

AgOne - Regelwerk

(Von: JS / Vers. 26.1.2008 / Kürzel: GR = Grimoire, GP = Gray Papers)

SC-Erschaffung

1. Spezies:

Jahreszeit	Name (Seite)	Größe ca.	Gewicht ca.	Max. Alter ca.	Besonderheiten und Fähigkeiten
---	Mensch	180 cm	140 Pfd.	80	- Wesen: Vielfältig, facettenreich, anpassungsfähig.
Frühling	Kobold (Sprite: 67)	110 cm	90 Pfd.	70	- Wesen: Naturverbunden, tierlieb, individualistisch, verspielt, humorvoll, etwas chaotisch und gleichzeitig ernsthaft. - Fähigkeiten: <i>Lebensbaum</i> : Kobolde können bis zu fünf schwere Wunden auf ihren Lebensbaum übertragen, der zum Heilen einer Wunde zwei Monate braucht. Stirbt der Baum, gilt der Kobold als Waise und bekommt für 3 Monate einen Malus von -5 auf alle Proben. - Nachteile: Anfällig für Krankheiten und Schmerzen, klein.
	Gnom (Spriggan: 69)	125 cm	100 Pfd.	100	- Wesen: Pompös, eloquent, überzeugend, egozentrisch, listig, opportunistisch, neugierig, materiell. - Fähigkeiten: <i>Tänzerjagd</i> : Gnom-SC mit Tänzer starten das Spiel mit einem zweiten Tänzer oder bekommen +2 auf eines der Tänzerattribute. <i>Physisches Gleichgewicht</i> : Alle Balanceproben bekommen eine +10. - Nachteile: Klein.
	Satyr (71)	180 cm	140 Pfd.	80	- Wesen: Ambivalent, nobel, eloquent, verführerisch, diplomatisch, optimistisch, disziplinos, freigeistig, reiselustig. - Fähigkeiten: <i>Hufangriff</i> (s. Natürliche Waffen). <i>Sexappeal</i> : Mehrere Frauen (z.B. in Höhe seines CHA-Wertes) an mehreren Orten sind einem Satyr verfallen und verschaffen ihm damit einen erheblichen Einfluß. - Vorteile: Lauf- und sprunghaft. - Nachteile: Sehr triebgesteuert.
Sommer	Oger (73)	210 cm	220 Pfd.	90	- Wesen: Skurril, fähig, ungeduldig, spontan, disziplinschwach, hedonistisch, verschwenderisch, stärkelebend. - Fähigkeiten: <i>Mittagsglut</i> : In der Mittagsstunde bekommen Oger je nach Jahreszeit +3 (Sommer), +2 (Frühling, Herbst) oder +1 (Winter) auf ihre Nahkampfatacken. <i>Wut</i> : Schwangere Ogerfrauen ignorieren alle Wundmal und gehen erst bei doppelter negativer AUS tödlich getroffen zu Boden. - Vorteile: Sehr widerstandsfähig gegen Krankheiten und Schmerzen. - Nachteile: Hang zur Aggressivität.
	Minotaur (75)	240 cm	400 Pfd.	90	- Wesen (Renegaten): Freiheitsliebend, diszipliniert, ordnungsliebend, antiautoritär, loyal, zuverlässig, wunderbar. - Fähigkeiten: <i>Durchbohren</i> : Ein Minotaur, der einen Hornangriff macht, erhält automatisch auch den Ansturmchadensbonus zum Schaden (s. Manöver). <i>Nachtsicht</i> : Alle Lichtverhältnisse verändern sich für einen Minotaur um eine Stufe zum Hellere (s. Probenmodifikatoren). - Vorteile: Sehr widerstandsfähig gegen Schmerzen. - Nachteile: Groß und massig. Ein Minotaur beginnt das Spiel mit Finsternis 10 und Schwärze 1 und somit auch entsprechende Leiden und Gaben (s. 234).
	Riese (77)	420 cm	1200 Pfd.	200	- Wesen: Sehr naturverbunden und tierliebend, freundlich, gefällig, etwas naiv, zeitweise brutal und grausam. - Fähigkeiten: <i>Naturempathie</i> : +2 auf Überleben, Jagd, Kreaturenkunde, Pflanzenkunde. <i>Rammen</i> : Ein Riese kann ein Gebäude aus Holz in 20 - STR Runden zerstören, ein normales Steingebäude in 30 - STR Minuten und ein massiges, massives Steingebäude in 30 - STR Stunden. - Vorteile: Äußerst widerstandsfähig gegen Schmerzen. - Nachteile: Sehr groß und massig.
Winter	Schwarze Fee (80)	90 cm	80 Pfd.	---	- Wesen: Respekteinflößend, undurchschaubar, zurückhaltend, neugierig, geheimnisvoll, wißbegierig. - Fähigkeiten: <i>Mineralerkenntnis</i> : Eine Schw. Fee kann mit einer Probe auf WAH + Winter gg. SG der Materialresistenz +5 (s. Magie) Emotionen und Erkenntnisse aus Gesteinen, Kristallen und Metallen gewinnen. Die Probe erhält folgende Modifikatoren: Sehr starke Emotionen = -5, Starke Emotionen = +0, Schwache Emotionen = +5, Sehr schwache Emotionen = +10, Mehrere Vorbesitzer des Gegenstandes = +2 pro Vorbesitzer. <i>Unsterblichkeit</i> : Eine Schw. Fee bleibt 10+3d10 Jahre bei Bewußtsein, bevor sie wieder kataleptisch wird. - Vorteile: Eingeschränkt flugfähig für 3 Runden mit BR 9 (Erholungszeit vorm nächsten Flug = Flugzeit x 2). - Nachteile: Sehr klein. Eine Schw. Fee beginnt das Spiel mit dem Nachteil Herbstblut (Fallen Blood) und somit 5 Punkten in Finsternis und Perfidie, aber der Nachteil gibt keine Vorteilspunkte.
	Zwerg (82)	145 cm	280 Pfd.	100	- Wesen: Robust, bodenständig, starrsinnig, penibel, ordnungsliebend, loyal, kunstliebend, zeitweise jähzornig. - Fähigkeiten: <i>Axialurteil</i> : Zwerge können die Eigenschaften, Stärken und Schwächen eines Objektes oder Gebäudes sehr schnell analysieren. <i>Manöver "Der gerade Weg"</i> : Mit einer Axt oder Wuchtwaffe erhält der Zwerg +5 auf Angriff und +10 auf Schaden, aber der Gegner bekommt für einen Gegenangriff eine +10, sofern er vor dem nächsten Angriff des Zwergs an der Reihe ist. - Vorteile: Sehr widerstandsfähig gegen Krankheiten und Schmerzen.
	Medusa (84)	165 cm	110 Pfd.	80	- Wesen: Freundlich, distanziert, kultiviert, gepflegt, charmant, narzisstisch, präzise, luxusliebend, intrigant, arrogant. - Fähigkeiten: <i>Winterherz</i> : Eine Medusa empfindet Liebe i.d.R. nur für ihre Schlangen und ist daher emotional sehr kalt, kann allerdings auf diesem Wege auch nur äußerst schwer beeinflusst werden. <i>Schlangenhaar</i> : Die Schlangen jeder Medusa besitzen eine der folgenden Eigenschaften: <i>Säurespeien</i> : Schlangen versprühen Säure. (INI +1, AT +2, VIR 5, RW: 1 m, Anzahl: 3 pro Tag, Regeneration: 1/2 Tag.) <i>Giftspeien</i> : Gift kann Opfer blenden. Opfer GES-Probe gg. 10, ES wird der Medusa zum Treffen-SG zugerechnet. Wenn Opfer getroffen wird, kann es für ES des Treffers Runden nichts sehen. Ist die Treffer-ES größer als die AUS des Opfers, wird es permanent blind. (INI +1, AT +2, RW: 1 m, Anzahl: 4 pro Tag, Regeneration: 1/2 Tag.) <i>Paralysebiß</i> : Wenn Opfer getroffen wird, muß es eine AUS-Probe gg. VIR des Giftes machen. Bei Mißerfolg ist es paralytisch, bei Erfolg erhält es für einen halben Tag -2 auf alle physischen Aktionen. (INI -1, AT +3, VIR 10 + Treffer-ES, keine Rüstung.) <i>Todesbiß</i> : Wenn Opfer getroffen wird, muß es eine AUS-Probe gg. VIR des Giftes machen. Bei Mißerfolg bekommt es TP-Schaden. (INI -1, AT +3, VIR 15 + Treffer-ES, keine Rüstung.) <i>Schlafmittel</i> : Wenn Opfer getroffen wird, muß es eine AUS-Probe gg. VIR des Giftes machen. Bei Mißerfolg schläft es ein, bei Erfolg erhält es für einen halben Tag -2 auf alle Aktionen. (INI -1, AT +3, VIR 10 + Treffer-ES, keine Rüstung.) <i>Stimulanzien</i> : Gift schützt vor Furcht. <i>Schmerzstiller</i> : Gift vermindert Mali durch Schmerzen (Wunden usw.) um 4. - Nachteile: Ausschließlich weiblich. Sobald eine Medusa Liebe für jemand anderen als ihre Schlangen empfindet, versuchen diese, die Medusa zu töten (Bsp. s. 86). Mißlingt es ihnen, sterben sie, und die Medusa wird menschlich.

