

PEGASUS REGELWERK



**Die Pegasus-Orga behält sich alle Rechte an dem
Regelwerk, und auch die des Auszugsweisen
Nachdrucks vor.**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	2
Einleitung.....	3
Abkürzungen und Erklärungen.....	4
IT und OT Regeln.....	7
Die Welt.....	9
Die Entstehung Arasteas.....	10
Die Geburt der Ewigen.....	11
Die Religionen.....	13
Die Rassen.....	15
Orga / SL Kreaturen	17
Charaktererschaffung.....	18
Das Leben und der Tod.....	19
Lebenspunkte.....	19
Natürliche Regeneration.....	19
Wundbrand.....	19
Behandlung von Wundbrand.....	19
Der Heiler.....	20
Kampf.....	21
Rüstungen.....	22
Rüstungstabelle.....	22
Reparatur von Rüstungen und Schilden.....	22
Schmiedetabelle.....	22
Diebe.....	23
Meuchler	23
Alchemisten.....	24
Das Muggelsteinsystem.....	24
Erlernen neuer Tränke.....	25
Das Forschen.....	25
Mixturen.....	25
Elixiere.....	26
Gifte.....	28
Die Magie.....	31
Aneignen neuer Sprüche.....	34
Arkane Magie.....	35
Spruchkompendium der Arkanen Magie.....	36
Klerikale Magie.....	46
Wunder der klerikalen Magie.....	47
Schamanismus.....	55
Rituale.....	56
Runen Magie	61
Runen.....	62
Kobold-Magie.....	64
Streiche.....	64
Anhang.....	67

Einleitung

**Larp ist Fantasy die man (er)leben kann.
Achtung: Absolute Suchtgefahr ☺**

Der Kontinent Arastea ist eine Low-Power Fantasy-Welt.

Low-Power bedeutet, dass es keine extremen übermächtigen Charaktere gibt, keine „Allrounder“ (Charaktere, die alles können) und sonstiges. Immunitäten gibt es nicht. Auf Arastea können euch z.B. Elfen, Magier und andere Wesen, die ihr noch nie zuvor gesehen habt, begegnen.
Durch das Ambiente und das Spiel aller Beteiligten wird dieser Welt Leben eingehaucht.

Wir spielen nach unserem Pegasus Regelwerk in Kombination mit DKWDDK (Du kannst was du darstellen kannst).

Was nun darstellbar ist oder nicht, bleibt hier der Orga vorbehalten. Es ist eine punktlose Spielweise, d.h. es werden vor und nach einem Con keine Erfahrungspunkte vergeben. Im Spiel hat euer Charakter die Möglichkeit seine Fähigkeiten weiter zu entwickeln. Das Spiel (der Spaß) steht im Vordergrund.

Spielt immer so, als wärt ihr ein Vorbild.

Jeder Spieler sollte eine Vorbildfunktion für andere Spieler übernehmen, denn so werden verantwortungsbewusstes Spielen und schöne Darstellungsweisen gefördert.

Die Gewandung

Um an einem Larp teilzunehmen, egal ob als SC oder als NSC, benötigt man eine gewisse Grundausrüstung.

Hierzu gehört z.B. eine Wildleder-, Baumwoll- oder Leinenhose. Ein Hemd und etwas Warmes zum drunter ziehen wären auch nicht schlecht. E sollte alles ambientgerecht aussehen. Festes Schuhwerk z.B. Bundesweherschuhe oder etwas Ähnliches wird ebenfalls benötigt, da meist im Wald gespielt wird.

Das A und O auf einem Con:

Warte nicht darauf das der Plot zu dir kommt, sondern macht auch miteinander und untereinander euer eigenes Spiel.

Die Qualität eines Larps hängt nicht nur von der Orga / SL ab, sondern vor allem von den SCs und NSCs.

Wichtig:

Es muss alles ausgespielt werden, ansonsten ist es nicht passiert.

Die Orga hat immer das letzte Wort, auch wenn es manchmal schwer fällt.

Abkürzungen und Erklärungen

LARP = Live-Action-Role-Play / zu Deutsch: Live Rollenspiel

Con = Convention / zu Deutsch: wörtlich Zusammenkunft

Orga = Organisatoren des jeweiligen Cons und Ansprechpartner für alle Beteiligten.

SL = Spielleitung, rechte Hand der Orga.

Den Anweisungen der Orga / SL und deren Erfüllungsgehilfen ist in **jedem** Fall Folge zu leisten.

SC = Spieler-Charakter

Ein SC ist ein von Spielern erschaffener Charakter, dessen Hintergrund, Erscheinungsbild und Verhaltensweise der Spieler selbst bestimmt. Sie wissen nicht genau was auf sie zu kommt, denn es kann alles mögliche auf einem Larp passieren.

NSC = Nicht-Spieler-Charakter

Ein NSC ist ein von der Orga erschaffener Charakter, der für den Plot notwendig sein kann, aber nicht muss.

NSCs werden (von der Orga) eingesetzt um bestimmte Charaktere und Handlungen im Spiel darzustellen. Sie haben bestimmte Vorgaben (roter Leitfaden), an die sich die NSC-Darsteller halten müssen.

LP = Lebenspunkte

Diese spiegeln das Wohlbefinden eines Charakters wider.

RP = Rüstungspunkte

Sie stellen die Stärke der getragenen Rüstung dar.

Der Plot

Der Plot, oder auch Handlungsstrang, ist eine von der Orga ausgedachte Geschichte nach der gespielt wird. Ob man sich am Plot beteiligen möchte, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Nur bedenkt: Der Plot fällt einem nicht in den Schoß.

In-Time und Out-Time

Es gibt 2 Zeitzonen im Larp: In Time (IT) und Out-Time (OT)

IT wird von der Orga ausgesprochen wenn das Spiel beginnt. Ab diesem Zeitpunkt befinden sich alle Teilnehmer in der Fantasy Welt und spielen ihre Charaktere. Es wird in der Regel 24 Stunden am Tag IT gespielt.

OT bedeutet, dass man sich nicht im Spiel befindet und man auch keinen stören sollte der sich noch IT (im Spiel) befindet.

Time-Freeze

Wird nur von der Orga/SL ausgerufen.

Alle schließen ihre Augen, halten sich die Ohren zu, bleiben wie eingefroren stehen und fangen an ein Liedchen zu summen. Hier nimmt sich die Orga/SL ein wenig Zeit um eine neue Situation darzustellen die sich gerade ergeben hat.

Gekreuzte Arme

Gilt in den meisten Fällen für NSCs. Falls euch Personen begegnen sollten, die ihre Arme vor dem Oberkörper gekreuzt haben, bedeutet dies, dass sich diese Person im OT befindet, also für euch nicht da ist (rosa Wölkchen).

Sicherheitsregeln: SC + NSC Codex

Waffen Check

Waffen die nicht den Sicherheitsbestimmungen entsprechen, werden von der Spielleitung (Orga/SL) nicht zugelassen.

Also überprüft eure Waffen vorher z.B. auf Bruchstellen, Verschleiß oder Waffenkrebs (das sind klebrige Stellen auf dem Latex und sind übertragbar auf andere Waffen).

Auch wenn eine Waffe durch den Waffenscheck gekommen ist, ist jeder Spieler im weiteren Verlauf des Spiels selber für die Sicherheit der Waffe verantwortlich. Das „Zulassen“ ist nur eine Genehmigung die Waffe **verantwortungsbewusst** im Spiel zu verwenden, solange sie weiterhin den Sicherheitsbestimmungen entspricht.

Der Waffenscheck ist nur eine Hilfestellung um zu wissen, ob die eigene Waffe, wie sie beim Waffenscheck vorlag, auch den Sicherheitsbestimmungen entspricht.

Waffe überprüfen

Nach jedem Kampf muss man selber seine Waffen und Schilde auf Beschädigungen überprüfen. Sollten die Waffen, durch Beschädigung oder sonstige Umstände nicht mehr den Sicherheitsbestimmungen entsprechen, so muss die Waffe aus dem Spiel entfernt werden.

Auch die übrige Ausrüstung muss „sicher“ sein!

Die Ausrüstung darf keine Gefahrenquelle für die anderen Spieler darstellen z.B. scharfkantige Rüstungsteile oder mitgeführte Glasflaschen etc.

Jeder Spieler ist allein verantwortlich für seine übrige Ausrüstung.

Die eigene Sicherheit hat Vorrang!

Es bedeutet aber auch, dass man andere Spieler, die die Sicherheitsregeln nicht beachten, darauf aufmerksam machen muss. Hält sich der Spieler nicht daran, wendet euch bitte an die Orga/SL.

STOP rufen, bei Gefahr jeder Art!

Das Spiel wird sofort unterbrochen und erst nach Beseitigung der Gefahr wieder aufgenommen. Baumstämme, Zeltleinen oder andere Hindernisse, über die man fallen könnte sind eine ernstzunehmende Gefahrenquelle. Weist auch eure Gegner darauf hin was hinter ihnen ist. Sie haben keine Augen im Hinterkopf.

Reale Angst

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, jederzeit aus dem Spiel auszusteigen, keiner wird hier zu irgendwas gezwungen.

Keine realen Aggressionen!

Wut, Abneigungen gegen andere Spieler oder auch Angst sind kein Grund dafür, auf jemanden einzuprügeln.

Keiner darf real gefesselt werden!

Der Gefesselte muss sich jederzeit selbständig befreien können. Keine Schlingen um den Hals legen.

Keine realen Einsperrungen. (Freiheitsberaubung, Keine Fluchtmöglichkeit bei Brandgefahr).

Es ist absolut untersagt unter Alkohol- oder Medikamenteneinfluss zu kämpfen!

Wir halten uns hier an die STVO (Straßenverkehrsordnung).

Es kann zu ernsthaften Verletzungen kommen!

Geht deswegen vorsichtig und verantwortungsbewusst mit den Polsterwaffen um. Sie können Platzwunden verursachen, aber auch das Nasenbein oder Finger brechen. Das will keiner !!!

Ansonsten ist er hier falsch und sollte sich besser ein anderes Hobby suchen.

Die geführte Waffe ist stets unter Kontrolle zu halten!

D.h. einfaches Drauflosschlagen oder wildes Herumgehfüchtel ist stets eine Gefahr für alle Beteiligten. Wer unkontrolliert zuschlägt kann verwarnet werden und auch ein Kampf-Verbot erteilt bekommen.

Zu festes Zuschlagen oder volles Durchziehen mit der Waffe ist verboten!

Der Gegner soll den Schlag **leicht** spüren, nicht aber durch diesen wirklich verletzt werden. D.h. die Wucht des Schlages **muss** vorher abgestoppt werden. Hier ist Üben angesagt.

Mit den Waffen zu stechen ist verboten!

Ausnahme: Waffen ohne starres Inlay (Kernstab).

Die Waffe des Gegners darf nicht festgehalten werden!

Auch andere Gegenstände dürfen im Kampf **nicht** festgehalten werden.

Schläge auf Kopf, Hals und Genitalien sind ebenfalls verboten!

Bei nicht zulässigen Treffern, unterbricht man mit seinem Gegner durch ein “ **Stop-Ruf** “ das Spiel und erkundigt sich nach dessen Befinden. Eine Entschuldigung ist selbstverständlich. Auch Schläge von unten nach oben auszuführen (d.h. von den Genitalien hoch bis zum Kopf.) ist verboten.

Körperkontakt

Faustschläge, Judogriffe, Karatetritte oder Kampfsport jeglicher Art sind absolut verboten und führen zum **sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung**.

Eine Tavernenschlägerei wird nur simuliert!

Faustkampf wird **nur simuliert** und muss vorher mit dem Gegner abgesprachen werden.

Beim Meucheln darf der Dolch nicht die Haut des Gegners berühren!

Hier kann es zu realen Verletzungen (z.B. Verbrennungen) kommen. Es wird nur angedeutet.

Es ist nicht erlaubt, den Stab an einem Ende zu führen.

Das Hineinspringen in eine Schlachtreihe oder gegen Schilde ist absolut verboten!

Kettenwaffen dürfen nur so lang sein, das sie sich nicht um den Hals wickeln können.

Vollhelme sind aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.

