für die Waffe allein nicht entwickelt hat. *Beispiel:* Garot wurde bei einem Nickerchen erwischt und konnte nur noch den Morgenstern greifen. Beim Gebrauch seines Morgensterns, den er nur als Teil seiner *Waffenkombination* erlernt hat, wird sein Offensivbonus um -25 reduziert. Hätte er jedoch seinen Streitkolben ergriffen (den er auch einzeln entwickelt hat), wären ihm nicht -25 abgezogen worden.

Der Gebrauch von Waffenkombination mit Zweihandwaffen: Es gibt drei Optionen für den Umgang mit *Waffenkombination*, wenn eine oder beide der Waffen zu den Zweihandwaffen gehört. (*Anm. d. Red.:* Der Spielleiter sollte dieselbe Option, die er hier wählt, auch im Hinblick auf die einhändige Benutzung einer Zweihandwaffe außerhalb einer *Waffenkombination* benutzen.)

Option 1: Der Spielleiter kann den Gebrauch von *Waffenkombinationen* mit Zweihandwaffen verbieten.

Option 2: Um eine oder zwei Zweihandwaffen in einer *Waffenkombination* benutzen zu können, muß der Anwender einen Stärkebonus von +30 bzw. +60 besitzen. Verfügt der Anwender nicht über die erforderliche Stärke, so sollte der Spielleiter ihm den Gebrauch von Zweihandwaffen in *Waffenkombinationen* verbieten.

Option 3: Wie in Option 2, außer daß der Versuch, Zweihandwaffen ohne die erforderliche Stärkemodifikation zu benutzen, eine negative OB-Modifikation für beide Waffen bewirkt. Die negative OB-Modifikation entspricht der Differenz zwischen der erforderlichen und der tatsächlichen Stärkemodifikation des Anwenders, multipliziert mit 2. Zum Beispiel hat Dactonic *Waffenkombination* für einen Bihänder in der rechten und ein Langschwert in der linken Hand entwickelt. Dactonic's Stärkemodifikation beträgt nur +25, so daß eine *Waffenkombination* mit dem Bihänder -10 = -(30 - 25) x 2 für seinen OB ergibt. Würde er jedoch zwei Bihänder benutzen, so wäre er bei -70 = -((60 - 25) x 2).



Waffenloser Kampf (ST oder AG) (Bewegungsmanöver/Offensivbonus) — *Waffenloser Kampf*-(WK-)Fertigkeiten haben Auswirkungen auf den Offensivbonus für unbewaffneten Kampf. Die WK-Fertigkeiten umfassen 8 verschiedene WK-Angriffe. Jede dieser acht Fertigkeiten muß separat entwickelt werden und wird für Entwicklungszwecke als eigener Bereich angesehen:

WK-Hiebgrad 1	WK-Wurfgrad 1
WK-Hiebgrad 2	WK-Wurfgrad 2
WK-Hiebgrad 3	WK-Wurfgrad 3
WK-Hiebgrad 4	WK-Wurfgrad 4

Diese Grade sind nicht mit Fertigungsgraden zu verwechseln. WK-Grade repräsentieren die Komplexität und Wirkung der verschiedenen *Waffenloser Kampf*-Angriffe. Grad 1 ist der einfachste (und am wenigsten gefährliche), Grad 4 der schwierigste (und tödlichste) dieser Angriffe. Die Fertigkeiten sind weiter nach Art in »Hiebgrade« (Karate-ähnlicher WK, einschließlich Boxen) und »Wurfgrade« (Judo-ähnlicher WK, einschließlich Ringen) unterteilt.

Wirkung der Fertigkeit Waffenloser Kampf: Bei einem *Waffenloser Kampf*-Angriff mittels eines bestimmten WK-Grades wird der Fertigkeitwert für den benutzten WK-Grad als Teil des benutzten Offensivgesamtbonus angerechnet. Normalerweise entscheidet der Charakter selbst darüber, welchen WK-Grad er bei einem Angriff benutzt.

Wirkung von WK-Art und -Grad: In einer einzelnen Runde kann nur ein WK-Grad und eine WK-Art zum Angriff benutzt werden. Der WK-Grad legt das maximal mögliche Resultat des Angriffs fest (*Buch der Schwerter*, Abschnitt »Erfolgreicher Angriff«), während die WK-Art (Hieb oder Wurf) bestimmt, welche Angriffstabelle benutzt wird. Für mit dem *Buch der Helden und Abenteuer* entwickelte Charaktere kommt der Abschnitt »Waffenloser Kampf« im *Buch der Schwerter* nicht zur Anwendung.

Einschränkungen der WK-Fertigkeitsentwicklung: Eine Fertigkeit in einem WK-Grad kann nicht auf einen höheren Fertigungsgrad angehoben werden als die bereits erreichten Fertigungsgrade mit niedrigeren WK-Graden derselben Art (Hieb oder Wurf). Mit anderen Worten, der Fertigkeitwert in WK-Hiebgrad 4 kann nicht höher sein als der Fertigkeitwert in WK-Hiebgrad 3, dieser nicht höher als der Fertigkeitwert in WK-Hiebgrad 2 und dieser nicht höher als der Fertigkeitwert in WK-Hiebgrad 1. Dasselbe gilt für WK-Wurfgrade.

Wagen lenken (GE/RE) (Bewegungsmanöver) — Wie bei *Reiten* müssen die Fertigkeitwerte für *Wagen lenken* für verschiedene Fahrzeugtypen separat entwickelt werden. Fahrzeuge sind als von Tieren gezogene Objekte wie Wagen, Karren, Schlitten usw. definiert. Ein Fertigkeitwert erlaubt grundsätzliches Verständnis der Kontrollen; weitere Werte spiegeln den verbesserten Umgang und zunehmende Schnelligkeit bei Manövern dar.

Wahrnehmung (IT/IT/IG) (Statisches Manöver) — Siehe *Allgemeine Wahrnehmung*

Wahrsagekunst (IT/MA) (Statisches Manöver) — Bonus für die Vorhersage der Zukunft oder die Wahrnehmung unbekannter Größen/Merkmale mithilfe von wahrsagerischen Mitteln oder Methoden (z.B. Kristallkugeln, Tarot-Karten, Stöcken, Teesatz, Handflächen, usw.). Jede Methode muß separat entwickelt werden. Die Fertigkeit kann auch dazu benutzt werden, die Vergangenheit oder Gegenwart zu durchforschen. Siehe *RMA II*, Tabellen 11.1 und 11.2.

Anmerkung: *Wahrsagungen sind von allgemeiner Natur und eher den Interpretationen von Symbolik überlassen als die klareren, fest umrissenen Mittel, welche durch die entsprechenden Wahrsage-Sprüchen verliehen werden. Außerdem benötigen die Methoden der Wahrsagung für ihre Durchführung mindestens 1 Minute (und oftmals beträchtlich länger). Die Quabbals aus dem RMA I können im Zusammenhang mit dieser Fertigkeit verwendet werden.*

Wappenkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für den Entwurf oder das Erkennen eines bestimmten heraldischen Symbols (Wappen). Verschiedene Kulturen müssen separat gesteigert werden. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.62.

Wasser finden (MA) (Statisches Manöver) — Bonus für das Aufspüren unterirdischer Wasserquellen durch den Boden. Bei einer erfolgreichen Anwendung befindet sich das Wasser direkt unter den Füßen des Suchenden. (*Anm. d. Red.:* Diese Fertigkeit erschafft natürlich nicht Wasser, wo vorher keines war; man benutzt vielmehr eine Art von Wünschelrute, um bereits vorhandene unterirdische Wasserquellen aufzuspüren.)

Werbung (IT/IG) (Statisches Manöver) — Bonus für die erfolgreiche Vermarktung eines Produktes oder einer Dienstleistung. Muß für jede betreffende Kultur einzeln entwickelt werden; ansonsten wird der Bonus für jede Kultur außer der speziell Studierten halbiert. Siehe *Spacemaster — The Player's Book*, 3.48 Scientific Skills, S. 18

Wetterkunde (IT/MA) (Statisches Manöver) — Bonus zur Vorhersage des örtlichen Wetters während der nächsten 24 Stunden. Siehe: 14.1 Nebenfertigkeiten, BdH&A, S.65.

Winden (GE/SD) (Bewegungsmanöver) — Bonus für die Manipulation des eigenen Körpers mit dem Ziel, kleine Öffnungen zu durchqueren oder plötzliche Schläge (außer Stürzen) zu absorbieren. Hilft bei der Flucht aus Fesseln usw. Siehe *BdH&A*, 14.1 Nebenfertigkeiten, S.64.

Wissen um Fabelwesen (ER/IG) (Statisches Manöver) — Hilft bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von Fabelwesen sowie zu ihnen gehöriger Dinge (Wohnstätten, Gegenstände usw.).

Wundbehandlung (SD/MA/IT) (Statisches Manöver) — Bonus für die Durchführung kleinerer chirurgischer Eingriffe wie das Nähen von Wunden, die Amputation entzündeter oder zermalmt Gliedmaßen, das Schienen von Brüchen sowie anderer kleinerer chirurgischer Operationen.

Wurfgeschütze bedienen (IT/GE) (Bewegungsmanöver/Offensivbonus) — Diese Fertigkeit ist ein Teil des gesamten Kampf-Offensivbonus der beim Einsatz von Katapulten, Trebuchets, Ballistae oder anderen Wurfgeschützen angewendet wird. Jede Waffe muß als separate Fertigkeit erlernt werden. Für ungelernete Geschütztypen kann 1/3 des Bonus für Ähnliche Fertigkeiten gelten.



Yado (RE/GE) (Bewegungsmanöver) — Vollständiger Name: Yado-mejutsu. Diese Fertigkeit ermöglicht es, Waffen oder Wurfgeschosse, die gegen einen geschleudert werden, mit dem Körper (Händen usw.), Waffen oder dem Schild abzuwehren. Der Erfolg dieses Manövers wird mit einem offenen Wurf (zusätzlich Fertigkeitsbonus für Yado) überprüft. Angewendet wird die Tabelle für Bewegungsmanöver MT 1, *BdH&A*, S. 20, wobei die entsprechende Schwierigkeit für geworfene Waffen *sehr schwer* ist; für Wurfgeschosse ist es *blanker Leichtsinn*. Das Ergebnis wird (zusätzlich zum normalen OB) vom Angriffswurf abgezogen. In einer Runde kann ein Charakter pro 5 Fertigkeitswerten Yado je eine Waffe oder ein Wurfgeschöß abwehren. Alle müssen aus dem Blickfeld des Angegriffenen kommen, jeder Abwehrversuch wird getrennt ausgewürfelt, und der Charakter muß seinen Bonus unter den einzelnen Versuchen aufteilen. Es gibt 5 Arten von Geschoßabwehr, die alle zu 1/2 als ähnlich gelten, aber separat gesteigert werden müssen. Die Kategorien sind: Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Stangenwaffen, bloße Hände und Waffenkombination. Siehe *RMA I*, 4.3 Nebenfertigkeiten, S.63.

Zeitsinn (IT/ER) (Statisches Manöver) — Bonus für die Bestimmung der Tageszeit oder der Zeitspanne, die seit einer bestimmten Situation vergangen ist.

Zirkelkunde (ER/IG) (Statisches Manöver) — Bonus beim Gebrauch und der Manipulation von Kreisen im Zusammenhang mit den Spruchlisten *Zirkel der Macht* und *Schutzzirkel*. Erlaubt auch nichtmagische Nachforschungen zur Bestimmung und Identifikation neuer »Zirkel«, die ins Repertoire des Anwenders kommen sollen.

8

Spruchlisten für Dualmagiekundige

8.1 Nekromanten-Berufslisten

197•Tote beleben

Anmerkung 1: Tote beleben-Sprüche können wie folgt benutzt werden: Tote beleben III für drei Tote der 1. Stufe oder einen Toten der 2. Stufe und einen der 1. Stufe oder einen Toten der 3. Stufe.

Anmerkung 2: Wenn ein Untoter erschaffen wird (Totengeist binden), wird seine Art vom Spielleiter festgelegt. Die Fertigkeit Spruchmeisterschaft kann dem Zaubern den dazu dienen, die Art zu bekommen, welche er möchte. In jedem Fall wird ein toter Körper benötigt.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Tote beleben I	1 Ziel	1 min/St	30 m
2 Totengeist binden I	1 Ziel	P	30 m
3 Tote beleben II	variabel	1 min/St	30 m
4 Totengeist binden II	1 Ziel	P	30 m
5 Tote beleben III	variabel	1 min/St	30 m
6 Totengeist binden III	1 Ziel	P	30 m
7 Tote beleben IV	variabel	1 min/St	30 m
8 Totengeist binden IV	1 Ziel	P	30 m
9 Tote beleben V	variabel	1 min/St	30 m
10 Totengeist binden V	1 Ziel	P	30 m
11 Tote beleben VI	variabel	1 min/St	30 m
12 Totengeist binden VI	1 Ziel	P	30 m
13 Tote beleben VII	variabel	1 min/St	30 m
14 Totengeist binden VII	1 Ziel	P	30 m
15 Tote beleben VIII	variabel	1 min/St	30 m
16 Totengeist binden VIII	1 Ziel	P	30 m
17 Tote beleben IX	variabel	1 min/St	30 m
18 Totengeist binden IX	1 Ziel	P	30 m
19 Wahres Tote beleben	variabel	1 min/St	30 m
20 Lich	Selbst	P	Selbst
25 Meisterliches Totengeist binden	1 Ziel	P	30 m
30 Vollendetes Tote beleben	variabel	1 min/St	30 m
50 Vollendetes Totengeist binden	1 Ziel	P	30 m

1•Tote beleben I (K): Der Zaubernde kann einen toten Körper (bis zu 150% seines Gewichts) beleben und kontrollieren. Der Zaubernde muß sich konzentrieren, um den Körper Handlungen durchführen zu lassen. Dieser kann sich mit -20 bewegen und mit -10 kämpfen. Hierbei handelt es sich um einen belebten Toten der 1. Stufe mit einem OB von +10 (für die höherstufigen Sprüche beträgt der OB +10/St).

2•Totengeist binden I (KM): Der Zaubernde kann einen Totengeist der 1. Stufe in einen toten Körper bannen. Nach drei Runden erfüllt der Geist den Körper mit Leben (siehe »beseelte Untote«, Anmerkungen zu den Nekromanten-Berufslisten) und wird zu einem Untoten der 1. Stufe.

3•Tote beleben II (K): Wie Tote beleben I, es können aber 2 Stufen belebt werden.

4•Totengeist binden II (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 2. Stufe erschaffen werden.

5•Tote beleben III (K): Wie Tote beleben I, es können aber 3 Stufen belebt werden.

6•Totengeist binden III (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 3. Stufe erschaffen werden.

7•Tote beleben IV (K): Wie Tote beleben I, es können aber 4 Stufen belebt werden.

8•Totengeist binden IV (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 4. Stufe erschaffen werden.

9•Tote beleben V (K): Wie Tote beleben I, es können aber 5 Stufen belebt werden.

10•Totengeist binden V (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 5. Stufe erschaffen werden.

11•Tote beleben VI (K): Wie Tote beleben I, es können aber 6 Stufen belebt werden.

12•Totengeist binden VI (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 6. Stufe erschaffen werden.

13•Tote beleben VII (K): Wie Tote beleben I, es können aber 7 Stufen belebt werden.

14•Totengeist binden VII (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 7. Stufe erschaffen werden.

15•Tote beleben VIII (K): Wie Tote beleben I, es können aber 8 Stufen belebt werden.

16•Totengeist binden VIII (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 8. Stufe erschaffen werden.

17•Tote beleben IX (K): Wie Tote beleben I, es können aber 9 Stufen belebt werden.

18•Totengeist binden IX (KM): Wie Totengeist binden I, es kann aber ein Untoter der 9. Stufe erschaffen werden.

19•Wahres Tote beleben (K): Wie Tote beleben I, es können aber 10 Stufen belebt werden.

20•Lich (K): In einem Versuch, Unsterblichkeit zu erlangen, verwandelt der Zaubernde seinen eigenen Körper in einen Untoten, der von seinem eigenen Geist beseelt wird. Bei diesem Vorgang bestehen Risiken, denn von nun an wird der Zaubernde durch Sprüche, die auf Untote wirken, auch betroffen, und bei einem Zauberverfehler (natürlicher, unmodifizierter Zauberverfehler) besteht die Chance, daß der Körper diese Behandlung abweist. Wenn der Körper einen Verwandlungsversuch erst einmal abgewiesen hat, dann besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5% pro Tag, den die Behandlung bereits andauert hat, daß der Körper zusammenbricht und durch den Schock und die Anstrengung, die er erlitten hat, stirbt. Wenn der Magiekundige dies überlebt und es erneut versuchen möchte, muß er eine Woche multipliziert mit der Anzahl der Tage, die er sich zum Zeitpunkt der Abweisung schon in Behandlung befand, warten. Dieser Spruch braucht 20 Tage bis zu seiner Vollendung und muß bis dahin 20 mal an jedem Tag in den gleichen Zeitabständen angewendet werden. Wenn die optionalen Regeln für Lebensstufen verwendet werden, wird der Lich dann einen immensen Appetit auf die Lebensstufen anderer haben und sollte diesbezüglich genauso behandelt werden, wie ein Vampir (obwohl der Lich Unsterb-

lichkeit besitzt, muß er sich immer noch »ernähren« um am Leben zu bleiben).

25•Meisterliches Totengeist binden (KM): Wie *Totengeist binden I*, es kann aber ein Untoter der 10. Stufe erschaffen werden.

30•Vollendetes Tote beleben (K): Wie *Tote beleben I*, es können aber Untote bis zur Stufe des Zaubernenden belebt werden.

50•Vollendetes Totengeist binden (KM): Wie *Totengeist binden I*, es kann aber ein Untoter bis zur Stufe des Zaubernenden erschaffen werden.

198•Herrschaft über den Tod

Anmerkung: Der Alterungsprozeß aller »gealterten« Ziele stoppt bei Eintritt des Todes oder Auflösung. Ist das Ziel bereits tot, so gilt das Altern für den Körper (d.h. der Zerfall).

Anmerkung: Das Höchstalter, das ein Ziel erreichen könnte, läßt sich mithilfe der durchschnittlichen Lebensdauer des Volkes modifiziert durch die Eigenschaftsmodifikation für die Konstitution des Opfers bestimmen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Altern I (6 Monate)	1 Ziel	P	30 m
2 Lebenskraft stehlen I *	1 Ziel	P	30 m
3 Altern II (1 Jahr)	1 Ziel	P	30 m
4 Lebenskraft stehlen III *	1 Ziel	P	30 m
5 Altern III (2 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
6 Kleiner Tod *	1 Ziel	—	15 m
7 Altern IV (5 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
8 Lebenskraft stehlen IV *	1 Ziel	P	30 m
9 Altern V (10 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
10 Lebenskraft stehlen V *	1 Ziel	P	30 m
11 Großer Tod	1 Ziel	—	15 m
12 Lebenskraft stehlen V *	1 Ziel	P	30 m
13 Altern VI (20 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
14 Lebenskraft stehlen VII *	1 Ziel	P	30 m
15 Altern VII (40 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
16 Lebenskraft stehlen VIII *	1 Ziel	P	30 m
17 Altern X (75 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
18 Lebenskraft stehlen IX *	1 Ziel	P	30 m
19 Wahrer Tod *	1 Ziel	—	15 m
20 Meisterhaftes Lebenskraft stehlen *	1 Ziel	P	30 m
25 Meisterhaftes Altern (100 Jahre)	1 Ziel	P	30 m
30 Wahres Altern (1 Jahr/min)	1 Ziel	P	30 m
50 Herrschaft über den Tod	1 Ziel	1 Rd/St	variabel

1•Altern I (K): Innerhalb von einer Minute altert das Ziel körperlich um 6 Monate.

2•Lebenskraft stehlen I (M*): Das Ziel verliert einen Teil seiner Lebenskraft (1 Lebensstufe, siehe Abschnitt 6.1).

3•Altern II (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 1 Jahr.

4•Lebenskraft stehlen III (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 3 Lebensstufen.

5•Altern III (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 2 Jahre.

6•Kleiner Tod (M*): Das Ziel erleidet einen Kritischen Treffer der Schwere »C« auf einer Tabelle der Wahl des Zaubernenden.

7•Altern IV (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 5 Jahre.

8•Lebenskraft stehlen IV (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 4 Lebensstufen.

9•Altern V (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 10 Jahre.

10•Lebenskraft stehlen V (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 5 Lebensstufen.

11•Großer Tod (M): Wie *Kleiner Tod*, das Ziel erleidet jedoch einen Kritischen Treffer der Schwere »E«.

12•Lebenskraft stehlen VI (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 6 Lebensstufen.

13•Altern VI (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 20 Jahre.

14•Lebenskraft stehlen VII (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 7 Lebensstufen.

15•Altern VII (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 40 Jahre.

16•Lebenskraft stehlen VIII (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 8 Lebensstufen.

17•Altern X (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 75 Jahre

18•Lebenskraft stehlen IX (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 9 Lebensstufen.

19•Wahrer Tod (M*): Wie *Kleiner Tod*, das Ziel erleidet jedoch 1–5 Kritische Treffer der Schwere »E« (auf den Kritischen Treffertabellen nach Wahl des Zaubernenden, einzeln ausgewürfelt).

20•Meisterhaftes Lebenskraft stehlen (M*): Wie *Lebenskraft stehlen I*, aber das Ziel verliert 10 Lebensstufen.

25•Meisterhaftes Altern (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 100 Jahre.

30•Wahres Altern (K): Wie *Altern I*, aber das Ziel altert um 1 Jahr pro Minute, bis es stirbt.

50•Herrschaft über den Tod (M): Dem Ziel muß (jede Runde!) ein Widerstandswurf gelingen, oder es stirbt.

199•Gesetz der Dunkelheit

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schatten	1 Ziel	10 min/St	3 m
2 Verdunkelung I	r 3 m	10 min/St Berührung	—
3 Strahl der Dunkelheit I	1 Ziel	—	30 m
4 Dunkelsicht	1 Ziel	10 min/St	3 m
5 Dunkelheit kontrollieren	r 3 m	C	Selbst
6 Plötzliche Dunkelheit	r 3 m	—	30 m
7 Verdunkelung II	r 15 m	10 min/St Berührung	—
8 Nebel der Dunkelheit	r 3 m	1 Rd/St	30 m
9 Strahl der Dunkelheit II	1 Ziel	—	60 m
10 Zirkel der Dunkelheit	r 3 m	1 Rd/St	30 m
11 Wartende Dunkelheit	variabel	variabel	30 m
12 Strahl des Dunkelfeuers I	1 Ziel	—	30 m
13 Strahl der Dunkelheit III	1 Ziel	—	90 m
14 Dunkelfeuer rufen	3 x 3 x 3 m	1 Rd/St	30 m
15 Obsidianwand	3 x 3 x 1 m	1 h/St	30 m
16 Strahl des Dunkelfeuers II	1 Ziel	—	60 m
17 Pure Dunkelheit	r 30 m	1 min/St Berührung	—
18	—	—	—
19 Triade der Dunkelheit	variabel	—	30 m
20 Strahl des Dunkelfeuers III	1 Ziel	—	90 m
25 Schlingender Strahl des Dunkelfeuers	1 Ziel	—	30 m
30 Suchender Strahl des Dunkelfeuers	1 Ziel	—	30 m
50 Herrschaft über die Dunkelheit	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Schatten (E): Das Ziel und alle Gegenstände, die es bei sich trägt, erscheinen als Schatten und sind somit in dunklen Bereichen fast unsichtbar.

2•Verdunkelung I (K): Verdunkelt einen Radius von 3m um den berührten Punkt herum.

3•Strahl der Dunkelheit I (E): Ein Bolzen konzentrierter »Dunkelheit« schießt aus der Handfläche des Zaubernenden. Die Ergebnisse werden auf der Angriffstabelle für Schockstrahlen (ATM 2 im *BdM*) ermittelt, wobei Kritische Kälteffekte gelten.

4•Dunkelsicht (N): Das Ziel kann in jeder Dunkelheit sehen, als wäre es helles Tageslicht.

5•Dunkelheit kontrollieren (K): Der Zaubernende kann den Grad der Dunkelheit innerhalb der Reichweite von taghell bis vollkommen dunkel variieren, wobei es an verschiedenen Stellen des Radius jeweils unterschiedlich sein kann.

6•Plötzliche Dunkelheit (K): Taucht einen Radius von 3m in tiefste Dunkelheit; jeder, der sich darin befindet, ist für 1 Rd/5% Fehlschlag benommen.

7•Verdunkelung II (K): Wie *Verdunkelung I*, der Radius beträgt jedoch 15m.

8•Nebel der Dunkelheit (E): Erzeugt einen Nebel von konzentrierter Dunkelheit mit einem Radius von 3 m, der allen, die ihn durchqueren, einen Kritischen Kälteschaden »A« zufügt. Er bewegt sich mit dem Wind.

9•Strahl der Dunkelheit II (E): Wie *Strahl der Dunkelheit I*, die Reichweite beträgt jedoch 60m.

10•Zirkel der Dunkelheit (E): Wie *Nebel der Dunkelheit*, es formt sich jedoch eine Mauer mit 3 m Höhe in einem Radius von 3m um den Zaubernenden.

11•Wartende Dunkelheit (K): In Verbindung mit einem Dunkelheits- oder Licht-Spruch, wird dieser um 24 h oder eine festgelegte Zeit verzögert, von einer vorbeikommenden Person ausgelöst oder durch ein Geschehnis ausgelöst usw.; frei nach Wahl des Zaubernenden.

12•Strahl des Dunkelfeuers I (E): Ein Strahl gleißenden, schwarzen Feuers schießt aus der Handfläche des Zaubernenden. Die Ergebnisse werden auf der Angriffstabelle für Blitzstrahlen ermittelt, wobei Kälte- (A→J), Elektrizitäts- (Sekundärschaden bei F→J) und Schlagschaden (Tertiärschaden bei H→J) verursacht werden.

13•Strahl der Dunkelheit III (E): Wie *Strahl der Dunkelheit I*, die Reichweite beträgt jedoch 90 m.

14•Dunkelfeuer rufen (E): Wie *Nebel der Dunkelheit*, es formt sich jedoch ein Würfel von 3 x 3 x 3 m, der Kritischen Kälteschaden B verursacht.

15•Obsidianmauer (E): Erzeugt eine Obsidianmauer von 3 x 3 m, die am Fuß 1 m und an der Krone 30 cm dick ist.

16•Strahl des Dunkelfeuers II (E): Wie *Strahl des Dunkelfeuers I*, die Reichweite beträgt jedoch 60 m.

17•Pure Dunkelheit (K): Wie *Verdunkeln*, der Radius beträgt jedoch 30 m und löscht jedes magisch erzeugte Licht aus; nichtmagisches Licht kann innerhalb nicht existieren.

19•Triade der Dunkelheit: Wie *Strahl der Dunkelheit I*, es schießen jedoch 3 Strahlen aus der Handfläche des Zaubernenden und die normalen Beschränkungen für Triadenstrahlen gelten.

20•Strahl des Dunkelfeuers III (E): Wie *Strahl des Dunkelfeuers I*, die Reichweite beträgt jedoch 90 m.

25•Schlängelnder Strahl des Dunkelfeuers (K): Wie *Strahl des Dunkelfeuers*, die Reichweite beträgt jedoch 60 m und die normalen Beschränkungen für Eckblitzstrahl (BdM, Liste 23) gelten.

30•Suchender Strahl des Dunkelfeuers (K): Wie *Strahl des Dunkelfeuers I*, die Reichweite beträgt jedoch 60 m und die normalen Beschränkungen für Suchstrahlen (BdM, Liste 23) gelten.

50•Herrschaft über die Dunkelheit (K): Der Zaubernende kann in jeder Runde einen der niedrigerstufigen Sprüche der Liste *Gesetz der Dunkelheit* anwenden.

200•Sprache der Toten

Anmerkung: Jede Kommunikation hängt von der Intelligenz des Totengeistes/Untoten ab, wobei zusätzlich noch eine Sprachbarriere besteht, wenn der Zaubernende die Sprache des Totengeistes/Untoten nicht beherrscht.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Gespräch I *	1 Geist	1 min	3 m
2 Analyse erzwingen I	1 Geist	1 Gegenstand	3 m
3 Information erzwingen I	1 Geist	1 Frage	3 m
4 Suche erzwingen I	1 Geist	1 Suche	3 m
5 Gespräch IV *	1 Geist	6 min	3 m
6 Analyse erzwingen V	1 Geist	1 Gegenstand	3 m
7			
8 Information erzwingen V	1 Geist	1 Frage	3 m
9 Gespräch erzwingen XII *	1 Geist	12 min	3 m
10 Suche erzwingen V	1 Geist	1 Suche	3 m
11 Analyse erzwingen VII	1 Geist	1 Gegenstand	3 m
12			
13 Information erzwingen VII	1 Geist	1 Frage	3 m
14 Suche erzwingen VII	1 Geist	1 Suche	3 m
15 Wahres Gespräch *	1 Geist	P	3 m
16 Analyse erzwingen X	1 Geist	1 Gegenstand	3 m
17 Information erzwingen X	1 Geist	1 Frage	3 m
18			
19 Suche erzwingen X	1 Geist	1 Suche	3 m
20 Wahrhaftes Analyse erzwingen	1 Geist	1 Gegenstand	3 m
25 Wahrhaftes Information erzwingen	1 Geist	1 Frage	3 m
30 Wahrhaftes Suche erzwingen	1 Geist	1 Suche	3 m
50 Wahre Totensprache	1 Geist	1 Rd/St	3 m

1•Gespräch I (M*): Erlaubt freie Unterhaltung (ohne Zwänge) zwischen dem Zaubernenden und einem Totengeist oder einem beseelten Untoten.

2•Analyse erzwingen I (M): Zwingt einen Totengeist oder beseelten Untoten der 1. Stufe dazu, einen Gegenstand zu untersuchen. Die Erfolgchance beträgt 5% pro Stufe des Geistes bzw. Untoten.

3•Information erzwingen I (M): Zwingt einen Totengeist oder beseelten Untoten der 1. Stufe dazu, auf eine Frage zu antworten, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Die Erfolgchance beträgt 5% pro Stufe des Geistes bzw. Untoten.

4•Suche erzwingen I (M): Zwingt einen Totengeist oder beseelten Untoten dazu, eine bestimmte Person, einen Ort oder einen Gegenstand zu finden.

5•Gespräch VI (M*): Wie *Gespräch I*, die Dauer beträgt jedoch 6 Minuten.

6•Analyse erzwingen V (M): Wie *Analyse erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 5. Stufe gezwungen werden.

8•Information erzwingen V (M): Wie *Information erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 5. Stufe gezwungen werden.

9•Gespräch XII (M*): Wie *Gespräch I*, die Dauer beträgt jedoch 12 min.

10•Suche erzwingen V (M*): Wie *Suche erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 5. Stufe gezwungen werden.

11•Analyse erzwingen VII (M): Wie *Analyse erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 7. Stufe gezwungen werden.

13•Information erzwingen VII (M): Wie *Information erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 7. Stufe gezwungen werden.

14•Suche erzwingen VII (M): Wie *Suche erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 7. Stufe gezwungen werden.

15•Wahres Gespräch (M*): Wie *Gespräch I*, aber von permanenter Dauer.

16•Analyse erzwingen X (M): Wie *Analyse erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 10. Stufe gezwungen werden.

17•Information erzwingen X (M): Wie *Information erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 10. Stufe gezwungen werden.

19•Suche erzwingen X (M): Wie *Suche erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur 10. Stufe gezwungen werden.

20•Wahrhaftes Analyse erzwingen (M): Wie *Analyse erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur Stufe des Zaubernenden gezwungen werden.

25•Wahrhaftes Informationen erzwingen (M): Wie *Informationen erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur Stufe des Zaubernenden gezwungen werden.

30•Wahrhaftes Suche erzwingen (M): Wie *Suche erzwingen I*, es können aber Totengeister oder beseelte Untote bis zur Stufe des Zaubernenden gezwungen werden.

50•Wahre Totensprache (M): Erlaubt den Gebrauch von einem Spruch dieser Liste pro Runde (bis zur 19. Stufe).

201•Totenbeschwörung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schutzgeist	1 Geist	P	3 m
2 Tote beschwören I	1 Geist	1 Rd/St	3 m
3 Tote kontrollieren I *	1 Geist	C	30 m
4 Totengeister beherrschen I *	1 Geist	10 min/St	3 m/St
5 Tote beschwören III	variabel	1 Rd/St	3 m
6 Tote kontrollieren III *	variabel	C	30 m
7 Totengeister beherrschen III *	variabel	10 min/St	3 m/St
8 Tote beschwören V	variabel	1 Rd/St	3 m
9 Tote kontrollieren V *	variabel	C	30 m
10 Totengeister beherrschen V *	variabel	10 min/St	3 m/St
11 Tote beschwören VII	variabel	1 Rd/St	3 m
12 Tote kontrollieren VII *	variabel	C	30 m
13 Totengeister beherrschen VII *	variabel	10 min/St	3 m/St
14 Tote beschwören X	variabel	1 Rd/St	3 m
15 Tote kontrollieren X *	variabel	C	30 m
16 Totengeister beherrschen X *	variabel	10 min/St	3 m/St
17			
18 Wahrhaftes Tote beschwören	variabel	1 Rd/St	3 m
19			
20 Meisterhaftes Tote kontrollieren *	variabel	C	30 m
25 Meisterhaftes Totengeister beherrschen *	variabel	10 min/St	3 m/St
30 Wahrhaftes Tote beherrschen *	variabel	C	30 m
50 Wahrhaftes Totengeister beherrschen *	variabel	10 min/St	3 m/St

1•Se
male
zer v
Stufe
beste
diese
Wiss
Geist
derje
den.
70%
kan
leiter
Geist
oder
ange
Bes
Spiel
2•Te
nen.
bes
der
dann
3•Te
Kon
wen
nizie
4•Te
Zaub
Infor
erwe
5•Te
aber
oder
6•Te
nen
Stufe
7•Te
sche
1 Ge
8•Te
aber
9•Te
nen
10•
sche
11•
aber
12•
könn
13•
sche
14•
aber
15•
nen
16•
sche
18•
könn
bes
20•
ren
25•
geis
werd
30•
es k
behe
50•
behe
Zaub



1•Schutzgeist (KM): Beschwört den Geist eines toten Wesens (normalerweise vom Volk des Zaubernenden), welcher dem Spruchbenutzer wohlgesonnen ist. Der Geist besitzt normalerweise die 1. bis 5. Stufe (Entscheidung des Spielers oder zufällige Ermittlung). Es besteht eine Chance von 5% pro Stufe des Geistes (max. 80%), daß dieser die Antwort auf eine »angemessene« Frage kennt (d.h. das Wissen muß dem Geist zugänglich oder für ihn erhältlich sein). Der Geist kann mit dem Zaubernenden kommunizieren und die Gefühle derjenigen spüren, die sich innerhalb eines Radius von 1,5m befinden. Außerdem hat der Geist eine Chance von 10%/Stufe (max. 70%), Fallen in einem Radius von 1,5m zu finden. Der Zaubernende kann zu jedem Zeitpunkt nur einen Schutzgeist besitzen. Der Spieler kann beschließen, daß es den einen oder anderen besonderen Geist gibt, der Grund dazu hat, eine bestimmte Person zu schützen oder ihr zu helfen. In diesem Fall kann der Spruch auf diese Person angewendet werden, woraufhin der Geist zu seinem/ihrer Beschützer wird (keine Stufenbeschränkung, Entscheidung des Spielers).

2•Tote beschwören (KM): Beschwört den Geist eines Verstorbenen. Wenn der Körper verbrannt worden ist, kann der Geist überall beschworen werden. Ansonsten muß er da beschworen werden, wo der Körper begraben wurde. Der Geist verweilt 1 Runde und kann dann unkontrolliert verschwinden.

3•Tote kontrollieren I (KM*): Verleiht dem Zaubernenden völlige Kontrolle über einen Geist der 1. Stufe. Der Geist verschwindet, wenn der Zaubernende aufhört, sich zu konzentrieren, und er kommuniziert nicht mit dem Beschwörer.

4•Totengeister beherrschen I (KM*): Wie *Tote kontrollieren I*, der Zaubernende kann den Geist aber auch für andere sichtbar machen. Informationen müssen mit der Berufsliste *Sprache der Toten* erworben werden.

5•Tote beschwören III (KM): Wie *Tote beschwören I*, es können aber 3 Geister der 1. Stufe oder 1 Geist der 2. und 1 Geist der 1. Stufe oder 1 Geist der 3. Stufe beschworen werden.

6•Tote kontrollieren III (KM*): Wie *Tote kontrollieren I*, es können aber 3 Geister der 1. Stufe oder 1 Geist der 2. und 1 Geist der 1. Stufe oder 1 Geist der 3. Stufe kontrolliert werden.

7•Totengeister beherrschen III (KM*): Wie *Totengeister beherrschen I*, es können aber 3 Geister der 1. Stufe oder 1 Geist der 2. und 1 Geist der 1. Stufe oder 1 Geist der 3. Stufe beherrscht werden.

8•Tote beschwören V (KM): Wie *Tote beschwören III*, es können aber bis zu 5 Stufen beschworen werden.

9•Tote kontrollieren V (KM*): Wie *Tote kontrollieren III*, es können aber bis zu 5 Stufen kontrolliert werden.

10•Totengeister beherrschen V (KM*): Wie *Totengeister beherrschen III*, es können aber bis zu 5 Stufen beherrscht werden.

11•Tote beschwören VII (KM): Wie *Tote beschwören III*, es können aber bis zu 7 Stufen beschworen werden.

12•Tote kontrollieren VII (KM*): Wie *Tote kontrollieren III*, es können aber bis zu 7 Stufen kontrolliert werden.

13•Totengeister beherrschen VII (KM*): Wie *Totengeister beherrschen III*, es können aber bis zu 7 Stufen beherrscht werden.

14•Tote beschwören X (KM): Wie *Tote beschwören III*, es können aber bis zu 10 Stufen beschworen werden.

15•Tote kontrollieren X (KM*): Wie *Tote kontrollieren III*, es können aber bis zu 10 Stufen kontrolliert werden.

16•Totengeister beherrschen X (KM*): Wie *Totengeister beherrschen III*, es können aber bis zu 10 Stufen beherrscht werden.

18•Wahres Tote beschwören (KM): Wie *Tote beschwören III*, es können aber Stufen bis zur Höhe der Stufe des Zaubernenden beschworen werden.

20•Meisterhaftes Tote kontrollieren (KM*): Wie *Tote kontrollieren III*, es können aber bis zu 20 Stufen kontrolliert werden.

25•Meisterhaftes Totengeister beherrschen (KM*): Wie *Totengeister beherrschen III*, es können aber bis zu 20 Stufen beherrscht werden.

30•Wahres Tote kontrollieren (KM*): Wie *Tote kontrollieren III*, es können aber Stufen bis zur Höhe der Stufe des Zaubernenden beherrscht werden.

50•Wahres Totengeister beherrschen (KM*): Wie *Totengeister beherrschen III*, es können aber Stufen bis zur Höhe der Stufe des Zaubernenden beherrscht werden.

202•Herrschaft über Untote

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Untote kontrollieren I *	1 Untoter	C	30 m
2 Untote beherrschen I *	1 Untoter	10 min/St	30 m
3 Untote kontrollieren II *	1 Untoter	C	30 m
4 Untote beherrschen II *	1 Untoter	10 min/St	30 m
5 Untote kontrollieren III *	1 Untoter	C	30 m
6 Untote beherrschen III *	1 Untoter	10 min/St	30 m
7 Untote kontrollieren IV *	1 Untoter	C	30 m
8 Untote beherrschen IV *	1 Untoter	10 min/St	30 m
9 Untote kontrollieren V *	1 Untoter	C	30 m
10 Untote beherrschen V *	1 Untoter	10 min/St	30 m
11 Untote kontrollieren VI *	1 Untoter	C	30 m
12 Untote beherrschen VI *	1 Untoter	10 min/St	30 m
13 Untote kontrollieren VII *	1 Untoter	C	30 m
14 Untote beherrschen VII *	1 Untoter	10 min/St	30 m
15 Untote kontrollieren VIII *	1 Untoter	C	30 m
16 Untote beherrschen VIII *	1 Untoter	10 min/St	30 m
17 Untote kontrollieren IX *	1 Untoter	C	30 m
18 Untote beherrschen IX *	1 Untoter	10 min/St	30 m
19 Meisterhaftes Untote kontrollieren * 1 Untoter	1 Untoter	C	30 m
20 Meisterhaftes Untote beherrschen * 1 Untoter	1 Untoter	10 min/St	30 m
25 Wahres Untote kontrollieren *	1 Untoter	C	30 m
30 Wahres Untote beherrschen *	1 Untoter	10 min/St	30 m
50 Meisterschaft der Untotenbeherrschung 1 Untoter	1 Untoter	variabel	30 m

1•Untote kontrollieren I (K*): Der Zaubernende kann einen Untoten der 1. Stufe kontrollieren.

2•Untote beherrschen I (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, der Zaubernende muß sich aber nicht konzentrieren. Der Untote bleibt solange, bis der Zaubernende getötet wird, er sich außerhalb der Reichweitenbegrenzung von 3 m/St befindet oder bis er vom Zaubernenden entlassen wird. Es kann ein Untoter/Stufe beherrscht werden. Die Chance eines Mißlingens liegt bei 1%/Stufe des Untoten.

3•Untote kontrollieren II (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 2 Stufen kontrolliert werden.

4•Untote beherrschen II (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 2 Stufen beherrscht werden.

5•Untote kontrollieren III (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 3 Stufen kontrolliert werden.

6•Untote beherrschen III (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 3 Stufen beherrscht werden.

7•Untote kontrollieren IV (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 4 Stufen kontrolliert werden.

8•Untote beherrschen IV (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 4 Stufen beherrscht werden.

9•Untote kontrollieren V (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 5 Stufen kontrolliert werden.

10•Untote beherrschen V (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 5 Stufen beherrscht werden.

11•Untote kontrollieren VI (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 6 Stufen kontrolliert werden.

12•Untote beherrschen VI (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 6 Stufen beherrscht werden.

13•Untote kontrollieren VII (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 7 Stufen kontrolliert werden.

14•Untote beherrschen VII (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 7 Stufen beherrscht werden.

15•Untote kontrollieren VIII (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 8 Stufen kontrolliert werden.

16•Untote beherrschen VIII (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 8 Stufen beherrscht werden.

17•Untote kontrollieren IX (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 9 Stufen kontrolliert werden.

18•Untote beherrschen IX (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 9 Stufen beherrscht werden.

19•Meisterhaftes Untote kontrollieren (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es können aber bis zu 10 Stufen kontrolliert werden.

20•Meisterhaftes Untote beherrschen (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es können aber bis zu 10 Stufen beherrscht werden.

25•Wahres Untote kontrollieren (K*): Wie *Untote kontrollieren I*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Untoten/Stufe des Zaubernenden kontrolliert werden.



30• Wahres Untote beherrschen (K*): Wie *Untote beherrschen I*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Untoten/Stufe des Zauberns beherrscht werden.

50• Meisterschaft der Untotenbeherrschung (K*): Wie Wahres Untote beherrschen, der Untote wird aber solange permanent beherrscht, bis er entlassen wird, ein anderer Magiekundiger die Kontrolle oder Beherrschung übernimmt oder er zerstört wird.

Anmerkung: Mit dem Gebrauch der Spruchliste **Herrschaft über Untote** kann ein Nekromant maximal so viele Stufen an beseelten Untoten beherrschen, wie er selbst besitzt. Wenn dieser Grenzwert überschritten wird, werden so viele der geringeren Untoten entbunden und befreit, bis die Gesamtzahl der Stufen an Untoten wieder unter diese Grenze sinkt. Ein ungebundener Geist hat dann die Wahl zu bleiben oder zu verschwinden. Wenn er verschwindet, bleibt dem Nekromanten ein nichtintelligenter Standard-Untoter. Wenn sie von ihm beherrscht werden, stehen nichtintelligente Standard-Untote (diejenigen ohne gebundene Geister) völlig unter der Kontrolle des Nekromanten, können aber nicht eigenständig handeln.

Kontrolle kann übertragen werden, man kann sich ihrer aber auch bemächtigen, indem ein neuer Herrschaft über Untote-Spruch angewendet wird. Dazu muß der neue Spruch den ursprünglichen Herrschaft-Spruch überwinden, der auf seiner Stufe mit einem Bonus von +20 Widerstand leistet. Ein Nekromant kann so viele nichtintelligente Standard-Untote besitzen, wie er möchte. Ein beseelter Untoter muß kontrolliert oder beherrscht werden, damit der Nekromant überhaupt irgendeinen Einfluß auf ihn hat. Dabei kann er innerhalb der ihm vom Nekromanten auferlegten Grenzen und Beschränkungen immer noch eigenständig ohne Überwachung handeln (wenn er unkontrolliert ist, kann er tun, was er will). Die Kontrolle über ihn kann nicht wirklich völlig auf einen anderen Meister übertragen werden, wenn der untote Geist diesem nicht zustimmt, es sei denn, sein neuer Meister übernimmt selbst die Herrschaft. Der Untote kann Erfahrung sammeln und Stufen aufsteigen.

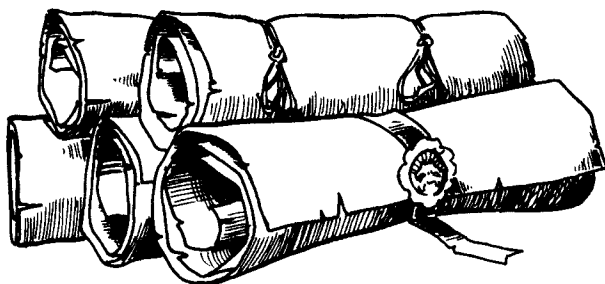
Erschaffung normaler Untoter:

1) Anwendung eines *Tote beleben*-Spruchs auf einen toten Körper.

Erschaffung beseelter Untoter:

- 1) Anwendung eines *Tote beleben*-Spruchs auf einen toten Körper.
- 2) Anwendung eines *Tote beschwören*-Spruchs der gleichen Stufe wie der Spruch *Tote beleben*.
- 3) Anwendung eines *Untote beherrschen*-Spruchs der entsprechenden Stufe auf den toten Geist.
- 4) Anwendung eines *Totengeist binden*-Spruchs der entsprechenden Stufe auf den Geist und den toten Körper.

Anmerkung: der oben angeführte Vorgang erschafft einen beherrschten und beseelten Untoten. Er muß jedoch nicht mit seinem Meister kommunizieren, wenn er nicht will. Kommunikation wird durch den Gebrauch der Spruchliste **200•Sprache der Toten** erreicht. Einem findigen Nekromanten kann es gelingen, sich mit einem ungebundenen Untoten zu einigen, wenn er seinen Appetit zu stillen vermag.



8.2 Warlock-Berufslisten

203•Körperwandlung

Anmerkung: Alle folgenden Sprüche können durch eine oder mehrere dieser Möglichkeiten aufgehoben werden (Wahl des Spielers, siehe Abschnitt 3.2 Körperwandlungssprüche): Fluch bannen, Willensstreit (erfordert die Gegenwart des Zauberns), Mentalmagie bannen oder durch den Tod des Zauberns.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Körperwandlung Humanoider I	1 Ziel	V	30 m
2 Körperwandlung	1 Ziel	V	30 m
3 Körperwandlung Humanoider II	1 Ziel	V	30 m
4 Körperwandlung II	1 Ziel	V	30 m
5 Körperwandlung Humanoider III	1 Ziel	V	30 m
6 Körperwandlung III	1 Ziel	V	30 m
7 Körperwandlung Humanoider IV	1 Ziel	V	30 m
8 Körperwandlung IV	1 Ziel	V	30 m
9 Körperwandlung Humanoider V	1 Ziel	V	30 m
10 Körperwandlung V	1 Ziel	V	30 m
11 Körperwandlung Humanoider VI	1 Ziel	V	30 m
12 Körperwandlung VI	1 Ziel	V	30 m
13 Körperwandlung Humanoider VII	1 Ziel	V	30 m
14 Körperwandlung VII	1 Ziel	V	30 m
15 Körperwandlung Humanoider VIII	1 Ziel	V	30 m
16 Körperwandlung VIII	1 Ziel	V	30 m
17 Körperwandlung Humanoider IX	1 Ziel	V	30 m
18 Körperwandlung IX	1 Ziel	V	30 m
19 Körperwandlung Humanoider X	1 Ziel	V	30 m
20 Körperwandlung X	1 Ziel	V	30 m
25 Meisterhafte Körperwandlung Humanoider	1 Ziel	V	30 m
30 Meisterhafte Körperwandlung	1 Ziel	V	30 m
35 Wahre Körperwandlung Humanoider	1 Ziel	V	30 m
40 Wahre Körperwandlung	1 Ziel	V	30 m
45 Meisterschaft der Körperwandlung Humanoider	1 Ziel	V	30 m
50 Meisterschaft der Körperwandlung	1 Ziel	V	30 m

1•Körperwandlung Humanoider I (KM): Der Zauberns kann das Ziel nach den Regeln für Körperwandlung verändern. Dieser Spruch läßt den Gebrauch einer Option der Tabelle »Äußere Erscheinung« (Kategorie A) zu. Der Spruch wirkt nur bei Zielen humanoider Art.

2•Körperwandlung I (KM): Der Zauberns kann das Ziel nach den Regeln für Körperwandlung verändern. Dieser Spruch läßt den Gebrauch einer Option der Tabelle »Äußere Erscheinung« (Kategorie A) zu. Der Spruch wirkt bei einem beliebigen Ziel.

3•Körperwandlung Humanoider II (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber zwei Optionen vom »Typ A« benutzt werden.

4•Körperwandlung II (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber zwei Optionen vom »Typ A« benutzt werden.

5•Körperwandlung Humanoider III (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es kann aber eine Option vom »Typ B« (Einfache Modifikationen) benutzt werden.

6•Körperwandlung III (KM): Wie *Körperwandlung I*, es kann aber eine Option vom »Typ B« (Einfache Modifikationen) benutzt werden.

7•Körperwandlung Humanoider IV (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber zwei Optionen vom »Typ A« und eine Option vom »Typ B« benutzt werden.

8•Körperwandlung IV (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber zwei Optionen vom »Typ A« und eine Option vom »Typ B« benutzt werden.

9•Körperwandlung Humanoider V (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber drei Optionen vom »Typ A« und zwei Optionen vom »Typ B« benutzt werden.

10•Körperwandlung V (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber drei Optionen vom »Typ A« und zwei Optionen vom »Typ B« benutzt werden.

11•Körperwandlung Humanoider VI (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es kann aber eine Option vom »Typ C« (Mittelschwere Modifikationen) benutzt werden.



12•Körperwandlung VI (KM): Wie *Körperwandlung I*, es kann aber eine Option vom »Typ C« (Mittelschwere Modifikationen) verwendet werden.

13•Körperwandlung Humanoider VII (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber drei »Typ A«, zwei »Typ B« und eine »Typ C«-Optionen benutzt werden.

14•Körperwandlung VII (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber drei »Typ A«, zwei »Typ B« und eine »Typ C«-Optionen benutzt werden.

15•Körperwandlung Humanoider VIII (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber vier »Typ A«, drei »Typ B« und zwei »Typ C«-Optionen benutzt werden.

16•Körperwandlung VIII (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber vier »Typ A«, drei »Typ B« und zwei »Typ C«-Optionen benutzt werden.

17•Körperwandlung Humanoider IX (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es kann aber eine Option vom »Typ D« (Schwere Modifikationen) benutzt werden.

18•Körperwandlung IX (KM): Wie *Körperwandlung I*, es kann aber eine Option vom »Typ D« (Schwere Modifikationen) benutzt werden.

19•Körperwandlung Humanoider X (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber vier »Typ A«, drei »Typ B«, zwei »Typ C« und eine »Typ D«-Optionen benutzt werden.

20•Körperwandlung X (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber vier »Typ A«, drei »Typ B«, zwei »Typ C« und eine »Typ D«-Optionen benutzt werden.

25•Meisterhafte Körperwandlung Humanoider (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber fünf »Typ A«, vier »Typ B«, drei »Typ C« und zwei »Typ D«-Optionen benutzt werden.

30•Meisterhafte Körperwandlung (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber fünf »Typ A«, vier »Typ B«, drei »Typ C« und zwei »Typ D«-Optionen benutzt werden.

35•Wahre Körperwandlung Humanoider (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es kann aber eine Option vom »Typ E« (Nichthumanoiden Modifikationen) benutzt werden.

40•Wahre Körperwandlung (KM): Wie *Körperwandlung I*, es kann aber eine Option vom »Typ E« (Nichthumanoiden Modifikationen) benutzt werden.

45•Meisterschaft der Körperwandlung Humanoider (KM): Wie *Körperwandlung Humanoider I*, es können aber fünf »Typ A«, vier »Typ B«, drei »Typ C«, zwei »Typ D« und eine »Typ E«-Optionen benutzt werden.

50•Meisterschaft der Körperwandlung (KM): Wie *Körperwandlung I*, es können aber fünf »Typ A«, vier »Typ B«, drei »Typ C«, zwei »Typ D« und eine »Typ E«-Option benutzt werden.

204•Visionswächter

Anmerkung: Visionen werden als die Fähigkeit definiert, in die Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit zu schauen; d.h. als seherische Fähigkeiten oder Eingebungen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Visionskunde	1 Thema	—	Selbst
2 Vision vernebeln	1 Thema	variabel	—
3 Vision bemerken	r3m/St	10 min/St	Selbst
4 Visionslabyrinth	1 Thema	variabel	—
5 Vision fehlleiten	1 Thema	variabel	—
6 Visionsschock	1 Thema	variabel	—
7 Visionsfestung II	1 Thema	variabel	—
8 Visionswächter I	1 Thema	bis zum Tod	—
9 Falsche Vision	1 Thema	variabel	—
10 Vision erfüllen *	Selbst	—	Selbst
11 Zugang setzen	variabel	variabel	—
12 Vision verschieben	1 Thema	variabel	—
13 Visionsfestung III	1 Thema	variabel	—
14 Visionswächter II	1 Thema	bis zum Tod	—
15 Zugang lokalisieren*	1 Vision	—	—
16 Furcht vor Vision	1 Thema	variabel	—
17 Visionsruf	1 Thema	variabel	—
18 Visionskoma	1 Thema	1 Vision	—
19 Visionstod	1 Thema	1 Vision	—
20 Visionssperre	1 Thema	variabel	—
25 Visionswächter III	1 Thema	bis zum Tod	—
30 Visionsfestung IV	1 Thema	variabel	—
50 Wahrer Visionswächter	1 Thema	bis zum Tod	—

1•Visionskunde (N): Dieser Spruch erlaubt dem Zaubernenden herauszufinden, ob es Prophezeiungen über einen besonderen Ort, ein Objekt oder eine Person gibt, wer die Prophezeiung gemacht hat und ob sich die Prophezeiung bereits erfüllt hat. Außerdem verleiht dieser Spruch dem Zaubernenden einen Bonus von +30 auf die Lösung von prophetischen oder orakelhaften Rätseln. Wenn *Spruchmeisterschaft* verwendet wird, kann der Zaubernende auch bestimmen, wann die Prophezeiung gemacht wurde. Dieser Spruch wirkt nur in der nächsten Umgebung des Untersuchungsobjekts (körperlicher Kontakt).

2•Vision vernebeln (D): Gestattet dem Zaubernenden den Versuch, die Sicht, Vision oder Eingebung anderer zu vernebeln. Ist dieser erfolgreich, dann erlebt der Sehende seine Vision wie durch einen Nebel und erhält nur 50% des Wissens, das er unbehindert erlangt hätte. Wenn der Sehende versuchen möchte, den Nebel aufzulösen, muß er als Angreifer zunächst einen Widerstandswurf mit -15 durchführen. Ein Erfolg des Angreifers bedeutet, daß der Verteidiger nun einen Widerstandswurf mit +15 durchführen muß. Ein Fehlschlag des Angreifers beendet diesen und alle zukünftigen Angriffe auf den Spruch mit dieser Vision. Versagt der Verteidiger, zerreißt der Nebelschleier und löst sich völlig auf. Wenn er nicht zerstört wird, bleibt der Nebel für 1 Vision/Stufe des Zaubernenden minus 1 wirksam.

3•Vision bemerken (I): Dieser Spruch erlaubt dem Zaubernenden festzustellen, ob ein visionärer Spruch jedweder Art innerhalb des bzw. auf etwas im Spruchradius wirkt.

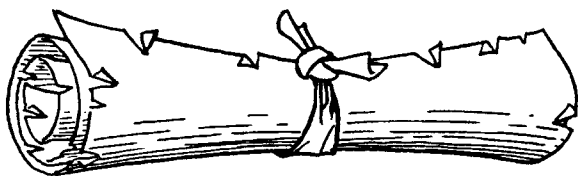
4•Visionslabyrinth (D): Dieser Spruch erzeugt ein Labyrinth, auf das jemand trifft, wenn er eine Vision über das vom Spruchbenutzer bestimmte Thema versucht. Das Labyrinth ist unzerstörbar, kann aber mit einem Wurf von 1-100 (offener Wurf) + Intelligenz-Modifikation + Stufe gegen den Verteidiger mit einem Wurf von 1-100 (offener Wurf) + Intelligenz-Modifikation + Stufe + 20 durchquert werden. Ist der Wurf des Verteidigers höher, so muß der Angreifer seine Vision verlassen. Wenn der Wurf des Verteidigers sogar um 50 oder mehr höher ist, geht der Angreifer für 10-100 Minuten im Labyrinth verloren. Ist der Wurf des Angreifers höher, dann hat er das

Labyrinth überwunden und steht vor dem ursprünglichen Thema seiner Vision. Der Spruch bleibt für 1 versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 3 wirksam.

5•Vision fehlleiten (D): Mit diesem Spruch kann der Zaubernde eine Vision fehlleiten und auf ein sehr ähnliches Thema lenken, welches so gleich scheint, daß der Suchende einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf auf *Seben* ablegen und dann einen Eigenschaftswurf für Intelligenz durchführen muß, um zu erkennen, daß etwas nicht stimmt und worum es sich dabei handelt. Dieser Spruch kann nicht überwunden werden, da mit einer Vision nur ein Thema betrachtet werden kann. Der Spruch bleibt für 1 versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 4 wirksam.

6•Visionsschock (DM): Der Zaubernde setzt eine psychische Schockwelle zwischen das Thema und eventuelle Sucher. In jeder Runde, in der das geschützte Thema betrachtet wird, erleidet das Ziel einen Kritischen Schlagschaden »A«. Der Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 1 wirksam.

7•Visionsfestung II (D): Dieser Spruch erlaubt dem Zaubernden, zwei beliebige Sprüche zum Schutz vor Visionen zu kombinieren. Zuerst wird dieser Spruch angewendet, dann folgen die beiden Defensivsprüche, und zwar maximal mit jeweils 3 Runden Abstand voneinander. Dies ist die einzige Möglichkeit, mit der Defensivsprüche für ein einzelnes Thema kombiniert werden können. Ein Suchender muß zunächst alle Defensivsprüche konfrontieren und überwinden, bevor er auf sein Thema trifft. Dieser Spruch bleibt solange wirksam wie der kürzeste der Defensivsprüche.



8•Visionswächter I (FD): Der Zaubernde kann einen Wächter zwischen das Thema und eventuelle Sucher setzen. Bei dem Wächter handelt es sich eigentlich um einen übersinnlichen Schatten des Zauberns, der bezüglich seiner Gewinnstrategie die gleichen Entscheidungen treffen würde wie sein Erschaffer. Bevor der Wächter angreift, hat der Suchende 1 Runde Zeit, sich zu entscheiden, ob er sich auf einen Kampf mit ihm einlassen will. Der Wächter läßt niemanden passieren außer dem, der ihn hier plazierte hat. Der Kampf mit dem Wächter besteht aus einem Willensstreit (*RMA I*, 5.1), wobei der Wächter +50 erhält. Der Suchende muß die Kontrolle über den Wächter gewinnen, um an ihm vorbeizukommen. Gelingt ihm die Beherrschung, so kann der Suchende den Wächter sofort erschlagen oder ihn zur weiteren Bewachung des Themas zurücklassen. Wenn er ihn einmal kontrolliert hat, erhält der Suchende +25 auf alle zukünftigen Versuche, an dem Wächter vorbeizukommen; hat er sogar die Beherrschung gewonnen, erhält er +50. Wenn der Wächter die Kontrolle gewinnt, kann er den Charakter zur Aufgabe seiner Suche zwingen und hat die Möglichkeit, ihm einen Kritischen Schlagschaden »C« zu versetzen. Gelingt dem Wächter sogar die Beherrschung des Suchenden, kann er ihn zur Aufgabe der Suche zwingen, ihn mit Kritischen Schlagschaden »C« überhäufen (1/Rd), oder ihn dazu zwingen, zukünftige Willensstreite für den Wächter auszufechten. Solange der Suchende diese Willensstreite gewinnt, bleibt er in der Gefangenschaft des Wächters, während sein Körper in ein Koma fällt. Wenn er besiegt wird, kann der neue Suchende ihn entweder töten oder einfach freilassen. In jedem Fall muß dieser dann den nächsten gefangenen Suchenden in der Reihe oder den Wächter selbst bekämpfen. Der Zaubernde kann den Wächter zu jeder beliebigen Zeit bannen.

9•Falsche Vision (DI): Mit diesem Spruch kann der Zaubernde eine falsche Vision über ein Thema projizieren, die von eventuellen Suchenden vorgelassen wird. Die falsche Vision muß relativ einfach sein und kann nicht länger als 24 Stunden projiziert werden. Die einzigen Möglichkeiten, diesen Zauberspruch zu überwinden, sind durch wiederholte Suche die Dauer der Wirksamkeit zu überschreiten, zu bemerken, daß etwas äußerst unwahrscheinlich ist oder festzustellen, daß sich die Vorgänge ständig wiederholen. Der Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 8 wirksam.

10•Vision erfüllen (P°): Einmal gelernt, erlaubt diese Fertigkeit dem Zaubernden (ohne den Aufwand von Magiepunkten) zu wissen, wann immer eine Vision über ihn versucht worden ist.

11•Zugang setzen (I): Dieser Spruch erlaubt dem Zaubernden einen Zugang in eine *Falsche Vision* einzubauen, durch den das wahre Thema erreicht werden kann. Hierbei muß es sich um ein Objekt in der *Falschen Vision* handeln, das sich bei genauer und eingehender Untersuchung öffnet und einen Tunnel freigibt, der zur ursprünglichen Vision führt. Pro Vision kann nur eine Suche nach dem Zugang durchgeführt werden, und ohne den Spruch *Zugang lokalisieren* besteht nur eine Chance von 1%/St des Suchenden, den richtigen Zugang zu finden. Dieser Spruch bleibt für die Dauer der falschen Vision wirksam.

12•Vision verschieben (KD): Dieser Spruch verschiebt die Vision um 30m/St in eine zufällige oder vorherbestimmte Richtung. Ist der genaue Grund der Anomalie erst einmal bestimmt, kann der Suchende auf die gleiche Weise versuchen, die Verschiebung zu überwinden, wie auch bei der Auflösung des Spruchs *Vision vernebeln*. Der Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 11 wirksam.

13•Visionsfestung III (D): Wie *Visionsfestung II*, dieser Spruch erlaubt aber die Kombination von bis zu 3 Verteidigungen.

14•Visionswächter II (KD): Wie *Visionswächter I*, dieser Spruch erzeugt jedoch einen Wächter mit einem Willen von +100, der in der Lage ist, einen Kritischen Schaden »D« zu verursachen.

15•Zugang lokalisieren (I°): Dieser Spruch erlaubt dem Zaubernden, den Zugang (falls vorhanden) zu einem Thema zu lokalisieren, nachdem er festgestellt hat, daß er eine falsche Vision sieht. Der Spruch kann für jede falsche Vision nur einmal angewendet werden.

16•Furcht vor Vision (DM): Das Thema wird von einem Ring der Angst geschützt. Falls dem Ziel sein Widerstandswurf mißlingt, kann er das Ziel seiner Vision nicht sehen und verläßt die Vision in einem Zustand tiefster Furcht. Widersteht das Ziel jedoch erfolgreich, wird die Mauer der Angst permanent entfernt. Dieser Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 1 wirksam.

17•Visionsruf (DM): Der Suchende wird in die Nähe des Zauberns gelockt und muß sich in einem Willensstreit diesem messen. Wenn das Ziel den Willensstreit gewinnt, ist die versuchte Vision erfolgreich, andernfalls gilt das Ergebnis des Willensstreits. Dieser Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 1 wirksam.

18•Visionskoma (DM): Der Suchende wird für 1 h/10% Fehlschlag des Widerstandswurfs in ein Koma versetzt. Gelingt dem Suchenden ein erfolgreicher Orientierungswurf (*sehr schwer*), so ist der Visionsversuch erfolgreich.

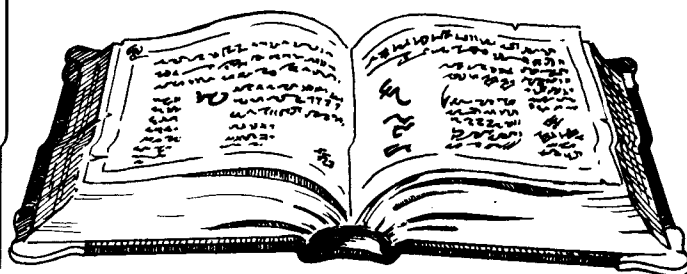
19•Visionstod (DM): Der Suchende erleidet das Ergebnis eines Kritischen Treffers »E« auf einer Tabelle nach Wahl des Zauberns. Gelingt dem Zaubernden ein erfolgreicher Orientierungswurf (*sehr schwer*), so ist der Visionsversuch erfolgreich.

20•Visionssperre (KD): Dieser Spruch blockiert einfach jede Vision über das Thema ohne eine Möglichkeit, ihn zu umgehen, außer auf den Ablauf der Dauer zu warten. Nachdem er auf eine Visionssperre getroffen ist und diese verlassen hat, bemerkt der Suchende jedoch, daß ihm 20 Magiepunkte entzogen worden sind. Dies geschieht bei jedem Schaden auf die Visionssperre. Dieser Spruch bleibt für eine versuchte Vision/Stufe des Zauberns minus 1 wirksam.

25•Visionswächter III (KD): Wie *Visionswächter I*, dieser Spruch erzeugt jedoch einen Wächter mit einem Willen von +150, der in der Lage ist, Kritischen Schaden »E« zu verursachen.

30•Visionsfestung IV (D): Wie *Visionsfestung II*, dieser Spruch erlaubt aber die Kombination von bis zu 4 Verteidigungen.

50•Wahrer Visionswächter (KD): Wie *Visionswächter I*, dieser Spruch erzeugt jedoch einen Wächter mit +200, der in der Lage ist, einen Kritischen Schaden »E« auf 1–10 Kritischen Schadenstabellen pro Runde zu verursachen.



205 • Gesetz der Verderbnis

Anmerkung: Knochen, die durch den Einsatz eines Knochen brechen-Spruchs gebrochen werden, werden durch den ausgewürfelten kritischen Treffer bestimmt. Wenn mehr als ein Knochen gebrochen wird, sollte der Zufall bestimmen. Hautverbrennungs-Sprüche betreffen die äußere Hautschicht des Ziels. Die Sprüche verbrennen einen ungefähren Prozentanteil der Außenhaut des Ziels gleich der Stufe des Spruchs (d.h. Hautverbrennung I (6. Stufe) verbrennt ungefähr 6% der Außenhaut). Welcher Bereich genau verbrennt, wird durch einen Kritischen Trefferwurf bestimmt.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Blutung I	1 Ziel	P	30 m
2 Nervenschaden I	1 Ziel	P	30 m
3 Blutung II	1 Ziel	P	30 m
4 Nervenschaden II	1 Ziel	P	30 m
5 Knochen brechen I	1 Ziel	P	30 m
6 Hautverbrennung I	1 Ziel	P	30 m
7 Blutung III	1 Ziel	P	30 m
8 Nervenschaden III	1 Ziel	P	30 m
9 Knochen brechen II	1 Ziel	P	30 m
10 Hautverbrennung II	1 Ziel	P	30 m
11 Blutung IV	1 Ziel	P	30 m
12 Nervenschaden IV	1 Ziel	P	30 m
13 Knochen brechen III	1 Ziel	P	30 m
14 Hautverbrennung III	1 Ziel	P	30 m
15 Blutung V	1 Ziel	P	30 m
16 Nervenschaden V	1 Ziel	P	30 m
17 Knochen brechen IV	1 Ziel	P	30 m
18 Hautverbrennung IV	1 Ziel	P	30 m
19 Wahre Blutung	1 Ziel	P	30 m
20 Wahrer Nervenschaden	1 Ziel	P	30 m
25 Wahres Knochen brechen	1 Ziel	P	30 m
30 Wahre Hautverbrennung	1 Ziel	P	30 m
50 Gesetz der Verderbnis	1 Ziel	P	30 m

- 1•Blutung I (K):** Das Ziel beginnt, mit 1 Treffer/Runde zu bluten.
- 2•Nervenschaden I (K):** Durch einen Schaden an seinem Nervensystem erleidet das Ziel -5 auf alle Handlungen.
- 3•Blutung II (K):** Wie *Blutung I*, aber die Blutung beträgt 2 Treffer/Runde. Außerdem erleidet das Ziel einen Kritischen Stichschaden »A«.
- 4•Nervenschaden II (K):** Wie *Nervenschaden I*, das Ziel erleidet aber -10 und einen Kritischen Elektrizitätsschaden »A«.
- 5•Knochen brechen I (K):** Ein zufällig bestimmter Knochen des Ziels wird gebrochen. Außerdem erleidet das Ziel einen Kritischen Schlagschaden »A«.
- 6•Hautverbrennung I (E):** Die Haut des Ziels erhält Verbrennungen 1. Grades. Das Ziel erleidet einen Kritischen Hitzeschaden »A«.
- 7•Blutung III (K):** Wie *Blutung II*, aber die Blutung beträgt 3 Treffer/Runde und das Ziel erleidet einen Kritischen Stichschaden »B«.
- 8•Nervenschaden III (K):** Wie *Nervenschaden II*, das Ziel erleidet aber -15 und einen Kritischen Elektrizitätsschaden »B«.
- 9•Knochen brechen II (K):** Wie *Knochen brechen I*, es werden aber zwei Knochen gebrochen und das Ziel erleidet einen Kritischen Schlagschaden »B«.
- 10•Hautverbrennung II (E):** Wie *Hautverbrennung I*, das verbrannte Ziel erleidet aber einen Kritischen Hitzeschaden »B«.
- 11•Blutung IV (K):** Wie *Blutung III*, aber die Blutung beträgt 4 Treffer/Runde und das Ziel erleidet einen Kritischen Stichschaden »C«.
- 12•Nervenschaden IV (K):** Wie *Nervenschaden III*, das Ziel erleidet aber -20 und einen Kritischen Elektrizitätsschaden »C«.
- 13•Knochen brechen III (K):** Wie *Knochen brechen II*, es werden aber drei Knochen gebrochen und das Ziel erleidet einen Kritischen Schlagschaden »C«.
- 14•Hautverbrennung III (E):** Wie *Hautverbrennung II*, die Verbrennungen sind aber 2. Grades und das Ziel erleidet einen Kritischen Hitzeschaden »C«.
- 15•Blutung V (K):** Wie *Blutung IV*, aber die Blutung beträgt 5 Treffer/Runde und das Ziel erleidet einen Kritischen Stichschaden »D«.
- 16•Nervenschaden V (K):** Wie *Nervenschaden IV*, das Ziel erleidet aber -25 und einen Kritischen Elektrizitätsschaden »D«.
- 17•Knochen brechen IV (K):** Wie *Knochen brechen III*, es werden aber vier Knochen gebrochen und das Ziel erleidet einen Kritischen Schlagschaden »D«.