2. **Charakterdaten und -hintergrund**: Name, Profession, Alter, Größe, Gewicht, Aussehen, Herkunft (s. Harmundia), Beschreibung, Hintergrund usw.
- Agone-SC stehen i.d.R. mitten im Leben und erkennen langsam, daß sie Inspirierte, also von der sog. Flamme durchdrungene Wesen sind.

3. **Flamme und Aspekte**: Flamme und Dunkle Flamme bestimmen, ob der Charakter ein Inspirierter ist oder, wenn die Dunkle Flamme überwiegt, ein Verdammter. (Bei einem Unentschieden behält er seinen bisherigen Status.) Flamme und Dunkle Flamme bestehen jeweils aus ihren 3 (Attributs-)Aspekten Körper, Geist und Seele und entsprechen immer ihrem jeweils geringsten Aspekt. (Flamme bzw. Dunkle Flamme und Aspekte bzw. Dunkle Aspekte werden jeweils x/x notiert werden, also z.B. 2/1.) Das Minimum für jede Flamme und jeden Aspekt ist 0, das Maximum 10. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einer 1 in jedem Aspekt (nicht in den Dunklen Aspekten) und somit auch einer 1 in Flamme, darüber hinaus darf er sich eine der Flammenkräfte aussuchen (s. Spielmechanismen).

4. **Finsternis und Perfidie**: Finsternis bestimmt die Nähe zum Schatten und dessen Einfluß auf den SC, Perfidie die Nähe zur Maske und deren Einfluß auf den SC. Beide Werte reichen von minimal 0 bis maximal 100. Zu Beginn hat jeder Charakter in beiden Bereichen i.d.R. 0 (Ausnahme: Minotauren und Schw. Feen; s.o.).

5. **Vor- und Nachteile:** 5 Punkte für Vorteile und max. 10 Punkte von Nachteilen, die wieder für Vorteile verwendet werden können. Jeder SC muß als Vorteil mind. ein Amt bzw. eine Aufgabe wählen. (Beschreibungen: 107-119, Askendanz: GR 66-68, Concord: GR 111-112, Quaderorden: GR 25, Lokale Vor-/Nachteile: GP.)