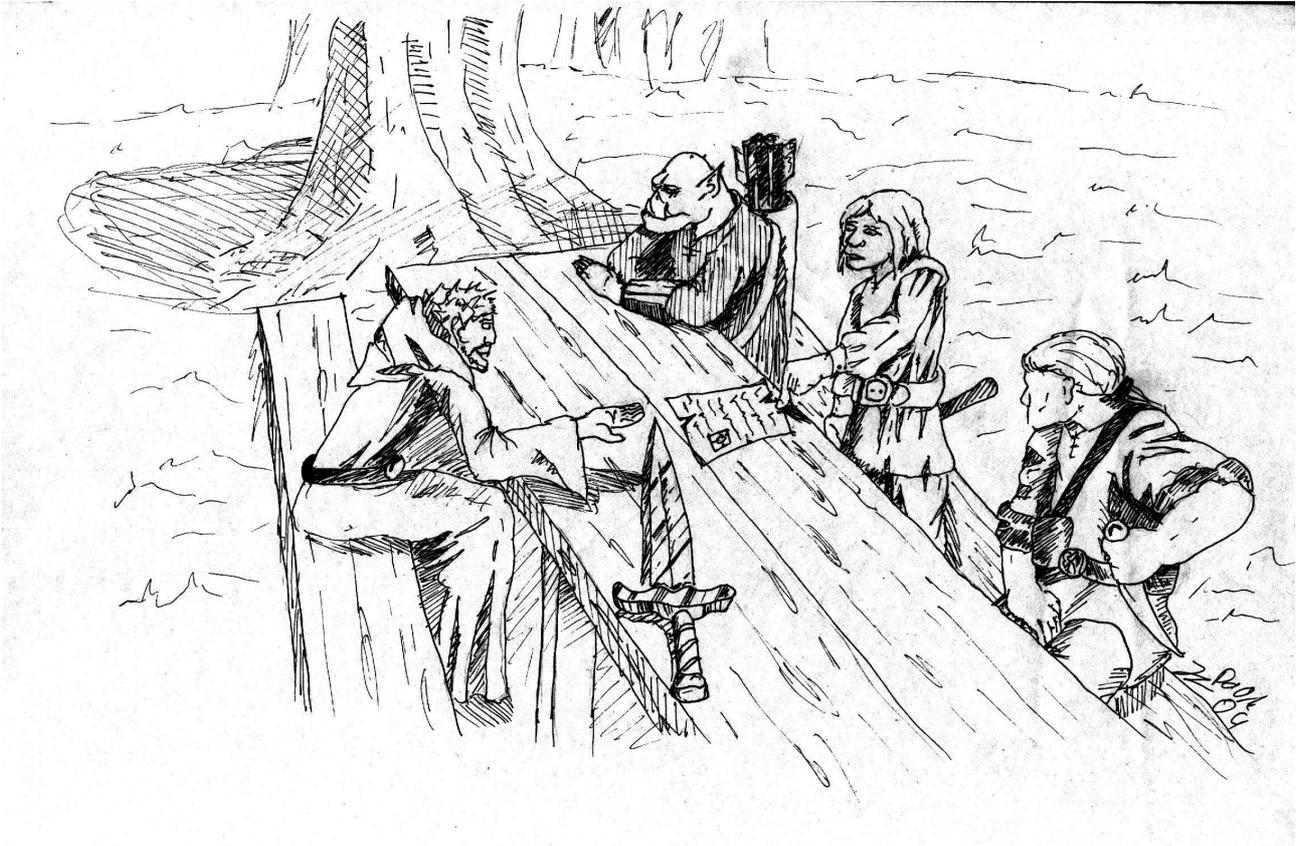
Unter anderem wird das Sicht- und Hörfeld massiv eingeschränkt.

Es dürfen nur die eigenen Pfeile verschossen werden!

Außerdem müssen sie vom Schützen vor jedem Gebrauch auf ihre Sicherheit überprüft werden. Sehnenwaffen dürfen das maximale Zuggewicht von 25 LIBs nicht überschreiten.

Wer sich nicht an die Regeln hält, kann von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

IT und OT Regeln



Wir spielen miteinander und nicht gegeneinander.
Fairplay ist selbstverständlich.

**Die Darstellung von sexueller Gewalt und Aussagen,
die solche betreffen, sind zu unterlassen.**

Zelte sind In-Time.

Jedes Zelt kann von anderen Charakteren betreten werden. OT-Sachen im Zelt sollten nicht frei sichtbar herumliegen. Am besten alle OT-Gegenstände in einer Truhe verbergen und als OT Kennzeichnen.

Ausnahme: ein rotes Tuch am Zelt heißt OT. Dies ist nur für Notfallsituationen gedacht. In diesem Fall ist das komplette Zelt OT!

Out-Time-Gespräche dürfen andere nicht stören.

Wer Out-Time Gespräche führt, sollte darauf achten das er niemanden im Spiel stört, also geht einfach beiseite. Es gibt die Möglichkeit so was auch In-Time auszuspielen (statt Auto sagt man Kutsche, statt Urlaub sagt man lange Reise... etc.) oder am besten nach dem Con.

Beim Abbau ist darauf zu achten das niemand, der sich noch im Spiel befindet, gestört wird.

Pömpfen

Pömpfen (bewusstlos schlagen) kann jeder. Hier ist darauf zu achten, dass der Gegner nur **leicht** an Schulter / Nackenbereich berührt wird. (z.B. Schwertknauf o.ä.)

Zusätzlich wird dem Opfer kurz „gepömpft“ zugeflüstert.

Die Ohnmacht hält solange an, bis das Opfer langsam bis 200 gezählt hat.

Utensilien

Jeder Spieler hat für seine Utensilien selbst zu sorgen.

Mullbinden, Trankfläschchen, „Visitenkarten“ und farbige Bänder für Diebe, ein Magier alles was er zum zaubern benötigt, etc.

Seinen Müll muss jeder selbst entsorgen.

Müll sollte man nicht herum liegen lassen. Es macht keinen Spaß auf einer Müllhalde zu spielen.

Auch sollte man keine Reste von Ritualen o.ä. zurück lassen. Wir legen Wert auf schönes Ambiente.

Jeder Spieler muss seinen Müll nach dem Con selbst mitnehmen.

Sanitäre Anlagen

Im Umkreis von ca. 5m sind Sanitäre Anlagen OT- Zone.

Die Welt



*Sei dankbar für das Hier und Jetzt,
aber erinnere dich auch immer an das was war.*

Pegasus

Die Entstehung Arasteas

Es gab eine Leere, da war die Zeit noch nicht erfunden und alles fand seinen Weg. Kleine Lichter wirbelten durch dieses Nichts und erhellten einander. Manche wurden größer und andere blieben klein.

Irgendwann nach endlosen Momenten, da entfaltete sich das Leben selbst. Der gleißende Stein wandelte sich in flüssiges blau. Und aus der gewölbten Oberfläche leckte eine silberne Scheibe herab. Sie stieg immer weiter an und ein silbriger Schimmer legte sich hernieder. Angezogen von dieser Pracht floss ein weiterer Tropfen heraus und folgte ihm. Doch sie kam nie ganz an ihn heran, sah nur seinen leuchtenden Schweif. Er hingegen jagte ihr nach. Doch auch er schaffte es nicht sie zu berühren. Ihre wilde, flammende Aura war überwältigend für ihn. Sie fanden nie zueinander, nur der Augenblick eines Moments war ihnen vom Schicksal gewährt. Zwei Liebende, die sich nie wirklich berühren konnten. Auf ewig allein.

Sie beschlossen eine Heimstätte zu errichten. Da entsprangen den Fluten Gebirge und Täler, sie wanden sich und streckten sich. Seen und Flüsse entstanden. So gebaren sie Arastea, die Lebenskraft selbst.

Sie herrschte des Tages über und gab acht, das alles erblühte. Wenn der Himmel sich langsam rot färbte, übergab sie ihrem Geliebten die Obhut Arasteas. Dann herrschte er. Die Nacht legte sich über den Kontinent und Arastea schlief. Jetzt war alles vollkommen. Ihre ewige Liebe schenkte Leben, beide waren jetzt unzertrennlich vereint.

Nie wieder allein.

Arastea wuchs heran, sie erblühte; sie entwickelte sich prächtig. Alle verehrten und begehrten sie. Der Wind, der ewige Himmel, die tiefblaue See, ja und sogar der Herr der Wälder, Seen und Gewässer. Doch ihr Herz schlug immer nur für den Gott der kargen Felsen.

Die Geburt der Ewigen

Einst als Arastea noch jung war, da gebar sie zu ehren ihrer Eltern die Ewigen. Erst entsprangen ihrem Schoß Odra und Kosh, die Zwillinge, die unterschiedlicher nicht sein konnten. Odra kam nach der Großmutter des Lichtes und schuf ihr zu Ehren, den Tag, Kosh jedoch kam nach dem Vater der Dunkelheit und schuf ihm zu ehren die Nacht.

Auch wenn die Zwillinge die ersten Ewigen waren, waren sie nicht die einzigen. Bald nach ihnen brachte Arastea Xorsch und Rayklos hervor und schenkte ihnen das Gebirge Roga, aus welchem die Brüder gemacht waren.

Dann schuf sie Frega, Rugin, Ragna, und Grimir aus Eis, Wasser und Stein des Schneegrenztales und sie herrschten über ihre Geburtstätte.

Aus den Sümpfen gebar sie Unaar, aus der Steppe Tammak und aus der Wüste Al Rashtall.

Nun waren die Ewigen geboren und begannen zu formen, lange bevor sie ihre Geschöpfe machten. Odra hatte das Licht hervorgebracht, doch das Land alleine war trist. So sprach sie „Wasser Fließe!“ und das Meer floss auf ihr Wort. Kosh aber neidete ihr ihre Schöpfung und ließ sie über die Erde treten, Kosh gab dem Wasser die zerstörerische Kraft.

Odra ward missmutig über diese Tat und übertraute Ragna das Element, auf dass er darüber wachen sollte.

Odra war noch immer nicht zufrieden, denn die Masse die nicht zum Wasser gehörte war ihr kein schöner Anblick, so sprach sie „Erde forme dich!“ und die Massen wurden zum ebenen Kontinent. Wieder war es der dunkle Zwilling der ihr ihre Schöpfung neidete und mit dem Fuß aufstieß, sodass die Erde erzitterte und Risse schlug. Odras Zorn wuchs und bettete das neu geschaffene Element in den Schoß Fregas. Frega schwor sich dem Element anzunehmen und Rugin und Ragna schworen Frega zu schützen, nur Grimir wandte sich ab, denn seine Sympathie galt dem Vorbild und großem Bruder Kosh. Dennoch hielt er sich zurück.

Odra jedoch lag nichts ferner als das Aufgeben, so sprach sie „Luft erscheine!“ und schuf die Luft, die unsichtbar über allem wachte, die alles umgab, ohne fassbar zu sein. Anfangs schien es als würde Kosh diese neue Schöpfung nicht sehen können, doch umso größer war sein Zorn, als er das Werk entdeckte, und so blies er seinen Odem auf Arastea und das Unsichtbare Element bewegte sich mit zerstörerischer Kraft über Wasser und Erde, zerrüttete und zerwühlte die alten Schöpfungen, bis Odra Al Rashtall um Hilfe bat, der sich dem Winde annahm. Doch Kosh hatte den üblen Samen auch in dieser Schöpfung gesät.

Odra setzte nun zu ihrer letzten und bedeutendsten Schöpfung an. Zu Ehren ihrer Großmutter wollte sie dem Licht eine Form geben, wollte die Wärme des Lebens machen und so sprach sie „Feuer lodere auf!“ schuf als Quell von Licht und Leben das Feuer. Koshs Neid war jedoch grenzenlos und so hauchte er auch dem Feuer vernichtende Seite ein. Die Erde brannte und wurde zu flüssigem Feuer, die Luft brannte und wurde zu schädlichem Rauch, das Wasser brannte und wurde zu Nebel. In ihrem Zorn, weil das, was sie ihrer Großmutter zu Ehren geschaffen hatte, alles andere zu zerstören drohte, vertraute sie Rayklos und Xorsch das Kostbare Element an, die die Hüter der heiligen Flamme wurden.

Doch diesmal war Odras Zorn über die Untat ihres Zwillingenbruders so groß, dass sie ihn zum Kampfe forderte. Heftig war die Schlacht und groß die Opfer 13 Tage und 13 Nächte lang fochten die Götter und während Odras Schwert und Koshs Naginata aufeinander schlugen, hallte Donner über die Lande. Doch am 13. Tage fiel Grimir, der Kosh helfen wollte, Odra in den Rücken und fügte ihr eine blutige Wunde zu. Als Ragna und Rugin das erblickten, legten sie ihren Zwist um die Vorherrschaft des Schneegrenztales bei und griffen zu Odras Gunsten ein. Gemeinsam mit ihr schlugen sie Kosh und Grimir in die Flucht. Fernab seiner Geschwister schwor Kosh blutigste Rache. Grimir hingegen verbarg sich weiter in den Hallen der Götter des Schneegrenztales.

Auch er würde sich an seinen Brüdern rächen, doch der Kampf war fürs erste entschieden und somit kehrte Friede auf Arastea ein.

Kontinent Karte kommt später

Die Religionen

Auf unserem Kontinent Arastea ist die am weitesten verbreitete Religion die der „Naturgöttin Odra“. Es darf vielen Göttern gehuldt werden, sofern nicht andere Rassen des Kontinents dadurch Schaden erleiden. Das soll natürlich nicht heißen, dass keine Dunklen Götter verehrt werden. Allerdings sollte man dieses nicht offenkundig betreiben. Je mehr Anhänger eine Gottheit hat, desto größer ist seine Macht.

Odra

Ist die Göttin des Lichtes, der Natur, des Lebens und der 4 Elemente. Ihr Anhänger finden sich in vielen Kulturen Arasteas. Ob nun die Elfen in Ippenea, die Bewohner Rodenzias oder die Bewohner Zelanis. Als Göttin des Lebens bringt man ihr Opfergaben bei schweren Geburten dar. Mütter beten dass sie ihren Söhnen bei der Schlacht beisteht und sie sicher und unversehrt nach Hause führt. Aber auch Odra hat so wie die Natur und die unbändigen Elemente ihre Wilden Seiten und viele ihrer Diener schrecken auch nicht davor zurück ihren Glauben mit der Waffe zu verteidigen und für die Gerechtigkeit einzustehen.

Ihr Zeichen: Eine goldene Feder.

Kosh

Ist der Gott der Dunkelheit, Herrscher der Nacht, der Schatten. Auch Kosch findet sich in vielen Gesellschaften. Oft missverstanden, ist er nicht nur der böse Bruder Odras. Kosch verkörpert viele Aspekte, er ist der Herr über den Tod und viele Heiler sprechen bei schwierigen Behandlungen ein Stossgebet an Kosch, damit der Patient noch etwas mehr Zeit erhält. Meuchelmörder und Assasinen erbitten oft seine Gunst bei ihren Aufgaben. Dieben gewährt er eine dunkle Gasse, damit sie ihr Werk verüben können. Die größte Gruppe seiner Anhänger sind die Schwarze Garde. Über die Ziele und absichten dieser Gruppe ist noch wenig bekannt.

Sein Zeichen: Ein flammender, silberner Mond.

Tammak

Kriegsgott vom Steppenvolk der Dagothen und ihr Beschützer.

Ansonsten ist wenig bekannt.