- 18•Hautverbrennung IV (E):** Wie *Hautverbrennung III*, das Ziel erleidet aber einen Kritischen Hitzeschaden »D«.
- 19•Wahre Blutung (F):** Wie *Blutung V*, aber die Blutung beträgt 1 x (St/2) Treffer/Runde und das Ziel erleidet einen Kritischen Stichschaden »E«.
- 20•Wahrer Nervenschaden (F):** Wie *Nervenschaden V*, das Ziel erleidet jedoch -5 x (St/2) und einen Kritischen Elektrizitätsschaden »E«.
- 25•Wahres Knochen brechen (K):** Wie *Knochen brechen IV*, es werden aber 1 x (St/2) Knochen gebrochen und das Ziel erleidet einen Kritischen Schlagschaden »E«.
- 30•Wahre Hautverbrennung (E):** Wie *Hautverbrennung IV*, die Verbrennungen sind aber 3. Grades und das Ziel erleidet einen Kritischen Hitzeschaden »E«.
- 50•Gesetz der Verderbnis (K):** Der Zaubernde kann in jeder Runde einen Spruch dieser Liste auf ein Ziel innerhalb der Reichweite anwenden.

206 • Visionen des Untergangs

Anmerkung: Das Ziel erfährt die Vision normalerweise kurz vor einer kritischen Situation, und dann mit größter Wahrscheinlichkeit zum ungünstigsten Moment, wie z.B. mitten im Kampf oder bei der Anwendung eines Zauberspruchs usw.

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vision des Unglücks I	1 Ziel	1 Vision 30 m
2 Vision des Untergangs I	1 Ziel	1 Vision 30 m
3 Todesvision I	1 Ziel	1 Vision 30 m
4 Alptraum I	1 Ziel	1 Alptraum 30 m
5 Spiegelvision I	1 Ziel	24 h 30 m
6 Vision des Unglücks II	1 Ziel	2 Visionen 30 m
7 Vision des Untergangs II	1 Ziel	2 Visionen 30 m
8 Todesvision II	1 Ziel	2 Visionen 30 m
9 Alptraum II	1 Ziel	2 Alpträume 30 m
10 Spiegelvision II	1 Ziel	2 Tage 30 m
11 Vision des Unglücks III	1 Ziel	3 Visionen 30 m
12 Vision des Untergangs III	1 Ziel	3 Visionen 30 m
13 Todesvision III	1 Ziel	3 Visionen 30 m
14 Alptraum III	1 Ziel	3 Alpträume 30 m
15 Spiegelvision III	1 Ziel	3 Tage 30 m
16 Vision des Unglücks IV	1 Ziel	4 Visionen 30 m
17 Vision des Untergangs IV	1 Ziel	4 Visionen 30 m
18 Todesvision IV	1 Ziel	4 Visionen 30 m
19 Alptraum IV	1 Ziel	4 Alpträume 30 m
20 Spiegelvision IV	1 Ziel	4 Tage 30 m
25 Wahre Vision des Unglücks	1 Ziel	variabel 30 m
30 Wahre Vision des Untergangs	1 Ziel	variabel 30 m
35 Wahre Todesvision	1 Ziel	variabel 30 m
40 Wahrer Alptraum	1 Ziel	variabel 30 m
50 Wahre Spiegelvision	1 Ziel	variabel 30 m

- 1•Vision des Unglücks I (I):** Das Ziel erhält die Vision über ein drohendes Unglück, wie z.B. der Verlust eines wertvollen Gegenstands, das Brechen einer Waffe in einem entscheidenden Moment usw. Die Vision steht nicht mit einer Todesszene im Zusammenhang (z.B. würde die Vision das Reißen eines Seils und den Fall des Zieles zeigen, nicht aber den Aufprall am Ende des Sturzes).
- 2•Vision des Untergangs I (I):** Das Ziel erhält die Vision über ein drohendes Verhängnis, das mit ihm selbst zu tun hat. Es hat Visionen von wichtigen Ereignissen, die in seiner Nähe oder Umgebung stattfinden werden. Da es jedoch viele Wege gibt, die von der Vision gewählt werden können, wird das Ziel nur die für seine Zukunft schlechten Ergebnisse sehen. Daher hat man Personen, die unter diesem Zauber standen, auch den Namen »Unglücksboten« verliehen (z.B. wenn das Ziel gerade einen von wütenden Orks gefüllten Raum betreten will, hätte er wahrscheinlich die Vision, daß seine gesamte Abenteurergruppe ausgelöscht wird).
- 3•Todesvision I (I):** Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel erhält aber Visionen aus der Vergangenheit. Die Vision muß mit einer Todesszene zusammenhängen, die zum Zeitpunkt der Vision in der Nähe des Zieles stattgefunden hat.
- 4•Alptraum I (I):** Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel wird aber von Visionen in Form von Alpträumen während seiner nächsten Schlafperiode geplagt. Sein Alptraum muß mit einer Todesszene zusammenhängen.

5•Spiegelvision I (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat die Visionen aber jedesmal, wenn es auf eine reflektierende Oberfläche schaut (d.h. Spiegel, Glas oder glänzende Oberflächen, die Licht reflektieren können).

6•Vision des Unglücks II (I): Wie *Vision des Unglücks I*, das Ziel hat aber zwei Visionen über ein drohendes Unglück.

7•Vision des Untergangs II (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber zwei Visionen über ein drohendes Verhängnis.

8•Todesvision II (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber zwei Visionen über Todesszenen aus der Vergangenheit.

9•Alptraum II (I): Wie *Vision des Untergangs I*, es werden aber die nächsten beiden Schlafperioden des Ziels von Alpträumen des Todes heimgesucht.

10•Spiegelvision II (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel ist aber zwei Tage lang betroffen.

11•Vision des Unglücks III (I): Wie *Vision des Unglücks I*, das Ziel hat aber drei Visionen über ein drohendes Unglück.

12•Vision des Untergangs III (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber drei Visionen über ein drohendes Verhängnis.

13•Todesvision III (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber drei Visionen über Todesszenen aus der Vergangenheit.

14•Alptraum III (I): Wie *Vision des Untergangs I*, es werden aber die nächsten drei Schlafperioden des Ziels von Alpträumen des Todes heimgesucht.

15•Spiegelvision III (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel ist aber drei Tage lang betroffen.

16•Vision des Unglücks IV (I): Wie *Vision des Unglücks I*, das Ziel hat aber vier Visionen über ein drohendes Unglück.

17•Vision des Untergangs IV (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber vier Visionen über ein drohendes Verhängnis.

18•Todesvision IV (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber vier Visionen über Todesszenen aus der Vergangenheit.

19•Alptraum IV (I): Wie *Vision des Untergangs I*, es werden aber die nächsten vier Schlafperioden des Ziels von Alpträumen heimgesucht.

20•Spiegelvision IV (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel ist aber vier Tage lang betroffen.

25•Wahre Vision des Unglücks (I): Wie *Vision des Unglücks I*, das Ziel hat aber für alle fünf Stufen des Zauberns (abgerundet) eine Vision über ein drohendes Unglück.

30•Wahre Vision des Untergangs (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber für alle fünf Stufen des Zauberns (abgerundet) eine Vision über ein drohendes Verhängnis.

35•Wahre Todesvision (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber für alle fünf Stufen des Zauberns (abgerundet) eine Vision über Todesszenen aus der Vergangenheit.

40•Wahrer Alptraum (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel hat aber für alle fünf Stufen des Zauberns (abgerundet) einen Alptraum.

50•Wahre Spiegelvision (I): Wie *Vision des Untergangs I*, das Ziel ist aber für alle fünf Stufen des Zauberns einen Tag lang betroffen.

207•Böser Blick

Anmerkung: Diese Spruchliste basiert auf Mentalmagie.

Anmerkung: Blick der Entstellung-Sprüche beschädigen die äußere Hautschicht und können durch die Anwendung der vier zusammengehörigen Verbinden-Sprüche (BdM) geheilt werden.

Anmerkung: Alle folgenden Sprüche können durch diese Methoden aufgehoben werden: Fluch bannen, Willensstreit, Mentalmagie bannen, Tod des Zauberns oder das Verlassen seines Einflusses (des Gebietes, welches er beherrscht, nicht die Reichweite des Zaubers. Anm.d.Red.). Diese Sprüche werden vom Ruf des Zauberns und der Überzeugung des Ziels, daß der Spruch wirkt, beeinflusst.

Anmerkung: Blick der panischen Angst- und Verfolgungswahn-Sprüche können durch Beruhigungs-Zauber aufgehoben werden.

Anmerkung: Bei den Funkelnder Blick-Sprüchen muß der Zaubernde Augenkontakt mit dem Ziel herstellen. Hierbei handelt es sich um ein mittelschweres statisches Manöver, wenn das Ziel sich des Versuchs nicht bewußt ist, um ein sehr schweres Manöver bei mißtrauischen Zielen oder um ein Manöver blanken Leichtsinns, wenn das Ziel wirklich auf der Hut ist. Ist der Blickkontakt erst einmal hergestellt, kann er nur abgebrochen werden, wenn der Zaubernde ihn aufgibt, das Ziel einen Willensstreit gewinnt oder die Konzentration des Zauberns unterbrochen wird.

Anmerkung: Damit die Blick der panischen Angst-Sprüche wirken, muß das Ziel wissen, wer der Zaubernde ist. Außerdem muß es dessen Ruf kennen; ansonsten läßt der Spruch ihn nur vor Angst erzittern.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Blick der Entstellung I	1 Ziel	P	30 m
2 Funkelnder Blick I (Bezaubern I)	1 Ziel	1 h/St	15 m
3 Verfolgungswahn I	1 Ziel	P	30 m
4 Funkelnder Blick II (Beeinflussen)	1 Ziel	1 Auftrag	15 m
5 Blick der Entstellung II	1 Ziel	P	30 m
6 Zeichen der Verdammnis	1 Ziel	P	3 m
7 Verfolgungswahn IV	1 Ziel	P	30 m
8 Funkelnder Blick III (Handlungsfähigkeit einschränken I)	1 Ziel	10 min/St	15 m
9 Blick der Entstellung III	1 Ziel	P	30 m
10 Blick der panischen Angst°	1 Ziel	P	30 m
11 Funkelnder Blick IV (Kontrollieren)	1 Ziel	10 min/St	15 m
12 Verfolgungswahn VII	1 Ziel	P	30 m
13 Funkelnder Blick V (Suche I)	1 Ziel	1 Auftrag	15 m
14 Blick der Entstellung IV	1 Ziel	P	30 m
15 Blick der panischen Angst II°	1 Ziel	P	30 m
16 Funkelnder Blick VI (Handlungsfähigkeit einschränken II)	1 Ziel	1 min/St	15 m
17 Verfolgungswahn X	1 Ziel	P	30 m
18 Funkelnder Blick VII (Suche II)	1 Ziel	1 Auftrag	15 m
19 Blick der Entstellung V	1 Ziel	P	30 m
20 Blick der panischen Angst III°	1 Ziel	P	30 m
25 Wahrer Verfolgungswahn	1 Ziel	P	30 m
30 Wahrer Blick der Entstellung	1 Ziel	P	30 m
50 Wahrer Blick der panischen Angst°	1 Ziel	P	30 m

1•Blick der Entstellung I (M): Der Zaubernde läßt den aktuellen Eigenschaftswert für das „Aussehen“ des Ziels um 10 und den Höchstwert um 5 sinken.

2•Funkelnder Blick I (Bezaubern I) (M): Ein humanoides Ziel hält den Zauberns für einen guten Freund.

3•Verfolgungswahn I (M): Der Zaubernde bringt das Ziel dazu, sich ständig beobachtet zu fühlen, was -5 für alle seine Handlungen verursacht.

4•Funkelnder Blick II (Beeinflussen) (M): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung aus, sofern sie nicht im Widerspruch zu seiner Natur steht (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung usw.)

5•Blick der Entstellung II (M): Wie *Blick der Entstellung I*, der aktuelle Eigenschaftswert wird jedoch um -20 und der Höchstwert um -10 verringert.

6•Zeichen der Verdammnis (M): Das Ziel erhält ein Brandzeichen auf seiner Stirn oder Wange. Dies ist das sichtbare Zeichen für die Mißgunst des Zauberns für das Ziel. Nach dem Erhalt eines „Zeichens“ wird die Bevölkerung das Ziel meiden, da zu befürchten steht, daß man als Freund des Gebrandmarkten gelten und somit den Zorn des Zaubers wecken könnte. Das Brandzeichen ist normalerweise das Familienwappen des Zauberns.

7•Verfolgungswahn IV (M): Wie *Verfolgungswahn I*, die Modifikation beträgt aber -20.

8•Funkelnder Blick III (Handlungsfähigkeit einschränken I) (M): Das Ziel, das einem humanoiden Volk angehören muß, kann nur 25% seiner normalen Handlungsmöglichkeiten nutzen.

9•Blick der Entstellung III (M): Wie *Blick der Entstellung I*, der aktuelle Eigenschaftswert wird jedoch um -30 und der Höchstwert um -15 verringert.

10•Blick der panischen Angst I (M°): Das Ziel hat ständig panische Angst vor dem Zauberns. Jedesmal, wenn das Ziel den Zauberns sehen kann, erleidet es -10 auf alle Handlungen; wenn der Zauberns mit dem Ziel sogar spricht, beträgt der Abzug -20.

11•Funkelnder Blick IV (Kontrollieren): Das Ziel muß dem Zauberns wie bei Funkelnder Blick II für die Wirkungsdauer des Spruchs gehorchen. In dieser Zeitspanne kann der Zauberns ihm beliebig viele Befehle geben.

12•Verfolgungswahn VII (M): Wie *Verfolgungswahn I*, die Modifikation beträgt aber -35.

13•Funkelnder Blick V (Suche I) (M): Das Ziel erhält eine Aufgabe (die zu erfüllen es in der Lage sein muß) und erleidet eine vom Spielleiter festgelegte Strafe, wenn es sie nicht erfüllt.

14•Blick der Entstellung IV (M): Wie *Blick der Entstellung I*, der aktuelle Eigenschaftswert wird jedoch um -40 und der Höchstwert um -20 verringert.

15•Blick der panischen Angst II (M°): Wie *Blick der panischen Angst I*, der Anblick des Zauberns läßt das Ziel aber -15 erleiden, und wenn der Zauberns sogar mit ihm spricht, beträgt der Abzug -30.

16•Funkelnder Blick VI (Handlungsfähigkeit einschränken II) (M): Wie *Funkelnder Blick III*, funktioniert jedoch bei allen fühlenden Wesen.

17•Verfolgungswahn X (M): Wie *Verfolgungswahn I*, die Modifikation beträgt aber -50.

18•Funkelnder Blick VII (Suche II) (M): Wie *Funkelnder Blick V*, bei nichterfülltem Auftrag erleidet das Ziel Kritische Treffer der Schwere -E- auf 1-10 Kritischen Treffertabellen (nach Wahl des Zauberns, einzeln ausgewürfelt).

19•Blick der Entstellung V (M): Wie *Blick der Entstellung I*, der aktuelle Eigenschaftswert wird jedoch um -50 und der Höchstwert um -25 verringert.

20•Blick der panischen Angst III (M°): Wie *Blick der panischen Angst I*, der Anblick des Zauberns läßt das Ziel aber -20 erleiden, und wenn der Zauberns sogar mit ihm spricht, beträgt der Abzug -40.

25•Wahrer Verfolgungswahn (M): Wie *Verfolgungswahn I*, die Modifikation beträgt aber -5/(St des Zauberns/2).

30•Wahrer Blick der Entstellung (M): Wie *Blick der Entstellung I*, der aktuelle Eigenschaftswert wird jedoch um -10/(St des Zauberns/2) und der Höchstwert um -5/(St des Zauberns/2) verringert.

50•Wahrer Blick der panischen Angst (M°): Wie *Blick der panischen Angst I*, der Anblick des Zauberns läßt das Ziel aber -5/(St des Zauberns/5) erleiden, und wenn der Zauberns sogar mit ihm spricht, beträgt der Abzug -10/(St des Zauberns/5).

208•Gesetz der Vergeltung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Forschung	1 Gegenstand	24 h	Selbst
2 Fluch entdecken	1 Gegenstand	1 min/St	30 m
3 Fluch des Quassels	1 Ziel	P	30 m
4 Fluch des Schweigens	1 Ziel	P	30 m
5 Handwerk verfluchen I	1 Ziel	P	30 m
6 Fluch des unstillbaren Dursts	1 Ziel	P	30 m
7 Familienfluch I	1 Ziel	P	30 m
8 Fluch des gewaltigen Hungers	1 Ziel	P	30 m
9 Raum verfluchen I	1 Raum	P	30 m
10 Handwerk verfluchen II	1 Ziel	P	30 m
11 Fluch des Geizes	1 Ziel	P	30 m
12 Familienfluch II	1 Ziel	P	30 m
13 Fluch der Rückenschmerzen	1 Ziel	P	30 m
14 Wohnstätte verfluchen II	1 Wohnstätte	P	30 m
15 Handwerk verfluchen III	1 Ziel	P	30 m
16 Verhexen	1 Ziel	variabel	Berührung
17 Familienfluch III	1 Ziel	P	30 m
18 Verhexung entdecken	1 Ziel	—	3 m/St
19 Handwerk verfluchen IV	1 Ziel	P	30 m
20 Ortschaft verfluchen III	1 Stadt	P	30 m
25 Wahres Handwerk verfluchen	1 Ziel	P	30 m
30 Wahrer Familienfluch	1 Ziel	P	30 m
50 Wahres Gebiet verfluchen	r 1,5 km	P	30 m

1•Forschung (I): Erlaubt dem Zauberns spezielle Flüche zu erforschen, um sie in sein Repertoire aufzunehmen.

2•Fluch entdecken (P): Entdeckt jeden aktiven Fluch auf einem beliebigen Gegenstand.

3•Fluch des Quassels (K): Das Ziel hat von nun an den Drang endlos zu reden. Jedesmal, wenn es jemanden sprechen hört, verspürt das Ziel diesen Drang.

4•Fluch des Schweigens (K): Das Ziel will überhaupt nicht mehr reden. Es muß auf irgendeine Weise dazu gebracht werden, zu sprechen.

5•Handwerk verfluchen I (K): Erlaubt dem Zauberns eine Fertigkeit des Zieles auf 20 oder weniger Fertigungsgrade zu beschränken. Der Zauberns muß festlegen, welche Fertigkeit betroffen werden soll. Wenn das Ziel in dieser Fertigkeit über keine Fertigungsgrade verfügt, kann diese trotzdem verflucht werden, da der Fluch immer noch auf der Fertigkeit lastet, wenn das Ziel später einmal beginnt, sie zu entwickeln. Wenn das Ziel mehr als 20 Fertigungsgrade

besitzt, verliert es ab sofort jedesmal einen Grad, wenn es um eine Stufe steigt (diese Grade sind für immer verloren, können aber neu erlernt werden, wenn der Fluch aufgehoben worden ist).

6•Fluch des unstillbaren Dursts (K): Das Ziel kann nicht genug zu trinken bekommen. Es wird versuchen, jeden Behälter zu leeren, von dem es trinkt, und dann immer noch mehr wollen.

7•Familienfluch I (K): Der Spielleiter legt die genaue Art des Fluches fest. Möglichkeiten dazu sind die Beschränkung der gesellschaftlichen Stellung, Scheitern von bestimmten Zielen (Landbesitz, Reichtum, Liebe usw.). Die Auswirkungen lasten auf der Generation des Ziels, inklusive ihm selber. Der Spruch kann nur durch *Fluch bannen* aufgehoben werden.

8•Fluch des gewaltigen Hungers (K): Das Ziel ißt, bis es in Ohnmacht fällt, wenn genügend Nahrung dazu vorhanden ist. Es wird in jedem Monat 1-3 Pfund zunehmen. Das Ziel kann seinen Appetit nicht besättigen, und will immer mehr.

9•Raum verfluchen I (K): Erlaubt dem Zauberns, 1 Fluch über einen Raum auszusprechen. Die Größe des Raumes darf einen Bereich von 3 x 3 x 3 m nicht überschreiten. Der Spielleiter legt die genaue Art des Fluches fest. Möglichkeiten dazu sind der Niedergang eines Geschäfts, die Verschlechterung der Kundschaft, das Gerücht, der Raum sei verflucht, der Verfall des Raumes usw.

10•Handwerk verfluchen II (K): Wie *Handwerk verfluchen I*, die Fertigungsgrade werden aber auf 15 beschränkt.

11•Fluch des Geizes (K): Das Opfer gibt von seinem Geld nichts aus, sondern hortet es. Wenn irgend jemand das Geld an sich nimmt oder versucht, es auszugeben, verteidigt er es mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.

12•Familienfluch II (K): Wie *Familienfluch I*, es werden aber zwei Generationen betroffen.

13•Fluch der Rückenschmerzen (K): Jedesmal, wenn das Ziel eine unmodifizierte 66 oder 00 würfelt, verkrampft sich sein Rücken und lähmt es somit teilweise oder vollständig für 1-20 Runden. Ein weiterer Prozentwurf ergibt den Anteil der Handlungsmöglichkeiten, die es während dieser Zeit noch durchführen kann. Würfelt es dabei eine weitere 66 oder 00, erleidet es weitere Krämpfe usw.

14•Wohnstätte verfluchen II (K): Wie *Raum verfluchen I*, der Fluch lastet aber auf einer Wohnstätte. Die Größe der Wohnstätte darf einen Bereich von 15 x 15 x 15 m nicht überschreiten.

15•Handwerk verfluchen III (K): Wie *Handwerk verfluchen I*, die Fertigungsgrade werden aber auf 10 beschränkt.

16•Verhexen (K): Das Ziel wird verhext, und Unglück wird zu seinem ständigen Begleiter. Dazu wird ein magisches Pentagramm gezeichnet und durch den *Verhexen*-Spruch mit Kraft versorgt. Um ihn dauerhaft zu machen, muß der *Verhexen*-Spruch 16 Wochen lang jeden Tag angewendet werden. Solange das Pentagramm mit Kraft versorgt wird, nimmt die Stärke des Spruchs zu. Langsam beginnt dem Ziel mehr und mehr zu mißlingen (z.B. brechen Waffen, Seile reißen, es tritt beim Schleichen auf Äste, es rutscht auf trockenem Boden aus usw.). Es wird empfohlen, die Fertigkeit *Magische Rituale* in Verbindung mit dem *Verhexen*-Spruch zu benutzen, um das Pentagramm zu erschaffen. *Anmerkung:* Das Pentagramm ist von Energie erfüllt, und die plötzliche Entfernung des Zeichens verursacht bei allen, die sich innerhalb von 9 m Entfernung befinden, Kritischen Schlagschaden »C« und Kritischen Hitzeschaden »B«. *Anmerkung:* *Fluch entdecken* erkennt eine Verhexung, stuft sie aber als Fluch ein.

17•Familienfluch III (K): Wie *Familienfluch I*, es werden aber drei Generationen betroffen.

18•Verhexung entdecken (K): Erlaubt dem Zauberns die Gegenwart einer Verhexung zu entdecken, die auf einem Individuum, Objekt oder Ort lastet, indem er die Verbindung zwischen dem Verhexen und dem magischen Pentagramm erspürt. Der Spruch sagt nichts über Richtung, Entfernung oder Standort des Pentagramms aus, sondern beinhaltet lediglich das Wissen um seine Existenz.

19•Handwerk verfluchen IV (K): Wie *Handwerk verfluchen I*, die Fertigungsgrade werden aber auf 5 beschränkt.

20•Ortschaft verfluchen III (K): Wie *Raum verfluchen I*, wirkt aber auf einen Bereich von 300 x 300 x 300 m (normalerweise die Größe von kleinen Dörfern, Burgen usw.).

25•Wahres Handwerk verfluchen (K): Wie *Handwerk verfluchen I*, die Fertigungsgrade werden aber auf Null beschränkt.

30•Wahrer Familienfluch (K): Wie *Familienfluch I*, es wird aber 1 Generation für alle 5 Stufen betroffen, die der Zauberns besitzt.

50•Wahres Gebiet verfluchen (K): Wie *Raum verfluchen I*, wirkt aber auf einen Bereich von 1 Meile Radius.

8.3 Hexer-Berufslisten

209•Täuschungen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Bauchreden	Selbst	C	30 m
2 Illusion II	r 3 m	1 min/St	30 m
3 Täuschung I	1 Ziel	1 min/St	30 m
4 Trugbild I	r 3m	1 min/St	30 m
5 Illusion III	r 3m	1 min/St	30 m
6 Täuschung II	1 Ziel	1 min/St	30 m
7 Trugbild II	r 3m	1 min/St	30 m
8 Verzögerte Illusion II	r 3m	24 h	30 m
9 Täuschung III	1 Ziel	1 min/St	30 m
10 Verzögerte Täuschung II	1 Ziel	24 h	30 m
11 Verzögertes Trugbild II	r 3m	24 h	30 m
12 Illusion V	r 3m	1 min/St	30 m
13 Täuschung V	1 Ziel	1 min/St	30 m
14 Trugbild	r 3m	1 min/St	30 m
15 Verzögerte Illusion III	r 3m	24 h	30 m
16 Verzögerte Täuschung III	1 Ziel	24 h	30 m
17 Verzögertes Trugbild III	r 3m	24 h	30 m
18 Illusion X	r 3m	1 min/St	30 m
19 Täuschung X	1 Ziel	1 min/St	30 m
20 Trugbild V	r 3m	1 min/St	30 m
25 Wahre Täuschung	1 Ziel	P	30 m
30 Trugbild X	r 3m	1 min/St	30 m
50 Wahre Illusion	r 3m	P	30 m

1•Bauchreden (E): Wie Bauchreden auf Liste 29 im BdM.

3•Täuschung I (M): Durch die Veränderung des Wahrnehmungssystems des Zieles um 1 Detail, kann der Zaubernde eine Illusion/ein Trugbild erschaffen, das nur vom Ziel erlebt wird. Mit den hochstufigen *Täuschung*-Sprüchen kann eine der folgenden Optionen gewählt werden:

a) mit *Wunder*-Sprüchen kann ein weiterer Sinn hinzugefügt werden oder

b) die Dauer kann verdoppelt werden oder

c) ein anderer Bezugspunkt kann verändert werden. Die Auswirkungen lasten für die Dauer des Spruchs auf dem Ziel. Beispielsweise könnte ein Ziel so getäuscht werden, daß es alle Menschen als Hasen wahrnimmt.

6•Täuschung II (M): Wie *Illusion III*, es wird aber wie in *Täuschung I* nur ein Ziel betroffen.

9•Täuschung III (M): Wie *Illusion III*, es wird aber wie in *Täuschung I* nur ein Ziel betroffen.

10•Verzögerte Täuschung II (M): Wie *Verzögerte Illusion II*, es wird aber auf den *Täuschung*-Spruch angewendet.

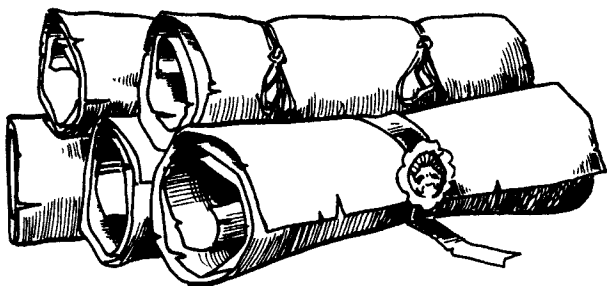
13•Täuschung V (M): Wie *Illusion V*, es wird aber wie in *Täuschung I* nur ein Ziel betroffen.

16•Verzögerte Täuschung III (M): Wie *Verzögerte Illusion III*, es wird aber wie in *Täuschung I* nur ein Ziel betroffen.

19•Täuschung X (M): Wie *Illusion X*, es wird aber wie in *Täuschung I* nur ein Ziel betroffen.

25•Wahre Täuschung (M): Wie *Täuschung X*, aber von permanenter Dauer (bis der Spruch gebannt wird).

2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 30 und 50: Wie die gleichnamigen Sprüche auf Liste 29, BdM.



210•Meisterschaft der Erde

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Zauberseil	1 Ziel	C	3 m/St
2 Erde auflockern	3 m³	P	30 m
3 Erde zu Staub I	300 dm³	P	30 m
4 Erdwand I	variabel	1 min/St	30 m
5 Verdorren I	r 3m	P	30 m
6 Spalte	variabel	—	30 m
7 Erde zu Schlamm	3 m³	P	30 m
8 Steinwand	variabel	1 min/St	30 m
9 Verdorren II	r 30m	P	30 m
10 Dauerhafte Erdwand	variabel	P	30 m
11 Stein zu Erde	3 m³	P	30 m
12 Erde zu Staub	30 m³	P	30 m
13 Verdorren III	r 60m	P	30 m
14 Erde vernichten	3 m³	P	30 m
15 Dauerhafte Steinwand	variabel	P	30 m
16 Steinpulver III	30 m³	P	30 m
17 Spaltung	variabel	P	30 m
18 Zerstörung II	300 dm³	P	30 m
19 Wand verschweißen	variabel	P	Berührung
20 Stein vernichten	3 m³	P	30 m
25 Metall vernichten	30 dm³	P	30 m
30 Beben	variabel	1 Rd	30 m
50 Herrschaft über die Erde	variabel	1 Rd/St	variabel

5•Verdorren I (K): Der Zaubernde erzeugt ein Gebiet, in dem keine Art pflanzlichen Lebens wachsen kann, bis es geheilt worden ist.

9•Verdorren II (K): Wie *Verdorren I*, der Wirkungsbereich beträgt aber r 30 m.

13•Verdorren III (K): Wie *Verdorren I*, der Wirkungsbereich beträgt aber r 60 m.

1-4, 6-8, 10-12 und 14-50: Wie die gleichnamigen Sprüche auf den Listen 22 und 50 im BdM.

211•Meisterschaft der Natur

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Pflanzkunde	r 3 m	24 h	Selbst
2 Tierschlaf III	3 Ziele	1 min/St	30 m
3 Pflanzensprache	1 Ziel	1 min/St	Berührung
4 Tiersprache	1 Ziel	1 min/St	3 m
5 Wachstum/Stagnation I	1 Pflanze	24 h	Berührung
6 Tiere beschwören I	1 Ziel	1 min/St	1,5 km/St
7 Tierbeherrschung I	1 Ziel	1 min/St	30 m
8 Pflanzen finden	1 Pflanze	1 min/St	1,5 km
9 Pflanzenwuchs II	1 Pflanze	P	Berührung
10 Wachstum/Stagnation II	r 3 m	24 h	Berührung
11 Tierbeherrschung V	5 Ziele	1 min/St	30 m
12 Pflanzenwuchs III	1 Pflanze	P	Berührung
13 Tierruf	1 Ziel	—	1,5 km/St
14 Pflanzenkontrolle V	5 Ziele	1 min/St	30 m
15 Wachstum/Stagnation III	r 30 m	24 h	Berührung
16 Beherrschung I	r 30 m	1 min/St	30 m
17 Pflanzenwachstum V	1 Pflanze	P	Berührung
18 Tiere beschwören X	10 Ziele	1 min/St	1,5 km/St
19 Tierwachstum II	1 Ziel	1 min/St	3 m
20 Pflanzenwuchs X	1 Pflanze	P	Berührung
25 Vielfache Pflanzenkontrolle	r 30 m	1 min/St	30 m
30 Pflanzen beleben	1 Pflanze	1 min/St	30 m
50 Vollendete Tierbeherrschung	r 30 m/St	1 min/St	1,5 km/St

5•Wachstum/Stagnation I (K): Beschleunigt oder verlangsamt das Wachstum einer Pflanze um das 100fache.

10•Wachstum/Stagnation II (K): Wie *Wachstum/Stagnation I*, wirkt aber auf alle Pflanzen in r 3 m.

15•Wachstum/Stagnation III (K): Wie *Wachstum/Stagnation I*, wirkt aber auf alle Pflanzen in r 30 m.

1-4, 6-9, 11-14 und 16-50: Wie die gleichnamigen Sprüche auf den Listen 82 und 83 im BdM.

212•Kerzenmagie

Anmerkung: Wenn nichts anderes vermerkt ist, stammen alle Zauber, auf die in den folgenden Beschreibungen Bezug genommen wird, von der Alchimisten-Berufsliste 37•Einbettung von Essenzmagiezaubern, BdM.

Anmerkung: Die Sprüche dieser Liste können ausschließlich dazu benutzt werden, verzauberte Kerzen nach den Regeln für Alchimie herzustellen, die normalerweise vom Spielleiter angewendet werden (siehe BdM, 9.2).

Anmerkung: Ein Magiekundiger, der diese Spruchliste benutzt, kann nur seine eigenen Sprüche einbetten.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Kerzenkunde	Berührung	24 h	Selbst
2 Forschung	Berührung	24 h	Selbst
3 Zauberkkerze I	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
4 Stab aufladen	Berührung	24 h	Selbst
5 Zauberkkerze II	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
6 Mehrfaches brennen I	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
7 Zauberkkerze III	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
8 Rute aufladen	Berührung	24 h	Selbst
9 Zauberkkerze IV	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
10 Mehrfaches brennen III	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
11 Zauberkkerze V	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
12 Stock aufladen	Berührung	24 h	Selbst
13 Zauberkkerze VI	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
14 Mehrfaches brennen V	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
15 Zauberkkerze VII	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
16 Mehrfaches brennen VI	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
17 Zauberkkerze VIII	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
18 Mehrfaches brennen VII	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
19 Zauberkkerze IX	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
20 Mehrfaches brennen VIII	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
25 Zauberkkerze X	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
30 Permanenz	Berührung	24 h	Selbst
35 Mehrfaches brennen X	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
40 Vollendete Zauberkkerze	Berührung	bis Verbrauch	Selbst
50 Vollendetes Mehrfaches brennen	Berührung	bis Verbrauch	Selbst

1•Kerzenkunde (I): Wie 109/6•Machtkunde im BdM.

2•Forschung (I): Wie 37/1•Forschung im BdM.

3•Zauberkkerze I (F): Wie Einbetten I.

4•Stab aufladen (K): Wie Stab aufladen.

5•Zauberkkerze II (K): Wie Einbetten II.

6•Mehrfaches brennen I (K): Erlaubt dem Zaubernenden, eine Kerze mit mehreren Sprüchen herzustellen. In die Kerze kann die Anzahl von Sprüchen 1. Stufe eingebettet werden, die der Zaubernende an Stufen besitzt. Die Sprüche werden nacheinander ausgelöst, während die Kerze herunterbrennt.

7•Zauberkkerze III (K): Wie Einbetten III.

8•Rute aufladen (K): Wie Rute aufladen.

9•Zauberkkerze IV (K): Wie Einbetten IV.

10•Mehrfaches brennen III (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 3. Stufe eingebettet werden.

11•Zauberkkerze V (K): Wie Einbetten V.

12•Stock aufladen (K): Wie 37/12•Stock aufladen.

13•Zauberkkerze VI (K): Wie Einbetten VI.

14•Mehrfaches brennen V (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 5. Stufe eingebettet werden.

15•Zauberkkerze VII (K): Wie Einbetten VII.

16•Mehrfaches brennen VI (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 6. Stufe eingebettet werden.

17•Zauberkkerze VIII (K): Wie Einbetten VIII.

18•Mehrfaches brennen VII (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 6. Stufe eingebettet werden.

19•Zauberkkerze IX (K): Wie Einbetten IX.

20•Mehrfaches brennen VIII (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 8. Stufe eingebettet werden.

25•Zauberkkerze X (K): Wie Einbetten X.

30•Permanenz (K): Wie 37/30•Permanenz.

35•Mehrfaches brennen X (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche der 1. bis 10. Stufe eingebettet werden.

40•Vollendete Zauberkkerze (K): Wie 37/50•Vollendetes Einbetten.

50•Vollendetes Mehrfaches brennen (K): Wie Mehrfaches brennen I, es können aber Sprüche beliebiger Stufen eingebettet werden.

213•Trankmagie

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Trankkunde	1 Ziel	24 h	Selbst
2 Forschung	1 Ziel	24 h	Selbst
3 Flüssigkeit bearbeiten	1 Ziel	24 h	Selbst
4 Trank I	1 Ziel	24 h	Selbst
5 Schwaches Gift	1 Ziel	24 h	Selbst
6 Trank II	1 Ziel	24 h	Selbst
7 Verstärkung I (-10)	1 Ziel	24 h	Selbst
8 Trank III	1 Ziel	24 h	Selbst
9 Verstärkung II (-20)	1 Ziel	24 h	Selbst
10 Starkes Gift	1 Ziel	24 h	Selbst
11 Trank IV	1 Ziel	24 h	Selbst
12 Verstärkung III (-30)	1 Ziel	24 h	Selbst
13 Trank V	1 Ziel	24 h	Selbst
14 Verstärkung IV (-40)	1 Ziel	24 h	Selbst
15 Trank VI	1 Ziel	24 h	Selbst
16 Trank VII	1 Ziel	24 h	Selbst
17 Verstärkung V (-50)	1 Ziel	24 h	Selbst
18 Trank VIII	1 Ziel	24 h	Selbst
19 Trank IX	1 Ziel	24 h	Selbst
20 Trank X	1 Ziel	24 h	Selbst
25 Trank XX	1 Ziel	24 h	Selbst
30 Mehrfache Dosis	1 Ziel	24 h	Selbst
50 Vollendeter Trank	1 Ziel	24 h	Selbst

1•Trankkunde (I): Der Zaubernende erfährt wann, wo und wie der untersuchte Trank hergestellt wurde.

2•Forschung (I): Wie 33/1•Forschung im BdM.

3•Flüssigkeit bearbeiten (K): Gestattet dem Zaubernenden, mit nichtmagischen Flüssigkeiten zu arbeiten.

4•Trank I (K): Gestattet dem Zaubernenden die Herstellung einer Dosis Zauberkkerze, in die ein Spruch der 1. Stufe eingebettet werden kann.

5•Schwachtes Gift (K): Gestattet dem Zaubernenden, schwaches Gift ohne Gefahr zu handhaben, herzustellen und zu verarbeiten.

6•Trank II (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 2. Stufe.

7•Verstärkung I (-10) (K): Gestattet dem Zaubernenden, den Widerstand gegen einen Trank zu erschweren; d.h. der Benutzer erhält -10 auf seinen Widerstandswurf.

8•Trank III (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 3. Stufe.

9•Verstärkung II (-20) (K): Wie Verstärkung I, der Benutzer erhält jedoch -20 auf seinen Widerstandswurf.

10•Starkes Gift (K): Wie Schwaches Gift, aber mit Wirkung bei allen außer den tödlichsten Giften.

11•Trank IV (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 4. Stufe.

12•Verstärkung III (-30) (K): Wie Verstärkung I, der Benutzer erhält jedoch -30 auf seinen Widerstandswurf.

13•Trank V (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 5. Stufe.

14•Verstärkung IV (K): Wie Verstärkung I, der Benutzer erhält jedoch -40 auf seinen Widerstandswurf.

15•Trank VI (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 6. Stufe.

16•Trank VII (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 7. Stufe.

17•Verstärkung V (K): Wie Verstärkung I, der Benutzer erhält jedoch -50 auf seinen Widerstandswurf.

18•Trank VIII (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 8. Stufe.

19•Trank IX (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 9. Stufe.

20•Trank X (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 10. Stufe.

25•Trank XX (K): Wie Trank I, aber für einen Spruch bis einschließlich der 20. Stufe.



30•Mehrfache Dosis (K): Wie *Trank I*, aber ein Trank-Zauber kann in Kombination mit diesem Spruch zur Herstellung mehrerer Dosen eingesetzt werden: Zum Beispiel ist es mit *Mehrfache Dosis* und *Trank V* möglich, 5 Dosen eines Zaubertranks 1. Stufe herzustellen oder 1 Dosis eines Zaubertranks 3. Stufe und 1 Dosis eines Zaubertranks 2. Stufe oder 2 Dosen eines Zaubertranks 2. Stufe und 1 Dosis eines Zaubertranks 1. Stufe usw.

50•Vollendeter Trank (K): Wie *Trank I*, aber für Sprüche beliebiger Stufe.

214•Wege der Beschwörung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
2 Analyse erzwingen III	1 Ziel	1 Gegenstand	3 m
3 Geringere Dämonen kontaktieren	1 Ziel	2 Rdn	3 m
4 Kontrolle von Dämonen I	1 Ziel	C	3 m/St
5 Geringeres Dämonentor	1 Ziel	2 Rdn	3 m
6 Informationen erzwingen III	1 Ziel	variabel	3 m
7 Kontrolle von Dämonen II	1 Ziel	C	3 m/St
8 Höhere Dämonen kontaktieren	1 Ziel	2 Rdn	3 m
9 Nachforschung erzwingen III	1 Ziel	variabel	3 m
10 Meisterschaft über Dämonen I	1 Ziel	variabel	3 m/St
11 Höheres Dämonentor	1 Ziel	2 Rdn	3 m
12 Kontrolle von Dämonen III	1 Ziel	C	3 m/St
13 Meisterschaft über Dämonen III	1 Ziel	variabel	3 m/St
14 Analyse erzwingen IV	1 Ziel	1 Gegenstand	3 m
15 Informationen erzwingen IV	1 Ziel	variabel	3 m
16 Nachforschung erzwingen IV	1 Ziel	variabel	3 m
17 Kontrolle von Dämonen V	1 Ziel	C	3 m/St
18 Meisterschaft über Dämonen V	1 Ziel	variabel	3 m/St
19 Analyse erzwingen V	1 Ziel	1 Gegenstand	3 m
20 Informationen erzwingen V	1 Ziel	variabel	3 m
25 Nachforschung erzwingen V	1 Ziel	variabel	3 m
30 Dämonen unterwerfen	1 Ziel	24 h	3 m
50 Vollendetes Dämonen unterwerfen	1 Ziel	variabel	3 m

1•Vertrauter (M): Wie *17/1•Vertrauter* im *BdM*.

30•Dämonen unterwerfen I (M): Erlaubte dem Zaubernden, einen Dämonen für 24 h seinem Willen zu unterwerfen. Bevor der Dämon unterworfen werden kann, muß zunächst die Meisterschaft über ihn errungen werden. Während der Unterwerfung ist die Reichweite des Dämonen unbegrenzt.

50•Vollendetes Dämonen unterwerfen (M): Wie *Dämonen unterwerfen I*, der Dämon bleibt dem Zaubernden aber unterworfen, bis bis dieser stirbt oder ihn freiläßt.

2 bis 25: Wie die gleichnamigen Sprüche auf den Listen 52 und 54 im *BdM*.

An
zu
cm,
eine
Stan
net,
Nac
Zirk
Zau
nich
An
kel
stof
nete
An
ihre
niss
Rac
Kug
in i
An
Zau
bea
dig
ben
•Na
da
-5
•Na
A
en
an
An
Ein
stan
bro
gel
Za
An
den
win

9

Spruchlisten für Reine Magiekundige

9.1 Beschwörer-Berufslisten 215 • Zirkel der Macht

Anmerkung: Zirkel der Macht können pro Stufe des Zauberns bis zu 30 cm Radius durchmessen. Der Zaubernde braucht 1 min/r 30 cm, um den Kreis zu ziehen. Einen Kreis zu ziehen bedeutet, ihn auf eine feste Oberfläche aufzutragen, indem man ihn beispielsweise in Staub oder Sand malt (sehr instabil), ihn mit Kreide auf Stein zeichnet, auf Holz pinselt, in Stein meißelt (sehr widerstandsfähig) usw. Nachdem der Kreis gezogen worden ist, wird der Spruch für einen Zirkel der Macht angewendet, wobei die normalen Magieregeln für Zauberdauer und Risiko-Zaubern gelten. Alle Machtzirkel lassen sich nicht mehr bewegen, wenn sie einmal aktiviert worden sind.

Anmerkung: Alle Ziele erhalten einen Widerstandswurf gegen Zirkel der Macht, wenn sie zum ersten mal auf den Wirkungsbereich stoßen und ein weiteres mal, wenn sie den eigentlichen, aufgezeichneten Kreis betreten.

Anmerkung: Alle Zirkel der Macht dehnen sich ungeachtet aller in ihrem Weg befindlichen organischen und anorganischen Hindernisse bis zum vollen Umfang ihres Wirkungsbereichs aus. Wenn der Radius die Größe des Zauberns übertrifft, wird der Kreis zu einer Kugel, die unter allen Umständen ihre Höhe aufrechterhält, um die in ihr befindlichen Wesen unterzubringen.

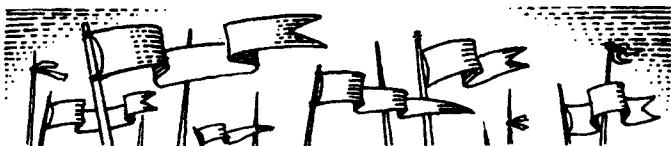
Anmerkung: Wenn ein Zirkel der Macht erschaffen wird, kann der Zaubernde ihn nach innen oder nach außen strahlen lassen, wobei beachtet werden muß, daß die einzelnen Zirkel der Macht hochgradig variable Wirkungen besitzen, welche diese Richtlinien weitgehend modifizieren können.

• Nach innen strahlend — Der Zirkel projiziert seine Wirkung mit doppelter Stärke nur nach innen, und alle Ziele erleiden zusätzlich -50 auf ihren Widerstandswurf (falls anwendbar).

• Nach außen strahlend — Der Wirkungsbereich des Zirkels ist seine Außenseite, und im Bereich von 1,5 m/30 cm Radius des Kreises erleiden alle Ziele zusätzlich -25 auf ihren Widerstandswurf (falls anwendbar).

Anmerkung: Einen Zirkel der Macht zu überschreiten kostet den Eindringling 25% seiner verbliebenen Treffer, falls ihm ein Widerstandswurf mißlingt. Wenn der Zirkel an irgendeiner Stelle durchbrochen ist (d.h. wenn seine Zeichnung auch nur teilweise ausgelöscht oder zerstört ist), so wird der Spruch aufgehoben und der Zaubernde verliert 25% seiner verbliebenen Treffer.

Anmerkung: Wenn nichts anderes angegeben ist, halten alle Zirkel der Macht grundsätzlich 10 min/St oder bis der Kreis durchbrochen wird.



Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Zirkel der Macht — Schlaf	variabel	variabel	Berührung
2 Zirkel der Macht — Benommenheit	variabel	variabel	Berührung
3 Zirkel der Macht — Bezaubern	variabel	variabel	Berührung
4 Zirkel der Macht — Befehl	variabel	variabel	Berührung
5 Zirkel der Macht — Unsichtbarkeit	variabel	variabel	Berührung
6 Zirkel der Macht — Schmerz	variabel	variabel	Berührung
7 Zirkel der Macht — Leidenschaft	variabel	variabel	Berührung
8 Zirkel der Macht — Stärke	variabel	variabel	Berührung
9 Zirkel der Macht — Wahnsinn	variabel	variabel	Berührung
10 Zirkel der Macht — Stärkeentzug	variabel	variabel	Berührung
11 Zirkel der Macht — Wissen	variabel	variabel	Berührung
12 Zirkel der Macht — Tote wiederbeleben	variabel	variabel	Berührung
13 Zirkel der Macht — Wahres Sehen	variabel	variabel	Berührung
14 Zirkel der Macht — Wahrnehmung	variabel	variabel	Berührung
15 Zirkel der Macht — Kraftfeld	variabel	variabel	Berührung
16 Zirkel der Macht — Magische Kraft	variabel	variabel	Berührung
17 Zirkel der Macht — Heilung	variabel	variabel	Berührung
18 Zirkel der Macht — Kraftentzug	variabel	variabel	Berührung
19 Zirkel der Macht — Tod	variabel	variabel	Berührung
20 Zirkel der Macht — Teleportation	variabel	variabel	Berührung
25 Zirkel der Macht stabilisieren	variabel	variabel	Berührung
30 Zirkel der Macht — Matrix der Macht	variabel	variabel	Berührung
50 Zirkel der Macht — Dimensionsspalte	variabel	variabel	Berührung

1 • Zirkel der Macht — Schlaf (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder in einen magischen Schlaf fallen.

2 • Zirkel der Macht — Benommenheit (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder für 1 Rd/5% Fehlschlag benommen sein.

3 • Zirkel der Macht — Bezaubern (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder vom Anwender bezaubert sein und ihn (sowie alle anderen auf der Gegenseite des Machtzirkels) als vertrauten Freund ansehen.

4 • Zirkel der Macht — Befehl (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder den verbalen Befehlen des Zauberns gehorchen. In jeder Minute kann ein einfaches Kommando gegeben werden. Dabei befolgen die Ziele jedoch keine Befehle, die offensichtlich schädlich oder tödlich für sie sind.

5 • Zirkel der Macht — Unsichtbarkeit (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder unsichtbar werden. Für alle 5 Stufen des Spruchs (abgerundet) können die unsichtbaren Ziele eine aggressive Handlung erleiden oder durchführen, bevor sie ihre Unsichtbarkeit verlieren (siehe Liste 11, BdM).

6 • Zirkel der Macht — Schmerz (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder in jeder Runde, in der sein Widerstandswurf mißlingt, 10% seiner verbliebenen Treffer verlieren.

7 • Zirkel der Macht — Leidenschaft (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder ein Gefühl nach Wahl des Zauberns verspüren und sich dementsprechend verhalten.

ten. Wenn das Ziel um mehr als 50 scheitert, ist es bis an die Grenze seiner Möglichkeiten betroffen.

8•Zirkel der Macht — Stärke (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder es erhält einen Bonus von +1/1% Fehlschlag auf seine Stärke-Modifikation. Dieser hält für 1 min/St des Zaubernenden an.

9•Zirkel der Macht — Wahnsinn (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder von einer zufällig ermittelten Geisteskrankheit befallen werden, die 1 Tag/10% Fehlschlag anhält.

10•Zirkel der Macht — Stärkeentzug (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder 1 Stärkepunkt/Rd an den Zirkel der Macht verlieren. Diese Stärkepunkte können durch normale Eigenschaftssteigerungswürfe wiedererlangt werden.

11•Zirkel der Macht — Wissen (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder es erlangt einen Grad an Wissen/10% Fehlschlag in einem Fachgebiet. Dieses Wissen bleibt für 1 Tag/10% Fehlschlag erhalten, bevor es wieder vollkommen vergessen wird.

12•Zirkel der Macht — Tote wiederbeleben (KM): Alle Tote im Wirkungsbereich werden wiederbelebt und folgen den Befehlen des Zaubernenden (siehe Liste 106, BdM). Der Zaubernende kann 1 Leiche/Stufe kontrollieren.

13•Zirkel der Macht — Wahres Sehen (KM): Alle Wesen im Wirkungsbereich müssen erfolgreich widerstehen oder sich aller Aktivitäten innerhalb von 15 m/St des Zirkels bewußt sein. Der Effekt ähnelt dem Spruch 86/2•*Natursicht* im BdM.

14•Zirkel der Macht — Wahrnehmung (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder einen Bonus von +2/5% Fehlschlag auf alle Wahrnehmungswürfe erhalten. Die Auswirkungen dieses Spruchs halten für 10 min/10% Fehlschlag an.

15•Zirkel der Macht — Kraftfeld (KM): Der Kreis wird zu einem praktisch undurchdringlichen Kraftfeld, das für 1 min/St des Zaubernenden erhalten bleibt (Wenn der Spielleiter möchte, kann er der Sphäre 500-1000 Treffer zuteilen. Wenn diese Treffer verursacht worden sind, löst sich die Sphäre auf. Kritische Treffer zählen diesbezüglich wie folgt: 'A' = 10, 'B' = 20, 'C' = 30, 'D' = 40, 'E' = 50 usw.).

16•Zirkel der Macht — Magische Kraft (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder alle 10 Minuten 10% seiner Gesamt-Magiepunkte erhalten. Wenn ein Charakter mehr Magiepunkte (MP) als seine Gesamt-MP erhält, dann wird der Überschuss aufgrund einer Überlastung permanent von seinen Gesamt-MP abgezogen.

17•Zirkel der Macht — Heilung (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder 1 Treffer/Minute für die normale Dauer des Machtzirkels heilen.

18•Zirkel der Macht — Kraftentzug (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder verliert 1 Magiepunkt/Runde.

19•Zirkel der Macht — Tod (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder einen kritischen Treffer 'E' auf drei Kritischen Treffertabellen nach Wahl des Zaubernenden hinnehmen.

20•Zirkel der Macht — Teleportation (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder an einen Ort nach Wahl des Zaubernenden teleportiert werden. Der Spruch wird wie 15/10•*Teleportation* im BdM gehandhabt.

25•Zirkel der Macht stabilisieren (KM): Nachdem ein Zirkel der Macht oder ein Zirkel des Schutzes gezogen worden ist, kann dieser Spruch angewendet werden, um die Wirkung des Zirkels auf 1 h/St zu verlängern.

30•Zirkel der Macht — Matrix der Macht (KM): Gestattet dem Zaubernenden, eine von zwei Möglichkeiten wahrzunehmen: erstens kann er mehrere Zirkel der Macht miteinander verbinden, um zwischen ihnen Magiepunkte oder Sprüche zu übertragen (innerhalb einer Reichweite von 15 m/St) oder zweitens kann er es mit diesem Spruch mehreren Magiekundigen ermöglichen, ihre Magiepunkte zu vereinen um einen einzelnen Spruch beliebiger Stufe (ohne Risiko-Zaubern) anzuwenden, solange sie über die erforderlichen Magiepunkte verfügen und der Spruch mindestens einem der Magiekundigen bekannt ist. Jeder Spruchbenutzer muß in einem anderen Zirkel der Macht stehen, um über die Matrix in Verbindung zu treten. Die *Matrix der Macht* muß nur von einem Spruchbenutzer angewendet werden. Wenn der Spruch fehlschlägt, wird mit einer Modifikation von +200 auf der Patzertabelle für Zauberverfehler gewürfelt, und alle beteiligten Magiekundigen erleiden die Auswirkungen.

50•Zirkel der Macht — Dimensionsspalte (KM): Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß erfolgreich widerstehen oder durch ein Tor auf eine Ebene nach Wahl des Zaubernenden befördert werden.

216•Schutzzirkel

Anmerkung: Bei allen Zirkeln, die in dieser Liste erwähnt werden, handelt es sich um Schutzzirkel.

Anmerkung: Schutzzirkel können pro Stufe des Zaubernenden bis zu 30 cm Radius umfassen. Der Zaubernende braucht 1 min/r 30 cm, um den Kreis zu ziehen. Einen Kreis zu ziehen bedeutet, ihn auf eine feste Oberfläche aufzutragen, indem man ihn beispielsweise in Staub oder Sand malt (sehr instabil), ihn mit Kreide auf Stein zeichnet, auf Holz pinselt, in Stein meißelt (sehr widerstandsfähig) usw. Nachdem der Kreis gezogen worden ist, wird der Spruch für einen Schutzzirkel angewendet, wobei die normalen Magieregeln für Zauberdauer und Risiko-Zaubern gelten. Alle Schutzzirkel lassen sich nicht mehr bewegen, wenn sie einmal aktiviert worden sind.

Anmerkung: Alle Schutzzirkel gelten hauptsächlich im freien Raum. Anorganische Substanzen blockieren sie völlig, während organische Substanzen die Hälfte ihrer Wirkung zulassen (50%).

Anmerkung: Schutzzirkel können ihre Wirkung in zwei Richtungen abstrahlen, nach innen oder nach außen:

- Nach innen strahlend: Alle Ziele innerhalb des Zirkels erleiden eine negative Modifikation von 100 auf alle Handlungen (Widerstandswürfe sind erlaubt).

- Nach außen strahlend: Der Wirkungsbereich des Zirkels liegt außerhalb des Kreises, und im Radius von von 30 m um den Kreis erleiden alle Ziele eine negative Modifikation von (100 - 1)/30 cm Entfernung vom Kreis auf alle Handlungen, d.h. -100 am Rand des Kreises und 0 in 30 m Entfernung vom Kreis.

Anmerkung: Alle Ziele erhalten einen Widerstandswurf gegen Zirkel des Schutzes, wenn sie zum ersten mal auf den Wirkungsbereich stoßen und ein weiteres mal, wenn sie den eigentlichen, aufgezeichneten Kreis betreten. Um den Kreis zu durchbrechen, muß das Ziel einen Widerstandswurf mit einer zusätzlichen Modifikation von -25 gegen die Stufe des Spruchs ablegen. Scheitert die Kreatur, so verliert sie 25% ihrer verbliebenen Treffer und kann den Kreis nicht überschreiten. Wenn der Kreis an irgendeiner Stelle durchbrochen ist (d.h. wenn seine Zeichnung auch nur teilweise ausgelöscht oder zerstört ist), so wird der Spruch aufgehoben und der Zaubernende verliert 25% seiner verbliebenen Treffer.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schutzzirkel gegen Tiere	variabel	10 min/St	Berührung
2 Schutzzirkel gegen Böses	variabel	10 min/St	Berührung
3 Schutzzirkel gegen Elementarkräfte	variabel	10 min/St	Berührung
4 Schutzzirkel gegen Geister	variabel	10 min/St	Berührung
5 Mehrfachzirkel II	variabel	10 min/St	30 m
6 Schutzzirkel gegen Gargylen	variabel	10 min/St	Berührung
7 Schutzzirkel gegen Werkkreaturen	variabel	10 min/St	Berührung
8 Schutzzirkel gegen Efreeti/Djinni	variabel	10 min/St	Berührung
9 Schutzzirkel gegen Essenzmagie	variabel	10 min/St	Berührung
10 Mehrfachzirkel III	variabel	10 min/St	30 m
11 Schutzzirkel gegen Konstruierte	variabel	10 min/St	Berührung
12 Schutzzirkel gegen Elemente	variabel	10 min/St	Berührung
13 Schutzzirkel gegen Untote	variabel	10 min/St	Berührung
14 Schutzzirkel gegen Mentalmagie	variabel	10 min/St	Berührung
15 Mehrfachzirkel IV	variabel	10 min/St	30 m
16	variabel	10 min/St	
17 Schutzzirkel gegen Dämonen	variabel	10 min/St	Berührung
18 Schutzzirkel gegen Fabelwesen	variabel	10 min/St	Berührung
19	variabel	10 min/St	
20 Schutzzirkel gegen Leitmagie	variabel	10 min/St	Berührung
25 Mehrfachzirkel V	variabel	10 min/St	30 m
30 Schutzzirkel gegen Drachen	variabel	10 min/St	Berührung
50 Vollendeter Mehrfachzirkel	variabel	10 min/St	300 m

1•Schutzzirkel gegen Tiere (KD): Wenn der Spruch auf einen entsprechend gezeichneten Kreis angewendet wird, erleiden alle Tiere im Wirkungsbereich eine negative Modifikation auf alle Handlungen (siehe „Anmerkung“ oben). Dieser Spruch kann ohne die Hilfe des eigentlichen Kreises angewendet werden, wobei die negative Modifikation für das Ziel dann allerdings nur -20 in einem Radius von 15 m beträgt, und nur der Zaubernende oder ein bestimmtes, festgelegtes Ziel geschützt wird.

2•Schutzzirkel gegen Böses (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Böses.

3•Schutzzirkel gegen Elementarkräfte (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen natürliche Elementarkräfte wie z.B. einen Sturm oder Wüstenhitze. (Anm. d. Red.: Da es sich bei Elementarkräften nicht um Lebewesen handelt, die einen Widerstandswurf durchführen könnten, sollte man dem Anwender statt dessen eine positive Modifikation auf seinen Wurf zur Überwindung der Situation gewähren; z.B. +20 ohne gezeichneten Kreis und +100 für alle innerhalb eines Kreises.)

4•Schutzzirkel gegen Geister (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen die Geister der Toten.

5•Mehrfachzirkel II (N): Gestattet dem Zaubernenden, zwei Zirkel konzentrisch anzubringen und ihre Wirkungen so zu kombinieren, daß sie sich nicht gegenseitig aufheben. Wird dieser Spruch nicht benutzt, wenn sich zwei oder mehr Zirkel in ihrem Standort oder Wirkungsbereich überlappen, so heben sich beide auf und ergeben eine Rückkoppelung, bei der jeder Kreis seinen Erschaffer 25% seiner verbliebenen Treffer kostet.

6•Schutzzirkel gegen Gargylen (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Gargylen.

7•Schutzzirkel gegen Werkreaturen (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Werkreaturen.

8•Schutzzirkel gegen Efreeti/Djinni (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Efreeti und Djinni aller Art.

9•Schutzzirkel gegen Essenzmagie (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Angriffswürfe für Essenzzauber, die innerhalb des Wirkungsbereichs stattfinden.

10•Mehrfachzirkel III (N): Wie *Mehrfachzirkel II*, es können aber bis zu 3 Zirkel kombiniert werden.

11•Schutzzirkel gegen Konstruierte (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Konstruierte aller Art.

12•Schutzzirkel gegen Elemente (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Elementarwesen aller Art sowie gegen Elementar-Angriffswürfe.

13•Schutzzirkel gegen Untote (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Untote aller Art.

14•Schutzzirkel gegen Mentalmagie (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Angriffswürfe für Mentalmagiezauber, die innerhalb des Wirkungsbereichs stattfinden.

15•Mehrfachzirkel IV (N): Wie *Mehrfachzirkel II*, es können aber bis zu 4 Zirkel kombiniert werden.

17•Schutzzirkel gegen Dämonen (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Dämonen aller Art.

18•Schutzzirkel gegen Fabelwesen (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Fabelwesen aller Art.

20•Schutzzirkel gegen Leitmagie (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Angriffswürfe für Leitmagiezauber, die innerhalb Wirkungsbereichs stattfinden.

25•Mehrfachzirkel (N): Wie *Mehrfachzirkel II*, es können aber bis zu 5 Zirkel kombiniert werden.

30•Schutzzirkel gegen Drachen (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Tiere*, der Schutz wirkt aber gegen Drachen aller Art.

50•Vollendeter Mehrfachzirkel (N): Wie *Mehrfachzirkel II*, es können aber maximal so viele Zirkel gleichzeitig im Wirkungsbereich unterhalten werden, wie der Zaubernde an Stufen besitzt.

217•Zirkel der Beschwörung

Anmerkung: Alle Beschwörungszirkel haben grundsätzlich einen Durchmesser von 1,5 m, und können um bis zu r 30 cm/St des Zaubernenden erweitert werden, wenn er es so wünscht. Die beschworene Kreatur muß in den Kreis hineinpassen (alle Geister passen in Kreise beliebiger Größe, wegen ihrer enormen Präsenz scheint es jedoch oft so, als wäre dies nicht möglich). Das Zeichnen des Kreises (siehe Anmerkungen zu Liste 215) dauert 1 Minute plus 1 Minute pro zusätzlichem Radius von 30 cm (minimaler Zeitaufwand: 1 Minute). Danach muß wie üblich der eigentliche Zauber gewirkt werden (bei normalem Zeitaufwand).

Anmerkung: Alle Beschwörungszirkel halten die beschworene Kreatur in ihren Grenzen, indem sie es für das Wesen äußerst unangenehm machen, den Umkreis zu verlassen (Ihr wird ein geistiger Schock versetzt). Dies kann von einer entschlossenen Kreatur jedoch überwunden werden, indem sie einen Widerstandswurf gegen die Spruchstufe mit einer Modifikation von -25 ablegt. Wenn die Krea-

tur scheitert, verliert sie 25% ihrer verbliebenen Treffer und bleibt gefangen. Ist sie erfolgreich, so erleidet sie keinen Schaden, bricht durch den Kreis und ist frei. Es sei bemerkt, daß die Kreatur in den Kreis hinein beschworen wird. Wenn der Kreis durchbrochen wird (siehe Anmerkungen zu Liste 215), kann die beschworene Kreatur tun, was sie will, und muß beim Ablauf der Spruchdauer nicht zurückkehren.

Anmerkung: Bei allen Beschwörungszaubern, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, handelt es sich um Beschwörungszirkel. Alle Sprüche dieser Liste sind von Reichweiten unabhängig. Die beschworenen Kreaturen werden von dort herbeigeholt, wo sie sich gerade zufällig befinden, selbst wenn dies auf einem anderen Planet oder einer anderen Ebene sein sollte.

Anmerkung: Sprüche dieser Liste beziehen sich oft auf 'x Stufen von Kreaturen'. Dies bedeutet, daß die Summe der Stufen aller beschworenen Kreaturen 'x' nicht überschreiten darf.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vertrauter	Selbst	P	Selbst
2 Tiere beschwören II	variabel	variabel	—
3 Monster beschwören II	variabel	variabel	—
4 Geringere Dämonen beschwören	variabel	variabel	—
5 Tiere beschwören V	variabel	variabel	—
6 Geister beschwören II	variabel	variabel	—
7 Monster beschwören V	variabel	variabel	—
8 Geister beschwören V	variabel	variabel	—
9 Höhere Dämonen beschwören	variabel	variabel	—
10 Tiere beschwören X	variabel	variabel	—
11 Monster beschwören VII	variabel	variabel	—
12 Geister beschwören VII	variabel	variabel	—
13			
14 Monster beschwören X	variabel	variabel	—
15 Meisterliches Tiere beschwören	variabel	variabel	—
16			
17 Geister beschwören X	variabel	variabel	—
18 Meisterliches Monster beschwören	variabel	variabel	—
19			
20 Meisterliches Dämonen beschwören	variabel	variabel	—
25 Meisterliches Geister beschwören	variabel	variabel	—
30 Wahres Tiere beschwören	variabel	variabel	—
35 Wahres Monster beschwören	variabel	variabel	—
40 Wahres Dämonen beschwören	variabel	variabel	—
50 Wahres Geister beschwören	variabel	variabel	—

1•Vertrauter (M): Wie 17/1•Vertrauter im BdM.

2•Tiere beschwören II (KM): Der Zaubernde kann bis zu 2 Stufen an Tieren beschwören, die im Laufe von 3 Runden erscheinen, um seinen Willen zu erfüllen. Sie bleiben bis zu 10 min/St, um verschiedene Befehle (die nur durch Konzentration von mindestens 1 Runde verändert werden können) zu befolgen, oder bis sie eine bestimmte Aufgabe erfüllt haben. Der Zaubernde kann die allgemeine Art der Kreatur bestimmen, aber welches Wesen dann genau erscheint, sollte zufällig ermittelt werden (z.B. könnte der Zaubernde ein vierbeiniges Huftier beschwören, und ein Zebra, Pferd oder Kamel erhalten).

3•Monster beschwören II (KM): Wie *Tiere beschwören II*, es können jedoch 2 Stufen an Monstern beschworen werden (z.B. der Zaubernde könnte ein vierbeiniges Tier mit Klauen beschwören, und daraufhin ein Al-mi'raj, einen Höllenhund oder einen Basilisken erhalten).

4•Geringere Dämonen beschwören (KM): Wie *Tiere beschwören II*, es können jedoch 4 Stufen an Dämonen beschworen werden. Die Dämonen müssen keine Befehle befolgen, wenn sie nicht kontrolliert oder gemeistert werden. Der Zaubernde weiß nichts genaues über den Dämonen, wenn er seinen wahren Namen nicht kennt. Der Spruch ruft maximal eine Zahl von Dämonen in Höhe der Spruchstufe herbei. Kein einzelner Dämon ist höher als die 4. Stufe.

5•Tiere beschwören V (KM): Wie *Tiere beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen für die Tiere beträgt aber 5.

6•Geister beschwören II (KM): Wie *Tiere beschwören II*, es können jedoch 2 Stufen an Geistern beschworen werden. Die Geister müssen keine Befehle befolgen, wenn sie nicht kontrolliert oder gemeistert werden. Der Zaubernde kann nur die Geister von Toten herbeirufen, und diese müssen nicht mit ihm reden, wenn der

betreffende *Gespräch*-Zauber nicht angewendet worden ist. Der Zaubernde kann keinen speziellen Geist beschwören, wenn er dessen wahren Namen nicht kennt und benutzt.

7•Monster beschwören V (KM): Wie *Monster beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 5.

8•Geister beschwören V (KM): Wie *Geister beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 5.

9•Höhere Dämonen beschwören (KM): Wie *Geringere Dämonen beschwören*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 10, und der höchststufige Dämon übertrifft nicht die 10. Stufe.

10•Tiere beschwören X (KM): Wie *Tiere beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 10.

11•Monster beschwören VII (KM): Wie *Monster beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 7.

12•Geister beschwören VII (KM): Wie *Geister beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 7.

14•Monster beschwören X (KM): Wie *Monster beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 10.

15•Meisterliches Tiere beschwören (KM): Wie *Tiere beschwören II*, es können aber bis zu 20 Stufen beschworen werden.

17•Geister beschwören X (KM): Wie *Geister beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 10.

18•Meisterliches Monster beschwören (KM): Wie *Monster beschwören II*, es können aber bis zu 20 Stufen an Monstern beschworen werden.

20•Meisterliches Dämonen beschwören (KM): Wie *Geringere Dämonen beschwören*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 20, und der höchststufige Dämon übertrifft nicht die 20. Stufe.

25•Meisterliches Geister beschwören (KM): Wie *Geister beschwören II*, die Gesamtzahl an Stufen beträgt aber 20.

30•Wahres Tiere beschwören (KM): Wie *Tiere beschwören II*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Tieren pro Stufe des Zaubernnden beschworen werden.