Kategorie	Vorteile	Nachteile
Ämter, Aufgaben, Kenntnisse (107-110)	<p>1: <i>Berühmt</i> (SC ist sehr bekannt und beliebt), <i>Bekannte Familie</i> (SC entstammt hochgeehrter Familie).</p> <p>2: <i>Adel</i> (SC ist Ritter bzw. Adliger; 1 Waffenfertigkeit mind. 6), <i>Reisender Händler</i> (SC besitzt Waren im Wert von 1000 GM + 200 pro weiteren Punkt; CHA/Handel mind. 6), <i>Geheimversteck</i> (SC hat geheimen Rückzugsort), <i>Bourgeois</i> (SC gehört zum "Wirtschaftsadel").</p> <p>4: <i>Dekan</i> (SC ist Dekan einer Magierakademie; Empathie/Resonanz/Tänzerkunde mind. 8, s. auch GR 68), <i>Waffenmeister</i> (SC ist fähiger Kämpfer und Kommandeur; 2 Waffenfertigkeiten mind. 8 oder Waffenfertigkeit/Strategie mind. 8), <i>Spionagenetzwerk</i> (SC hat überall Spione; 2 Diebesfertigkeiten mind. 8).</p> <p>5: <i>Lord</i> (SC ist Herrscher über eine Domäne), <i>Zensor</i> (SC ist ein Richter der Chiffrenmagier; ASK/Resonanz mind. 8, Tänzerkunde/Recht mind. 6).</p> <p>Var.: <i>Flamboyanz-Überrest</i> (3 = Kl. Haus mit Gargyl, 4 = Turm mit sich verändernden Räumen, 5 = Unsichtbares Anwesen), <i>Erpressung</i> (1-5, SC besitzt geheime Informationen), <i>Kunstvoller Schlag</i> (Schlag-SG / 4, s. Kampf).</p>	<p>1: <i>Schlechter Ruf</i> (SC ist verrufen), <i>Fremder</i> (Dem SC wird überall mit Mißtrauen begegnet), <i>Verlorene Liebe</i> (SC ist emotional stark belastet).</p> <p>2: <i>Verrufene Familie</i> (SC entstammt verachteter Familie), <i>Heimatlos</i> (SC ist obdachlos), <i>Kein Grundbesitz</i> (SC verlor sein Land; Voraussetzung ist Vorteil Adel oder Lord), <i>Hilfloser Angehöriger</i> (SC ist für eine Person verantwortlich), <i>Waise</i> (SC ist elternlos, -10 Fertigkeitpunkte), <i>Dunkles Geheimnis</i> (SC hat "Leiche im Keller").</p> <p>3: <i>Wilder</i> (Anfangs keine höfischen oder okkulten Fertigkeiten).</p> <p>Var.: <i>Verschuldet</i> (1 = Schulden bei Einzelperson, 2 = Schulden bei großer Diebesgilde), <i>Für Tod gehalten</i> (1 = Mobilen Besitz aufgeteilt, 2 = Mobilen Besitz verloren, 3 = Partner neu liiert, 4 = Gesamtbesitz verloren).</p>
Körper (112-114)	<p>1: <i>Sattelschläfer</i> (Erholbarer Schlaf überall möglich), <i>Sehr klein</i> (GRÖ -1; nicht für Schw. Feen), <i>Immunität</i> (AUS-Probe gg. ein Toxin nach Wahl +2, für 2 Punkte +4).</p> <p>2: <i>Bedürfnislos</i> (Zeit zw. AUS-Proben bei Verhungern/Verdurstern x 2), <i>Zweiter Atem</i> (Zeit zw. AUS-Proben bei Luftlosigkeit x 2), <i>Schnelle Reflexe</i> (INI +3).</p> <p>3: <i>Starke Natur</i> (AUS +1, Max. erhöht), <i>Geschick</i> (GES +1, Max. erhöht).</p> <p>5: <i>Beidhändig</i> (Malus bei Benutzung beider Hände nur -5), <i>Kurzschläfer</i> (Lernzeiten halbiert; 7 Punkte für Schw. Feen), <i>Berührung des Sommers</i> (Körper +1; nicht zus. mit Berührung des Schattens), <i>Jung</i> (STRAUS +1, Max. bleibt, Kosten aller Ämter verdoppelt), <i>Groß</i> (GRÖ/STR +1; nicht für Riesen).</p> <p>Var.: <i>Verbesserte Sinne</i> (1/2/4/6/8 = 1/2/3/4/5 Sinne mit WAH +1).</p>	<p>1: <i>Tiefschläfer</i> (Sehr schwer zu wecken).</p> <p>2: <i>Mickrig</i> (STR -1), <i>Gebrechlich</i> (AUS -1), <i>Schlafbedürftig</i> (Körperproben -1 bei weniger als 10 Stunden Schlaf), <i>Lahm</i> (INI -2, BR halbiert), <i>Arthritis</i> (GES -1).</p> <p>3: <i>Verstümmelt</i> (Gliedmaßen nicht benutzbar, BR / 3 bei Beinverwundung).</p> <p>4: <i>Alt</i> (STR/AUS -1, Kosten aller Ämter -2 (mind. 1)), <i>Lepros</i> (Erste Hilfe für SC ist um 5 erschwert), <i>Berührung des Schattens</i> (Dunkler Körper +1; nicht zus. mit Berührung des Sommers).</p> <p>5: <i>Fettsucht</i> (2 Körperattribute -1).</p> <p>Var.: <i>Schwache Sinne</i> (1/2/3/5/7 = 1/2/3/4/5 Sinne mit WAH -1).</p>
Geist (111-112)	<p>1: <i>Leichter Schlaf</i> (Aufwachen nach Wunsch mit WIL-Probe gg. 15).</p> <p>2: <i>Klares Denken</i> (+1 auf alle Proben im Zusammenhang mit Konzentration), <i>Linguist</i> (Anfangs 2 zus. Sprachen auf 5, Sprachen lernen in halber Zeit und mit halben EP-Kosten), <i>Eiserner Wille</i> (+1 auf WIL-Proben gegen Manipulation).</p> <p>3: <i>Selbstsicher</i> (WIL +1, Max. erhöht), <i>Menschenverstand</i> (INT +1, Max. erhöht), <i>Photographisches Gedächtnis</i> (SC vergißt nie etwas).</p> <p>5: <i>Lernen aus Fehlern</i> (Geist +1; nicht zus. mit Einfältig).</p>	<p>1: <i>Größenwahn</i> (Permanente Selbstüberschätzung), <i>Obsession</i> (Zwangsvorstellungen), <i>Paranoid</i> (Verfolgungswahn), <i>Anmaßend</i> (Arrogant, Hang zur Übertreibung).</p> <p>2: <i>Weichherzig</i> (Mitleidsvoll, Gewaltabscheu), <i>Aufbrausend</i> (Bei Provokation WIL-Probe gg. 15, Mißerfolg führt zu Gewalt), <i>Geistesabwesend</i> (-1 auf alle Proben im Zusammenhang mit Aufmerksamkeiten).</p> <p>3: <i>Umnachtet</i> (INT -1).</p> <p>4: <i>Einfältig</i> (Dunkler Geist +1; nicht zus. mit Lernen aus Fehlern).</p> <p>Var.: <i>Schwäche</i> (1 = Sache oder Person, 2 = Leben ohne Sache oder Person unvorstellbar), <i>Phobie</i> (1/2 = -1/-3 auf alle Proben bei Auftreten der Phobie, 4 = Handlungsunfähig bei Auftreten der Phobie).</p>
Seele (110-111)	<p>1: <i>Ideenreich</i> (+1 auf Proben einer Kunstfertigkeit oder eines Handwerks; Vorteil kann max. dreimal für jeweils eine andere Fertigkeit gewählt werden), <i>Attraktiv</i> (+1 auf alle sozialen Proben).</p> <p>3: <i>Sensibel</i> (KRE +1, Max. erhöht), <i>Präsenz</i> (CHA +1, Max. erhöht).</p> <p>5: <i>Perfektionssinn</i> (Seele +1; nicht zus. mit Von den Musen vergessen).</p>	<p>1: <i>Blasiert</i> (KRE -1).</p> <p>2: <i>Entstellt</i> (-1 auf alle sozialen Proben), <i>Unwirsch</i> (CHA -1).</p> <p>4: <i>Von den Musen vergessen</i> (Dunkle Seele +1; nicht zus. mit Perfektionssinn).</p> <p>5: <i>Mißgestaltet</i> (CHA -1, 1 Körperattribut -1).</p>