Frega

Sie ist die nordische Göttin der Fruchtbarkeit. Vor allem wird sie von den Frauen des Schneegrenztales verehrt. Aus ihrem Schoß entsprossen die ersten Menschen. Mit Ragna hatte sie Erima, die Mutter der Menschen. Mit Rugin hatte sie Baldun, den Vater der Menschen. Doch mit Grimir bekam Sie Aschnagar, den Vater aller unheiligen Wesen.

Im Zeitalter Fregas geht es den Menschen gut. Denn reich schenkt die Natur den Menschen ihre Früchte in der Zeit.

Grimir

nordischer Gott des Chaos. Niemand verehrt ihn offen. Doch viele, die der Ordnung abholt sind, huldigen ihn im Dunkeln. Er ist der Gott der Macht und des Rechts des Stärkeren.

Einst schlich er zu seiner Schwester Frega. Er täuschte sie in der Gestalt Ragnas und schwängerte sie. Doch nie hörte man Klage gegen ihn aus Fregas Mund ob dieser Tat. So gebar sie für ihn Aschnar. Aus diesem schuf Grimir die Völker der Dunkelheit. Einst wird der mit seinen Dienern seinen Bruder Rugin zu vernichten suchen. Und dann ist das Ende der Zeit nah.

Krieg und Tod ist unter Grimirs Herrschaft. Schwach ist das Recht und groß die Macht einzelner. Wehe dem,der in diesem Zeitalter lebt.

Rugin

Er ist der nordische Gott des Krieges. Er wird von den Kriegern im Schneegrenztal als ihr Gott verehrt. Mit seiner Schwester Frega hatte er einen Sohn, Baldun den Vater der Menschen. Das Zeitalter Rugins ist das Zeitalter der Helden und der großen Taten. Ritterlichkeit herrscht aber auch Krieg.

In ewigem Streit liegt er mit seinem Bruder Gimir. Feind sind sie auf immer. Ein Heer aus den Helden der Menschen stellt er auf für den Tag, an dem Gimir mit seinen Mächten losschlägt.

Ragna

Eine Legende erzählt, dass einst die nördlichen Länder grün und fruchtbar waren. Da war Arastea ein wenig flügge geworden. Der Gott des Eises stieg empor aus den Tiefen des Meeres und wo er seinen kalten Atem tat, erstarrte alles zu Eis. Was er berührte kristallisierte sofort. Die Temperaturen fielen rapide. Nichts überlebte hier und trotzdem siedelten sich wieder Namensgeber an. Das Schneegrenztal, eine Hölle aus Eis. Er hielt um die Hand Arasteas an, doch sie verneinte. Er war sehr entzürnt, und obwohl sie einen Mann erwählte, kämpft Ragna auch heute noch um ihre Gunst.

Unaar

Als die Welt noch ein einziger Sumpf war, stieg Unaar aus dem Morast und schuf aus sich selbst die Welt und sein Dienervolk: die Orks. Mit jedem Schritt, den er durch den Sumpf tat, schuf er feste, fruchtbare Erde. Seine Lehre ist es, die Welt mit dem Vieh zu durchwandern und sich untertan zu machen. Gleichzeitig verabscheut Unaar jede Schändung seiner Schöpfung und bestraft sie.

Al Raschthall

Gott der sieben Stürme. Er war so erbost über die Namensgeber die hier lebten, denn sie verschwendeten alles. Nichts hatte Bedeutung für sie. Da schickte er einen Sturm, der alles unter sich im ewigen Sand begrub. Viele überlebten nicht, doch die es taten blieben.

Sie schätzten nun das Leben und die kleinsten Annehmlichkeiten.

Al Raschthall lehrte sie Demut.

Xórsch und Rayklos die Götter der Zwerge

Xórsch ist der Gott des Krieges. Er kämpft meistens mit einer Zweihändigen Axt. Dieser Waffe werden prächtige Kräfte nachgesagt. Die Waffe wurde von Rayklos selbst geschmiedet und seinem Bruder gegeben um gegen Kosh und seine Untertanen, die zu Beginn der Zeiten noch Riesen waren, vorzugehen. Ansonsten hat Xórsch viele Gestalten in den unzähligen Erzählungen der Zwerge.

Sein Zeichen: Eine Axt mit Flammen im Hintergrund.

Rayklos ist der Handwerker und Baumeister. Er ist in der Lage alles herzustellen was das Zwergenherz begehrt. Er sitzt in der Ewigen Schmiede und wacht über die Ewige Flamme. Zu ihm gelangen die Seelen der toten Zwerge.

Auch Rayklos scheut keinen Kampf er führt seinen Schmiedehammer mit viel Schwung. Er ist jedoch etwas gesetzter als sein jüngerer Bruder. Zudem ist er sehr viel ernsthafter als sein ungestümer Bruder. Seit Anbeginn der Zeit sitzt er in der Schmiede und baut die Halle für seine Schöpfung.

Sein Symbol: Hammer mit Amboss

Die Rassen

Wir haben hier nicht alle Rassen aufgelistet. Auf Arastea herrscht eine Vielfalt an Lebewesen. Mischrassen sind nicht zulässig.

Menschen

Die anpassungsfähigste aller Rassen. Sie sind in den meisten Kultur- und Gesellschaftskreisen vorhanden und haben große Teile Arasteas besiedelt.
(Höchstalter ca. 70 J.)

Elfen

Ähneln in ihrem Erscheinungsbild den Menschen, sie haben jedoch spitze Ohren und keinen Bartwuchs.

In der Regel haben sie eine eher schlankere Statur und sind sehr naturverbunden. Ihre Kultur kennzeichnet sich durch ihre Vielseitigkeit aus. Die Elfen sind ein sehr traditionelles Volk, welches sich durch ihre Liebe zu Details widerspiegelt. Gegenstände von unvergleichlicher Schönheit werden von Elfischen Handwerkern mit einem großen zeitlichen Aufwand hergestellt. Elfen sind magiebegabte Wesen schon von der Geburt an. Durch diese Begabung und der Verbundenheit zur Natur wurden im Laufe der Zeit unterschiedliche Arten hervorgebracht. Zum einen gibt es die Waldelfen, die Seeelfen welche sich durch eine bläuliche Haut und Haare auszeichnet und die Eiselfen die eine fast weiße Haut und Haare haben. Die sich am stärksten von den anderen Arten unterscheidet, sind die Dunkelelfen. Diese haben schneeweiße Haare und eine schwarze Hautfärbung. Sie sind zwar ein Brudervolk jedoch werden sie von den anderen Arten gehasst. (Höchstalter 900 J.)



A. Tissen

Zwerge

Sind im allgemeinen recht stämmig und haben einen starken Bartwuchs. Ihr Bart gilt als eine Art Statussymbol, welchen sie eine große Aufmerksamkeit zukommen lassen. Sie sind zumeist kleiner als Menschen und zeichnen durch ihre Dickköpfigkeit aus. Die zwergischen Städte und Bingen liegen an oder in den Bergen. Diese Berge dienen ihnen als Mienen, woraus sie Metalle und andere Bodenschätze gewinnen. Ihre große Zuneigung zu Gold und Edelsteinen ist weit bekannt. Ihr Volk bringt ausgezeichnete Handwerker hervor, welche schlichte, jedoch sehr robuste, Arbeit leistet. Sie treiben regen Handel mit verschiedenen Kulturen. Auch bei den Zwergen gibt es einige Unterarten. Die bekanntesten sind die Hügelzwerge, welche die größten ihrer Rasse sind. Die Bergzwerge sind etwas von kleineren Wuchs und leben eher etwas zurückgezogen. Es sind kaum optische Unterschiede zwischen diesen zwei Arten zu erkennen. Die verhassten Fettern sind die Dunkelzwerge welche eine gräuliche bis schwarze Haut vorweisen. Sie sind von Grund auf böse. (Höchstalter 400 J.)



A. Tissen

Orks

Der Körperbau von Orks ist meist stämmig und robust. Ihre Hautfarbe kann von grün bis hin zu braun variieren. Die Ohren sind groß und laufen spitz zu und ihr Gebiss ist sehr ausgeprägt, was man an den Hauern erkennen kann. Ihre Sprache ist recht einfach und manchmal etwas undeutlich. Die orkische Kultur ist wilder, unzivilisierter und von einem nomadischen Gesellschaftsbild geprägt. Der Häuptling ist meist der stärkste Krieger einer Gruppe, dem ein erfahrener Schamane zur Seite steht. Seit den Orkkriegen hat ihre Zahl abgenommen und sie sind zu einem friedlicheren Lebensstil übergegangen, um den Erhalt ihrer Rasse zu sichern. (Höchstalter 40 J.)



A. Tissen

**Mehr Infos über unsere Länder, Götter und Kulturen
findet ihr auf unserer HP / Kontinent.**

Orga / SL Kreaturen

**Gibt es etwas, dass ihr hier spielen wollt,
muss es vorher mit der Orga abgesprochen werden.**

Hier eine kleine Auswahl !

Gnokkos, Schneeschleicher, Mieps, Geister, Skelette,
Mumien, Zombies, Dunkelfelfen ,Dunkelzwerge etc.

Widergänger

Untote , die aus Leichen erschaffen werden auch Stinker genannt. Sie können nur einfache Aufträge erfüllen. Widergänger bewegen sich langsam aber nicht träge. Meistens sind sie blass und wirken eher wie kranke Menschen. Untote „Zombies“ bewegen sich wie zu ihren Lebzeiten. Magiebegabte erhalten ihr Wissen nicht zurück es ist für immer verloren.

Geister

Verstorbene, die den Weg ins andere Reich noch nicht gefunden haben.

Ihre Seelen wandeln zwischen den Welten.

Feen

Sind scheue Waldgeister. Alle Feen erachten ihr Volk als das Erste und Einzige. Feen haben einen skurrilen Humor, der so gar nicht zu so einem anmutigen und weisen Wesen passt. Es gibt keine Beschreibungen von Feen. Es ist nur bekannt, dass sie überirdisch schön sein sollen und viele Formen der Magie beherrschen. Die guten Feen treiben oft Schabernack mit den Menschen und prüfen sie auf Güte und Mitgefühl. Die Dunkelfeen hingegen ergötzen sich an Kummer und Leid anderer.



Nymphen

Sie stehen für das Element Wasser, die Quelle des ewigen Lebens.

Nymphen schützen ihr Territorium und verfügen über mächtige Zauber.

Wir haben hier nicht alle aufgeschrieben, es gibt noch viele, viele mehr.

Charaktererschaffung

**Jeder fängt mal klein an.
Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.**

Es gibt wichtige Punkte an denen ihr euch orientieren könnt.

Die Rasse

Überlegt euch als erstes, was für eine Rasse ihr spielen möchtet. Für einen Anfänger ist es ratsam, erst einmal einen Menschen zu spielen, denn Mensch sein ist nicht schwer. Andere Rassen hingegen benötigen gewisse Vorkenntnisse wie z.B. Benehmen, Aussehen, Kultur, etc.

Die Fertigkeiten und Eigenschaften

Bei uns gibt es keine vorgeschriebenen Fertigkeiten, also überlegt euch selbst, was euer Charakter alles kann. Beachtet aber stets, dass euer Können auch mit eurem gewählten Charakter zusammen passt. z.B. Ein Pirat der Angst vor Wasser hat wäre höchst eigenartig und bedarf einer sehr guten Erklärung.

Möchtet ihr einen Kämpfer (z.B. Söldner) spielen, dann ist der Umgang mit einer Larp-Waffe unumgänglich. Das Kämpfen setzt gewisse Vorkenntnisse voraus (näheres siehe unter Sicherheitsregeln). In diesem Fall wäre eine eurer Fertigkeiten: **Schwertkampf**

Entscheidet ihr euch dafür einen Heiler zu spielen, dann solltet ihr Verbände anlegen können und kennt euch auch in der **Pflanzenkunde** etwas aus. Soll euer Charakter **lesen, rechnen** oder **schreiben** können, wären dies auch weitere Fertigkeiten.

Nachteile sind hier gerne gesehen z.B. Angst vor Spinnen, Augenklappe, kann nicht lesen oder schreiben usw.

Die Hintergrundgeschichte

Jeder hat eine Vergangenheit, ob gut oder schlecht. Also überlegt euch eine so genannte „Hintergrundgeschichte“.

Darin müssen folgende wichtige Angaben enthalten sein

- | | | |
|----------------|-------------------|--------------------------------|
| - Name | - Familie | - evtl. erlernter Beruf |
| - Alter | - Herkunft | - Religion |

Welches Ziel verfolgt euer Charakter und was verschlägt ihn an einen bestimmten Ort? Schreibt einfach auf, was euer Charakter evtl. bisher schon alles erlebt hat.

Magiebegabung

Es muss von Anfang an angegeben werden, ob der Charakter magisch begabt ist. Ist er es nicht, wird er die Magie im Laufe seines Lebens niemals erlernen können.

Wir wollen keine Allround-Charaktere!

Charaktere die z.B. vom Kämpfen über Magie bis hin zur Alchemie alles können sind nicht gern gesehen. Hier sind die Spieler gefragt, nicht zu übertreiben und sich freiwillig einzuschränken.

Sonst sind wir gerne dazu bereit ☺.

Das Leben und der Tod

Willkürliches Töten ist Mord!

Darauf steht die Todesstrafe...

Es gibt andere Möglichkeiten wie z.B. Gefangennahme, Lösegeld, verletzt liegen lassen, bewusstlos schlagen, etc.

Lebenspunkte

Fast jeder Charakter verfügt über 5 LP, außer Magiebegabte sie besitzen nur 4 LP.

Je mehr Lebenspunkte ein Charakter verliert, desto schlechter geht es ihm.

Sinken die LP auf Null ist man schwer verletzt. Wird man nicht innerhalb von 15 Minuten versorgt, so verblutet der Charakter. Fallen die LP auf -1 verringert sich die Verblutungszeit auf 10 Minuten und bei -2 LP auf 5 Minuten.