35•Wahres Monster beschwören (KM): Wie *Monster beschwören II*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Monstern pro Stufe des Zaubernnden beschworen werden.

40•Wahres Dämonen beschwören (KM): Wie *Geringere Dämonen beschwören*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Dämonen pro Stufe des Zaubernnden beschworen werden (die Stufe der Dämonen unterliegt keiner Beschränkung).

50•Wahres Geister beschwören (KM): Wie *Geister beschwören II*, es kann aber bis zu 1 Stufe an Geistern pro Stufe des Zaubernnden beschworen werden.



218•Beherrschung von Dämonen



Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Dämonischer Vertrauter	Selbst	P	3 m
2 Analyse erzwingen II *	1 Dämon	1 Gegenstand	3 m
3 Kontrolle von Dämonen I *	1 Dämon	C	3 m/St
4 Analyse erzwingen III *	1 Dämon	1 Gegenstand	3 m
5 Information erzwingen I *	1 Dämon	1 Frage	3 m
6 Meisterschaft über Dämonen I *	1 Dämon	P	3 m/St
7 Kontrolle über Dämonen II *	1 Dämon	C	3 m/St
8 Nachforschung erzwingen III *	1 Dämon	1 Suche	3 m
9 Meisterschaft über Dämonen II *	1 Dämon	P	3 m/St
10 Kontrolle über Dämonen III *	1 Dämon	C	3 m/St
11 Analyse erzwingen IV *	1 Dämon	1 Gegenstand	3 m
12 Informationen erzwingen IV *	1 Dämon	1 Frage	3 m
13 Meisterschaft über Dämonen III *	1 Dämon	P	3 m/St
14 Kontrolle über Dämonen IV *	1 Dämon	C	3 m/St
15 Meisterschaft über Dämonen IV *	1 Dämon	P	3 m/St
16 Analyse erzwingen V *	1 Dämon	1 Gegenstand	3 m
17 Informationen erzwingen V *	1 Dämon	1 Frage	3 m
18 Kontrolle über Dämonen V *	1 Dämon	C	3 m/St
19 Nachforschung erzwingen V *	1 Dämon	1 Suche	3 m
20 Meisterschaft über Dämonen V *	1 Dämon	P	3 m/St
25 Analyse erzwingen VI *	1 Dämon	1 Gegenstand	3 m
30 Informationen erzwingen VI *	1 Dämon	1 Frage	3 m
35 Kontrolle über Dämonen VI *	1 Dämon	C	3 m
40 Nachforschung erzwingen VI *	1 Dämon	1 Suche	3 m
50 Meisterschaft über Dämonen VI *	1 Dämon	P	3 m/St

1•Dämonischer Vertrauter (KM): Wie 17/1•*Vertrauter* im BdM, wobei dieser Spruch aber einen sehr geringen Dämon beschwört, wie zum Beispiel einen Dunkling. Der Dämon besitzt die erste Stufe, kann aber Erfahrung sammeln.

2•Analyse erzwingen II (M*): Wie 52/11•*Analyse erzwingen III* im BdM, dieser Spruch zwingt aber einen Dämonen der 2. Stufe.

3 bis 50: Wie die gleichnamigen Sprüche auf den Listen 52 und 54 im BdM.

9.2 Weiser-Berufslisten 219•Wiederherstellungen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Szene speichern *	r 3m/St	P	30 m/St
2 Fata Morgana	r 3 m	10 min/St	30 m
3 Sinneswunder	r 3 m	10 min/St	30 m
4 Illusion II	r 3 m	1 min/St	30 m
5 Szene wiedergeben II	r 3 m	1 min/St	30 m
6 Trugbild II	r 3 m	1 min/St	30 m
7 Aufnahme	r 3 m	10 min/St	30 m
8 Tastwunder I	r 3 m	10 min/St	30 m
9 Illusion V	r 3 m	1 min/St	30 m
10 Szene wiedergeben IV	r 3 m	1 min/St	30 m
11 Trugbild V	r 3 m	1 min/St	30 m
12 Verzögerte Illusion III	r 3 m	variabel	30 m
13 Anwesenheits-Illusion	r 3 m	10 min/St	30 m
14 Verzögerte Aufnahme	r 3 m	variabel	30 m
15 Szene wiedergeben VII	r 3 m	1 min/St	30 m
16 Verzögertes Trugbild III	r 3 m	variabel	30 m
17 Illusion VIII	r 3 m	1 min/St	30 m
18			
19 Trugbild VIII	r 3 m	1 min/St	30 m
20 Szene wiedergeben X	r 30 cm/St	10 min/St	3m/St
25 Illusion X	r 3 m	1 min/St	30 m
30 Trugbild X	r 3 m	1 min/St	30 m
50 Vollendete Wiedergabe	r 3m/St	P	30 m/St

1•Szene speichern (I*): Gestattet dem Zaubernenden, eine Szene zum späteren Gebrauch mit einem *Szene wiedergeben*-Spruch zu speichern. Dieser Spruch speichert die Szene in ihrer Gesamtheit, und alle Sinneseindrücke im Wirkungsbereich werden festgehalten. Bei der Wiedergabe ist die Szene allerdings durch die Fähigkeiten des Zaubernenden zur Vorführung ihres gesamten Umfangs beschränkt.

5•Szene wiedergeben II (E): Dieser Spruch gestattet es dem Zaubernenden, eine unbewegliche, gespeicherte Szene innerhalb des Wirkungsbereiches genauestens wiederzugeben. Außerdem kann eine der folgenden Optionen gewählt werden:

- 1) Dem Grundbild kann ein zusätzlicher Sinn zugefügt werden (dazu muß der entsprechende Wunder-Spruch bekannt sein).
- 2) Die Dauer kann verdoppelt werden.
- 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden.
- 4) Der Wirkungsbereich kann verdoppelt werden.
- 5) Das Bild kann bis zu x1/St vergrößert werden.

7•Aufnahme (I): Wie *Spruchspeicher*, der Zaubernende legt diesen Spruch aber auf ein Ziel und muß dann nicht anwesend sein, wenn der Spruch eine Szene oder ein Bild aufnimmt. Später muß er zum Spruchziel zurückkehren und einen weiteren Aufnahme-Spruch anwenden, um die Aufnahme zu speichern (wie durch *Szene speichern*). Wenn die Wirkungsdauer des ersten Aufnahme-Spruch abläuft, verschwindet dieser und alle seine Aufnahmen gehen verloren.

10•Szene wiedergeben IV (E): Wie *Szene wiedergeben II*, es können aber bis zu 3 zusätzliche Optionen gewählt werden. Es kann auch mehrmals die gleiche Option gewählt werden.

14•Verzögerte Aufnahme (I): Wie *Aufnahme*, dieser Spruch kann aber bis zu 24 h oder bis zur Auslösung durch eine bestimmte Handlung oder ein Geräusch verzögert werden. Wenn er ausgelöst wird, beginnt er wie ein normaler *Aufnahme*-Spruch zu wirken.

15•Szene wiedergeben VII (E): Wie *Szene wiedergeben IV*, es können aber bis zu 7 zusätzliche Optionen gewählt werden.

20•Szene wiedergeben X (E): Wie *Szene wiedergeben IV*, es können aber bis zu 10 zusätzliche Optionen gewählt werden.

50•Vollendete Wiedergabe (E): Wie *Szene wiedergeben X*, der Zaubernende kann die Wiedergabe aber dauerhaft machen.

2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 19, 25 und 30: Wie die gleichnamigen Sprüche auf den Listen 5, 28, 29 und 32 im *BdM*.

220•Analyse

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Text verstehen I	Selbst	1 min/St (C)	Selbst
2 Erde erkennen	Selbst	—	3 m
3 Steine erkennen	Selbst	—	3 m
4 Metalle erkennen	Selbst	—	3 m
5 Gase erkennen	Selbst	—	3 m
6 Text verstehen II	Selbst	1 min/St (C)	Selbst
7 Flüssigkeiten erkennen	Selbst	—	3 m
8 Licht erkennen	Selbst	—	3 m
9 Kälte erkennen	Selbst	—	3 m
10 Verständnis	Selbst	—	Berührung
11 Zauber verstehen	Selbst	—	30 m
12 Feuer erkennen	Selbst	—	3 m
13 Mechanismus verstehen	Selbst	—	3 m
14 Todesursache erkennen	Selbst	—	Berührung
15 Text verstehen III	Selbst	1 min/St (C)	Selbst
16 Macht erkennen	Selbst	—	30 m
17 Rune verstehen	Selbst	—	30 m
18 Erforschung des Todes	Selbst	—	Berührung
19 Symbol verstehen	Selbst	—	30 m
20 Analyse	Selbst	—	30 m
25 Wächterzeichen verstehen	Selbst	—	30 m
30 Massenanalyse	Selbst	1 Rd/St	30 m
50 Vollendete Erkenntnis der Macht	Selbst	—	30 m

1•Text verstehen I (I): Der Zaubernende kann einen Text in einer ihm unbekannten Sprache lesen, versteht jedoch nur dessen Grundzüge.

2•Erde erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft der Erde sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

3•Steine erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Steines sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

4•Metalle erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Metalls sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

5•Gase erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Gases sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

6•Text verstehen II (I): Wie *Text verstehen I*, liefert jedoch eine komplette technische Analyse (Vokabular und Syntax), allerdings ohne Verständnis von Redewendungen, Nebenbedeutungen oder kulturellen Hinweisen.

7•Flüssigkeiten erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft der Flüssigkeit sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

8•Licht erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Lichtes sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

9•Kälte erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft der Kälte sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

10•Verständnis (I): Liefert wichtige Einzelheiten über Konstruktion und Zweck eines Gegenstandes (aber nicht über Fähigkeiten).

11•Zauber verstehen (I): Liefert die Analyse eines aktiven oder inaktiven Zaubers, Art und Wirkungsdauer sowie Beruf des Zaubernenden (nicht jedoch Spruchstufe oder genaue Bezeichnung).

12•Feuer erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Feuers sowie Art und Zeitpunkt der Gewinnung und der Bearbeitung.

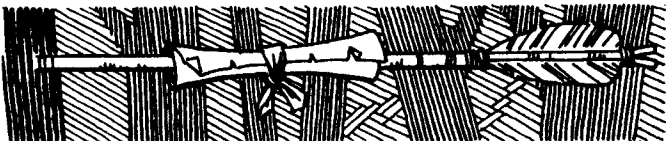
13•Mechanismus verstehen (I): Verleiht dem Zaubernenden +20 beim Umgang mit einem bestimmten Mechanismus oder +10 für jemanden, dem er diesen beschreibt. Liefert außerdem die Natur und Herkunft des Mechanismus sowie Art und Zeitpunkt der Herstellung und der Bearbeitung.

14•Todesursache erkennen (I): Liefert Informationen über den Tod einer Kreatur oder Person, und zwar wie (Tatwaffe, Spruch, Krankheit, Gift usw.) und wann sie umkam (wenn der Leichnam nicht vorhanden ist, muß der Spruch innerhalb von 24 h/St des Zaubernenden angewendet werden, ist er zugänglich, besteht keine zeitliche Begrenzung).

15•Text verstehen III (I): Wie *Text verstehen II*, liefert jedoch volles Verständnis des Textes mit Ausnahme von Folgerungen (z.B. wird die Lösung von Rätseln nicht automatisch mitgeliefert, dem Zaubernenden können jedoch Hinweise zur Entschlüsselung gegeben werden).

16•Macht erkennen (I): Ein Objekt, ein Ort oder eine Person können auf ungefähre Herkunft, grundlegenden Aufbau, magische Macht (Art und ungefähre Stufe) und Bereich(e) untersucht werden.

17•Rune verstehen (I): Eine Rune kann gefahrlos (ohne sie auszulösen) untersucht werden, um ihren allgemeinen Verwendungs-



zweck, ihre ungefähre Stufe, ihre Art und die generelle Auswirkung (keine speziellen Details) herauszufinden.

18•Erforschung des Todes (I): Wie *Todesursache erkennen*, liefert jedoch ein Bild des Mörders und den allgemeinen Grund für den Tod (z.B. Rache, Raubmord, Unfall usw.).

19•Symbol verstehen (I): Ein Symbol kann gefahrlos (ohne es auszulösen) untersucht werden, um seinen allgemeinen Verwendungszweck, seine ungefähre Stufe, seine Art und die generelle Auswirkung (keine speziellen Details) herauszufinden.

20•Analyse (I): Gestattet den kombinierten Einsatz aller niedrigstufigen Sprüche dieser Liste auf einen Gegenstand, einen Ort oder eine Person.

25•Wächterzeichen verstehen (I): Eine Wächterzeichen-Kombination kann gefahrlos (ohne sie auszulösen) untersucht werden, um ihren allgemeinen Verwendungszweck, ihre ungefähren Stufen, ihre Bestandteile und die generellen Auswirkungen (keine speziellen Details) herauszufinden.

30•Massenanalyse (I): Wie *Analyse*, aber mit der Möglichkeit, in jeder Runde ein anderes Ziel zu untersuchen.

50•Vollendete Erkenntnis der Macht (I): Wie *Macht erkennen*, aber es kann der genaue Ursprung, Schöpfer und Zweck bestimmt werden.

221•Weisheit

Anmerkung: *° zeigt an, daß zum Gebrauch des Spruchs keine Magiepunkte angewendet werden müssen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Wissen ordnen °	Selbst	Konstant	Selbst
2 Erinnerung *	Selbst	1 Tag/St	Selbst
3 Rückblick	Selbst	1 Tag/St	Selbst
4			
5 Entscheidung abwägen I	Selbst	—	Selbst
6 Wissen abrufen *°	Selbst	Konstant	Selbst
7 Rechnen I *	Selbst	—	Selbst
8 Manuskript erneuern I	Selbst	P	Berührung
9 Entscheidung abwägen II	Selbst	—	Selbst
10 Fakten zusammenfassen I	Selbst	—	Selbst
11 Rechnen II *	Selbst	—	Selbst
12 Manuskript erneuern II	Selbst	P	Berührung
13 Entscheidung abwägen III	Selbst	—	Selbst
14			
15 Fakten zusammenfassen II	Selbst	—	Selbst
16			
17 Rechnen III *	Selbst	—	Selbst
18 Manuskript erneuern III	Selbst	P	Berührung
19			
20 Fakten zusammenfassen III	Selbst	—	Selbst
25 Vollendetes Entscheidung abwägen	Selbst	---	Selbst
30 Vollendetes Rechnen *	Selbst	—	Selbst
50 Vollendetes Fakten zusammenfassen	Selbst	—	Selbst

1•Wissen ordnen (U°): Gestattet dem Zaubernenden, das Wissen in seinem Gedächtnis zu ordnen, um die Leistungsfähigkeit zu optimieren. Spieltechnisch bedeutet dies einen Bonus von +20 für Intelligenz.

2•Erinnerung (P°): Gestattet dem Zaubernenden, sich Informationen einzuprägen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt, der bei Anwendung des Spruchs festgelegt wird (und zwar innerhalb der Spruchdauer), wieder ins Gedächtnis zurückzurufen. Zur festgesetzten Zeit erinnert sich der Zaubernende an diese Information.

3•Rückblick (I): Erlaubt dem Zaubernenden praktisch die völlige Erinnerung an ein Gespräch oder ein Schriftstück das er während der Spruchdauer geführt bzw. gelesen hat (1 Tag/St).

5•Entscheidung abwägen I (I): Wenn der Zaubernende vor einer Entscheidung steht, bei der beide Wahlmöglichkeiten gleich gut scheinen und der Ausgang ungewiß ist, kann er diesen Spruch anwenden, woraufhin der Spielleiter bestimmt, welche Entscheidung er trifft. Dabei beeinflusst er die Entscheidung um 15% in die Richtung der korrektesten, angemessensten, ausgewogensten, besten oder profitabelsten Entscheidung (die Art der Richtung unterliegt der Wahl des Zaubernenden).

6•Wissen abrufen (*°): Gestattet dem Zaubernenden, effektiv und fast ohne Verzögerung Wissen aus seinem Gedächtnis abzurufen, was ihm einen Bonus von +20 für seine Erinnerung verleiht.

7•Rechnen I (I°): Erlaubt dem Zaubernenden grundlegendes mathematisches Rechnen (sehr einfache Gleichungen).

8•Manuskript erneuern I (K): Gestattet dem Zaubernenden, die Wirkung der Zeit auf ein bestimmtes Buch, eine Schriftrolle oder ein Pergament o.ä. um 1 Jahr/Stufe des Zaubernenden zu reduzieren. Dieser Spruch repariert auch alle Schäden am Manuskript, um es wieder in einen ordentlichen Zustand zu bringen, was Risse, Knicke, Löcher, Flecken, Tintenkleckse, Wasser- und Feuerschäden, Falten, Schäden am Einband usw. einschließt. Obwohl er verlorene Seiten nicht ersetzt, stellt er den grundlegenden Einband und Umschlag wieder her. Auch magische Manuskripte können durch diesen Spruch erneuert werden, wobei sie jedoch weder magische Kraft noch aktive oder inaktive Sprüche wiedererlangen (das niedergeschriebene Wissen wird aber erneuert).

9•Entscheidung abwägen II (I): Wie *Entscheidung abwägen I*, die Beeinflussung durch den Spielleiter beträgt aber 30%.

10•Fakten zusammenfassen I (I): Gestattet dem Zaubernenden, bekannte Fakten zusammenzufassen, um zu einer kurzfristigen Schlußfolgerung, einem Ergebnis oder einer Tendenz zu kommen (d.h. der Spielleiter hilft mit einem Wurf, der um 25% beeinflusst wird).

11•Rechnen II (I°): Wie *Rechnen I*, der Zaubernende kann aber mittelmäßig schwere Gleichungen lösen (z.B. Algebra und Geometrie).

12•Manuskript erneuern II (K): Wie *Manuskript erneuern I*, die Zeit wird aber um 10 Jahre/Stufe des Zaubernenden reduziert.

13•Entscheidung abwägen III (I): Wie *Entscheidung abwägen I*, die Beeinflussung durch den Spielleiter beträgt aber 40%.

15•Fakten zusammenfassen II (I): Gestattet dem Zaubernenden, bekannte Fakten zusammenzufassen, um zu einer kurz- bis mittelfristigen Schlußfolgerung, einem Ergebnis oder einer Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu kommen. Der Spielleiter hilft mit einem Wurf, der um 50% beeinflusst wird.

17•Rechnen III (I°): Wie *Rechnen I*, der Zaubernende kann aber sehr schwere Gleichungen lösen (z.B. Differential- und Integralrechnung, Trigonometrie usw.).

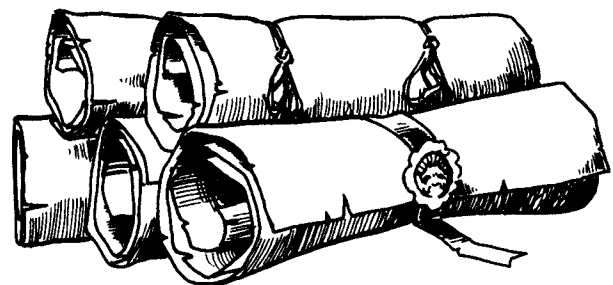
18•Manuskript erneuern III (K): Wie *Manuskript erneuern I*, die Zeit wird aber um 100 Jahre/Stufe des Zaubernenden reduziert.

20•Fakten zusammenfassen III (I): Gestattet dem Zaubernenden, bekannte Fakten zusammenzufassen, um zu kurz-, mittel-, und/oder langfristigen Schlußfolgerungen, Entscheidungen oder Tendenzen (den wahrscheinlichsten) zu kommen. Der Spielleiter beeinflusst einen Wurf um 75%.

25•Vollendetes Entscheidung abwägen (I): Wie *Entscheidung abwägen I*, der Spielleiter beeinflusst den Wurf um 50%.

30•Vollendetes Rechnen (I°): Wie *Rechnen I*, der Zaubernende kann aber sogar absurde Gleichungen lösen (z.B. extradimensionale Mathematik, überlange und komplexe Gleichungen usw.).

50•Vollendetes Fakten zusammenfassen (I): Gestattet dem Zaubernenden, bekannte Fakten zusammenzufassen (selbst wenn nur ein Minimum an Daten zur Verfügung steht), um zu einer kurz-, mittel- oder langfristigen, oder auch endgültigen Schlußfolgerung, zu einem Ergebnis oder (am wahrscheinlichsten) zu einer Tendenz zu kommen. Der Spielleiter beeinflusst einen Wurf um 95%.



222 • Wissen aufnehmen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Lernen I	Selbst	C	Selbst
2 Sprachen lernen II	Selbst	C	Selbst
3 Sprachenkunde	Selbst	C	Selbst
4 Geisteskunde I	1 Ziel	1 Rd/St	15 m
5 Lernen II	Selbst	C	Selbst
6 Meditation I °	Selbst	C	Selbst
7 Sprachen lernen III	Selbst	C	Selbst
8 Geisteskunde III	1 Ziel	1 Rd/St	15 m
9 Lernen III	Selbst	C	Selbst
10 Textkunde I	1 Text	C	Selbst
11 Meditation III °	Selbst	C	Selbst
12 Sprachen lernen IV	Selbst	C	Selbst
13 Geisteskunde V	1 Ziel	1 Rd/St	15 m
14 Meditation IV °	Selbst	C	Selbst
15 Lernen V	Selbst	C	Selbst
16 Textkunde II	1 Text	C	Selbst
17 Meditation V °	Selbst	C	Selbst
18			
19 Vollendetes Lernen	Selbst	C	Selbst
20 Meditation VI °	Selbst	C	Selbst
25 Sprachen lernen V	Selbst	C	Selbst
30 Vollendete Geisteskunde	1 Ziel	1 Rd/St	15 m
50 Sprachen meisterlich lernen	Selbst	C	Selbst

1•Lernen I (P): Gestattet dem Zaubernenden alles, was er liest oder lernt, zu behalten, als besäße er ein photographisches Gedächtnis.

2•Sprachen lernen II (P): Verdoppelt die Lerngeschwindigkeit des Zaubernenden im Hinblick auf Sprachen.

3•Sprachenkunde (P): Gibt an, in welcher Sprache ein Text verfaßt ist, sowie den Autor, falls dieser bedeutend ist oder der Zaubernende bereits eines seiner Werke kennt.

4•Geisteskunde I (M): Der Zaubernende sondiert die Gedanken des Zieles und kann sich 10% von dessen bewußtem und unbewußtem Wissen über ein eng begrenztes Thema aneignen. Die 10%-Chance gilt für jede Information, die das Ziel besitzt.

5•Lernen II (P): Wie *Lernen I*, aber der Zaubernende kann zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit lesen.

6•Meditation I (N°): Erlaubt dem Zaubernenden, auf seinen Wurf für Meditation +10 zu addieren.

7•Sprachen lernen III (P): Wie *Sprachen lernen II*, aber dreifache Lerngeschwindigkeit.

8•Geisteskunde III (M): Wie *Geisteskunde I*, aber der Zaubernende kann sich 30% des Wissens aneignen.

9•Lernen III (P): Wie *Lernen II*, aber mit dreifacher Lesegeschwindigkeit.

10•Textkunde I (P): Der Zaubernende erkennt, ob ein Text eine Übersetzung ist und falls ja, in welcher Sprache er ursprünglich verfaßt wurde, sowie möglicherweise den Autor, wenn dieser bedeutend ist oder der Zaubernende bereits eins seiner Werke kennt.

11•Meditation III (N°): Erlaubt dem Zaubernenden, auf seinen Wurf für Meditation +30 zu addieren.

12•Sprachen lernen IV (P): Wie *Sprachen lernen II*, aber vierfache Lerngeschwindigkeit.

13•Geisteskunde V (M): Wie *Geisteskunde I*, aber der Zaubernende kann sich 50% des Wissens aneignen.

14•Meditation IV (N°): Erlaubt dem Zaubernenden, auf seinen Wurf für Meditation +40 zu addieren.

15•Lernen V (P): Wie *Lernen II*, aber mit fünffacher Lesegeschwindigkeit.

16•Textkunde II (P): Wie *Textkunde I*, aber der Zaubernende kann sagen, wie oft der Text übersetzt worden ist, welche Sprachen er dabei durchlaufen hat, wer die Übersetzer waren und wer ihn ursprünglich verfaßt hat.

17•Meditation V (N°): Erlaubt dem Zaubernenden, auf seinen Wurf für Meditation +50 zu addieren.

19•Vollendetes Lernen (P): Wie *Lernen I*, aber der Zaubernende kann so schnell lesen, wie seine Augen eine Seite erfassen können.

20•Meditation VI (N°): Erlaubt dem Zaubernenden, auf seinen Wurf für Meditation +60 zu addieren.

25•Sprachen lernen V (P): Wie *Sprachen lernen II*, aber mit fünffacher Lerngeschwindigkeit.

30•Vollendete Geisteskunde (M): Wie *Geisteskunde I*, aber der Zaubernende kann sich das gesamte Wissen aneignen.

50•Sprachen meisterlich lernen (P): Besitzt der Zaubernende Zugang zu einem Wesen, das eine bestimmte Sprache beherrscht, kann er die Sprache ebenso gut lernen wie dieses Wesen, indem er es berührt und sich 24 h lang konzentriert.

223 • Geschichten der Macht

Anmerkung: Wenn nicht anders vermerkt, ist es für alle Sprüche dieser Liste erforderlich, daß der Zaubernende hörbar und in Erzählform spricht.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Geschichte der Beruhigung	1 Ziel	variabel	3 m/St
2 Geschichte des Haltens	1 Ziel	variabel	3 m/St
3 Geschichte der Benommenheit	1 Ziel	variabel	3 m/St
4 Reden I	Selbst	1 min/St (C)	Selbst
5 Geschichte des Schlafes I	1 Ziel	variabel	3 m/St
6 Beeinflussung	1 Ziel	variabel	3 m
7 Geschichte der Bezauberung I	1 Ziel	variabel	3 m/St
8 Geschichte der Angst	1 Ziel	variabel	3 m/St
9 Reden II	Selbst	1 min/St (C)	Selbst
10 Geschichte des Vergessens	1 Ziel	variabel	3 m/St
11 Geschichte der Bezauberung II	1 Ziel/St	variabel	r 3 m/St
12 Geschichte des Schreckens	1 Ziel	variabel	3 m/St
13 Reden III	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
14 Meisterschaft der Geschichten	1 Ziel	10 min/St	3 m
15 Geschichte des Schlafes II	1 Ziel/St	variabel	r 3m/St
16			
17 Lautlose Geschichte	variabel	variabel	variabel
18 Reden IV	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
19			
20 Vollendete Geschichte	r 3 m/St	variabel	Selbst
25 Vollendetes Reden	Selbst	1 Stunde/St (C)	Selbst
30 Geschichte der Ohnmacht	1 Ziel	1 Tag/St	30 m
50 Geschichte des Todes	1 Ziel	P	30 m

1•Geschichte der Beruhigung (M): Gestattet dem Zaubernenden, seinem Zuhörer eine sehr beruhigende Geschichte zu erzählen. Während der Zaubernende spricht, und für die gleiche Zeitspanne nach Beendigung seiner Geschichte, kann das Ziel keine aggressive (feindselige) Handlung unternehmen.

2•Geschichte des Haltens (M): Gestattet dem Zaubernenden, seinem Zuhörer eine fesselnde und mitreißende Geschichte zu erzählen. Während der Zaubernende spricht, und für die gleiche Zeitspanne nach Beendigung seiner Geschichte, kann das Ziel nur 25% seiner Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen.

3•Geschichte der Benommenheit (M): Gestattet dem Zaubernenden, eine Geschichte mit schockierenden Folgen zu erzählen. Während der Zaubernende spricht, und für die gleiche Zeitspanne nach Beendigung seiner Geschichte, ist das Ziel benommen.

4•Reden I (N): Verleiht dem Zaubernenden +15 auf jede beliebige sprachliche Handlung während der Spruchdauer.

5•Geschichte des Schlafes I (M): Gestattet dem Zaubernenden, seinem Zuhörer eine äußerst langweilige, aber einlullende, Geschichte zu erzählen. Während der Zaubernende sich konzentriert, fällt das Ziel in einen Zauberschlaf, aus dem es nicht erweckt werden kann. Nachdem der Zaubernende die Konzentration aufgegeben hat, geht das Ziel in einen normalen Schlaf über.

6•Beeinflussung (M): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung aus, sofern sie nicht im Widerspruch zu seiner Natur steht (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung usw.).

7•Geschichte der Bezauberung I (M): Gestattet dem Zaubernenden, eine Geschichte zu erzählen, die das Ziel glauben läßt, er sei sein bester Freund. Dies hält solange an, wie der Zaubernende sich konzentriert, und für die gleiche Zeitspanne, nachdem er seine Geschichte beendet hat.

8•Geschichte der Angst (M): Gestattet dem Zaubernenden, eine Geschichte voller Angst und Schrecken zu erzählen, die tiefe Furcht bei seinem Zuhörer hervorruft. Dies hält solange an, wie der Zaubernende sich konzentriert, und für die gleiche Zeitspanne, nachdem er seine Geschichte beendet hat.

9•Reden II (N): Wie *Reden I*, aber dieser Spruch verleiht +30.

10•Geschichte des Vergessens (M): Gestattet dem Zaubernenden, eine sehr seltsame Geschichte zu erzählen, die sein Zuhörer bei ihrem Ende sofort vergißt. Er kann sich an keine Details der Geschichte erinnern, nur daran, daß sie sehr gut war. Desweiteren vergessen die Zuhörer eine Zeitspanne von der Länge der Geschichte. Diese Gedächtnislücke kann in einer beliebigen, vom Zaubernenden festgelegten Zeitspanne aus der Vergangenheit auftreten.

11•Geschichte der Bezauberung II (M): Wie *Geschichte der Bezauberung I*; es wird aber jede Kreatur innerhalb der Reichweite und des Wirkungsbereichs betroffen.

12•Geschichte des Schreckens (M): Gestattet dem Zaubernenden, eine schreckliche Geschichte zu erzählen, die den Zuhörer in Panik versetzt.

13•Reden III (N): Wie *Reden I* oben, aber dieser Spruch verleiht +45.

14•Meisterschaft der Geschichten (M): Wenn sie in Verbindung mit einem beliebigen anderen Spruch dieser Liste angewendet wird, gestattet die *Meisterschaft der Geschichten*, den anderen Spruch innerhalb der normalen Zauberdauer durchzuführen, und diesem eine Dauer von 10 min/St zu verleihen.

15•Geschichte des Schlafes II (M): Wie *Geschichte des Schlafes I*, dieser Spruch erlaubt dem Zaubernenden aber, jede Kreatur innerhalb der Reichweite und des Wirkungsbereichs zu betreffen.

17•Lautlose Geschichte (N): Gestattet dem Zaubernenden, seine Geschichte anzuwenden, ohne dabei zu reden.

18•Reden IV (N): Wie *Reden I*, dieser Spruch verleiht dem Zaubernenden aber +60.

20•Vollendete Geschichte (M): Gestattet dem Zaubernenden in jeder Minute einen der niedrigststufigeren Sprüche diese Liste anzuwenden.

25•Vollendetes Reden (N): Wie *Reden I*, dieser Spruch verleiht dem Zaubernenden aber +75.

30•Geschichte der Ohnmacht (M): Gestattet dem Zaubernenden das Ziel für die Dauer des Spruchs in ein tiefes Koma zu versetzen.

50•Geschichte des Todes (M): Das Ziel muß der Geschichte in jeder Runde der Erzählung widerstehen, oder sterben.

9.3 Runenmeister-Berufslisten

224•Wörter der Macht

Anmerkung: Ein Wort der Macht ist ein einzelnes, gesprochenes Wort, das eine besondere Wirkung hat.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Wort der Macht erforschen	Berührung	24 h	Selbst
2 Wort der Macht — Schlaf *	1 Ziel	—	15 m
3 Wort der Macht — Dunkelheit *	r 3m	10 min/St	15 m
4 Wort der Macht — Benommenheit *	1 Ziel	—	15 m
5 Wort der Macht — Licht *	r 3m	10 min/St	15 m
6 Wort der Macht — Bezaubern *	1 Ziel	1 h/St	15 m
7 Wort der Macht — Befehl *	1 Ziel	variabel	15 m
8 Wort der Macht — Schmerz *	1 Ziel	—	15 m
9 Wort der Macht — Zwietracht *	1 Ziel	—	15 m
10 Wort der Macht — Wahnsinn *	1 Ziel	1 Tag/St	15 m
11 Wort der Macht — Stärkeentzug *	1 Ziel	P	15 m
12 Wort der Macht — Verkleinerung *	1 Ziel	10 min/St	15 m
13 Wort der Macht — Vergrößerung *	1 Ziel	10 min/St	15 m
14 Wort der Macht — Kälte *	3m x 3m x 3m	10 Rdn	15 m
15 Mehrfaches Machtwort II *	variabel	—	15 m
16 Wort der Macht — Unbeweglichkeit *1 Ziel	—	—	15 m
17 Wort der Macht — Feuer *	3m x 3m x 3m	10 Rdn	15 m
18 Wort der Macht — Tod *	1 Ziel	—	15 m
19 Wort der Macht — Heilung *	1 Ziel	—	15 m
20 Mehrfaches Machtwort III *	variabel	—	15 m
25 Wort der Macht — Essenzkonzentration *	r 30m	1 min/St	15 m
30 Wort der Macht — Lebenskraft *	1 Ziel	—	Berührung
50 Wort der Macht — Zeit einfrieren *	r 15m	1 Rd/St	15 m

1•Wort der Macht erforschen (I): Wenn der Zaubernende hört, wie ein Wort der Macht benutzt wird, kann er diesen Spruch sofort anwenden, um den Ursprung des Wortes zu ermitteln und dieses zu seinem Repertoire hinzuzufügen.

2•Wort der Macht — Schlaf (M*): Versetzt das Ziel in einen natürlichen Schlaf.

3•Wort der Macht — Dunkelheit (E*): Verdunkelt einen Bereich von r 3m.

4•Wort der Macht — Benommenheit (M*): Das Ziel ist für 1 Rd/10% Fehlschlag benommen.

5•Wort der Macht — Licht (E*): Erleuchtet einen Bereich von r 3m.

6•Wort der Macht — Bezaubern (M*): Das Ziel hält den Zaubernenden für einen guten Freund.

7•Wort der Macht — Befehl (M*): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung aus, sofern sie nicht im Widerspruch zu seiner Natur steht (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung usw.).

8•Wort der Macht — Schmerz (M*): Das Ziel verliert 50% seiner verbliebenen Treffer.

9•Wort der Macht — Zwietracht (M*): Das Ziel wird für 1 Tag/10% Fehlschlag mit niemandem zusammenarbeiten oder einer Meinung sein.

10•Wort der Macht — Wahnsinn (M*): Das Ziel erleidet eine zufällig bestimmte Geisteskrankheit nach Wahl des Spielleiters.

11•Wort der Macht — Stärkeentzug (M*): Der aktuelle Eigenschaftswert für die Stärke des Ziels wird um 25 Punkte verringert und der Eigenschaftsbonus der Stärke des Zaubernenden erhöht sich für eine Dauer von 1min/Stufe um +25. Das Ziel erlangt die verlorene Stärke durch normalen Stufenanstieg wieder.

12•Wort der Macht — Verkleinerung (M*): Wie 12/7•*Verkleinerung* im BdM.

13•Wort der Macht — Vergrößerung (M*): Wie 12/10•*Vergrößerung* im BdM.

14•Wort der Macht — Kälte (E*): Erzeugt einen würfelförmigen Kältebereich. Jedes Wesen im Inneren erleidet jede Runde einen Kritischen Kälteschaden: 1./2. Rd — Kritischer Schaden 'E', 3./4. Rd — Kritischer Schaden 'D', 5./6. Rd — Kritischer Schaden 'C' usw.

15•Mehrfaches Machtwort II (M*): Gestattet dem Zaubernenden, zwei *Wörter der Macht* in einer Runde zu benutzen. Dabei beträgt der minimale Aufwand an Magiepunkten 15 Punkte + Stufe des höherstufigen Zaubers oder addierte Kosten der beiden Sprüche (der jeweils höhere Wert). Es ist kein Wurf für Risiko-Zaubern erforderlich, es sei denn, mindestens einer der beiden Sprüche hat eine höhere Stufe als der Zaubernende.



16•Wort der Macht — Unbeweglichkeit (M*): Das Ziel kann sich für 1 min/10% Fehlschlag nicht mehr von der Stelle bewegen.

17•Wort der Macht — Feuer (E*): Wie *Kälte*, es werden aber Kritische Hitzeschaden verursacht.

18•Wort der Macht — Tod (M*): Das Ziel erleidet die Ergebnisse eines Kritischen Schadens 'E' auf einer Tabelle der Wahl des Zauberns.

19•Wort der Macht — Heilung (M*): Das Ziel regeneriert 10% seiner Treffer/10% Fehlschlag.

20•Mehrfaches Machtwort III (M*): Wie *Machtwort II*, es können aber 3 Wörter in einer Runde benutzt werden.

25•Wort der Macht — Essenzkonzentration (M*): Die Stärke der Essenz im umgebenden Bereich von 30m verdoppelt sich, d.h. die Magiepunktosten für alle in diesem Bereich der konzentrierten Essenz angewendeten Essenzmagiesprüche werden halbiert (aufgerundet).

30•Wort der Macht — Lebenskraft (M*): Das Ziel gewinnt pro 10% Fehlschlag eine verlorene Lebensstufe wieder.

50•Wort der Macht — Zeit einfrieren (M*): Die Zeit wird in einem Bereich von r 15 m angehalten.

225•Meisterschaft der Zirkel

Anmerkung: Für Details über die Handhabung der Zirkel in diesem Abschnitt, siehe **215•Zirkel der Macht** und **216•Schutzzirkel** (Beschwörer-Berufslisten).

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schutzzirkel gegen Tiere	variabel	10 min/St	Berührung
2 Schutzzirkel gegen Böses	variabel	10 min/St	Berührung
3 Schutzzirkel gegen Elementarkräfte	variabel	10 min/St	Berührung
4 Schutzzirkel gegen Geister	variabel	10 min/St	Berührung
5 Mehrfacher Schutzzirkel II	variabel	10 min/St	30 m
6 Schutzzirkel gegen Untote	variabel	10 min/St	Berührung
7 Schutzzirkel gegen Werkreaturen	variabel	10 min/St	Berührung
8 Schutzzirkel gegen Essenmagie	variabel	10 min/St	Berührung
9 Schutzzirkel gegen Mental-/Leitmagie	variabel	10 min/St	Berührung
10 Schutzzirkel gegen Dämonen	variabel	10 min/St	Berührung
11 Zirkel der Macht — Schlaf	variabel	variabel	Berührung
12 Zirkel der Macht — Benommenheit	variabel	variabel	Berührung
13 Zirkel der Macht — Befehl	variabel	variabel	Berührung
14 Zirkel der Macht — Unsichtbarkeit	variabel	variabel	Berührung
15 Zirkel der Macht — Schmerz	variabel	variabel	Berührung
16 Zirkel der Macht — Stärke	variabel	variabel	Berührung
17 Zirkel der Macht — Wahnsinn	variabel	variabel	Berührung
18 Zirkel der Macht — Stärkeentzug	variabel	variabel	Berührung
19 Zirkel der Macht — Wissensentzug	variabel	variabel	Berührung
20 Mehrfachzirkel III	variabel	10 min/St	30 m
25 Schutzzirkel gegen Drachen	variabel	10 min/St	Berührung
30 Zirkel der Macht — Teleportation	variabel	variabel	Berührung
50 Zirkel der Macht — Matrix der Macht	variabel	variabel	Berührung

9•Schutzzirkel gegen Mental-/Leitmagie (KD): Wie *Schutzzirkel gegen Mentalmagie* oder *Schutzzirkel gegen Leitmagie* (siehe *Schutzzirkel*, Beschwörer-Berufsliste). Zum Zeitpunkt der Anwendung muß bestimmt werden, ob der Spruch gegen Mentalmagie- oder Leitmagie-Angriffe wirken soll.

1 bis 8 und 10 bis 50: Wie die gleichnamigen Sprüche der Listen *Zirkel der Macht* und *Schutzzirkel* (Beschwörer-Berufslisten).

226•Gesetz der Glyphen

Anmerkung: Bei Glyphen handelt es sich um Runen, die anstatt auf Runenpapier auf einen in Bewegung befindlichen Hintergrund (Luft, Wasser usw.) 'gezeichnet' werden müssen. Zunächst muß der Glyphen-Spruch angewendet werden, bevor der eigentliche, 'gezeichnete' Spruch eingebettet wird. Zu diesem Zeitpunkt ist die Glyph fertig, und ihre Auswirkungen beginnen, wenn jemand den Bereich von r 3 m (oder weniger, wenn der Zaubernde möchte) um die Rune betritt oder eine Runde nach ihrer Erschaffung (Entscheidung des Zauberns). Bei Glyphen kann es sich entweder um normale Zauberei oder um spezielle Glyphen handeln.

Anmerkung: Option: Runenmeister sollten betreffs ihrer Spruchbenutzung besonderen Regeln unterliegen, die auf der Anzahl freier

Hände während der Anwendung eines Zaubers beruhen.

Spruchstufe	Zahl freier Hände	Malus bei Nichteinhaltung
1–10	1	Risiko-Zaubern mit –40
11+	2	Risiko-Zaubern mit –70

Diese Modifikationen für Risiko-Zaubern gelten zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die bereits angerechnet werden.

Anmerkung: Wenn ein Spruchbenutzer, der diese Liste beherrscht, eine Glyph siebt, die von jemand anderem erschaffen worden ist, dann kann er die Glyph mithilfe des Spruchs der 1. Stufe, Glyph erforschen, oder durch die Untersuchung der Glyph für 1 Stunde/Stufe der Glyph erlernen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Glyph erforschen	variabel	24 h	Selbst
2 Glyph I	r 3 m	10 min/St	Berührung
3 Glyph entschlüsseln	1 Ziel	1 Rd/St	Selbst
4 Glyph II	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
5 Verzögerte Glyph II	r 3 m/St	1 Tag/St	Berührung
6 Glyph III	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
7 Glyph bannen III	1 Ziel	P	Selbst
8 Glyph IV	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
9 Verzögerte Glyph IV	r 3 m/St	1 Tag/St	Berührung
10 Glyph V	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
11 Mehrfache Glyph II	r 3 m/St	variabel	Berührung
12 Glyph VI	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
13 Glyph bannen VI	1 Ziel	P	Selbst
14 Glyph VII	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
15 Verzögerte Glyph VII	r 3 m/St	1 Tag/St	Berührung
16 Glyph VIII	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
17 Mehrfache Glyph III	r 3 m/St	variabel	Berührung
18 Glyph IX	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
19 Glyph X	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
20 Verzögerte Glyph X	r 3 m/St	1 Tag/St	Berührung
25 Glyph bannen X	1 Ziel	P	Selbst
30 Meisterliche Glyph	r 3 m/St	10 min/St	Berührung
35 Meisterliche Verzögerte Glyph	r 3 m/St	1 Tag/St	Berührung
40 Mehrfache Glyph V	r 3 m/St	variabel	Berührung
50 Glyph meisterlich bannen	1 Ziel	P	Selbst

1•Glyph erforschen (I): Gestattet dem Zaubern, die Ursprünge einer Glyph zu erkennen und sie als Teil seines Repertoires zu erlernen.

2•Glyph I (K): Gestattet dem Zaubern, eine glühende, sichtbare Glyph auf einen in Bewegung befindlichen Hintergrund zu 'zeichnen', die ausgelöst wird, wenn der Einflußbereich gestört wird. Es müssen sowohl für den Spruch als auch für die Glyph Magiepunkte aufgewendet werden, wobei allerdings nur die Zauberdauer für die Glyph gilt (*Anm. d. Red.:* zumindest, bis sie ausgelöst wird). Eine Glyph kann entweder ein normaler Zauberei oder eine spezielle Glyph sein, bei der es sich grundsätzlich um eine magische Kraftstruktur handelt.

3•Glyph entschlüsseln (I): Gestattet dem Zaubern, eine Glyph zu entziffern und ihre Auswirkungen genau zu bestimmen, ohne sie auszulösen (erfordert 1 Runde pro Stufe der Glyph). Wenn der *Entschlüsseln*-Spruch vor Beendigung der Entschlüsselung abläuft, bleibt die Glyph unbekannt (dies geschieht, wenn eine Glyph entschlüsselt werden soll, die eine höhere Stufe besitzt als der *Entschlüsseln*-Spruch).

4•Glyph II (K): Wie *Glyph I*, es kann aber eine Glyph der 2. Stufe gezeichnet werden.

5•Verzögerte Glyph II (K): Dieser Spruch wird vor der Erschaffung einer Glyph angewendet und verzögert diese für eine bestimmte Zeit oder bis zum Eintreffen eines vom Zaubern bestimmten Ereignisses.

6•Glyph III (K): Wie *Glyph I*, es kann aber eine Glyph der 3. Stufe gezeichnet werden.

7•Glyph bannen III (K): Gestattet dem Zaubern eine Glyph bis zur 3. Stufe auszulöschen.

8•Glyph IV (K): Wie *Glyph I*, es kann aber eine Glyph der 4. Stufe gezeichnet werden.

9•Verzögerte Glyph IV (K): Wie *Verzögerte Glyph II*, es kann aber eine Glyph der 4. Stufe gezeichnet werden.

10•Glyph V (K): Wie *Glyph I*, es kann aber eine Glyph der 5. Stufe gezeichnet werden.

- 11•Mehrfache Glyphe II** (K): Gestattet dem Zaubernenden, zwei Glyphen gleichzeitig innerhalb der Zauberdauer der höchststufigen Glyphe zu zeichnen. Es handelt sich eigentlich um eine »Glyphen-Phrase« (*Anm. d. Red.*: d.h. sie werden kurz nacheinander ausgelöst).
- 12•Glyphe VI** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe der 6. Stufe gezeichnet werden.
- 13•Glyphe bannen VI** (K): Wie *Glyphe bannen III*, es kann aber eine Glyphe bis zur 6. Stufe ausgelöscht werden.
- 14•Glyphe VII** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe der 7. Stufe gezeichnet werden.
- 15•Verzögerte Glyphe VII** (K): Wie *Verzögerte Glyphe II*, es kann aber eine Glyphe der 7. Stufe gezeichnet werden.
- 16•Glyphe VIII** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe der 8. Stufe gezeichnet werden.
- 17•Mehrfache Glyphe III** (K): Wie *Mehrfache Glyphe II*, es können aber 3 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden.
- 18•Glyphe IX** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe der 9. Stufe gezeichnet werden.
- 19•Glyphe X** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe der 10. Stufe gezeichnet werden.
- 20•Verzögerte Glyphe X** (K): Wie *Verzögerte Glyphe II*, es kann aber eine Glyphe der 10. Stufe gezeichnet werden.
- 25•Glyphe bannen X** (K): Wie *Glyphe bannen III*, es kann aber eine Glyphe der 10. Stufe ausgelöscht werden.
- 30•Meisterliche Glyphe** (K): Wie *Glyphe I*, es kann aber eine Glyphe bis zur 20. Stufe gezeichnet werden.
- 35•Meisterliche Verzögerte Glyphe** (K): Wie *Verzögerte Glyphe II*, es kann aber eine Glyphe der 20. Stufe gezeichnet werden.
- 40•Mehrfache Glyphe V** (K): Wie *Mehrfache Glyphe II*, es können aber 5 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden.
- 50•Glyphe meisterlich bannen** (K): Wie *Glyphe bannen III*, es kann aber eine Glyphe bis zur 20. Stufe ausgelöscht werden.

227•Gesetz der Wächterzeichen

Anmerkung: Wächterzeichen ähneln magischen Stolperdrähten, die große Bereiche abdecken können. Sie können durch ein Ereignis der Wahl des Zaubernenden ausgelöst werden (z.B. Zeitpunkte, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung usw.). Zunächst muß der Wächterzeichen-Spruch angewendet werden, bevor der eigentliche Zauber eingebettet wird. Zu diesem Zeitpunkt ist das Wächterzeichen fertiggestellt, und seine Auswirkung beginnt, wenn es von jemandem ausgelöst wird. Bei Wächterzeichen kann es sich entweder um normale Zauber oder um spezielle Wächterzeichen handeln. Normalerweise können bis zu r 3 m/St bewacht werden.

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite	
1 Forschung	r 3m	24 h	Selbst
2 Wachbereich formen	variabel	24 h	Berührung
3 Wächterzeichen — Alarm	variabel	24 h	Berührung
4 Wächterzeichen I	variabel	24 h	Berührung
5 Wächterzeichen — Warnung	variabel	24 h	Berührung
6 Wächterzeichen II	variabel	24 h	Berührung
7 Wächterzeichen — Aufspüren	variabel	24 h	Berührung
8 Wächterzeichen III	variabel	24 h	Berührung
9 Wächterzeichen IV	variabel	24 h	Berührung
10 Wächterzeichen V	variabel	24 h	Berührung
11 Wächterzeichen — Projektion	variabel	24 h	Berührung
12 Wächterzeichen VI	variabel	24 h	Berührung
13 Wächterzeichen — Benommenheit	variabel	24 h	Berührung
14 Wächterzeichen VII	variabel	24 h	Berührung
15 Wächterzeichen — Furcht	variabel	24 h	Berührung
16 Wächterzeichen VIII	variabel	24 h	Berührung
17 Wächterzeichen — Schlaf	variabel	24 h	Berührung
18 Wächterzeichen IX	variabel	24 h	Berührung
19 Wächterzeichen — Erblindung	variabel	24 h	Berührung
20 Wächterzeichen X	variabel	24 h	Berührung
25 Wächterzeichen — Tod	variabel	24 h	Berührung
30 Vollkommenes Wächterzeichen	variabel	24 h	Berührung
50 Meisterschaft der Wächterzeichen	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Forschung (I): Gestattet dem Zaubernenden, die Ursprünge eines Wächterzeichens zu erkennen und es als Teil seines Repertoires zu erlernen.

2•Wachbereich formen (D): Wenn dieser Spruch unmittelbar nach der Einbettung eines Wächterzeichens angewendet wird, kann der Zaubernende das zu bewachende Gebiet in jede gewünschte Form bringen (bis zu einer Begrenzung von r 3 m/St).

3•Wächterzeichen — Alarm (D): Dieser Spruch löst ein lautes Geräusch nach Wahl des Zaubernenden aus, wenn das Wachsystem gestört wird.

4•Wächterzeichen I (K): Gestattet dem Zaubernenden einen Spruch der 1. Stufe einzubetten, der ausgelöst wird, wenn das Wachsystem gestört wird.

5•Wächterzeichen — Warnung (D): Wie *Wächterzeichen — Alarm*, der Zaubernende erhält aber eine mentale Botschaft, daß das Wächterzeichen gestört worden ist, erfährt jedoch nicht genau, wo dies geschehen ist.

6•Wächterzeichen II (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 2. Stufe eingebettet werden.

7•Wächterzeichen — Aufspüren (D): Wie *Wächterzeichen — Warnung*, der Zaubernende kennt aber die genaue Stelle, wo das Wächterzeichen gestört worden ist.

8•Wächterzeichen III (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 3. Stufe eingebettet werden.

9•Wächterzeichen IV (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 4. Stufe eingebettet werden.

10•Wächterzeichen V (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 5. Stufe eingebettet werden.

11•Wächterzeichen — Projektion (D): Wie *Wächterzeichen — Aufspüren*, der Zaubernende kann aber innerhalb von 3m Entfernung zu der genauen Stelle, wo das Wächterzeichen gestört worden ist, ein Trugbild oder eine Illusion (BdM, Liste 29, *Trugbild/Illusion*, ein Bild nach Wahl des Zaubernenden) entstehen lassen. Ein *Trugbild-Illusions*-Zauber muß unmittelbar nach diesem Spruch angewendet werden, um das Wächterzeichen zu aktivieren (vom Zaubernenden oder einem mitwirkenden Magiekundigen). Alle von einem Trugbild verursachten Schäden werden auf Tabelle ATS 10, *Gepanzerte Fäuste*, im BdS, ermittelt.

12•Wächterzeichen VI (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 6. Stufe eingebettet werden.

13•Wächterzeichen — Benommenheit (D): Wie *Wächterzeichen — Aufspüren*, das für die Störung verantwortliche Wesen ist aber für 10 min/10% Fehlschlag benommen.

14•Wächterzeichen VII (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 7. Stufe eingebettet werden.

15•Wächterzeichen — Furcht (D): Wie *Wächterzeichen — Aufspüren*, das Ziel flüchtet aber für 1 min/5% Fehlschlag.

16•Wächterzeichen VIII (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 7. Stufe eingebettet werden.

17•Wächterzeichen — Schlaf (D): Wie *Wächterzeichen — Benommenheit*, das Ziel wird aber in einen Zauberschlaf versetzt und kann für 10 min/10% Fehlschlag nicht normal aufgeweckt werden. Erwachen-Sprüche wirken sofort.

18•Wächterzeichen IX (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 9. Stufe eingebettet werden.

19•Wächterzeichen — Erblindung (D): Wie *Wächterzeichen — Benommenheit*, das Ziel erblindet aber für 10 min/10% Fehlschlag.

20•Wächterzeichen X (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch der 10. Stufe eingebettet werden.

25•Wächterzeichen — Tod (D): Wie *Wächterzeichen — Benommenheit*, das Ziel erleidet aber einen Kritischen Treffer 'E' auf einer Tabelle nach Wahl des Zaubernenden.

30•Vollkommenes Wächterzeichen (K): Wie *Wächterzeichen I*, es kann aber ein Spruch bis zur 20. Stufe eingebettet werden.

50•Meisterschaft der Wächterzeichen (K): Der Zaubernende kann in jeder Runde einen niedrigstufigeren Spruch dieser Liste anwenden.



228•Einbettung von Siegeln/Runen

Anmerkung: Die Sprüche dieser Liste können nur dazu verwendet werden, nach den normalerweise vom Spielleiter benutzten Regeln für Alchimie (9.2, BdM) Siegel/Runen (siehe 9.36) mit mehrfachen Ladungen zu erschaffen. Die Siegel/Runen müssen immer noch auf Runenpapier oder einem anderem empfindlichen, organischen Material eingebettet werden, aber diese Liste läßt mehrere Ladungen, tägliche Anwendung, konstante Wirkung usw. zu. In allen anderen Belangen werden sie immer noch wie Runen gehandhabt.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Forschung	Berührung	24 h	Selbst
2			
3 Einbetten I	Berührung	24 h	Selbst
4			
5 Einbetten II	Berührung	24 h	Selbst
6 Fest einbetten I	Berührung	24 h	Selbst
7 Einbetten III	Berührung	24 h	Selbst
8 Stab aufladen	Berührung	24 h	Selbst
9 Einbetten IV	Berührung	24 h	Selbst
10 Fest einbetten III	Berührung	24 h	Selbst
11 Einbetten V	Berührung	24 h	Selbst
12 Rute aufladen	Berührung	24 h	Selbst
13 Einbetten VI	Berührung	24 h	Selbst
14 Fest einbetten V	Berührung	24 h	Selbst
15 Einbetten VII	Berührung	24 h	Selbst
16 Stock aufladen	Berührung	24 h	Selbst
17 Einbetten VIII	Berührung	24 h	Selbst
18 Fest einbetten VII	Berührung	24 h	Selbst
19		24 h	
20 Einbetten X	Berührung	24 h	Selbst
25 Fest einbetten X	Berührung	24 h	Selbst
30 Permanenz	Berührung	24 h	Selbst
45 Vollendetes Einbetten	Berührung	24 h	Selbst
50 Wahre Permanenz	Berührung	P	Selbst

50: Wie 16/50•Permanenz im BdM.

1 bis 45: Wie die gleichnamigen Sprüche der Liste 37 im BdM.



229•Gesetz der Runen

Anmerkung: Runen und Siegel werden auf Runenpapier geschrieben (eingepreßt) und können später aktiviert werden. Für Runen ist die Anwendung eines weiteren Spruches erforderlich, der eingebettet werden soll, während Siegel automatisch einen speziellen Spruch einprägen.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Spruchspeicher	variabel	3 Rdn	Selbst
2 Runen I	variabel	Anwendung	Berührung
3 Rune/Siegel entschlüsseln	1 Ziel	1 Rd/St	Selbst
4 Runen II	variabel	Anwendung	Berührung
5 Siegel der Benommenheit	variabel	Anwendung	Berührung
6 Runen III	variabel	Anwendung	Berührung
7 Siegel des Schlafes	variabel	Anwendung	Berührung
8 Runen IV	variabel	Anwendung	Berührung
9 Siegel des Schmerzes	variabel	Anwendung	Berührung
10 Runen V	variabel	Anwendung	Berührung
11 Siegel der Furcht	variabel	Anwendung	Berührung
12 Runen VI	variabel	Anwendung	Berührung
13 Siegel der Zwietracht	variabel	Anwendung	Berührung
14 Runen VII	variabel	Anwendung	Berührung
15 Siegel der Blindheit	variabel	Anwendung	Berührung
16 Runen VIII	variabel	Anwendung	Berührung
17 Siegel der Lähmung	variabel	Anwendung	Berührung
18 Runen IX	variabel	Anwendung	Berührung
19 Siegel des Todes	variabel	Anwendung	Berührung
20 Runen X	variabel	Anwendung	Berührung
25 Antefakt-Forschung	variabel	variabel	Selbst
30 Runen XX	variabel	Anwendung	Berührung
50 Mehrfache Siegel	variabel	1 Rd/St	Berührung

3•Rune/Siegel entschlüsseln (I): Gestattet dem Zaubernenden, pro Runde bis zu 1 Stufe an Runen/Siegeln zu entschlüsseln (d.h. die Wirkung herauszufinden, ohne das Zeichen auszulösen) Wenn der *Entschlüsseln*-Spruch vor Beendigung der Entschlüsselung abläuft, bleibt das Zeichen unbekannt (dies geschieht, wenn eine Rune/ein Symbol entschlüsselt werden soll, welche(s) eine höhere Stufe besitzt als der *Entschlüsseln*-Spruch).

5•Siegel der Benommenheit (K): Wie ein *Runen*-Spruch, es muß aber kein weiterer Zauber angewendet werden, da der eingebettete Zauber Benommenheit ist. Wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St für 1 Rd/5% Fehlschlag Benommenheit.

7•Siegel des Schlafes (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, läßt er alle Ziele innerhalb von r 3 m/St für 1 Rd/5% Fehlschlag in einen Zauberschlaf fallen. Während dieser Zeit können die Ziele nicht normal aufgeweckt werden. Der Spruch *Erwachen* wirkt sofort.

9•Siegel des Schmerzes (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St für 1 Rd/5% Fehlschlag große Schmerzen. Dabei erleidet jedes Ziel eine Anzahl von Treffern in der Höhe des Wertes, um den der Widerstandswurf fehlgeschlagen ist, multipliziert mit der Stufe des Zaubernenden, dividiert durch 5 (aufgerundet).

11•Siegel der Furcht (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St bei einem Widerstandswurf-Fehlschlag von a) 1–50% — Flucht mit der größtmöglichen Geschwindigkeit, b) 51–100% — Niederkauern und Wimmern, c) 101–200% — Erstarren und Verlust von Exkrementen oder d) 201%+ — einen Schlaganfall oder Herzinfarkt.

13•Siegel der Zwietracht (K): Wie *Siegel der Lähmung*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St für 1 min/St das Bedürfnis, keine Handlung zu unternehmen, die gerade irgend jemand anderes durchführt.

15•Siegel der Blindheit (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St für 1 Rd/5% Fehlschlag Blindheit.

17•Siegel der Lähmung (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m/St für 1 Rd/5% Fehlschlag Bewegungsunfähigkeit.

19•Siegel des Todes (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, aber wenn der eingebettete Zauber ausgelöst wird, verursacht er bei allen Zielen innerhalb von r 3 m pro 10% Fehlschlag einen Kritischen Treffer 'E' nach Wahl des Zaubernenden.

50•Mehrfache Siegel (K): Wie *Siegel der Benommenheit*, der Zaubernende kann aber pro Runde ein Siegel einprägen.

1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 25 und 30: Wie die gleichnamigen Sprüche auf Liste 3, BdM.

9.4 Schamanen-Berufslisten

Anmerkung: Die Geister, auf die sich die Schamanen-Berufslisten beziehen, werden in Abschnitt 6.2 beschrieben.

230•Wege der Tiere

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vertrauter	Selbst	P	Selbst
2 Tiersprache I	Selbst	10 min/St	Selbst
3 Tiere kontrollieren I *	1 Tier	C	30 m
4 Tiersprache II	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Tiere beherrschen I *	1 Tier	P	3 m
6 Tiere kontrollieren II *	2 Tiere	C	30 m
7 Tiersprache III	Selbst	10 min/St	Selbst
8 Tiere beherrschen II *	2 Tiere	P	3 m
9 Tiere kontrollieren III *	3 Tiere	C	30 m
10 Tiersprache V	Selbst	10 min/St	Selbst
11 Tiere beherrschen III *	3 Tiere	P	3 m
12 Tiere kontrollieren V *	5 Tiere	C	30 m
13 Tiersprache VI	6 Tiere	10 min/St	Selbst
14 Tiere beherrschen V *	5 Tiere	P	3 m
15 Wahre Tiersprache	1 Tier/St	10 min/St	Selbst
20 Tiere kontrollieren X *	10 Tiere	C	30 m
25 Tiere beherrschen X *	10 Tiere	P	3 m
30 Wahre Tierkontrolle *	20 Tiere	C	3 m/St
50 Wahre Tierbeherrschung *	20 Tiere	P	3 m

1•Vertrauter (M): Wie 17/1•Vertrauter im BdM.

2•Tiersprache I (I): Gestattet dem Zaubern, die Sprache einer Tierart zu verstehen und zu sprechen.

3•Tiere kontrollieren I (M*): Der Zaubern, die Handlungen eines Tieres kontrollieren.

4•Tiersprache II (I): Gestattet dem Zaubern, die Sprachen von zwei Tierarten zu verstehen und zu sprechen.

5•Tiere beherrschen I (M*): Der Zaubern, ein Tier beherrschen, das dann seinen Anweisungen folgt (vorausgesetzt, es kann ihn verstehen, wenn sie mithilfe von Tiersprache kommunizieren). Das Tier bleibt unter der Herrschaft, bis es mehr als 30 m von ihm entfernt ist oder außer Sichtweite gelangt (die jeweils weitere Entfernung zählt); in jedem Fall führt es aber den letzten Befehl aus, der ihm gegeben wurde.

6•Tiere kontrollieren II (M*): Der Zaubern, die Handlungen von bis zu zwei Tieren kontrollieren.

7•Tiersprache III (I): Gestattet dem Zaubern, die Sprachen von drei Tierarten zu verstehen und zu sprechen.

8•Tiere beherrschen II (M*): Wie *Tiere beherrschen I*, gilt aber für zwei Tiere.

9•Tiere kontrollieren III (M*): Der Zaubern, die Handlungen von drei Tieren kontrollieren.

10•Tiersprache V (I): Gestattet dem Zaubern, die Sprachen von fünf Tierarten zu verstehen und zu sprechen.

11•Tiere beherrschen III (M*): Wie *Tiere beherrschen I*, gilt aber für drei Tiere.

12•Tiere kontrollieren V (M*): Der Zaubern, die Handlungen von bis zu fünf Tieren kontrollieren.

13•Tiersprache VI (I): Gestattet dem Zaubern, die Sprachen von sechs Tierarten zu verstehen und zu sprechen.

14•Tiere beherrschen V (M*): Wie *Tiere beherrschen I*, gilt aber für bis zu fünf Tiere.

15•Wahre Tiersprache (I): Der Zaubern, die Sprachen aller Tiere innerhalb des Wirkungsbereichs verstehen und sprechen.

20•Tiere kontrollieren X (M*): Der Zaubern, die Handlungen von bis zu 10 Tieren kontrollieren.

25•Tiere beherrschen X (M*): Wie *Tiere beherrschen I*, gilt aber für bis zu 10 Tiere.

30•Wahre Tierkontrolle (M*): Der Zaubern, die Handlungen von bis zu 20 Tieren kontrollieren.

50•Wahre Tierbeherrschung (M*): Wie *Tiere beherrschen I*, gilt aber für bis zu 20 Tiere.



231•Geister beschwören

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Totem-Vertrauter	1 Geist	P	3 m
2 Totenbeschwörung I	variabel	1 min/St	30 m/St
3 Geisterbeschwörung I	variabel	1 Rd/St	—
4 Totenbeschwörung III	variabel	1 min/St	30 m/St
5 Geisterbeschwörung III	variabel	1 Rd/St	—
6 Totenbeschwörung V	variabel	1 min/St	30 m/St
7 Geisterbeschwörung V	variabel	1 Rd/St	—
8 Totenbeschwörung X	variabel	1 min/St	30 m/St
9 Geisterbeschwörung X	variabel	1 Rd/St	—
10 Geist der Beruhigung	r 30 m	1 h/St	Selbst
11 Geist der Freude	r 30 m	1 h/St	Selbst
12 Geist der Harmonie	r 30 m	1 h/St	Selbst
13 Geist der Zwietracht	r 30 m	1 h/St	Selbst
14 Geist der Freundschaft	r 30 m	1 h/St	Selbst
15 Geist der Furcht	r 30 m	1 h/St	Selbst
16			
17 Wahre Totenbeschwörung	variabel	10 min/St	150 m/St
18 Geist der Wut	r 30 m	1 h/St	Selbst
19 Geist des Kummers	r 30 m	1 h/St	Selbst
20 Wahre Geisterbeschwörung	variabel	1 min/St	—
25 Vollendete Totenbeschwörung	variabel	1 h/St	1 Meile/St
30 Vollendete Geisterbeschwörung	variabel	1 h/St	—
50 Geist der Ehrfurcht	30 m/St	1 h/St	Selbst

1•Totem-Vertrauter (K): Wie 17/1•Vertrauter im BdM, der Zaubern, der erhält aber einen Totem-Geist, der ihm hilft und ihn leitet. Das genaue Totem wird vom Spielleiter bestimmt und bleibt permanent das Totem des Zaubern. Der Spielleiter kann das Totem auch zufällig bestimmen, da tatsächlich das Totem den Zaubern wählt, und nicht umgekehrt.

Liste der Totem-Vertrauten

01-05	Fehlschlag, kein Totem	51-55	Elch
06-10	Hase	56-60	Luchs
11-15	Fledermaus	61-65	Habicht
16-20	Hirsch	66-70	Vielfraß
21-25	Löwe	71-75	Pferd
26-30	Biber	76-80	Schlange
31-35	Adler	81-85	Wolf
36-40	Dachs	86-90	Bär
41-45	Büffel/Bulle	91-95	Eule
46-50	Otter	96-100	Wahl des Spielers

Wenn der Vertraute jemals getötet und dieser Spruch erneut angewendet wird, gewinnt der Zaubern einen neuen Vertrauten des gleichen Totems. Beim Totem-Vertrauten handelt es sich immer um einen jungen Vertreter der Tierart, welcher an Erfahrungsstufen gewinnt, wenn der Zaubern aufsteigt, da er die Welt durch diesen wahrnimmt.

2•Totenbeschwörung I (KM): Dieser Spruch gestattet es dem Zaubern, die Geister von Toten innerhalb der Spruchreichweite (auf Ort ihres Todes bezogen) herbeizurufen, und zwar entweder einen Geist der 1. Stufe oder zwei Geister, die höchstens ihre Jugend erreicht haben. Der Geist kommt in die unmittelbare Nähe des Zaubern (r 3 m) und gehorcht dem Zaubern für 3 Runden, in denen er ihn auch nicht angreift. Danach kann der Geist des Toten innerhalb des Spruchradius tun, was er will, wenn er nicht gebunden wird. Der Geist ist zu keinem Zeitpunkt dazu verpflichtet, mit dem Zaubern zu kommunizieren, wenn der zutreffende *Gesprächs-Zauber* nicht auf ihn angewendet worden ist.

3•Geisterbeschwörung I (KM): Der Zaubern kann einen Geist der 1. Stufe aus der Geisterwelt in seine unmittelbare Umgebung (r 3 m) rufen, der ihm 3 Runden lang gehorcht und ihn währenddessen nicht angreift. Nach dieser Zeit kann der Geist tun, was er will; er kann sogar den Spruchradius verlassen, wenn er nicht gebunden wird. Wenn dem Zaubern der Name eines bestimmten Geistes bekannt ist, kann er diesen rufen. Der Geist ist zu keinem Zeitpunkt dazu verpflichtet, mit dem Zaubern zu kommunizieren, wenn der zutreffende *Gesprächs-Zauber* nicht auf ihn angewendet worden ist.

4•Totenbeschwörung III (KM): Wie *Totenbeschwörung I*, es kann aber der Geist eines Toten bis zur 3. Stufe oder eine beliebige Zusammenstellung von Geistern bis zu 3 Stufen beschworen werden.

5•Geisterbeschwörung III (KM): Wie *Geisterbeschwörung I*, es kann aber ein Geist bis zur 3. Stufe oder eine beliebige Zusammenstellung von Geistern bis zu 3 Stufe beschworen werden.

6•Totenbeschwörung V (KM): Wie *Totenbeschwörung III*, es können aber Totengeister von bis zu 5 Stufen beschworen werden.

7•Geisterbeschwörung V (KM): Wie *Geisterbeschwörung III*, es können aber Geister von bis zu 5 Stufen beschworen werden.

8•Totenbeschwörung X (KM): Wie *Totenbeschwörung III*, es können aber bis zu 10 Stufen an Totengeistern beschworen werden.

9•Geisterbeschwörung X (KM): Wie *Geisterbeschwörung III*, es können aber Geister von bis zu 10 Stufen beschworen werden.

10•Geist der Beruhigung (KM): Mit diesem Spruch kann der Zauberberde einen höheren Emotionellen Geist dazu einladen, zu ihm zu kommen und eine Zeitlang bei ihm zu verweilen (Spruchdauer). Willigt der Geist ein, so wird der Zauberberde von ihm erfaßt und kann die Kräfte des Geistes (im Falle dieses Spruchs, Beruhigung) ausstrahlen. Im Wesentlichen bedeutet dies, daß der Zauberberde zur Verkörperung des höheren Emotionellen Geistes wird und dessen Eigenschaft verbreitet. Diese Art von Sprüchen muß sowohl als eine der heiligsten wie auch als eine der gefährlichsten Arten von Zaubern angesehen werden, da der Geist tatsächlich zum Zauberberden und der Zauberberde zum Geist wird. Der Geist kann beschließen, innerhalb der Spruchdauer länger im Zauberberden zu bleiben, als dieser möchte, zeitweilig Besitz von ihm zu ergreifen, oder ihn dauerhaft zu übernehmen. Wenn dies geschieht, kann ein Willensstreit mit dem Geist stattfinden. Dabei erhält der Geist einen Abzug von -30, und der Zauberberde kann sich von seinem Totem-Vertrauten und allen Geistern, die er an sich gebunden hat, im Kampf unterstützen lassen.