Kunst (114-115, GR 111-112)	<p>1: <i>Kunstwerk</i> (Besitz eines Werks mit einem Opus von max. SG 15; Vorteil kann zweimal gewählt werden), <i>Sensibel gegenüber Sirenenbesang</i> (+2 auf Proben gegen Perfidie und automat. erfolgreich in Reichweite von Sirenenbesang), (GR) <i>Synergiebegabung</i> (+2 bei Gruppenproben), <i>Perfekte Stimme</i> (Kein Malus bei Cantus a capella), <i>Engagierter Meister</i> (Meister um Vorankommen des SC bemüht), <i>Patron/Mäzen</i> (Mäzen unterstützt SC, Intrige: Patronage auf 5).</p> <p>2: <i>Talentiert</i> (Proben auf 1 Kunstfertigkeit +1), (GR) <i>Begabter Dirigent</i> (+2 auf alle Proben als Dirigent).</p> <p>3: <i>Leidenschaftlich</i> (KUN +1), <i>Vollendeter Künstler</i> (+1 auf alle Kunstfertigkeitenproben), (GR) <i>Protektion durch eine Muse</i> (Resistenzbasis gegen eine Mag. Kunst ist (WIL + KRE) x 2), <i>Melodische Willensstärke</i> (Klang/Skandierung-Gegenopera sind um 5 erschwert).</p> <p>4: (GR) <i>Virtuose</i> (Zeit für Opuserschaffung einer Mag. Kunstfertigkeit / 2, INI +10 bei den Opera dieser Kunst; nicht zus. mit Pedantisch).</p> <p>5: <i>Meisterwerk</i> (Besitz eines Werks der Älteren Kunst mit 50 SG-Punkten an Opera).</p>	<p>1: <i>Unsensibel</i> (Proben auf 1 Kunstfertigkeit -1), <i>Abweisender Meister</i> (Lehrer erschwert Vorankommen des SC), (GR) <i>Konkurrent</i> (Widerpart erschwert Leben des SC), <i>Künstlerische Formsteifheit</i> (SC kann nur allein arbeiten), <i>Introvertierte Kunst</i> (Keine Umgebungsmodifikatoren).</p> <p>2: <i>Wüst</i> (KUN -1), <i>Inspirationsarm</i> (SG jedes freien Opus +10 nach Verrechnen aller Modifikatoren), (GR) <i>Perfektionismus</i> (Qualität für jedes Opus mind. 5; nicht zus. mit Faulheit), <i>Faulheit</i> (Qualität eines Opus max. 5; nicht zus. mit Perfektionismus), <i>Lernschwach</i> (Lernzeit für neue Opera x 2, SG neuer Opera +5), <i>Schlampigkeit</i> (Eine neg. ES beim Erschaffen eines Opus wird um weitere 5 vermindert), <i>Physische Überanstrengung</i> (TP-Verlust in Höhe von Qualität +1 (max. 30) beim Erschaffen eines Opus).</p> <p>3: <i>Beflecktes Opus</i> (Besitz eines befleckten Opus; s. 254ff.), <i>Nachlässiger Meister</i> (EP-Kosten für 1 Kunststrichung x 1.3), (GR) <i>Pedantisch</i> (Erschaffungszeit für alle Opera x 2, SG eines schnellen Opus x 3 statt x 2, bei Patzer ES +5; nicht zus. mit Virtuose und Schlampigkeit).</p>
Askendanz (115-117, GR 66-68)	<p>2: <i>Prestige bei den Chiffrenmagiern</i> (1 individueller Zauber extra, Dekan kostet nur 3 Punkte), (GR) <i>Tänzerkenntnisse</i> (Tänzerkunde +1, Max. bleibt).</p> <p>3: <i>Schwer faßbarer Tänzer</i> (SG der WAH-Proben zum Erkennen des Tänzers 25 statt 15), (GR) <i>Funkenschild</i> (Zauberresistenzproben nur gg. SG 10), <i>Kreatives Zaubern</i> (IPT + ASK), <i>Zweite Disziplin</i> (Zauber der 2. Disziplin sind nicht erschwert; 5 Punkte für Jormist/Obskurantisten-Kombination).</p> <p>4: (GR) <i>Schnelles Zaubern</i> (Zauberdauer / 2 (mind. 1 R), INI +10 bei Zaubern mit Zeit 1 R; Vorteil gilt nur für 1 Tänzer, Zaubern mit anderen Tänzern -2, nicht zus. mit Langsames Zaubern), <i>Imaginärer Freund</i> (Resonanz/Tänzerkunde +1).</p> <p>5: <i>Begabt</i> (ASK +1), <i>Tänzerempathie</i> (Empathie aller Tänzer +2, anfangs 2 Tänzer).</p> <p>Var.: <i>Mehrere Tänzer</i> (3/7 = +1/+2 Tänzer; bei SC-Erschaffung nicht zus. mit Tänzerempathie), <i>Begabte Tänzer</i> (1/3/5 = +1/+2/+3 zus. Erschaffungspunkte für den Tänzer; Vorteil kann mehrfach gewählt werden), <i>Gute Schule</i> (1/3/5 = 15/30/50 zusätzl. SG-Punkte für Zaubern), (GR) <i>Unabhängiger Tänzer</i> (3/4/5 für Jormisten/Eklipsisten/Obskurantisten, Tänzer kann in Notlagen Zauber mit Probe auf Empathie x 2 + ASK-Bonus eigenständig zaubern), <i>Askendanzaura</i> (1/3/4 für Obskurantisten/Eklipsisten/Jormisten, alle Zauber fremder Zauberer im Umkreis von 5 m haben SG +5).</p>	<p>1: <i>Katzenliebhaber</i> (SC sucht Nähe von Katzen und nimmt dafür Nachteile beim Zaubern in Kauf), <i>Schmach bei den Chiffrenmagiern</i> (SC ist in Ungnade gefallen), <i>Nebeneffekte</i> (Zaubern erzeugt merkwürdige Nebeneffekte), (GR) <i>Introvertiertes Zaubern</i> (Keine Umgebungsmodifikatoren).</p> <p>2: <i>Gestohlener Edelstein</i> (SC besitzt mag. Juwel eines anderen Magiers und lebt daher wegen der Chiffrenmagier gefährlich), <i>Halsstarrig</i> (AUS aller Tänzer -1), (GR) <i>Niveauloses Zaubern</i> (ES beim Zaubern max. +5).</p> <p>3: <i>Einzelgänger</i> (Besitz von max. 1 Tänzer möglich), <i>Jünger</i> (SC lebt stets in Angst vor den Zensoren), (GR) <i>Akademisches Zaubern</i> (SG intuitiver Zauber x 3 statt x 2), <i>Funkenanfällig</i> (Zauberresistenzproben nur wie ein Nichtmagier und zusätzl. -3, aber APT +1), <i>Feindliche Disziplin</i> (SG dieser Zauber +10 statt +5), <i>Übermütiges Zaubern</i> (Bei erfolgreichem Zaubern neg. ES x 2).</p> <p>4: <i>Tänzeranimosität</i> (Empathie aller Tänzer -2), <i>Übermüht</i> (Beim Anblick eines Zaubertanzes WIL + Resonanz gg. 15, Mißerfolg läßt SC Kontrolle über sich verlieren), <i>Verlorener Tänzer</i> (Anfangs kein Tänzer), <i>Funknallergie</i> (ASK -1).</p> <p>5: (GR) <i>Langsames Zaubern</i> (Zauberzeit x 2, SG beim Schnellzaubern x 3 statt x 2; nicht zus. mit Schnelles Zaubern), <i>Disziplinfremd</i> (Disziplinfremdes Zaubern nicht möglich).</p> <p>Var.: <i>Plumper Tänzer</i> (1/3/4 = ASK -1 oder Empathie -2 / ASK -3 / Gedächtnis -5; Nachteil kann mehrfach gewählt werden).</p>
Flamme (118-119)	<p>3: <i>Gleißende Flamme</i> (Nach jeder gewürfelten 10 dürfen 2d10 gewürfelt und der höhere Wurf ausgewählt werden).</p> <p>10: <i>Heiligtum</i> (Stätte mit Erleuchtetem als Lehrer bekannt, Berührung des Sommers, Lernen aus Fehlern oder Perfektionssinn darf kostenlos und mit doppeltem Bonus gewählt werden).</p> <p>Var.: <i>Frühere Leben</i> (2/4/6 = 1/3/5 frühere Leben, die mit 40 Fertigkeitpunkten gestaltet und mit WIL-Probe gg. 20 kontaktiert werden können).</p>	<p>2: <i>Schwache Flamme</i> (Nach jeder gewürfelten 1 müssen 2d10 gewürfelt und der höhere Wurf ausgewählt werden).</p> <p>4: <i>Versuchung</i> (1 Dunkler Aspekt +1).</p> <p>Var.: <i>Heimsuchung</i> (1-5 = Perfidieanfälligkeit, SL würfelt bei Begegnungen mit Perfidie 1d10, und wenn Ergebnis <= Stufe des Nachteils, dann bei... 1 = Automat. max. Perfidiepunkte, 2 = Neues Perfidieleiden, 3 = Verdoppelung der zu erhaltenden Perfidiepunkte, 4 = Dunkler Aspekt +1, 5 = Dunkler Aspekt +2).</p>
Jahreszeiten (117-118)	<p>6: <i>Flammenspender</i> (+1 auf alle Proben eines Aspektes; nur für Jahreszeitlinge), <i>Strahlendes Attribut</i> (Attribut +2, Max. erhöht, außerdem bei... STR = SB 1 Stufe höher, AUS = TP x 1.3, GES = Balanceproben gelingen automat., WAH = 1 tierischer Sinn, INT = Automat. Bedenken aller Risiken, WIL = Bei Perfidieproben automat. geringstmögliche Menge an Perfidiepunkten, CHA = Automat. Anführer jeder Gruppe, KRE = Verehrt von allen Concordisten).</p>	<p>1: <i>Rückkehr aus dem Abys</i> (Anfangs 10 Finsternispunkte inkl. Leiden usw.).</p> <p>2: <i>Göttlicher Haß</i> (1 Dame der Jahreszeiten haßt den SC).</p> <p>3: <i>Herbstblut</i> (Anfangs 5 Punkte auf Finsternis und Perfidie), <i>Berührung des Herbstes</i> (Anfangs 10 Perfidiepunkte inkl. Leiden usw.).</p>