Sollten die LP auf -3 sinken, dann stirbt der Charakter. Die LP können nicht gesteigert werden.

Natürliche Regeneration

Damit die natürliche Regeneration einsetzen kann, müssen die Wunden gereinigt und verbunden werden. Schont sich der Verletzte anschließend, dann regeneriert sich pro Stunde 1 LP.

Wunden verbinden kann jeder, jedoch die Reinigung muss gelernt worden sein, da sich ansonsten die Wunden entzünden können.

Wundbrand

Wundbrand geht aus entzündeten Wunden hervor und breitet sich allmählich im ganzen Körper aus.

Es äußert sich in eiternden Wunden, Fieber, Schüttelfrost und Wahnvorstellungen.

Wird man nicht innerhalb von 2 Stunden gegen Wundbrand behandelt, führt es zum Tode.

Ein Heiltrank hilft nicht gegen Wundbrand!

Behandlung von Wundbrand

Wundbrand können nur gelernte Heiler behandeln.

Die Behandlung erfolgt in drei Schritten.

Zuerst muss die Ausbreitung des Wundbrandes gestoppt werden. Dies unterbricht die 2 Stunden, nach denen der Tod eintreten würde.

Anschließend muss der Wundbrand selber bekämpft werden. Je weiter sich dieser ausgebreitet hatte, bevor er gestoppt wurde, desto länger dauert die Heilung.

Zuletzt muss dem erneuten Ausbruch des Wundbrandes vorgebeugt werden.

Der Heiler

Ihre Aufgabe besteht in erster Linie darin, die Wunden eines Verletzten zu reinigen und zu versorgen, damit kein Wundbrand entsteht.

Außerdem verfügt der Heiler über die Möglichkeit, z.B. Brüche zu schienen, Gegenmittel für Krankheiten herzustellen und kleinere Operationen durchzuführen, etc.

Nachdem der Charakter versorgt wurde, sollte der Heiler demjenigen Ruhe verordnen und häufiger nach ihm sehen. (Hausbesuche, Bandagen wechseln etc.)

Spezielle Kräuter und Heilsalben fördern die natürliche Regeneration.

Eine Heilsalbe herstellen:

Herstellungsdauer: 30 Minuten

Reicht nur für 2 Personen. Die Natürliche Regeneration wird nun beschleunigt, pro 30 Min regeneriert der Verletzte jetzt 1 LP.

Kampf

**Treffer werden im Kampf nicht angesagt!!!
Alle Waffen machen nur 1 Schadenspunkt.**

Stakkatoschläge sind nicht zulässig!

Mit den Waffen muss entsprechend ausgeholt werden, ansonsten verursachen sie keinen Schaden.

Eigentreffer zählen auch!

Schwerhandtreffer zählen erst ab dem Handgelenk!

Streiftreffer zählen nicht!

Im Training zählen Treffer nicht.

(Es wird mit der „flachen Seite“ zugeschlagen.)

Wuchtwaffen verursachen Taumeln.

Auf zweihändigen Kampf ausgelegte Waffen, aber auch Pfeile und Bolzen, fallen in die Kategorie der Wuchtwaffen. Wird man von einer Wuchtwaffe getroffen, muss man 1-2 Meter zurücktaumeln.

Taumeln muss angesagt werden.

Pfeile und Bolzen durchschlagen jede normale Rüstung.

Ausnahme: Kette und Platte wird zusammen getragen.

Es ist nicht möglich, eine magische Wurfkomponente abzuwehren.

Verletzungen sind auszuspielen!

Es gibt keine angesagten Todesstöße (Ausnahme: Meuchler).



Rüstungen

**Die Rüstung schützt nur dort,
wo sie den Körper bedeckt.**

Es werden alle Rüstungspunkte, die man für die getragene Rüstung erhält, zusammengezählt. Zur Berechnung des Rüstungswertes teilen wir den Körper in drei Hauptzonen auf, die hier der Torso, die Arme und die Beine sind.

Bei einem Treffer auf eine gerüstete Stelle zieht man jedes Mal einen RP von der Gesamt-RP-Menge ab.

Sind die RP auf Null gesunken, ist die Rüstung wirkungslos und alle weiteren Schäden die man erleidet, werden direkt von den Lebenspunkten des Charakters abgezogen.

Rüstungstabelle

Es kann vieles in Kombination getragen werden.

	Torso	Arme (pro Paar)	Beine (pro Paar)	Gesamt
Leder (mindestens 3-4mm)	1	1	1	3
Beschlagene Lederrüstung auf Torso				1
Kettenhemd	3			3
Platte/Schuppe (Metall)	3	2	2	7
Gambeson nur in Kombination mit anderen Rüstungen				1
Helm / Kettenhaube	Jeweils 1 RP			

Reparatur von Rüstungen und Schilden

Das Reparieren muss ebenfalls ein Teil des Rollenspiels sein, daher ist es nicht wünschenswert, dass man sich vor sein Zelt hockt und versucht mit bloßen Händen eine Reparatur vorzunehmen. Hilfsmittel müssen verwendet werden, z.B. ein Amboss und / oder eine Esse.

Auch Schilde müssen nach einem Kampf repariert werden.

Schmiedetabelle

	Schmied	Ungelernt
Rüstungen reparieren	10 min pro RP	20 min pro RP
Schilde reparieren	30 min (egal welches Schild)	60 min (egal welches Schild)

Diebe

**Reale Diebe werden der Polizei übergeben.
Lebenslang Con Verbot!**

Jeder Dieb muss eine „Visitenkarte“ haben!

Diese wird dort abgelegt, wo das Diebesgut entwendet wurde.
Dieses Zeichen **muss** der Orga / SL bekannt sein.

„Gediebte“ Gegenstände sind sofort der Orga / SL bekannt zu geben.

Essgeschirr und Zelte dürfen nicht entwendet werden.

Beutelschneiden

Hier ist Fingerfertigkeit gefragt. Der Dieb muss ein farbiges Band an den Beutel anknoten und anschließend der Orga / SL bescheid geben.

Schlösser Knacken

Ist nur möglich, wenn der Dieb über einen oder mehrere Dietriche verfügt.



Meuchler

Der Ehrenkodex

Jeder Meuchler hat einen Ehrenkodex. Dieser beinhaltet unter anderem, dass nicht willkürlich gemeuchelt wird.

Meuchlergilden

Die meisten Meuchler sind in einer Gilde.

Meuchler müssen ausgebildet sein!

Meuchler verfügen über detaillierte Kenntnisse der Anatomie und hat drei spezielle Arten zu töten:

von Ohr zu Ohr, unter den Achseln und den Halsstich.

Das heißt jeder andere Charakter ist hier ungeübt und verfehlt die Halsschlagader, wodurch das Opfer nur einen Schadenspunkt bekommt.

Der Meuchler hält den Dolch an den Hals des Gegners (oder die anderen

Varianten) und sagt „gemeuchelt“. Damit ist das Opfer **sofort** tot.

Meucheln von vorne ist nicht erfolgreich.

Dies verursacht nur einen **Schadenspunkt**.

Im Kampf darf gemeuchelt werden.

Wenn der Meuchler den Meuchelversuch ungehindert ausführen kann, zählt dieser als gelungen.

Viele Meuchler warnen den Betroffenen vorher.

Dies soll die Angst des Opfers schüren und den Reiz erhöhen.

Dazu dient ein schwarzer, aufgemalter Punkt auf einem Stück Papier.

Das ist auf Arastea unter vorgehaltener Hand bekannt.



Alchemisten

Nach vielen Lehrjahren beherrscht der Alchemist die komplexen Mischungen und Vorgänge der Elixiere. Die genaue Dosierung ist unablässig für das Gelingen der einzelnen Tränke.

Was jeder Alchemist wissen muss

Die Tränke werden nicht real eingenommen.

Dies wird nur simuliert. wg. Allergien etc.

Alle Tränke müssen IT zubereitet werden.

Es müssen frische Zutaten verwendet werden.

Zutaten müssen im Wald gesammelt werden.

Der Natur darf kein Schaden zugefügt werden.

Ein Trank reicht nur für eine Person.

Tränke entfalten nach ein bis zwei Minuten ihre Wirkung.

Alle Tränke müssen mit OT-Informationen (Trankname + Wirkung) versehen werden.

Alle Elixiere verlieren nach dem Con ihre Wirkung.

Das Muggelsteinsystem

Jeder Alchemist benötigt einen Beutel und insgesamt 5 Muggelsteine in 5 verschiedenen Farben. Diese müssen alle von der gleichen Größe und gleicher Beschaffenheit sein.

Wenn ein Trank gebraut wurde, werden bloß drei Muggelsteine in den Beutel getan. Aus diesen Dreien wird einer gezogen, der die Wirkung des Trankes ermittelt. Anschließend wird der Stein wieder zurück in den Beutel gelegt.

Für jeden Trank muss dies einzeln durchgeführt werden.

Nur bei einem gelungenen Heiltrank wird zusätzlich hinterher aus allen fünf Muggelsteinen gezogen, um die Lebenspunkte festzustellen.

Die hier genannten Farben sind bloß Beispiele.

Farbe	Wirkung des Trankes	LP
Blau	Der Trank ist gelungen.	+ 5 LP
Rot	Der Trank ist gelungen, hat aber Nebenwirkungen.	+ 4 LP
Schwarz	Der Trank ist misslungen und kann auch noch Nebenwirkungen haben. (Entscheidung des Alchemisten)	+ 3 LP
Grün	(Wird nur beim gelungenen Heiltrank benötigt)	+ 2 LP
Weiß	(Wird nur beim gelungenen Heiltrank benötigt)	+ 1 LP

Der Brauvorgang muss überwacht werden.

Es besteht die Möglichkeit, sich für kurze Zeit zu entfernen. Bleibt man zu lange weg, dann verkocht der angesetzte Trank und ist damit unbrauchbar.

Der Lehrling

Darf sich am Anfang seiner Laufbahn 1 Trank aus der Liste der Elixiere aussuchen den er schon von Anfang an beherrscht. Um weitere Tränke erlernen zu können, muss er sich einen Alchemiekundigen suchen der ihm weiteres Wissen vermittelt.

Der Alchemist

Um ein Alchemist zu werden muss man eine Prüfung bei einem Meisteralchemisten ablegen. Um zu dieser Prüfung zugelassen zu werden, muss man mindestens Kenntnisse über drei verschiedene Tränke besitzen und diese brauen können. Bei der Prüfung wird der Lehrling anhand eines neuen Trankrezeptes, das er beigebracht bekommt, in die Höheren Techniken der Alchemie angeleitet.

Der Meisteralchemist

Um die Prüfung zum Meisteralchemisten ablegen zu dürfen, muss man seinen Wissensstand erheblich erweitert haben und in der Lage sein 7 verschiedene Tränke brauen zu können. Auch bei dieser Prüfung wird neues Wissen um die Alchemie mithilfe eines, dem Prüfling noch nicht bekannten Trankes, vermittelt.

	Lehrling	Alchemist	Meisteralchemist
Tränke am Tag	3	6	9
Brauzeit	2 Stunden	1 Stunde	1 Stunde
Höchstzahl gleichzeitig angesetzter Tränke	1	3	9
Besonderheiten		Kann nach neuen Tränken forschen	Tränke misslingen nicht. Bei der Wirkungsfeststellung zählt der Schwarze Stein wie ein blauer Kann Tränke identifizieren, wenn er diese selbst beherrscht Der Heiltrank eines Meisteralchemisten gibt immer 2 LP mehr zurück als gezogen wurden
Maximal erlernbarer Gift-/Gegengiftgrad	I	II	III

Erlernen neuer Tränke

Alchemiekundige können sich ihre Tränke untereinander beibringen.

Sie brauchen insgesamt 6 Stunden die sie mit dem Lernen verbringen, damit das Geheimwissen weitervermittelt werden kann. Da das Erlernen neuer Tränke sehr komplex ist, kann man sich in diesen Tagen auch nur auf das Erlernen eines Trankes konzentrieren.

Besonderheit: Jeden Grad des Gegengiftes muss man einzeln in der Reihenfolge I, II, III erlernen.

Das Forschen

Es ist möglich nach neuen Tränken zu forschen, allerdings kostet dieses viel Zeit.

Viele Experimente müssen durchgeführt werden bis der Sud die gewünschte Wirkung entfaltet.

Insgesamt forschen Alchemisten etwa 12 Stunden. In der Regel können sie dann feststellen, ob die Forschungen mit Erfolg belohnt werden.

Mixturen

Kleinere Mixturen wie z.B. Haarwuchsmittel, Warzenweg, Potenzmittel, Duftwässerchen etc.

können angefertigt werden. Solche alltäglichen Dinge sind nicht immer von Erfolg gekrönt. Jedoch ist ihre Herstellung nicht so aufwendig wie die eines Trankes, so dass hiervon unbeschränkt viele gebraut werden können. Die Anfertigung dauert etwa eine halbe Stunde. Es müssen bei Mixturen keine Muggelsteine gezogen werden.

Elixiere

Gegengift des I./II./III. Grades
Größenwahn
Heiltrank
Liebestrank
Neid
Schlaftrank

Schweige
Sing-Sang
Spielsucht
Totale Amnesie
Trank des Ichs

Trank des Verbergens
Verfolgungstrank
Vergessenstrank
Wahrheitstrank
Willensstärke

Gegengift des I./II./III. Grades

Dauer -
Wirkung Nach der Einnahme werden alle Gifte des entsprechenden Grades sofort neutralisiert.

Größenwahn

Dauer 30 Minuten
Wirkung Das Opfer hält sich für irgendeine Person, mit mächtigem Einfluss. Er will diesen Einfluss auch geltend machen.