Wahrscheinlichkeit einer Zustimmung/Übereinkunft	86%
Wahrscheinlichkeit, daß der Geist länger verweilen will	10%
Wahrscheinlichkeit, daß der Geist die Kontrolle erlangen will	05%
Wahrscheinlichkeit, daß der Geist die Übernahme erstrebt	02%

Dieser spezielle Spruch ruft einen höheren Emotionellen Geist der Beruhigung herbei, und falls dieser verbreitet wird, sind alle Betroffenen unfähig, aggressive oder offensive Handlungen durchzuführen. Die Wirkung für die Betroffenen bleibt über die gesamte Spruchdauer erhalten.

11•Geist der Freude (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Freude herbei, und alle Betroffenen können keine feindseligen Handlungen durchführen oder auch nur Feindschaft empfinden.

12•Geist der Harmonie (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Harmonie herbei, und alle Betroffenen fühlen eine große Einmütigkeit und den Wunsch, zusammenzuarbeiten.

13•Geist der Zwietracht (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Zwietracht herbei, und alle Betroffenen fühlen eine tiefe Unzufriedenheit und weigern sich, mit irgendjemandem über irgendetwas gleicher Meinung zu sein.

14•Geist der Freundschaft (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Freundschaft herbei, und alle Betroffenen fühlen enorme Kameradschaft und Wohlwollen.

15•Geist der Furcht (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Furcht herbei, und alle Betroffenen werden durch die Wirkung verjagt oder erstarren vor Furcht.

17•Wahre Totenbeschwörung (KM): Wie *Totenbeschwörung III*, es kann aber eine Gruppe von bis zu 20 Stufen beschworen werden.

18•Geist der Wut (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist der Wut herbei, und alle Betroffenen verfallen in wütende Raserei.

19•Geist des Kammers (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, dieser Spruch ruft aber einen höheren Emotionellen Geist des Kammers und der Sorge herbei, und alle Betroffenen werden von Trauer überwältigt.

20•Wahre Geisterbeschwörung (KM): Wie *Geisterbeschwörung III*, es kann aber eine beliebige Zusammenstellung von Geistern bis zu 20 Stufen beschworen werden.

25•Vollendete Totenbeschwörung (KM): Wie *Totenbeschwörung III*, es kann aber eine beliebige Zusammenstellung von Stufen gleich der des Zauberberden beschworen werden.

30•Vollendete Geisterbeschwörung (KM): Wie *Geisterbeschwörung III*, es kann aber eine beliebige Zusammenstellung von Stufen gleich der des Zauberberden beschworen werden.

50•Geist der Ehrfurcht (KM): Wie *Geist der Beruhigung*, es wird aber ein höherer Emotioneller Geist der Ehrfurcht herbeigerufen, und alle Betroffenen verfallen in Ehrfurcht und Andacht.

232•Geisterheilung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Geist reinigen I	1 Ziel	P	3 m
2 Makel widerstehen I	1 Ziel	1 min/St	3 m
3 Geist heilen I	1 Ziel	P	3 m
4 Makel widerstehen II	1 Ziel	1 min/St	3 m
5 Geist erhalten I	1 Ziel	1 h/St	3 m
6 Geist reinigen II	2 Ziele	P	3 m
7 Makel widerstehen III	1 Ziel	1 min/St	3 m
8 Geist heilen II	1 Ziel	P	3 m
9 Geist erhalten II	1 Ziel	1 Tag/St	3 m
10 Geister-Exorzismus	1 Ziel	P	3 m
11 Geist reinigen III	3 Ziele	P	3 m
12 Makel widerstehen V	1 Ziel	1 min/St	3 m
13 Geist wiederherstellen I	1 Ziel	P	3 m
14 Geist erhalten III	1 Ziel	1 Woche/St	3 m
15 Makel entfernen	1 Ziel	P	3 m
16 Geist heilen III	1 Ziel	P	3 m
17 Geist wiederherstellen II	1 Ziel	P	3 m
18			
19 Wahre Geisterreinigung	variabel	P	3 m
20 Geist heilen IV	1 Ziel	P	3 m
25 Geist wiederherstellen III	1 Ziel	P	3 m
30 Geist erhalten IV	1 Ziel	1 Monat/St	3 m
50 Wahre Geisterheilung	1 Ziel	P	3 m

1•Geist reinigen I (H): Dieser Spruch gestattet dem Benutzer, einen Geist (egal von welcher Welt, ob tot oder lebendig) von einer Verunreinigung zu befreien und seine Unversehrtheit und Reinheit wiederherzustellen. Es ist wichtig zu bemerken, daß dieser Spruch nur die Ausbreitung eines Makels verhindert und ihn auslöscht. Schaden, der dem Geist durch das ursprüngliche Erleiden der Verunreinigung zugefügt worden ist, wird dadurch nicht beseitigt.

2•Makel widerstehen I (H): Dieser Spruch erlaubt dem Geist einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen den erlittenen Makel. Wenn der Widerstandswurf erfolgreich ist, wird die Verunreinigung einschließlich des gesamten erlittenen Schadens völlig ausgelöscht.

3•Geist heilen I (H): Gestattet dem Zauberberden, 1-10 Treffer bei einem Geist zu heilen.

4•Makel widerstehen II (H): Wie *Makel widerstehen I*, dieser Spruch gestattet aber 2 Widerstandswürfe.

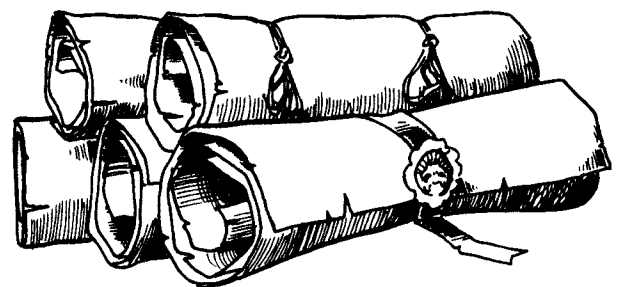
5•Geist erhalten I (H): Der Zauberberde kann für die Länge der Spruchdauer die Form und Natur des Geistes bewahren. Der Geist kann nicht handeln, da er sich in einer Art Stasis befindet. Wenn er aus dem Beschwörungs- oder Herrschafts-Spruch entlassen wird, kann er wieder in die Geisterwelt zurückkehren. Dort unterliegt er dann aber immer noch den Beschränkungen des Erhalten-Zaubers.

6•Geist reinigen II (H): Wie *Geist reinigen I*, der Spruch kann aber auf zwei Ziele angewendet werden.

7•Makel widerstehen III (H): Wie *Makel widerstehen I*, dieser Spruch gestattet aber 3 Widerstandswürfe.

8•Geist heilen II (H): Wie *Geist heilen I*, dieser Spruch heilt jedoch 3-30 Treffer.

9•Geist erhalten II (H): Wie *Geist erhalten I*, aber dieser Spruch bewahrt den Geist länger.



10•Geister-Exorzismus (KH): Mit diesem Zauber kann der Zaubrernde einen Geist jeglicher Art von einer Besessenheit befreien, sogar den Geist eines Toten oder Lebendigen.

11•Geist reinigen III (H): Wie *Geist reinigen I*, der Spruch kann aber auf 3 Ziele angewendet werden.

12•Makel widerstehen V (H): Wie *Makel widerstehen I*, dieser Spruch gestattet aber 5 Widerstandswürfe.

13•Geist wiederherstellen I (H): Dieser Spruch gestattet dem Zaubrernden, geringere Verluste an der inneren Vollkommenheit des Geistes zu regenerieren. Es ist nicht möglich, dadurch Veränderungen der Reinheit auszugleichen.

14•Geist erhalten III (H): Wie *Geist erhalten I*, aber dieser Spruch bewahrt den Geist länger.

15•Makel entfernen (H): Wenn dem Ziel ein Widerstandswurf gegen diesen Spruch mißlingt, wird die Verunreinigung vollständig ausgelöscht, anstatt ihm (wie bei *Makel widerstehen*-Sprüchen) weitere Widerstandswürfe zu erlauben.

16•Geist heilen III (H): Wie *Geist heilen I*, dieser Spruch heilt jedoch 10–100 Treffer.

17•Geist wiederherstellen II (H): Wie *Geist wiederherstellen I*, dieser Spruch regeneriert aber mittelschwere Verluste.

19•Wahre Geisterreinigung (H): Wie *Geist reinigen I*, dieser Spruch wirkt aber auf 1 Ziel/St des Zaubrernden.

20•Geist heilen IV (H): Wie *Geist heilen I*, dieser Spruch heilt jedoch 20–200 Treffer.

25•Geist wiederherstellen III (H): Wie *Geist wiederherstellen I*, dieser Spruch regeneriert aber schwere Verluste der inneren Vollkommenheit einschließlich zentraler Bereiche, solange noch ein Teil des ursprünglichen Geistes vorhanden ist.

30•Geist erhalten IV (H): Wie *Geist erhalten I*, aber mit längerer Dauer.

50•Wahre Geisterheilung (H): Wie *Geist heilen I*, dieser Spruch heilt jedoch alle Schäden des Geistes.

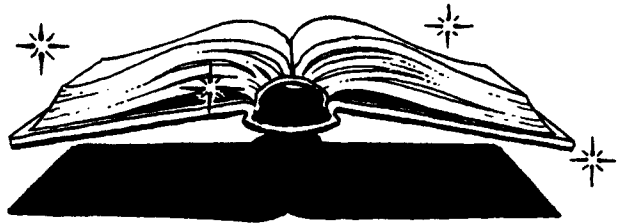
233•Beherrschung der Geister

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Geist identifizieren *	1 Stufe	—	3 m
2 Gespräch I	1 Stufe	1 min/St	Selbst
3 Geister binden I	1 Stufe	P	3 m/St
4 Gespräch II	2 Stufen	1 min/St	Selbst
5 Geister binden II	2 Stufen	P	3 m/St
6 Gespräch III	3 Stufen	1 min/St	Selbst
7 Geister binden III	3 Stufen	P	3 m/St
8 Gespräch V	5 Stufen	1 min/St	Selbst
9 Geister binden V	5 Stufen	P	3 m/St
10 Geister bannen	1 Geist	P	3 m/St
11 Gespräch VI	6 Stufen	1 min/St	Selbst
12 Geister binden VI	6 Stufen	P	3 m
13 Gespräch VII	7 Stufen	1 min/St	Selbst
14 Geister binden VII	7 Stufen	P	3 m/St
15 Vollendetes Geister identifizieren *	variabel	—	r 3 m/St
16 Gespräch X	10 Stufen	1 min/St	Selbst
17 Geister binden X	10 Stufen	P	3 m/St
18			
19 Meisterliche Geistersprache	20 Stufen	1 min/St	Selbst
20 Meisterliches Geister binden	20 Stufen	P	3 m/St
25 Vollendetes Geister bannen	variabel	P	r 3 m/St
30 Vollendete Geistersprache	variabel	10 min/St	Selbst
50 Vollendetes Geister binden	variabel	P	3 m/St

1•Geist identifizieren (I): Dieser Spruch gestattet dem Zaubrernden, einen beliebigen Geist hinsichtlich seiner allgemeinen Art und seines ungefähren Machtgrades (gering, mittelmäßig, hoch oder sehr hoch) zu identifizieren. Der Zaubrernde kann außerdem den genauen Grad an Reinheit in einem bestimmten Geist feststellen. Es ist kein Widerstandswurf zugelassen.

2•Gespräch I (I): Dieser Spruch gestattet dem Zaubrernden, mit einem Geist der 1. Stufe zu kommunizieren. Das Wort kommunizieren wird hier verwendet, weil es für die genaue benutzte Methode keine analoge Bezeichnung gibt. Es handelt sich nicht um ein Gespräch, sondern eher um ein bildliches Erlebnis, an dem jedoch alle Sinne beteiligt sind. Wenn dieser Spruch bei Geistern von Toten, wie z.B. Gespenstern benutzt wird, kann es sich jedoch sehr wohl um ein tatsächliches Gespräch handeln.

3•Geist binden I (M): Mit diesem Spruch kann der Zaubrernde einen Geist der 1. Stufe in seine Dienste zwingen. Wenn es sich um einen willigen Geist handelt (und der Angriffswurf keinen unmodifizierten Zaubrerfehler ergibt), ist der Spruch automatisch erfolgreich. Wenn der Spruch gelingt, hält er an, bis der Geist entlassen wird oder der Zaubrernde stirbt. Normalerweise dient der Geist dem Zaubrernden nach besten Kräften und kann mit ihm bis zu einer Reichweite von 3 m/St kommunizieren. Nach einer erfolgreichen Anwendung hängt der Spruch nicht mehr von seiner ursprünglichen Reichweite ab. Wenn der Spruch mißlingt, kann der Geist einen Willensstreit mit dem Zaubrernden beginnen. Gewinnt er, kann er für den Rest der Dauer des Beschwörungsspruchs tun, was er will (ungehindert von der Reichweite). Ein gebundener Geist kann seinen Herrn nicht direkt angreifen, und wenn er entlassen wird, verbleiben ihm noch 3 Runden, bevor er zur Rückkehr in die Geisterwelt gezwungen wird. Während dieser 3 Runden kann der Geist tun, was er will. Ein Zaubrernde kann maximal über 1 gebundenen Geist/Stufe gleichzeitig verfügen.



4•Gespräch II (I): Wie *Gespräch I*, aber mit 2 Stufen von Geistern.

5•Geister binden II (M): Wie *Geister binden I*, aber für 2 Stufen von Geistern.

6•Gespräch III (I): Wie *Gespräch I*, aber mit 3 Stufen von Geistern.

7•Geister binden III (M): Wie *Geister binden I*, aber für 3 Stufen von Geistern.

8•Gespräch V (I): Wie *Gespräch I*, aber mit bis zu 5 Stufen von Geistern.

9•Geister binden V (M): Wie *Geister binden I*, aber für bis zu 5 Stufen von Geistern.

10•Geister bannen (KM): Dieser Spruch verleiht dem Zaubrernden die Fähigkeit, Geister wieder in die Geisterwelt zu verbannen. Wenn er auf den Geist eines Toten, wie z.B. ein Gespenst, angewendet wird, wirkt er wie ein *Untote vertreiben*-Spruch, der ausreicht, um Untote bis zur Stufe des Zaubrernden zu vertreiben. Es ist zu bemerken, daß dieser Spruch nur gegen Untote wirkt, die Geister von Toten in sich tragen; nichtintelligente Untote gelten lediglich als belebte Körper, die unbeeinflusst bleiben.

11•Gespräch VI (I): Wie *Gespräch I*, aber mit bis zu 6 Stufen von Geistern.

12•Geister binden VI (M): Wie *Geister binden I*, aber für bis zu 6 Stufen von Geistern.

13•Gespräch VII (I): Wie *Gespräch I*, aber mit bis zu 7 Stufen von Geistern.

14•Geister binden VII (M): Wie *Geister binden I*, aber für bis zu 7 Stufen von Geistern.

15•Vollendetes Geister identifizieren (I*): Wie *Geister identifizieren*, es können aber alle Geister innerhalb des Spruchradius identifiziert werden. Der genaue Machtgrad kann bestimmt werden, und Geister, die eine höhere Stufe als der Zaubrernde besitzen, erhalten einen Widerstandswurf.

16•Gespräch X (I): Wie *Gespräch I*, aber mit bis zu 10 Stufen von Geistern.

17•Geister binden X (M): Wie *Geister binden I*, aber für bis zu 10 Stufen von Geistern.

19•Meisterliche Geistersprache (I): Wie *Gespräch I*, es kann aber mit bis zu 20 Stufen von Geistern kommuniziert werden.

20•Meisterliches Geister binden (M): Wie *Geister binden I*, es können aber bis zu 20 Stufen von Geistern gebunden werden.

25•Vollendetes Geister bannen (KM): Wie *Geister bannen*, der Zaubrernde kann aber alle Geister innerhalb der Spruchreichweite bannen.

30•Vollendete Geistersprache (I): Wie *Gespräch I*, der Zaubrernde kann aber mit einer Stufenanzahl von Geistern gleich seiner eigenen kommunizieren.

50•Vollendetes Geister binden (M): Wie *Geister binden I*, der Zaubrernde kann aber eine Stufenanzahl von Geistern gleich seiner eigenen binden.

234•Visionen

Anmerkung: Soweit nicht anders angegeben, befinden sich alle Zauber, auf die in den folgenden Spruchbeschreibungen Bezug genommen wird, auf den Listen 139 und 140 im *BdM*.

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite	
1 Raten *	1 Frage	—	Selbst
2 Eingebung I	Selbst	—	Selbst
3 Traumvision I	1 Thema	Schlaf	Selbst
4 Vergangenheitsvision I	1 Ort/Gegenstand	C	Selbst
5 Eingebung V	Selbst	—	Selbst
6 Vorahnung I	1 Ziel	—	Selbst
7 Vergangenheit sichten	1 Thema	C	Selbst
8 Vergangenheitsvision II	1 Ort/Gegenstand	C	Selbst
9 Eingebung X	Selbst	—	Selbst
10 Traumvision III	3 Themen	Schlaf	Selbst
11 Vorahnung III	1 Ziel	—	30 m
12 Vergangenheitsvision III	1 Ort/Gegenstand	C	Selbst
13 Zeitbild einprägen	1 Vision	P	Selbst
14 Magische Vorahnung	1 Ziel	—	30 m
15 Vollendete Eingebung	Selbst	—	Selbst
16 Vergangenheitsvision IV	1 Ort/Gegenstand	C	Selbst
17			
18 Zeitsuche	1 Ort/Ereignis /Vision	C	
19 Vorahnung V	5 Ziele	—	30 m
20 Traumvision V	5 Themen	Schlaf	Selbst
25 Vergangenheitsvision V	1 Ort/Gegenstand	C	Selbst
30 Vollendete Vorahnung	r 30 m	—	r 3 m/St
50 Traumvision X	10 Themen	Schlaf	Schlaf

1•Raten (I*): Wie 113/3•Raten im *BdM*.

2•Eingebung I (I): Wie 140/1•Eingebung I.

3•Traumvision I (I): Wie 140/4•Traum I.

4•Vergangenheitsvision I (I): Wie 139/3•Rückblick I.

5•Eingebung V (I): Wie 140/5•Eingebung V.

6•Vorahnung I (I): Wie 140/6•Vorahnung I.

7•Vergangenheit sichten (I): Wie 139/5•Vergangenheit sichten.

8•Vergangenheitsvision II (I): Wie *Vergangenheitsvision I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 Stunde/Stufe in die Vergangenheit blicken.

9•Eingebung X (I): Wie 140/10•Eingebung X.

10•Traumvision III (I): Wie 140/11•Traum III.

11•Vorahnung III (I): Wie 140/13•Vorahnung III.

12•Vergangenheitsvision III (I): Wie *Vergangenheitsvision I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 Tag/Stufe in die Vergangenheit blicken.

13•Zeitbild einprägen (I): Wie 139/13•Zeitbild einprägen.

14•Magische Vorahnung (I): Wie 140/9•Magische Vorahnung.

15•Vollendete Eingebung (I): Wie 140/15•Vollendete Eingebung.

16•Vergangenheitsvision IV (I): Wie *Vergangenheitsvision I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit blicken.

18•Zeitsuche (I): Wie 139/20•Zeitsuche.

19•Vorahnung V (I): Wie 140/20•Vorahnung V.

20•Traumvision V (I): Wie 140/25•Traum V.

25•Vergangenheitsvision V (I): Wie *Vergangenheitsvision I*, der Zaubernde kann aber bis zu 10 Jahre/Stufe in die Vergangenheit blicken.

30•Vollendete Vorahnung (I): Wie 140/30•Vollendete Vorahnung.

50•Traumvision X (I): Wie *Traumvision V*, der Zaubernde kann aber bis zu 10 Themen wählen.

235•Trance

Anmerkung: Bei allen Sprüchen auf dieser Liste, die den Zaubernenden in einen Trancezustand versetzen, ist er der Vorgänge in seiner stofflichen Umgebung völlig unbewußt. Durch äußerliche Geschehnisse kann er nicht aus der Trance gerissen werden. Daher wird empfohlen, daß der Spielleiter den Zaubernenden anweist, die genaue Dauer der eingesetzten Trance vor deren Beginn festzulegen.

Anmerkung: In der Geisterwelt werden Zeit und Entfernung für die natürlichen Bewohner als irrelevant angesehen. Besucher bringen jedoch ihre eigenen vorgeprägten Sichtweisen und Perspektiven mit, und werden dementsprechend behandelt. Daher wird ein Zaubern in der Geisterwelt durch die unten angeführten Spruchdauern und Reichweiten beschränkt.

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite	
1 Meditation	Selbst	C	Selbst
2 Heiltrance I	Selbst	C	Selbst
3 Reise des Geistes I	Selbst	1 min/St	Selbst
4 Erwachen U *	Selbst	-	Selbst
5 Alarm	Selbst	1 Trance	Selbst
6 Fenster öffnen I	1 Fenster	1 min/St	3m
7 Heiltrance II	Selbst	C	Selbst
8 Reise des Geistes II	Selbst	5 min/St	Selbst
9 Fenster lokalisieren I	1 Fenster	C	30 m/St
10 Fenster schließen	1 Fenster	-	3m
11 Heiltrance III	Selbst	C	Selbst
12 Fenster lokalisieren II	1 Fenster	C	1 Meile/St
13 Reise des Geistes III	Selbst	10 min/St	Selbst
14 Konzentration	Selbst	1 min/St	Selbst
15 Fenster lokalisieren III	1 Fenster	C	-
16 Fenster öffnen II	1 Fenster	1 min/St	3m
17 Heiltrance IV	Selbst	C	Selbst
18 Reise des Geistes IV	Selbst	30 min/St	Selbst
19			
20 Wachtrance	Selbst	1 Trance	Selbst
25 Fenster durchqueren	variabel	1 Rd/St	r 3m
30 Heiltrance V	Selbst	C	Selbst
50 Reise des Geistes V	variabel	1 h/Stufe	r 6m

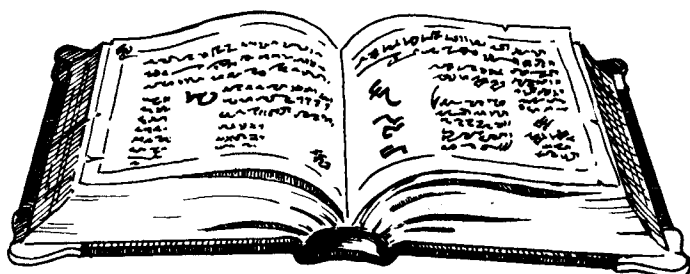
1•Meditation (N): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden +25 plus 5/Stufe zu seinem normalen Meditationsbonus zu addieren.

2•Heiltrance I (HM): Der Zaubernde kann diesen Spruch dazu benutzen, sich in eine *Heiltrance* zu versetzen, in der er sich selbst um 1 Treffer/5 min heilen und pro Stunde eine leichte Brandwunde oder Erfrierung heilen und eine Blutung um 1 •Treffer/Rd• pro Minute vermindern kann. Alle Heilungen finden gleichzeitig statt.

3•Reise des Geistes I (MK): Mithilfe dieses Spruches kann der Zaubernde seinen Geist in die Geisterwelt übertragen. Während der Dauer dieses Spruchs kann er alle beliebigen weiteren Zauber, einschließlich weiterer *Reise des Geistes*-Sprüche, anwenden. Er kann auch einen Willensstreit mit Geistern oder anderen Zaubernden einleiten. Wenn er einen solchen Kampf in der Geisterwelt jedoch verliert, so kann er, je nach Wunsch des Siegers, aus der Geisterwelt vertrieben werden. Wenn er möchte, kann er sich von seinen an ihn gebundenen Geistern begleiten lassen; bei diesen Geistern muß es sich aber um solche handeln, die auf der Geisterebene gebunden worden sind, da sie ohne die Hilfe eines Beschwörungszaubers nicht überwechseln können. Der Totengeist des Zaubernden stellt eine Ausnahme hierzu dar, und kann je nach Wunsch des Zaubernden überwechseln. Wenn er in seinen Körper zurückkehrt, erleidet der Zaubernde 3 Runden lang einen Abzug von -75. Dieser Spruch gestattet keinen Zugang zu anderen Ebenen.

4•Erwachen (UN*): Mithilfe dieses Spruches kann der Zaubernde seinen Körper sofort zu vollem Bewußtsein erwachen lassen und so den Abzug von -75 für Desorientierung vermeiden.

5•Alarm (MI): Wenn er vor einem *Trance*-Spruch angewendet wird, gestattet dieser Spruch dem Zaubernden, bis zu 1 Bedingung /3 Stufen (abgerundet) festzulegen, die den *Alarm*-Spruch auslösen. Diese Bedingungen müssen sich auf Situationen in seiner physischen Umgebung beziehen. Der *Alarm*-Spruch stört den Zaubernden nicht, sondern informiert ihn lediglich darüber, daß eine der Bedingungen eingetreten ist. Der Zaubernde erfährt nicht, um welche der Bedingungen es sich dabei handelt.



6•Fenster öffnen I (MK): Mithilfe dieses Spruches kann der Zaubernde ein »Fenster« zu einer Ebene öffnen, zu der er Zugang besitzt (meist handelt es sich dabei um diejenige, die er gerade verlassen hat). Das Fenster ist von beiden Seiten sichtbar und erscheint auf der Seite des Zaubernden als eine genau ausgerichtete rechteckige Öffnung von 3m x 3m während es von »außen« als ein neblig-dunkler Bereich von wabernden Farben zu erkennen ist, in dessen Mitte der Kopf des Zaubernden und aller anderen, die sich innerhalb von 3m Entfernung zum Fenster befinden, zu sehen sind. Der Zaubernde kann beschließen, daß man durch das von ihm geöffnete Fenster entweder hören oder sehen oder auch beides kann. Vor dem Ablauf der Spruchdauer kann die Öffnung nicht ohne einen *Fenster schließen*-Spruch geschlossen werden. Der Zaubernde besitzt eine Chance von 3%/Stufe, den genauen Ort, den er sehen möchte, ohne die Hilfe eines *Fenster lokalisieren*-Spruchs zu finden.

7•Heiltrance II (HM): Wie *Heiltrance I*, der Zaubernde kann aber folgendes heilen: Treffer: 1 pro Minute; Treffer/Runde: 1 pro 3 Runden; leichte Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 30 Minuten; mittelschwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 60 Minuten; Muskel-/Sehnen-/Bänderschäden: 1 pro 60 Minuten; Vergiftungen/Krankheiten: 1 pro 10 Minuten.

8•Reise des Geistes II (MK): Wie *Reise des Geistes I*, der Zaubernde kann aber länger bleiben.

9•Fenster lokalisieren (I): Mithilfe dieses Spruches kann der Zaubernde ein »Fenster« lokalisieren, welches auf einen genauen, von ihm gewünschten Ort gerichtet ist, wenn dieser sich im Bezug auf den Aufenthaltsort des Körpers des Zaubernden innerhalb der Spruchreichweite befindet.

10•Fenster schließen (MK): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernden ein »Fenster« vor Ablauf der normalen Spruchdauer zu schließen. Wenn jemand anders das Fenster geöffnet hat, muß dem Zaubernden zunächst ein Widerstandswurf gegen die Stufe desjenigen gelingen. Dies ist Teil der Anwendung dieses Spruchs, und wenn der Widerstandswurf fehlschlägt, bleibt das Fenster bestehen.

11•Heiltrance III (MH): Wie *Heiltrance II*, der Zaubernde kann aber folgendes heilen: Treffer: 1 pro 3 Runden; Treffer/Runde: 1 pro 2 Runden; leichte Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 10 Minuten; mittelschwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 30 Minuten; Schwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 60 Minuten; Muskel-/Sehnen-/Bänderschäden: 1 pro 30 Minuten; Knochenverletzungen: 1 pro 60 Minuten; Vergiftungen/Krankheiten: 1 pro Minute; Regeneration (beliebig): 1 pro 60 Minuten.

12•Fenster lokalisieren II (I): Wie *Fenster lokalisieren I*, aber mit größerer Reichweite.

13•Reise des Geistes III (MK): Wie *Reise des Geistes I*, aber mit längerer Spruchdauer.

14•Konzentration (N): Mit diesem Spruch kan der Zaubernde sich in einen Trancezustand versetzen, in dem seine Konzentration nicht gestört werden kann. In der Geisterwelt kann er normal handeln, aber in der physischen Welt ist er auf 25% seiner Handlungsmöglichkeiten beschränkt.

15•Fenster lokalisieren III (I): Wie *Fenster lokalisieren I*, der Zaubernde kann aber ungeachtet der Reichweite jedes gewünschte Fenster lokalisieren.

16•Fenster öffnen II (MK): Wie *Fenster öffnen I*, auf Wunsch kann der Zaubernde aber ein Fenster nur in eine Richtung öffnen, durch das man sehen oder hören kann (oder beides). Das einseitige Fenster muß von der anderen Seite nicht erkennbar sein. Wenn der Zaubernde beschließt, das Fenster von zwei Seiten sichtbar zu machen, so sieht die Außenseite genauso aus wie die Innenseite.

17•Heiltrance IV (MH): Wie *Heiltrance II*, aber wie folgt: Treffer: 1 pro Runde; Treffer/Runde: 1 pro Runde; leichte Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro Minute; mittelschwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 10 Minuten; schwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 30 Minuten; Muskel-/Sehnen-/Bänderschäden: 1 pro 10 Minu-



ten; Knochenverletzungen: 1 pro 30 Minuten; Vergiftungen/Krankheiten: 1 pro 3 Runden; Regeneration (beliebig): 1 pro 30 Minuten.

18•Reise des Geistes IV (MK): Wie *Reise des Geistes I* aber mit längerer Spruchdauer und der Möglichkeit für den Zaubernden, zu Fenstern zu reisen, die sich auf andere Ebenen öffnen.

20•Wachtrance (M): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernden, sich in eine Trance zu versetzen und das Bewußtsein in der physischen Welt und der Geisterwelt gleichzeitig aufrechtzuerhalten. Während dieses Spruchs verfügt er über 75% der Handlungsmöglichkeiten auf der physischen Welt und kann (wenn auch nicht gleichzeitig) in beiden Welten handeln.

25•Fenster durchqueren (MK): Mit diesem Spruch kann der Zaubernde bis zu 1 Ziel/Stufe (und sich selbst) durch ein »Fenster« an einen anderen Ort befördern. Dabei machen sowohl Körper als auch Geist den Übergang mit, und nach der Ankunft erleidet jeder 3 Runden Desorientierung bei -75.

30•Heiltrance V (MH): Wie *Heiltrance IV*, aber wie folgt: Treffer: 2 pro Runde; Treffer/Runde: 1 pro Runde; leichte Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro Runde; mittelschwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro Minute; schwere Verbrennungen/Erfrierungen: 1 pro 10 Minuten; Muskel-/Sehnen-/Bänderschäden: 1 pro Minute; Knochenverletzungen: 1 pro 10 Minuten; Vergiftungen/Krankheiten: 1 pro 3 Runden; Regeneration (beliebig): 1 pro 10 Minuten.

50•Reise des Geistes V (MK): Wie *Reise des Geistes IV*, aber mit längerer Dauer und der Möglichkeit für den Zaubernden, bis zu 1 Ziel/5 Stufen (und sich selber) zu befördern.

An
we
Za

Sp
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
25
30
50

3•
ein
auf
Erf
wil
get
ein
we
ger
dak
Du
5•
RM
6•
abe
7•
grö
8•
geb
füg
9•
abe
10•
RM
11•

10

Weitere Spruchlisten

10.1 Tierbändiger-Berufslisten

236•Bindung der Tiere

Anmerkung: Tiere binden-Sprüche müssen in Reihenfolge angewendet werden. Um Tiere binden V anzuwenden zu können muß der Zaubernde vorher bereits Tiere binden I-IV gesprochen haben.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1			
2			
3 Tiere binden I	1 Tier	P	Berührung
4			
5 Vertrauter II	1 Wesen	P	Berührung
6 Tiere binden II	1 Tier	P	Berührung
7 Reichweite vergrößern II	Selbst	1 min/St	Selbst
8 Verbündeten rufen	1 Tier	—	300m/St
9 Tiere binden III	1 Tier	P	Berührung
10 Vertrauter III	1 Wesen	P	Berührung
11 Trennung	1 Ziel	P	Berührung
12 Tiere binden IV	1 Tier	P	Berührung
13 Reichweite vergrößern III	Selbst	1 min/St	Selbst
14 Verbündeten lokalisieren	1 Tier	C	Selbst
15 Tiere binden V	1 Tier	P	Selbst
16			
17 Reichweite vergrößern IV	Selbst	1 min/St	Selbst
18			
19 Tiere binden X	1 Tier	P	Berührung
20 Vollendeter Vertrauter	1 Wesen	P	Berührung
25 Reichweite vergrößern V	Selbst	1 min/St	Selbst
30 Wahres Tiere binden	1 Tier	P	Berührung
50 Vollendete Reichweitenvergrößerung	Selbst	1 min/St	Selbst

3•Tiere binden I (M): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden einen Pakt mit einem einzelnen Tier zu schließen. Der Pakt basiert auf Freundschaft und gegenseitiger Hilfe, und das Tier wird zur Erfüllung seines Teils des Bündnisses auch töten und sogar bereitwillig sein eigenes Leben opfern. Wenn einer der beiden Beteiligten getötet werden sollte, erleidet der Überlebende eine Woche lang einen Abzug von -30, danach eine Woche lang -20 und dann eine weitere Woche -10, bis die Erschütterung und die Trauer abgeklungen sind. Die einzige Beschränkung für diesen Spruch besteht darin, daß das Ziel höchstens tierische Intelligenz besitzen darf. Die Durchführung des Spruches dauert 1 Stunde.

5•Vertrauter II (M): Wie der Spruch 5. Stufe auf der Liste 191 im RMA I.

6•Tiere binden II (M): Wie *Tiere binden I*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung eines zweiten Tieres.

7•Reichweite vergrößern II (N): Wie 191/3•Reichweite vergrößern II im RMA I.

8•Verbündeten rufen (KM): Der Zaubernde kann das an ihn gebundene Tier (oder eines seiner Wahl, falls er über mehrere verfügt) zu sich rufen; es wird dann versuchen, zu ihm zu gelangen.

9•Tiere binden III (M): Wie *Tiere binden I*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung eines dritten Tieres.

10•Vertrauter III (M): Wie der Spruch 191/10•Vertrauter im RMA I.

11•Trennung (M): Wie der 191/8•Trennung im RMA I.



12•Tiere binden IV (M): Wie *Tiere binden I*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung eines vierten Tieres.

13•Reichweite vergrößern III (N): Wie der Spruch 191/9•Reichweite vergrößern III im RMA I.

14•Verbündeten lokalisieren (P): Dieser Spruch informiert den Zaubernenden über die Richtung und Entfernung zu seinem gebundenen Tier (oder einem seiner Wahl, falls er über mehrere verfügt).

15•Tiere binden V (M): Wie *Tiere binden I*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung eines fünften Tieres.

17•Reichweite vergrößern IV (N): Wie 191/14•Reichweite vergrößern IV im RMA I.

19•Tiere binden X (M): Wie *Tiere binden I*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung von bis zu 10 Tieren.

Anmerkung: Dieser Spruch muß für jedes Tier nach dem fünften gebundenen einmal angewendet werden und wirkt auf bis zu 10 Tiere.

20•Vollendeter Vertrauter (M): Wie der Spruch 191/25•Vollendeter Vertrauter im RMA I.

25•Reichweite vergrößern V (N): Wie der Spruch 191/18•Reichweite vergrößern V im RMA I.

30•Wahres Tiere binden (M): Wie *Tiere binden X*, dieser Spruch gestattet aber die Bindung von bis zu 1 Tier/Stufe.

50•Vollendete Reichweitenvergrößerung (N): Wie der Spruch 191/50•Vollendete Reichweitenvergrößerung im RMA I.

237•Verbesserung der Kampffertigkeiten

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Kampf I *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
2 Flimmern *	Selbst	1 min/St	Selbst
3 Schild I *	Selbst	1 min/St	Selbst
4 Kampf II *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
5 Ablenken I *	1 Ziel	—	30 m
6 Beschleunigen I *	Selbst	1 Runde	Selbst
7 Kampf III *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
8 Klingenabwehr I *	1 Ziel	—	30 m
9 Schild II *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
10 Fehlschuß I *	1 Ziel	—	30 m
11 Ablenken II *	2 Ziele	—	30 m
12 Beschleunigen II *	Selbst	2 Runden	Selbst
13 Kampf IV *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
14 Klingenabwehr II *	2 Ziele	—	30 m
15 Fehlschuß II *	2 Ziele	—	30 m
16 Ablenken III *	3 Ziele	—	30 m
17 Beschleunigen III *	Selbst	3 Runden	Selbst
18 Kampf V *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
19 Klingenabwehr III *	3 Ziele	—	30 m
20 Fehlschuß III *	3 Ziele	—	30 m
25 Meisterhaftes Ablenken *	1 Ziel/St	—	30 m
30 Beschleunigen X *	Selbst	10 Runden	Selbst
35 Kampf VIII *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
40 Meisterhafte Klingenabwehr *	1 Ziel/St	—	30 m
45 Massenfehlschüsse *	1 Ziel/St	—	30 m
50 Meisterhafter Kampf *	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Kampf I (M*): Mit diesem Spruch werden die Angriffs- und Verteidigungsbewegungen des Zaubernenden schneller und flüssiger, so daß er zusätzlich +5 zu seinem Offensivbonus und Defensivbonus addieren kann. Dieser Bonus wirkt kumulativ zu allen anderen geltenden Modifikationen, ausgenommen andere *Kampf*-Sprüche.

2•Flimmern (K*): Wie auf der Liste 20 im *BdM*.

3•Schild I (K*): Wie auf der Liste 20 im *BdM*.

4•Kampf II (N*): Wie *Kampf I*, aber mit einem Bonus von +10.

5•Ablenken I (K*): Wie auf der Liste 20 im *BdM*.

6•Beschleunigen I (K*): Wie auf der Liste 19 im *BdM*.

7•Kampf III (N*): Wie *Kampf I*, aber mit einem Bonus von +15.

8•Klingenabwehr I (K*): Wie auf der Liste 20 im *BdM*.

9•Schild II (K*): Wie *Schild I*, aber mit einem Bonus von +50.

10•Fehlschuß I (K*): Wie auf der Liste 20 im *BdM*.

11•Ablenken II (K*): Wie *Ablenken I*, der Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Ablenkung von 2 Schuß- oder Wurfgeschossen.

12•Beschleunigen II (K*): Wie *Beschleunigen I*, aber mit längerer Dauer.

13•Kampf IV (N*): Wie *Kampf I*, aber mit einem Bonus von +20.

14•Klingenabwehr II (K*): Wie *Klingenabwehr I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Abwehr von 2 Nahkampfangriffen.

15•Fehlschuß II (K*): Wie *Fehlschuß I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Ablenkung von 3 Schuß- oder Wurfgeschossen.

16•Ablenken III (K*): Wie *Ablenken I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Ablenkung von 3 Schuß- oder Wurfgeschossen.

17•Beschleunigen III (K*): Wie *Beschleunigen I*, aber mit längerer Dauer.

18•Kampf V (N*): Wie *Kampf I*, aber mit einem Bonus von +25.

19•Klingenabwehr III (K*): Wie *Klingenabwehr I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Abwehr von 3 Nahkampfangriffen.

20•Fehlschuß III (K*): Wie *Fehlschuß I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Ablenkung von 3 Schuß- oder Wurfgeschossen.

25•Meisterhaftes Ablenken (K*): Wie *Ablenken I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber bis zu 1 Schuß oder Wurfgeschuß/Stufe innerhalb der Spruchreichweite abzulenken.

30•Beschleunigen X (K*): Wie *Beschleunigen I*, aber mit längerer Dauer.

35•Kampf VIII (N*): Wie *Kampf I*, aber mit einem Bonus von +40.

40•Meisterhafte Klingenabwehr (K*): Wie *Klingenabwehr I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die Abwehr von bis zu 1 Nahkampfangriff/Stufe innerhalb der Spruchreichweite.

45•Massenfehlschüsse (K*): Wie *Fehlschuß I*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden aber bis zu 1 Schuß- oder Wurfgeschuß/Stufe innerhalb der Spruchreichweite abzulenken.

50•Meisterhafter Kampf (KN*): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden in jeder Runde einen Spruch seiner Wahl von dieser Liste anzuwenden.

238•Verbesserung der Beweglichkeit

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Laufen I *	Selbst	10 min/St	Selbst
2 Weitsprung I *	Selbst	—	Selbst
3 Landen *	Selbst	—	Selbst
4 Lautlos bewegen *	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Sprinten I *	Selbst	10 min/St	Selbst
6 Gleichgewicht I *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
7 Schwimmen I *	Selbst	10 min/St	Selbst
8 Weitsprung II *	Selbst	—	Selbst
9 Klettern I *	Selbst	1 min/St	Selbst
10 Treiben *	Selbst	1 min/St	Selbst
11 Schneller Sprint I *	Selbst	10 min/St	Selbst
12 Gleichgewicht II *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
13 Schwimmen II *	Selbst	10 min/St	Selbst
14 Weitsprung III *	Selbst	—	Selbst
15 Schweben *	Selbst	1 min/St	Selbst
16 Spurt I *	Selbst	1 min/St	Selbst
17 Gleichgewicht III *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
18 Schwimmen III *	Selbst	10 min/St	Selbst
19 Weitsprung IV *	Selbst	—	Selbst
20 Fliegen *	Selbst	10 min/St	Selbst
25 Meisterliches Laufen *	1 Ziel/St	10 min/St	30 m
30 Meisterliches Gleichgewicht *	1 Ziel/St	1 Rd/St	30 m
50 Meisterschaft der Bewegung *	Selbst	10 min/St	Selbst

1•Laufen I (K*): Der Zaubernende kann laufen (doppelte Gehgeschwindigkeit), ohne zu ermüden, aber die Wirkung des Spruches endet, sobald er stehen bleibt oder eine andere Handlung durchführt.

2•Weitsprung I (K*): Der Zaubernende kann aus jeder Bewegung heraus bis zu 15 m weit und/oder 6 m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung ein.

3•Landen (K*): Gestattet dem Zaubernenden bei einem Sturz von bis zu 3 m/Stufe sicher zu landen oder diese Entfernung von Stürzen aus größerer Höhe abzuweichen.

4•Lautlos bewegen (K*): Dieser Spruch gestattet seinem Empfänger alle seine Bewegungen in völlige Stille zu hüllen. Absichtlich verursachter Lärm hebt die Spruchwirkung auf.

5•Sprinten I (K*): Wie *Laufen I*, aber mit Gehgeschwindigkeit $\times 3$.

6•Gleichgewicht I (N*): Mit diesem Spruch kann der Zaubernende alle Balance-Manöver mit einem Bonus von +50 bei normaler Gehgeschwindigkeit durchführen.

7•Schwimmen I (K*): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden, mit der doppelten normalen Geschwindigkeit zu schwimmen. Wenn der Zaubernende anhält oder eine andere Handlung durchführt, wird die Spruchwirkung aufgehoben.

8•Weitsprung II (K*): Wie *Weitsprung I*, dieser Spruch gestattet aber einen Sprung von bis zu 22 m Weite und/oder 9 m Höhe.

9•Klettern I (K*): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden, mit der doppelten normalen Geschwindigkeit zu klettern. Wenn der Zaubernende anhält oder eine andere Handlung durchführt, wird die Spruchwirkung aufgehoben.

10•Treiben (K*): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden, während der Spruchdauer in der Luft zu treiben. Während er treibt, ist der Zaubernende den herrschenden Winden ausgeliefert und kann seinen Flug in keiner Hinsicht kontrollieren.

11•Schneller Sprint I (K*): Wie *Laufen I*, aber mit Gehgeschwindigkeit mal 4.

12•Gleichgewicht II (N*): Wie *Gleichgewicht I*, der Zaubernende kann sich aber mit der doppelten normalen Gehgeschwindigkeit bewegen.

13•Schwimmen II (K*): Wie *Schwimmen I*, der Zaubernende kann sich aber mit dreifacher Normalgeschwindigkeit bewegen.

14•Weitsprung III (K*): Wie *Weitsprung I*, dieser Spruch gestattet aber einen Sprung von bis zu 30 m Weite und/oder 12 m Höhe.

15•Schweben (K*): Wie auf der Liste 15 im *BdM*.

16•Spurt I (K*): Wie *Laufen I*, aber mit Gehgeschwindigkeit mal 5.

17•Gleichgewicht III (N*): Wie *Gleichgewicht I*, der Zaubernde kann sich aber mit der dreifachen normalen Gehgeschwindigkeit bewegen.

18•Schwimmen III (K*): Wie *Schwimmen I*, der Zaubernde kann sich aber mit vierfacher Normalgeschwindigkeit bewegen.

19•Weitsprung IV (K*): Wie *Weitsprung I*, dieser Spruch gestattet aber einen Sprung von bis zu 38 m Weite und/oder 15 m Höhe.

20•Fliegen (K*): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernden, mit einer Geschwindigkeit von 30 m/Rd zu fliegen.

25•Meisterliches Laufen (K*): Wie *Laufen I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 Ziel/St beeinflussen.

30•Meisterliches Gleichgewicht (U*): Wie *Gleichgewicht I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 Ziel/St beeinflussen.

50•Meisterschaft der Bewegung (KN*): Gestattet dem Zaubernden, während der Spruchdauer in jeder Runde einen beliebigen Spruch dieser Liste anzuwenden.

239•Verbesserung der Wahrnehmung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Lauschen	Selbst	10 min/St	Selbst
2 Nachtsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
3 Riechen	Selbst	10 min/St	Selbst
4 Rundumsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Geschmack	Selbst	10 min/St	Selbst
6 Scharfe Augen	Selbst	10 min/St	Selbst
7 Feiner Tastsinn	Selbst	10 min/St	Selbst
8 Ferne Wahrnehmung I	Selbst	1 min/St	15 m/St
9 Unterwassersicht	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Dunkelsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
11 Ferne Wahrnehmung II	Selbst	1 min/St	15 m/St
12 Hellsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
13 Wahrnehmungsmarkierung	1 Ort	P	Berührung
14 Holz-sicht	Selbst	10 min/St	Selbst
15 Ferne Wahrnehmung III	Selbst	1 min/St	15 m/St
16			
17 Steinsicht	Selbst	10 min/St	Selbst
18			
19 Ferne Wahrnehmung IV	Selbst	1 min/St	15 m/St
20 Vollendete Sicht	Selbst	10 min/St	Selbst
25 Ferne Wahrnehmung V	Selbst	1 min/St	15 m/St
30 Ferne Wahrnehmung VI	Selbst	10 min/St	1,5 km/St
50 Meisterschaft der Sinne	Selbst	10 min/St	Selbst

1•Lauschen (N): Das Hörvermögen des Zaubernden wird doppelt so empfindlich (z.B. +50 auf Wahrnehmung bei Lauschen, +25 wenn andere Sinne mitbetroffen sind).

2•Nachtsicht (N): Der Zaubernde kann in einer klaren Nacht 30 m weit so deutlich wie am Tage sehen.

3•Riechen (N): Das Riechvermögen des Zaubernden wird äußerst empfindlich (siehe *Lauschen*).

4•Rundumsicht (N): Der Zaubernde hat ein Gesichtsfeld von 300°.

5•Geschmack (N): Das Geschmacksvermögen des Zaubernden wird doppelt so empfindlich (siehe *Lauschen*).

6•Scharfe Augen (N): Das Sehvermögen des Zaubernden wird doppelt so empfindlich (siehe *Lauschen*).

7•Feiner Tastsinn (N): Das Tastvermögen des Zaubernden wird doppelt so empfindlich (siehe *Lauschen*).

8•Ferne Wahrnehmung I (N): Der Zaubernde kann einen Punkt von bis zu 15 m Entfernung/St festlegen, mit dem er vertraut ist (oder der sich in seinem Sichtfeld befindet), um ihn als entfernten Wahrnehmungsort zu benutzen. Wenn er mit diesem Ort nicht vertraut ist, wird nach den gleichen Regeln wie für *Teleportation* zufällig eine Richtung und Entfernung bestimmt, um die der Zaubernde abweicht. Wenn die Bedingungen für die Ortskenntnis erfüllt sind, kann er einen Sinn seiner Wahl an diesem Ort einsetzen. Der Zaubernde erhält alle wahrnehmbaren Informationen, die sein gewählter Sinn erlangen kann, indem er seine entsprechende Wahrnehmungsfähigkeit einsetzt. Der entfernte Wahrnehmungspunkt kann



in alle Richtungen gewendet werden, ist aber abgesehen davon völlig unbeweglich und kann nur durch *Magie entdecken*-Sprüche und -Fertigkeiten aufgespürt werden. Jede höhere Stufe von *Ferne Wahrnehmung* gestattet dem Zaubernden, einen weiteren Sinn einzusetzen.

9•Unterwassersicht (N): Der Zaubernde kann selbst in trübem Wasser bis zu 30 m weit sehen.

10•Dunkelsicht (N): Der Zaubernde kann in jeder magischen Dunkelheit bis zu 30 m weit, in normaler, völliger Dunkelheit bis zu 60 m weit und in normalen Nächten wie am Tage sehen.

11•Ferne Wahrnehmung II (N): Wie *Ferne Wahrnehmung I*, der Zaubernde kann aber zwei Sinne benutzen.

12•Hellsicht (N): Der Zaubernde kann bei hellem und/oder gleißendem Licht normal sehen, ohne geblendet zu werden.

13•Wahrnehmungsmarkierung (N): Mit diesem Spruch kann ein Ort magisch markiert werden, so daß der Zaubernde ihn später finden kann, um ihn für einen *Ferne Wahrnehmung*-Spruch zu benutzen. Die Markierung wird automatisch gefunden, wenn sie bei der Anwendung des *Ferne Wahrnehmung*-Spruches in Reichweite ist, und es können nur vom Zaubernden selbst gesetzte Markierungen gefunden werden. Eine Wahrnehmungsmarkierung kann auf einem beweglichen Objekt plaziert werden, wobei die *Ferne Wahrnehmung* dann dort bestehen bleibt. Dies ist die einzige Möglichkeit, eine *Ferne Wahrnehmung* beweglich zu machen, und wenn das markierte Objekt außerhalb der Reichweite gerät, erlischt der Zauber.

14•Holzsicht (N): Gestattet dem Zaubernden durch 2,5 cm Holz/St zu sehen.

15•Ferne Wahrnehmung III (N): Wie *Ferne Wahrnehmung I*, der Zaubernde kann aber drei Sinne benutzen.

17•Steinsicht (N): Gestattet dem Zaubernden durch 2,5 cm Stein/St zu sehen.

19•Ferne Wahrnehmung IV (N): Wie *Ferne Wahrnehmung I*, der Zaubernde kann aber vier Sinne benutzen.

20•Vollendete Sicht (N): Eine Kombination von allen Sicht-Sprüchen unterhalb der 13. Stufe (gleichzeitig).

25•Ferne Wahrnehmung V (N): Wie *Ferne Wahrnehmung I*, es können aber alle Sinne benutzt werden.

30•Ferne Wahrnehmung VI (N): Wie *Ferne Wahrnehmung I*, es können aber alle Sinne benutzt werden und die Reichweite beträgt 1,5 km/St.

50•Meisterschaft der Sinne (N): Gestattet dem Zaubernden, in jeder Runde einen beliebigen Spruch dieser Liste anzuwenden.

10.2 Kriegermagier-Berufslisten

240•Berührung des Geistes

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Aufhalten I	1 Ziel	1 min/St	30 m
2 Schlaf VI	6 Stufen	variabel	30 m
3 Bezaubern I	1 Ziel	1 h/St	30 m
4 Telekinese I	1 Ziel	1 min/St	30 m
5 Beeinflussen	1 Ziel	variabel	3 m
6 Schlaf X	10 Stufen	variabel	30 m
7 Handlungsfähigkeit einschränken	1 Ziel	C	30 m
8 Telekinese II	1 Ziel	1 min/St	30 m
9 Kontrollieren	1 Ziel	10 min/St	30 m
10 Telepathie I	1 Ziel	1 Rd/St (C)	3 m
11 Schlaf XX	20 Stufen	variabel	30 m
12 Bezaubern II	1 Ziel	1 h/St	30 m
13 Aufhalten II	1 Ziel	1 min/St	30 m
14 Suche I	1 Ziel	variabel	3 m
15 Telepathie II	1 Ziel	1 min/St (C)	3 m
20 Telekinese III	1 Ziel	10 min/St	30 m
25 Aufhalten III	1 Ziel	10 min/St	30 m
30 Telepathie III	1 Ziel	10 min/St (C)	3 m
50 Wahre Telepathie	1 Ziel	1 h/St (C)	3 m

1•Aufhalten I (K): Übt einen Druck von 500g/St auf eine Person oder ein Objekt aus. Der Druck kann nur in eine Richtung ausgeübt werden, und eine Bewegung des Zielobjekts erfordert Konzentration.

2•Schlaf VI (M): Lässt das Ziel/die Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen. In der ersten Runde dieses Spruches (vorausgesetzt, er war erfolgreich) befindet sich das Ziel bzw. die Ziele in einem Zauberschlaf, aus dem kein Erwachen möglich ist (d.h. eine Wache, deren Widerstandswurf fehlschlägt, wacht nicht auf, wenn sie zu Boden fällt). Dieser Spruch wirkt gegen die angegebene Stufenanzahl von Zielen innerhalb der Reichweite (d.h. die Stufenanzahl dieses Spruches von 6 kann frei nach Wunsch aufgeteilt werden: 6 Ziele 1. Stufe, 3 Ziele 2. Stufe usw.). Wenn die Stufe eines Zieles die gegen es gerichtete Stufenanzahl übertrifft, so gelingt ihm der Widerstandswurf automatisch (z.B. wenn der Zaubernde 2 Stufen gegen jedes von 3 Zielen richtet, widersteht jedes Ziel, das die 3. Stufe oder eine höhere besitzt, automatisch). Für jede zusätzliche Stufe (über der Stufe des Ziels) der Spruchkapazität, die gegen ein Ziel gerichtet wird, erleidet dieses eine Modifikation von -10 auf seinen Widerstandswurf.

3•Bezaubern I (M): Ein humanoides Ziel hält den Zaubernden für einen guten Freund.

4•Telekinese I (K): Kann ein Objekt von bis zu 500 g Gewicht/St ohne Beschleunigung bis zu 30 cm/Sekunde/Stufe bewegen. Lebende Wesen erhalten einen normalen Widerstandswurf. Wenn der Zaubernde aufhört sich zu konzentrieren, verharrt das Objekt in seiner Position, als ob ein Aufhalten-Spruch wirken würde.

5•Beeinflussen (M): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung aus, sofern sie nicht im Widerspruch zu seiner Natur steht (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung o.ä.).

6•Schlaf X (M): Wie *Schlaf VI*, der Spruch wirkt aber gegen 10 Stufen.

7•Handlungsfähigkeit einschränken (M): Beschränkt ein humanoides Ziel auf 25% seiner Handlungsmöglichkeiten.

8•Telekinese II (K): Wie *Telekinese I*, der Zaubernde kann aber bis zu 2 kg/St bewegen.

9•Kontrollieren (M): Wie *Beeinflussen*, aber das Ziel gehorcht beliebig vielen Befehlen.

10•Telepathie I (M): Der Zaubernde kann die oberflächlichen Gedanken eines Zieles lesen. Gelingt diesem jedoch ein Widerstandswurf um mehr als 25, bemerkt es, was versucht worden ist. Die Reichweite für das Halten des Kontakts beträgt 3 m/St.

11•Schlaf XX (M): Wie *Schlaf VI*, der Spruch wirkt aber gegen bis zu 20 Stufen.

12•Bezaubern II (M): Wie *Bezaubern I*, der Spruch wirkt aber gegen alle fühlenden Wesen.

13•Aufhalten II (K): Wie *Aufhalten I*, es kann aber ein Druck von bis zu 2 kg/St ausgeübt werden.

14•Suche I (M): Das Ziel erhält 1 Aufgabe (die es zu erfüllen in der Lage sein muß) und erleidet eine vom Spielleiter festgelegte Strafe, wenn es sie nicht erfüllt.

15•Telepathie II (M): Wie *Telepathie I*, aber mit längerer Dauer. Die Reichweite für das Halten des Kontakts beträgt 15 m/St.

20•Telekinese III (K): Wie *Telekinese I*, es können aber bis zu 5 kg/St bewegt werden.

25•Aufhalten III (K): Wie *Aufhalten I*, es kann aber ein Druck von bis zu 5 kg/St ausgeübt werden.

30•Telepathie III (M): Wie *Telepathie I*, aber mit längerer Dauer. Die Reichweite für das Halten des Kontakts beträgt 30 m/St.

50•Wahre Telepathie (M): Wie *Telepathie I*, aber mit längerer Dauer. Die Reichweite für das Halten des Kontakts beträgt 1,5 km/St.

241•Wege der Elemente

Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Lichtstrahl	Hand	10 min/St Selbst
2 Schockstrahl	1 Ziel	- 1,5 m/St
3 Nebelwolke	r 3 m/St	P Selbst
4 Licht/Dunkelheit	r 3 m	10 min/St Berührung
5 Wasserstrahl	1 Ziel	- 1,5 m/St
6 Wolke der Benommenheit	r 1,5 m	6 Rd 3 m
7 Eisstrahl	1 Ziel	- 1,5 m/St
8 Feuerstrahl	1 Ziel	- 1,5 m/St
9 Kälteball	r 3 m	- 1,5 m/St
10 Vakuum	r 3 m	- 1,5 m/St
11 Feuerball	r 3 m	- 1,5 m/St
12 Blitzstrahl	1 Ziel	- 1,5 m/St
13 Feuer-/Eisklinge	1 Waffe	1 min/St Berührung
14 Steinwand	3 x 3 m	10 min/St 1,5 m/St
15 Erschaffung von Dienern	1 Diener	1 min/St 1,5 m/St
16		
17 Feuersturm	r 30 cm/St	1 Rd/St 1,5 m/St
18		
19 Kälteruf	r 6 m	1 Rd/St 1,5 m/St
20 Pures Licht	r 30 m	1 min/St Berührung
25 Dauerhafte Steinwand	3 x 3 m	P 1,5 m/St
30 Pure Dunkelheit	r 30 m	1 min/St Berührung
50 Herrschaft über die Elemente	variabel	1 Rd/St variabel

1•Lichtstrahl (K): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

2•Schockstrahl (E): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

3•Nebelwolke (K): Wie auf der Liste 25 im *BdM*.

4•Licht/Dunkelheit (K): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

5•Wasserstrahl (E): Wie auf der Liste 25 im *BdM*.

6•Wolke der Benommenheit (K): Wie auf der Liste 26 im *BdM*.

7•Eisstrahl (E): Wie auf der Liste 24 im *BdM*.

8•Feuerstrahl (E): Wie auf der Liste 21 im *BdM*.

9•Kälteball (E): Wie auf der Liste 24 im *BdM*.

10•Vakuum (K): Wie auf der Liste 26 im *BdM*.

11•Feuerball (E): Wie auf der Liste 21 im *BdM*.

12•Blitzstrahl (E): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

13•Feuer-/Eisklinge (E): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden, seine Waffe entweder mit zuckenden Flammen oder glitzern-dem Eis zu umhüllen, was zusätzlich zum normalen Schaden einen weiteren Kritischen Treffer der gleichen Schwere verursacht. Je nach der gewählten Spruchwirkung handelt es sich dabei entweder um Hitze- oder Kältetreffer.

14•Steinwand (E): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

15•Erschaffung von Dienern (K): Wie auf der Liste 166 im *RMA I*.

17•Feuersturm (E): Wie auf der Liste 21 im *BdM*.

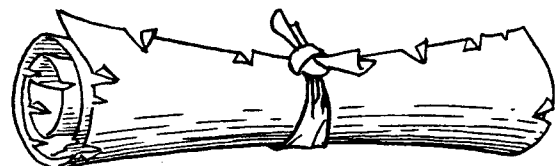
19•Kälteruf (E): Wie auf der Liste 24 im *BdM*.

20•Pures Licht (K): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

25•Dauerhafte Steinwand (E): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

30•Pure Dunkelheit (K): Wie auf der Liste 23 im *BdM*.

50•Herrschaft über die Elemente (KE): Gestattet dem Zaubernenden, in jeder Runde einen der niedrigstufigeren Sprüche dieser Liste anzuwenden.



242•Himmelsreiten

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Landen *	1 Ziel	—	30 m
2 Treiben	1 Ziel	10 min/St	3 m
3 Fliegen I	1 Ziel	1 min/St	3 m
4 Versetzen I	1 Ziel	—	3 m
5 Fliegen II	1 Ziel	1 min/St	3 m
6 Plattform I	r 3 m	10 min/St	3 m
7 Versetzen II	1 Ziel	—	3 m
8			
9 Fliegen III	1 Ziel	1 min/St	3 m
10 Versetzen durch Materie I	1 Ziel	1 min/St	3 m
11 Versetzen III	1 Ziel	—	3 m
12 Teleportation I	1 Ziel	—	3 m
13 Fliegen IV	1 Ziel	1 min/St	3 m
14 Versetzen durch Materie II	1 Ziel	—	3 m
15 Plattform II	r 3 m	10 min/St	3 m
20 Teleportation III	3 Ziele	—	3 m
25 Plattform III	r 3 m	10 min/St	3 m
30 Teleportation XX	20 Ziele	—	15 m
35 Plattform IV	r 3 m	10 min/St	3 m
50 Meisterhafte Teleportation	1 Ziel	—	3 m

1•Landen (K*): Wie auf der Liste 15 im *BdM*.

2•Treiben (K): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden, während der Spruchdauer in der Luft zu treiben. Während er treibt, ist der Zaubernde den herrschenden Winden ausgeliefert und kann seinen Flug in keiner Hinsicht kontrollieren.

3•Fliegen I (K): Wie auf der Liste 15 im *BdM*, aber nur mit einer Bewegungsgeschwindigkeit von 10 m/Rd.

4•Versetzen I (K): Wie auf der Liste 15 im *BdM*.

5•Fliegen II (K): Wie *Fliegen I*, dieser Spruch gestattet aber eine Bewegungsgeschwindigkeit von 25 m/Rd.

6•Plattform I (K): Gestattet dem Zaubernenden, eine durchscheinende Scheibe aus magischer Energie zu erschaffen, die das Doppelte seines Körpergewichtes tragen kann. Die Scheibe ist völlig unbeweglich und kann eine Anzahl von Treffern entsprechend des doppelten Körpergewichtes des Zaubernenden aushalten, bevor sie zerstört wird.

7•Versetzen II (K): Wie auf der Liste 15 im *BdM*, das Ziel kann sich aber bis zu 60 m weit entfernen.

9•Fliegen III (K): Wie *Fliegen I*, aber mit einer Bewegungsgeschwindigkeit von 50 m/Rd.

10•Versetzen durch Materie I (K): Wie *Versetzen I*, aber das Ziel kann Barrieren durchqueren, indem es exakte Richtung und Entfernung festlegt.

11•Versetzen III (K): Wie *Versetzen I*, das Ziel kann sich aber bis zu 100 m weit entfernen.

12•Teleportation I (K): Wie auf der Liste 15 im *BdM*.

13•Fliegen IV (K): Wie *Fliegen I*, aber mit einer Bewegungsgeschwindigkeit von 100 m/Rd.

14•Versetzen durch Materie II (K): Wie *Versetzen durch Materie I*, das Ziel kann sich aber bis zu 60 m weit entfernen.

15•Plattform II (K): Wie *Plattform I*, der Zaubernde kann allerdings seine Scheibe durch eine Runde Konzentration um 3 m/Rd auf•oder abwärts bewegen. Außerdem kann er sie in jede beliebige Richtung drehen. Die Scheibe kann in keiner Position horizontal bewegt werden..

20•Teleportation III(K): Wie *Teleportation I*, der Zaubernde kann aber bis zu 3 Ziele teleportieren.

25•Plattform III (K): Wie *Plattform II*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden jedoch, seine Scheibe mit einer Geschwindigkeit von 30 m/Rd in jede beliebige Richtung zu bewegen.

30•Teleportation XX (K): Wie *Teleportation I*, der Zaubernde kann aber bis zu 20 Ziele teleportieren.

35•Plattform IV (K): Wie *Plattform III*, der Spruch gestattet dem Zaubernenden aber die freie Kontrolle seiner Scheibe. Außerdem steigert sich die Geschwindigkeit der Scheibe auf bis zu 100 m/Rd.

50•Meisterhafte Teleportation (K): Wie *Teleportation I*, aber ohne Begrenzung der Bewegungsreichweite.

10.3 Derwisch-Berufslisten 243•Tänze der Faszination

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Tanz der Beruhigung	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
2 Tanz der Verlangsamung	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
3 Rhythmus *	r 3 m/St	variabel	Selbst
4			
5 Tanz der Faszination III	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
6 Tanz des Schlummerns	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
7 Tanz der Betörung	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
8			
9 Tanz der Faszination V	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
10 Tanz der Furcht	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
11 Tanz des Vergessens	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
12 Musik *	r 3 m/St	variabel	Selbst
13 Tanz des Entsetzens	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
14 Tanz der Faszination VII	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
15 Tanz der Beherrschung	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
20 Tanz der Faszination X	1 Ziel/St	variabel	3 m/St
25			
30 Tanz der Unterwerfung	1 Ziel	variabel	30 m
50 Vollkommener Tanz der Faszination	1 Ziel/St	variabel	3 m/St

1•Tanz der Beruhigung (M): Gestattet dem Zaubernenden, ein starkes Gefühl der Beruhigung bei den Zielen auszulösen. Unter dieser Beruhigung werden sie (außer zur Selbstverteidigung) keine aggressiven Handlungen durchführen. Diese Wirkung hält solange an, wie der Zaubernde tanzt, und für die gleiche Zeitspanne, nachdem er damit aufgehört hat.

2•Tanz der Verlangsamung (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, der Zaubernde kann seine Ziele aber auf 20% ihrer Handlungsmöglichkeiten beschränken.

3•Rhythmus (M*): Gestattet dem Zaubernenden, zum Tanz passende Schlaginstrumente erklingen zu lassen, die diesen begleiten. Der Klang ist im gesamten Wirkungsbereich zu hören.

5•Tanz der Faszination III (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernenden jedoch, bis zu 3 der folgenden Optionen auszulösen:

- 1) Ein Gefühl der Logik und Rationalität hervorrufen;
- 2) Eine beliebige Emotion hervorrufen;
- 3) Eine halluzinatorische Wahrnehmung hervorrufen;
- 4) Eine Erinnerung des Zieles auslösen (das Ziel erinnert sich sehr lebhaft an ein bestimmtes Ereignis);
- 5) Das Ziel in eine Trance versetzen, in der es keine körperliche Handlung vollbringen kann.

6•Tanz des Schlummerns (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, gestattet dem Zaubernenden aber, seine Ziele in einen magischen Schlaf zu versetzen. Dieser geht nach Beendigung des Tanzes in einen normalen Schlaf über.

7•Tanz der Betörung (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, gestattet dem Zaubernenden aber, die Ziele so zu bezaubern, daß sie alles glauben, was der Zaubernde will, sofern es nicht im Widerspruch zu ihrer Natur steht (d.h. glauben, daß ihre Waffen Nahrungsmittel seien oder daß eine Schlucht ohne Brücke überquert werden könnte usw.).

9•Tanz der Faszination V (M): Wie *Tanz der Faszination III*, es können aber 5 Optionen gewählt werden.

10•Tanz der Furcht (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, der Zaubernde kann aber große Angst in seinen Zielen auslösen. Jeder, dem ein Widerstandswurf um mehr als 50 mißlingt, wird ohnmächtig vor Angst.

11•Tanz des Vergessens (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, der Zaubernde kann seine Ziele aber alles vergessen lassen, was während der Spruchdauer geschieht.

12•Musik (M*): Wie *Rhythmus*, der Zaubernde kann aber die vollständige zum Tanz gehörende Musik im gesamten Wirkungsbereich erklingen lassen.

13•Tanz des Entsetzens (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, der Zaubernde kann seine Ziele aber in völlige Panik versetzen, wobei jeder glaubt, daß seine schlimmsten Befürchtungen eingetroffen sind.

14•Tanz der Faszination VII (M): Wie *Tanz der Faszination III*, es können aber 7 Optionen gewählt werden.



15•Tanz der Beherrschung (M): Wie *Tanz der Beruhigung*, der Zaubernde kann die Ziele aber bezaubern und unterwerfen, indem er sie glauben macht, daß er ein guter Freund ist. Sie gehorchen dann all seinen Befehlen, sofern diese nicht im Widerspruch zu ihrer Natur stehen (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung usw.). Dies hält bis zu 1 Tag/10 Minuten des Tanzes an.

20•Tanz der Faszination X (M): Wie *Tanz der Faszination III*, es können aber 10 Optionen gewählt werden.

30•Tanz der Unterwerfung (M): Wie *Tanz der Beherrschung*, die Dauer beträgt aber 1 Tag/1% Fehlschlag des Widerstandswurfs.

50•Vollkommener Tanz der Faszination (M): Wie *Tanz der Faszination III*, es können aber alle Optionen voll ausgeschöpft werden.