6. **Primärattribute:** Körper: Stärke (STR), Ausdauer (AUS), Geschick (GES), Wahrnehmung (WAH). Geist: Intelligenz (INT), Willenskraft (WIL). Seele: Charisma (CHA), Kreativität (KRE).

Attributstufen: 0 = nutzlos, 1-3 = schlecht, 4-5 = durchschnittlich, 6-7 = überdurchschnittlich, 8-9 = außergewöhnlich, 10 = exzellent, 11+ = unglaublich.

Erschaffungspunkte: 80 Attributspunkte für Menschen, 70 für Jahreszeitlinge (Modifikationen durch Vor-/Nachteile beachten, ebenso Speziesextreme).

Punktekosten: Attributstufe 1-5 = 1-5 Punkte, 6 = 7, 7 = 10, 8 = 14, 9 = 19, 10 = 25, 11 = 32, 12 = 40 usw.

- Die Minimal- und Maximalangaben gemäß folgender Tabelle bezeichnen die Attributswerte, die man für eine Spezies mindestens kaufen muß oder maximal kaufen darf. Die angegebenen Modifikatoren werden jeweils erst nach der Punkteverteilung zugerechnet.

Spezies	STR	AUS	GES	WAH	INT	WIL	CHA	KRE	GRÖ	TP-Basis**	BL-Mod.	BR
Mensch	-*	-	-	-	-	-	-	-	0	25	x 14	3
Kobold	max. 4	-2/max. 7	+1	+2	min. 5	+1	-	-	-1	20	x 12	2
Gnom	max. 5	-2/max. 8	+2	+1	+1	-	min. 5	-	-1	20	x 12	2
Satyr	-	+1	-	-	-	+1	+2/min. 6	-	0	25	x 14	3
Oger	+1/min. 5	+2/min. 5	-	-	-	-	-	-	0	25	x 14	3
Minotaur	+3/min. 7	+4/min. 6	max. 8	-	-	-	-1	-1	+1	45	x 20	4
Riese	+8/min. 8	+7/min. 7	max. 3	-	-2	-	-2	-	+3	100	x 40	8
Schwarze Fee	max. 3	max. 3	-	-	+2	+1	-2	+3	-2	10	x 8	1/Flug 9
Zwerg	-	+2/min. 5	-	-	-	-	-	+2	-1	20	x 12	2
Medusa	-	-	+1	-	+1/min. 6	-	+1/min. 7	+1	0	25	x 14	3

*: Ohne Angabe gilt normalerweise ein Minimum von 1 und ein Maximum von 11. **: GRÖ +2 = TB-Basis 75, +4 = 135 usw.

7. **Sekundärattribute:** Bei der Berechnung der Sekundärattribute werden niemals die Aspektboni mit eingerechnet. Es wird bei Agone immer abgerundet.

Trefferpunkte (TP): TP-Basis (s. Tabelle oben) + (AUS x 3) + d10(g).

Wundschwellen: Schwelle für schwere Wunden (SSW) = TP / 3, Schwelle für kritische Wunden (SKW) = TP / 2.

Nahkampf (NK: Körper): (STR + GES x 2) / 3.

Fernkampf / Zielen (FK: Körper): (GES + WAH) / 2.

Schadensbonus (SB): STR + GRÖ ergeben -1 = SB -6, 0 = -4, 1 = -2, 2-3 = -1, 4-6 = 0, 7-8 = +1, 9 = +2, 10 = +4, 11 = +6, 12 = +8, 13 = +10, 14 = +12, 15 = +15, 16 = +18, 17 = +21, 18 = +24, 19 = +27, 20 = +31, 21 = +35, 22 = +39, 23 = +41, 24 = +45, 25 = +49 usw.

Kunst (KUN: Seele): (CHA + KRE) / 2; Schwarze Feen nur KRE.

Askendanz (ASK: Geist): INT (Jornisten) oder (INT + WIL) / 2 (Eklipsisten) oder WIL (Obskurantisten).