Heiltrank

Dauer -
Wirkung Je nach Ergebnis, erhält man zwischen 1 bis 5 Lebenspunkte zurück.
Der Trank kann pro Tag max. nur 2x zu sich genommen werden.
Beim 3x wird einem schlecht und er wirkt nicht mehr.

Liebestrank

Dauer 1 Stunde
Wirkung Nachdem der Trank zu sich genommen wurde, verliebt sich das Opfer unsterblich in den Ersten, den es anschaut. Das Opfer tut fast alles, um dessen Gunst zu erwerben. Natürlich gehört Selbstmord nicht zu den Taten. Gewisser Anstand versteht sich hier von selbst.

Neid

Dauer 1 Stunde
Wirkung Das Opfer ist auf alles neidisch, was die Anderen um ihn herum besitzen und möchte dieses ebenfalls haben, oder zumindest etwas Ähnliches.

Schlaftrank

Dauer Maximal 1 Stunde
Wirkung Das Opfer verfällt sofort in tiefen Schlaf. Erst durch starkes wachrütteln, oder wenn er einen Trefferpunkt hinnimmt erwacht er.

Schweige

Dauer 30 Minuten
Wirkung Das Opfer kann für die Wirkungsdauer nicht mehr sprechen.

Sing-Sang

Dauer	30 Minuten
Wirkung	Das Opfer kann nur noch singend sprechen.

Spielsucht

Dauer	1-2 Stunden
Wirkung	Das Opfer leidet an der Spielsucht und will Jeden überreden, mit ihm um Geld und Wertgegenstände zu spielen. Wenn er nichts mehr hat, versucht er sich bei Anderen etwas zu leihen. Er würde sogar sein letztes Hemd setzen, nur um weiterspielen zu können.

Totale Amnesie

Dauer	30 Minuten
Wirkung	Das Opfer leidet unter einer totalen Amnesie.

Trank des Ichs

Dauer	1 Stunde
Wirkung	Das Opfer hat eine gesplante Persönlichkeit und bezieht seine andere Hälfte in alle Tätigkeiten mit ein.

Willensstärke

Dauer	Maximal 12 Stunde
Wirkung	Die Person widersteht dem ersten Zauber.

Wahrheitstrank

Dauer	-
Wirkung	Die Person muss 3 Fragen wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten.

Vergessenstrank

Dauer	permanent
Wirkung	Das Opfer vergisst einen Sachverhalt oder es fehlt 1 Stunde aus seinem Gedächtnis.

Verfolgungstrank

Dauer	1 Stunde
Wirkung	Das Opfer verfolgt die erste Person, von der es angesprochen wird. Er ist sich nicht bewusst, dass er die Person verfolgt.

Trank des Verbergens

Dauer	1 Stunde
Wirkung	Das Opfer versucht sich hinter anderen Personen zu verstecken.

Gifte

Giftgrad I:

Halluzinogen
Krankheit
Nervengift
Pflanzengift
Schmerz***

Giftgrad II:

Stotterelixier
Schlangengift***
Totenstarre
Trägheit
Widergängergift

Giftgrad III:

Kontaktgift
Pilzgift
Spinnengift***
Ewiger Schlaf
Wundbrandgift***



*** Es handelt sich um ein Öl welches auf die Waffe aufgetragen wird.
Reicht nur für eine Anwendung. Nach dem ersten Treffer verflüchtigt es sich. Es wirkt nur,
wenn die getroffene Stelle ungeschützt ist.

Gifte des I. Grades

Halluzinogen

Dauer 1 Stunde

Wirkung Die Person hat Halluzinationen. Was für welche, das bestimmt der Alchemist.

Krankheit

Dauer 2 Stunden

Wirkung Dem Opfer geht es gar nicht gut und es fühlt sehr krank. (Schwindel, fiebrig, etc.)
IST NICHT ANSTECKEND

Nervengift

Dauer 1 Stunde

Wirkung Blockiert einen vom Alchemisten ausgewählten Sinn.

Pflanzengift

Dauer 30 Minuten

Wirkung Bei Einnahme dieses Trankes verliert das Opfer den Seh- und Gehörsinn.

Schmerz

Waffengift

Dauer 5 Minuten

Wirkung Der Getroffene leidet unter unglaublichen Schmerzen.
Handlungen können noch ausgeführt werden, aber keine, die besonderer
Konzentration bedürfen.

Gifte des II. Grades

Stotterelixier

Dauer 1 Stunde
Wirkung Das Opfer kann nur noch stotternd sprechen.

Schlangengift

Waffengift

Dauer Bis das Gift neutralisiert wird.
Wirkung Dieses Gift wirkt auf die Extremitäten des Opfers, die nach und nach von der Durchblutung des Körpers abgetrennt werden. Dem Opfer ist es nach 1 Stunde nicht mehr möglich das Körperteil zu bewegen.

Totenstarre

Dauer 30 Minuten
Wirkung Das Opfer kann sich nicht mehr bewegen und ist nicht ansprechbar. Es ist weder Herz noch Pulsschlag fühlbar und der Körper fühlt sich kalt an. Man hält diese Person für tot.

Trägheit

Dauer 15 Minuten
Wirkung Der Betroffene kann sich nur sehr langsam bewegen. Laufen ist nicht möglich.

Widergängergift

Dauer 12 Stunden
Wirkung Das Opfer muss noch leben. Stirbt das Opfer innerhalb der Wirkungszeit, dann verwandelt es sich in einen Widergänger. Er greift alles an was sich ihm in den Weg stellt. Egal ob Freund oder Feind.

Gifte des III. Grades

Kontaktgift

Dauer	Bis das Gift neutralisiert wird.
Wirkung	Kommt das Gift direkt mit der Haut in Kontakt, fängt die Stelle nach einigen Minuten an zu brennen und man verliert sofort einen LP. Nach jeder Stunde verliert man einen weiteren LP. (Bis der Tod eintritt)

Pilzgift

Dauer	Bis das Gift neutralisiert wird.
Wirkung	Wird das Gift eingenommen, dann wird dem Opfer speiübel. Nach jeder halben Stunde verliert das Opfer einen LP.

Spinnengift

Waffengift

Dauer	Bis das Gift neutralisiert wird.
Wirkung	Die Waffe hinterlässt eine klaffende Wunde beim ersten Schlag, die alle 20 Min. einen LP abzieht. Die Wunde entsteht nur, wenn der Treffer auf eine ungeschützte Stelle entsteht.

Ewiger Schlaf

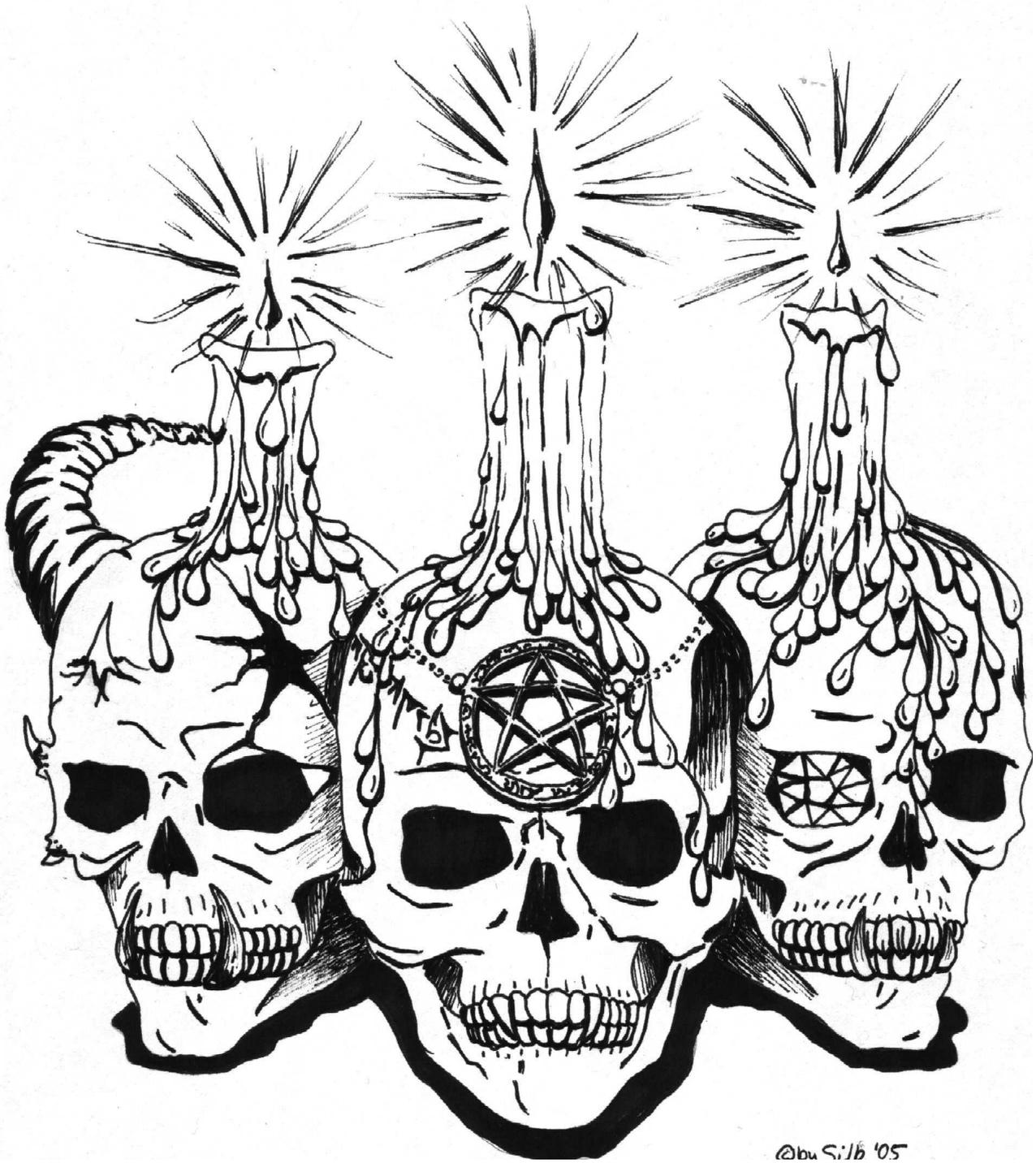
Dauer	Bis das Gift neutralisiert wird.
Wirkung	Das Opfer fällt in einen Schlaf aus dem es von alleine nicht mehr aufwachen kann.

Wundbrandgift

Waffengift

Dauer	-
Wirkung	Dieses Gift bewirkt bei einer Wunde, dass sie sich nicht mehr schließt und sofort Wundbrand auslöst. Besonderheit: Alchemistische Tränke helfen nicht gegen das Wundbrandgift. Für genaue Auswirkung siehe auch: Heiler , weiter oben.

Die Magie



*Für einen Magier liegen sowohl Macht als auch Gefahr am Wegesrand.
Ein Zauberspruch ist wie jeder andere Gegenstand der Macht
oft ein zweiseitiges Schwert.*

Pegasus

**Mit „wirklicher“ Magie, Okkultismus, Esoterik o.ä. hat dieses nicht das Geringste zu tun. Gleiches gilt auch für Gottheiten. Sie sind nur Fantasy - Gestalten und haben nichts mit tatsächlicher Religionsausübung zu tun.
Wir möchten dieses nur hervorheben, damit hier kein falscher Eindruck entsteht.**

Was jeder Magiebegabte wissen muss!

Die Fähigkeit zur Magie ist angeboren.

Wer nicht mit dieser geistigen Gabe geboren wurde, der wird sie auch niemals erlernen können.

Magiekundige besitzen nur 4 Lebenspunkte

Die Magiefähigkeit belastet seinen Körper dauerhaft.

Ein Magiekundiger beginnt seine Laufbahn mit einem Spruch.

Der darf sich den ersten Spruch aus der entsprechenden Ebene aussuchen, den er schon von Anfang an beherrscht. Um weitere Sprüche erlernen zu können, muss er sich einen Magiekundigen suchen der ihm weiteres Wissen vermittelt.

Ist der Magiekundige ein Kleriker oder Schamane, besitzt er außerdem das Ritual „Fokus erschaffen“, da dies das erste ist, was sie können müssen, um ihre Wunder, bzw. die Rituale wirken zu können.

Die Bäume der Magie

Es gibt viele verschiedene Bäume der Magie. Einige davon sind:

Arkane Magie

Schamanismus

Klerikale Magie

Runenmagie

Ein Wechsel oder gar Vermischen der einzelnen Bäume ist nicht möglich.

Zu unterschiedlich ist die Wirkungsweise.

Die Arkane Magie und Klerikale Magie sind in Ebenen eingeteilt.

In den verschiedenen Ebenen wird unterschiedliches Wissen benötigt, um Sprüche zu wirken, bzw. Wunder von der Gottheit zu erbitten.

Die Sprüche

Die Zauber der arkanen Magier, Wunder der Kleriker, Rituale der Schamanen und Runen der Runenmagier werden Sprüche genannt.

Einige Sprüche wirken auf Sichtreichweite. Diese beträgt maximal 10 Meter.

Sprüche funktionieren nur auf den Magiekundigen selbst, wenn dies explizit bei der Reichweite erwähnt wird.

Ein Spruch kann nur durch einen Gegenzauber wieder aufgehoben werden.

Der Magiekundige kann einen Zauber nicht vorzeitig beenden / aufheben außer er spricht einen Gegenzauber aus.

Das Ritual „Fokus erschaffen“ zählt nicht als normaler Spruch. Dies bedeutet, dass dieses Ritual nicht zu den Sprüchen gezählt wird, die benötigt werden, um eine Prüfung ablegen zu dürfen.

Hilfsmittel

Magiekundige kennen 2 Arten von Hilfsmitteln.

- Komponenten, die zum Wirken eines Zaubers benötigt werden
- Den Fokus, der die Konzentrationsfähigkeit steigert.

So nutzen Magiekundige Hilfsmittel, um ihre Kräfte wie einen Energiestrom zu formen. Ohne diese Hilfsmittel ist Magie nicht möglich.