244•Tänze des Todes

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung zum Tanz °	Selbst	variabel	Selbst
2 Berührung des Schmerzes I *	1 Ziel	—	Berührung
3 Tanz des Todes I °	Selbst	variabel	Selbst
4 Flimmernder Tanz *	Selbst	1 min/St	Selbst
5 Tanz der Benommenheit *	1 Ziel	variabel	Berührung
6 Berührung des Schmerzes II *	1 Ziel	—	Berührung
7			
8 Tanz des Todes II °	Selbst	variabel	Selbst
9 Berührung des Schmerzes III *	1 Ziel	—	Berührung
10 Wirbelnder Tod	Selbst	1 Rd/St	Selbst
11 Berührung des Schlafes *	1 Ziel	variabel	Berührung
12			
13 Tanz des Todes III °	Selbst	variabel	Selbst
14 Berührung des Schmerzes IV *	1 Ziel	—	Berührung
15 Berührung der Lähmung	1 Ziel	10 min/St	Berührung
20 Tanz des Todes V °	Selbst	variabel	Selbst
25 Berührung des Schmerzes V	1 Ziel	—	Berührung
30 Tanz des Todes V °	Selbst	variabel	Selbst
50 Berührung des Todes *	1 Ziel	—	Berührung

1•Vorbereitung zum Tanz (N°): Dieser Spruch gestattet dem Zaubern den seinen Körper auf die schweren Strapazen vorzubereiten, die beim Gebrauch dieser Spruchliste auftreten, und so diese Sprüche benutzen zu können, ohne den eigenen Körper zu zerstören. Dieser Spruch muß vor jedem Einsatz der Sprüche dieser Liste angewendet werden. Geschieht dies nicht, so erleidet der Zaubernde grundsätzlich 10 Treffer/Stufe des angewendeten Spruches, zusätzlich anderer, dem Spielleiter angemessen scheinender Abzüge.

2•Berührung des Schmerzes I (K°): Gestattet dem Zaubern den ein Ziel zu berühren und so einen Kritischen Treffer 'A' zu verursachen.

3•Tanz des Todes I (N°): Gestattet dem Zaubern den den Einsatz von Waffenlosem Kampf in Kombination mit jedem beliebigen Tanz, wobei er einen Bonus von +10 auf Angriffe im Waffenlosen Kampf erhält. Dieser Spruch hält für die Dauer des Kampfes an und spiegelt die besonderen nichtmagischen Kampffertigkeiten des Zaubern den wider, der diese Liste benutzt.

4•Flimmernder Tanz (N°): Gestattet dem Zaubern den +10 zu seinem Defensivbonus zu addieren.

5•Tanz der Benommenheit (K°): Gestattet dem Zaubern den ein Ziel zu berühren und es somit zu einem Widerstandswurf mit einem Abzug von -30 zu zwingen, um nicht für 1 Rd/1% Fehlschlag benommen zu sein.

6•Berührung des Schmerzes II (K°): Wie *Berührung des Schmerzes I*, verursacht jedoch einen Kritischen Treffer 'B'.

8•Tanz des Todes II (N°): Wie *Tanz des Todes I*, verleiht aber einen Bonus von +20 auf Waffenlosen Kampf.

9•Berührung des Schmerzes III (K°): Wie *Berührung des Schmerzes I*, verursacht jedoch einen Kritischen Treffer 'C'.

10•Wirbelnder Tod (N): Gestattet dem Zaubern den während des Tanzens +25 zu seinem Defensivbonus zu addieren und bis zu einen Gegner/3 Erfahrungsstufen anzugreifen und sich gegen ihn zu verteidigen (für jeden zusätzlichen Feind wird der Offensivbonus um -20 verringert). Dieser Spruch verleiht auch die Fähigkeit, in alle Richtungen gleichzeitig zu kämpfen.

11•Berührung des Schlafes (K°): Wie *Berührung der Benommenheit*, dieser Spruch gestattet es aber das Ziel für 10 min/St bewusstlos zu machen, woraufhin es dann in einen normalen Schlaf fällt.

13•Tanz des Todes III (N°): Wie *Tanz des Todes I*, verleiht aber einen Bonus von +30 auf Waffenlosen Kampf.

14•Berührung des Schmerzes IV (K°): Wie *Berührung des Schmerzes I*, verursacht jedoch einen Kritischen Treffer 'D'.

15•Berührung der Lähmung (K): Wie *Berührung der Benommenheit*, gestattet aber den berührten Körperteil des Ziels für 10 min/St zu lähmen.

20•Tanz des Todes V (N°): Wie *Tanz des Todes I*, verleiht aber einen Bonus von +40 auf Waffenlosen Kampf.

25•Berührung des Schmerzes V (K°): Wie *Berührung des Schmerzes I*, verursacht jedoch einen Kritischen Treffer 'E'.

30•Tanz des Todes V (N°): Wie *Tanz des Todes I*, verleiht aber einen Bonus von +50 auf Waffenlosen Kampf.

50•Berührung des Todes (K°): Gestattet dem Zaubern den ein Ziel zu berühren und es somit zu einem Widerstandswurf mit einem Abzug von -30 zwingen, um nicht zu sterben. Wenn der Widerstandswurf des Ziels gelingt, erleidet es trotzdem einen Kritischen Treffer 'E' für alle 10 Stufen des Zaubern den.



245•Tänze des Reisens

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung zum Tanz °	Selbst	variabel	Selbst
2 Laufen	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
3			
4 Tanz des Reisens I	Selbst	10 min/St	Selbst
5 Tanz verlängern II	Selbst	—	Selbst
6 Beschleunigen I	Selbst	1 Rd	Selbst
7 Rennen	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
8			
9 Tanz des Reisens II	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Wirbelndes Tor	Selbst	—	Selbst
11 Sprint	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
12 Tanz verlängern IV	Selbst	—	Selbst
13 Beschleunigen III	Selbst	3 Rdn	Selbst
14 Tanz des Reisens III	Selbst	10 min/St	Selbst
15			
16			
17 Tanz verlängern V	Selbst	—	Selbst
18			
19			
20 Wahrer Tanz des Reisens	Selbst	1 h/St	Selbst
25 Spurt	Selbst	10 min/St (C)	Selbst
30 Beschleunigen X	Selbst	10 Rdn	Selbst
50 Wahres Wirbelndes Tor	Selbst	—	Selbst

1•Vorbereitung zum Tanz (N°): Dieser Spruch gestattet dem Zaubern den, seinen Körper auf die schweren Strapazen vorzubereiten, die beim Gebrauch dieser Spruchliste auftreten, und so diese Sprüche benutzen zu können, ohne den eigenen Körper zu zerstören. Dieser Spruch muß vor jedem Einsatz der Sprüche dieser Liste angewendet werden. Geschieht dies nicht, so erleidet der Zaubernde grundsätzlich 10 Treffer/Stufe des angewendeten Spruches, zusätzlich anderer, dem Spielleiter angemessen scheinender Abzüge.

2•Laufen (K): Gestattet dem Zaubern den, sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen ohne dabei zu ermüden, solange er sich konzentriert.

4•T
liche
führ
vität
norm
vom
besc
5•T
des
wer
6•B
dopp
7•R
9•T
Ersch
10•
die e
on v
entsp
11•
12•
fachs
13•
das c
14•
Ersch
17•
fachs
20•
ohne
25•
30•
das c
50•
Zaub
die 2
des S

Spr
1 Vo
2 Sch
3 Me
4 Sch
5 Ge
6 Fl
7 W
8 K
9 Fe
10 W
11 W
13 W
14 G
15 W
20 T
25 W
30 W
50 W

1•V
berne
die h
Sprü
störe
ange
grun
lich
2•S
te sch
die h
3•M
Gesta
einer

4•Tanz des Reisens I (K): Gestattet dem Zaubernden, alle körperlichen Handlungen mit einer Erschöpfungsrate von 0.75 durchzuführen. Dieser Spruch wird normalerweise für anstrengende Aktivitäten wie z.B. Langstreckenlauf benutzt und kann länger als die normale Spruchdauer benutzt werden, wenn sich der Zaubernde vom Beginn der Wirkung an ununterbrochen konzentriert, bis er beschließt, anzuhalten.

5•Tanz verlängern II (K): Gestattet dem Zaubernden die Dauer des nächsten Spruchs, der innerhalb von 3 Runden angewendet werden muß, zu verdoppeln.

6•Beschleunigen I (K): Der Zaubernde kann eine Runde lang das doppelte der normalen Handlungen ausführen.

7•Rennen (K): Wie *Laufen*, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.

9•Tanz des Reisens II (K): Wie *Tanz des Reisens I*, aber mit einer Erschöpfungsrate von 0.5.

10•Wirbelndes Tor (K): Gestattet dem Zaubernden, so schnell um die eigene Achse zu wirbeln, daß es schließlich in einer Teleportation von bis zu 1,5 km/St endet. Die Chancen für einen Fehlschlag entsprechen den in der Liste 15, *BdM* angegebenen Werten.

11•Sprint (K): Wie *Laufen*, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.

12•Tanz verlängern IV (K): Wie *Tanz verlängern II*, aber mit vierfacher Dauer.

13•Beschleunigen III (K): Der Zaubernde kann drei Runden lang das doppelte der normalen Handlungen ausführen.

14•Tanz des Reisens III (K): Wie *Tanz des Reisens I*, aber mit einer Erschöpfungsrate von 0.25.

17•Tanz verlängern V (K): Wie *Tanz verlängern II*, aber mit fünf-facher Dauer.

20•Wahrer Tanz des Reisens (K): Wie *Tanz des Reisens I*, aber ohne jegliche Erschöpfung.

25•Spurt (K): Wie *Laufen*, aber mit fünffacher Geschwindigkeit.

30•Beschleunigen X (K): Der Zaubernde kann zehn Runden lang das doppelte der normalen Handlungen ausführen.

50•Wahres Wirbelndes Tor (K): Wie *Wirbelndes Tor*, aber der Zaubernde kann entweder bis zu 15 km/St oder bis zu 1 Jahr/St in die Zukunft oder Vergangenheit reisen (oder, je nach Entscheidung des Spielleiters, 150 km/St oder 10 Jahre/St).



246•Tänze der Veränderung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung zum Tanz °	Selbst	variabel	Selbst
2 Schritt der Verkleinerung	Selbst	1 min/St	Selbst
3 Merkmale einprägen	1 Ziel	—	30 m
4 Schritt der Vergrößerung	Selbst	1 min/St	Selbst
5 Gesicht wandeln	Selbst	10 min/St	Selbst
6 Flüssigkeiten umwandeln °	Selbst	10 min/St	Selbst
7 Wirbel der Verkleinerung	Selbst	10 min/St	Selbst
8 Körperform wandeln	Selbst	10 min/St	Selbst
9 Feststoffe umwandeln °	Selbst	10 min/St	Selbst
10 Wirbel der Vergrößerung	Selbst	10 min/St	Selbst
11 Wirbel der Verwandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
13 Wirbel der meisterlichen Verwandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
14 Gase umwandeln	Selbst	10 min/St	Selbst
15 Wirbel der Wechselformen	Selbst	10 min/St	Selbst
20 Tanz der Verschmelzung	Selbst	1 h/St (C)	Selbst
25 Wirbel der Durchdringung	Selbst	10 min/St	Selbst
30 Wahre Umwandlung	Selbst	10 min/St	Selbst
50 Wirbel der wahren Verwandlung	Selbst	10 min/St	Selbst

1•Vorbereitung zum Tanz (N°): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernden, seinen Körper auf die schweren Strapazen vorzubereiten, die beim Gebrauch dieser Spruchliste auftreten, und so diese Sprüche benutzen zu können, ohne den eigenen Körper zu zerstören. Dieser Spruch muß vor jedem Einsatz der Sprüche dieser Liste angewendet werden. Geschieht dies nicht, so erleidet der Zaubernde grundsätzlich 10 Treffer/Stufe des angewendeten Spruches, zusätzlich anderer, dem Spielleiter angemessen scheinender Abzüge.

2•Schritt der Verkleinerung (P): Der Zaubernde kann auf die Hälfte seiner normalen Masse zusammenschrumpfen (normalerweise auf die halbe Größe); dabei verringert sich die Körperkraft jedoch nicht.

3•Merkmale einprägen (P): Gestattet dem Zaubernden die Gestalt eines anderen Wesens zu analysieren, um sie später bei einem *Wirbel der meisterlichen Verwandlung* einzusetzen.

4•Schritt der Vergrößerung (P): Wie *Schritt der Verkleinerung*, der Zaubernde kann sich aber um die Hälfte vergrößern, wobei allerdings keine Zunahme der Körperkraft erfolgt (Veränderung gilt jedoch im Bezug auf die Bewegungsweite).

5•Gesicht wandeln (K): Der Zaubernde kann sein Gesicht verändern und das Aussehen eines anderen Gesichts annehmen.

6•Flüssigkeiten umwandeln (N°): Gestattet dem Zaubernden, jede Art von Flüssigkeit aufzunehmen oder darin einzutauchen, ohne daß er Schaden nimmt, wobei sein Körper sogar in der Lage ist, schädliche Flüssigkeiten in nahrhafte zu verwandeln. Dies heißt nicht, daß der Zaubernde gegen äußerst heiße oder kalte Flüssigkeiten immun ist, die aufgrund ihrer extremen Temperaturen Schaden verursachen.

7•Wirbel der Verkleinerung (P): Wie *Schritt der Verkleinerung*, der Zaubernde kann aber um bis zu 10%/St seiner Masse zusammenschrumpfen.

8•Körperform wandeln (K): Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper die Gestalt einer anderen humanoiden Rasse annehmen lassen.

9•Feststoffe umwandeln (N°): Wie *Flüssigkeiten umwandeln*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernden jedoch, jede Art von organischen Feststoffen aufzunehmen (natürlich beschränkt durch die Größe).

10•Wirbel der Vergrößerung (P): Wie *Schritt der Vergrößerung*, der Zaubernde kann aber um bis zu 10%/St seiner Masse wachsen.

11•Wirbel der Verwandlung (K): Wie *Körperform wandeln*, die Veränderung kann allerdings zu einer beliebigen organischen Form zwischen der Hälfte und dem Doppelten der gegenwärtigen Körpermasse erfolgen, wobei allerdings keine besonderen Fähigkeiten erlangt werden.

13•Wirbel der meisterlichen Verwandlung (K): Wie *Wirbel der Verwandlung*, die angenommene Gestalt kann allerdings ein bestimmtes Wesen sein, das vorher durch *Merkmale einprägen* analysiert worden ist.

14•Gase umwandeln (N): Wie *Flüssigkeiten umwandeln*, dieser Spruch gestattet dem Zaubernden jedoch, jede Art von Gas aufzunehmen oder davon umgeben zu sein (natürlich beschränkt durch das Volumen).

15•Wirbel der Wechselformen (K): Wie *Wirbel der Verwandlung*, der Zaubernde kann während der Spruchdauer aber jederzeit eine andere Gestalt annehmen, indem er sich für eine Runde/Veränderung konzentriert.

20•Tanz der Verschmelzung (K): Der Zaubernde kann mit einem beliebigen unbelebten Feststoff bis zu einer Tiefe von 30 cm verschmelzen, wobei er dann nicht in der Lage ist, zu handeln, Vorgänge in seiner Umgebung jedoch wahrnimmt. Der Zaubernde kann zu jedem Zeitpunkt während der Spruchdauer wieder herauskommen.

25•Wirbel der Durchdringung (K): Der Zaubernde kann jeden unbelebten Stoff bis zu 1,5 m Dicke/St durchdringen.

30•Wahre Umwandlung (N): Wirkt wie alle niedrigstufigeren *Umwandlungs*-Sprüche zusammen, wobei sowohl organische als auch anorganische Stoffe umgewandelt werden können.

50•Wirbel der wahren Verwandlung (K): Wie *Wirbel der Wechselformen*, es werden aber auch alle besonderen Fähigkeiten angenommen.

247•Tänze der Telekinese

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung zum Tanz °	Selbst	variabel	Selbst
2			
3 Vibration I	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
4 Pyrokinese I	1 Ziel/St	1 Rd/St (C)	3 m
5 Tanz der Gegenstände I	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
6 Flug kontrollieren I	1 Ziel	1 Rd	30 m
7			
8 Vibration II	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
9 Pyrokinese II	1 Ziel/St	1 Rd/St (C)	10 m
10 Tanz der Gegenstände II	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
11 Flug kontrollieren II	1 Ziel	1 Rd	30 m
12			
13 Vibration III	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
14 Pyrokinese III	1 Ziel/St	1 Rd/St (C)	15 m
15 Tanz der Gegenstände III	variabel	1 Rd/St	r 3 m/St
16			
17 Flug kontrollieren III	1 Ziel	1 Rd	30 m
18 Wahre Vibration	variabel	1 Rd/St (C)	r 3 m/St
19 Meisterliche Pyrokinese	1 Ziel/St	1 min/St (C)	30 m
20 Flug kontrollieren III	1 Ziel	1 Rd	30 m
25 Tanz der Gegenstände IV	variabel	1 Rd/St	r 3 m/St
30 Flug kontrollieren IV	1 Ziel	1 Rd	30 m
50 Tanz der Gegenstände V	variabel	1 min/St	r 100 m

1•Vorbereitung zum Tanz (N°): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernnden, seinen Körper auf die schweren Strapazen vorzubereiten, die beim Gebrauch dieser Spruchliste auftreten, und so diese Sprüche benutzen zu können, ohne den eigenen Körper zu zerstören. Dieser Spruch muß vor jedem Einsatz der Sprüche dieser Liste angewendet werden. Geschieht dies nicht, so erleidet der Zaubernde grundsätzlich 10 Treffer/Stufe des angewendeten Spruches, zuzüglich anderer, dem Spielleiter angemessen scheinender Abzüge.

3•Vibration I (K): Dieser Spruch läßt eine beliebige Anzahl von Objekten mit einem Gesamtgewicht von bis zu 500 g Masse/St vibrieren; zerbrechliche Dinge können dadurch zerstört werden (Widerstandswurf). Wird das Objekt von jemandem gehalten, muß der Haltende in jeder Runde einen Widerstandswurf machen, bei dessen Mißlingen ihm ein Patzer unterläuft.

4•Pyrokinese I (K): Gestattet dem Zaubernnden, bis zu 1 leicht entflammbares Objekt/St innerhalb der Spruchreichweite in Flammen aufgehen zu lassen. Mit nur einem kurzen, scharfen Blick kann jede Runde ein Objekt entzündet werden.

5•Tanz der Gegenstände I (K): Der Zaubernde kann eine beliebige Anzahl von Gegenständen bis zu einem Gesamtgewicht von 500 g/St (5 Massenfaktoren in der 5.Stufe) mit einer Geschwindigkeit von 30 cm/Sekunde in Bewegung versetzen. Die Geschwindigkeit der Gegenstände kann für jede Verringerung eines Massenfaktors (500 g) verdoppelt werden.

6•Flug kontrollieren I (K): Der Zaubernde kann den Offensivbonus eines fliegenden Gegenstandes um bis zu 20 Punkte steigern oder senken.

8•Vibration II (K): Wie *Vibration I*, dieser Spruch gestattet aber die Vibration von bis zu 1,5 kg/St.

9•Pyrokinese II (K): Wie *Pyrokinese I*, dieser Spruch entzündet aber auch mäßig brennbare Objekte in einer Entfernung von bis zu 3 m von Zaubernnden.

10•Tanz der Gegenstände II (K): Wie *Tanz der Gegenstände I*, dieser Spruch gestattet aber die Bewegung von bis zu 1,5 kg/St (10 Massenfaktoren in der 10. Stufe von insgesamt 15 kg).

11•Flug kontrollieren II (K): Der Zaubernde kann den Offensivbonus eines fliegenden Gegenstandes um bis zu 40 Punkte steigern oder senken.

13•Vibration III (K): Wie *Vibration I*, dieser Spruch gestattet aber die Vibration von bis zu 2 kg/St.

14•Pyrokinese III (K): Wie *Pyrokinese I*, dieser Spruch entzündet aber auch kaum brennbare Objekte in bis zu 3 m Entfernung vom Zaubernnden, mäßig brennbare Objekte in bis zu 9 m Entfernung und leicht brennbare Objekte bis zu 15 m Entfernung.

15•Tanz der Gegenstände III (K): Wie *Tanz der Gegenstände I*, dieser Spruch gestattet aber die Bewegung von bis zu 2 kg/St (15 Massenfaktoren in der 15. Stufe von insgesamt 30 kg).

17•Flug kontrollieren III (K): Der Zaubernde kann den Offensivbonus eines fliegenden Gegenstandes um bis zu 60 Punkte steigern oder senken.

18•Wahre Vibration (K): Wie *Vibration I*, dieser Spruch gestattet aber die Vibration von bis zu 4 kg/St.

19•Meisterliche Pyrokinese (K): Wie *Pyrokinese I*, dieser Spruch entzündet aber auch nicht brennbare Objekte in bis zu 3 m Entfernung vom Zaubernnden, kaum brennbare Objekte in bis zu 9 m Entfernung, mäßig brennbare Objekte bis zu 15 m Entfernung und leicht brennbare Objekte bis zu 30 m Entfernung.

20•Flug kontrollieren IV (K): Der Zaubernde kann den Offensivbonus eines fliegenden Gegenstandes um bis zu 80 Punkte steigern oder senken.

25•Tanz der Gegenstände IV (K): Wie *Tanz der Gegenstände I*, dieser Spruch gestattet aber die Bewegung von bis zu 4 kg/St (25 Massenfaktoren in der 25. Stufe von insgesamt 100 kg).

30•Flug kontrollieren V (K): Der Zaubernde kann den Offensivbonus eines fliegenden Gegenstandes um bis zu 100 Punkte steigern oder senken.

50•Tanz der Gegenstände V (K): Wie *Tanz der Gegenstände I*, dieser Spruch gestattet aber die Bewegung von bis zu 8 kg/St (50 Massenfaktoren in der 50. Stufe von insgesamt 400 kg).

248•Tänze der Eingebung

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Vorbereitung zum Tanz •	Selbst	variabel	Selbst
2			
3 Tanz der Eingebung I	Selbst	—	Selbst
4 Traumtanz I	Selbst	Schlaf	Selbst
5 Tanz der Eingebung III	Selbst	—	Selbst
6 Tanz der Innbrunst	r 3 m/St	1 min/St	Selbst
7 Tanz des Leitens I	Selbst	C	1,5 km/St
8 Tanz der Eingebung V	Selbst	—	Selbst
9			
10 Traumtanz III	Selbst	Schlaf	Selbst
11 Tanz der Eingebung X	Selbst	—	Selbst
12 Tanz der Zwiesprache	Selbst	C	Selbst
13			
14			
15 Tanz des Leitens II	Selbst	C	15 km/St
16			
17			
18			
19 Wahrer Tanz der Innbrunst	r 3 m/St	10 min/St	Selbst
20 Wahrer Tanz der Zwiesprache	Selbst	C	Selbst
25 Wahrer Tanz der Eingebung	Selbst	—	Selbst
30 Wahrer Tanz des Leitens	Selbst	—	unbegrenzt
50 Tanz der Heiligen Zwiesprache	Selbst	C	Selbst

1•Vorbereitung zum Tanz (N°): Dieser Spruch gestattet dem Zaubernnden, seinen Körper auf die schweren Strapazen vorzubereiten, die beim Gebrauch dieser Spruchliste auftreten, und so diese Sprüche benutzen zu können, ohne den eigenen Körper zu zerstören. Dieser Spruch muß vor jedem Einsatz der Sprüche dieser Liste angewendet werden. Geschieht dies nicht, so erleidet der Zaubernde

grundsätzlich 10 Treffer/Stufe des angewendeten Spruches, zuzüglich anderer, dem Spielleiter angemessen scheinender Abzüge.

3•Tanz der Eingebung I (I): Der Zaubernde erlebt in einer Vision, was in der nächsten Minute geschehen wird, wenn er eine bestimmte Handlung durchführt.

4•Traumtanz I (P): Der Zaubernde hat einen Traum über ein vor dem Einschlafen festgelegtes Thema.

5•Tanz der Eingebung III (I): Wie *Tanz der Eingebung I*, aber der Zaubernde schaut 3 min in die Zukunft.

6•Tanz der Innbrunst (KP): Gestattet dem Zaubernden, in religiöse Innbrunst und Extase zu versinken, indem er tanzt und dabei eine schwache Präsenz seiner Gottheit auf jeden innerhalb des Wirkungsradius ausstrahlt. Jeder erkennt, daß die Macht der Gottheit anwesend ist (obwohl dies keine religiösen Erfahrungspunkte überträgt, ist es doch ein außergewöhnliches Erlebnis). Während des Zeitraums kann dem Zaubernden in keiner Weise Schaden zugefügt werden, und dieser kann außer dem Tanzen und der Ausführung des göttlichen Willens (25% Wahrscheinlichkeit einer Manipulation) keine Handlungen unternehmen. Der Zaubernde weiß nicht, was er während dieser Zeit tut; es kann sein, daß er währenddessen jemanden tötet, eine Prophezeiung spricht, Selbstmord verübt, ein kleines Gebäude zerstört oder nur tanzt und herumtollt. Dieser Spruch legt das Leben des Zaubernden völlig in die Hände der Gottheit, was seinen Anwendern den Ruf eingebracht hat, von göttlichem Wahnsinn berührt worden zu sein.

7•Tanz des Leitens I (K): Der Zaubernde kann mit einer bestimmten, ihm bekannten Person Kontakt aufnehmen; dieser Spruch liefert den genauen Aufenthaltsort einer Person, so daß er Magiepunkte oder Sprüche übertragen kann (sofern die Fertigkeit dazu vorhanden ist).

8•Tanz der Eingebung V (I): Wie *Tanz der Eingebung I*, aber der Zaubernde schaut 5 min in die Zukunft.

10•Traumtanz III (P): Wie *Traumtanz I*, aber bis zu 3 verschiedenen Träumen pro Nacht über verschiedene Themen.

11•Tanz der Eingebung X (I): Wie *Tanz der Eingebung I*, aber der Zaubernde schaut 10 min in die Zukunft.

12•Tanz der Zwiesprache (I): Der Zaubernde erhält (gewöhnlich von seiner Gottheit) eine einfache »Ja«-oder »Nein«-Antwort auf eine Frage zu einem bestimmten Thema; dieser Spruch kann nur einmal am Tag eingesetzt werden.

15•Tanz des Leitens II (K): Wie *Tanz des Leitens I*, aber mit größerer Reichweite.

19•Wahrer Tanz der Innbrunst (KP): Wie *Tanz der Innbrunst*, aber die Wahrscheinlichkeit einer Manipulation beträgt 75%.

20•Wahrer Tanz der Zwiesprache (I): Wie *Tanz der Zwiesprache*, aber der Zaubernde kann eine etwas genauere Antwort (z.B. einen Namen oder einen kurzen Satz) auf eine Frage erhalten, die ein bestimmtes Thema behandelt.

25•Wahrer Tanz der Eingebung (I): Wie *Tanz der Eingebung I*, aber der Zaubernde kann 1 min/St in die Zukunft sehen.

30•Wahrer Tanz des Leitens (K): Wie *Tanz des Leitens I*, aber der Zaubernde kann eine Verbindung zu einer beliebigen Person herstellen, unabhängig davon, ob er sie kennt oder wie weit sie entfernt ist. Der Zaubernde muß zumindest den Namen des Wesens kennen, und kann seine Übertragen-Fertigkeit nur benutzen, wenn das andere Wesen damit einverstanden ist.

50•Tanz der Heiligen Zwiesprache (I): Der Zaubernde erhält von seiner Gottheit detaillierte Informationen zu einem bestimmten Thema.

10.4 Zusätzliche Paladin-Berufslisten

249•Wege des Schutzes

Anmerkung: Alle Wand-Sprüche erfordern, daß sich mindestens 30 dm³ des Materials, aus dem die Wand besteht, innerhalb von 15 m Entfernung vom Zaubernden befinden.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Schild *	Selbst	1 min/St	Selbst
2 Flimmern	Selbst	1 min/St	Selbst
3 Aura I	Selbst	10 min/St	Selbst
4 Schutzgebet I	r 3 m	1 min/St	Selbst
5 Ablenken I *	1 Geschoß	—	30 m
6 Luftwand	3m x 3m x 1m	C	15 m
7 Klingenabwehr I *	1 Angriff	—	30 m
8 Schutzgebet II	r 3 m	1 min/St	Selbst
9 Ablenken II *	2 Geschosse	—	30 m
10 Fehlschuß I *	1 Geschoß	—	30 m
11 Klingenabwehr II *	2 Angriffe	—	30 m
12 Aura II	Selbst	10 min/St	Selbst
13 Ablenken III *	3 Geschosse	—	30 m
14 Erdwand	3m x 3m x 1m	10 min/St	15 m
15 Fehlschuß II *	2 Geschosse	—	30 m
16 Schutzgebet V	r 3 m	1 min/St	Selbst
17 Klingenabwehr III *	3 Angriffe	—	30 m
18 Grube	variabel	P	15 m
19 Steinwand	3m x 3m x 0,3m	10 min/St	15 m
20 Vollendeter Spruchschild *	Selbst	C	Selbst
25 Schutzgebet X	r 3 m	1 min/St	Selbst
30 Wahres Schutzgebet	r 3 m	1 min/St	Selbst
50 Meisterschaft des Schutzes	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Schild (K*): Richtet einen unsichtbaren Schutzschild vor dem Zaubernden auf, der als Malus von -25 auf Nahkampf- und Schuß/Wurfangriffe angerechnet wird und wie ein normaler Schild funktioniert.

2•Flimmern (K): Das Ziel scheint vor den Augen der Angreifer zu flimmern und zu verschwimmen; -10 auf alle Angriffswürfe.

3•Aura I (K): Erzeugt eine leuchtende Aura um das Ziel, die es mächtiger erscheinen läßt, und zu einem Malus von -10 auf alle Angriffswürfe gegen das Ziel führt.

4•Schutzgebet I (D): Jeder, der mit dem Zaubernden »gleichgesinnt« ist (Entscheidung des Spielleiters) und sich innerhalb von 3 m Entfernung zu diesem befindet, kann -5 von allen gegen ihn gerichteten Elementar-Angriffswürfen abziehen und erhält +5 auf alle Widerstandswürfe gegen Sprüche.

5•Ablenken I (K*): Der Zaubernde kann ein beliebiges Schuß- oder Wurfgeschoß ablenken, das einen Malus von -100 auf den Angriffswurf erhält. Das Geschoß muß sich im Gesichtsfeld des Zaubernden befinden.

6•Luftwand (E): Erzeugt eine 3 x 3 x 1 m messende Wand aus dichter, wildbewegter Luft, die alle Angriffe und Bewegungen durch sie hindurch um 50% reduziert.

7•Klingenabwehr I (K*): Der Zaubernde kann einen beliebigen Nahkampfangriff abwehren, der einen Malus von -100 auf den Angriffswurf erhält. Der Angriff muß sich durch das Gesichtsfeld des Zaubernden bewegen.

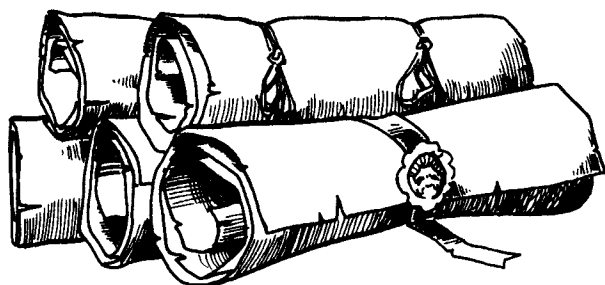
8•Schutzgebet II (D): Wie *Schutzgebet I*, die Modifikation beträgt aber 10.

9•Ablenken II (K*): Wie *Ablenken I*, wirkt aber gegen bis zu 2 Geschosse.

10•Fehlschuß I (K*): Wie *Ablenken I*, aber das Geschoß verfehlt automatisch sein Ziel.

11•Klingenabwehr II (K*): Wie *Klingenabwehr I*, wirkt aber gegen bis zu 2 Nahkampfangriffe.

12•Aura II (K): Wie *Aura I*, aber das Ziel erscheint überaus mächtig, und der Malus ist -15.



13•Ablenken III (K*): Wie *Ablenken I*, wirkt aber gegen bis zu 3 Geschosse.

14•Erdwand (E): Erzeugt eine bis zu 3 m x 3 m x (1 m an der Basis, 30 cm oben) große Mauer, die auf einer festen Oberfläche stehen muß. Durch Graben kann sie an der Oberseite in zehn Arbeitsrunden durchbrochen werden (d.h. 2 Leute brauchen 5 Runden, um sich durchzugraben, etc.).

15•Fehlschuß II (K*): Wie *Ablenken I*, aber bis zu 2 Geschosse verfehlen automatisch ihr Ziel.

16•Schutzgebet V (D): Wie *Schutzgebet I*, die Modifikation beträgt aber 25.

17•Klingenabwehr III (K*): Wie *Klingenabwehr I*, wirkt aber gegen bis zu 3 Nahkampfangriffe.

18•Grube (E): Öffnet eine Fallgrube (15 m³ in Stein, 30 m³ in Erde oder Eis).

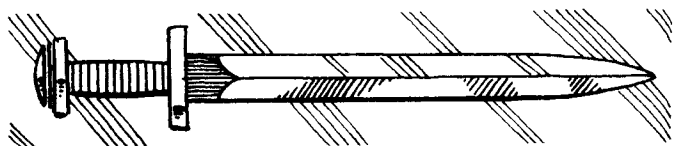
19•Steinwand (E): Wie *Erdwand*, aber es wird eine bis zu 3 m mal 3 m mal 30 cm messende Steinwand erzeugt, durch die in 200 Arbeitsrunden ein Loch von r 30 cm gebrochen werden kann.

20•Vollendeter Spruchschild (D*): Erschafft vor dem Zaubern einen schimmernden Schild, der einen Malus von -10 gegen alle von vorne kommenden Angriffssprüche bewirkt. Wenn der Zaubern in dieser Runde keine andere Handlung durchführt, kann er einen Angriffsspruch parieren, indem er seinen Nahkampf-Offensivbonus von dem gegen ihn gerichteten Angriffswurf abzieht.

25•Schutzgebet X (D): Wie *Schutzgebet I*, die Modifikation beträgt aber 50.

30•Wahres Schutzgebet (D): Wie *Schutzgebet I*, die Modifikation beträgt aber 5/St des Zauberns.

50•Meisterschaft des Schutzes (F): Der Zaubern kann in jeder Runde einen der niedrigstwertigen Sprüche dieser Liste benutzen.



250•Austreibungen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Reinigung	r 30 cm/St	—	Berührung
2			
3 Dämonen vertreiben I	1 Dämon	C	3 m
4			
5			
6 Dämonen bannen I	1 Dämon	1 Jahr	3 m
7			
8 Dämonen vertreiben II	1 Dämon	C	3 m
9			
10 Dämonen bannen II	1 Dämon	1 Jahr	3 m
11			
12 Dämonen vertreiben III	1 Dämon	C	3 m
13			
14 Dämonen bannen III	1 Dämon	1 Jahr	3 m
15			
16 Dämonen vertreiben IV	1 Dämon	C	3 m
17			
18 Dämonen bannen IV	1 Dämon	1 Jahr	3 m
19			
20 Dämonen vertreiben V	1 Dämon	C	3 m
25 Dämonen bannen V	1 Dämon	1 Jahr	3 m
30 Dämonen vertreiben VI	1 Dämon	C	3 m
50 Dämonen bannen VI	1 Dämon	1 Jahr	3 m

1•Reinigung (K): Der Zaubern kann einen Ort von physischen Verschmutzungen säubern.

3•Dämonen vertreiben I (KM): Der Zaubern schlägt einen Dämonen vom Typ I in die Flucht.

6•Dämonen bannen I (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ I für ein Jahr von dieser Existenzebene.

8•Dämonen vertreiben II (KM): Wie *Dämonen vertreiben I*, wirkt aber gegen Dämonen vom Typ II.

10•Dämonen bannen II (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ II für ein Jahr von dieser Existenzebene.

12•Dämonen vertreiben III (KM): Wie *Dämonen vertreiben I*, wirkt aber gegen Dämonen vom Typ III.

14•Dämonen bannen III (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ II für ein Jahr von dieser Existenzebene.

16•Dämonen vertreiben IV (KM): Wie *Dämonen vertreiben I*, wirkt aber gegen Dämonen vom Typ IV.

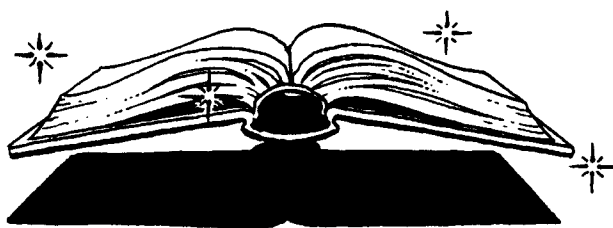
18•Dämonen bannen IV (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ IV für ein Jahr von dieser Existenzebene.

20•Dämonen vertreiben V (KM): Wie *Dämonen vertreiben I*, wirkt aber gegen Dämonen vom Typ V.

25•Dämonen bannen V (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ V für ein Jahr von dieser Existenzebene.

30•Dämonen vertreiben VI (KM): Wie *Dämonen vertreiben I*, wirkt aber gegen Dämonen vom Typ VI.

50•Dämonen bannen VI (KM): Verbannt einen Dämonen vom Typ VI für ein Jahr von dieser Existenzebene.



251•Handauflegen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Handauflegen I	1 Ziel	P	Berührung
2 Erfrierung heilen I	1 Ziel	P	Berührung
3 Verbrennung heilen I	1 Ziel	P	Berührung
4 Einfache Brüche heilen	1 Ziel	P	Berührung
5 Benommenheit aufheben I *	1 Ziel	P	Berührung
6 Handauflegen II	1 Ziel	P	Berührung
7 Schwere Brüche heilen	1 Ziel	P	Berührung
8 Krankheiten widerstehen	1 Ziel	P	Berührung
9 Gift widerstehen	1 Ziel	P	Berührung
10 Aufwecken	1 Ziel	P	Berührung
11 Handauflegen III	1 Ziel	P	Berührung
12 Erfrierung heilen II	1 Ziel	P	Berührung
13 Verbrennung heilen II	1 Ziel	P	Berührung
14 Benommenheit aufheben II *	1 Ziel	P	Berührung
15 Splitterbrüche heilen	1 Ziel	P	Berührung
16 Handauflegen IV	1 Ziel	P	Berührung
17 Verbrennung heilen III	1 Ziel	P	Berührung
18 Krankheit auslöschen	1 Ziel	P	Berührung
19 Gift auslöschen	1 Ziel	P	Berührung
20 Wahres Benommenheit aufheben	1 Ziel	P	Berührung
25 Handauflegen V	1 Ziel	P	Berührung
30 Körper reinigen	1 Ziel	P	Berührung
50 Wahres Handauflegen	1 Ziel	P	Berührung

1•Handauflegen I (H): Solange sich der Zaubern konzentriert, wird pro Runde 1 Treffer des Zieles geheilt.

2•Erfrierung heilen I (H): Heilt eine Erfrierung.

3•Verbrennung heilen I (H): Heilt eine Verbrennung 1. Grades.

4•Einfache Brüche heilen (H): Heilt einen einzelnen, einfachen Bruch (keine Mehrfachbrüche, zersplittete Knochen, Gelenkbrüche usw.). Genesungszeit 1-10 Tage.

5•Benommenheit aufheben I (H*): Hebt eine Runde Benommenheit auf.

6•Handauflegen II (H): Solange sich der Zaubern konzentriert, werden pro Runde 2 Treffer des Zieles geheilt.

7•Schwere Brüche heilen (H): Wie *Einfache Brüche heilen*, aber richtet auch Mehrfachbrüche.

8•Krankheiten widerstehen (H): Das Ziel erhält einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen Krankheiten.

9•Gift widerstehen (H): Das Ziel erhält einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen Gift.

10•Aufwecken (H): Das Ziel wacht sofort auf.

- 11•Handauflegen III (H):** Solange sich der Zaubernde konzentriert, werden pro Runde 3 Treffer des Zieles geheilt.
- 12•Erfrierung heilen II (H):** Heilt zwei Erfrierungen.
- 13•Verbrennung heilen II (H):** Wie *Verbrennungen heilen I*, es können aber Verbrennungen 2. Grades geheilt werden.
- 14•Benommenheit aufheben II (H*):** Hebt zwei Runden Benommenheit auf.
- 15•Splitterbrüche heilen (H):** Wie *Einfache Brüche heilen*, richtet aber auch Splitterbrüche.
- 16•Handauflegen IV (H):** Solange sich der Zaubernde konzentriert, werden pro Runde 4 Treffer des Zieles geheilt.
- 17•Verbrennung heilen III (H):** Wie *Verbrennungen heilen I*, es können aber Verbrennungen 3. Grades geheilt werden.
- 18•Krankheit auslöschen (H):** Das Ziel wird von einer Krankheit geheilt.
- 19•Gift auslöschen (H):** Das Ziel wird von einer Vergiftung geheilt.
- 20•Wahres Benommenheit aufheben (H):** Hebt pro 5 Stufen des Zaubernden eine Runde Benommenheit auf.
- 25•Handauflegen V (H):** Solange sich der Zaubernde konzentriert, werden pro Runde 5 Treffer des Zieles geheilt.
- 30•Körper reinigen (H):** Das Ziel wird von allen Krankheiten und Vergiftungen befreit.
- 50•Wahres Handauflegen (H):** Das Ziel wird von allen Schäden befreit, die durch niedrigstufigere Sprüche dieser Liste heilbar sind.

252•Wege der Waffen

Anmerkung: Die Sprüche dieser Liste wirken nicht kumulativ.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Angriff +5 *	Selbst	1 Rd	Selbst
2 Angriff +10 *	Selbst	1 Rd	Selbst
3 Angriff +15 *	Selbst	1 Rd	Selbst
4 Angriff +20 *	Selbst	1 Rd	Selbst
5 Angriff +25 *	Selbst	1 Rd	Selbst
6 Angriff +30 *	Selbst	1 Rd	Selbst
7 Angriff +35 *	Selbst	1 Rd	Selbst
8 Angriff +40 *	Selbst	1 Rd	Selbst
9 Angriff +45 *	Selbst	1 Rd	Selbst
10 Schlag der Vergeltung *	variabel	1 Rd	variabel
11 Angriff +50 *	Selbst	1 Rd	Selbst
12 Angriff +55 *	Selbst	1 Rd	Selbst
13 Angriff +60 *	Selbst	1 Rd	Selbst
14 Angriff +65 *	Selbst	1 Rd	Selbst
15 Angriff +70 *	Selbst	1 Rd	Selbst
16 Angriff +75 *	Selbst	1 Rd	Selbst
17 Angriff +80 *	Selbst	1 Rd	Selbst
18 Angriff +85 *	Selbst	1 Rd	Selbst
19 Angriff +90 *	Selbst	1 Rd	Selbst
20 Heiliger Rächer *	Selbst	1 Rd/St	Selbst
25 Angriff +120 *	Selbst	1 Rd	Selbst
30 Angriff +150 *	Selbst	1 Rd	Selbst
50 Wahrer Heiliger Rächer *	Selbst	1 Rd/St	Selbst

- 1•Angriff +5 (K*):** Addiert +5 zum Nahkampf-, Schuß- oder Wurfgeschosßangriff des Zaubernden in der folgenden Runde.
- 2•Angriff +10 (K*):** Addiert entweder +10 für eine Runde oder +5 für zwei Runden.
- 3•Angriff +15 (K*):** Addiert entweder +15 für eine Runde, +10 für eine Runde und +5 für die folgende, oder +5 für drei Runden (d.h. ein Höchstwert von +15).
- 4•Angriff +20 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +20.
- 5•Angriff +25 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +25.
- 6•Angriff +30 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +30.
- 7•Angriff +35 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +35.
- 8•Angriff +40 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +40.
- 9•Angriff +45 (K*):** Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +45.
- 10•Schlag der Vergeltung (K*):** Dies ist die letzte Chance eines



Paladins, Ruhm zu erlangen. Wenn der Spielleiter es nicht als einen Sonderfall wertet, stirbt der Paladin dabei unwiderruflich. Dieser Spruch gestattet dem Paladin seine Umgebung direkt der explosionsartig manifestierten Macht seiner Gottheit auszusetzen, und zwar entweder jeden, der sich innerhalb von 30 cm Entfernung/St befindet (verursacht 1W10 Treffer/Stufe), oder ein einzelnes Ziel in bis zu 3 m Entfernung/St (verursacht 2W10 Treffer/St). Dabei kommen die treuen Anhänger der Gottheit des Paladins nicht zuschaden, und Leitmagiebenutzer derselben Gottheit können diesen Schaden mithilfe ihrer Übertragung-Fertigkeit in Magiepunkte umwandeln

11•Angriff +50 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +50.

12•Angriff +55 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +55.

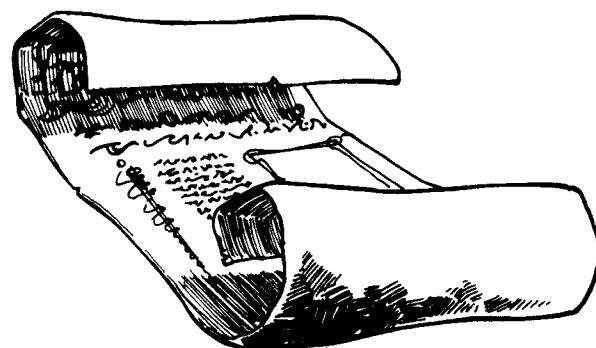
13•Angriff +60 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +60.

14•Angriff +65 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +65.

15•Angriff +70 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +70.

16•Angriff +75 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +75.

17•Angriff +80 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +80.



18•Angriff +85 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +85.

19•Angriff +90 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +90.

20•Heiliger Rächer (K*): Verwandelt den Zaubern den in einen Hohen Diener seiner Gottheit, auf den ein Teil der göttlichen Eigenschaften übertragen wird. Dies beinhaltet +100 auf den Offensivbonus, eine Hohe Aura, die +30 auf den Defensivbonus verleiht, und den Einsatz spezieller Fähigkeiten der Gottheit, die vom Spielleiter festgelegt werden.

25•Angriff +120 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +120.

30•Angriff +150 (K*): Wie *Angriff +15*, aber mit einem Höchstwert von +150.

50•Wahrer Heiliger Rächer (K*): Wie *Heiliger Rächer*, aber der Offensivbonus beträgt +200, der Defensivbonus +50. Die Mächte seines Gottes stehen dem Paladin zur Verfügung. Er kann 1-20 Diener seiner Gottheit zur Unterstützung herbeirufen.

253•Beeinflussungen

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Tier bezaubern	1 Ziel	1 h/St	30 m
2 Inspiration I *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
3 Bezaubern I	1 Ziel	1 h/St	30 m
4 Inspiration II *	r 3 m/St	2 Rd/St	30 m
5 Beeinflussen	1 Ziel	variabel	3 m
6 Vertrauter	1 Ziel	P	Berührung
7 Inspiration IV *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
8 Handlungsfähigkeit einschränken I	1 Ziel	C	3 m/St
9 Inspiration V *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
10 Kontrollieren I	1 Ziel	1 min/St	15 m
11 Reittier herbeirufen	1 Ziel	P	1,5 km/St
12 Inspiration VI *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
13 Handlungsfähigkeit einschränken II	2 Ziele	C	3 m/St
14 Kontrollieren II	1 Ziel	10 min/St	30 m
15 Inspiration VII *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
16			
17 Inspiration VIII *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
18			
19 Inspiration IX *	r 3 m/St	2 Rd/St	30 m
20 Suche I	1 Ziel	variabel	3 m
25 Inspiration X *	r 3 m/St	2 Rdn/St	30 m
30 Suche II	1 Ziel	variabel	3 m
50 Meisterschaft der Beeinflussung	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Tier bezaubern (M): Ein Tier hält den Zaubern den für einen guten Freund.

2•Inspiration I (M*): Gestattet dem Zaubern den, allen seinen Verbündeten, die sich innerhalb einer Entfernung von r 3 m/St um ihn herum befinden, Mut einzuflößen (sie müssen wissen, daß er anwesend ist). Dies verleiht ihnen einen Bonus von +5 auf alle Würfe, der allerdings nicht für den Zaubern den selbst gilt. Inspirations-Zauber wirken nicht kumulativ. Normalerweise kann dieser Spruch nur im Kampf oder in sehr religiösen Momenten benutzt werden.

3•Bezaubern I (M): Ein humanoides Ziel hält den Zaubern den für einen guten Freund.

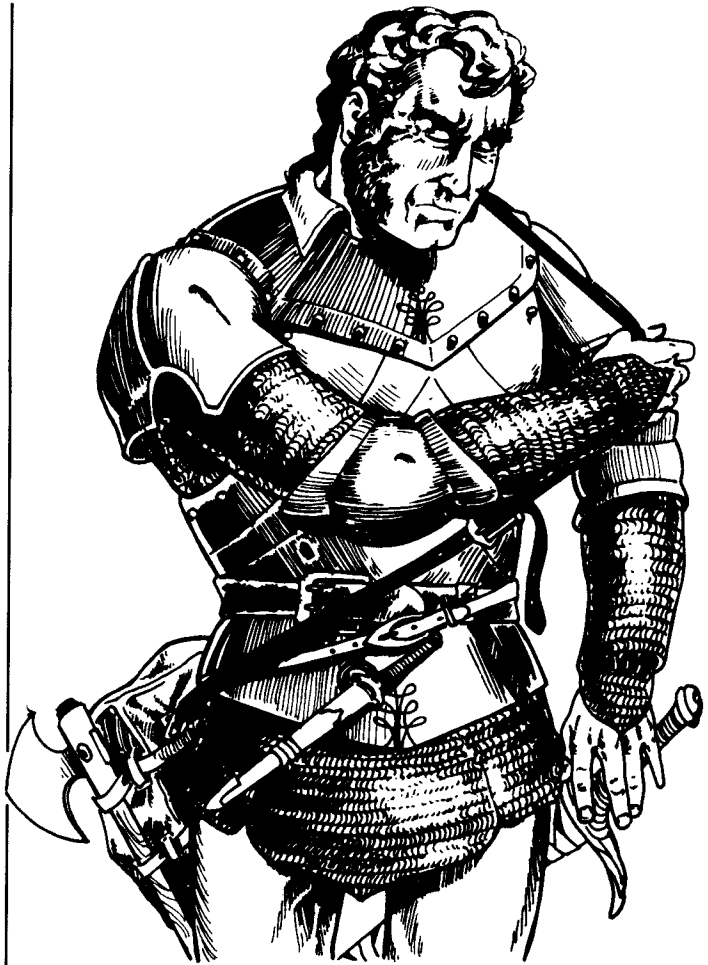
4•Inspiration II (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem +10-Bonus.

5•Beeinflussen (M): Das Ziel führt eine ihm suggerierte Handlung aus, sofern sie nicht im Widerspruch zu seiner Natur steht (d.h. kein Selbstmord, Selbstverstümmelung usw.).

6•Vertrauter (M): Der Zaubern den kann sich geistig auf ein Wesen von höchstens tierischer Intelligenz einstimmen. Er muß dazu ein Wesen erlangen, das nicht mehr als das dreifache seines Gewichtes besitzt, und den Zauber eine Woche lang dreimal täglich darauf wirken (erfordert jedesmal eine Stunde Konzentration). Danach kann er den Vertrauten kontrollieren und dessen Sinne benutzen (bis zu einer Reichweite von 15 m/St). Wird das Tier getötet, gilt für eine Woche auf alle Handlungen des Zaubern den ein Malus von -50.

7•Inspiration IV (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +20.

8•Handlungsfähigkeit einschränken I (M): Das Ziel, das einem humanoiden Volk angehören muß, kann nur 25% seiner normalen Handlungsmöglichkeiten nutzen.



9•Inspiration V (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +25.

10•Kontrollieren I (M): Das Ziel muß dem Zaubern den wie bei *Beeinflussen* für die Wirkungsdauer des Spruches gehorchen. In dieser Zeitspanne kann der Zaubern den ihm beliebig viele Befehle geben.

11•Reittier herbeirufen (M): Dem Zaubern den läuft ein Reittier zu, das sich in der Umgebung befindet und am besten für seine Mission geeignet ist. Dieses Reittier darf höchstens tierische Intelligenz besitzen und niemandem anders gehören.

12•Inspiration VI (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +30.

13•Handlungsfähigkeit einschränken II (M): Wie *Handlungsfähigkeit einschränken I*, es können aber zwei Ziele beeinflusst werden.

14•Kontrollieren II (M): Wie *Kontrollieren I*, aber mit einer Dauer von bis zu 10 min/St und einer Reichweite von 30 m.

15•Inspiration VII (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +35.

17•Inspiration VIII (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +40.

19•Inspiration IX (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +45.

20•Suche I (M): Das Ziel erhält eine Aufgabe (die es zu erfüllen in der Lage sein muß), und erleidet eine vom Spielleiter und der Gottheit des Paladins festgelegte Strafe, wenn es sie nicht erfüllt.

25•Inspiration X (M*): Wie *Inspiration I*, aber mit einem Bonus von +50.

30•Suche II (M): Wie *Suche I*, aber bei nicht erfülltem Auftrag erleidet das Ziel einen Kritischen Treffer 'E' auf jeder Kritischen Tabelle.

50•Meisterschaft der Beeinflussung (M): Der Zaubern den kann in jeder Runde einen beliebigen Spruch dieser Liste bis zur 10. Stufe anwenden.



10.5 Arkane Spruchlisten

254•Spruchauslöser

Anmerkung: Der entsprechende Spruchauslöser-Zauber muß mindestens die gleiche Stufe besitzen wie der eigentliche Zauber.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1			
2 Geruchsauslöser	1 Spruch	variabel	Selbst
3 Verzögerung aufspüren	Selbst	10 min/St	Selbst
4			
5 Gefühlsauslöser	1 Spruch	variabel	Selbst
6			
7 Zeitauslöser	1 Spruch	variabel	Selbst
8			
9 Geräuschauslöser	1 Spruch	variabel	Selbst
10			
11			
12 Optischer Auslöser	1 Spruch	variabel	Selbst
13			
14			
15 Spruchauslöser I	1 Spruch	variabel	Selbst
20 Spruchauslöser II	1 Spruch	variabel	Selbst
25 Spruchauslöser III	1 Spruch	variabel	Selbst
30 Spruchauslöser IV	1 Spruch	variabel	Selbst
50 Spruchauslöser V	1 Spruch	variabel	Selbst

2•Geruchsauslöser (N): Wenn innerhalb der nächsten 3 Runden nach Benutzung dieses Spruches ein weiterer Spruch angewendet wird, verzögert dieser Spruch den Beginn der Wirkung des zweiten Zaubers, bis der zugewiesene Geruch (der nicht einfach sein muß) auftritt. Die Maximalreichweite für diese Auslösung wird durch die Reichweite des zweiten Spruches bestimmt, wobei der Zaubernde die Entfernung aber innerhalb dieser Begrenzung frei wählen kann. Dieser Spruch hält bis zu 24 h oder bis er ausgelöst wird, je nachdem, was zuerst eintritt. Nach Ablauf von 24 h wird der Spruch automatisch ausgelöst. **Anmerkung:** Je nach Entscheidung des Spielers kann der Spruch entweder über jeden beliebigen Gegenstand gesprochen werden und somit beweglich sein, oder muß an ein einen festen Ort gebunden werden.

3•Verzögerung aufspüren (P): Dieser Spruch gestattet dem Zaubern den jeden Verzögerungs- oder Auslöser-Zauber innerhalb der Reichweite aufzuspüren.

5•Gefühlsauslöser (N): Wie *Geruchsauslöser*, der zweite Spruch kann aber so eingestellt werden, daß er von einem bestimmten körperlichen Gefühl ausgelöst wird.

7•Zeitauslöser (N): Wie *Geruchsauslöser*, der zweite Spruch kann aber so eingestellt werden, daß er zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst wird.

9•Geräuschauslöser (N): Wie *Geruchsauslöser*, der zweite Spruch kann aber so eingestellt werden, daß er bei einem bestimmten Geräusch oder einer Geräuschabfolge (z.B. bei Worten) ausgelöst wird.

12•Optischer Auslöser (N): Wie *Geruchsauslöser*, der zweite Spruch kann aber so eingestellt werden, daß er bei einem bestimmten Anblick ausgelöst wird.

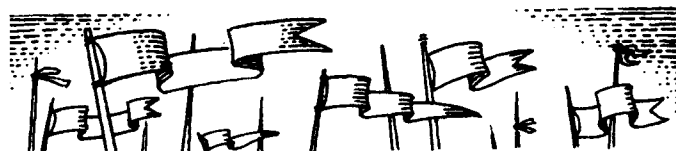
15•Spruchauslöser I (N): Wie *Geruchsauslöser*, dieser Spruch gestattet aber den gleichzeitigen Einsatz aller niedrigstufigeren Auslöser-Zauber dieser Liste.

20•Spruchauslöser II (N): Wie *Spruchauslöser I*, dieser Spruch kann den zweiten Zauber aber bis zu 1 Woche halten.

25•Spruchauslöser III (N): Wie *Spruchauslöser I*, dieser Spruch kann den zweiten Zauber aber bis zu 1 Monat halten.

30•Spruchauslöser IV (N): Wie *Spruchauslöser I*, dieser Spruch kann den zweiten Zauber aber bis zu 1 Jahr halten.

50•Spruchauslöser V (N): Wie *Spruchauslöser I*, dieser Spruch kann den zweiten Zauber aber bis zu dessen Auslösung halten.



225•Metallkunde

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Metall erkennen	1 Ziel	—	Berührung
2 Rost I	1 Ziel	C	30 m
3 Metallklinge I	Klingen	24 h	Berührung
4 Metall aufspüren	3 m/St	1 min/St	Selbst
5 Metall biegen I	1 Ziel	P	30 m
6 Metallbolzen I	1 Ziel	—	30 m
7 Metallklinge III	Klingen	24 h	Berührung
8 Metallwand I	3 m x 3 m x 0,3 m	1 min/St	30 m
9 Rost II	r 0,3 m/St	C	Selbst
10 Metall biegen II	1 Ziel/St	P	30 m
11 Metallbolzen II	1 Ziel	—	100 m
12 Metallklinge V	Klingen	24 h	Berührung
13 Metallsprache	1 Ziel	1 min/St	3 m
14 Metallwand II	3 m x 3 m x 0,3 m	P	30 m
15 Metallfeuer I	1 Ziel	1 min/St	30 m
16 Metallbolzen III	1 Ziel	—	30 m
17 Metall zersplittern	1 Ziel	—	30 m
18 Wahre Metallklinge	Klingen	24 h	Berührung
19 Triade der Metallbolzen	variabel	—	30 m
20 Metall auflösen	30 dm ³ /St	P	30 m
25 Metallsicht	1 Ziel	1 min/St	3 m
30 Schlängelnder Metallbolzen	1 Ziel	—	100 m
35 Metallfeuer II	1 Ziel/St	1 min/St	30 m
40 Suchender Metallbolzen	1 Ziel	—	100 m
45 Metallsturm	1,5 km/St	1 h	1,5 km
50 Meisterschaft über Metall	variabel	1 Rd/St	Selbst

1•Metall erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Metalls sowie Art und Zeitpunkt der Bearbeitung.

2•Rost I (K): Ein metallisches Ziel oxidiert permanent um 15 cm³/min.

3•Metallklinge I (K): Der Zaubernde schärft auf magische Weise eine Klinge, die einen (nichtmagischen) Bonus von +5 erhält, der normalerweise nicht kumulativ mit anderen Bonussen gilt. Dieser Spruch kann nur auf die Schneide einer Klingenwaffe angewendet werden.

4•Metall aufspüren (P): Informiert über die Richtung und Entfernung zu allen Erzvorkommen innerhalb der Spruchreichweite.

5•Metall biegen I (K): Der Zaubernde kann ein metallisches Objekt verbiegen, das die Form einer Stange, eines Rundstabes, einer Platte oder Klinge usw. besitzt. Ein Würfel kann z.B. nicht verbogen werden.

6•Metallbolzen I (E): Den Handflächen des Zaubern den entspringt ein Metallbolzen; das Angriffsergebnis wird auf Tabelle ATS 29 nachgeschlagen.

7•Metallklinge III (K): Wie *Metallklinge I*, es können aber entweder 3 Klingen mit einem Bonus von +5 oder 1 Klinge mit +5 und eine andere mit +10 oder 1 Klinge mit +15 verzaubert werden.

8•Metallwand I (E): Erzeugt eine bis zu 3 m x 3 m x 0,3 m große Metallwand, die auf einer stabilen Oberfläche stehen muß.

9•Rost II (K): Wie *Rost I*, es beginnen aber alle Metallgegenstände in einer Entfernung von bis zu 30 cm/St des Zaubern den mit einer Geschwindigkeit von 30 dm³/St zu oxidieren.

10•Metall biegen II (K): Wie *Metall biegen I*, es kann aber bis zu 1 Gegenstand/St verbogen werden.

11•Metallbolzen II (E): Wie *Metallbolzen I*, aber mit einer Reichweite von 100 m.

12•Metallklinge V (K): Wie *Metallklinge III*, aber mit einem kombinierten Gesamtbonus von +25 auf maximal 5 Klingen.

13•Metallsprache (I): Gestattet dem Zaubern den, mit einem intelligenten metallischen Objekt zu kommunizieren.

14•Metallwand II (E): Wie *Metallwand I*, aber mit permanenter Dauer.

15•Metallfeuer I (K): Läßt ein metallisches Objekt von bis zu 500 g/St in Flammen aufgehen. Wenn das Objekt von einem Wesen getragen wird, muß diesem ein Widerstandswurf gelingen, oder es erleidet einen Kritischen Hitzetreffer, dessen Schwere davon abhängt, wo es den Gegenstand trägt.

16•Metallbolzen III (E): Wie *Metallbolzen I*, aber mit einer Reichweite von 150 m.

17•Metall zersplittern (K): Wie *Metallfeuer*, aber das Metall zersplittert und verursacht einen Kritischen Schlagschaden.

18•Wahre Metallklinge (K): Wie *Metallklinge V*, aber mit einem Gesamtbonus von +5/St auf maximal 1 Klinge/St.

19•Triade der Metallbolzen (E): Wie *Metallbolzen*, es gelten aber die normalen Regeln für Triadenstrahlen.

20•Metall auflösen (K): Löst 30 dm³/St an Metall auf.

25•Metallsicht (I): Gestattet dem Ziel durch 30 cm/St dickes Metall zu sehen.

30•Schlängelnder Metallbolzen (E): Wie *Metallbolzen II*, es gelten aber die normalen Regeln für Eckblitzstrahlen (*BdM*, 23/25).

35•Metallfeuer (K): Wie *Metallfeuer I*, wirkt aber auf bis zu 1 Metallgegenstand/St.

40•Suchender Metallbolzen (E): Wie *Schlängelnder Metallbolzen*, es gelten aber die normalen Regeln für Suchblitzstrahlen (23/30).

45•Metallsturm (E): Ruft die Mächte der Natur in der Gestalt eines tobenen Sturms herbei, der prasselnden Regen, Metallhagel (Kritische Schlagschäden 'D'), Winde von 75–120 km/h, Blitze (zufällig ermittelt) und Schneestürme (abhängig vom Klima) mit sich bringt. Kann während der Spruchvorbereitung um bis zu 1 h/St verzögert werden.

50•Meisterschaft über Metall (K): Der Zaubernde kann in jeder Runde einen der niedrigstwertigen Sprüche dieser Liste anwenden.

256•Steinkunde

Anmerkung: (R) bedeutet, daß der Spruch umkehrbar ist.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Stein erkennen	1 Ziel	-	Berührung
2 Steinpulver I (R)	0,3 m ³	P	30 m
3 Spalte	0,3 m ³	P	30 m
4 Stein formen I	30 dm ³ /St	C	Berührung
5 Steingang	1 Ziel	1 min/St	3 m
6 Stein zu Erde (R)	3 m ³	P	30 m
7 Steinwand I	3 m x 3 m x 0,3 m	1 min/St	30 m
8 Steinlauf	1 Ziel	1 min/St	3 m
9 Steinpulver II (R)	3 m ³	P	30 m
10 Steintor I	1 m x 2 m x 0,3 m	P	Berührung
11 Stein zersplittern	30 dm ³ /St	—	3 m
12 Stein vernichten	3 m ³	P	30 m
13 Steinwand II	3 m x 3 m x 0,3 m	P	30 m
14 Spalten erzeugen	3 m ³	P	30 m
15 Steinsprache	1 Ziel	1 min/St	3 m
16 Stein zu Schlamm (R)	3 m ³	P	30 m
17 Steinpulver III (R)	3 m ³ /St	P	30 m
18 Steintor II	2 m x 4 m x 3 m	P	Berührung
19 Stein formen II	30 m ³ /St	C	Berührung
20 Steinsicht	1 Ziel	1 min/St	3 m
25 Beben	variabel	1 Rd	30 m/St
30 Steintunnel I	15 m/St	1 min/St	Berührung
35 Erdsplatt	variabel	P	100 m
40 Erdbeben	variabel	variabel	Berührung
45 Steintunnel II	30 m/St	P	Berührung
50 Steintunnel formen	30 m/St	P	Berührung

1•Stein erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Steins sowie Art und Zeitpunkt der Bearbeitung.

2•Steinpulver I (R) (K): Verwandelt 0,3 m³ Stein in feines Pulver (oder umgekehrt).

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

4•Stein formen I (K): Der Zaubernde kann bis zu 30 dm³/St Stein mit seinen Händen beliebig formen. Er hat scheinbar die Konsistenz von Lehm und kann während der Formung nicht zerbrechen.

5•Steingang (K): Der Zaubernde kann auf Steinoberflächen von einer Neigung bis zu 60° gehen wie auf ebenem Boden.

6•Stein zu Erde (R) (K): Gestattet dem Zaubernden 3 m³ Stein in feste Erde zu verwandeln (oder umgekehrt). Die Verwandlung erfolgt allmählich und dauert 3 Runden.

7•Steinwand I (E): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

8•Steinlauf (K): Wie *Steingang*, aber der Zaubernde kann laufen.

9•Steinpulver II (R) (K): Wie *Steinpulver I*, es können aber bis zu 3 m³ Stein verwandelt werden.

10•Steintor I (K): Erzeugt einen 1 m x 2 m x 0,3 m messenden Durchgang in Stein.

11•Stein zersplittern (K): Läßt einen Gegenstand aus Stein von einer Größe bis zu 30 dm³/St zersplittern. Intelligente Gegenstände erhalten einen Widerstandswurf.

12•Stein vernichten (K): Löst 3 m³ Stein auf.

13•Steinwand II (E): Wie *Steinwand I*, aber von permanenter Dauer.

14•Spalten erzeugen (K): Läßt in bis zu 3 m³ Stein Risse entstehen.

15•Steinsprache (I): Gestattet dem Zaubernden, mit einem intelligenten steinernen Objekt zu kommunizieren.

16•Stein zu Schlamm (R) (K): Wie *Stein zu Erde*, verwandelt aber Stein zu Schlamm oder umgekehrt.

17•Steinpulver III (R) (K): Wie *Steinpulver I*, es können aber bis zu 3 m³/St verwandelt werden.

18•Steintor II (K): Wie *Steintor I*, aber mit einem Durchgang von 2 m x 4 m x 3 m.

19•Stein formen II (K): Wie *Stein formen I*, aber bis zu 3 m³/St pro Runde.

20•Steinsicht (N): Das Ziel kann durch 3 cm/St dicken Stein sehen.

25•Beben (K): Wie auf der Liste 22 im *BdM*.

30•Steintunnel II (K): Erschafft einen geraden Tunnel von 1,2 m Durchmesser und 15 m Länge durch Stein.

35•Erdsplalten (K): Wie auf der Liste 41 im *BdM*.

40•Erdbeben (K): Wie auf der Liste 41 im *BdM*.

45•Steintunnel I (K): Wie *Steintunnel I*, aber von permanenter Dauer und Ausmaßen bis zu 30 cm/St Durchmesser und 30 m/St Länge.

50•Steintunnel formen (K): Wie *Steintunnel II*, der Zaubernde kann den Tunnel im Rahmen der Ausmaße aber beliebig mit Kurven und Verzweigungen ausstatten.

257•Holzkunde

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Holz erkennen	1 Ziel	-	Berührung
2 Gehen auf Ästen	1 Ziel	1 min/St	3 m
3 Holz formen	r 3 m	C	Selbst
4 Pflanzen-Anschein	1 Ziel	1 min/St	3 m
5 Holzsticht	1 Ziel	1 min/St	3 m
6 Holzwand I	variabel	1 min/St	15 m
7 Laufen auf Ästen	1 Ziel	1 min/St	3 m
8 Wachstum I	1 Pflanze	1 min/St	3 m
9 Holz verschmelzen I	1 Ziel	1 min/St	3 m
10 Baumtor I	30 m/St	—	3 m
11 Holzsprache	1 Ziel	1 min/St	3 m
12 Holz kontrollieren I	1 Pflanze	1 min/St	30 m
13 Bogenbruch	1 Ziel	—	30 m
14 Holzwand II	variabel	P	15 m
15 Holz verschmelzen II	1 Ziel	1 min/St	3 m
16 Holz kontrollieren III	3 Pflanze	1 min/St	30 m
17 Pflanzengestalt	1 Ziel	1 min/St	3 m
18 Baumtor III	300 m/St	—	3 m
19 Holz kontrollieren V	5 Pflanze	1 min/St	30 m
20 Holz verschmelzen III	1 Ziel	1 min/St	3 m
25 Lebender Stab	1 Ziel	P	Berührung
30 Vollendete Pflanzengestalt	1 Ziel	1 min/St	3 m
35 Baumtor IV	1,5 km/St	—	3 m
40 Holz kontrollieren VI	1 Pflanze/St	1 min/St	30 m
45 Vollendetes Wachstum	variabel	P	variabel
50 Meisterschaft der Holzformung	variabel	1 Rd/St	variabel

1•Holz erkennen (I): Liefert Natur und Herkunft des Holzes sowie Art und Zeitpunkt der Bearbeitung.

2•Gehen auf Ästen (K): Der Zaubernde kann über horizontale Äste (die in der Lage sind, sein Gewicht zu tragen) wandern, als bewege er sich auf ebener Erde.

3•Holz formen (K): Gestattet dem Zaubernden, Äste und Baumstämme zu biegen und zu formen, ohne daß die Pflanze Schaden nimmt. Biegen und Formen ist sehr zeitaufwendig; es ist möglich bis zu 3 cm durchmessendes, lebendes Holz, oder totes Holz bis zu 10 cm Durchmesser pro Runde um 10° zu biegen. Dabei nimmt das Holz eine lehmartige Konsistenz an.

4•Pflanzen-Anschein (K): Der Zaubernde nimmt das Erscheinungsbild einer bestimmten Pflanzenart an; er behält seine Größe bei und riecht weder wie die vorgetäuschte Pflanze, noch fühlt er sich wie diese an.

5•Holzsticht (N): Das Ziel kann durch 15 cm/St dickes Holz sehen.

6•Holzwand I (E): Wie auf der Liste 55 im *BdM*.

7•Laufen auf Ästen (K): Wie *Geben auf Ästen*, aber das Ziel kann laufen.

8•Wachstum I (K): Der Zaubernde kann die Wachstumsgeschwindigkeit einer Pflanzenart auf das 10-fache erhöhen.