Schicksalspunkte (SP): Flamme x 2 bei Inspirierten, Dunkle Flamme x 2 bei Verdammten.

Belastung (BL in Pfund): Maximale BL = (STR + AUS) x BL-Modifikator (s. Tabelle oben), Schwere Belastung = max. BL / 2, Mäßige Belastung = max. BL / 4.

Größe (GRÖ): S. Tabelle oben.

Bewegungsrate (BR): S. Tabelle oben (GRÖ -2 = BR 1, -1 = 2, 0 = 3, 1 = 4, 2 = 6, 3 = 8, 4 = 10 usw.).

Natürliche Heilungsrate: AUS 1 = TP 1, 2-3 = 2, 4-6 = 3, 7-8 = 4, 9 = 5, 10 = 6, 11 = 7, 12 = 8, 13 = 9, 14 = 10, 15 = 12, 16 = 14, 17 = 16, 18 = 18 usw.

8. **Fertigkeiten:** Die Fertigkeiten sind in die Gruppen Belastungen, Diebeskünste, Höfisches Leben, Wissen und Okkultes eingeteilt (Beschreibungen: 121-127).

Fertigkeitsstufen: 1-2 = Anfänger, 3-4 = Amateur, 5-6 = Köhner, 7-8 = Meister, 9 = Virtuose, 10 (Max.) = Legende.

Erschaffungspunkte: 120 Fertigkeitsspunkte für Menschen, 100 für Jahreszeitlinge.

Punktekosten: Fertigkeitstufe 1-5 = 1-5 Punkte, 6 = 7, 7 = 10, 8 = 14, 9 = 19, 10 = 25.

Freie Fertigkeitssstufen: Alle Charaktere bekommen INT x Stufe auf Muttersprache, Tradition (eigene Kultur) und Etikette (eigene Kultur). Jahreszeitlinge darüber hinaus jeweils Stufe 5 auf Jahreszeit (eigene) und... *Kobolde:* Schleichen, Pflanzenkunde, Astronomie. *Gnome:* Fingerfertigkeit, Schlosserei, Jagd (Tänzer). *Satym:* Musik, Eloquenz, Waffe: Hufe. *Oger:* Erste Hilfe, Chirurgie, Glücksspiel. *Minotauren:* Wachsamkeit, Dämonologie, Waffe: Hörner. *Riesen:* Geographie, Jagd, Waffe: Steinwurf. *Zwerge:* Concord (Okkulte Architektur), Dämonologie, Handwerk (Schmied). *Medusen:* Eloquenz, Verwaltungswesen, Waffe: Schlangen. *Schwarze Feen:* Concord, Bildhauerei, Geschichte. (Die Stufen werden jeweils vor dem Punkteverteilen eingesetzt und bei einer weiteren Stufenerhöhung von den Gesamtkosten des endgültigen Stufenwertes abgezogen.)

Spezielle Fertigkeitssbereiche und spezialisierte Fertigkeiten: Für alle nummerierten bzw. auf dem Original-Charakterbogen mit einem * gekennzeichneten Fertigkeiten (z.B. Sprachen, Waffen usw.) müssen jeweils ein oder mehrere spezielle Bereiche gewählt werden (z.B. Schwerter, Äxte usw.).

- Eine Fertigkeitsspezialisierung, z.B. Jagd (Tänzer), kostet 2 Punkte und gibt eine +1 auf Proben dieser Spezialisierung. Die Basisfertigkeit muß dafür aber mind. auf Stufe 5 sein und darf jeweils nur eine Spezialisierung haben. (Mögliche Spezialisierungen sind bei den Fertigkeitenbeschreibungen zu finden.) Auch Fertigkeiten mit einem speziellen Bereich können noch eine Spezialisierung bekommen, z.B. Waffen (Fechtwaffen: Rapiere).

9. **Okkultes:**

Kunstmagiepotential (KPT: Seelenaspekt): KUN + geringeres von... Klang oder Musik / Gestalt oder Bildhauerei / Vista oder Malerei / Skandierung oder Poesie.

Improvisationspotential (ImPT: Seelenaspekt): KRE + geringeres von... Klang oder Musik / Gestalt oder Bildhauerei / Vista oder Malerei / Skandierung oder Poesie.

Askendanzpotential (APT: Geistaspekt): ASK + geringeres von Resonanz oder Tänzerkunde (+ ASK-Bonus des jeweiligen Tänzers).

Intuitives Potential (IPT: Seelenaspekt): KRE (+ geringeres von Resonanz oder Empathie des Tänzers).

Tänzer, Zauber und magische Kunstwerke (Opera): Ein Charakter kann Magier (Askendanz- bzw. Tänzermagie) und/oder Concordist (Kunstmagie) sein, sofern er mind. 1 Stufe in einer Magischen Kunst und/oder der Resonanz einer Askendanzdisziplin hat (Jornismus, Eklipsismus, Obskurantismus). Allerdings darf ein Magier nicht zwei verschiedenen Disziplinen angehören, sondern muß sich fest für eine entscheiden.

- Magier rechnen ASK x Resonanz, Concordisten KUN x Klang (Tune), Gestalt (Shape), Vista (Vista) oder Skandierung (Scansion). Das jeweilige Ergebnis stellt das Maximum an magischer Kraft dar, die der Charakter in diesem Gebiet momentan hat. Der Charakter kann sich danach so viele Zauber bzw. Opera dieses Gebietes auswählen, bis ihre zusammengerechneten Schwierigkeitsgrade sein Kraftmaximum erreichen. Magier dürfen darüber hinaus nicht mehr Zauber haben, als es das Gedächtnis ihres Tänzers erlaubt (s. Magie). Wenn der Charakter mehr Zauber ausgewählt hat, als das Gedächtnis des Tänzers umfaßt, verfallen die überschüssigen Zauber. Der Magier kann aber seine Zauber auf mehrere Tänzer aufteilen, wenn er mehr als einen Tänzer hat.

Tänzererschaffung: Jeder Magier erhält i.d.R. 1 Tänzer (Erschaffung s. Magie).

10. **Allgemeines:**

Initiativebasis: GES + WAH. (Diese Basis wird jeweils mit den Modifikatoren der Waffen verrechnet.)

Passive Verteidigung: GES - Rüstungsmalus.

Ausweichen: GES + Ausweichen - Rüstungsmalus.

Waffen, Rüstungen: S. u. (Einhändige oder beidhändige Waffenführung notieren!)

Allgemeine Ausrüstung, Tiere, Besitztümer: 182-186.

Gifte, Pflanzentinkturen: 176-178.

Pate: Die Fertigungsgruppe, welche die höchste Fertigkeit des Charakters enthält, bestimmt, welcher Jahreszeit der Pate des Charakters angehört: Höfisches Leben = Frühling, Belastungen = Sommer, Diebeskunst = Herbst, Wissen = Winter. Bei Gleichstand kann zwischen den entsprechenden Jahreszeiten gewählt werden. Wer seinen Schwerpunkt bei den okkulten Fertigkeiten hat, darf frei wählen.