Komponenten

Die Komponenten sind notwendig, um die magischen Energien für einen Spruch zu nutzen. Wie die Komponenten aussehen, bestimmt der Spieler bei der Ausgestaltung seines Spruchs. Es gibt Wiederverwendbare- (W) und Verbrauchs-Komponenten (V).

Beispiele: Glocken (W), Federn (W), Kristallkugeln (W), etc.
Kerzen (V), Sand (V), Blätter (V), etc.

Die Auswahl der Komponenten ist so zu treffen, dass sie keine Gefahr darstellen.

Insbesondere sind verboten:

- Mehl in der Nähe von Feuer: Gefahr einer Staubexplosion
- Reis: zu hart - kann ins Auge gehen
- harte Wurfgegenstände

Fokus

Der Fokus ist ein Gegenstand von mindestens 3 cm Durchmesser, auf den sich der Magiekundige geistig eingestimmt hat. Er dient demjenigen dazu, seine magischen Energien zu bündeln und zu lenken. Der Magiekundige kann sich nur auf einen Fokus zurzeit einstellen.

Damit der Fokus überhaupt funktioniert, muss der Magiekundige diesen bei sich tragen.

Wird der Fokus zerstört oder kommt er dem Magiekundigen anderweitig abhanden, dann kann er keine Magie mehr wirken.

Es ist ihm erst möglich sich nach frühestens 12 Stunden einen neuen Fokus zu erschaffen.

Nur Kleriker können den Fokus als wiederverwendbare Komponente verwenden.

Fokus erschaffen

Reichweite: Magiekundiger und sein Fokus auf Berührung

Komponenten: 2 V

Dauer: Permanent

Rituallänge: mindestens 1 Stunde

Wirkung: Der Magiekundige stimmt sich geistig auf den Gegenstand ein, der zu seinem Fokus werden soll.

Jeder Spieler muss seine Zaubersprüche selber ausarbeiten

- Eine Spruchformel muss aus mindestens 6 Wörtern und dem Spruchnamen bestehen.
- Die genaue Zusammenstellung der benötigten Komponenten.
- Die Darstellung sollte dem Zauber entsprechen.

Ein Magiekundiger kann nur zaubern, wenn er ...

- ... den Zauber laut und deutlich ausspricht, so dass der Bezauberte den Spruch mitbekommt.
- ... sich konzentrieren kann (Folter ist da ganz schlecht)
- ... mindestens 1 LP besitzt
- ... maximal eine Lederrüstung trägt (Metall und Magie vertragen sich nicht)
- ... keine Waffe kampfbereit in den Händen hält
- ... sich höchstens mit Schrittgeschwindigkeit bewegt

Wird die Ausführung unterbrochen (z.B. durch Anrennelpeln, Waffentreffer, Verhaspeln o.ä.) ist der Zauber nicht erfolgreich. Dennoch hat sich der Magiekundige verausgabt und die verwendete magische Energie geht verloren.

Auch die Verbrauchskomponenten gelten als verwendet.

Nach Sonnenaufgang füllt sich die Magische Energie wieder vollständig auf.

Meditation

Der Magiekundige kann hierbei seine magische Energie zum Teil wieder auffüllen.

Bei einer Meditation werden Körper, Geist und Seele in Einklang gebracht. Schlaf gilt nicht als Meditation.

Er erhält genug magische Energie für einen Spruch.

Wird die Meditation gestört ist sie unwirksam und der Magiekundige muss von vorne beginnen.

Aneignen neuer Sprüche

Auf jedem Con kann man sich nur einen neuen Spruch aneignen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu tun.

1. Das Erlernen von Sprüchen

Um einen Spruch zu lernen muss sich der Magiekundige einen anderen Magiekundigen des gleichen Baumes und gegebenenfalls auch Zweiges suchen, der ihm den gewünschten Spruch beibringen kann.

Insgesamt benötigt man 6 Stunden um einen neuen Spruch zu erlernen.

2. Das Erforschen von Sprüchen

Es besteht die Möglichkeit neue Sprüche zu erhalten, ohne von einem Lehrer zu lernen. Dies ist der Weg des Forschens.

Schamanen lernen aus sich selbst heraus, weshalb sie beim Erforschen genau so lange benötigen, wie beim lernen von anderen Schamanen.

Arkane Magier, Kleriker und Runenmagier können Sprüche erst erforschen wenn sie die zweite Ebene erreicht haben. Die Zeit zum erforschen beträgt insgesamt 12 Stunden.

In jedem Fall muss das Erforschen mit der Orga abgesprochen sein.

Arkane Magie

Die Arkane Magie ist die Fähigkeit durch Konzentration das magische Potenzial zu bündeln. Das Wirken des Zaubers löst den Effekt sofort aus.

Die Prüfungen

Besitzt man die erforderlichen Voraussetzungen für eine Prüfung, sucht man sich einen Magier, der einem diese abnehmen kann.

Bei der Prüfung wird dem Magiekundigen das Wissen der nächsthöheren Ebene anhand eines Spruches vermittelt.

Besonderheiten der einzelnen Ebenen

Lehrling

Nur der Lehrling hat die Wahl den Weg eines Fokusmagiers einzuschlagen.

Diese Wahl ist, wurde sie einmal getroffen, endgültig.

Dazu muss der Lehrling das Ritual zur Erschaffung eines Fokus erlernen.

Magier

Auf der dritten Ebene muss sich der Magiekundige für einen Weg entscheiden. Entweder wählt er hier die Licht, Schatten, Kampf- oder Schutzmagie. Die Prüfung zu dieser Ebene muss bei einem entsprechendem Lehrmeister abgelegt werden.

	Lehrling	Adept	Magier	Meistermagier
Wirken von Sprüchen pro Tag	3	5	7	11
Wirken von Sprüchen pro Tag als Fokusmagier	4	7	10	15
Meditationslänge pro Spruch	-	1 Stunde	30 Minuten	15 Minuten
Maximale Meditationen am Tag	-	2	3	4
Minimale Anzahl erlernter Sprüche aus der jeweiligen Ebene für die nächste Prüfung	3	6	11	-

Spruchkompendium der Arkanen Magie

1. Ebene - Lehrling

Angsthase	Es werde Licht
Lügenzauber	Spüre Magie
Ungeschickt	

Angsthase

Komponente	1 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	Langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Magiekundige ist unwichtig für alle Umstehenden und kann sich so vom Ort des Geschehens entfernen. Er hält die Arme über den Kopf zusammen, so dass es an ein spitzes Dach erinnert. Der Magiekundige muss sich zurückziehen.

Es werde Licht

Komponente	W oder V / Knicklichter etc. (kleine Taschenlampe)
Reichweite	Berührung
Dauer	Maximal 2 Stunden
Wirkung	Der Magiekundige bringt einen Gegenstand zum Leuchten.

Lügenzauber

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	30 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte kann nicht mehr die Wahrheit sprechen.

Spüre Magie

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	Wenige Sekunden
Wirkung	Der Magiekundige kann spüren, ob ein Gegenstand magisch ist.

Ungeschickt

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	Eine kurze Aktion
Wirkung	Der Bezauberte führt eine, vom Magiekundigen bestimmte, ungeschickte Aktion aus.

2. Ebene - Adept

Benommenheit	Bleib Fern	Faszination	Flügelschlag	Gegenzauber
Goldgier	Hitzezauber	Hustenanfall	Kältezauber	Schlaf
Schwerhörig	Spüre Gift	Vergessen	Zungenlähmung	

Benommenheit

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	Langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte ist verwirrt. Dieser Spruch ist nicht im Kampf einsetzbar.

Bleib Fern

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	Langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte kann sich dem Magiekundigen nicht weiter als 3 Meter nähern. Wirkt nicht bei Untoten.

Faszination

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte ist von einer, vom Magiekundigen bestimmten, Sache fasziniert und lässt sich davon durch nichts mehr ablenken, außer er wird angegriffen.

Flügelschlag

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	Wenige Sekunden
Wirkung	Der Bezauberte wird 10 Schritt zurückgeworfen. Sind feste Hindernisse im Weg, dann wird der Bezauberte dagegen gedrückt.

Gegenzauber

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Wirkung	Der Magiekundige hebt bei dem Bezauberten sofort den Effekt eines anderen Spruches auf. Die Wirkung eines Langrituals oder Fluches kann jedoch nicht mit einem Gegenzauber beendet werden.

Goldgier

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	1 - 2 Stunden
Wirkung	Der Bezauberte verfällt der Goldgier. Er versucht alles (außer Mord) um an das begehrte Metall heranzukommen.

Hitzezauber

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	Langsam bis 200 zählen
Wirkung	Dem Bezauberten wird unglaublich heiß. Dieser Spruch wirkt nicht in einem Kampf.

Hustenanfall

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	1 Minute
Wirkung	Der Bezauberte leidet unter einem starken Hustenanfall, der ihn behindert und viele Aktionen sogar unmöglich macht.

Kältezauber

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	Langsam bis 200 zählen
Wirkung	Dem Bezauberten wird unglaublich kalt. Dieser Spruch wirkt nicht in einem Kampf.

Schlaf

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Maximal 1 Stunde
Wirkung	Der Bezauberte fällt sofort in tiefen Schlaf. Erst durch starkes Wachrütteln oder wenn er den Verlust eines LP erleidet, erwacht er wieder.

Schwerhörig

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	30 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte wird schwerhörig.

Spüre Gift

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Wenige Sekunden
Wirkung	Der Magiekundige erfährt, ob der Bezauberte unter einer Vergiftung leidet. Er kann die Art der Vergiftung aber nicht bestimmen.

Vergessen

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Permanent
Wirkung	Der Bezauberte vergisst einen, vom Magiekundigen bestimmten, Sachverhalt. Alternativ können auch die Geschehnisse der letzten Stunde vergessen lassen werden.

Zungenlähmung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	30 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte kann nicht mehr deutlich sprechen. Seine Zunge fühlt sich wie gelähmt an. Zaubern ist mit einer Zungenlähmung nicht möglich. Dieser Spruch ist nicht im Kampf einsetzbar.

3. Ebene - Magier

Ab der dritten Ebene muss sich der Magier entscheiden, welchen Zweig der Magie er verfolgen will. Er hat die Wahl des Licht-, Schatten-, Schutz- oder Kampfzweiges.

Lichtzauber

Geblendet	Identifizieren	Klingenbresche	Lachanfall
Magisches Siegel	Sei mein Freund	Siegel brechen	

Geblendet

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte ist geblendet von der Aura des Magiekundigen und kann diesen nicht mehr ansehen.

Identifizieren

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Wirkung	Der Magiekundige erhält Informationen über einen magischen Gegenstand. Während der Wirkungsdauer muss der Gegenstand berührt werden. Er darf die Orga / SL zu diesem Gegenstand befragen. Allerdings kann sie so vage antworten, wie sie es für richtig hält.

Klingenbresche

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	2 Stunden oder bis zum ersten Treffer
Wirkung	Die Waffe verursacht beim ersten Treffer einen direkten Schaden, der magischer Natur ist. Pariert jemand die Klingenbresche, dann wird diesem die Waffe aus der Hand geschlagen. Schutzamulett hilft gegen diesen Spruch.

Lachanfall

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte leidet an einem unkontrollierten Lachanfall. Alles und jeder ist komisch. Dieser Spruch ist nicht im Kampf einsetzbar.

Magisches Siegel

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	permanent
Wirkung	Ein Buch, Schriftrolle, Brief oder andere Schriftstücke können mit einem magischen Siegel gesichert werden. Dieses Siegel kann nur mit „Siegel Brechen“ zerstört werden. Das magische Siegel muss mit einem OT-Zettel als solches gekennzeichnet werden. Das Schriftstück kann aber an sich trotzdem zerstört werden.

Sei mein Freund

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	2 Stunden
Wirkung	Der Bezauberte glaubt das der Magiekundiger sein bester Freund sei. Es wird sich ihm gegenüber als sehr loyal beweisen wollen.

Siegel brechen

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Wirkung	Ein magisches Siegel wird gebrochen.

Schattenzauber

Besessen	Blindheit	Ersticke	Misstrauen
Scheinkrankheit	Sei mein Diener	Winde dich in Qualen	

Besessen

Komponente	2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	1 Stunde
Wirkung	Der Bezauberte ist vom Bösen besessen. Was von ihm Besitz ergriffen hat, entscheidet der Magiekundige. (z.B. Paranoia, Phobie)

Blindheit

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte erblindet.

Ersticke

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte bekommt keine Luft und ringt verzweifelt nach Atem. Dieser Spruch ist nicht im Kampf einsetzbar.

Misstrauen

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	1 Stunde
Wirkung	Die bezauberte Person misstraut allen. Sie glaubt das alle in ihrer Umgebung sie betrügen und belügen. Dieser Spruch ist nicht im Kampf einsetzbar.

Schein Krankheit

Komponente	2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Bis sie geheilt wird
Wirkung	Der Bezauberte glaubt, dass er unter einer Krankheit leidet. Er scheint optisch sogar wirklich unter den Symptomen zu leiden. Diese Krankheit ist nicht ansteckend.

Sei mein Diener

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	2 Stunden
Wirkung	Der Bezauberte dient dem Magiekundigen und wird alles für ihn tun. Nur in Situationen, die offensichtlich zum Tode führen, wird er sich nicht begeben.

Winde dich in Qualen

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte geht zu Boden und erleidet unglaubliche Schmerzen. Angriffe beenden den Effekt sofort.

Kampfzauber

Drachenschwinge	Erdstoß	Kontrollverlust	Kugelblitz
Metall Schwächen	Magisches Flickwerk	Waffe erhitzen	

Drachenschwinge

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	-
Wirkung	Bis zu drei Personen, die zusammen stehen, werden 30 Schritte zurückgeworfen. Tauchen feste Hindernisse auf wird man dagegen gedrückt.