9•Holz verschmelzen I (K): Das Ziel kann bis zu einer Tiefe von (Körperdurchmesser + 30) cm mit lebendem oder totem Holz verschmelzen, sich in diesem Zustand aber nicht bewegen.

10•Baumtor I (K): Gestattet dem Zaubernden, sich in einen Baum zu bewegen und aus einem anderen Baum bis zu 30 m/St Entfernung wieder zu erscheinen.

11•Holzsprache (I): Gestattet dem Zaubernden, die Sprache eines intelligenten hölzernen Objekts zu verstehen (egal ob aus lebendem oder totem Holz).

12•Holz kontrollieren I (M): Der Zaubernde kann sowohl die automatischen und/oder geistigen Vorgänge eines beliebigen lebendigen Holzobjektes, als auch seine normalen Bewegungsmöglichkeiten kontrollieren (falls es solche besitzt). Intelligente Holzobjekte erhalten einen Widerstandswurf.

13•Bogenbruch (K): Der Zaubernde kann ein Holzstück von bis zu 3 cm Durchmesser/St zerbrechen. Intelligente Holzobjekte erhalten einen Widerstandswurf.

14•Holzwand II (E): Wie *Holzwand I*, aber von permanenter Dauer.

15•Holz verschmelzen II (K): Wie *Holz verschmelzen I*, der Zaubernde kann sich aber drehen und nach außen schauen, wenn er sich in weniger als 15 cm Tiefe von der Oberfläche befindet.

16•Holz kontrollieren III (M): Wie *Holz kontrollieren I*, es können aber 3 lebende Holzobjekte kontrolliert werden.

17•Pflanzengestalt (K): Das Ziel kann die Gestalt einer bestimmten Pflanze annehmen; es sieht aus wie die vorgetäuschte Pflanze, hat deren Geruch und fühlt sich auch wie diese an, behält seine Körpergröße jedoch bei.

18•Baumtor III (K): Wie *Baumtor I*, aber mit einer Reichweite von 300 m/St.

19•Holz kontrollieren V (M): Wie *Holz kontrollieren I*, es können aber 5 lebende Holzobjekte kontrolliert werden.

20•Holz verschmelzen II (K): Wie *Holz verschmelzen II*, das Ziel kann aber Sprüche auf sich selber anwenden.

25•Lebender Stab (K): Gestattet dem Zaubernden, einen lebenden Ast in einen Stab der Macht zu verwandeln. Der Ast bleibt lebendig (und wächst sogar nach seiner Abtrennung durch diesen Spruch weiter), indem er seine Lebensenergie direkt aus der Essenz zieht. Der Stab kann mit den entsprechenden Sprüchen dieser Liste geformt werden. Bei seiner Erschaffung kann der Zaubernde Essenzmagie in den Stab einbetten. Der Stab kann Sprüche bis zu seiner Stufenanzahl (Entscheidung des Spielleiters) speichern und anwenden, und erhält auch Erfahrungspunkte für angewendete Zauber. Nur der Zaubernde selber kann sich in ihn einfühlen. Jeder Fremde, der versucht, den Stab der Macht zu untersuchen, erleidet sofort einen Kritischen Elektrizitätsschaden 'E'. Wenn der Stab der Macht zerstört wird, ist der Zaubernde für 1 Rd/Stufe des Stabes benommen und erleidet für 3 Wochen einen Malus von -35 auf alle Handlungen.

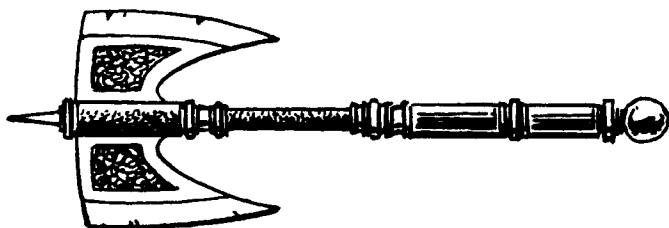
30•Vollendete Pflanzengestalt (K): Wie *Pflanzengestalt*, der Zaubernde kann sich aber mit einer Geschwindigkeit von 30 cm/Rd bis zu 9 m vergrößern oder bis zu 15 cm verkleinern.

35•Baumtor IV (K): Wie *Baumtor I*, aber mit einer Reichweite von 1,5 km/St.

40•Holz kontrollieren VI (K): Wie *Holz kontrollieren I*, der Zaubernde kann aber bis zu 1 lebendes Holzobjekt/St kontrollieren.

45•Vollendetes Wachstum (K): Wie *Wachstum*, es werden aber entweder alle Pflanzen im Umkreis von r 3 m/St oder eine Art im Umkreis von 1,5 km/St betroffen.

50•Meisterschaft der Holzformung (K): Gestattet dem Zaubernden, in jeder Runde einen der niedrigstufigeren Sprüche dieser Liste anzuwenden.



10.6 Verschiedene Spruchlisten

258•Elementarwesen beschwören

Anmerkung: Es gibt folgende Elementarwesen: Luft, Kälte, Dunkelheit, Erde, Feuer, Licht und Wasser. eine Beschreibung der verschiedenen Elementarwesen siehe Ungeheuertabelle, *BdS*, S. 54.

Anmerkung: Eine Spruchdauer von 1 Rd/St (C) bedeutet, daß der Spruch entweder 1 Runde pro Stufe des Zaubernden anhält, oder solange sich dieser konzentriert; was immer davon länger dauert.

Anmerkung: Der Operationsradius eines Elementarwesens reicht bis zu 30 m/St des Zaubernden.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1			
2			
3 Elementardiener kontrollieren *	1 Ziel	C	3 m/St
4			
5 Elementardiener herbeirufen	1 Ziel	1 Rd/St (C)	3 m/St
6 Elementardiener beherrschen *	1 Ziel	—	1,5 m/St
7			
8 Schwaches Elementarwesen kontrollieren *	1 Ziel	C	3 m/St
9			
10 Schwaches Elementarwesen herbeirufen	1 Ziel	1 Rd/St (C)	3 m/St
11			
12 Schwaches Elementarwesen beherrschen *	1 Ziel	—	1,5 m/St
13			
14			
15 Starkes Elementarwesen kontrollieren *	1 Ziel	C	3 m/St
16			
17			
18			
19			
20 Starkes Elementarwesen herbeirufen	1 Ziel	1 Rd/St (C)	3 m/St
25 Starkes Elementarwesen beherrschen *	1 Ziel	—	1,5 m/St
30 Elementaren Wächter herbeirufen	1 Ziel	1 Rd/St (C)	3 m/St
50 Elementaren Wächter kontrollieren *	1 Ziel	C	3 m/St

3•Elementardiener kontrollieren (M*): Verleiht dem Zaubernden die völlige Kontrolle über einen Elementardiener. Wenn der Zaubernde seine Konzentration aufgibt, bleibt der Diener, bis der Zaubernde ihn entläßt oder die Spruchdauer abläuft, was immer davon zuerst eintritt.

5•Elementardiener herbeirufen (E): Gestattet dem Zaubernden, einen Elementardiener zu beschwören (Werte siehe *BdS*). Dazu muß dieser sich in Reichweite der nötigen Materialien für die Art des gewünschten Elements befinden (z.B. ein Lagerfeuer für einen Feuerdiener, Eis für einen Eisdieners usw.), woraufhin sich der Diener dann im Verlauf von 2 Runden manifestiert.

6•Elementardiener beherrschen (M*): Wie *Elementardiener kontrollieren*, der Zaubernde muß sich aber nicht konzentrieren, um das Elementarwesen zu kontrollieren. Das Elementarwesen bleibt und gehorcht solange, bis der Zaubernde getötet wird, es außerhalb der Reichweitenbegrenzung gerät oder es vom Zaubernden entlassen wird. Es können maximal 3 Elementardiener gleichzeitig von einem Wesen kontrolliert werden.

8•Schwaches Elementarwesen kontrollieren (M*): Wie *Elementardiener kontrollieren*, wirkt aber bei Schwachen Elementarwesen.

10•Schwaches Elementarwesen herbeirufen (E): Wie *Elementardiener herbeirufen*, beschwört aber ein Schwaches Elementarwesen (Werte siehe *BdS*).

12•Schwaches Elementarwesen beherrschen (M*): Wie *Elementardiener beherrschen*, wirkt aber bei Schwachen Elementarwesen.

15•Starkes Elementarwesen kontrollieren (M*): Wie *Elementardiener kontrollieren*, wirkt aber bei Starken Elementarwesen.

20•Starkes Elementarwesen herbeirufen (E): Wie *Elementardiener herbeirufen*, beschwört aber ein Starkes Elementarwesen (Werte siehe *BdS*).

25•Starkes Elementarwesen beherrschen (M*): Wie *Elementardiener beherrschen*, wirkt aber bei Starken Elementarwesen.

30•Elementaren Wächter herbeirufen (E): Wie *Elementardiener herbeirufen*, beschwört aber einen Elementaren Wächter (Werte siehe *BdS*).

50•Elementaren Wächter kontrollieren (M*): Wie *Elementardiener kontrollieren*, wirkt aber bei Elementaren Wächtern.

259•Visionsfestung (Seher-Berufsliste)

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Visionskunde	1 Thema	—	Selbst
2 Vision vernebeln	1 Thema	variabel	—
3 Vision bemerken	r 3 m/St	10 min/St	Selbst
4 Visionslabyrinth	1 Thema	variabel	—
5 Vision fehlleiten	1 Thema	variabel	—
6			
7 Visionsfestung II	1 Thema	variabel	—
8 Visionswächter	1 Thema	bis zum Tod	—
9 Falsche Vision	1 Thema	variabel	—
10 Vision erfüllen *	Selbst	—	Selbst
11 Zugang setzen	variabel	variabel	—
12 Vision verschieben	1 Thema	variabel	—
13 Visionsfestung III	1 Thema	variabel	—
14 Visionswächter II	1 Thema	bis zum Tod	—
15 Zugang lokalisieren*	1 Vision	—	—
16			
17			
18			
19			
20 Visionssperre	1 Thema	variabel	—
25 Visionswächter III	1 Thema	bis zum Tod	—
30 Visionsfestung IV	1 Thema	variabel	—
50 Wahrer Visionswächter	1 Thema	bis zum Tod	—

- 1•Visionskunde (N):** Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
2•Vision vernebeln (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
3•Vision bemerken (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
4•Visionslabyrinth (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
5•Vision fehlleiten (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
7•Visionsfestung II (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
8•Visionswächter (KD): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
9•Falsche Vision (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
10•Vision erfüllen (P*): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
11•Zugang setzen (I): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
12•Vision verschieben (KD): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.
13•Visionsfestung III (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.



14•Visionswächter II (D): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.

15•Zugang lokalisieren (KI*): Wie auf der Liste 204 im *RMA II*.

20•Visionssperre (KD): Wie auf der Liste 204 *RMA II*.

25•Visionswächter III (KD): Wie auf der Liste 204 *RMA II*.

30•Visionsfestung IV (D): Wie auf der Liste 204 *RMA II*.

50•Wahrer Visionswächter (KD): Wie auf der Liste 204 *RMA II*.

260•Wege der Beförderung (Magier-Berufsliste)

Anmerkung: Alle Reittiere verlassen den Zauberer, wenn sie außerhalb der Reichweite geraten.

Anmerkung: Alle Reittiere lassen sich mit einem Bonus von +25 reiten.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1 Irdenes Pferd I	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
2 Wasserroß I	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
3 Schwingen der Luft I	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
4			
5 Fliegende Scheibe I	r 1,5 m	10 min/St	3 m
6 Irdenes Pferd II	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
7 Wasserroß II	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
8 Schwingen der Luft II	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
9			
10 Fliegende Scheibe II	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
11 Irdenes Pferd III	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
12 Wasserroß III	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
13 Schwingen der Luft III	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
14			
15 Fliegende Scheibe III	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
16 Irdenes Pferd IV	variabel	10 min/St	3 m
17 Wasserroß IV	variabel	10 min/St	3 m
18 Schwingen der Luft IV	variabel	10 min/St	3 m
19			
20 Fliegende Scheibe IV	variabel	10 min/St	3 m
25 Wahres Irdenes Pferd	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
30 Wahres Wasserroß	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m
50 Wahre Schwingen der Luft	1 Elementarwesen	10 min/St	3 m

1•Irdenes Pferd I (EK): Beschwört ein Erdelementarwesen in Form eines Pferdes. Dieses kann bis zu 250 kg bei einer Höchstgeschwindigkeit von 15 km/h (ca. 40 m/Rd) transportieren. Das Irdene Pferd verfügt über 200 Treffer und weigert sich zu kämpfen. Ansonsten gehorcht es dem Zaubernenden.

2•Wasserroß I (EK): Beschwört ein Wasserelementarwesen in Form eines Delphins. Dieser kann bis zu 200 kg bei einer Höchstgeschwindigkeit von 20 km/h (ca. 55 m/Rd) transportieren. Das Wasserroß verfügt über 150 Treffer und weigert sich zu kämpfen. Ansonsten gehorcht es dem Zaubernenden.

3•Schwingen der Luft I (EK): Beschwört ein Lufterelementarwesen in Form eines Riesenadlers. Dieser kann bis zu 150 kg mit einer Höchstgeschwindigkeit von 30 km/h (ca. 80 m/Rd) transportieren. Das Wesen verfügt über 100 Treffer und weigert sich zu kämpfen. Ansonsten gehorcht es dem Zaubernenden.

5•Fliegende Scheibe I (K): Erschafft eine undurchsichtige Scheibe von 1,5 m Durchmesser, die sich nach den geistigen Befehlen des Zaubernenden bewegt. Sie kann bis zu 250 kg bei einer Höchstgeschwindigkeit von 20 km/h tragen. Die Fliegende Scheibe verfügt über 125 Treffer.

6•Irdenes Pferd II (EK): Wie *Irdenes Pferd I*, kann aber bis zu 350 kg tragen, bewegt sich mit 30 km/h und verfügt über 300 Treffer.

7•Wasserroß II (EK): Wie *Wasserroß I*, kann aber bis zu 300 kg tragen, bewegt sich mit 45 km/h und verfügt über 200 Treffer.

8•Schwingen der Luft II (EK): Wie *Schwingen der Luft I*, kann aber bis zu 250 kg tragen, bewegt sich mit 60 km/h und verfügt über 150 Treffer.

10•Fliegende Scheibe II (K): Wie *Fliegende Scheibe I*, erschafft aber eine undurchsichtige Scheibe von 30 cm/St Durchmesser, die bis zu 500 kg tragen kann, sich mit 40 km/h bewegt und über 250 Treffer verfügt.

11•Irdenes Pferd III (EK): Wie *Irdenes Pferd II*, bewegt sich aber mit 60 km/h und kämpft wie eine Schwaches Erdelementarwesen.

12•Wasserroß III (EK): Wie *Wasserroß II*, bewegt sich aber mit 90 km/h und kämpft wie ein Schwaches Wasserelementarwesen.

13•Schwingen der Luft III (EK): Wie *Schwingen der Luft II*, bewegt sich aber mit 120 km/h und kämpft wie ein Schwaches Luft-elementarwesen.

15•Fliegende Scheibe III (K): Wie *Fliegende Scheibe II*, kann aber bis zu 50 kg/St des Zaubern den tragen und sich mit 75 km/h bewe-gen.

16•Irdenes Pferd IV (EK): Wie *Irdenes Pferd II*, es kann aber 1 Irdenes Roß/St beschworen werden.

17•Wasserroß IV (EK): Wie *Wasserroß II*, es kann aber 1 Wasser-roß/St beschworen werden.

18•Schwingen der Luft IV (EK): Wie *Schwingen der Luft II*, es kann aber 1 Schwinge der Luft/St beschworen werden.

20•Fliegende Scheibe IV (K): Wie *Fliegende Scheibe II*, es kann aber 1 Fliegende Scheibe/St beschworen werden.

25•Wahres Irdenes Pferd (EK): Wie *Irdenes Pferd III*, kämpft aber wie ein Starkes Erdelementarwesen.

30•Wahres Wasserroß (EK): Wie *Wasserroß III*, kämpft aber wie ein Starkes Wasserelementarwesen.

50•Wahre Schwingen der Luft (EK): Wie *Schwingen der Luft III*, kämpft aber wie ein Starkes Luftelementarwesen.

261•Heilung der Lebensessenz (Heiler-Berufsliste)

Anmerkung: Für eine Erklärung der Lebensessenz siehe Abschnitt 6.1. Keiner der verwandten Sprüche auf dieser Liste wirkt kumulativ, und jeder Spruch kann pro Ziel nur einmal auf eine Schädigung der Lebensessenz angewendet werden.

Spruch	Wirkungsbereich	Dauer	Reichweite
1			
2 Lebensessenz erfüllen	1 Ziel	—	3 m
3 Lebensessenz reinigen	1 Ziel	P	3 m
4			
5 Lebensessenz wiederherstellen III	1 Ziel	P	Berührung
6			
7 Lebensessenz heilen III	1 Ziel	P	Berührung
8			
9			
10 Lebensessenz wiederherstellen V	1 Ziel	P	Berührung
11			
12 Lebensessenz heilen V	1 Ziel	P	Berührung
13			
14			
15 Lebensessenz wiederherstellen VII	1 Ziel	P	Berührung
16			
17 Lebensessenz heilen VII	1 Ziel	P	Berührung
18			
19			
20 Lebensessenz wiederherstellen X	1 Ziel	P	Berührung
25 Lebensessenz heilen X	1 Ziel	P	Berührung
30 Völlige Wiederherstellung der Lebensessenz	1 Ziel	P	Berührung
50 Völlige Heilung der Lebensessenz	1 Ziel	P	Berührung



2•Lebensessenz erfüllen (P): Der Zaubern de kann genau bestimmen, wieviel Lebensessenz in einem Wesen vorhanden ist.

3•Lebensessenz reinigen (H): Gestattet dem Zaubern den die Lebensessenz des Zieles von allen Giften, Krankheiten und Verun-reinigungen zu befreien.

5•Lebensessenz wiederherstellen III (H): Gestattet dem Zau-bernden, bis zu 3 Lebensstufen des Zieles wiederherzustellen. Dabei wird vorausgesetzt, daß es sich nur um vorübergehend verlorene Lebensstufen handelt.

7•Lebensessenz heilen III (H): Gestattet dem Zaubern den, eine permanente Schädigung der Lebensstufen des Zieles zu heilen, was die Wiedererlangung verlorener Lebensstufen ermöglicht. Dabei werden die Lebensstufen allerdings nicht wiederhergestellt.

10•Lebensessenz wiederherstellen V (H): Wie *Lebensessenz wie-derherstellen III*, dieser Spruch stellt aber bis zu 5 Lebensstufen wie-der her.

12•Lebensessenz heilen V (H): Wie *Lebensessenz heilen III*, dieser Spruch heilt aber permanente Verluste von bis zu 5 Lebensstufen.

15•Lebensessenz wiederherstellen VII (H): Wie Lebensessenz wiederherstellen III, dieser Spruch stellt aber bis zu 7 Lebensstufen wieder her.

17•Lebensessenz heilen VII (H): Wie *Lebensessenz heilen III*, die-ser Spruch heilt aber permanente Verluste von bis zu 7 Lebensstufen.

20•Lebensessenz wiederherstellen X (H): Wie *Lebensessenz wie-derherstellen III*, dieser Spruch stellt aber bis zu 10 Lebensstufen wieder her.

25•Lebensessenz heilen X (H): Wie *Lebensessenz heilen III*, dieser Spruch heilt aber permanente Verluste von bis zu 10 Lebensstufen.

30•Völlige Wiederherstellung der Lebensessenz (H): Wie *Lebensessenz wiederherstellen III*, dieser Spruch stellt aber alle vorü-bergehend verlorenen Lebensstufen wieder her.

50•Völlige Heilung der Lebensessenz (H): Wie *Lebensessenz bei-len III*, dieser Spruch heilt aber alle permanenten Verluste von Lebensstufen.

11

Die Tabellen

Tabellenverzeichnis

11.1 Erweiterung zur Tabelle für Statische Manöver MT•2	93
11.2 Erweiterung der Alternativen Tabelle für Statische Manöver OMT•1	96
11.3 Tabelle der ähnlichen Fertigkeiten	102
11.4 Wissenstabelle	105
11.5 Tabelle der Fertigkeiten	106
11.6 Tabelle der Stufenbonusse	110
11.7 Tabelle der Berufe	112
11.8 Entwicklungskostentabelle	113

Abkürzungen

B&M — Bewegung und Manöver

Rd (Rdn) — Runde(n)

St — Stufe

11.1 Erweiterung zur Tabelle für Statische Manöver MT•2

Anmerkung: Siehe Abschnitt 4.3 und Tabelle MT-2.

Kategorie	Gedächtnis- training*	Pantomime	Seiltanz	Furcht	Magische Rituale	Tierbändigung	Sprünge**	Orientierungs- sinn	Jonglieren	Geräusche nachahmen
Schwierigkeitsgrad										
Routine	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	na	+30	+30
einfach	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	na	+20	+20
leicht	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	na	+10	+10
mittelschwer	0	0	0	0	0	0	0	na	0	0
schwer	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	na	-10	-10
sehr schwer	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	na	-20	-20
äußerst schwer	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	na	-30	-30
blanker Leichtsinn	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	na	-50	-50
absurd	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	na	-70	-70
Beleuchtung										
Keine Schatten	---	---	+10	0	+10	0	+10	---	+10	---
Kaum Schatten	---	---	+5	-5	+5	-5	+5	---	+5	---
Schattig	---	---	0	-10	0	-10	0	---	0	---
Tiefe Schatten	---	---	-5	-20	-5	-15	-5	---	-5	---
Dunkel	---	---	-20	-40	-20	-30	-20	---	-20	---
Pechschwarz	---	---	-40	-50	-30	-50	-40	---	-40	---
Schock & Schmerz										
25%-50% Treffer	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
51%-75% Treffer	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
76%+ mehr Treffer	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Blutverlust										
pro Treffer/Runde	-10	-5	-10	-5	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Schwere Wunden										
pro unbrauchbarem Körperteil	-10	-10	-10	-5	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Benommenheit	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Niedergeschlagen	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
im Kampf										
im Nahkampf	-30	---	-30	-30	-30	-70	-30	-30	-30	-70
unter Beschuß	-10	---	-10	-10	-10	-50	-10	-10	-10	-50

Kategorie	Seelen- heilkunde	Wahrsage- kunst	Körperfunktion stabilisieren	RWS	Sinne***	Benommenheit überwinden	Körper- wandlung	Gebetmöffnung entdecken	Lykantr.- kontrolle	Meditation
Schwierigkeitsgrad										
Routine	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
einfach	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
leicht	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
mittelschwer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
schwer	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
sehr schwer	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
äußerst schwer	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
blanker Leichtsinn	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
absurd	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Beleuchtung										
Keine Schatten	---	---	---	---	0	+10	---	+10	---	---
Kaum Schatten	---	---	---	---	-5	+5	---	+5	---	---
Schattig	---	---	---	---	-10	0	---	0	---	---
Tiefe Schatten	---	---	---	---	-20	-5	---	-5	---	---
Dunkel	---	---	---	---	-40	-20	---	-20	---	---
Pechschwarz	---	---	---	---	-50	-30	---	-40	---	---
Schock & Schmerz										
25%-50% Treffer	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
51%-75% Treffer	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
76%+ mehr Treffer	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Blutverlust										
pro Treffer/Runde	-10	-10	-5	-10	-5	-10	-10	-5	-10	-5
Schwere Wunden										
pro unbrauchbarem Körperteil	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Benommenheit	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Niedergeschlagen	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
im Kampf										
im Nahkampf	-30	-30	---	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
unter Beschuß	-10	-10	---	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10

* Diese Kategorie schließt alle akademischen, sprachlichen, sozialen und Wissensfertigkeiten ein.

** Diese Kategorie beinhaltet Stabhochsprung sowie alle athletischen und gymnastischen Fertigkeiten.

*** Diese Kategorie beinhaltet alle Fertigkeiten, die mit den Sinnen zusammenhängen, sowie Hinterhalt entdecken und Realitätsveränderung wahrnehmen.

Spezielle Modifikationen

Gedächtnistraining

Akademische- und Wissensfertigkeiten, Sprachen und soziale Fertigkeiten	
Pro vergangener Woche	-5
Ins Gedächtnis eingepägt	+30
Eindruck auf den Charakter: keiner	-5
wenig	0
mittelmäßig	+5
groß	+5
sehr groß	+10

Pantomime

Einfache Handlungen	0
Komplexe Handlungen	-15
Mit Requisiten	+15

Seiltanz

90 cm Breite	+30
60 cm Breite	+20
30 cm Breite	+10
15 cm Breite	0
8 cm Breite	-10
2 cm Breite	-20
1 cm Breite	-30
0,5 cm Breite	-50
0,25 cm Breite oder weniger	-70
Windverhältnisse	(+00/-70) (Windstille bis Orkanstärke)
Oberflächenverhältnisse	(+30/-70) (von rutschfest bis glitschig)
Balancierstange	(+10)
Hochseilschuhe	(+10)

Stabbochsprung

1,2 m Höhe x 1,2 m Weite	+30
1,8 m Höhe x 1,8 m Weite	+20
2,4 m Höhe x 2,4 m Weite	+10
3 m Höhe x 3 m Weite	0
4,5 m Höhe x 4,5 m Weite	-10
6 m Höhe x 6 m Weite	-20
9 m Höhe x 9 m Weite	-30
12 m Höhe x 12 m Weite	-50
15 m Höhe x 15 m Weite	-70

Weitsprung

Körperlänge x 1	+30
Körperlänge x 1,5	+20
Körperlänge x 2	+10
Körperlänge x 2,5	0
Körperlänge x 3	-10
Körperlänge x 3,5	-20
Körperlänge x 4	-30
Körperlänge x 4,5	-50
Körperlänge x 5	-70

Orientierungssinn

Starkes natürliches Magnetfeld	+30
Starkes unnatürliches Magnetfeld	-30
Schwaches natürliches Magnetfeld	+5
Schwaches unnatürliches Magnetfeld	-10

Tierbändigung

Pflanzenfresser	+30
Allesfresser	0
Fleischfresser	-30
Keine Intelligenz	-50
Geringe Intelligenz	-10
Tierische Intelligenz	0
Wild/Ungezähmt	-20
Freundschaft/Von Geburt an versorgt	+30
Amphibien (alle)	-10
Arthropoden (Insekten)	-50
Flugtiere (Vögel)	-20
Paarhufer (Vieh, Büffel, Wild usw.)	0
Hundeartige (Hunde, Wölfe, Füchse usw.)	+10
Seesäuger	-20
Hohltiere (Quallen usw.)	-10
Pferdeartige	0
Katzen	-10
Fische (mit Flossen, Gräten, Schuppen usw.)	-30
Weichtiere (Schnecken, Kraken usw.)	-40
Dickhäuter (Elephanten, Rhinoceros usw.)	0
nagetiere (Ratten, Biber, Hasen usw.)	0
Dinosaurier (landlebende Reptilien)	-10
Schlangen	-10
Affenartige (Schimpansen, Gorillas usw.)	+50
Schweine (Haus- und Wildschweine)	0
Bärenartige (Bären, Vielfraße, Pandas usw.)	0

Jonglieren

2 Gegenstände	+30
3 Gegenstände	+20
4 Gegenstände	+10
5 Gegenstände	0
7 Gegenstände	-10
9 Gegenstände	-20
10 Gegenstände	-30
11 Gegenstände	-50
12 Gegenstände	-70
Unregelmäßig geformte Gegenstände	-10
Scharfe Gegenstände	-20
Verschiedenartige Gegenstände	-30

Geräusche nachahmen

Einfache Laute (Eine Note/ein Ton)	+20
Mehrtonige Laute (Vogelzwitschern usw.)	-10
Komplexe Lautfolgen (verständliche Worte)	-20
Nachahmung einer fremden Stimme	-20
Mehrstimmige Unterhaltung vortäuschen	-30

Seelenheilkunde

Leichte Geisteskrankheit	+5
Mittelschwere Geisteskrankheit	-5
Tiefschürfende Geisteskrankheit	-20
Jedes vergangene Krankheitsjahr	-10
Schwere der für die Krankheit verantwortlichen Handlung	(+30/-70)
Stufe des SC/NSC, der die Krankheit verursacht hat	-1/St

Angstverhalten

Jede vorhergegangene, erfolgreiche Begegnung mit dieser Angst	+5
Für jede Stufe des angstverbreitenden Objekts	-5
Berührung des angstverbreitenden Objekts	-30
Innerhalb von 3 m zum angstverbreitenden Objekt	-10
Innerhalb von 30 m zum angstverbreitenden Objekt	+5
Selbstdisziplin-Modifikation des Ziels	+/-

Magische Rituale

(Erfolgsmodifikationen sind nicht kumulativ)

Routine	+30	1 Rd
einfach	+20	2 Rdn
leicht	+10	3 Rdn
mittelschwer	0	4 Rdn
schwer	-10	6 Rdn (1 min)
sehr schwer	-20	30 Rdn (5 min)
äußerst schwer	-30	90 Rdn (15 min)
blanker Leichtsinn	-50	180 Rdn (30 min)
absurd	-70	360 Rdn (1 h)
Mehr Zeit aufwenden	+/-	(Entscheidung des SL)
Magiekundiger	+5	
Teilmagiekundiger	-10	
Magieunkundiger	-25	
Anwendung eines erfolgreichen Rituals:		
— mit Erfolg	+25	
— mit vollkommenem Erfolg	+40	

Wahrsagekunst

	Vergangenheit	Zukunft
Routine	+30	12 Stunden
einfach	+20	1 Tag
leicht	+10	1 Woche
mittelschwer	+00	2 Wochen
schwer	-10	1 Monat
sehr schwer	-20	3 Monate
äußerst schwer	-30	6 Monate
blanker Leichtsinn	-50	1 Jahr
absurd	-70	1 Jahr +
Von entscheidender Wirkung in der Vergangenheit	+10	
Von geringer Wirkung in der Vergangenheit	-10	
Von entscheidendem Einfluß auf die Zukunft	-30	
Von geringem Einfluß auf die Zukunft	-70	

Körperfunktion stabilisieren

Routine	+30	Übung der Stabilisations-Trance
einfach	+20	Blutung von 1 Treffer/Rd
leicht	+10	Blutung von 2 Treffer/Rd
mittelschwer	+00	Blutung von 3 Treffer/Rd
schwer	-10	Blutung von 4 Treffer/Rd
sehr schwer	-20	Blutung von 5 Treffer/Rd
äußerst schwer	-30	Blutung von 6+ Treffer/Rd
blanker Leichtsinn	-50	1 Körperteil amputiert
absurd	-70	2 Körperteile amputiert

Orientierung im Dunkeln

Effektive Blindheit -90

Hinterhalt entdecken

Je nach Schwierigkeit des Anschlags und der Präzision der Attentäter bei der Vorbereitung +30/-70

Realitätsveränderung wahrnehmen

Innerhalb von 3 m	+30
3 m - 10 m	+20
11 m - 30 m	+10
31 m - 100 m	+00
101 m - 150 m	-10
151 m - 300 m	-20
301 m - 1000 m	-30
1.001 m - 1500 m	-50
1.500 m +	-70
.....	+1/Stufe der Veränderung

Körperwandlung

	Fertigkeitsbonus	Eigenchaftsbonus	WW-Bonus	Kategorie
Routine	+30	-10	-5	Typ A
einfach	+20	-5		
leicht	+10	+0	+0	Typ B
mittelschwer	+00	+5		
schwer	-10	+10	+5	Typ C
sehr schwer	-20	+15		
äußerst schwer	-30	+20	+10	Typ D
blanker Leichtsinn	-50	+25		
absurd	-70	+30	+15	Typ E

Anmerkung: Fertigkeitsbonus, Eigenschaftsbonus und Widerstandsbonus beziehen sich auf geplante oder erwünschte Veränderungen einer Fertigkeit, Eigenschaft oder des Widerstandsvermögens des Ziels.

Geheimöffnungen finden

Je nach Größe der verborgenen Öffnung	+30/-70
Beleuchtung	+30/-70
Qualität der Tarnung	+30/-70

Benommenheit überwinden

	Zahl der Runden in Benommenheit
Routine	+30
einfach	+20
leicht	+10
mittelschwer	+00
schwer	-10
sehr schwer	-20
äußerst schwer	-30
blanker Leichtsinn	-50
absurd	-70
-10/Rd Benommenheit	
-50 bei Orientierungslosigkeit	
+3/St des Betroffenen	

Lykanthropie kontrollieren

Vollmond	-100	Tagesanbruch	+100
Halbmond	-50	Tageslicht (im Freien)	+50
Neumond	+00	Tageslicht (in Räumen)	+25
Mondlose Nacht	+00	Tageslicht (unterirdisch)	+10
Verwandlung aufhalten	-25	Nach Trefferverlust	-25
Verwandlung einleiten	+00	Nach Kritischem Treffer	-50
Anblick eines verwundeten Freundes	-25		
Anblick eines getöteten Freundes	-50		

Meditation

variiert je nach den Bedingungen zwischen:

an ruhigen und beschaulichen Orten	+30 und
bei laufenden Schlachten & Nahkämpfen	-70

Jede Situation und jeder Gebrauch der meditativen Fertigkeiten muß einzeln bewertet werden und einen dementsprechenden Bonus (+/-) zugeteilt bekommen.

11.2 Erweiterung der Alternativen

Tabelle für Statische Manöver OMT • 1

Anmerkung: Siehe *BdH&A*, 14.6 und Tabelle OMT 1.

Tierbändigung

Anmerkung: Kommunikation mit Tieren ist auf sehr grundlegende Konzepte wie »Nahrung«, »Feind«, »Folgen«, »Angriff« usw. beschränkt.

-26 und weniger DEBAKEL: Das Tier, mit dem der Charakter kommunizieren will, greift ihn an. Der Charakter ist 20 Runden lang benommen und wird diese Fertigkeit aus mangelndem Selbstvertrauen 1W10 Tage lang nicht mehr anwenden.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Verlust der Konzentration. Das Tier verliert die Orientierung und flieht, so schnell es kann. Der Charakter ist 10 Runden lang benommen, und ihm mißlingt in den nächsten 10 Minuten (60 Runden) jedes weitere Statische Manöver. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Manöver mißlungen. Der Charakter kann das Manöver erst 24 Stunden später erneut versuchen. Handelt es sich um einen Fleisch- oder Allesfresser, bleibt das Tier da. Alle Pflanzenfresser ziehen weiter, da sie wissen, daß jeder Versuch, das Verhalten eines Verrückten zu verstehen, zwecklos ist.

76-90 TEILERFOLG: Das Tier bleibt. Ein erneuter Versuch ist möglich.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Das Tier verharzt regungslos und schaut verwirrt. Ein erneuter Versuch mit +20 ist möglich.

111-175 ERFOLG: Die Beeinflussung des Tieres ist erfolgreich und die Kommunikation kann beginnen.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Das Tier ist nicht nur beeinflusst worden, sondern unterwirft sich dem Charakter. Dieser erhält einen Bonus von +50 auf alle Beeinflussungen, bis er etwas tut, was das Vertrauen erschüttert.

Besondere Modifikationen

Pflanzenfresser	+30
Allesfresser	0
Fleischfresser	-30
Keine Intelligenz	-50
Geringe Intelligenz	-10
Tierische Intelligenz	0
Wild/Ungezähmt	-20
Freundschaft/Von Geburt an versorgt	+30
Amphibien (alle)	-10
Arthropoden (Insekten)	-50
Flugtiere (Vögel)	-20
Paarhufer (Vieh, Büffel, Wild usw.)	0
Hundeartige (Hunde, Wölfe, Füchse usw.)	+10
Seesäuger	-20
Hohltiere (Quallen usw.)	-10
Pferdeartige	0
Katzen	-10
Fische (mit Flossen, Gräten, Schuppen usw.)	-30
Weichtiere (Schnecken, Kraken usw.)	-40
Dickhäuter (Elefanten, Rhinozerosse usw.)	0
Nagetiere (Ratten, Biber, Hasen usw.)	0
Dinosaurier (landlebende Reptilien)	-10
Schlangen	-10
Affenartige (Schimpansen, Gorillas usw.)	+50
Schweine (Haus- und Wildschweine)	0
Bärenartige (Bären, Vielfraße, Pandas usw.)	0

Angstverhalten

-26 und weniger DEBAKEL: Das Herz flattert und weigert sich, zu schlagen. Die Angst verschwindet, als der Charakter zu Boden geht und für 1 Monat ins Koma fällt.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Die Furcht meldet sich zu Wort und ergreift Besitz von der Seele. Der Charakter will seinen Füßen befehlen, zu fliehen, diesen Ort zu verlassen, diese gehor-

chen ihm aber nicht. Er kann in den nächsten 1W6 Runden nur hilflos in die Luft starren, bevor er zusammenbricht.

05-75 FEHLSCHLAG: Als die Welle der Furcht den Charakter trifft, kann er sich nur umdrehen und so schnell wie möglich vor der Quelle der Angst fliehen, bis er völlig erschöpft ist.

76-90 TEILERFOLG: Erschrocken weicht der Charakter zurück, bis er die Angst abschütteln kann. Er kann nur 20% der normalen Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen, bis er aus dem Einflußbereich der Angst entkommt oder sein Wurf in der nächsten Runde gelingt. Natürlich steht es ihm frei, die Flucht zu ergreifen.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Angst fährt in den Charakter und läßt ihm nur 50% der Handlungsmöglichkeiten. Nach 3 Runden kann er versuchen, sich wieder zusammenzureißen. Flucht könnte eine passende Alternative dazu sein.

111-175 ERFOLG: Obwohl die Angst durch seine Adern strömt, kann der Charakter sich zusammenreißen und normal handeln.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter lacht der Angst ins Gesicht. In der nächsten Minute (6 Runden) erhält er einen Bonus von +20 auf alle Handlungen, weil ihn ein gigantischer Adrenalinschub durchflutet.

Besondere Modifikationen

Jede vorhergegangene, erfolgreiche Begegnung mit dieser Angst +5	
Für jede Stufe des angstverbreitenden Objekts	-5
Berührung des angstverbreitenden Objekts	-30
Innerhalb von 3 m zum angstverbreitenden Objekt	-10
Innerhalb von 30 m zum angstverbreitenden Objekt	+5
Selbstdisziplin-Modifikation des Ziels	+/-

Jonglieren

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakuläres Mißgeschick — Der Charakter läßt alle Gegenstände fallen. Alle zerbrechlichen Objekte zerbrechen/zersplittern, und verletzen den Charakter dabei (wenn möglich). Er kann erst einen erneuten Versuch starten, wenn sich die Umstände geändert haben.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Verlust der geistigen Konzentration, woraufhin ein Objekt nach dem anderen zu Boden fällt. Jeder weitere Versuch in den nächsten 10 min (60 Runden) führt zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Fehlschlag läßt den Charakter ziemlich ungeschickt aussehen. Ein erneuter Versuch ist erst nach 24 Stunden möglich.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter läßt einen Gegenstand fallen. Nach 1 Stunde Besinnung kann der Charakter es erneut versuchen.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Unvollkommene Technik läßt ein Objekt aus der Bahn geraten, was beinahe zu einem Patzer geführt hätte. Erneuter Versuch mit +20.

111-175 ERFOLG: Geschafft!!!!

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter agiert mit spielerischer Sicherheit. Jedesmal, wenn er mit der genau gleichen Kombination unter denselben Bedingungen jongliert, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +75.

Besondere Modifikationen

2 Gegenstände	+30
3 Gegenstände	+20
4 Gegenstände	+10
5 Gegenstände	0
7 Gegenstände	-10
9 Gegenstände	-20
10 Gegenstände	-30
11 Gegenstände	-50
12 Gegenstände	-70
Unregelmäßig geformte Gegenstände	-10
Scharfe Gegenstände	-20
Verschiedenartige Gegenstände	-30

Springen – Stabhochsprung – Gymnastik- und Leichtathletik-Fertigkeiten

-26 und weniger DEBAKEL: Der Charakter landet völlig falsch und bricht sich beim Auftreffen auf den Boden die Fußknöchel (beim Sprung über ein Loch oder eine Öffnung gilt stattdessen das »Debakel« für *Seiltanz*). Der Charakter wird es mindestens für 1W10 Tage nicht erneut versuchen.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Mentaler Blackout (beim Sprung über ein Loch oder eine Öffnung gilt stattdessen der »Vollkommene Fehlschlag« für *Seiltanz*). Wenn ein Orientierungswurf gelingt, kann der Charakter versuchen, sicher zu landen, ansonsten erleidet er entsprechenden Schaden auf Tabelle ATS 1 im *BdS*.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Versuch schlägt fehl, aber der Charakter ist unverletzt — und wird es mindestens 1 Tag lang nicht erneut versuchen.

76-90 TEILERFOLG: Es wird langsam. Erneuter Versuch.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Es ist fast geschafft. Erneuter Wurf mit einem Bonus von +20.

111-175 ERFOLG: Geschafft!

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Wenn diese Fertigkeit auf die gleiche Weise eingesetzt wird und die Bedingungen gleich bleiben oder sich verbessern, dann gelingt der nächste Versuch mit dieser Fertigkeit automatisch.

Besondere Modifikationen

KL = Körperlänge des Springenden.

Weitsprung		Stabhochsprung		Höhe x Weite
aus dem Lauf	aus dem Stand			
KL x 1,0	KL x 0,5	Routine	+30	1,2 m x 1,2 m
KL x 1,5	KL x 0,7	einfach	+20	1,8 m x 1,8 m
KL x 2,0	KL x 0,9	leicht	+10	2,4 m x 2,4 m
KL x 2,5	KL x 1,1	mittelschwer	+00	3 m x 3 m
KL x 3,0	KL x 1,5	schwer	-10	4,5 m x 4,5 m
KL x 3,5	KL x 2,0	sehr schwer	-20	6 m x 6 m
KL x 4,0	KL x 2,5	äuß. schwer	-30	9 m x 9 m
KL x 4,5	KL x 3,0	bl. Leichtsinn	-50	12 m x 12 m
KL x 5,0	KL x 3,5	absurd	-70	15 m x 15 m



Geräusche nachahmen

-26 und weniger DEBAKEL: Dem Charakter unterläuft ein spektakulärer Fehler. Die Stimme beginnt zu quietschen und behält diese hohe Tonlage für 1W10 Tage, was einen Malus von -50 auf Soziale- und Sprachfertigkeiten mit sich bringt.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Der Charakter erleidet einen völligen geistigen Ausfall. Alle Statischen Manöver, die innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) versucht werden, führen zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Haarsträubender Fehlschlag. Der Charakter kann erst in 24 h einen erneuten Versuch unternehmen.

76-90 TEILERFOLG: Es gelingt dem Charakter, ungefähr 20% des neuen Geräusches nachzuahmen. Erneuter Versuch nach einer Stunde möglich.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Fast geschafft, der Ton kommt langsam. Erneuter Versuch mit +20 (nicht kumulativ).

111-175 ERFOLG: Das war toll!

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Versuch ist so gut gelungen, daß erneute Imitationen des gleichen Geräusches automatisch gelingen.

Besondere Modifikationen

Einfache Laute (Eine Note/ein Ton).....	+20
Mehrtonige Laute (Vogelzwitschern usw.).....	-10
Komplexe Lautfolgen (verständliche Worte).....	-20
Nachahmung einer fremden Stimme.....	-20
Mehrstimmige Unterhaltung vortäuschen.....	-30

Akademische-, Sprachliche- und Soziale Fertigkeiten-Gedächtnistraining-Wissensfertigkeiten

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — der Kopf scheint völlig leer zu sein. Der Gedächtnisschwund läßt langsam in 1W10 Tagen nach.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Der Charakter kann sich an nichts mehr erinnern, was mit dem Thema zusammenhängt. Alle Statischen Manöver, die innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) unternommen werden, führen zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Charakter kann sich an nichts erinnern. Erneuter Versuch nach 24 h möglich.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter erinnert sich weit genug, um eine Gefahr darzustellen (nur an Hauptaspekte, nicht an Einzelheiten), weiß aber nicht, daß ihm etwas wichtiges entgangen ist. Ein erneuter Versuch ist nach 1 Stunde möglich.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Der Charakter kann sich mit einiger Klarheit an die Hauptaspekte und einige Details des Themas erinnern, wobei ihm die Feinheiten allerdings entfallen sind. Er weiß, daß etwas fehlt. Ein erneuter Versuch ist nach 1 Stunde möglich.

111-175 ERFOLG: Der Charakter kann sich an alles erinnern, was er sich eingeprägt hat.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter kann sich an alles erinnern und hat diesbezüglich, falls möglich, ein photographisches Gedächtnis. Außerdem erhält er tieferen Einblick in die verborgene Bedeutung oder trifft wichtige Schlußfolgerungen anhand der Informationen (falls möglich).

Besondere Modifikationen

Pro vergangener Woche, seit der Gegenstand eingepreßt oder gesehen worden ist-5
 Ins Gedächtnis eingepreßt+30
 Eindruck auf den Charakter.....-10/+10
 (Entscheidung des SL: Keiner = -10; Bedeutender = +10)

Siehe: Wissenstabelle (für das verfügbare Fachwissen)

Sprinten

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — der Charakter kommt extrem falsch mit einem Fuß auf, bricht sich die Leiste und verstaucht sich einen Knöchel so, daß er bis zur Heilung einen Malus von -70 erleidet. Er hat fürchterliche Schmerzen und erleidet einen Schaden von +30 auf Tabelle ATS 1 im *BdS*. Ein erneuter Versuch ist frühestens nach 1W10 Tagen möglich.

25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Die Beine spannen sich völlig unerwartet an. Ein Knie verdreht sich, und der Charakter erleidet einen Schaden auf Tabelle ATS 1 (für jede weitere Handlung gilt -50, bis das Knie geheilt ist). Jede Handlung, die innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) unternommen wird, führt zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

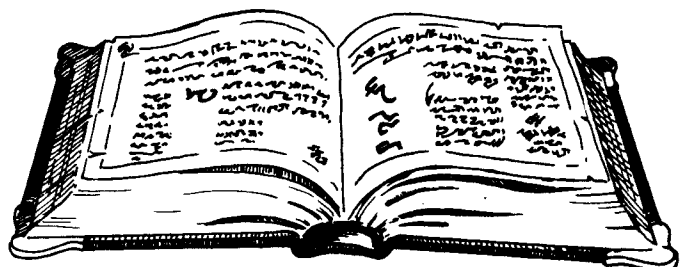
05-75 FEHLSCHLAG: Der Versuch mißlingt, und der Charakter kann nur mit x5 sprinten. Er kann 24 Stunden lang nicht mehr versuchen, sich schneller als x5 zu bewegen.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter läuft 10% schneller als seine normale Höchstgeschwindigkeit.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Der Charakter läuft 25% schneller als normal.

111-175 ERFOLG: Geschafft! Eine 50%ige Steigerung der Geschwindigkeit läßt alle Verfolger Staub schlucken.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Eine 75%ige Geschwindigkeitssteigerung läßt alle Zuschauer benommen auf den Charakter starren.



Benommenheit überwinden

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — der Charakter verliert das Gleichgewicht und knallt mit dem Kopf auf den Boden. Wenn er einen Helm trägt, ist er 10 Minuten lang bewusstlos; andernfalls sogar 1 Stunde, und er leidet 24 h an rasenden Kopfschmerzen, was ihm -50 bringt.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Das Dröhnen im Kopf hält unvermindert an. Der Charakter bekommt nicht einmal mehr mit, daß er hingefallen ist und sich selber ausgeknockt hat. Wenn er einen Helm trägt, ist er 1 Minute lang bewusstlos, andernfalls sogar 10 Minuten, und er leidet 6 Stunden an Schwächeanfällen, was ihm -30 einbringt. Siehe 05-75 unten.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Charakter ist immer noch benommen. Wegen einer plötzlichen Verkrampfung, die ihm durch die Glieder fährt, muß er sogar eine weitere Runde Benommenheit hinnehmen. Mehr Glück beim nächsten mal!

76-90 TEILERFOLG: In dieser Runde kann der Charakter die Benommenheit überwinden und 25% seiner normalen Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen. Wenn der Charakter mehr als 1 Runde Benommenheit erlitten hat, ist er in der nächsten Runde immer noch benommen.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: In dieser Runde kann der Charakter die Benommenheit überwinden und 50% seiner normalen Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen. Wenn der Charakter mehr als 1 Runde Benommenheit erlitten hat, ist er in der nächsten Runde immer noch benommen.

111-175 ERFOLG: In dieser Runde kann der Charakter die Benommenheit überwinden und seine gesamten normalen Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen. Wenn der Charakter mehr als 1 Runde Benommenheit erlitten hat, ist er in der nächsten Runde immer noch benommen.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: In dieser und der nächsten Runde kann der Charakter die Benommenheit überwinden und seine gesamten normalen Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen. Wenn der Charakter mehr als 2 Runden Benommenheit erlitten hat, ist er nach Ablauf dieser beiden Runden immer noch benommen.

Besondere Modifikationen

	Zahl der Runden in Benommenheit
Routine	+30 0
einfach	+20 0
leicht	+10 0
mittelschwer	+00 1
schwer	-10 2
sehr schwer	-20 3-4
äußerst schwer	-30 5-7
blanker Leichtsinn	-50 8-9
absurd	-70 10+
-10/Rd Benommenheit	
-50 bei Orientierungslosigkeit	
+3/St des Betroffenen	

Seiltanz

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — der Charakter tritt daneben und stürzt ab, wobei er einen Schaden +50 auf Tabelle ATS 1 im *BdS* erleidet. Außerdem bricht er sich das Rückgrat und ist von der Hüfte ab gelähmt.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Das Hirn setzt einen Moment lang aus, und der Charakter stürzt ab. Er erleidet einen Schaden +20 auf Tabelle ATS 1 im *BdS*. Jede Handlung innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) führt zu einem Fehlschlag. Der Charakter wird mindestens 24 Stunden lang keinen erneuten Versuch unternehmen.

05-75 FEHLSCHLAG: Ein Fehlschlag verlangt einen Orientierungswurf (Sehr Schwer), um die Balance zu halten. Ist dieser erfolgreich, wird ein erneuter Balance-Wurf durchgeführt. Ansonsten erleidet der Charakter einen Schaden auf Tabelle ATS 1 im *BdS*. Nach 12 h ist ein erneuter Versuch möglich.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter kann 20% der Strecke zurücklegen, bevor er das Gleichgewicht verliert. Ein erneuter Versuch ist nach 1 h möglich.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Der Charakter schafft 50% des Weges. Erneuter Versuch mit +30.

111-175 ERFOLG: Sicheren Schrittes überquert der Charakter die Leere. Gut gemacht.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Die fast perfekte Vorstellung beeindruckt eventuelle Zuschauer. Jeder erneute Versuch des genau gleichen Manövers unter denselben Bedingungen führt automatisch zum Erfolg.

Besondere Modifikationen

Routine	+30	90 cm Breite
einfach	+20	60 cm Breite
leicht	+10	30 cm Breite
mittelschwer	+00	15 cm Breite
schwer	-10	8 cm Breite
sehr schwer	-20	2 cm Breite
äußerst schwer	-30	1 cm Breite
blanker Leichtsinn	-50	0,5 cm Breite
absurd	-70	0,25 cm Breite oder weniger
Balancierstange	(+10)	
Hochseilschuhe	(+10)	
Windverhältnisse	(+00/-70)	(Windstille bis Orkanstärke)
Oberflächenverhältnisse	(+30/-70)	(von rutschfest bis glitschig)

Magische Rituale

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — der Spruch und das magische Ritual enden in einem Feuerwerk. Es wird zweimal auf der »Patzertabelle Zauberverfehlen« gewürfelt, wobei der negative Wurf für das magische Ritual als positive Modifikation gilt. Um weitere Handlungen durchzuführen muß dem Charakter ein Orientierungswurf (äußerst schwer) gelingen.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Verwirrung über die Komponenten des Rituals führt zu einem geistigen Aussetzer und dem Verlust der Konzentration. Für jede weitere Handlung muß ein Orientierungswurf (Mittelschwer) gelingen. Es wird einmal auf der Patzertabelle Zauberverfehlen gewürfelt, und alle weiteren Versuche eines magischen Rituals in der nächsten Stunde führen zu einem Fehlschlag. Siehe 05 — 75.

05-75 FEHLSCHLAG: Irgendwie mißlingt das Ritual. Falls es einen Spruch verstärken sollte, tritt dessen normale Wirkung ein. Sollte es eine Spruchwirkung nachahmen, wirkt das Ritual nicht. Momentan fällt dem Charakter nicht ein, wie er dieses Ritual wirkungsvoll durchführen kann. Nach 24 Stunden kann er es erneut versuchen.

76-90 TEILERFOLG: Falls es möglich ist, wird nur 20% des potentiellen Ergebnisses erreicht, egal ob eine Spruchwirkung verstärkt oder nachgeahmt werden sollte. Der Charakter kann dieses spezielle Spruchritual erst erneut versuchen, wenn er 10 Minuten Zeit hatte, über den Ablauf nachzudenken.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Es ist an der Zeit, dem Ritual schnell (innerhalb einer halben Runde) eine weitere Komponente zuzufügen, und einen erneuten Wurf mit +20 durchzuführen. Andernfalls gelingt das Ritual (soweit möglich), nur zu 50% des maximalen Erfolgs. Der Charakter kann einen erneuten Versuch starten, nachdem er 3 Runden lang konzentriert nachgedacht hat.

111-175 ERFOLG: Das Ritual ist erfolgreich, egal, ob es einen Spruch nachahmen oder verstärken sollte. Wann immer der Charakter dieses spezielle Ritual erneut versucht, erhält er einen Bonus von +50.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Bei einem Versuch, dieses spezielle Ritual zukünftig erneut durchzuführen, erhält der Charakter +60, und für ähnliche Rituale +30. Außerdem erhält er auf alle Statischen Manöver in den nächsten 10 Minuten +20.

Besondere Modifikationen

Routine	+30	1 Rd
einfach	+20	2 Rdn
leicht	+10	3 Rdn
mittelschwer	0	4 Rdn
schwer	-10	6 Rdn (1 min)
sehr schwer	-20	30 Rdn (5 min)
äußerst schwer	-30	90 Rdn (15 min)
blanker Leichtsinn	-50	180 Rdn (30 min)
absurd	-70	360 Rdn (1 h)
Mehr Zeit aufwenden ..+/-		(Entscheidung des SL)
Magiekundiger	+5	Benutzg. eines erfolgr. Rituals:
Teilmagiekundiger	-10	— Erfolg
Magiekundiger	-25	— Vollkommener Erfolg

Lykanthropie kontrollieren

Diese Fertigkeit kann dazu benutzt werden, die Verwandlung aufzuhalten, sie einzuleiten oder sie in einem Teilstadium zu erhalten.

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — Die Verwandlung kann nicht kontrolliert werden. Der Charakter verliert das Vertrauen in seine Fähigkeiten und erleidet bei allen zukünftigen Versuchen, die Verwandlung zu kontrollieren, einen Abzug von -30. Für 1W10 Runden herrscht Verwirrung.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Dem Charakter gelingt es nicht einmal, die Verwandlung zu verlangsamen. Der Charakter verliert das Vertrauen in sein Können und erleidet bei allen zukünftigen Versuchen, die Verwandlung zu kontrollieren, einen Abzug von -10.

05-75 FEHLSCHLAG: Und wieder einmal gewinnt die Verwandlung den Kampf um die Kontrolle.

76-90 TEILERFOLG: Es gelingt dem Charakter, die Verwandlung zu verlangsamen, was ihm eine erneute Chance im Kampf um die Kontrolle einbringt. Nocheinmal würfeln.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Die Verwandlung ist kurzfristig aufgehalten. Ein erneuter Versuch mit +10 zeigt, wer die Kontrolle gewinnt.

111-175 ERFOLG: Gut gemacht. Der Charakter hat die Kontrolle gewonnen und die Verwandlung völlig aufgehalten.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter erlangt die völlige Kontrolle und kann die Verwandlung aufhalten, einleiten oder sie in einem Teilstadium erhalten. Der Charakter erhält einen einmaligen permanenten Bonus von +30. Außerdem erhält er einen Bonus von +10, mit dem alle negativen Modifikationen aufgehoben werden können, die der Charakter in vergangenen Situationen angesammelt hat.

Besondere Modifikationen

Vollmond	-100	Tagesanbruch.....	+100
Halbmond	-50	Tageslicht (im Freien).....	+50
Neumond.....	+00	Tageslicht (in Räumen).....	+25
Mondlose Nacht.....	+00	Tageslicht (unterirdisch).....	+10
Verwandlung aufhalten	-25	Nach Trefferverlust	-25
Verwandlung einleiten	+00	Nach Kritischem Treffer.....	-50

Anblick eines verwundeten Freundes.....-25

Anblick eines getöteten Freundes.....-50



Körperfunktionen stabilisieren

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag. Die Schläfen schwellen an, der Körper ist schweißgebadet, die Atmung stockt, und als der Charakter stirbt, merkt er, daß er den letzten Fehler seines Lebens gemacht hat. Der Tod bringt die Erlösung. Der Spielleiter kann einen Widerstandswurf zulassen.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Der letzte Schlag hat den Charakter härter getroffen, als er dachte. Jede seiner Handlungen innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) führt zu einem Fehlschlag. Viel Glück. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Charakter kämpft um die völlige Kontrolle über seinen Körpers, aber die Schmerzen der Wunden verweigern ihm diese letzte Freude. Wenn ihm nicht sofort irgendjemand hilft, wird er wahrscheinlich seinen Wunden erliegen.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter schafft es gerade noch, durchzuhalten. Die Körperfunktionen verlangsamen sich. Blutungen werden um 2 pro Runde verringert.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Mit zunehmendem Selbstvertrauen des Charakters wächst auch die geistige Kontrolle über den Körper. Blutungen verlangsamen sich um die Hälfte oder um 4; es gilt immer der höhere Wert.

111-175 ERFOLG: Der Charakter erlangt völlige Kontrolle über seinen Körper. Alle Blutungen stoppen.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter erreicht die völlige Beherrschung seines Körpers. Es gelingt ihm nicht nur, alle Blutungen zu stoppen, sondern auch die Heilungsrate bis zum Verlassen der Stabilisations-Trance zu verdoppeln.

Besondere Modifikationen

Routine	+30	Übung der Stabilisations-Trance
einfach.....	+20	Blutung von 1 Treffer/Rd
leicht.....	+10	Blutung von 2 Treffer/Rd
mittelschwer.....	+00	Blutung von 3 Treffer/Rd
schwer.....	-10	Blutung von 4 Treffer/Rd
sehr schwer.....	-20	Blutung von 5 Treffer/Rd
äußerst schwer.....	-30	Blutung von 6+ Treffer/Rd
blanker Leichtsinn	-50	1 Körperteil amputiert
absurd.....	-70	2 Körperteile amputiert

Wahrsagekunst

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — Eine irre Wahnvorstellung trifft den Charakter wie ein Schlag und macht es ihm unmöglich, jemals von dem Wunder zu berichten, das er gerade erlebt hat. Zehn Tage lang erleidet er -70 auf alle Handlungen.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Die Wahrsagung wird von einem unerwarteten Nebeneffekt begleitet. Ein taubes Gefühl breitet sich über den ganzen Körper aus und dem Charakter scheint den ganzen Tag über nichts zu gelingen. Für die nächsten 1W6 Stunden, d.h. bis die Taubheit verschwindet, erleidet der Charakter -30 auf alle Sozialen Aktivitäten. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Die Prophezeiung des Charakters schlägt fehl. Er weiß momentan nicht, warum die Wahrsagung nicht funktioniert hat. Ein neuer Versuch ist nach 24 Stunden möglich.

76-90 TEILERFOLG: Zumindest erlangt der Charakter ein wenig Klarheit über das fragliche Thema. Er hat die wesentlichen Punkte erkannt, die feineren Details sind ihm aber entgangen. Ein erneuter Versuch ist nach 1 h möglich.

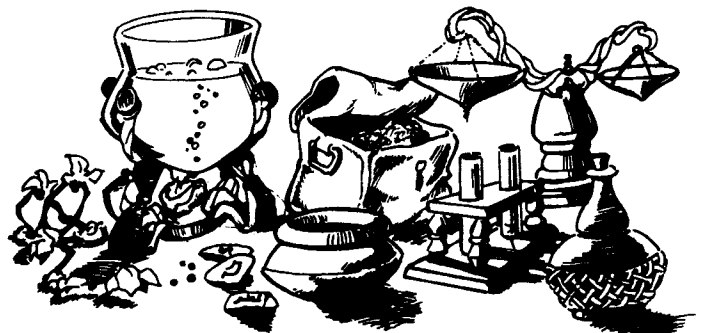
91-110 BEINAHE-ERFOLG: Der Charakter erfährt vieles durch diese Wahrsagung. Er weiß sogar, daß ihm etwas entgangen ist und kann nach 3 Runden nachdenken einen erneuten Versuch starten.

111-175 ERFOLG: Der Charakter erlangt den völligen Einblick in das Thema seiner Wahrsagung.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter hat die Wahrsagung in ihrer Ganzheit begriffen. Er ist sich aller darin enthaltenen Informationen bewußt und kann sie auch praktisch umsetzen.

Besondere Modifikationen

	Vergangenheit	Zukunft
Routine	+30	12 Stunden
einfach	+20	1 Tag
leicht.....	+10	1 Woche
mittelschwer.....	0	2 Wochen
schwer	-10	1 Monat
sehr schwer	-20	3 Monate
äußerst schwer	-30	6 Monate
blanker Leichtsinn	-50	1 Jahr
absurd.....	-70	1 Jahr +
Von entscheidender Wirkung in der Vergangenheit.....	+10	10 Minuten
Von geringer Wirkung in der Vergangenheit.....	-10	30 Minuten
Von entscheidendem Einfluß auf die Zukunft.....	-30	1 Stunde
Von geringem Einfluß auf die Zukunft	-70	6 Stunden



Meditation

Zustände der Meditation: Reinigung, Tod, Heilung, Schlaf und Trance.

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag — egal wieviel Mühe sich der Charakter gibt, aus dem meditativen Zustand aufzuwachen, es gelingt ihm einfach nicht. Er fällt für 1W10 Tage ins Koma und erleidet danach für zwei Wochen -70 auf alle Handlungen, weil er den Hauch des Todes gespürt hat.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Dies ist mal wieder einer von den Tagen, an denen gar nichts funktioniert. Jedes Statische Manöver innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) führt zu einem Fehlschlag.

05-75 FEHLSCHLAG: Die innere Anspannung läßt den Charakter nicht zur Ruhe kommen. Ein erneuter Versuch ist nach 2 Stunden möglich.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter hat seine liebe Not damit, sich in einen meditativen Zustand zu versetzen. Ihm gelingen nur 50% seiner Handlung. Ein erneuter Versuch ist nach 1 h möglich.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Die Nerven sind immer noch zu sehr angespannt. 75% der erwünschten Handlung gelingen. Ein erneuter Versuch ist nach 10 Minuten möglich.

111-175 ERFOLG: Mühelos gleitet der Charakter in einen meditativen Zustand. Er erhält +10 auf jede Handlung, die er in diesem Zustand unternimmt. Anmerkung für den Spielleiter: Dieser Bonus gilt nur für Handlungen, die in meditativer Trance durchgeführt werden können.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Es ist so einfach. Es gibt keine inneren Konflikte. Geistiger Friede umfängt den Charakter. Er erhält +30 auf alle Handlungen, die er in diesem Zustand unternimmt und +5 auf alle weiteren Handlungen an diesem Tag. *Anmerkung für den Spielleiter:* Der +30-Bonus gilt nur für Handlungen, die in meditativer Trance durchgeführt werden können.

Besondere Modifikationen

variiert je nach den Bedingungen zwischen:

- an ruhigen und beschaulichen Orten+30 und
- bei laufenden Schlachten & Nahkämpfen.....-70

Jede Situation und jeder Gebrauch der meditativen Fertigkeiten muß einzeln bewertet werden und einen dementsprechenden Bonus (+/-) zugeteilt bekommen.

Körperwandlung

Anmerkung: Diese Tabelle ist für den Gebrauch im Zusammenhang mit Körperwandlung-Sprüchen gedacht.

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag—Der Versuch, das Ziel zu verändern, geht nach hinten los. Es wird zweimal auf der Patzertabelle Zauberfehler gewürfelt. Außerdem ist der Charakter 20 Runden lang benommen. Aus mangelndem Selbstvertrauen wird er diesen Spruch 1W10 Tage lang nicht erneut versuchen.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Dem Charakter entgleitet die geistige Kontrolle. Das Ziel verliert die Orientierung (*schwerer Orientierungswurf*). Der Charakter ist 10 Runden lang benommen. Es wird einmal auf der Patzertabelle Zauberfehler gewürfelt. Jede weitere Handlung innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) führt automatisch zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Der Versuch ist fehlgeschlagen. Es wird einen Tag dauern, um herauszufinden, was schiefgegangen ist und um genügend Selbstvertrauen zurückzugewinnen, diesen Spruch erneut zu versuchen.

76-90 TEILERFOLG: Dem Charakter gelingen nur 50% der erwünschten Veränderung. Mehr Glück beim nächsten Mal.

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Das war so knapp, daß man den Erfolg fast schon riechen konnte. Mit ein bißchen mehr Übung könnte dem Charakter die richtige Kombination gelingen. Aber so erreicht er nur 75% der Veränderung.

111-175 ERFOLG: Ha! Da wird das Ziel aber überrascht sein! Die Veränderung lief genau nach Plan. Gut gemacht!

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Energiestrom war unglaublich. Dem Charakter gelingt nicht nur eine erfolgreiche Veränderung, sondern er hat sich diesmal selbst übertroffen. Wenn er möchte, kann er die Veränderung um 50% steigern.

Besondere Modifikationen

	Fertigkeitsbonus	Eigenchaftsbonus	WW-Bonus	Kategorie
Routine.....+30	-10	-5	-5	Typ A
einfach.....+20	-5			
leicht.....+10	+0	+0	+0	Typ B
mittelschwer.....+00	+5			
schwer.....-10	+10	+5	+5	Typ C
sehr schwer.....-20	+15			
äußerst schwer.....-30	+20	+10	+10	Typ D
blanker Leichtsinns.....-50	+25			
absurd.....-70	+30	+15	+15	Typ E

Anmerkung: Fertigkeitsbonus, Eigenchaftsbonus und Widerstandswurf-Bonus beziehen sich auf die geplante oder erwünschte Veränderungen einer Fertigkeit, Eigenschaft oder des Widerstandsvermögens des Ziels.

Hinterhalt entdecken Realitätsveränderung wahrnehmen

-26 und weniger DEBAKEL: Spektakulärer Fehlschlag—Die Wahrnehmungsfähigkeit geht durch innere Verwirrung für 1W10 Tage verloren. Eine geistige Benommenheit läßt den Charakter 1 Tag lang mit -70 handeln.

-25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG: Der Charakter verliert die Fähigkeit, sich zu konzentrieren und nimmt nichts mehr wahr. Jede Handlung, die innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) unternommen wird, führt zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.

05-75 FEHLSCHLAG: Das Selbstvertrauen des Charakters gerät ins Wanken. Es ist beunruhigend, sich plötzlich »blind« zu fühlen. Es dauert 1W10 Tage lang, das Selbstvertrauen in seine Wahrnehmungsfähigkeiten zurückzugewinnen.

76-90 TEILERFOLG: Der Charakter fühlt etwas, ist sich aber nicht sicher, was es war. Erneuter Versuch. (Anmerkung für den Spielleiter: Wenn es nicht möglich ist, dasselbe nochmal zu spüren, sollten die Spieler im Ungewissen bleiben. Andernfalls erhalten sie einen Bonus von +30, weil sie sich auf eine bestimmte Sache konzentrieren.)

91-110 BEINAHE-ERFOLG: Da war es. Der Charakter glaubt, etwas bemerkt zu haben und erhält einen erneuten Versuch mit +50. Wenn der Zeitpunkt dann vorbei ist, bemerkt er nichts.

111-175 ERFOLG: Geschafft! Falls es noch möglich ist, gelingt dieser Fertigkeitsschritt.

176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG: Der Charakter verblüfft sich sogar selber. Das war ein Kinderspiel. Er kann für 1W10 Tage +50 auf diese Wahrnehmungsfähigkeit addieren (Anmerkung: Dieser Extrabonus kann +50 nicht übertreffen).

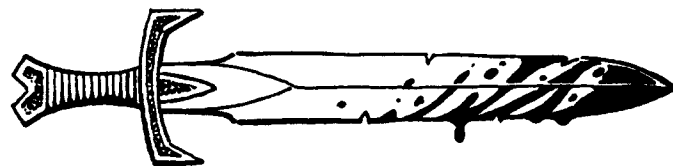
Besondere Modifikationen

Hinterhalt entdecken

Je nach Schwierigkeit des Anschlags und der Präzision der Attentäter bei der Vorbereitung +30/-70

Realitätsveränderung wahrnehmen

Innerhalb von 3 m.....+30
3 m - 10 m.....+20
11 m - 30 m.....+10
31 m - 100 m.....0
101 m - 150 m.....-10
151 m - 300 m.....-20
301 m - 1.000 m.....-30
1.001 m - 1.500 m.....-50
1.500 m +-70
+1/ St der Veränderung



Geheimöffnungen finden

- 26 und weniger DEBAKEL:** Spektakulärer Fehlschlag — egal, wie sehr der Charakter sich anstrengt, er kann nichts finden, selbst wenn man ihn mit der Nase darauf stößt. Dieser Zustand bleibt für diese Öffnung 1W10 Tage lang bestehen.
- 25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG:** Es scheint nichts da zu sein. Jedes Statische Manöver, das innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) unternommen wird, führt zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.
- 05-75 FEHLSCHLAG:** Dem Charakter gelingt es nicht, etwas zu finden. Ein erneuter Versuch ist nach 24 Stunden möglich.
- 76-90 TEILERFOLG:** Der Charakter glaubt, etwas gefunden zu haben, was möglicherweise eine Geheimöffnung ist. Ein erneuter Versuch ist nach 3 Runden möglich. *Anmerkung für den Spielleiter:* Um eine Geheimöffnung zu finden, muß natürlich eine solche existieren.
- 91-110 BEINAHE-ERFOLG:** Der Charakter findet etwas, das wie die Umrandung einer Geheimöffnung aussieht. Es ist sofort ein erneuter Versuch mit +30 möglich. *Anmerkung für den Spielleiter:* Um eine Geheimöffnung zu finden, muß natürlich eine solche existieren.
- 111-175 ERFOLG:** Wenn es eine Geheimöffnung gibt, so findet der Charakter sie. Auf geht's!
- 176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG:** Wenn es eine Geheimöffnung gibt, hat der Charakter sie nicht nur gefunden, sondern auch den Öffnungsmechanismus entdeckt, wenn er von dieser Seite bedient werden kann.