Würfe und Proben

Würfe / Proben: Alle Proben werden immer mit einem d10 gewürfelt. Die Regel bei Proben sind offene Würfe, bei denen eine gewürfelte 10 immer noch einmal gewürfelt wird und auch eine beim ersten Wurf gewürfelte 1 einen weiteren Wurf mit einem anderen Ergebnis als 1 verlangt. Die Gesamtsumme aller Folgewürfe wird bei einer anfänglichen 10 dem ersten Wurf hinzugerechnet, bei einer anfänglichen 1 vom ersten Wurf abgezogen. Für klar absehbare oder in ihrer Auswirkung begrenzte Situationen (z.B. Initiative) dienen dagegen geschlossene Würfe, die mit einem (g) gekennzeichnet werden und immer nur einen Wurf umfassen. Das Ergebnis wird in allen Fällen jeweils mit der Probenbasis (z.B. Attribut + Attribut oder Attribut + Fertigkeit) verrechnet.

Schwierigkeitsgrade der Proben (SG): 10 = leicht, 15 = moderat, 20 = schwer, 25 = sehr schwer, 30 = nahezu unmöglich.

Primärattributproben: Attribut + Attribut oder Attribut x 2 gg. SG. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

Fertigkeitsproben: Attribut + Fertigkeit gg. SG. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

Proben auf spezialisierte Fertigkeiten: +1.

Proben auf untrainierte Fertigkeiten: Fertikeitsproben mit untrainierten Fertigkeiten sind nur bei den Fertikeitsgruppen Belastung, Diebeskunst und Höfisches Leben möglich und bekommen einen Modifikator von -3. Dieser Malus entfällt, wenn der Charakter eine vergleichbare Fertigkeit beherrscht.

Proben mit mehreren Fertigkeiten: Erfordert eine Probe zugleich mehrere Fertigkeiten (z.B. Klettern und Schleichen), gilt der Wert der niedrigsten Fertigkeit.

Proben mit mehreren Akteuren: Beteiligen sich mehrere Akteure an derselben Probe, wird für die Probe aus ihren Fertikeitswerten ein Durchschnitt errechnet.

Konkurrenzproben: Bei Konkurrenzproben würfeln beide Charaktere ihre entsprechenden Proben, und die Probe des "passiven" Charakters ist der SG für die Probe des "aktiven" Charakters. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

Erfolgsstufe (ES): Die ES bestimmt, ob und wie gut eine Probe gelungen ist. Ein negatives Ergebnis läßt sie immer mißlingen, eine ES von 0 nach SL-Entscheid knapp mißlingen oder gelingen. Bei Konkurrenzproben gewinnt der "aktive" Charakter, wenn seine ES positiv ist (Ausnahme: Kampf und Kunstmagie).

ES-Kategorien: 1 = knapp geschafft, 5 = gut geschafft, 10 = exzellent geschafft, 15 = brillant geschafft, 20 = heroisch geschafft, 25+ = göttlich geschafft.

Patzer: Wird der SG einer Probe um mind. 15 verfehlt (= Überschätzen der eigenen Fähigkeiten) oder nach einer gewürfelten 1 eine 10 gewürfelt (= großes Pech), kommt es zu einem Patzer, dessen Konsequenzen je nach Probenergebnis unterschiedlich fatal sein können. Kann sowohl das Verfehlen des SG als auch ein negatives Wurfresultat zu einem Patzer führen, bestimmt das schlechtere Ergebnis dessen Konsequenz. (Allerdings bekommt der Charakter im ersten Fall einen Bonus von +5.)

Patzerkonsequenzen: -10 bis -14 = unangenehm, -15 bis -19 = sehr unangenehm, -20 bis -24 = potentiell gefährlich, -25 bis -29 = gefährlich, -30 und weniger = katastrophal (Details s. Tabellen Fertikeitspatzer 154, Askendanzpatzer 198, Patzer bei mag. Künsten 215).

Probenmodifikatoren: Nahezu alle Proben werden durch die Aspekte, Situationen, Umstände usw. modifiziert.

Lichtverhältnisse	Belastung	Wunden	Umgebung	Ausrüstung	Aspekte/Flamme
Intensives Licht / Blendung = -1 Vollmondnacht = -2 Neumondnacht = -4 Totale Dunkelheit = -10 (FK unmögl.)	Mäßige Belastung = -2 Schwere Belastung = -4 Maximale Belastung = -8	1 schwere Wunde = -2 2 schwere Wunden = -6 3 schwere Wunden = -12 Kritische Wunde = s. Tabelle	Sehr vorteilhaft = +2 Vorteilhaft = +1 Nachteilhaft = -2 Sehr nachteilhaft = -4	Qualitativ hochwertig = +1 Unterdurchschnittlich = -1 Mangelhaft = -4	S. unter Flamme bei Spielmechanismen

Spielmechanismen

Zeit: 1 (Kampf-)Runde dauert etwa 6 Sekunden.

Bewegung: Ein Charakter kann außerhalb eines Kampfes seine doppelte BR in m pro Runde ohne Einschränkungen zurücklegen.

Laufen / Rennen (ebenso Fliegen): Laufen = AUS + Athletik gg. Laufen-SG pro 10 Minuten, Sprinten = GES + Athletik gg. Rennen-SG pro Minute.

BR x 2 = Laufen-SG 15 / Rennen-SG 5, BR x 4 = 20 / 10, BR x 6 = 25 / 15, BR x 8 = 30 / 20, BR x 10 = -- / 25, BR x 12 = -- / 30.

- Jedesmal, wenn der Charakter die Probe nicht schafft, reduziert sich seine Geschwindigkeit um 1 Kategorie. Erreicht sie 0, muß er gehen oder sich ausruhen.

Springen: STR + Athletik gg. Weite/Höhe-SG.

BR x 1/4 = Weite-SG 0 / Höhe-SG 5, BR x 1/2 = 0 / 10, BR = 5 / 15, BR x 2 = 15 / 20, BR x 3 = 30 / --. (Sprung aus dem Stand = SG +10.)

Schwimmen: Langstrecke = AUS + Schwimmen gg. Schwimmen-SG pro 10 Minuten, Schnellschwimmen = STR + Athletik gg. Schwimmen-SG pro Minute.

BR x 1/4 = Schwimmen-SG 5, BR x 1/2 = 10, BR = 15, BR x 2 = 20.

- Jedesmal, wenn der Charakter die Probe nicht schafft, reduziert sich seine Geschwindigkeit um 1 Kategorie. Erreicht sie 0, ertrinkt er.

Aspekte, Flamme, Schicksalspunkte: Der Aspektmodifikator einer Attributart wird zu jeder Probe mit einem dazugehörigen Primär-/Sekundärattribut hinzugerechnet.