Erdstoß

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	2 Meter breite und 4 Meter lange Schneise
Dauer	-
Wirkung	Alle Personen in gerader Linie vom Magiekundigen entfernt fallen sofort um, können danach direkt wieder aufstehen. Besonderheit: Erst nach einer Stunde wieder einsetzbar.

Kontrollverlust

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte verliert die Kontrolle über einen vom Magiekundigen bestimmten Körperteil. Dieses entwickelt sein Eigenleben.

Kugelblitz

Komponente	1 W + Wurfkomponente
Reichweite	Wurfreichweite
Dauer	-
Wirkung	Der Kugelblitz verursacht einen direkten Treffer der 1 LP kostet. Der Getroffene taumelt. Durchschlägt auch eine Magische Rüstung.

Magisches Flickwerk

Komponente	2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Bis nach dem Kampf
Wirkung	Der Bezauberte erhält vorübergehend in einem Kampf 2 RP auf seine Rüstung zurück, wenn die Rüstung komplett zerstört wurde. Es kann nur ein Magisches Flickwerk pro Kampf auf eine Person gewirkt werden.

Metall schwächen

Komponente	1 W + 1 V (Wurfskomponente)
Reichweite	Wurfreichweite
Dauer	-
Wirkung	Eine getroffene Metallrüstung verliert augenblicklich 2 RP.

Waffe erhitzen

Komponente	2 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Das Opfer muss sofort seine Waffe fallen lassen. Er kann sie erst wieder aufheben, wenn sie sich abgekühlt hat.

Schutzzauber

Halte Abstand	Lähmung	Lichtblitze	Schweige
Magische Rüstung	Nebelschwaden	Mixtunix	

Halte Abstand

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Magiekundige kann bis zu 3 lebende Wesen auf 3 Meter Abstand halten.

Lähmung

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Die vom Magiekundigen benannte Körperstelle des Bezauberten ist gelähmt.

Lichtblitze

Komponente	1 W + 1 V + normale Wunderkerze
Reichweite	Alle Wesen im Sichtbereich der Wunderkerze
Dauer	maximal 1 Minute
Wirkung	Alle die die Lichtblitze sehen, sind von dem Licht geblendet. Sie müssen sich die Augen zu halten oder abschirmen.

Schweige

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Das Opfer kann nicht mehr sprechen.

Magische Rüstung

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	maximal 3 Stunden
Spruchlänge	mindestens 5 Minuten
Wirkung	Der Magiekundige erhält 2 RP, die er mit einem blauen Band um den Arm kennzeichnen muss. Mit anderen Rüstungen nicht kombinierbar. Die Magische Rüstung schützt auch vor einem Meuchelversuch, da sie den gesamten Körper umschließt. Vor Pfeilen oder Bolzen schützt sie jedoch nicht. Der Spruch kann nur einmal am Tag gewirkt werden.

Nebelschwaden

Komponente	1 W + 1 V (eine Feuerfeste Schale mit Rauchpulver)
Reichweite	soweit der Wind den Nebel trägt
Dauer	solange es qualmt
Wirkung	Der Magiekundige erschafft einen Nebel, um die Sicht zu trüben. Die Sichtweite beträgt nur noch maximal 1 Meter.

Mixtunix

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Auf sich selbst oder Berührung
Dauer	bis zum ersten Trank, maximal 6 Stunden
Wirkung	Der Bezauberte ist vor den Auswirkungen des ersten alchemistischen Trankes geschützt.

Klerikale Magie



Es gibt zwei Arten der Dunkelheit : die eine, die die untergehende Sonne mit sich bringt, und die andere, die sich über die Seele legt.

Pegasus

Klerikale Magie

Die klerikale Magie wirkt nur in Verbindung mit einem tiefen Glauben an eine Gottheit. Dieser Glaube beinhaltet, dass mindestens 1 Mal am Tag seine Gottheit verehrt werden muss. Nicht der Kleriker selbst wirkt die Zauber, sondern er erbittet die Wunder von seinem Gott.

Kleriker sind an einen Fokus gebunden, welcher ein heiliges Symbol ihres Glaubens sein muss. Der Charakter, der den Weg des Glaubensbewahrers gehen will, muss sich einen eben solchen suchen, der sich seiner annimmt.

Dieser lehrt ihn die Glaubensgrundsätze und führt ihn in das Wissen um die Göttlichen Wunder ein.

	Glaubenschüler	Glaubensbewahrer	Glaubenshüter
Maximale Wunder am Tag	5	7	11
Meditationslänge pro Spruch	1 Stunde	30 Minuten	15 Minuten
Maximale Meditationen am Tag	2	3	4
Minimale Anzahl erlernter Sprüchen für die nächste Prüfung	3	7	-

Wunder der klerikalen Magie

1. Ebene - Glaubenschüler

Beichte*	Halte Abstand	Krankheit Erkennen	Licht
Niedere Göttliche Heilung	Waffenweihe*	Weihwasser*	Spüre Magie

*** Diese Wunder können von einem Glaubenschüler nur alle 24 Stunden gewirkt werden. Sobald er den Status eines Glaubensbewahrers erlangt, kann er sie mehrmals am Tag erbitten.**

Beichte

Komponente 1 W + 1 V

Reichweite Berührung

Dauer Für 3 Fragen

Gebetsritus Kurzes Gebet

Wirkung Der Bezauberte muss drei Fragen des Klerikers wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein beantworten.

Halte Abstand

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	-
Wirkung	Der Kleriker kann ein Wesen auf 3 Meter Abstand halten.

Krankheit erkennen

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	15 Minuten
Wirkung	Der Kleriker erfährt um was für eine Krankheit es sich handelt. Er erfährt vielleicht auch, wie sie übertragen wird und was für die Heilung notwendig ist.

Licht

Komponente	W oder V / Knicklichter etc. (kleine Taschenlampe)
Reichweite	Berührung
Dauer	Maximal 2 Stunden
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Magiekundige bringt einen Gegenstand zum Leuchten.

Niedere Göttliche Heilung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	5 Minuten
Wirkung	Der Kleriker gibt dem Wesen 2 Lebenspunkte zurück. Die Wunden schließen sich nach kurzer Zeit und es kann auch kein Wundbrand entstehen. Krankheiten können hiermit jedoch nicht geheilt werden.

Waffenweihe

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	6 Stunden / Ab der Glaubensbewahrer-Ebene 12 Stunden
Gebetsritus	15 Minuten
Wirkung	Der Kleriker weiht eine Waffe, die die Zerstörung von untoten Wesen ermöglicht.

Weihwasser

Komponente	1W + 1 V
Reichweite	ein Gefäß mit Wasser (max. 200ml)
Dauer	Bis zum Ende des Cons
Gebetsritus	15 Minuten
Wirkung	Das Weihwasser verursacht sofort bei nur einem Wesen 2 LP Schaden, sofern es nicht an dieselbe Gottheit glaubt, der der Kleriker dient. Der Kleriker muss mit ansagen, in wessen Namen das Wasser geweiht wurde. (Bsp. Weihwasser des Rugin)

Spüre Magie

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	Wenige Sekunden
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Magiekundige kann spüren, ob ein Gegenstand magisch ist.

2. Ebene - Glaubensbewahrer

Wunder, die alle Kleriker erbitten können:

Gegenzauber	Göttliche Heilung	Geweihter Boden
Sei Tapfer	Zerstöre Artefakt	Krankheit Heilen
Göttliche Eingebung	Heilige Buße	Verständigen

Gegenzauber

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Kleriker hebt sofort den Effekt eines gesprochenen Zaubers auf. Mit diesem Spruch sind keine Langrituale und Flüche zu beenden.

Göttliche Heilung

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Kleriker gibt dem Wesen 4 Lebenspunkte zurück. Die Wunden schließen sich nach kurzer Zeit und es kann auch kein Wundbrand entstehen. Krankheiten können hiermit jedoch nicht geheilt werden.

Geweihter Boden

Komponente	3 W + 3 V
Reichweite	Eine Fläche von bis zu 10 x 10 Meter
Dauer	6 Stunden
Gebetsritus	45 Minuten
Wirkung	Die gewählte Fläche wird zu einem Geweihten Boden. Alle Personen, die vom Kleriker nicht eingeladen sind, erleiden alle 5 Sekunden 1 Schadenspunkt. Diese Einladung kann auch rückgängig gemacht werden, den Personen bleiben dann noch 10 Sekunden um den Bereich zu verlassen. Ein- und Ausladung müssen eindeutig formuliert werden. Eine aggressive Handlung, egal von welcher Partei, zieht sofort einen Schadenspunkt beim Aggressor nach sich, sowie alle 5 Sekunden einen weiteren Schaden. Sprüche wirken nicht in den geweihten Boden hinein oder hinaus. Der Geweihte Boden muss gekennzeichnet sein.

Sei Tapfer

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	Bis zum ersten Beeinflussungszauber
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Bezauberte kann dem ersten Spruch widerstehen, der seinen freien Willen beeinflusst.

Zerstöre Artefakt

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	1 Stunde
Wirkung	Ein Artefakt kann zerstört werden. Dies muss mit der Orga / SL abgesprochen werden.

Krankheit heilen

Komponente	1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Langsame Erholung (30 Minuten)
Gebetsritus	10 Minuten
Wirkung	Der Spruch beendet eine Krankheit bei einem Wesen schneller als normal. Auch Wundbrand wird geheilt.

Göttliche Eingebung

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	-
Gebetsritus	30 Minuten
Wirkung	Der Kleriker kann eine Frage an die Orga / SL stellen, wobei diese entscheidet, was und wie viel der Kleriker hier erfährt.

Heilige Buße

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Sicht
Dauer	5 Sekunden
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Bezauberte verliert 1 LP und sinkt für kurze Zeit auf die Knie.

Verständigen

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	15 Minuten
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Kleriker kann sich mit einem Wesen so verständigen, als wenn er dessen Sprache sprechen würde.

Wunder, die Kleriker des Lichts erbitten können:

Breche Gehorche	Ehrfurcht	Frieden über euch
Staub zu Staub	Vertreibe Untote	Wasser Reinigen

Breche Gehorche

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	-
Gebetsritus	-
Wirkung	Der Spruch Gehorche wird bei einem Untoten aufgehoben.

Ehrfurcht

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Bezauberte empfindet dem Kleriker gegenüber tiefen Respekt und lässt von allen Aktionen gegen den Kleriker ab.

Frieden über euch

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Ein Streit mit maximal 6 Personen wird unterbrochen und die Streitenden sind bereit, den Kleriker zwischen ihnen vermitteln zu lassen.

Staub zu Staub

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Untote bricht in sich zusammen und ist zerstört.

Vertreibe Untote

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Kleriker kann bis zu 3 Untote vertreiben, sie trauen sich nicht mehr in seine Nähe.

Wasser Reinigen

Komponente	1 W
Reichweite	Berührung
Dauer	permanent
Gebetsritus	5 Minuten
Wirkung	Sämtliche Effekte wie z.B. Weihwasser, Gifte, etc. werden neutralisiert.

Wunder, die Kleriker des Schattens erbitten können:

Belebe Widergänger	Furcht	Gehorche
Krankheit verursachen	Krieg über euch	Wunde verursachen

Belebe Widergänger

Komponente	7 W + 5 V
Reichweite	Berührung
Dauer	bis der Untote zerstört wird
Gebetsritus	30 Minuten
Wirkung	Ein Untoter wird erschaffen, dieser gehorcht dem Kleriker jedoch nicht.

Furcht

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Bezauberte hat Angst vor dem Kleriker und wird versuchen Abstand zu diesem zu bekommen.

Gehorche

Komponente	2 V
Reichweite	Sicht
Dauer	Bis der Auftrag erfüllt wurde
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Der Kleriker zwingt einem Untoten einen Auftrag auszuführen.

Krankheit verursachen

Komponente	3 V
Reichweite	Berührung
Dauer	bis die Krankheit geheilt wird
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Das Opfer leidet unter einer schweren Krankheit. Welche bestimmt der Kleriker.

Krieg über euch

Komponente	1 V + 1 W
Reichweite	Sicht / 3 Personen
Dauer	langsam bis 200 zählen
Gebetsritus	Kurzes Gebet
Wirkung	Die Bezauberten verfallen in einen heftigen Streit, sie werden nicht davor zurückschrecken auch zur Waffe zu greifen. Allerdings werden die Personen sich nicht umbringen wollen. Dieser Spruch wirkt nicht in einen Kampf hinein.

Wunde verursachen

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Gebetsritus	1 Minute pro LP
Wirkung	Der Kleriker verursacht beim Opfer jede Minute einen Schadenspunkt, solange er den Spruch aufrechterhält.

Schamanismus

Schamanen beziehen ihre magischen Kräfte direkt aus der Natur und aus dem Geisterreich.

Um die nötigen Energien für die Rituale erhalten zu können, muss der Schamane sich in eine Verbundenheit (Trance-Ritual) mit der Natur, oder dem von ihm Verehrten Totem, in Einklang bringen.

Schamanen sind immer an einen Fokus gebunden.



Rituale

Es gibt zwei Arten von Ritualen auf die der Schamane Zugriff hat. Zum Einen die Langrituale, die Vorbereitung und Zeit erfordern, und zum Anderen die Kurzrituale.

Der Schamane muss mindestes doppelt so viele Rituale wie Kurzrituale beherrschen.