Besondere Modifikationen

Je nach Größe der verborgenen Öffnung	+30/-70
Beleuchtung.....	+30/-70
Qualität der Tarnung	+30/-70

Seelenheilkunde

- 26 und weniger DEBAKEL:** Spektakulärer Fehlschlag—Wegen der Unfähigkeit des Charakters erleidet der Patient einen völligen Rückschlag, an dem er beinahe stirbt. Zukünftige Versuche, diesen Patienten zu heilen erhalten einen Malus von -70. Der Charakter überlegt sich 1W10 Tage lang, das Praktizieren aufzugeben, bevor er diese Fertigkeit wieder einsetzen kann.
- 25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG:** Der Charakter ist überzeugt davon, daß der Patient geheilt ist. Alle zukünftigen Versuche, diesen Patienten zu heilen, erhalten einen Malus von -35. Siehe 05-75.
- 05-75 FEHLSCHLAG:** Die Unfähigkeit des Charakters, mit dem Patienten zu kommunizieren, verhindert eine Heilung. Ein erneuter Versuch ist am nächsten Tag möglich.
- 76-90 TEILERFOLG:** Dem Charakter gelingt ein kleinerer Durchbruch. Der Patient gewinnt Vertrauen in seine Fähigkeit, ihn zu heilen. Ein erneuter Versuch ist nach 1 Stunde möglich.
- 91-110 BEINAHE-ERFOLG:** Fast gelingt es dem Charakter, den Patienten zu heilen. Nur die Feinheiten fehlen zum völligen Verständnis der Geisteskrankheit. Ein erneuter Versuch erhält einen Bonus von +30.
- 111-175 ERFOLG:** Es gelingt dem Charakter, seinen Patienten von dessen Geisteskrankheit zu heilen. Hervorragende Arbeit!!!
- 176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG:** Es gelingt dem Charakter nicht nur, die Geisteskrankheit seines Patienten zu heilen, sondern er entdeckt auch noch ein frühes Kindheitstrauma, das er ebenfalls heilt, ohne daß der Patient es überhaupt merkt.

Besondere Modifikationen

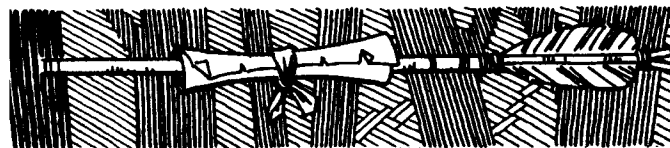
Leichte Geisteskrankheit.....	+5
Mittelschwere Geisteskrankheit.....	-5
Tiefschürfende Geisteskrankheit	-20
Jedes vergangene Krankheitsjahr	-10
Schwierigkeitsgrad der für die Krankheit verantwortlichen Handlung	(+30/-70)
Stufe des SC/NSC, der die Krankheit verursacht hat	-1/St

Pantomime

- 26 und weniger DEBAKEL:** Spektakulärer Fehlschlag — während der Vorstellung hat der Charakter einen geistigen Aussetzer. Sein Gedächtnis wird innerhalb der nächsten 10 Tage allmählich zurückkehren. Vielleicht sollte der Charakter einen anderen Beruf ergreifen.
- 25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG:** Die geistige und manuelle Gewandtheit des Charakters verlieren die Koordination. Alle Handlungen in den nächsten 6 Tagen erleiden einen Malus von -50, bis die Koordination wieder stimmt. Siehe 05-75.
- 05-75 FEHLSCHLAG:** Der Versuch mißlingt. Die Bewegungen waren schrecklich. Es wird 24 Stunden dauern, um das Selbstwertgefühl wieder aufzubauen und den Mut wiederzuerlangen, diese Fertigkeit erneut zu versuchen.
- 76-90 TEILERFOLG:** Dem Charakter gelingen die Bewegungen im einzelnen. Nun muß er sie nur noch als komplette Handlung hinkommen. Ein erneuter Versuch ist nach 1 Stunde möglich.
- 91-110 BEINAHE-ERFOLG:** Fast gelingt dem Charakter die Vollendung der Handlung. Alles, was fehlt, ist die Feinabstimmung. Erneuter Versuch mit +30.
- 111-175 ERFOLG:** Das war's! Diese Vorstellung würde einem König zur Ehre gereichen.
- 176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG:** Der Charakter übertrifft sich selber, und jeder erneute Versuch, diesen Gestenablauf darzustellen, gelingt automatisch.

Besondere Modifikationen

Einfache Handlungen	0
Komplexe Handlungen	-15
Mit Requisiten.....	+15



Räumlicher Wahrnehmungssinn

- 26 und weniger DEBAKEL:** Spektakulärer Fehlschlag—Der Geist weigert sich, die Vorstellung zu akzeptieren, daß eine Welt außerhalb des Körpers existiert. Aufgrund von Erblindung erleidet der Charakter 10 Tage lang einen Malus von -90.
- 25-04 VOLLKOMMENER FEHLSCHLAG:** Der Charakter hat die Fähigkeit verloren, sich zu konzentrieren und ist nicht in der Lage, seinen räumlichen Wahrnehmungssinn einzusetzen. Jede Handlung, die innerhalb der nächsten 10 Minuten (60 Runden) unternommen wird, führt zu einem Fehlschlag. Siehe 05-75.
- 05-75 FEHLSCHLAG:** Der 6. Sinn des Charakters funktioniert nicht richtig. Er findet keine Orientierungspunkte und kann absolut nichts wahrnehmen, bis er seine Augen wieder öffnen und sich neu orientieren kann.
- 76-90 TEILERFOLG:** Der Charakter kann seine Orientierungsfertigkeit teilweise kontrollieren. Die Reichweite bleibt aber äußerst beschränkt und erstreckt sich nicht weiter als bis zum Fertigungsgrad/5.
- 91-110 BEINAHE-ERFOLG:** Der Charakter hat fast die völlige Kontrolle über seine Orientierungsfertigkeit. Ein erneuter Versuch mit +30 ist möglich.
- 111-175 ERFOLG:** Geschafft! Der Charakter verfügt über die volle Reichweite seines 6. Sinnes.
- 176 und mehr VOLLKOMMENER ERFOLG:** Der Charakter hat auf seine inneren Reserven zurückgegriffen und die Reichweite der räumlichen Wahrnehmung verdoppelt.

Besondere Modifikationen

Effektive Blindheit -90

11.3 Tabelle der Ähnlichen Fertigkeiten

Anmerkung: Diese Tabelle gibt einen *Ähnlichkeitsgrad* zwischen den Fertigkeiten innerhalb einer Kategorie und auch zwischen bestimmten anderen Fertigkeiten an. Siehe Abschnitt 4.1 für eine komplette Erläuterung.

Ähnliche Fertigkeiten verschiedener Kategorien

Es folgt eine teilweise Auflistung von verwandten Fertigkeiten aus wichtigen Fertigkeitenkategorien. Es ist leider im *RMA II* nicht genug Platz, um auch nur zu versuchen, für jede Situation eine komplette Auflistung aller Bonuses für ähnliche Fertigkeiten abzudrucken. Wir

haben versucht, Beispiele für jene Situationen zu geben, von denen wir glauben, daß sie im Spiel häufig vorkommen. Natürlich kann diese Auflistung jederzeit von Ihnen ergänzt, verändert oder gestrichen werden, je nachdem, was die Situation erfordert.

Zeichenerklärung:

→ Ähnlichkeit in eine Richtung. Das Beherrschen der ersten Fertigkeit verleiht dem Charakter die zweite Fertigkeit zum angegebenen Bruchteil.

↔ Ähnlichkeit in beide Richtungen. Das Beherrschen einer der beiden Fertigkeiten verleiht dem Charakter die andere Fertigkeit zum angegebenen Bruchteil.

Fertigkeit	Richt.	Fertigkeit	Grad
Akrobatik	→	Abrollen	1/4
Werbung	↔	Propaganda	1/2
Alchemie	↔	Kochkunst	1/8
Alchemie	→	Gift wahrnehmen	1/4
Tierheilkunde	↔	Tierpflege	1/8
Anthropologie	→	Alle Schätzen-Fertigkeiten für die bestimmte Kultur	1/8
Anthropologie	→	Sprache für die bestimmte Kultur (gesprochen)	1/4
Anthropologie	→	Sprache für die bestimmte Kultur (geschrieben)	1/2
Anthropologie	↔	Magische Rituale (Jeweils für die bestimmte Kultur)	1/8
Anthropologie	↔	Landeskunde (für das Gebiet, in dem die bestimmte Kultur lebt)	1/4
Architektur	→	Geheimöffnungen entdecken	1/4
Astronomie	→	Zeitsinn	1/8
Astronomie	↔	Wahrsagerei (Astrologie: Voraussagen aufgrund der Stellung von Planeten, etc.; keine andere Methode verwendbar)	1/8
Athletik	→	Springen	1/4
Athletik	→	Stabhochsprung	1/8
Tierbändigung	→	Sprache (dieser Tierart)	1/4
Tierbändigung	↔	Lykanthropie kontrollieren (für diese Tierart)	1/4
Tierbändigung	→	Einfühlen (für Geister dieser Tierart)	1/2
Tierbändigung	→	Magische Rituale (die mit dieser Tierart zu tun haben)	1/4
Tierbändigung	→	Magische Rituale (die mit Tieren zu tun haben)	1/8
Tierbändigung	→	Spuren lesen (für diese Tierart)	1/4
Tierbändigung	→	Diplomatie (für diese Tierart)	1/4
Tierbändigung	→	Führungsfähigkeit (für diese Tierart)	1/4
Biochemie	↔	Gift benutzen/entfernen	1/8
Biochemie	↔	Gartenbau	1/8
Biochemie	→	Gift wahrnehmen	1/4
Lotsen	↔	Rudern	1/2
Lotsen	↔	Segeln	1/2
Klettern	↔	Enterhaken werfen	1/4
Dämonologie	↔	Sprache von Dämonen	1/8
Dämonologie	↔	Landeskunde für dämonische Dimension	1/8
Dämonologie	→	Lebensfeindliche Umwelt für dämonische Dimensionen	1/8
Abrollen	→	Fallen	1/8
Drachenkunde	↔	Tierpflege (Drachen)	1/8
Drachenkunde	↔	Tierdressur (Drachen)	1/8
Drachenkunde	→	Diplomatie (Drachen)	1/8
Ingenieurwissensch.	→	Geheimöffnungen entdecken	1/8
Ingenieurwissensch.	→	Fallen bauen	1/4
Ingenieurwissensch.	→	Fallen stellen/entschärfen	1/8
Tierkunde	↔	Landeskunde für dieses Gebiet	1/4
Pflanzenkunde	↔	Gartenbau	1/2
Pflanzenkunde	↔	Landeskunde für dieses Gebiet	1/4
Fliegen/Gleiten	→	Pfeile herstellen	1/8
Fliegen/Gleiten	↔	Akrobatik	1/2
Fliegen/Gleiten	→	Allgemeine Wahrnehmung (Balance)	3/4
Fliegen/Gleiten	→	Allgemeine Wahrnehmung (Körpergefühl)	1/2
Enterhaken werfen	→	Seilkunst	1/4
Wappenkunde	→	Gedächtnistraining	1/8
Kräuterkunde	↔	Landeskunde für dieses Gebiet	1/8
Lanzenstechen	→	Reiten	1/2
Schloßkunde	↔	Schlösser öffnen	1/2
Schloßkunde	↔	Fallen stellen/entschärfen	1/8
Maschinerie	↔	Erfinden	1/4
Maschinerie	↔	Fallen bauen	1/4
Metallkunde	↔	Alle Schätzen-Fertigkeiten für aus Metall gefertigte Gegenstände	1/4
Minenarbeit	→	Orientierungssinn	1/8
Minenarbeit	↔	Höhlenkunde	1/2
Noten lesen/schreiben	↔	Musizieren	1/4
Navigation	→	Orientierungssinn	1/2
Philosophie/Religionsl.	↔	Magische Rituale der bestimmten Philosophie/Religion	1/8
Giftkunde	↔	Gift benutzen/entfernen	1/2
Giftkunde	→	Gift wahrnehmen	1/4
Geschichte	→	Sprache des bestimmten Volks	1/4
Reiten	→	Lanzenstechen	1/8
Seilkunst	→	Enterhaken werfen	3/4
Belagerungstechnik	↔	Wurfgeschütze bedienen	1/8
Sternkunde	↔	Wahrsagerei (Astrologie; keine andere Methode anwendbar)	1/8
Sternkunde	→	Orientierungssinn	3/4
Sternkunde	→	Zeitsinn	1/8
Steinkunde	↔	Steine schätzen	1/2
Steinkunde	↔	Steinmetzkunst	1/8
Schwimmen	↔	Lebensfeindliche Umwelt (unter Wasser)	1/2
Taktik	↔	Taktische Spiele	3/4
Handel	↔	Handelskunde	1/4
Handelskunde	→	Alle Schätzen-Fertigkeiten	1/4
Handelskunde	→	Lügen erkennen	1/4
Handelskunde	→	Überlisten	1/4
Fremdwissenschaften	↔	Lebensfeindliche Umwelt für die entsprechende fremde Umgebung	1/8

Ähnliche Fertigkeiten innerhalb derselben Kategorie

Athletische Fertigkeiten

Grundfertigkeit	Ath	Ken	Kle	Tan	Lsl	Abr	F/G	Abs	Rud	Seg	Ssl	Ski	Spt	Sur	Swn
Abrollen (Abr)	—	—	—	—	—	xxx	1/4	—	—	—	—	—	—	—	—
Abseilen (Abs)	—	—	—	—	—	—	1/8	xxx	—	—	—	—	—	—	—
Athletik (Ath)	xxx	1/8	—	1/4	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—
Fliegen/Gleiten (F/G)	—	1/8	—	—	1/8	—	xxx	1/8	—	—	—	1/8	—	—	—
Klettern (Kle)	—	1/8	xxx	—	—	—	—	1/4	—	—	—	—	—	—	—
Körperentwicklung (Ken)	—	xxx	—	1/2	—	—	—	—	1/8	—	—	—	1/8	—	—
Langstreckenlauf (Lsl)	1/4	1/2	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	1/2	—	1/4
Rudern (Rud)	1/8	1/2	1/4	—	—	—	—	—	xxx	1/8	—	—	—	—	1/4
Schlittschuh laufen (Ssl)	1/4	1/8	—	1/4	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	—
Schwimmen (Swn)	1/4	1/2	—	—	1/2	1/4	—	—	—	—	—	—	1/4	1/4	xxx
Segeln (Seg)	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	xxx	—	—	—	—	—
Ski laufen (Ski)	1/8	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	1/4	—
Sprinten (Spt)	1/4	1/4	—	—	1/2	—	—	—	—	—	—	1/8	xxx	—	—
Surfen (Sur)	—	1/8	—	—	—	—	—	1/8	—	—	—	—	1/2	xxx	1/4
Tanzen (Tan)	—	—	—	xxx	—	—	1/2	—	—	—	1/4	—	—	1/4	—

Gymnastische Fertigkeiten

Grundfertigkeit	Akr	Win	Jon	Spg	Shs	Ste	Slt	Fal
Akrobatik (Akr)	xxx	1/4	—	1/4	—	—	—	1/4
Winden (Win)	—	xxx	—	—	—	—	—	—
Jonglieren (Jon)	—	—	xxx	—	—	—	—	—
Springen (Spg)	1/4	—	—	xxx	—	—	—	1/4
Stabhochsprung (Shs)	—	—	—	—	xxx	1/8	—	1/8
Stelzenlaufen (Ste)	—	—	—	—	1/8	xxx	1/4	1/8
Seiltanz (Slt)	—	—	—	—	—	1/4	xxx	—
Fallen (Fal)	1/4	—	—	—	—	—	—	xxx

Tödliche Fertigkeiten

Grundfertigkeit	Auf	Lat	Gbe
Auflauern (Auf)	xxx	1/4	—
Lautlos töten (Lat)	1/4	xxx	—
Gift benutzen/entfernen (Gbe)	—	—	xxx

Fertigkeiten mit Tieren

Grundfertigkeit	Tpf	Tdr	Tbä	Wlk	Vzt	Bel	Rei
Tierpflege (Tpf)	xxx	1/2	1/4	1/2	1/2	—	1/4
Tierdressur (Tdr)	1/2	xxx	1/2	1/4	1/4	—	—
Tierbändigung (Tbä)	3/4	1/2	xxx	—	1/8	—	—
Wagen lenken (Wlk)	1/2	—	—	xxx	1/2	1/2	1/4
Viehzucht (Vzt)	1/2	—	1/4	—	xxx	—	—
Beladen (Bel)	1/4	—	—	1/4	1/4	xxx	—
Reiten (Rei)	1/4	—	1/4	1/2	—	1/2	xxx

Konzentration

Grundfertigkeit	VKa	KGl	KLa	KSp	KWz	KGe	KSt	Kfs	Lyk	Wfi	Ras	MRe	MTd	MHe	MKi	MSf	MTr	Gdt	RWS
Verteidigungs-Kraftakt (VKa)	xxx	—	—	—	—	1/8	—	—	—	—	1/4	—	—	—	—	—	—	—	1/8
KA — Gleichgewicht (KGl)	—	xxx	—	—	—	—	—	1/8	1/4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
KA — Landung (KLa)	—	—	xxx	1/8	1/8	1/8	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
KA — Sprung (KSp)	—	—	1/8	xxx	1/8	1/8	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
KA — Waffe ziehen (KWz)	—	—	1/8	1/8	xxx	1/4	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
KA — Geschwindigkeit (KGe)	—	—	1/8	1/8	1/4	xxx	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
KA — Stärke (KSt)	—	—	1/8	1/8	1/8	1/8	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Körperfunktionen stabilis. (Kfs)	—	1/4	—	—	—	—	—	xxx	1/2	—	1/8	—	1/2	1/4	—	1/2	—	—	—
Lykanthropie kontroll. (Lyk)	—	1/8	—	—	—	—	—	1/4	xxx	—	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—
Wasser finden (Wfi)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	1/8	—	—	—	—	—	—
Raserei (Ras)	—	—	—	1/8	—	1/8	1/8	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—
Med. — Reinigung (MRe)	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—	xxx	1/4	1/2	1/4	1/4	1/4	—	—
Med. — Tod (MTd)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	1/2	1/4	1/4	1/4	1/4	—	—
Med. — Heilung (MHe)	—	—	—	—	—	—	—	1/2	1/4	—	—	1/2	1/2	xxx	1/8	1/2	1/4	1/8	—
Med. — Ki (MKi)	—	1/2	—	1/4	1/4	1/4	1/2	—	1/8	—	—	1/4	1/4	1/4	xxx	1/8	1/4	—	—
Med. — Schlaf (MSf)	—	—	—	—	—	—	—	1/8	—	—	—	1/8	1/2	1/8	1/8	xxx	1/4	—	—
Med. — Trance (MTr)	—	—	—	—	—	—	—	1/4	1/2	1/4	1/8	1/2	1/4	1/4	1/4	1/2	xxx	1/4	1/4
Gedächtnistraining (Gdt)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—
Räuml. Wahrnehmungss. (RWS)	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	1/2	—	—	—	—	—	—	1/4	—	xxx

Ähnliche Fertigkeit

Schätzen-Fertigkeiten

Grundfertigkeit	Säz	Rüs	Mts	Sts	Was
Schätzen (Säz)	xxx	1/4	1/4	1/4	1/8
Rüstung schätzen (Rüs)	—	xxx	1/4	—	1/4
Metalle schätzen (Mts)	1/4	1/4	xxx	—	1/4
Steine schätzen (Sts)	1/4	—	—	xxx	—
Waffen schätzen (Was)	—	1/4	1/4	—	xxx

Soziale Fertigkeiten

Grundfertigkeit	Dip	Übl	Gls	Vhö	Füh	Vfk
Diplomatie (Dip)	xxx	—	—	—	1/4	1/4
Überlisten (Übl)	—	xxx	—	1/4	—	1/4
Glücksspiel (Gls)	—	—	xxx	—	—	—
Verhören (Vhö)	—	1/4	—	xxx	—	1/8
Führungsfähigkeit (Füh)	—	1/4	—	—	xxx	1/4
Verführungskunst (Vfk)	1/2	1/4	—	1/4	—	xxx

Überlebensfertigkeiten

Grundfertigkeiten	Höh	Ngs	Lfu	LUw	Atr	Gwi
Höhlenkunde (Höh)	xxx	—	—	—	—	—
Nahrungssuche (Ngs)	—	xxx	—	—	1/8	—
Lebensfeindliche Umwelt (LUw)	—	—	xxx	—	—	—
Landeskunde (Lku)	—	1/4	—	xxx	—	—
Auftreiben (Atr)	—	1/2	—	1/2	xxx	1/4
Gassenwissen (Gwi)	—	—	—	1/4	1/2	xxx

Magische Fertigkeiten		Ähnliche Fertigkeit															
Grundfertigkeit	Ein	Übt	Zku	GSp	Wsg	MSp	MRi	Mwa	Mpe	Mpr	Rul	Spm	Syk	Swm	Rdu	Wzk	
Einfühlen (Stabmagie; Ein)	xxx	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—	1/4	—	—	—	—	—	
Übertragung (Übt)	—	xxx	—	—	—	—	1/4	1/8	—	1/2	—	—	—	1/2	—	—	
Zirkelkunde (Zku)	—	—	xxx	—	—	—	1/8	—	—	—	1/8	—	1/4	—	—	1/4	
Gezielte Sprüche (GSp)*	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—	
Wahrsagekunst (Wsg)*	1/4	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—	—	
Magische Sprachen (MSp)*	—	—	—	—	—	xxx	1/4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Magische Rituale (MRi)*	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	1/4	1/4	—	1/2	1/4	—	—	
Magie wahrnehmen (Mwa)	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	1/4	—	—	
Magiepunkte entwickeln (Mpe)	1/4	—	—	—	—	—	—	1/2	xxx	1/8	—	—	—	—	—	—	
Magie projizieren (Mpr)	—	1/2	—	—	—	—	—	1/4	1/8	xxx	—	—	—	1/4	1/4	—	
Runen lesen (Rul)	1/4	—	1/8	—	—	—	—	1/8	—	—	xxx	—	1/2	—	—	1/8	
Spruchmeisterschaft (Smp)*	—	—	—	1/2	—	—	—	—	—	1/8	—	xxx	—	1/4	—	—	
Symbolkunde (Syk)	—	—	1/4	—	1/4	—	1/4	—	—	—	1/2	—	xxx	—	—	1/4	
Spruchwirkung modif. (Swm)	—	1/4	—	1/4	—	—	1/8	—	—	1/4	—	1/4	—	xxx	1/8	—	
Rüstung durchdringen (Rdu)*	—	1/4	—	—	—	—	—	—	—	1/4	—	—	—	1/4	xxx	—	
Wächterzeichenkunde (Wzk)	—	—	1/4	—	1/8	—	—	—	—	—	1/8	—	1/4	—	—	xxx	

Täuschung		Ähnliche Fertigkeit											
Grundfertigkeit	Ssp	Bet	Tar	Fen	Vkl	Ggv	Pan	Tdb	Fst	S/V	Fba	Ffk	
Schauspieler (Ssp)	xxx	—	—	—	—	—	1/4	—	—	—	—	—	
Betteln (Bet)	1/4	xxx	—	—	—	—	1/8	—	—	—	—	—	
Tarnen (Tar)*	—	—	xxx	—	—	1/4	—	—	—	1/4	—	—	
Fallen entschärfen (Fen)	—	—	—	xxx	—	—	—	—	1/2	—	1/8	—	
Verkleiden (Vkl)	1/8	—	—	—	xxx	—	1/8	—	—	—	—	—	
Gegenstand verstecken (Ggv)	—	—	1/4	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	
Pantomime (Pan)	1/4	1/8	—	—	1/8	—	xxx	—	—	—	—	—	
Taschendiebstahl (Tdb)	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	1/4	
Fallen stellen (Fst)	—	—	—	1/2	—	—	—	—	xxx	—	1/4	—	
Schleichen/Verstecken (S/V)	—	—	1/4	—	—	1/8	—	—	—	xxx	—	—	
Fallen bauen (Fba)	—	—	—	1/4	—	1/8	—	—	1/2	—	xxx	—	
Fingerfertigkeiten (Ffk)	—	—	—	—	—	—	1/2	—	—	—	—	xxx	
Sprachliche Fertigkeiten		Ähnliche Fertigkeit											
Grundfertigkeit	Spr	Lls	Gna	Nls	Dku	Pro	Red	Sig	Sin	Ger	Han	Bch	
Sprache (Spr)	xxx	1/8	—	—	1/8	—	1/4	—	—	1/4	—	—	
Lippenlesen (Lls)	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1/8	
Geräusche nachahmen (Gna)	—	—	xxx	—	—	—	—	1/8	—	—	—	—	
Noten lesen/schreiben (Nls)	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—	
Dichtkunst (Dku)	—	—	—	—	xxx	—	1/4	—	1/4	1/2	1/8	—	
Propaganda (Pro)	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—	
Reden (Red)	—	—	—	—	1/8	1/2	xxx	—	—	1/2	—	—	
Signale geben (Sig)	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	—	
Singen (Sin)	—	—	—	1/8	1/4	—	1/4	—	xxx	1/4	—	—	
Geschichten erzählen (Ger)	—	—	—	—	1/2	—	1/2	—	1/8	xxx	—	—	
Handel (Han)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	xxx	—	
Bauchreden (Bch)	—	—	1/4	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	
Kampf		Ähnliche Fertigkeit											
Grundfertigkeit	ImW	Ewb	Ewu	BML	BMV	BMK	BMP	WK	Büw	Nsg	Aro	Vro	
Improvisierte Waffen (ImW)	xxx	—	—	—	—	—	—	1/4	1/8	—	—	—	
Entwaffnen (bewaffnet) (Ewb)	—	xxx	1/8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Entwaffnen (unbew.) (Ewu)	—	1/8	xxx	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
B&M Leder (BML)	—	—	—	xxx	1/8	1/4	—	—	—	—	—	—	
B&M Verst. Leder (BMV)	—	—	—	1/4	xxx	1/8	1/2	—	—	—	—	—	
B&M Kettenpanzer (BMK)	—	—	—	1/4	1/8	xxx	1/8	—	—	—	—	—	
B&M Plattenpanzer (BMP)	—	—	—	—	1/2	1/8	xxx	—	—	—	—	—	
Waffenloser Kampf (WK)	1/4	—	—	—	—	—	—	xxx	—	1/8	—	—	
Benommenheit überwinden (Büw)	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—	
Niederschlagen (Nsg)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	
Angriffsrolle (Aro)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	xxx	1/4	
Verteidigungsrolle (Vro)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1/4	xxx	

Wahrnehmung		Ähnliche Fertigkeit									
Grundfertigkeit	Fed	AWn	Ler	Göe	Gwa	Spl	Hen	Rvw	Übw	Zts	Spv
Fallen entdecken (Fed)	xxx	1/8	—	1/4	—	—	1/4	—	—	—	—
Allgemeine Wahrnehmung (AWn)	1/8	xxx	1/8	1/8	1/8	—	—	—	1/4	—	1/8
Lügen erkennen (Ler)	—	1/8	xxx	—	—	1/8	—	—	—	—	—
Geheimöffnungen entdecken (Göe)	1/4	1/8	—	xxx	—	—	—	—	—	—	—
Gift wahrnehmen (Gwa)	—	1/8	—	—	xxx	—	—	—	—	—	—
Spuren lesen (Spl)	—	1/8	—	—	—	xxx	—	—	—	—	1/2
Hinterhalt entdecken (Hen)	1/4	—	—	—	—	—	xxx	—	1/4	—	—
Realitätsveränderung wahrnehmen (Rvw)	—	—	—	—	—	—	—	xxx	—	—	—
Überwachung (Übw)	—	1/4	—	—	—	1/8	—	—	xxx	—	1/4
Zeitsinn (Zts)	—	—	—	—	—	—	—	1/8	—	xxx	—
Spuren verfolgen (Spv)	—	1/8	—	—	—	1/4	—	—	—	—	xxx

Allgemeine Fertigkeiten		Ähnliche Fertigkeit							
Grundfertigkeit	Kku	Hwk	Pfh	Gab	Lva	Bil	Thä	Smk	Hzb
Kockunst (Kku)	xxx	—	—	1/8	—	—	—	—	—
Handwerk (Hwk)*	—	xxx	—	—	1/8	—	—	—	1/8
Pfeile herstellen (Pfh)	—	—	xxx	—	—	—	—	—	1/8
Gartenbau (Gab)	1/8	—	—	xxx	—	—	—	—	—
Lederverarbeitung (Lva)	—	1/4	—	—	xxx	—	1/2	—	1/8
Bildhauerei (Bil)	—	—	—	—	—	xxx	—	1/2	1/8
Tiere häuten (Thä)	—	—	—	—	1/4	—	xxx	—	—
Steinmetzkunst (Smk)	—	—	—	—	—	1/4	—	xxx	1/8
Holzbearbeitung (Hzb)	—	—	1/2	—	—	1/4	—	1/8	xxx

* Die Ähnlichkeit dieser Fertigkeiten muß vom Spielleiter von Fall zu Fall geprüft werden, da sie je nach Spezialisierung und Weltbild sehr verschieden ausfallen können.

Anmerkung: Ähnlichkeit für Akademische Fertigkeiten werden in diesem Produkt nicht besprochen, da sie sehr stark von der Welt abhängig ist.

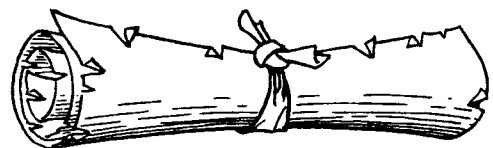
Anmerkung: Wenn eine Fertigkeit nicht in ihrer Kategorie aufgeführt ist, so besteht keine Ähnlichkeit zwischen ihr und den anderen Fertigkeiten in der Kategorie.

11.4 Wissenstabelle

Diese Tabelle dient der Bestimmung der Ausmaße des Wissens, das ein Charakter auf einem bestimmten Gebiet besitzt. Jeder Fertigkeitwert entspricht einem Wissensgrad, und jeder Wissensgrad geht bis zu einer bestimmten Tiefe auf das Wissensgebiet ein. Je höher der Wissensgrad, umso größer ist das Wissen des Charakters auf diesem bestimmten

Gebiet. Der Spielleiter muß individuell abwägen, welche Informationen aus dem Wissensgebiet auf welchem Wissensgrad erlangt werden, je nach den Verhältnissen in seiner Kampagne und abhängig von der Entwicklung des Charakters. Üblicherweise wird man ab Wissensgrad 6 oder 7 als kompetent auf einem Gebiet angesehen.

Grad	Wissen	
1	Erlaubt ungefähre Identifikation der generellen Art des Untersuchungsgegenstandes.	10 Der Gelehrte verfügt auch über obskure Informationen, die mit dem Untersuchungsgegenstand zusammenhängen. 11+ Wie Grad 10 oben, es sei denn, das Weltschema des Spielleiters verlangt nach mehr obskuren Informationen oder Varianten des Untersuchungsgegenstandes. Vorgeschlagen wird, die Wissensgrade von 11-20 für die Fälle zu reservieren, in denen jemand sein Wissen über einen bestimmten Teil des Wissensgebietes vertiefen möchte.
2	Erlaubt ungefähre Identifikation der speziellen Art des Untersuchungsgegenstandes.	
3	Der Gelehrte kann sich an wichtige Punkte des Untersuchungsgegenstandes erinnern (grobe Umrisse).	
4	Der Gelehrte kann sich an alle wichtigen Punkte des Untersuchungsgegenstandes erinnern.	
5	Erlaubt dem Gelehrten, über einfache Details des Untersuchungsgegenstandes Bescheid zu wissen.	
6	Der Gelehrte kann sich an die vollständige Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes erinnern.	Wissensstand Modifikator 1. Charakter kennt ein ähnliches Gebiet.....Wissensgrad mal 1/2 2. Charakter verfügt über Schriften, hat jedoch keinen LehrmeisterEntwicklungskosten mal 1,5 3. Charakter hat einen Lehrmeister, besitzt jedoch keine Schriften.....Entwicklungskosten mal 1,5 4. Charakter hat weder einen Lehrmeister, noch SchriftenEntwicklungskosten mal 2
7	Der Gelehrte versteht die vollständige Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes.	
8	Der Gelehrte kann beginnen, einfache Schlußfolgerungen aus dem Untersuchungsgegenstand zu ziehen, sowie ähnliche Gegenstände als solche erkennen und vergleichen.	
9	Erlaubt dem Gelehrten, mehrere, auch verschiedene, Schlußfolgerungen aus dem Untersuchungsgegenstand zu ziehen, sowie zutreffende Analogien dazu zu bilden. Der Gelehrte verfügt auch über grundsätzliche Informationen über ähnliche Gegenstände.	



11.5 Gesamttabelle der Fertigkeiten

Name	Abkürzg.	Eigenschaft	Handlungs- typ	Fertigkeit			Ähnlichkeit innerhalb der Fertigkeit (s. 4.5)	
				Primär	Optional	Neu	Bonus	Aufteilung
Abrollen	Abr	SD/GE	BM	—	J	—		
Abseilen	Abs	GE	BM	—	J	J		
Akrobatik	Akr	GE/RE	BM	—	J	—		
Alchimie	Alc	IG/ER	SM	—	J	—	1/2	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Allgemeine Wahrnehmung	AWn	IT/IT/IG	SM	J	—	—	1/2	Jeder bestimmte Sinn
Angriffsrolle	Aro	GE/ST	BM	—	J	J		
Anthropologie	Ant	IT/MA	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Volk
Architektur	Arc	IG/ER	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Astronomie	Ast	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Ebene*
Athletik	Ath	ST/GE/RE	BM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Sportart
Auflauern	Auf	keine	SP	J	—	—		
Auftreiben	Ath	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte städtische Gebiet
Bauchreden	Bch	SD/IT	SM	—	J	J		
Beladen	Bel	MA/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Tierart
Belagerungstechnik	Btk	IG/IT	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede Form von Befestigung
Benommenheit überwind.	Büw	SD	BM	—	J	J		
Bestechung	Bst	AF/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet
Betteln	Bet	AF/MA	SM	—	J	J		
Bewegung und Manöver	B&M	GE	BM	J	—	—	1/2	Jede bestimmte Rüstungskategorie
Bildhauerei	Bil	IT/GE	SM	—	J	J		
Biochemie	Bch	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Chirurgie	Chi	SD/MA/IT	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jedes bestimmte Volk
Dämonologie	Däm	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art Dämon/Teufel
Diagnose	Dia	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Volk
Dichtkunst	Dku	IT/IG	SM	—	J	J		
Diplomatie	Dip	AF/IT	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Regierung/Volk
Drachenkunde	Drk	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Drachenart
Drogenresistenz	Drs	KO/SD	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Drogenart
Einfühlen (Stabmagie)	Ein	MA/IT	SM	J	—	—		
Enterhaken werfen	Ewc	GE	BM	—	J	J		
Entwaffnen (bewaffnet)	Ewb	GE	BM	—	J	J	1/2	Jede Waffenkategorie
Entwaffnen (unbewaffnet)	Ewu	GE	BM	—	J	J	1/2	Jede Waffenkategorie
Erfinden	Erf	IT/IG	SM	—	J	J		
Erste Hilfe	EHi	SD/MA	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Volk
Fallen	Fal	GE/SD	BM	—	J	—		
Fallen bauen	Fba	IG/MA	SM	—	J	—		
Fallen entdecken	Fed	IT	SM	—	J	J		
Fallen entschärfen	Fen	IT/GE	SM	J	—	—		
Fallen stellen	Fst	IG/GE	SM	—	J	J		
Fälschung	Fäl	SD/IG	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Fälschungsart
Fingerfertigkeiten	Ffk	AF/RE	BM	—	J	—		
Fliegen/Gleiten	F/G	GE	BM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Form
Fremdwissenschaften	Fwi	variabel	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Ebene*
Führungsfähigkeit	Füh	AF/IG	SM	—	J	—		
Gartenbau	Gab	IG/MA	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Form von Gartenbau
Gassenwissen	Gwi	AF/IT	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Stadt
Geburtshilfe	Geb	MA/ER/IT	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Volk
Gedächtnistraining	Gdt	ER/SD	SM	—	J	J		
Gegenstand verstecken	Ggv	IG/IT	SM	—	J	J		
Geheimöffnungen entdeck.	Göe	IT/IG	SM	—	J	J		
Geräusche nachahmen	Gen	IT/SD	SM	—	J	J		
Geschichte	Ges	ER/IG	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jedes bestimmte Volk
Geschichten erzählen	Ger	AF/ER	SM	—	J	J		
Gezielte Sprüche	GSp	GE	BM/OB	J	—	—	1/2	Jeder gezielte Spruch
Gift benutzen/entfernen	Gbe	GE/IT	SM	—	J	J		
Gift wahrnehmen	Gwa	IT/IG	SM	—	J	J		
Giftkunde	Gfk	ER/IG	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jedes best. Gebiet/Klima und Kultur
Glücksspiel	Gls	ER/AF	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Glücksspiel
Grundlegende Mathematik	GMa	IG/ER	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Ebene*
Handel	Han	IG/MA	SM	—	J	—		
Handelskunde	Hak	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet

Name	Abkürzg.	Eigenschaft	Handlungs- typ	Fertigkeit			Ähnlichkeit innerhalb der Fertigkeit (s. 4.5)	
				Primär	Optional	Neu	Bonus	Aufteilung
Handwerk	Hwk	GE/SD	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Handwerk
Hinterhalt entdecken	Hen	IT/IG	SM	—	J	J		
Höhere Mathematik	HMa	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Ebene*
Höhlenkunde	Höl	SD/IG	SM	—	J	—		
Holzbearbeitung	Hzb	GE/MA	SM	—	J	—	1/2	Jedes best. holzbearbeitende Handwerk
Hypnose	Hyp	AF/SD	SM	—	J	J		
Iai	Iai	RE/GE	BM	—	J	J		
Improvisierte Waffen	ImW	IG/IT	BM	—	J	J		
Ingenieurwissenschaften	Ing	IG/ER	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Jonglieren	Jon	GE/IT	BM	—	J	J		
Kartographie	Kar	IG/ER	SM	—	J	J		
Klettern	Kle	GE	BM	J	—	—		
Kochkunst	Kku	IG/GE	SM	—	J	—	1/2	Jede spezielle Kochfertigkeit
Körperentwicklung	Ken	KO	SP	J	—	—		
Körperfunktionen stabil.	Kfs	SD/MA	SM	—	J	J		
Kraftakt	Ka	AF/SD	BM/SM	J	—	—		
— Gleichgewicht	KGl	AF/SD	BM	J	—	—		
— Geschwindigkeit	KGe	AF/SD	SM	J	—	—		
— Landung	KLa	AF/SD	BM	J	—	—		
— Sprung	KSp	AF/SD	BM	J	—	—		
— Stärke	KSt	AF/SD	SM	J	—	—		
— Waffe ziehen	KWz	AF/SD	BM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Waffenart
Kräuterkunde	Krk	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet/Klima
Landeskunde	Lku	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet
Langstreckenlauf	Lsl	KO	BM	—	J	J		
Lanzenstechen	Lze	ST/GE	BM	—	J	J		
Lautlos töten	Lat	GE/IT	BM	—	J	J		
Lebensfeindliche Umwelt	LUw	GE/SD	SP	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Umwelt
Lederverarbeitung	Lva	GE/IG	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Lederhandwerk
Lippenlesen	Lls	IT/IG	SM	—	J	J		
Lotsen	Lot	ER/GE	SM	—	J	J	1/2	Jeder bestimmte Wasserlauf
Lügen erkennen	Ler	IT/IG	SM	—	J	J		
Lykanthropie kontrollieren	Lyk	SD	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Lykanthropie
Magie projizieren	Mpr	variabel	BM	—	J	J		
Magie wahrnehmen	Mwa	MA	SM	—	J	J		
Magiepunkte entwickeln	MPe	variabel	SP	—	J	J		
Magische Rituale	MRI	IG/ER	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jeder best. Bereich magischer Rituale
Magische Sprachen	MSP	keine	SM	—	J	J	kein	Jede bestimmte magische Sprache
Malen	Mal	IT/GE	SM	—	J	J		
Maschinerie	Mas	IG/GE	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Technologiegrad/jede best. Maschinenart
Meditation	Med	AF/SD	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Meditationsart
— Heilung	MHe	SD/MA	SM	—	J	J		
— Ki	MKi	SD/AF	SM	—	J	J		
— Reinigung	MRe	SD/MA	SM	—	J	J		
— Schlaf	MSf	SD/IT	SM	—	J	J		
— Tod	MTd	SD/AF	SM	—	J	J		
— Trance	MTr	SD/AF	SM	—	J	J		
Metalle schätzen	Mts	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Kultur
Metallkunde	Mtk	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Kultur
Militärische Organisation	MOr	AF/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Militär
Minenarbeit	Min	IG/IT	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Minenarbeit
Musizieren	Mus	GE/ER	SM	—	J	—	1/2	Jede Kategorie von Instrumenten
Nahrungssuche	Ngs	IT/ER	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Gebiet/Klima
Navigation	Nav	IG/IT	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Gebiet
Niederschlagen	Nds	GE/RE	BM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Volk
Noten lesen/schreiben	Nls	GE/MA	SM	—	J	—		
Orientierungssinn	Ori	IT/IG	SM	—	J	J		
Pantomime	Pan	GE/SD	SM	—	J	J		
Pfeile herstellen	Pfh	GE/SD	SM	—	J	—		
Pflanzenkunde	Pku	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet/Klima
Philosophie/Religionslehre	P/R	ER/IG	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Doktrin/Denkart
Physik	Phy	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Planetologie	Pla	IG/MA	SM	—	J	J	1/2	Jeder bestimmte Planet

Name	Abkürzg.	Eigenschaft	Handlungs- typ	Fertigkeit			Ähnlichkeit innerhalb der Fertigkeit (s. 4.5)	
				Primär	Optional	Neu	Bonus	Aufteilung
Propaganda	Pro	IT/MA	SM	—	J	J		
Raserei	Ras	MA/SD	SM	—	J	—		
Räumlicher Wahrnehmgs.	RWS	IT	SM	—	J	J		
Realitätsveränderung wahrnehmen	Rvw	IT/MA	SM	—	J	J		
Reden	Red	MA/AF	SM	—	J	—		
Reiten	Rei	GE/MA	BM	J	—	—	1/2	Jede bestimmte Tierart
Rudern	Rud	ST/SD	BM	—	J	—		
Runen lesen	Rul	MA/IT	SM	J	—	—		
Rüstung durchdringen	Rdu	variabel	SM	—	J	J		
Rüstungen schätzen	Rüs	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Rüstungsart
Schätzen	Säz	IG/ER	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Kultur
Schauspiellern	Ssp	AF/MA	SM	—	J	—		
Schleichen/Verbergen	S/V	GE/SD	BM/SM	J	—	—		
Schlittschuh laufen	Ssl	GE/SD	BM	—	J	J		
Schlösser öffnen	Söf	IT/IG/GE	SM	J	—	—		
Schloßkunde	Slk	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Technologiegrad/jede bestimmte Ebene*
Schmieden	Smd	ST/GE	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Schmiedehandwerk
Schwimmen	Swn	GE	BM	J	—	—		
Seelenheilkunde	Shk	ER/MA	SM	—	J	J	1/2	Technologiegrad/jedes bestimmte Volk
Segeln	Seg	GE/IT	BM	—	J	—		
Seilkunst	Slk	ER/GE	BM/SM	—	J	—		
Seiltanz	Slr	GE/SD	BM	—	J	J		
Seitenhieb	Shb	GE/IG	BM	—	J	J		
Signale geben	Sig	ER/SD	SM	—	J	—		
Singen	Sin	AF/IT	SM	—	J	—		
Ski laufen	Ski	GE/SD	BM	—	J	—		
Sprachen	Spr	keine	SM	J	—	—	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Sprache
Springen	Spq	ST/GE	BM	—	J	J		
Sprinten	Spt	RE	BM	—	J	J		
Spruchlisten entwickeln	Spe	keine	SP	J	—	—	kein	Jede bestimmte Spruchliste
Spruchmeisterschaft	Spm	variabel	SM	—	J	—	1/2	Jeder bestimmte Spruch
Spruchwirkung modifizieren	Swm	IT/GE	SM	—	J	J		
Spuren lesen	Spl	IT/IG	SM	—	J	J		
Spuren verfolgen	Spv	IT/IG	SM	—	J	—		
Stabhochsprung	Shs	ST/GE	BM	—	J	J		
Steine schätzen	Sts	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Kultur
Steinkunde	Sik	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Kultur
Steinmetzkunst	Smk	SD/GE	SM	—	J	—	1/2	Jedes bestimmte Steinmetzhandwerk
Stelzenlaufen	Ste	ST/GE	BM	—	J	J		
Sternkunde	Srk	ER/IT	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Hemisphäre
Surfen	Sur	GE/SD	BM	—	J	J		
Symbolkunde	Syk	ER/IG	SM	—	J	J		
Taktik	Tak	IT/IG	SM	—	J	—	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Art von Taktik
Taktische Spiele	TSp	IG/ER	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Spiel
Tanzen	Tan	GE/IT	BM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Art von Tanz
Tarnung	Tar	IT/IG	SM	—	J	J		
Technisches Zeichnen	TZe	IG/ER	SM	—	J	J		
Tierbändigung	Tbä	MA/AF	SM	—	J	J	1/2 – 1/4	Jede bestimmte Tierart
Tierdressur	Tdr	MA/AF	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Tierart
Tiere häuten	Thä	GE/IT	SM	—	J	J		
Tierheilung	The	MA/IG	SM	—	J	—		
Tierkunde	Tku	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Gebiet/Klima
Tierpflege	Tpf	MA/AF	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Tierart
Überlisten	Übl	AF	SM	—	J	J		
Übertragung	Übt	IT	SP	J	—	—		
Überwachung	Übw	IT/SD	SM	—	J	J		
Verführungskunst	Vfk	MA/AF	SM	—	J	—		
Verhören	Vhö	IG/GE	SM	—	J	J		
Verkleiden	Vkl	AF/SD	SM	—	J	J		
Verteidigungs—Kraftakt	VKa	keine	SP/DB	J	—	—		
Verteidigungsrolle	Vro	GE/RE	BM	—	J	J		
Verwaltung	Vwt	IG/AF	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Regierungsform
Viehzucht	Vzt	MA/AF	SM	—	J	—		

Name	Abkürzg.	Handlungs-		Fertigkeit			Ähnlichkeit innerhalb der Fertigkeit (s. 4.5)	
		Eigenschaft	typ	Primär	Optional	Neu	Bonus	Aufteilung
Wächterzeichenkunde	Wzk	ER/IG	SM	—	J	J		
Waffen schätzen	Was	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Waffenart
Waffenfertigkeiten	Wfe	variabel	BM/OB	J	—	—	1/2	Jede bestimmte Waffenart
Waffenkombination	Wko	ST	BM/OB	J	—	J		
Waffenloser Kampf — Hiebe	WKh	ST/ST/GE	BM/OB	J	—	—	1/2	Jede(r) bestimmte WK—Form und Grad
Waffenloser Kampf — Würfe	WKw	GE/GE/ST	BM/OB	J	—	—	1/2	Jede(r) bestimmte WK—Form und Grad
Wagen lenken	Wlk	GE/RE	BM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Fahrzeugart
Wahrsagekunst	Wsg	IT/MA	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Wahrsagemethode
Wappenkunde	Wpk	ER/IG	SM	—	J	—	1/2	Jede bestimmte Kultur
Wasser finden	Wfi	MA	SM	—	J	J		
Werbung	Wer	IT/IG	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Werbemedium
Wetterkunde	Wtk	IT/MA	SM	—	J	—		
Winden	Win	GE/SD	BM	—	J	—		
Wissen um Fabelwesen	WuF	ER/IG	SM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Fabelwesen
Wundbehandlung	Wbh	SD/MA/IT	SM	—	J	J	1/2	Jedes bestimmte Volk
Wurfgeschütze bedienen	Wgb	IT/GE	BM/OB	—	J	J	1/3	Jeder bestimmte Artillerietyp
Yado	Yad	RE/GE	BM	—	J	J	1/2	Jede bestimmte Art von Yado
Zeitsinn	Zts	IT/ER	SM	—	J	J		
Zirkelkunde	Zku	ER/IG	SM	—	J	J		

Anmerkung: Einige Fertigkeiten besitzen zwei oder drei Eigenschaften, die ihnen zugeordnet sind. Für diejenigen Spielleiter, die nach den Grundregeln vorgehen, gilt nur die erste Eigenschaft; alle weiteren sollten einfach ignoriert werden. Diejenigen Spielleiter jedoch, die die Regeloption »Eigenschaftsbonusse mehrerer Eigenschaften« (BdHEA, 14.2, S.65) verwenden, sollten alle angegebenen

Eigenschaften verwenden und den Durchschnitt als Bonus benutzen. (Beispiel: Der Eigenschaftsbonus für Wundbehandlung ist SD/MA/IT. Unter Grundregeln wird nur die erste Eigenschaft (SD) benutzt, die anderen werden ignoriert. Unter Regeloption 14.2 werden alle drei benutzt und der Durchschnitt gebildet, um den Bonus zu erhalten.).

Fertigkeitsentwicklung von ähnlichen Fertigkeitsbereichen

Bestimmte Fertigkeitsbereiche können mehrere Unterfertigkeiten innerhalb einer Fertigkeit enthalten. So kann zum Beispiel Reiten als Reiten von Pferden oder als Reiten von Kamelen entwickelt werden. In der Gesamttabelle der Fertigkeiten sind für Fertigkeiten, die zu diesen ähnlichen Fertigkeitsbereichen gehören, ein Bonus für »Ähnlichkeit innerhalb einer Fertigkeit« sowie eine Aufteilung des Fertigkeitsbereichs angegeben.

*** Anmerkung:** Ebene bezieht sich auf solche Existenzebenen, die auf fremdartigen Lebensformen, Stilrichtungen oder Gewohnheiten basieren und die nicht in das Weltbild des Spielleiters passen.

Anmerkung: Der Spielleiter kann festlegen, daß bestimmte Fertigkeiten in seiner Kampagne keinen Bonus durch ähnliche Fertigkeiten erhalten. Die meisten Fertigkeiten, die zu den ähnlichen Fertigkeitsbereichen zählen, lassen sich in zwei Hauptkategorien aufteilen: Wissensfertigkeiten und Handwerksfertigkeiten.

Wissensfertigkeiten			Handwerksfertigkeiten		
Alchimie	Handelskunde	Schätzen	Alchimie	Geburtshilfe	Schmieden
Allgemeine Wahrnehmung	Höhere Mathematik	Schloßkunde	Allgemeine Wahrnehmung	Gezielte Sprüche	Spruchlisten entwickeln
Anthropologie	Höhlenkunde	Seelenheilkunde	Architektur	Glücksspiel	Spruchmeisterschaft
Architektur	Ingenieurwissenschaften	Sprachen	Athletik	Handwerk	Steinmetzkunst
Astronomie	Kräuterkunde	Spruchl. entwickeln	Auftreiben	Höhlenkunde	Taktik
Auftreiben	Landeskunde	Spuren lesen	Beladen	Holzbearbeitung	Taktische Spiele
Bestechung	Lotsen	Steine schätzen	Belagerungstechnik	Ingenieurwissenschaften	Tanz
Biochemie	Magische Sprachen	Steinkunde	Bestechung	Kraftakt — Waffe ziehen	Tierbändigung
Dämonologie	Meditation	Sternkunde	Bewegung & Manöver	Kochkunst	Tierdressur
Diagnose	Metalle schätzen	Taktik	Biochemie	Lebensfeindl. Umwelt	Tierpflege
Diplomatie	Metallkunde	Taktische Spiele	Chirurgie	Lederverarbeitung	Verwaltung
Drachenkunde	Militärische Organisation	Tierkunde	Diplomatie	Magische Rituale	Waffenfertigkeiten
Erste Hilfe	Nahrungssuche	Verwaltung	Drogenresistenz	Maschinerie	Waffenloser Kampf
Fremdwissenschaften	Navigation	Waffen schätzen	Entwaffnen (bewaffnet)	Militärische Organisation	Wagen lenken
Gassenwissen	Pflanzenkunde	Wappenkunde	Entwaffnen (unbew.)	Minenarbeit	Wahrsagekunst
Geburtshilfe	Philosophie/Religionsl.	Werbung	Erste Hilfe	Musizieren	Werbung
Geschichte	Physik	Wissen um Fabelwesen	Fälschung	Nahrungssuche	Wundbehandlung
Giftkunde	Planetologie	Wundbehandlung	Fliegen/Gleiten	Navigation	Wurfgeschütze bedienen
Grundleg. Mathematik	Rüstungen schätzen		Gartenbau	Niederschlagen	Yado
			Gassenwissen	Reiten	

11.6 Tabelle der Stufenbonusse

Beruf	Akade- mische Fert.	Kampf- fert.	Athleti- sche Fert.	Berufs- spruch- benutzung	Körper- entwick- lung	Konzen- trations- fert.	Tödliche Fert.	Gezielte Sprüche	Allge- meine Fert.	Sprach- liche Fert.	Magische Fert.	Medizi- nische Fert.	Wildnis- Fert.	Wahrneh- mungs- Fert.	Soziale Fert.	Täu- schungs- Fert.
Barbar	—	+3	+2	—	+2	—	—	—	—	—	—	—	+3	—	—	—
Berufsloser	+1	+1	+1	—	—	—	—	—	+1	+1	+1	—	+1	+1	+1	+1
Dieb	—	+2	+2	—	—	—	+1	—	—	—	—	—	+1	+1	—	+3
Einbrecher	—	+2	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+1	+1	—	+3
Gelehrter	+3	—	—	—	—	+2	—	—	+1	+3	—	+1	—	—	—	—
Gew. Kriegerm.	—	+3	+2	—	+2	+1	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Glücksritter	—	+3	+2	—	+1	—	—	—	+1	—	—	—	+1	—	—	+2
Händler	+1	+1	—	—	—	—	—	—	+2	+2	—	—	+1	+1	+1	+1
Kämpfer	—	+3	+2	—	+3	—	+1	—	—	—	—	—	+1	—	—	—
Kriegermönch	—	+2	+2	—	+2	—	+1	—	—	—	—	—	+2	+1	—	—
Tänzer	—	+1	+3	—	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+2	+2
Alchemist	+3	—	—	+1	—	—	—	—	+2	—	+3	—	—	+1	—	—
Beschwörer	+3	—	—	+1	—	—	—	—	—	+2	+3	—	—	+1	—	—
Illusionist	+2	—	—	+1	—	—	—	+1	—	—	+3	—	—	+2	—	+1
Magier	+2	—	—	+1	—	+1	—	+3	—	—	+3	—	—	—	—	—
Runenmeister	+2	—	—	+1	—	+1	—	—	—	+2	+3	—	—	+1	—	—
Mentalist	+1	—	—	+1	—	+3	—	+1	—	+1	+2	—	—	+1	—	—
Seher	+2	—	—	+1	—	+2	—	—	—	—	+2	—	—	+3	—	—
Weiser	+3	—	—	+1	—	+2	—	—	—	+3	+1	—	—	—	—	—
Wundheiler	+2	—	—	+1	—	+1	—	—	+1	—	+1	+3	—	+1	—	—
Animist	—	—	—	+1	—	—	—	—	+1	+1	+1	+1	+3	+2	—	—
Druide	—	—	—	+1	—	—	—	—	—	—	+1	+2	+3	+1	—	+2
Heiler	+1	—	—	+1	+2	+2	—	—	—	—	+1	+2	—	+1	—	—
Kleriker	+1	+1	—	+1	—	—	—	—	+2	—	+2	+1	—	+2	—	—
Schamane	—	—	—	+1	—	+1	—	—	+1	+1	+1	+1	+3	—	+1	—
Astrologe	+2	—	—	+2	—	+1	—	+1	—	—	+2	—	+1	+1	—	—
Hexer	+1	—	—	+2	—	—	—	—	+1	+1	+1	+1	+1	+1	—	+1
Kristallmagier*	+2	—	—	+2	—	+1	—	—	—	—	+2	—	+1	+2	—	—
Mystiker	+1	—	—	+2	—	+3	—	—	—	+1	+2	—	—	+1	—	—
Nekromant	+2	—	—	+2	—	—	—	+1	—	—	+2	+3	—	—	—	—
Warlock	+1	—	—	+2	—	—	+1	—	—	—	+3	—	—	+2	+1	—
Zauberer	+1	—	—	+2	—	+1	—	+2	—	—	+3	—	—	+1	—	—
Erzmagier	+3	—	—	+3	—	+2	—	—	—	—	+2	—	—	—	—	—
Barde	+2	—	—	+1	—	+1	—	—	+3	+3	—	—	—	—	—	—
Derwisch	—	+2	+1	+1	+1	—	+2	—	—	—	+1	—	—	—	+2	—
Forscher	+2	+2	—	+1	+1	—	—	—	+2	—	+1	—	—	+1	—	—
Kriegermagier	—	+2	+1	+1	+2	—	+1	—	—	—	+2	—	—	+1	—	—
Mönch	+1	+1	+2	+1	+1	—	—	—	—	—	—	+1	+1	+1	—	+1
Nachtklinge	—	+2	+2	+1	+1	+1	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Paladin	—	+3	+1	+1	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	+1	+1	—
Tierbändiger	—	+1	+1	—	+1	—	+1	—	+2	—	—	—	+2	+1	—	+1
Waldläufer	—	+1	+1	—	—	—	+1	—	+2	—	—	—	+3	+1	—	+1

* Der Kristallmagier ist hier der Vollständigkeit halber aufgeführt, die Beschreibung des Berufs und die Spruchlisten entnehmen Sie bitte dem *RMA III*.

Fertigkeitsgruppen für Stufenbonusse

Berufssprachbenutzung

Körperentwicklung

Gezielte Sprüche

Akademische Fertigkeiten

Alchimie	Metallkunde
Anthropologie	Militärische Organisation
Architektur	Minenarbeit
Astronomie	Navigation
Belagerungstechnik	Pflanzenkunde
Biochemie	Physik
Dämonologie	Philosophie/Religionslehre
Drachenkunde	Planetologie
Fremdwissenschaften	Schloßkunde
Geschichte	Seelenheilkunde
Giftkunde	Steinkunde
Grundlegende Mathematik	Sternkunde
Handelskunde	Taktik
Höhere Mathematik	Technisches Zeichnen
Ingenieurwissenschaften	Tierkunde
Kartographie	Verwaltung
Kräuterkunde	Wappenkunde
Lotsen	Wetterkunde
Maschinerie	Wissen um Fabelwesen

Allgemeine Fertigkeiten

Bildhauerei	Rüstungen schätzen
Erfinden	Schätzen
Gartenbau	Schmieden
Handwerk	Seilkunst
Holzbearbeitung	Steine schätzen
Kochkunst	Steinmetzkunst
Lederverarbeitung	Taktische Spiele
Malen	Tiere häuten
Metalle schätzen	Waffen schätzen
Musizieren	Werbung
Pfeile herstellen	

Athletische Fertigkeiten

Abrollen	Schlittschuh laufen
Abseilen	Segeln
Akrobatik	Seiltanz
Athletik	Ski laufen
Fallen	Springen
Fliegen/Gleiten	Sprinten
Jonglieren	Stabhochsprung
Klettern	Stelzenlaufen
Langstreckenlauf	Surfen
Rudern	Tanzen
Schwimmen	Winden

Sprachliche Fertigkeiten

Bauchreden	Noten lesen/schreiben
Dichtkunst	Propaganda
Geräusche nachahmen	Reden
Geschichten erzählen	Signale geben
Handel	Singen
Lippenlesen	Sprachen

Soziale Fertigkeiten

Diplomatie	Überlisten
Führungsfähigkeit	Verführen
Glücksspiel	Verhören

Kampffertigkeiten

Angriffsrolle	Niederschlagen
Benommenheit überwinden	Seitenhieb
Bewegung & Manöver	Verteidigungsrolle
Enterhaken werfen	Waffenfertigkeiten
Entwaffnen (bewaffnet)	Waffenloser Kampf
Entwaffnen (unbewaffnet)	Waffenkombination
Iai	Wurfgeschütze bedienen
Improvisierte Waffen	Yado
Lanzenstechen	

Konzentrationsfertigkeiten

Gedächtnistraining	Raserei
Kraftakte	Räumlicher Wahrnehmungssinn
Körperfunktionen stabilisieren	Verteidigungs-Kraftakt
Lykanthropie kontrollieren	Wasser finden
Meditation	

Magische Fertigkeiten

Einfühlen (Stabmagie)	Spruchmeisterschaft
Magie projizieren	Spruchwirkung modifizieren
Magie wahrnehmen	Symbolkunde
Magiepunkte entwickeln	Übertragung
Magische Rituale	Wächterzeichenkunde
Magische Sprachen	Wahrsagekunst
Runen lesen	Zirkelkunde
Rüstung durchdringen	

Medizinische Fertigkeiten

Chirurgie	Geburtshilfe
Diagnose	Hypnose
Drogenresistenz	Tierheilung
Erste Hilfe	Wundbehandlung

Täuschungs-Fertigkeiten

Bestechung	Pantomime
Betteln	Schauspielern
Fälschung	Schleichen/Verbergen
Fallen bauen	Schlösser öffnen
Fallen entschärfen	Tarnen
Fallen stellen	Taschendiebstahl
Fingerfertigkeiten	Verkleiden
Gegenstand verstecken	

Tödliche Fertigkeiten

Auflauern	Lautlos töten
Gift benutzen/entfernen	

Wahrnehmungs-Fertigkeiten

Allgemeine Wahrnehmung	Psi-Kräfte wahrnehmen
Fallen entdecken	Realitätsveränderung wahrnehm.
Geheimöffnungen entdecken	Spuren erkennen
Gift wahrnehmen	Spuren lesen
Hinterhalt entdecken	Überwachung
Lügen erkennen	Zeitsinn
Orientierungssinn	

Wildnis-Fertigkeiten

Auftreiben	Reiten
Beladen	Tierbändigung
Gassenwissen	Tierdressur
Höhlenkunde	Tierpflege
Landeskunde	Viehzucht
Lebensfeindliche Umwelt	Wagen lenken
Nahrungssuche	

11.7 Tabelle der Berufe

Beruf	Abkürzungen	Magiekunde	Haupteigensch.	Zu finden im:
Alchimist	ALC	Reine	MA/IG	<i>BdH&A</i> , S.32
Animist	ANM	Reine	IT/ER	<i>BdH&A</i> , S.32
Astrologe	AST	Dual-	AF/IT	<i>BdH&A</i> , S.33
Barbar	BAR	—	KO/ST	<i>RMA I</i> , S.55
Barde	BRD	Teil-	AF/ER	<i>BdH&A</i> , S.33
Berufsloser	BER	Teil-	variabel	<i>BdH&A</i> , S.67
Beschwörer	BES	Reine	MA/IG	<i>RMA II</i>
Warlock	WLK	Dual-	IT/AF	<i>RMA II</i>
Derwisch	DRW	Teil-	IT/GE	<i>RMA II</i>
Dieb	DIE	—	RE/GE	<i>BdH&A</i> , S. 31
Druide	DRU	Reine	ER/IT	<i>RMA I</i> , S.58
Einbrecher	EBR	—	GE/IT	<i>RMA I</i> , S.55
Erzmagier	EMA	Reine	AF/IT/MA	<i>RMA I</i> , S.56
Forscher	FOR	Teil-	MA/GE	<i>RMA I</i> , S.58
Gelehrter	GEL	—	IT/IG	<i>RMA II</i>
Geweihter Kriegermönch	GKM	—	GE/SD	<i>RMA I</i> , S.56
Glücksritter	GLK	—	ST/GE	<i>BdH&A</i> , S.31
Händler	HDL	—	GE/AF	<i>RMA II</i>
Heiler	HLR	Reine	IT/ER	<i>BdH&A</i> , S.32
Hexer	HXR	Dual-	IT/MA	<i>RMA II</i>
Illusionist	ILL	Reine	MA/IG	<i>BdH&A</i> , S.32
Kämpfer	KMF	—	KO/ST	<i>BdH&A</i> , S.31
Kriegermagier	KMA	Teil-	ST/MA	<i>RMA II</i>
Kleriker	KLE	Reine	IT/ER	<i>BdH&A</i> , S.32
Kriegermönch	KRM	—	RE/SD	<i>BdH&A</i> , S.31
Kristallmagier*	KLM	Dual-	MA/AF	<i>RMA III</i>
Magier	MAG	Reine	MA/IG	<i>BdH&A</i> , S.32
Mentalist	MEN	Reine	AF/SD	<i>BdH&A</i> , S.33
Mönch	MCH	Teil-	MA/SD	<i>BdH&A</i> , S.33
Mystiker	MYS	Dual-	MA/AF	<i>BdH&A</i> , S.33
Nachtklinge	NKL	Teil-	AF/GE	<i>RMA I</i> , S.57
Nekromant	NEK	Dual-	MA/IT	<i>RMA II</i>
Paladin	PAL	Teil-	IT/ST	<i>RMA I</i> , S.54
Runenmeister	RMS	Reine	MA/IG	<i>RMA II</i>
Schamane	SMN	Reine	IT/ER	<i>RMA II</i>
Seher	SEH	Reine	SD/AF	<i>BdH&A</i> , S.33
Tänzer	TNZ	—	GE/RE	<i>RMA II</i>
Tierbändiger	TBN	Teil-	ST/AF	<i>RMA II</i>
Waldläufer	WAL	Teil-	IT/KO	<i>BdH&A</i> , S.33
Weiser	WEI	Reine	AF/ER	<i>RMA II</i>
Wundheiler	WND	Reine	SD/AF	<i>BdH&A</i> , S.33
Zauberer	ZAU	Dual-	MA/IT	<i>BdH&A</i> , S.33

* Der Kristallmagier ist hier der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Beschreibung des Berufs und die Spruchlisten entnehmen Sie bitte dem *RMA III*.

11.8 Entwicklungskostentabelle für Magieunkundige, Teilmagiekundige & Erzmagier

	Barbar	Dieb	Einbrecher	Gelehrter	Geweihter Kriegermönch	Glücksritter	Händler	Kämpfer	Kriegermönch	Tänzer	Berufsloser	Barde	Derwisch	Forscher	Kriegermagier	Mönch	Nachtklinge	Paladin	Tierbändiger	Waldläufer	Erzmagier
Akademische Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GKM	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Alchemie	3/9	2/6	2/6	1/4	3/8	3/5	2/5	3/7	3/9	3/7	2/6	2/4	3/7	1/4	3/5	2/5	2/6	2/7	3/5	3/7	2/4
Anthropologie	7	3	3	1/4	3/7	3	3	3	2/6	3	2/6	1/4	3	1/5	2/6	2/6	3/6	2/6	6	2/6	2/5
Architektur	5	2/4	2/5	1/3	4	2/5	2/5	3/6	3/6	3	2/6	2/5	4	2/5	3/5	3/6	2/4	2/5	5	3/6	2/5
Astronomie	3/7	3/7	3/7	1/4	7	3/7	2/5	3/7	3/7	3/7	3/7	3/6	3/7	3/5	2/8	3/6	3/7	3/6	3/7	3/5	3/7
Belagerungstechnik	3/6	2/6	2/6	1/4	3/6	1/4	2/5	1/2	2/6	2/6	2/6	2/4	2/6	1/5	1/4	2/4	1/3	1/3	1/3	1/4	2/4
Biochemie	4	5	5	1/4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3/5	5	5	5	4	5	5
Dämonologie	5	3	3	1/4	4	4	4	5	4	3	2/6	2/5	2/4	1/4	2/6	1/3	3	2/4	5	2/5	1/2
Drachenkunde	2	4	4	1/4	5	2	4	2	3	5	2/6	2/5	2/5	1/4	2/7	2/5	2	1/4	4	1/3	1/3
Fremdwissenschaften	6	5	6	3/8	6	6	5	6	6	6	6	3/5	6	4	5	4	4	4	4	4	4/7
Geschichte	7	3	3	1/3	2/6	3	3	3	2/6	4	2/6	1/2	2/5	1/5	2/6	2/4	3	2/4	3	2/4	1/4
Giftkunde	2/4	1/3	1/4	1/4	3/6	1/4	1/4	1/4	2/5	1/4	2/6	1/4	1/4	1/4	2/5	2/4	1/3	2/4	1/4	1/3	2/6
Grundlegende Math.	3/7	2/7	2/6	1/4	6	3/6	1/3	3/7	3/6	3/9	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	2/5	2/7	2/6	3/6	2/6	2/6
Handelskunde	2/6	2/5	2/5	1/3	2/7	2/7	1/2	2/7	2/6	2/4	2/6	1/4	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	1/4	1/3	1/2	2/5
Höhere Mathematik	7	3/8	3/7	1/4	7	4/7	2/4	4/8	4/7	5	3/7	3/6	3/7	3/6	3/7	3/6	3/8	3/7	7	3/7	3/7
Ingenieurwissensch.	3/6	1/4	1/4	1/3	2	2/5	2/5	3/6	2	3	2/6	2/4	4	1/3	3/5	2/5	1/4	3/5	2/5	3/7	2/6
Kartographie	7	5	5	1/4	5	6	2/4	7	5	4	2/6	3	3	2	2/6	3	5	3	6	2/6	3
Kräuterkunde	2/6	2/6	2/6	1/4	2/4	2/6	2/5	2/6	2/4	3/6	2/6	1/4	2/4	1/4	2/5	2/4	2/6	1/4	2/6	1/3	2/6
Loten	1/3	2/6	2/6	1/4	3/6	2/6	2/3	2/6	2/6	3/7	2/6	2/6	3/7	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/4	1/4	2/6
Maschinerie	3/7	1/4	1/4	2/4	2	2/5	2/5	3/6	2	3/9	2/6	2/4	4	1/4	2/6	2/5	1/4	3/5	2/5	3/7	2/6
Metallkunde	3/6	2/4	2/4	1/4	3	2/5	2/4	2/6	2	2/5	2/6	2/4	3	1/4	2/5	2/6	2/4	2/4	2/6	2/5	1/4
Militärische Organis.	2/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	3/6	1/3	1/5	3/6	3/6	2/5	3/6	2/5	1/5	2/5	2/5	1/4	2/5	2/5	3/6
Minenarbeit	2/6	1/4	1/4	2/4	6	2/4	2/6	2/6	2/5	4	2/6	2/6	5	3/6	3/6	2/6	3/6	3/6	2/6	2/6	3
Navigation	2/6	2/6	2/6	2/5	6	2/5	1/4	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	1/4	2/6
Pflanzenkunde	2/4	2	5	1/4	3	2	1/4	3	2/6	4	2/6	2/4	2/5	1/5	2/6	2/5	3	2/4	2	1/2	2/5
Philosophie/Religion	7	2	2	1/3	1/3	2	2	2	1/4	3	2/6	1/3	1/2	1/3	1/4	1/3	2	1/2	2	1/3	1/2
Physik	7	3/8	3/7	1/4	7	4/7	2/4	4/8	4/7	5	3/7	3/6	5	3/6	3/7	3/6	3/8	3/7	7	3/7	3/7
Planetologie	5	6	6	1/4	6	6	6	6	6	6	4	5	6	4	3/7	5	5	5	5	5	4
Schloßkunde	3/7	1/2	1/2	1/5	2/6	1/3	2/4	2/6	2/5	1/4	2/6	1/3	4	1/4	2/6	1/4	1/2	3/7	2/6	1/4	2/4
Seelenheilkunde	10	7	7	2/5	3	6	7	8	3	7	2/6	3/6	2	2	4	2/5	7	1/5	8	2/5	2
Steinkunde	3/7	2/4	2/4	1/4	3	2/5	2/4	2/6	2	2/5	2/6	2/4	2/5	1/3	2/4	2/6	2/4	2/4	2/5	2/5	1/4
Sternkunde	2/6	2/6	2/6	1/4	6	2/6	1/4	2/6	2/5	3/9	2/6	2/5	2/5	2/4	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	2/4	2/6
Taktik	1/2	1/3	1/3	1/4	1/4	1/3	2/5	1/2	1/4	2/7	2/6	2/4	2/6	1/5	1/4	2/4	1/3	1/3	1/3	1/4	2/4
Techn. Zeichnen	3/6	2/4	2/5	1/4	2/4	2/5	2/4	3/6	2/4	2/5	2/6	2/4	3	1/4	2/5	1/3	2/4	3/7	2/5	3/7	2/4
Tierkunde	2/4	2	5	1/4	3	2	1/4	3	2/6	4	2/6	1/4	2/5	1/5	2/6	2/4	3	2/5	2	1/4	2/5
Verwaltung	7	2/5	2/6	1/3	6	2/6	1/3	2/6	3/7	2/5	2/6	1/5	2/6	2/5	2/5	3/7	2/5	2/5	7	5	2/5
Wappenkunde	3/5	2/5	2/6	1/3	2/4	2/5	2/6	1/5	3/6	3/5	2/6	1/2	2/5	2/6	2/4	2/6	2/5	1/3	2/5	1/4	3/5
Wetterkunde	3/7	3/7	3/7	2/5	6	3/7	2/5	3/7	2/7	3/7	2/6	2/6	2/5	1/5	2/5	1/5	3/7	2/5	1/4	1/5	1/4
Wissen um Fabelw.	3	3	4	1/4	4	4	4	6	3	5	2/6	1/4	2/5	1/4	3/5	2/4	3	2/5	6	1/4	1/2
Tierfertigkeiten	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Beladen	1/3	2/6	2/6	3	2/6	1/5	1/2	1/4	2/6	3/6	2/6	2/7	3	3	2/4	2/7	3	2/6	1/4	2/7	4
Reiten	2/6	2/6	3	3	3	2/5	1/4	2/6	2/7	3/7	2/6	2/6	3	2/6	2/6	3	3	2/5	1/3	2/6	4
Tierbändigung	3/7	4	5	4	4	4	2/5	4	4	3/8	2/6	4	4	5	4	4	5	4	1/2	4	2/5
Tierdressur	1/3	3/7	3/8	2/6	3/8	3/6	1/4	3/7	3/8	2/7	2/6	3/7	5	4	2/6	4	3/8	3/7	1/2	3/7	4
Tierpflege	1/3	2/5	3/6	2/5	2/6	1/4	1/3	1/4	2/6	2/7	2/6	1/5	3	2/5	1/5	2/5	2/5	1/4	1/2	1/3	4
Viehzucht	1/4	2/5	2/5	2/6	6	1/4	2/4	1/4	2/6	2/5	2/6	2/7	3/6	2/6	3/7	3/7	2	2/6	1/2	2/7	2/5
Wagen lenken	1/3	2/6	2/6	2/6	2/6	1/5	1/2	1/4	2/6	2/7	2/6	2/7	3	3	2/4	2/7	3	2/6	1/4	2/7	4
Athletische Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Abrollen	2/6	1/3	1/3	3	2/5	2/5	2/5	2/6	1/4	1/3	2/6	2/5	1/3	3	2/6	2/4	3/4	2/6	2/4	2/5	3
Abseilen	3/7	2/5	2/5	7	2/6	3/7	3/7	3/7	3/7	2/5	2/6	3/9	3/7	7	3/8	3/7	2/5	3/7	3/7	3/9	6
Athletik	1/4	1/5	1/5	7	1/5	1/5	2/6	1/4	1/5	1/4	2/6	2/6	3/6	3/7	2/6	1/5	2/6	1/5	1/5	1/4	7
Fliegen/Gleiten	3/6	1/5	1/5	3	2/5	2/6	2/6	3/6	2/5	2/4	2/6	2/6	2/5	3	2/5	2/5	1/5	2/6	2/6	2/6	3
Klettern	2/6	2/5	1/3	6	2/6	3/7	4	3/7	3/7	2/5	3/6	3/9	2/5	3/7	3/9	3/7	3/7	6	2/5	3/9	7
Körperentwicklung	1/3	3/7	3/7	7	2/7	2/5	2/6	1/3	2/7	1/5	2/6	3/8	2/6	4/7	2/8	3/7	3/8	2/5	2/7	2/7	8
Langstreckenlauf	2/4	1/3	1/3	3	1/4	2/5	2/5	2/4	1/5	1/4	2/6	2/6	1/2	3	2/7	2/6	1/3	2/5	2/5	2/6	3
Rudern	1/4	1/4	1/4	3	6	1/3	1/4	1/4	1/4	3/7	2/6	2/5	3/9	3	2/5	1/5	1/4	2/4	1/3	2/4	3
Schlittschuh laufen	2/5	2/6	2/6	3	6	2/6	2/5	2/7	2/5	1/2	2/6	2/7	1/3	3	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	3
Schwimmen	1/3	1/3	2/6	3	2/6	2/5	2/5	2/6	1/5	2/5	2/6	2/6	1/5	2/6	2/6	2/6	3	3	2/5	2/6	3
Segeln	2/6	2/6	2/6	3	6	2/6	2/6	2/6	2/6	3/7	2/6	2/6	3/7	3	3/7	2/4	2/6	2/5	2/6	2/5	3
Ski laufen	2/5	2/6	2/6	3	6	2/6	2/5	2/7	2/5	1/4	2/6	2/7	1/4	3	2/6	2/6	2/6	2/7	2/6	2/6	3
Sprinten	2/4	1/3	1/3	3	1/5	2/5	2/5	2/4	1/5	1/4	2/6	2/6	1/3	3	2/7	2/6	1/3	2/5	2/5	2/6	3
Surfen	2/5	2/6	2/6	3	6	2/6	2/5	2/7	2/5	1/3	2/6	2/7	1/4	3	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	3
Tanzen	2/6	2/4	2/4	2/6	6	2/4	2/6	2/6	2/4	1/2	2/6	1/3	1/5	2/6	2/6	1/5	2/4	2/5	2/6	2/5	2/6

	Barbar	Dieb	Einbrecher	Gelehrter	Geweihter Kriegermönch	Glücksritter	Händler	Kämpfer	Kriegermönch	Tänzer	Berufsloser	Barde	Derwisch	Forscher	Kriegermagier	Mönch	Nachtklinge	Paladin	Tierbändiger	Waldläufer	Erzmagier
Kampf-Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Angriffsrolle	2/5	1/5	1/5	6	2/7	1/5	2/6	2/6	1/4	1/4	2/6	2/6	2/5	5	3/6	2/5	1/5	2/5	2/6	3/5	5
Benommenheit übw.	2/5	2/6	2/6	3	1/2	2/6	3	2/6	1/3	2/5	2/6	2/7	2/5	4	2/5	2/4	1/4	2/5	2/5	2/7	5
Bewegung & Manöver																					
— Leder	2/*	1/*	9	3/*	2/*	1/*	2/*	1/*	9	2/*	1/*	2/*	5/*	9/*	2/*	9	2/*	1/*	2/*	1/*	9
— Verst. Leder	3/*	2/*	9	4/*	3/*	1/*	4/*	1/*	9	9	2/*	2/*	7/*	9/*	2/*	9	2/*	1/*	2/*	2/*	9
— Kettenpanzer	5/*	3/*	10	5/*	3/*	2/*	4/*	2/*	10	3/*	3/*	3/*	9/*	10	3/*	10	4/*	2/*	4/*	3/*	10
— Plattenpanzer	7/*	4/*	10	7/*	5/*	3/*	5	2/*	10	15	4/*	5/*	20	11	4/*	11	6/*	3/*	6/*	4/*	11
Enterhaken werfen	2/6	1/3	1/3	2/4	2/5	1/5	1/3	2/6	2/5	2/4	2/6	2/5	3	3	3/6	2/4	1/3	2/6	2/6	2/5	3
Entwaffnen (bew.)	2/5	2/5	2/5	7	1/3	2/5	2/5	2/5	2/3	3/6	2/6	5	5	6	4	3	2/5	2/5	2/5	4	6
Entwaffnen (unb.)	3/8	3/7	2/4	6	1/4	3/6	3/7	3/6	1/5	2/5	2/6	6	4	9	6	2/4	3/7	4	3/6	5	9
Iai	3/6	4	2/6	10	1/5	3/8	4	2/7	2/6	2/5	2/6	3/5	2/5	18	3/6	2/4	18	2/5	2/6	2/6	18
Improvis. Waffen	2/5	2/7	2/7	18	8	1/5	2/7	2/6	8	3/5	2/6	5	5	18	6	8	2/7	3/6	2/6	5	18
Lanzenstechen	3/6	3/6	3/6	20	3/6	3/6	3/6	2/6	3/6	6	2/6	3/6	12	18	3/6	3/6	18	3/6	3/6	3/6	18
Niederschlagen	2/5	1/4	1/4	6	2/5	1/5	3	2/5	1/2	2/5	2/6	5	3/6	6	3/7	3	1/4	3/6	2/5	4	6
Seitenhieb	3/8	4	3/5	20	2/4	3/8	4	2/7	2/6	3/7	2/6	5	3/9	20	3/8	3/7	4	3/7	3/7	3/7	20
Verteidigungsrolle	1/4	1/3	1/3	3	2/5	1/3	2/5	1/5	1/2	1/2	2/6	2/5	1/4	3	2/5	1/4	1/3	2/6	1/5	2/4	3
Waffenfertigkeiten																					
— Kategorie #1	1/5	2/7	3/8	4/8	3/7	2/5	2/7	1/5	4	3/9	3/6	3/9	3/9	4/8	2/7	5	3/9	2/5	3/7	3/7	9
— Kategorie #2	2/5	3/8	3/8	6	3/8	3/8	3/8	2/5	6	5	3/6	6	5	6	3/8	8	6	3/8	4	4	20
— Kategorie #3	3/8	4	4	9	4	3/9	3/9	2/7	8	6	4	7	6	6	3/9	8	7	4	6	6	20
— Kategorie #4	4	4	6	15	8	3/9	4	2/7	8	8	5	7	6	7	5	8	7	4	6	6	20
— Kategorie #5	4	4	6	20	8	3/9	5	2/7	8	9	6	7	9	7	9	15	7	4	6	6	20
— Kategorie #6	6	6	9	20	8	6	6	5	15	10	7	15	15	7	12	15	15	6	9	9	20
Waffenkombination	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Waffenloser Kampf	3/7	3/7	3/7	3	1/2	3/7	3/7	3/7	1/3	1/5	3/6	3	2/5	4	3/8	2/5	3/7	6	3/7	4	6
Wurfgeschütze bed.	2/4	1/4	1/4	2/5	1/4	1/4	3/6	1/3	1/5	2/5	3/6	2/5	3/7	2/5	2/5	2/5	2/5	1/4	2/5	2/5	3/6
Yado	3/6	3/6	3/6	7	2/5	3/6	5	2/6	3/6	4	2/6	5	4	6	3/7	3/6	3/6	3/7	3/6	4	6
Konzentrations-F.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Gedächtnistraining	3/8	2/6	2/5	1/4	1/4	2/7	1/4	3/7	2/4	2/5	2/6	1/3	2/6	1/4	2/5	2/4	2/6	2/6	3/7	2/5	1/4
Körperfunkt. stabil.	3/6	3/6	2/5	3/6	1/4	3/7	3/8	3/8	1/4	3/6	3/6	2/5	1/5	1/4	3/6	1/3	1/3	1/5	2/5	1/4	3
Kraftakt																					
— Geschwindigkeit	2/4	2/6	1/3	5	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	1/3	2/6	2/7	1/4	2/7	3/7	2/4	2/4	3/9	2/7	2/7	5
— Gleichgewicht	2/4	2/6	1/3	5	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	1/2	2/6	2/7	1/4	2/7	3/7	2/4	2/7	3/9	2/7	2/7	5
— Landung	2/4	2/6	1/3	5	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	1/2	2/6	2/7	1/4	2/7	3/7	2/4	2/4	3/9	2/7	2/7	5
— Sprung	2/4	2/6	1/3	5	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	1/3	2/6	2/7	1/4	2/7	3/7	2/4	2/4	3/9	2/7	2/7	5
— Stärke	2/4	2/6	1/3	5	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	1/5	2/6	2/7	1/5	2/7	3/7	2/4	2/4	3/9	2/7	2/7	5
— Waffe ziehen	1/4	2/4	1/2	4	1/2	2/4	2/4	2/4	1/2	1/4	2/4	2/4	1/3	2/4	2/4	1/4	1/4	2/4	1/4	2/4	5
Lykanthropie kontr.	2/4	2/6	1/3	3/7	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/6	1/3
Meditation																					
— Heilung	3/7	3/6	3/6	2/5	2/5	3/6	2/6	3/7	2/4	2/6	2/6	2/4	1/4	2/4	3/7	1/4	3/6	2/4	2/5	2/4	1/5
— Ki	3/7	3/6	3/6	2/5	1/4	3/7	4	3/8	1/5	2/7	2/6	2/5	3/7	3/5	3/7	1/3	3/6	1/5	2/6	2/5	3/5
— Reinigung	3/5	3/6	3/6	2/4	2/5	3/7	4	3/8	2/5	3/6	2/6	2/6	1/3	1/4	1/4	1/2	3/6	1/2	3/6	1/4	1/2
— Schlaf	3/7	3/6	3/6	1/4	2/5	3/6	2/6	3/7	2/4	3/7	2/6	2/4	3/6	2/4	2/6	1/5	3/6	2/4	2/7	2/4	1/5
— Tod	4	4	4	4	1/5	4	5	4	2/6	4	3/7	2/4	2/6	2/4	3/7	1/4	2/6	2/4	2/4	2/4	1/3
— Trance	3/7	3/6	3/6	2/4	2/5	3/6	2/6	3/7	2/4	3/9	2/6	2/4	3/6	2/4	3/6	1/5	3/6	2/4	3/7	2/4	1/5
Raserei	2/6	2/6	2/6	6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	1/5	6	4	1/3	2/6	2/5	2/6	2/6	5
RWS	4	3/8	3/8	2/6	1/4	5	6	6	1/4	6	3/8	2/5	3/7	3/6	2/5	1/3	3/8	1/4	6	1/4	1/4
Verteidig.-Kraftakt	6	20	7	18	2/6	20	20	20	3/7	3/8	15	15	3	20	20	6	7	20	15	20	15
Wasser finden	2/5	3/5	3/6	3/6	2/5	3/6	3/5	3/7	2/5	3/6	2/6	2/5	2/4	2/5	3/7	2/4	3/5	3/6	3/7	2/4	1/3
Tödliche Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Auflauern	2/5	1/3	1/3	3/9	2/5	2/5	4	3/8	3/9	2/5	3/6	6	3	6	3	4	3	9	3	3	9
Gift benutzen/entf.	2/5	1/4	1/4	1/4	4	2/4	2/7	2/5	2/5	1/4	2/6	2/6	3	1/4	3/7	2/6	1/4	3/6	2/5	2/5	2/6
Lautlos töten	2/5	1/3	1/3	5	1/4	1/4	6	2/6	1/5	3/8	2/6	5	5	6	4	3	1/3	3/7	2/6	4	6
Schätzen-Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Metalle schätzen	3/6	1/3	1/2	1/4	2/5	2/5	1/2	3/6	3	1/4	2/6	2/4	4	1/2	2/6	3	1/3	2/5	3/6	2/5	2/5
Rüstungen schätzen	1/3	1/3	1/3	3	2/5	1/3	1/3	1/2	3	2/7	2/6	2/5	6	1/3	2/4	3/6	1/3	1/3	1/2	1/4	4
Schätzen	3/6	1/4	1/2	1/4	2/5	2/4	1/2	2/5	2	1/4	2/6	1/3	3	1/2	3/7	2/5	1/4	1/4	2/5	1/4	3/7
Steine schätzen	3/6	1/3	1/2	1/4	2/5	2/5	1/2	3/6	3	1/4	2/6	2/4	4	1/2	2/6	3	1/3	2/5	3/6	2/5	2/4
Waffen schätzen	1/3	1/4	1/3	2/6	2/5	1/3	1/3	1/2	1/3	2/5	2/6	2/5	3	1/3	2/4	3/6	1/4	1/3	1/2	1/4	4

	Barbar	Dieb	Einbrecher	Gelehrter	Geweihter Kriegermönch	Glücksritter	Händler	Kämpfer	Kriegermönch	Tänzer	Berufsloser	Barde	Derwisch	Forscher	Kriegermagier	Mönch	Nachtklinge	Paladin	Tierbändiger	Waldläufer	Erzmagier
Allgemeine Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Bildhauerei	2/6	2/7	2/7	2/7	2/4	2/7	2/7	2/7	2/5	3/6	2/6	2/6	4	2/4	2/7	2/5	2/7	2/7	2/6	2/5	2/5
Erfinden	3/8	2/5	2/4	2/5	4	2/6	2/5	3/7	3/7	3/7	2/6	2/5	3	1/4	3/7	2/6	2/5	2/6	2/6	2/7	2/5
Gartenbau	3/8	4	8	1/4	6	6	3	8	3	8	2/6	2/6	2/6	1/5	3/8	1/4	4	3	8	1/2	2/6
Handwerk	2/6	1/5	1/4	1/5	2/5	2/4	1/4	2/5	2/5	2/5	2/6	3/5	3	1/3	2/5	1/4	2/6	2/4	2/4	2/4	2/5
Holzbearbeitung	2/6	2/7	2/7	3	6	2/6	2/6	2/6	2/6	3/6	2/6	2/4	3	1/3	3/7	1/5	3/5	2/4	1/3	2/4	3
Kochkunst	2/5	1/5	1/5	1/4	6	2/5	1/3	2/5	2/5	1/5	2/6	2/6	2/6	1/3	2/6	2/6	1/5	2/6	2/5	2/4	2/6
Lederverarbeitung	2/4	2/4	2/4	3	6	2/4	2/5	2/4	2/4	2/5	2/6	2/6	3/5	3	2/6	2/6	2/4	2/5	2/4	2/5	3
Malen	2/6	2/6	2/6	1/4	1/3	2/6	2/6	2/6	1/3	2/6	2/6	1/4	4	2/5	2/5	1/3	2/6	1/4	2/6	1/4	2/4
Musizieren																					
— Kategorie #1	2/6	2/6	2/6	2/4	2/4	2/6	1/4	2/6	2/6	1/4	2/6	1/2	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6
— Kategorie #2	3/7	3/7	3/7	3/6	3/5	3/7	2/5	3/7	3/7	1/5	3/7	1/3	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7
— Kategorie #3	3	3	3	3	3	3	3/6	3	3	2/6	3	1/4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Pfeile herstellen	2/4	2/4	2/4	3	6	2/4	2/5	2/4	2/5	3/8	2/6	2/5	3	1/3	2/5	2/5	2/6	2/5	1/4	2/5	2/7
Schmieden	3/5	2/6	2/6	4	6	2/7	3/6	3/5	3/5	3/7	2/6	3/5	4	1/2	3/7	2/6	2/6	3/5	3/5	2/7	3
Seilkunst	2/6	1/3	1/3	3	2/5	1/5	1/4	2/6	2/5	2/4	2/6	2/5	2/6	3	3/5	2/4	1/3	2/6	2/6	2/5	3
Steinmetzkunst	2/7	3/7	3/7	4	6	3/7	3/8	2/7	3/5	4	2/6	2/7	4	2/4	3	2/7	3/5	3/5	2/6	2/6	3
Taktische Spiele	2/4	2/4	2/4	1/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/6	2/4	2/4	1/4	2/4	1/4	1/4	1/4	2/5	2/4	1/2
Tiere häuten	1/4	1/3	3/6	4	3/6	1/5	1/3	2/6	2/5	3/7	2/6	2/5	4	3	3/7	2/6	3	2/6	1/4	1/3	3
Werbung	4	2/4	2/4	1/4	6	2/4	2/6	3/6	3/5	1/4	2/6	1/5	1/4	3/6	3/6	3/6	3/5	3/6	3/6	3/6	3/6
Gymnastische F.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Akrobatik	2/5	1/3	1/3	5	2/5	1/4	2/6	2/5	1/3	1/2	2/6	2/6	1/4	3	2/7	1/5	1/3	2/6	2/5	2/6	3
Fallen	1/5	1/3	1/3	4	2/5	1/3	1/4	1/5	1/2	1/2	2/6	2/5	1/4	3	2/6	1/4	1/3	2/4	1/5	2/4	3
Jonglieren	2/5	1/2	1/3	3	3/7	1/3	1/4	1/5	2/7	1/4	2/6	1/5	2/5	3	2/6	2/7	1/2	2/7	1/5	2/7	3
Seiltanz	3/7	1/3	1/3	3	1/4	1/4	2/5	3/6	1/3	1/3	2/6	2/6	1/5	3	3/6	1/5	1/3	2/6	3/6	2/6	3
Springen	1/3	1/4	1/4	3	1/3	1/3	1/4	1/3	1/3	1/3	2/6	3/6	1/4	4	2/6	2/5	1/4	3/6	1/3	3/6	4
Stabhochsprung	2/5	1/3	1/3	5	1/4	1/4	2/5	2/5	1/4	1/4	2/6	3/6	2/5	5	3/7	2/5	1/3	3/6	2/5	2/6	5
Stelzenlaufen	2/6	1/3	1/3	3	2/6	1/4	2/5	2/5	1/3	1/3	2/6	3/6	2/5	4	3/8	2/5	1/3	3/6	2/5	3/6	4
Winden	2/6	1/3	1/3	4	2/5	2/4	2/5	2/6	1/2	1/2	2/6	2/5	1/4	5	3/7	2/4	1/3	2/5	2/6	2/6	5
Sprachliche Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Bauchreden	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	2/5	2/4	3/5	3/5	2/6	2/6	2/5	3/7	3/6	3/6	3/6	3/5	3/6	3/5	3/6	3/6
Dichtkunst	2/6	2/5	2/5	1/3	2/6	2/5	1/4	2/6	2/6	1/4	2/6	1/2	1/4	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6
Geräusche nachahm.	2/5	2/5	2/5	3/5	2/5	1/5	1/4	2/5	2/5	2/5	2/6	1/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6
Geschichten erzähl.	2/6	2/5	2/5	2/5	2/6	2/5	1/4	2/6	2/6	1/4	2/6	1/3	2/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6
Handel	3/6	2/4	2/4	2/4	6	2/4	1/2	3/6	3/5	3/5	2/6	2/4	3/6	3/5	3	3/6	2/4	3/6	3/6	3/5	3/5
Lippenlesen	3/7	3/5	3/5	2/5	2/5	2/5	2/4	3/5	3/5	2/5	2/6	1/4	3/5	3/5	2/5	2/4	3/5	2/5	3/7	2/6	2/4
Noten lesen/schreib.	2/6	2/6	2/6	2/5	6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	2/6	1/2	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6
Propaganda	4	2/4	2/4	2/3	6	2/4	1/2	3/6	3/5	2/6	2/6	1/5	3/6	3/6	3/5	3/6	3/5	3/6	3/6	3/6	3/6
Reden	2/6	2/6	2/6	2/5	6	2/4	1/4	2/6	2/6	2/4	2/6	1/2	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/6	2/6
Signale geben	1/4	1/3	1/3	1/5	6	1/4	1/4	1/4	1/4	2/4	2/6	1/5	2/5	1/5	1/4	2/6	1/3	1/5	1/4	1/5	1/5
Singen	2/6	2/6	2/6	2/5	6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	1/2	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6
Sprachen	3/*	3/*	3/*	1/*	3/*	3/*	1/*	3/*	3/*	3/*	2/*	1/*	3/*	3/*	2/*	3/*	3/*	3/*	3/*	3/*	1/*
Magische Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Einfühlen (Stabmag.)	8	7	7	4	7	8	5	9	9	8	3/6	6	6	5	3/7	5	7	9	6	6	1/4
Gezielte Sprüche	25	20	20	15	20	20	20	20	20	20	3/6	10	15	9	3/6	9	2/6	20	9	15	2/6
Magie projizieren	15	9	10	8	6	10	8	12	6	10	3/8	3/6	2/5	2/4	3/6	2/5	9	2/6	12	3/6	2/4
Magie wahrnehmen	7	4	5	3/6	3/7	5	10	6	3/7	5	2/6	2/5	2/5	2/5	3/6	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	1/2
Magiepunkte entw.	20	8	9	5	6	10	10	15	6	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Magische Rituale	11	7	7	6	8	7	7	8	7	8	5/6	4	4	4	3	3	4	5	4	4	1/4
Magische Sprachen	8	8	9	3/*	6	9	7	9	6	8	2/6	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	6/*	4/*	1/*
Runen lesen	8	6	6	3/9	7	6	5	7	6	6	3/6	5	8	4	3/6	4	6	7	5	5	1/4
Rüstung durchdring.	20	10	18	10	18	12	13	15	20	12	15	3/9	4/6	3/8	2/5	8	3/9	2/6	3/9	3/7	4
Spruchlisten entw.	25	10	10	4	20	8	7	20	10	10	5/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	4/*	2/*
Spruchmeisterschaft	6	6	6	4	6	5	5	6	5	6	3/6	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	2/4
Spruchwirkung mod.	10	8	9	6	9	7	7	8	7	5	3/6	3/6	2/5	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	2/5
Symbolkunde	7	3	4	3/6	5	4	4	5	3	4	2/6	2/4	3/6	1/4	2/7	2/5	6	3/6	7	3/5	1/4
Übertragung	25	20	20	15	20	20	20	25	19	19	3/6	13	2/7	13	10	13	20	3	13	3	2/5
Wächterzeichenk.	8	3	4	3/6	7	4	4	5	5	4	2/6	3/6	3/6	1/4	2/6	3/6	3	2/5	5	2/4	2/4
Wahrsagekunst	3/6	3/6	3/6	2/5	3/5	3/6	2/5	3/6	3/5	3/5	2/6	3/5	3/5	3/5	3/6	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	2/4
Zirkelkunde	7	4	4	3/6	4	5	6	6	5	5	2/6	3/6	3/8	2/4	2/7	3/6	4	3/6	6	3/6	1/4

	Barbar	Dieb	Einbrecher	Gelehrter	Gewehrter Kriegermönch	Glücksritter	Händler	Kämpfer	Kriegermönch	Tänzer	Berufloser	Barde	Derwisch	Forscher	Kriegermagier	Mönch	Nachtklinge	Paladin	Tierbändiger	Waldläufer	Erzmagier
Medizinische F.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Chirurgie	8	6	6	3/6	5	7	7	7	4	6	5	6	3/6	5	6	5	6	3	7	3/6	6
Diagnose	3	3	3	2/5	2/5	3	3	3	2/5	1/5	2/6	1/4	2/5	2	3	1/4	3	1/4	3	1/4	2
Drogenresistenz	3	1/4	3/5	2/4	1/5	2/6	2/6	3/5	2/5	2/3	2/6	2/5	2/5	3/6	3/5	1/5	1/3	3/6	3	3/6	3/6
Erste Hilfe	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	2/5	2/6	2/6	2/6	1/5	2/6	2/4	2/6
Geburtshilfe	4	4	4	2/4	4	4	4	4	4	4	3/6	4	2/6	4	4	4	4	2/5	4	2/6	4
Hypnose	6	3/6	5	2/3	2/5	4	4	4	4	4	2/6	2/5	2/5	3/6	3/5	4	2/6	3/6	4	3/6	2/4
Tierheilung	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	2/5	2/5	2/6	2/5	2/6	1/5	2/6	2/5	2/6
Wundbehandlung	3/7	3/7	3/7	2/4	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	2/5	3/6	3/7	3/7	3/7	2/5	3/7	2/5	3/7
Wahrnehmungs-F.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Allg. Wahrnehmung	2/4	1/3	1/3	1/3	2/5	1/3	1/3	2/5	2/5	2/4	2/6	2/7	2/4	2/7	2/6	2/7	2/7	3/7	2/7	2/7	2
Fallen entdecken	2/5	1/2	1/2	2/4	1/4	1/3	1/4	2/4	1/4	1/4	2/6	1/4	3/7	2/5	2/6	2/5	1/2	1/4	2/4	1/3	3
Geheimöffn. entd.	2/6	1/3	1/2	2/4	1/4	1/4	1/4	2/5	1/4	2/4	2/6	1/5	2/5	2/5	2/6	2/5	1/3	2/4	2/5	1/4	3/6
Gift wahrnehmen	2/6	1/3	1/3	2/6	1/4	1/4	1/3	2/5	1/4	1/4	2/6	2	3	2/4	2/6	1/4	1/3	1/4	2/5	3	3
Hinterhalt entdecken	1/4	1/3	1/3	2/5	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	2/5	2/6	1/4	1/5	3	2/5	1/4	1/3	1/4	1/3	1/3	3
Lügen erkennen	3/5	1/5	1/4	2/4	2/5	2/5	1/2	3/5	3/5	2/5	2/6	1/2	1/3	3/5	2/5	2/4	1/5	1/3	3/5	3/5	2/5
Orientierungssinn	1/4	1/4	1/4	2/4	1/3	1/4	1/3	1/4	1/3	1/4	2/6	1/4	1/4	2/4	1/5	2/4	1/4	2/4	1/4	1/2	2/4
Psi-Kräfte wahrn.	6	4	4	2	5	4	4	5	4	4	3	3/5	3	3	3	3	3/5	3	3	3	1/3
Realitätsver. wahrn.	9	4	5	3/8	2/5	5	6	6	3	5	3/8	3/6	3/6	3/6	3/8	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	1/2
Spuren lesen	1/4	1/4	3/6	1/4	2/6	1/4	2/5	2/5	2/5	3/6	2/6	2/4	3/6	3	2/6	2/5	1/4	2/4	1/2	1/3	3
Spuren verfolgen	1/4	1/3	1/3	2/4	6	1/4	2/4	1/4	1/3	2/5	2/6	2/6	2/6	3	2/5	2/6	3	2/6	1/2	2/5	3
Überwachung	3/6	1/2	1/4	2/3	3/6	1/4	1/4	2/5	2/5	2/3	2/6	2/5	2/6	2/5	2/5	2/6	1/2	2/6	3/6	2/6	2/6
Zeitsinn	3/6	1/4	1/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/5	1/4	1/4	2/6	1/3	2/4	1/4	2/5	1/4	1/4	2/4	3/5	1/3	1/2
Soziale Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Diplomatie	3/6	2/5	2/4	1/4	2/4	2/5	1/3	2/5	2/5	2/4	2/6	1/4	2/6	2/5	2/4	2/6	2/5	1/4	2/5	2/6	2/4
Führungseigensch.	2/5	2/6	2/6	2/6	1/4	2/5	2/6	2/5	2/6	2/7	2/6	1/4	2/6	2/4	2/5	2/6	2/6	1/3	2/4	2/6	2/4
Glücksspiel	2/5	1/3	1/3	2/5	2/6	1/4	1/4	2/4	2/4	1/3	2/6	2/6	3/5	2/6	2/5	2/6	1/3	3/6	2/4	2/6	2/6
Überlisten	2/4	2/4	2/4	2/6	3/7	1/4	1/3	2/6	2/6	1/4	2/6	1/4	3/5	3/5	2/7	2/6	2/4	2/4	2/6	2/6	3/5
Verführen	2/5	2/6	2/6	2/6	3/6	2/5	2/5	2/6	2/6	1/2	2/6	1/4	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5
Verhören	2/6	2/6	2/7	3/6	7	2/7	3/5	3/9	4	2/5	2/6	1/4	3/6	4	3/7	3	1/2	1/4	2/4	2/6	3
Täuschungs-Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Bestechung	3/7	1/4	1/3	2/4	3/8	2/4	1/3	2/6	2/6	1/4	2/6	1/5	3/6	2/6	2/6	2/6	1/4	3/6	2/6	2/6	2/6
Betteln	3/7	1/4	1/4	2/4	3/7	2/4	1/4	2/6	2/6	1/5	2/6	1/5	1/4	2/6	2/6	2/6	1/4	3/6	2/6	2/6	2/6
Fallen bauen	2/6	1/3	1/3	2/6	6	1/3	2/5	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	1/5	2/7	2/6	1/3	3/6	2/6	2/5	3/6
Fallen entschärfen	2/5	1/3	1/3	3/9	3/6	2/5	3/6	3/8	3/9	3	3/6	4	5	1/5	4	4	3/7	7	2/6	4	7
Fallen stellen	2/5	1/3	1/3	3/6	3/7	2/5	2/5	3/8	3/9	2/6	2/6	4	6	2/4	4	4	1/3	7	2/4	4	7
Fälschung	3	1/3	1/3	1/3	6	2/4	1/4	3	1/4	1/5	2/6	3	5	1/4	3	3	1/3	6	3	3	3
Fingerfertigkeiten	2/6	1/2	1/2	2/6	2/5	1/3	1/4	2/6	1/4	1/4	2/6	2/4	3	3	3/6	2/5	1/2	3	2/6	2/5	3
Gegenstand verst.	2/5	1/3	1/3	2/6	2/4	1/3	1/4	2/5	2/4	1/4	2/6	2/7	3	2/5	3/6	2/7	1/3	3	2/5	1/5	5
Pantomime	2/6	2/5	2/5	2/5	2/5	1/3	1/4	2/6	2/5	2/5	2/6	1/5	2/7	3/6	2/6	2/6	2/5	3/6	2/6	2/6	3/6
Schauspielern	2/6	2/5	2/5	2/5	2/5	1/3	1/3	2/6	2/5	2/5	2/6	1/5	2/6	3/6	3/6	2/6	2/5	3/6	2/6	2/6	3/6
Schleichen/Verberg.	1/5	1/3	1/3	3	1/5	1/3	2/5	2/5	2/4	1/4	2/6	2/7	3	2/7	2/7	2/7	1/5	5	1/4	1/5	5
Schlösser öffnen	4	1/3	1/3	3/7	6	2/6	3/6	3/9	3/9	1/4	3/6	4	6	1/5	5	4	2/7	7	2/5	4	7
Tarnen	1/4	1/3	3/7	3/7	3/5	1/3	2/5	2/5	2/4	2/6	2/6	2/7	2/6	6	2/7	2/7	1/3	2/5	2/5	1/5	5
Taschendiebstahl	2/6	1/2	1/3	2/5	4	1/3	1/3	3/6	2/5	2/4	2/6	2/4	2/5	3	3/5	2/5	1/3	4	2/6	2/5	3
Verkleiden	3/7	1/3	1/3	2/7	1/4	2/5	1/4	2/6	2/5	1/3	2/6	1/5	2/6	3/6	2/6	2/6	1/3	3/6	2/6	2/6	3/6
Überlebens-Fert.	BAR	DIE	EBR	GEL	GWK	GLK	HDL	KMF	KRM	TNZ	BER	BRD	DRW	FOR	KMA	MCH	NKL	PAL	TBN	WAL	EMA
Auftreiben	2/6	1/4	1/4	2/5	3/7	1/3	1/4	2/6	2/5	1/3	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/6	2/6	2/6
Gassenwissen	3/8	1/2	1/2	1/4	4	1/3	1/4	1/4	2/4	1/3	2/4	1/4	1/4	2/4	2/5	3/7	1/3	4	3/6	3/8	3/6
Höhlenkunde	2/6	1/4	1/4	2/6	6	2/4	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	3/6	3/7	2/6	3/6	3/6	2/6	2/6	3
Landeskunde	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	1/3	1/3	2/6
Lebensfeindl. Umw.	1/3	2/6	3/6	2/7	2/3	1/4	1/4	1/4	2/5	2/6	2/6	3/6	3/5	3	2/4	3/6	3/6	2/6	2/5	2/4	3
Nahrungssuche	2/6	2/6	2/6	2/6	6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	1/3	2/6

	Alchimist	Beschwörer	Illusionist	Magier	Runenmeister	Animist	Druide	Heiler	Kleriker	Schamane	Mentalist	Seher	Weiser	Wundheiler	Astrologe	Warlock	Hexer	Kristallmagier	Mystiker	Nekromant	Zauberer
Akademische Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM*	MYS	NEK	ZAU
Alchimie	1/3	2/5	2/7	2/4	2/6	3/7	3/6	3/6	2/4	3/6	2/6	2/6	1/3	1/2	2/4	2/6	1/4	3/5	2/4	2/6	2/5
Anthropologie	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	1/3	2/5	2/5	1/5	2/5	2/7	2/5	2/5	2/5
Architektur	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	3/6	3/6	2/5	2/4	3/6	2/5	2/5	1/3	2/5	2/5	4	2/5	4	2/5	2/5	2/5
Astronomie	3/7	2/5	3/7	3/7	3/7	2/4	2/4	2/5	2/4	2/4	3/7	2/4	1/3	3/7	2/3	1/5	2/4	6	2/5	3/6	2/5
Belagerungstechnik	2/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/5	2/5	2/5	2/5	1/6	2/4	2/5	1/3	2/5	2/5	1/3	2/6	2/4	2/4	1/4	2/4
Biochemie	5	5	5	5	5	2/5	2/5	2/4	5	2/7	5	5	1/3	2/4	5	2/6	2/6	3/7	5	6	7
Dämonologie	1/3	1/3	1/2	1/2	1/3	1/4	1/4	2/5	1/3	1/3	1/4	1/4	1/3	2/6	2/5	1/3	1/2	2/4	1/3	1/3	1/2
Drachenkunde	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	2/5	1/4	1/5	2/4	3/4	1/3	2/6	1/4	2/4	1/4	2/5	1/4	2/4	1/3
Fremdwissenschaften	4/6	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	3/6	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7	4/7
Geschichte	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/2	1/4	1/4	1/4	1/4	2/5	1/4	1/4	1/4
Giftkunde	1/3	2/6	2/6	2/6	2/6	1/3	1/3	1/2	2/5	1/2	2/6	2/5	1/3	1/2	2/6	1/3	1/2	1/4	1/4	1/3	1/3
Grundlegende Math.	1/4	2/6	2/4	2/6	1/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/5	2/5	1/2	2/4	1/2	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	1/5
Handelskunde	2/6	2/5	2/5	2/5	2/5	1/2	2/4	2/4	2/4	2/4	2/6	2/5	1/3	2/4	2/6	2/4	3/5	2/4	2/4	2/6	2/6
Höhere Mathematik	2/5	3/7	3/5	3/7	2/6	3/7	3/7	3/6	3/6	3/7	3/6	3/6	1/3	3/5	2/3	3/7	3/7	3/7	3/6	3/7	3/6
Ingenieurwissensch.	1/2	2/6	2/6	2/6	2/5	3/7	4	3/7	2/6	4	2/6	2/6	1/2	3/9	2/5	4	4	4	2/6	2/6	2/6
Kartographie	2	5	4	3	2/4	2/6	2/6	5	4	4	4	2/4	2	5	2/5	4	4	1/4	3	4	4
Kräuterkunde	1/3	1/4	2/6	2/6	1/4	1/2	1/2	1/2	2/4	1/2	2/5	2/4	1/3	1/2	2/4	1/4	1/2	1/4	1/4	2/6	2/6
Lotsen	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/5	1/5	3/6	2/5	2/5	2/6	1/4	1/3	2/6	2/4	3/7	2/5	3/7	2/6	2/6	2/6
Maschinerie	1/2	2/6	2/6	2/6	1/4	3/7	3/8	3/7	2/6	3/8	2/6	2/6	2/5	3/9	2/4	3/9	3/8	3/8	2/6	2/6	2/6
Metallkunde	1/2	2/4	2/4	1/4	2/4	2/6	2/6	3/7	2/6	3/7	3/6	3/6	1/3	3/7	1/4	2/6	2/6	1/4	2/5	2/4	2/4
Militärische Org.	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	3	3	4	3/6	2/6	3/6	3/6	1/3	4	3/6	2/4	4	2/4	3/6	3/6	3/6
Minenarbeit	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	3	1/2	2/4	3	3	4	2/7	1/4	3	2/5	3
Navigation	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/5	1/4	2/4	2/4	1/4	2/6	1/2	1/4	2/6	1/3	2/5	2/5	3/7	2/6	2/6	2/6
Pflanzenkunde	1/4	2/5	2/5	2/5	2/5	1/2	1/5	1/3	1/4	1/2	2/5	2/5	1/3	1/3	2/6	1/5	1/4	2/5	1/4	2/6	2/6
Physik	2/5	3/7	3/5	3/7	2/6	5	5	3/6	3/6	4/7	3/6	3/6	1/3	3/5	2/3	3/7	4/7	3/7	3/6	3/7	3/6
Philosophie/Religion	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1/2	1/2	1/2
Planetologie	4	4	4	4	4	2/7	2/7	4	4	4	4	4	1/4	4	3	5	4	4	4	4	4
Schloßkunde	1/3	2/5	2/5	2/4	2/5	2/7	2/7	3/7	2/6	3/7	3/6	2/5	1/4	3/7	2/6	2/5	3/7	3/6	2/5	2/6	2/6
Seelenheilkunde	2	2	2/5	2	2	1/4	1/4	1/2	2/5	1/3	1/3	1/4	1/3	1/2	2/5	1/3	1/5	3/5	1/3	2/5	2
Steinkunde	1/2	2/4	2/4	1/4	2/4	2/5	2/5	3/7	2/6	2/5	3/6	3/6	1/3	3/7	1/4	2/6	2/6	1/4	2/5	2/4	2/4
Sternkunde	2/6	1/4	2/6	2/6	2/6	1/3	1/2	1/4	1/3	1/2	2/6	1/3	1/3	2/6	1/2	1/4	1/2	2/6	1/4	2/5	1/3
Taktik	2/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/5	2/5	2/5	2/5	1/6	2/4	2/5	1/4	2/5	2/5	2/4	2/6	2/4	2/4	1/4	2/4
Techn. Zeichnen	1/3	2/5	2/5	2/4	1/3	3/7	3/6	3/6	2/4	3/6	2/4	2/4	1/3	3/6	2/4	3/7	3/6	3/7	2/4	2/5	2/5
Tierkunde	1/4	2/5	2/5	2/5	2/5	1/2	1/5	1/3	1/4	1/2	2/6	2/5	1/3	1/3	2/6	1/5	1/4	2/4	1/4	2/6	2/6
Verwaltung	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	6	6	2/5	2/4	6	2/5	2/5	1/2	2/5	2/5	2/4	5	2/4	2/5	2/5	2/5
Wappenkunde	3/5	3/5	2/5	3/5	2/5	3/5	3/6	2/4	2/4	3/7	2/5	1/4	1/3	3/8	2/4	2/5	3/6	2/6	2/4	3/5	3/5
Wetterkunde	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	2/6	1/2	1/4	2/6	1/2	1/4	1/3	3/7	1/4	2/6	1/3
Wissen um Fabelw.	1/3	1/4	1/3	1/2	1/3	1/4	1/4	2/5	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	2/6	1/3	1/4	1/4	2/4	1/2	2/4	1/3
Tierfertigkeiten	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Beladen	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
Reiten	3	3	3	3	3	1/3	1/4	3	3	2/4	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3
Tierbändigung	5	4	4	4	4	2/5	2/4	5	5	3/6	4	4	4	4	5	1/4	2/5	5	4	5	5
Tierdressur	4	4	4	4	4	1/3	1/3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4
Tierpflege	2/5	2/4	2/5	2/5	2/5	1/2	1/2	2	2	2/4	2	2	3	2	2	2/4	1/4	3	2/6	2	2/7
Viehzucht	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	1/2	1/3	2/5	2/5	2/5	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/6	2/5	4	3/5	2/6	2/7
Wagen lenken	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3
Athletische Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Abrollen	3	3	3	3	3	2/5	2/5	2/5	2/5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
Abseilen	7	6	7	6	7	4	4	6	5	6	5	4	8	6	7	4	8	3/7	7	7	7
Athletik	7	6	7	6	7	4	3	6	5	7	5	4	9	6	7	4	7	8	7	7	7
Fliegen/Gleiten	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/7	3	3	3	3	3	3	3	1/4	3	3	3	3
Klettern	7	6	7	6	7	4	4	6	5	5	5	4	7	6	7	4	5	5	7	7	7
Körperentwicklung	6	7	8	8	8	4	4	1/3	6	2/4	6	6	6	6	6	8	6	8	8	8	8
Langstreckenlauf	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
Rudern	3	3	3	3	3	2/5	2/7	2/6	2/5	2/4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3
Schlittschuh laufen	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/6	2/5	3/5	3/5	3	3/5	3/7	3/7	3	2/6	3/7	3/7	3/7
Schwimmen	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Segeln	3	3	3	3	3	2/5	2/7	2/5	2/4	2/4	3	3	3	3	3	3	3	3/7	3	3	3
Ski laufen	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/6	2/5	3/5	3/5	5	3/5	3/7	3/7	3	2/6	3/7	3/7	3/7
Sprinten	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
Surfen	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/6	2/5	3/5	3/5	3	3/5	3/7	3/7	3	5	3/7	3/7	3/7
Tanzen	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/5	1/5	2/4	1/5	1/4	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	2/6	1/4	2/6	2/4	2/6	2/7

	Alchemist	Beschwörer	Illusionist	Magier	Runenmeister	Animist	Druide	Heiler	Kleriker	Schamane	Mentalist	Seher	Weiser	Wundheiler	Astrologe	Warlock	Hexer	Kristallmagier	Mystiker	Nekromant	Zauberer
Kampf	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Angriffsrolle	5	5	5	5	5	3/6	3/6	3/6	3/7	3/6	4	4	7	4	5	5	4	9	5	5	5
Benommenheit übw.	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	4
Bewegung & Manöver																					
— Leder	9	9	9	9	9	2/*	1/*	2/*	1/*	1/*	4/*	4/*	4/*	2/*	4/*	4/*	9	10	4/*	9	9
— Verst. Leder	9	9	9	9	9	3/*	1/*	3/*	2/*	2/*	5/*	5/*	5/*	3/*	5/*	4/*	9	12	5/*	9	9
— Kettenpanzer	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	6/*	6/*	6/*	4/*	6/*	6/*	10	15	6/*	10	10
— Plattenpanzer	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	7/*	7/*	7/*	5/*	7/*	7/*	11	20	7/*	11	11
Enterhaken werfen	3	3	3	3	3	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	3	3	3	3	3	3	3/8	2/4	3	2/6	3
Entwaffnen (bew.)	6	6	5	6	6	5	5	7	5	7	6	6	9	7	6	5	5	9	6	6	6
Entwaffnen (unb.)	9	9	9	9	9	7	7	9	7	9	3	3	9	3	8	7	7	9	8	9	8
Iai	15	15	15	15	15	9	9	20	9	20	6	6	15	7	20	20	15	20	20	15	20
Improv. Waffen	18	18	18	18	18	7	5	18	7	18	8	15	20	8	18	15	18	20	18	18	18
Lanzenstechen	18	18	18	18	18	20	20	20	20	20	8	15	20	8	20	20	20	20	20	18	20
Niederschlagen	6	6	4	6	6	3/6	2/5	3/6	3/6	3/6	6	5	7	1/3	6	3	3/6	9	3/5	6	6
Seitenhieb	20	20	20	20	20	20	15	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Verteidigungsrolle	3	3	3	3	3	2/5	2/5	2/5	2/6	2/5	2	2	3	2	3	3	3/7	4	3	3	3
Waffenfertigkeiten																					
— Kategorie #1	9	9	9	9	9	6	5	9	6	6	6	6	8	8	9	8	9	9	9	9	9
— Kategorie #2	20	20	20	20	20	7	8	20	7	7	8	15	10	8	20	20	20	12	20	20	20
— Kategorie #3	20	20	20	20	20	9	8	20	9	9	15	20	15	15	20	20	20	15	20	20	20
— Kategorie #4	20	20	20	20	20	9	8	20	9	9	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
— Kategorie #5	20	20	20	20	20	9	9	20	9	9	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
— Kategorie #6	20	20	20	20	20	20	15	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Waffenkombination	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Waffenloser Kampf	9	9	9	9	9	6	6	6	6	6	3	3	4	3	6	9	8	9	6	9	9
Wurfgeschütze bed.	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	3	3/7	4	3/6	4	3/6	3/7	3	4	2/7	3/7	4	3	2/7	3/6	2/7
Yado	6	6	6	6	6	5	4	7	5	5	6	6	9	7	7	6	7	9	7	6	7
Konzentrations-F.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Gedächtnistraining	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/4	1/3	1/2	1/2	1/4	2/4	1/4	2/5	1/4	1/4	1/4	2/4
Körperfunktionen st.	3/5	2/6	3/5	3/5	3/5	2/4	2/4	1/2	1/4	1/2	1/4	1/3	3/5	1/2	2/5	1/4	2/4	3/7	1/3	2/5	2/5
Kraftakt																					
— Geschwindigkeit	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	3	3	7	3	5	5	5	5	5	5	5
— Gleichgewicht	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	3	3	7	3	5	5	5	5	5	5	5
— Landung	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	3	3	7	3	5	5	5	5	5	5	5
— Sprung	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	3	3	8	3	5	5	5	5	5	5	5
— Stärke	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	3	3	8	3	5	5	5	6	5	5	5
— Waffe ziehen	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	7	3	3	3	3	3	3	3	3
Lykanthropie kontr.	3/6	1/5	2/4	1/4	2/4	2/4	2/4	1/2	1/4	1/2	1/4	1/2	3/7	1/4	2/5	1/2	2/4	2/6	1/3	2/4	2/5
Meditation																					
— Heilung	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/3	1/3	1/2	1/2	1/2	1/3	1/3	1/4	1/2	2/4	1/4	2/4	1/4	1/3	3/7	2/4
— Ki	3/5	2/6	3/5	3/5	3/5	2/6	2/6	2/4	2/4	2/4	1/4	1/3	2/5	1/2	2/4	2/5	2/4	2/5	2/6	2/5	3/8
— Reinigung	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/2	1/2	1/3	1/3	1/2	1/4	1/2	2/4	2/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/4
— Schlaf	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/2	1/4	1/2	1/2	1/2	1/3	1/2	2/5	1/2	2/5	1/4	1/3	1/4	2/4
— Tod	1/5	1/5	1/5	1/5	1/5	3/7	3/6	3/6	3/6	2/4	1/4	1/4	2/5	1/2	3/6	3/6	3/6	2/6	2/4	1/2	3/8
— Trance	1/4	1/4	1/4	1/3	1/3	2/4	2/4	1/3	2/4	1/2	1/2	1/3	1/3	1/3	2/4	1/3	2/4	1/4	1/3	2/4	2/4
Raserei	6	5	5	5	5	3	3	3	3	3	2/4	6	8	2/5	5	1/5	5	9	3	4	3/6
RWS	3/6	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	1/4	1/2	1/5	1/4	2/5	1/4	2/5	1/3	1/3	2/5	2/5
Verteidig.-Kraftakt	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	20	20	15	20	20
Wasser finden	2/5	2/5	2/5	1/3	2/5	1/3	1/2	2/5	2/4	1/5	2/4	1/4	3/6	2/5	2/5	3/6	2/6	1/4	1/4	2/5	1/4
Tödliche Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Auflauern	9	7	5	9	9	6	6	9	9	9	9	9	9	9	9	6	9	9	4	9	9
Gift benutzen/entf.	1/4	1/4	2/6	2/6	2/6	1/5	1/5	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	1/4	2/6	2/5	1/4	3/7	2/6	1/4	2/4
Lautlos töten	6	5	4	6	6	3/6	3/6	3/6	3/6	3/6	6	5	6	1/3	6	2/6	3/6	9	3/5	5	6
Schätzen	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Metalle schätzen	1/2	2/5	2/5	3/5	2/5	2	2	2	2	2	2	2/5	2/5	2	2	2	2	1/4	3/6	2	2
Rüstungen schätzen	1/3	3	4	4	4	2	2	5	2	3	3	2/6	4	5	4	3	3	3/7	3	3	3/6
Schätzen	1/2	3/7	3/7	3/7	3/7	2	2	2	2	2/4	2	2/5	2/5	2	2	2	2	2/5	3/5	2	2
Steine schätzen	1/2	2/4	2/4	2/4	2/4	2/5	2/3	2	2/5	2/4	2/5	2/5	2/5	2	1/5	2	2/4	1/4	3/6	3	2/5
Waffen schätzen	1/3	3	4	4	4	2	2	5	2	3	3	2/6	3/7	5	4	3	3	3/7	3	3	3/6

	Alchimist	Beschwörer	Illusionist	Magier	Runenmeister	Animist	Druide	Heiler	Kleriker	Schamane	Mentalist	Seher	Weiser	Wundheiler	Astrologe	Warlock	Hexer	Kristallmagier	Mystiker	Nekromant	Zauberer
Allgemeine Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Bildhauerei	1/4	2/7	2/4	2/4	2/5	2/5	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	2/6	3/8	2/6	3/7	2/6	2/7	2/4	2/7	2/5	2/7
Erfinden	2/4	3	3	3	3	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3	3	2/6	3	3/7	3/7	2/5	3/7	3/7	3	2/6
Gartenbau	1/4	2/5	2/6	2/6	2/6	1/2	1/4	1/3	2/5	2/5	2/6	2/6	1/3	1/3	2/6	2/6	1/4	5	2/5	2/6	2/6
Handwerk	1/2	2/4	2/4	2/5	1/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	2/5	2/6	3/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6
Holzbearbeitung	1/3	3	3	3	3	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	3	3	4	1/2	3	3	2/6	3	3	4	3
Kochkunst	1/2	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	1/4	1/5	2/4	2/4	2/6	2/6	2/5	1/2	2/6	2/4	1/2	2/5	2/6	2/5	2/4
Lederverarbeitung	3	3	3	3	3	2/5	2/5	2/5	2/6	2/4	3	3	4	3	3	3	2/6	3/7	3	3	3
Malen	2/5	2/5	2/4	2/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/5	2/4	2/5	2/4	2/5	2/4	2/7	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4
Musizieren																					
— Kategorie #1	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/4	2/6	2/5	3/6	2/6	2/4	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	2/6
— Kategorie #2	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/7	3/6	3/5	3/7	3/6	3/9	3/7	2/5	3/7	3/6	3/7	3/6	3/7	3/7
— Kategorie #3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
Pfeile herstellen	1/3	2/6	2/7	2/6	2/6	2/5	2/4	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	3	2/5	3/6	3/5	3/7	3	3/6	2/6	3/5
Schmieden	1/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	2/4	3	3	3
Seilkunst	3	3	3	3	3	2/6	2/5	2/6	2/5	2/6	3	3	3	3	3	3	2/7	3	3	2/6	3
Steinmetzkunst	1/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	2/4	3	3	3
Taktische Spiele	1/4	1/5	1/4	1/4	1/5	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/3	2/4	2/4	1/4	2/4	2/4	1/4	2/6	1/4
Tiere häuten	3	3	3	3	3	1/3	1/4	2/6	2/5	1/5	2/5	2/4	5	2/5	2/5	4	2/5	6	3/4	1/4	1/2
Werbung	3/5	3/6	2/4	3/5	3/6	2/6	2/6	2/6	2/5	1/4	3/5	3/5	1/4	3/6	3/6	2/4	1/4	3/6	3/6	3/6	3/6
Gymnastische F.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Akrobatik	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	3/7	3/7	5	3/7	3	3	4	3/7	3	3	3
Fallen	3	3	3	3	3	2/5	2/5	2/5	2/6	2/5	2	2	4	2	3	3	3/7	3	3	3	3
Jonglieren	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/6	2/7	2/6	2/5	4	2/6	2/6	2/5	3/8	3	2/5	2/5	2/5
Seiltanz	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3/7	3	3	3
Springen	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3/7	4	4	4
Stabhochsprung	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	6	5	5	6	4	4	5	5	5
Stelzenlaufen	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Winden	5	5	4	5	5	2/6	2/6	2/6	3/7	2/6	3	3	4	3	5	4	3/7	2/6	4	5	5
Sprachliche Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Bauchreden	3/6	3/6	2/3	3/6	3/6	2/5	2/5	3/7	3/7	3/7	3/6	2/5	2/5	3/6	3/7	2/5	1/5	3/7	2/4	3/7	3/7
Dichtkunst	2/6	1/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/5	1/5	2/5	2/4	1/2	2/5	2/4	1/5	1/4	2/5	2/5	2/6	2/6
Geräusche nachahm.	2/6	2/4	1/3	2/6	2/6	1/5	1/5	2/7	2/7	2/7	2/6	1/5	3/6	2/6	2/7	1/4	2/7	3/7	1/4	2/4	2/7
Geschichten erzähl.	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/5	2/5	2/5	2/4	1/4	2/5	2/4	2/5	2/4	2/6	2/5	2/6	2/6
Handel	3/5	3/6	2/4	3/5	3/6	2/6	2/6	2/6	2/5	1/4	3/5	3/6	2/5	3/5	3/6	3/6	1/4	2/5	3/6	2/6	3/6
Lippenlesen	3/5	3/5	1/3	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/4	2/6	3/6	1/3	1/4	2/4	2/6	1/3	2/4	2/4
Noten lesen/schreib.	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/5	2/5	2/6	2/5	1/4	2/6	2/4	2/4	2/4	2/5	2/5	2/6	2/6
Propaganda	3/5	3/6	2/4	3/5	3/6	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	3/5	3/5	1/4	3/6	3/6	1/5	1/4	2/5	3/6	3/6	3/6
Reden	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/4	2/6	2/5	1/4	2/5	2/4	1/4	2/5	2/5	1/4	3/7	2/4	2/4	2/5	1/3
Signale geben	1/5	1/4	2/4	1/5	1/4	2/5	2/4	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	1/4	2/5	2/5	2/6	1/3	2/6	2/6
Singen	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	1/5	2/6	2/4	2/4	2/4	2/4	2/5	2/6	2/6
Sprachen	1*	1*	1*	2*	1*	2*	2*	2*	2*	2*	2*	1*	1*	2*	1*	1*	2*	2*	1*	1*	2*
Magische Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Einfühlen (Stabmagie)	1/3	1/4	1/4	1/4	1/4	2/6	2/5	3/7	2/5	2/5	2/5	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5
Gezielte Sprüche	2/7	2/6	2/6	1/4	2/6	3	3	3	3	2/7	2/6	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	2/5	3/8	2/6	2/6	2/5
Magie projizieren	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	2/4	2/4	2/5	2/4	1/5	2/5	1/4	2/6	2/5	2/5	2/5
Magie wahrnehmen	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/4	1/3	1/3	1/4	1/4	1/4	1/4
Magiepunkte entw.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Magische Rituale	1/4	1/2	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	2/6	2/6	3	2/6	2/5	2/5	2/4	2/3	2/5	2/4	2/4
Magische Sprachen	1*	2*	2*	1*	1*	2*	2*	2*	2*	1*	3*	1*	1*	3*	1*	1*	1*	1*	1*	2*	1*
Runen lesen	1/3	1/4	1/4	1/4	1/2*	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	2/6	1/4	2/6	2/6	2/5	2/5	2/6	2/5	2/5	2/5
Rüstung durchdring.	4	6	6	6	5	5	5	5	4	5	6	7	3/7	6	7	5	6	6	7	6	6
Spruchlisten entw.	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Spruchmeisterschaft	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/5	2/5	1/4	2/5	2/5	2/5	2/4	2/4	2/5	2/5	2/5
Spruchwirkung mod.	2/5	2/6	2/5	2/5	2/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	2/5	2/5	2/5	2/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5
Symbolkunde	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	2/4	2/4	2/4	1/4	1/3	1/4	1/4	1/4	2/4	2/5	1/4	1/4	2/4	1/4	2/5	2/5
Übertragung	7	7	7	7	7	2/5	2/5	2/5	1/4	1/5	8	8	8	8	1/5	2/6	1/4	8	8	2/5	2/5
Wächterzeichenkunde	1/4	1/3	2/4	2/4	1/3	1/4	1/4	1/4	2/4	1/4	2/4	2/4	1/4	1/4	2/4	2/5	1/4	2/4	2/5	2/5	2/5
Wahrsagekunst	2/4	1/4	2/4	2/4	1/4	2/4	2/5	2/5	1/5	1/4	2/4	1/3	1/4	2/5	1/4	1/4	1/3	1/5	1/4	3/5	2/5
Zirkelkunde	2/4	1/3	2/4	1/4	1/3	1/4	1/5	2/5	2/4	2/4	2/5	2/5	1/4	2/5	2/5	1/4	1/4	2/4	2/5	2/5	1/4

	Alchimist	Beschwörer	Illusionist	Magier	Runenmeister	Animist	Druide	Heller	Kleriker	Schamane	Mentalist	Scher	Weiser	Wundheiler	Astrologe	Warlock	Hexer	Kristallmagier	Mystiker	Nekromant	Zauberer
Medizinische Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Chirurgie	5	6	6	6	6	3/7	3/7	2/5	4	4	6	5	5	2/4	6	6	6	5	6	5	8
Diagnose	2	2	2	2	2	1/4	1/4	1/2	2/5	1/3	3/6	2/5	1/5	1/2	3/6	3/6	2/5	2/6	3/5	2/4	3/6
Drogenresistenz	2/5	3/6	3/6	3/6	3/6	3	3	2/5	3/6	2/5	3/6	3/6	3/6	2/5	3/6	2/5	2/5	3/5	3/6	3/6	3/6
Erste Hilfe	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	1/5	1/5	1/2	1/5	1/2	2/6	2/6	2/4	1/2	2/6	3/6	2/4	2/6	2/6	3/6	3/6
Geburtshilfe	4	4	4	4	4	2/6	2/6	1/3	3/6	1/3	4	4	4	1/3	4	4	3/8	4	4	7	6
Hypnose	2/4	1/4	1/4	2/4	2/4	3	3	3/6	3/6	2/6	1/5	2/5	2/4	2/5	3/6	1/2	3/6	2/6	2/5	2/5	3
Tierheilung	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	1/4	1/4	1/3	1/5	1/2	2/6	2/5	2/5	1/2	2/6	3/6	2/4	4	2/5	2/6	2/6
Wundbehandlung	3/6	3/7	3/7	3/7	3/7	2/5	2/6	1/5	2/6	1/5	3/7	2/5	2/5	1/5	3/7	3/7	3/6	2/6	3/7	5	4
Wahrnehmungs-F.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Allg. Wahrnehmung	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1/3	2	3	2	2/7	3	2	2	3	3
Fallen entdecken	2/5	3	1/4	3	3	3	2/4	3	3	3	3	1/4	3	3	2/5	1/4	3	3/6	1/4	3	3
Géheimöffn. entd.	2/5	3/6	3/6	3/6	3/6	3/5	3/5	3/6	3/6	3/6	3/6	1/4	3/5	3/7	3/6	2/5	3/6	2/6	1/4	3/6	3/6
Gift wahrnehmen	1/4	3	2	3	3	1/4	1/4	1/3	2/5	1/4	3	2	3/6	1/4	3	1/4	1/4	3/7	2	1/5	1/4
Hinterhalt entdecken	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1/3	3/6	3	2	2/5	3	3/5	2	3	3
Lügen erkennen	3/5	2/4	1/4	2/5	2/5	1/4	1/4	1/3	1/4	1/3	2/4	2/4	2/4	1/4	2/4	1/4	1/4	2/6	1/3	2/4	3/6
Orientierungssinn	2/4	1/5	1/4	2/4	1/4	1/4	1/4	2/4	2/4	2/4	1/3	1/3	1/3	2/4	1/2	2/5	2/5	1/2	1/4	2/4	2/4
Psi-Kräfte wahrn.	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/5	1/4	2/4	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6
Realitätsver. wahrn.	1/4	1/3	1/2	1/3	1/4	2/5	2/5	3/6	1/3	1/5	2/5	1/2	1/3	3/7	3/7	1/4	1/4	2/4	1/3	2/5	1/4
Spuren lesen	3/7	2/6	3/6	3/6	2/6	1/4	1/4	2/7	2/5	2/4	3/8	1/4	1/3	3/9	2/4	2/6	3/5	3/7	2/4	3/8	3/7
Spuren verfolgen	3	3	3	3	3	1/4	1/4	3/5	2/6	2/5	3	1/5	2/6	3	2/4	2/5	3/6	2/7	2/4	3	3
Überwachung	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	3/6	3/6	3/6	2/6	2/6	2/6	1/5	2/4	2/7	2/6	2/3	2/6	3/5	2/5	2/6	2/6
Zeitsinn	1/3	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/2	1/4	1/4	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/2	1/4	1/3	1/3	1/4
Soziale Fertigk.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Diplomatie	2/5	2/5	2/4	2/4	2/4	2/5	3/8	2/4	1/4	1/5	2/4	1/5	2/6	2/5	2/4	1/4	3/6	2/5	2/5	2/6	3/8
Führungsfähigkeit	2/4	2/5	2/4	2/4	2/4	2/5	2/5	2/5	2/5	1/4	2/5	2/5	2/6	2/5	2/6	1/4	3/6	2/4	1/5	2/6	2/5
Glücksspiel	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	1/4	2/4	2/5	1/3	2/4	2/5	1/5	2/4	2/5	2/4	2/5	2/5	2/7
Überlisten	3/5	2/5	3/5	3/5	2/5	3/6	3/6	3/6	3/6	2/4	2/6	2/4	2/4	2/6	2/6	1/4	1/4	2/6	1/4	2/5	2/5
Verführen	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	2/4	2/6	2/6	2/6	1/3	1/4	2/6	1/3	2/6	2/5
Verhören	4	3	2/5	3	3	2/5	1/5	3/7	2/5	2/5	2/5	2/4	2/5	3	3/5	1/4	2/4	2/4	2/4	2/5	1/4
Täuschungs-Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Bestechung	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	3/6	3/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	1/5	2/5	2/5	1/4	2/6	2/4	2/4	2/6	2/6
Betteln	2/6	2/6	2/6	2/6	2/6	3/6	3/6	2/6	2/6	2/6	2/5	2/5	2/7	2/5	2/5	2/6	2/6	4	2/4	2/6	2/6
Fallen bauen	1/5	2/6	2/6	3/6	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6	3/7	2/5	2/5	3/7	3/5	2/6	3/7	3/6	3/5	3/5
Fallen entschärfen	4	7	8	7	7	8	7	8	7	7	7	7	8	8	7	7	8	6	7	7	8
Fallen stellen	4	2/5	8	7	2/5	8	8	8	7	7	7	7	7	8	7	6	7	6	7	7	7
Fälschen	1/3	3	2/4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2/4	2/6	3	2/6	3	4	2/4	3	3
Fingerfertigkeiten	3	3	1/4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	2/6	3	4	1/5	3	3
Gegenstand verst.	6	5	3	5	5	3	3	6	5	4	5	6	6	6	6	2/5	6	2/6	2	6	6
Pantomime	3/6	3/6	1/3	3/6	3/6	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	2/6	2/6	3/6	2/6	2/7	2/5	2/7	3/6	1/2	2/7	2/7
Schauspielern	3/6	3/5	1/3	3/6	3/6	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	2/6	2/6	2/6	2/6	2/7	1/4	2/7	2/6	1/2	2/5	2/7
Schleichen/Verberg.	6	5	3	5	5	3	3	6	5	3	5	6	5	6	6	3	5	5	2	6	6
Schlösser öffnen	4	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	8	8	7	7	8	4	7	7	8
Tarnen	6	5	3	5	5	3	3	6	5	6	5	6	6	6	6	3	6	4	2	6	6
Taschendiebstahl	3	3	1/5	3	3	3	3	3	3	3	3	2/5	3	3	3	3	3	3	2/5	3	3
Verkleiden	3/6	3/6	1/3	3/6	3/6	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	2/6	2/6	2/7	2/6	2/7	2/5	2/7	5	1/2	2/7	2/7
Überlebens-Fert.	ALC	BES	ILL	MAG	RMS	ANM	DRU	HLR	KLE	SMN	MEN	SEH	WEI	WND	AST	WLK	HXR	KLM	MYS	NEK	ZAU
Auftreiben	2/5	2/6	2/7	2/6	2/6	1/5	1/5	2/5	2/5	2/5	2/6	1/4	2/5	2/5	2/6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6
Gassenwissen	2/7	2/7	3/6	3	3	3/7	3/7	2/7	2/6	2/4	2/5	1/4	2/4	4	2/3	2/3	1/4	3/7	1/3	2/5	1/4
Höhlenkunde	3	3	3	3	3	2/7	2/7	2/7	2/7	2/7	3	1/2	3	3	3	3	2/7	1/3	3	2/5	3
Landeskunde	2/5	2/6	2/7	2/6	2/6	1/5	1/5	2/5	2/5	2/5	2/6	1/4	1/2	2/5	2/6	2/5	2/5	2/4	2/6	2/6	2/6
Lebensfeindl. Umw.	3	3	3	3	3	1/3	1/4	3	3	2/4	3	3	3	3	3	3	2/5	3	2/7	3	2/7
Nahrungssuche	2/5	2/6	2/7	2/6	2/6	1/5	1/5	2/5	2/5	2/5	2/6	1/4	2/6	2/5	2/6	2/6	2/5	2/6	2/6	2/6	2/6

* Der Kristallmagier ist hier der Vollständigkeit halber aufgeführt; die Beschreibung des Berufs und die Spruchlisten entnehmen Sie bitte dem RMA III.