	Schamane	Großschamane
Maximale Anzahl der Rituale am Tag	5	9
Meditationslänge pro Spruch	30 Minuten	15 Minuten
Maximale Meditationen am Tag	2	4
Minimale Anzahl erlernter Langrituale für die nächste Prüfung	8	-

Rituale

Langrituale

Berserkerrausch	Fluch brechen	Geist herbeirufen	Geistverschmelzung	Krankheit heilen
Plagegeist	Plagegeist vertreiben	Reinigungsritual	Schutzamulett	Schutzkreis
Sei verflucht	Untoten erschaffen	Verfluchte Stätte	Voodoo puppe	Windgeflüster

Berserkerrausch

Komponente 2 W + 1 V

Reichweite -

Dauer bis nach dem ersten Kampf

Rituallänge 30 Minuten

Wirkung Nach dem Ritual befinden sich alle Teilnehmer in einem Berserkerrausch. Alle Teilnehmer versuchen sich so schnell wie möglich in einen Kampf zu stürzen. Sie werden sich aus keinem Kampf zurückziehen. Berserker sind auch eine Gefahr für ihre Umgebung, da sie auch gegen Freunde kämpfen, wenn sie keine Feinde finden.

Fluch brechen

Komponente 1 W + 2 V

Reichweite Eine Person

Dauer -

Rituallänge 30 Minuten

Wirkung Das Ritual beendet einen beliebigen Fluch.

Geist herbeirufen

Komponente 2 V + sterbliche Überreste

Reichweite -

Dauer 3 Fragen

Rituallänge 30 Minuten

Wirkung Der Schamane ruft den Geist des Verstorbenen herbei. Diesem können nun Fragen gestellt werden. Der Geist kann allerdings auch lügen.

Geistverschmelzung

Komponente 1 W + 2 V

Reichweite Berührung

Dauer 10 Minuten

Rituallänge 30 Minuten

Wirkung Der Schamane kann über dieses Ritual einiges über den Geisteszustand einer Person erfahren.
Er erfährt etwas über Flüche und andere geistesbeeinflussende Effekte.

Krankheit heilen

Komponente	1 W + 3 V
Reichweite	-
Dauer	-
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane kann eine Krankheit von bis zu 2 Personen heilen.

Plagegeist

Komponente	3 V + etwas Persönliches vom Opfer
Reichweite	-
Dauer	bis der Plagegeist von einem Schamanen vertrieben wird
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Das Opfer wird von einem Plagegeist verfolgt. Dieser behindert das Opfer und er ist der Einzige der den Geist sehen kann. Zaubern ist mit einem Plagegeist nicht mehr möglich. Der Schamane sollte ein Plagegeist-Kostüm dabei haben (Schminke und weißes Gewand o.ä.). In den meisten Fällen wird der Schamane sich selber um eine Person kümmern müssen, die den Geist spielt.

Plagegeist vertreiben

Komponente	2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	permanent
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Plagegeist wird vom Bezauberten genommen und verschwindet.

Reinigungsritual

Komponente	3 V
Reichweite	Maximal 5 Meter Umkreis
Dauer	ungewiss
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Geister werden von einem Ort vertrieben.

Schutzamulett

Komponente	1 W (Das Amulett) + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	bis zur ersten Auslösung
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane stellt ein Amulett her, welches den ersten Zauber, der auf den Träger wirken würde, unwirksam macht. Das Schutzamulett kann nur von einer nichtmagischen Person oder dem Schamanen getragen werden. Man kann nicht mehrere Schutzamulette gleichzeitig tragen.

Schutzkreis

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Kreis mit 4 Schritt Durchmesser
Dauer	3 Stunden
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane erschafft einen Schutzkreis in dem keine Magie, außer die des Schamanen selbst, wirkt. Alle Geister und Untote werden ferngehalten, jedoch Lebende können den Kreis betreten.

Sei Verflucht

Komponente	1 W + 1 V + persönlicher Gegenstand des Opfers
Reichweite	-
Dauer	Bis der Fluch gebrochen wird
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte leidet unter einem Fluch, der vom Schamanen bestimmt wird (Phobien, Paranoia etc.).

Untoten erschaffen

Komponente	5 W + 5 V
Reichweite	Berührung
Dauer	Bis der Untote vernichtet wird
Rituallänge	1 Stunde
Wirkung	Ein Untoter wird erschaffen, dieser gehorcht dem Schamanen jedoch nicht.

Verfluchte Stätte

Komponente	1 W + 6 V
Reichweite	Maximal 5 Meter Umkreis
Dauer	bis die Stätte gereinigt wird
Rituallänge	1 Stunde
Wirkung	Die errichtete verfluchte Stätte zieht Geister, Untote, etc. an. Besonderheit: Nur der Großschamane kann dieses Ritual erlernen. Dieses Ritual kann nur einmal am Tag gewirkt werden. Der Orga / SL muss es vorher bekannt gegeben werden.

Voodooopuppe

Komponente	etwas Persönliches vom Opfer und die Voodooopuppe
Reichweite	-
Dauer	15 Minuten
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane erschafft eine Voodooopuppe vom Opfer. Diese kann benutzt werden, um dem Opfer 15 Minuten lang Schmerzen zuzufügen. Der Schamane muss OT zu dem Opfer gehen und sie ihm zeigen. Anschließend spürt das Opfer alles, was der Puppe zugefügt wird. Das Opfer muss OT sehen können, was mit ihr passiert.

Windgeflüster

Komponente	2 W + 1 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	-
Rituallänge	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane kann eine Frage an die Orga stellen, wobei diese entscheidet, was und wie viel der Schamane hier erfährt.

Kurzrituale

Einbildung	Erdwelle	Festgenagelt	Geisterfessel
Geisterheilung	Untoten beherrschen	Verständigen	Volltrunken

Einbildung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Berührung
Dauer	langsam bis 200 zählen
Wirkung	Der Bezauberte bildet sich ein etwas gesehen zu haben oder zu sehen. Was genau, entscheidet der Schamane.

Erdwelle

Komponente	2 W + 1 V
Reichweite	Linie von 2m Breite und 4m Länge
Dauer	Wenige Sekunden
Wirkung	Alle Personen in gerader Linie vom Schamanen entfernt, fallen sofort zu Boden. Sie dürfen danach normal wieder aufstehen. Erdwelle kann erst nach einer Stunde erneut gewirkt werden.

Festgenagelt

Komponente	2 W (z.B. Holzpflock)
Reichweite	Sicht
Dauer	langsam bis 200 zählen oder bis der Pflock aus dem Boden gezogen wird
Wirkung	Der Schamane steckt den Pflock für das Opfer gut sichtbar in den Boden. Das Opfer kann einen Fuß nicht mehr von der Stelle wegbewegen.

Geisterfesselung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	-
Dauer	30 Minuten
Wirkung	Der Schamane bindet einen Geist an einen Ort. Dazu muss er den Namen des Geistes in den Spruch mit einbringen.

Geisterheilung

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Berührung
Dauer	-
Wirkung	Der Schamane heilt bei einem Wesen 3 LP.

Untoten beherrschen

Komponente	2 V
Reichweite	Sicht
Dauer	30 Minute
Wirkung	Der Untote führt die Befehle des Schamanen aus.

Verständigen

Komponente	1 W + 2 V
Reichweite	Auf sich selbst
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Schamane kann sich mit einem Wesen so verständigen, als wenn er dessen Sprache sprechen würde.

Volltrunken

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	ab dem ersten Schluck 15 Minuten
Wirkung	Das Opfer wird nach dem ersten Schluck betrunken.

Runen Magie

Der Runenmagier bindet seine magischen Kräfte in einer Rune, die bis zu ihrer Auslösung darin schlummern.

Alle Runen müssen im Spiel hergestellt werden.

Das Erschaffen einer Rune geschieht in einem Ritual von 30 Minuten. Woraus die Rune besteht, solltet ihr euch selbst überlegen, aber es reicht nicht aus eine Rune nur auf Papier zu malen.

Nutzt also die vorgegebene Zeit und gebt euch Mühe um schöne Runen herzustellen.

Die Runen sollten mindestens eine Größe von 5 x 5 cm haben.



Wurde die Rune einmal ausgelöst, so ist sie verbraucht und kann neu aufgeladen werden.

Für das Aufladen einer Rune benötigt er 15 Minuten.

Die Reichweite ist auf max. 3 Meter begrenzt.

Derjenige der die Rune erblickt fällt sofort in ihren Bann.

Da Runen magischer Natur sind, wirken sie auch im Dunkeln.

Der Runenmagier kann seine eigenen Runen nicht zur Auslösung bringen.

Er hat die Möglichkeit, den Käufer auf die Rune zu prägen so das sie bei seiner Betrachtung nicht zur Auslösung kommt.

Runen halten maximal 12 Stunden

Ausnahmen: Die Wächter und die Alarmrune. Sie halten solange bis sie zur Auslösung kommen.

Am Ende des Cons verlieren alle Runen ihre Wirkung

	Lehrling	Runenmagier	Runenmeister
Maximal erschaffbare Runen pro Tag	1	3	5
Maximale Aufladungen pro Tag	1	3	5
Minimale Anzahl erlernter Runen für die nächste Prüfung	3	7	

Runen

Beschützer	Halte Abstand	Vergessen
Besessen	Schlaf Kindlein Schlaf	Vertrauen
Blenden	Stumme Stille	Wächter
Furcht	Totale Amnesie	Alarm
Glückseligkeit		Baumrunen

Alarm



Bei Betrachtung muss er laut 10 Mal hintereinander Alarm aus vollem Halse schreien.

Baumrunen



Der Betrachter fühlt sich mit dem Erdreich verwurzelt und kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen.
Er bewegt sich wie eine Weide im Wind.
Dauer: Langsam bis 200 zählen.

Beschützer



Beim Anblick dieser Rune muss der Betrachter den Magier für 1 Stunde mit seinem Leben beschützen.

Besessen



Der Betrachter ist für 1 Stunde besessen. Was von ihm Besitz ergriffen hat entscheidet der Magier.
(z.B. Phobie, Paranoia)

Blenden



Die erste Person, die diese Rune erblickt, wird für 5 Minuten geblendet.

Furcht



Wird diese Rune erblickt traut man sich für 30 Minuten nicht mehr in die Nähe des Magiers.

Rune der Glückseligkeit



Der Betrachter fühlt sich ungeliebt und versucht 15 Minuten lang von jedem eine Umarmung zu bekommen. Außer von dem Magier selbst.

Halte Abstand



Hält ein Wesen für 5 Minuten auf 3 Meter Abstand.

Schlaf Kindlein Schlaf



Der Betrachter verfällt sofort in tiefen Schlaf. Erst durch starkes wachrütteln oder wenn er einen Trefferpunkt hinnimmt erwacht er.

Stumme Stille



Der Betrachter wird für 30 Minuten stumm.

Totale Amnesie



Wird sie ausgelöst, weiß er für 1 Stunde nicht mehr wer er ist usw.

Vergessen



Der Betrachter vergisst permanent einen Sachverhalt. Oder es fehlt 1 Stunde aus seinem Gedächtnis. Was bestimmt der Magier.

Vertrauen



Für 1 Stunde hält der Betrachter den Magier für einen Freund. Er geht aber nicht soweit das er ihn mit seinem Leben beschützt.

Wächter



Die Rune kann nur an Gegenständen befestigt werden. Bei Auslösung, bewacht der Betrachter dieses Objekt für 1 Stunde mit seinem Leben und lässt niemanden in seine Nähe. Der Ort an dem die Rune ausgelöst wurde darf für die Dauer nicht verlassen werden.

Kobold-Magie

Streiche

Eunuch	Heißhunger	Tanzen sollt ihr
Freund	Hitzezauber	Trunkenbold
Gänsehaut	Körperliche Veränderung	Verliebt
Größenwahn	Lügenzauber	Verwandlung
Glückseligkeit	Romantiker	Zeitlupe



Eunuch

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte spricht mit hoher Stimme.

Freund

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte hält den Kobold für seinen besten Freund.

Gänsehaut

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	5 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte wird sehr kalt.

Größenwahn

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	1 Stunde
Wirkung	Der Bezauberte hält sich für eine sehr wichtige Person.

Glückseligkeit

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	5 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte fühlt sich ungeliebt und versucht von jedem eine Umarmung zu bekommen. Außer vom Kobold.

Heißhunger

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	5 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte verspürt Heißhunger auf Kartoffeln. Er kann an nichts anderes mehr denken und will Kartoffeln essen.

Hitzezauber

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	5 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte wird sehr heiß.

Körperliche Veränderung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	maximal 2 Stunden
Wirkung	Der Bezauberte bekommt z.B. eine lange Nase oder große Ohren. (bestimmt der Kobold)

Lügenzauber

Komponente	1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	1 Stunde
Wirkung	Der Bezauberte kann nicht mehr die Wahrheit sprechen.

Romantiker

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	1 Stunde
Wirkung	Der Bezauberte wird zum extremen Romantiker und „schwafelt“ von romantischen Dingen.

Tanzen sollt ihr

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	maximal 15 Minuten
Wirkung	Die Bezauberten (3-6 Personen) müssen solange tanzen, bis der Kobold aufhört zu musizieren. Die Tänzer versuchen andere zum Mitmachen zu bewegen.

Trunkenbold

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	10 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte ist volltrunken. Zaubern ist somit unmöglich.

Verliebt

Komponente	1 W
Reichweite	Sicht
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte ist unsterblich verliebt und macht demjenigen schöne Augen und Komplimente. Welche Person bestimmt der Kobold.

Verwandlung

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	15 Minuten
Wirkung	Der Bezauberte verhält sich wie ein harmloses Tier, welches vom Kobold bestimmt wird.

Zeitlupe

Komponente	1 W + 1 V
Reichweite	Sicht
Dauer	1 Minute
Wirkung	Das Opfer kann sich nur sehr langsam bewegen. Der Kobold selbst kann dem Bezauberten in dieser Zeit nichts antun.

Anhang



Die Pegasus - Orga bedankt sich ganz herzlich bei allen Helfern für die Unterstützung unseres Regelwerkes.

**Falls ihr noch Fragen haben solltet, stehen wir euch gerne zur Verfügung.
Wir hoffen es gefällt und wünschen euch viel Spaß beim Spielen!**



4. Überarbeitung März 2008