Modifikatoren bei Inspirierten: Der Modifikator für den Wurf errechnet sich aus Aspekt - Dunkler Aspekt. Ist das Ergebnis negativ, kann es der Inspirierte ins Positive umkehren, indem er beim Körperaspekt sovieler TP verliert, wie er AUS hat, beim Geistaspekt einen Finsternispunkt und beim Seelenaspekt einen Perfidiepunkt erhält.

Modifikatoren bei Verdammten: Der Modifikator für den Wurf errechnet sich aus Dunkler Aspekt - Aspekt. Ist das Ergebnis negativ, kann es der Verdammte ins Positive umkehren, indem er beim Körperaspekt sovieler TP verliert, wie er AUS hat, beim Geistaspekt einen Finsternispunkt und beim Seelenaspekt einen Perfidiepunkt verliert.

Schicksalspunkte (SP): Pro Aktion kann max. 1 SP für eine besondere Leistung ausgegeben werden. Vor einem Wurf erhält man dadurch einen Bonus von +5, nach einem Wurf die Möglichkeit, noch einmal zu würfeln (das zweite Ergebnis zählt), und im Todesfall kann man den SC an der Todesschwelle stabilisieren (negative AUS +1).

- Schicksalspunkte erhält ein SC nach Entscheid des SL nur zwischen zwei Abenteuern, zwischen zwei Akten einer Kampagne oder in besonderen Situationen zurück.

Flammenkräfte: Für jeden Punkt in Flamme darf sich der Charakter eine Flammenkraft aussuchen, die entweder permanent wirkt oder mit Schicksalspunkten aktiviert werden kann. Manche Flammenkräfte können mehrfach gewählt werden, weil sie unterschiedliche Effekte haben (Substanz der Flamme, Unempfindlichkeit). Ändert sich der Status eines Flammenträgers (Inspirierter wird Verdammter oder vice versa), hat das auf die Flammenkräfte keinen Einfluß, aber wenn sich die Flamme reduziert, können entsprechend viele Kräfte nach Wahl des Flammenträgers nicht mehr benutzt werden.

Geschenk der Flamme: Flammenträger kann seine SP jemand anderem zukommen lassen.

Seele der Flamme: Flammenträger kennt keine Angst mehr. (Was in manchen Situationen, z.B. im Kampf, potentiell gefährlich sein kann...)

Gefährte der Flamme: Flammenträger bekommt bei hellem Tageslicht oder vergeichbarem Licht auf alle Würfe eine +1.

Schnelligkeit der Flamme: Flammenträger bekommt seinen Flammenwert als zusätzlichen Initiativebonus und kann nicht mehr überrascht werden.

Licht des Wissens: Flammenträger kann alle Lerndauern durch seinen Flammenwert teilen.

Flamme der Inspiration: Flammenträger gibt allen, die er unterrichtet, den Wert seines Seelenaspektes als Bonus auf deren Lernproben (s. Erfahrung).

Opferung: Flammenträger kann seine Flamme enthüllen. Seine TP fallen sofort auf negative AUS, was reicht, um ihn zu töten, aber alle um ihn herum erhalten denselben Schaden (TP des Flammenträgers + seine negative AUS) vermindert um je 1 pro Meter, den sie vom Flammenträger entfernt sind. Der SL kann dem Flammenträger danach gestatten, sich mit einem SP an der Todesschwelle zu stabilisieren (s. Schicksalspunkte).

Schild des Tages: Flammenträger kann für 1 SP einen Schild aus Licht um sich wirken mit Flamme = Dauer in Minuten und Durchmesser in Metern. Der Schild wehrt Kreaturen des Schattens (Dämonen u.a.) ab, wenn der Flammenträger eine Probe auf Flamme x 2 gg. WIL x 2 der Kreatur schafft (bzw. Verdunkelung / 5, falls kein WIL vorhanden ist). Die ES bestimmt dann, wie lange in Runden die Kreatur abgewehrt wird.

Wissen der Flamme: Flammenträger kann für 1 SP den Schwärzewert (Blackness) einer Person erkennen, wenn er eine WAH-Probe gg. 20 schafft.

Brennende Waffe: Flammenträger kann für 1 SP das Metall seiner Waffe brennen lassen und damit ihren Schadensbonus um seine Flamme erhöhen, bis die Waffe wieder weggesteckt wird. Mit Flamme 2 wird die Waffe rotglühend, mit 4 weißglühend, mit 6 feuerlodern, mit 8 zu purem Feuer und mit 10 zu gleißendem Licht.

Unempfindlichkeit: Flammenträger wählt eine Schadensart (Feuer, Stichwaffen, Ertrinken usw.) und kann ihr zukünftig für 1 SP besser widerstehen, indem dieser Schaden für die Dauer eines Kampfes jeweils durch 3 geteilt wird.

Feuerzunge: Flammenträger kann für 1 SP alle an einer Konversation beteiligten Personen in einer fremden, aber für alle verständlichen Sprache sprechen lassen.

Substanz der Flamme: Flammenträger wählt ein physisches Bedürfnis (Atmen, Essen, Trinken) und kann es zukünftig für 1 SP für einen gewissen Zeitraum abstellen: Atmen für 1 Stunde, Trinken für 3 Tage, Essen für 1 Woche.

Feurige Rede: Flammenträger bekommt für 1 SP einen Bonus von +15 zu einer Eloquenz- oder Überredenprobe.

Wut des Krieges: Flammenträger fällt für 1 SP in eine Kampftrance und bekommt seine Flamme als zusätzlichen Bonus auf alle Angriffe und den Schaden, aber er kann weder Manöver noch Kunstvolle Schläge anwenden. Außerdem erhält er die Flamme auch als Malus auf seine Verteidigungen, dafür beeinträchtigen ihn schwere Wunden und alle andere negativen Modifikatoren nicht mehr. Die Trance bzw. der Kampf endet erst, wenn der Flammenträger oder jeder Gegner ausgeschaltet wurde.

Flink wie Feuer: Flammenträger kann für 1 SP seine BR mit Flamme / 3 multiplizieren und sich so schnell bewegen, solange er diese Geschwindigkeit beibehält.

Eiserner Wille: Flammenträger besteht für 1 SP automatisch eine WIL-Probe mit einer ES in Höhe seines Flammenwertes.

Feuerodem: Flammenträger kann für 1 SP Feuer spucken mit Virulenz (VIR) gemäß seiner AUS und Reichweite gemäß seiner STR (s. Schaden). Im Feuerkegel können STR / 3 Opfer getroffen werden, solange sie nicht weiter als jeweils 1 m voneinander entfernt sind.

Perfidie: Der Perfidiewert als Maßstab für die Korruption durch die Maske reicht von 0 bis 100. Der Wert läßt einen Charakter ab bestimmten Punkteschwellen Opfer (oder Günstling) von Leiden und Gaben der Maske bzw. Perfidie werden. Die Schwellen, bei denen ein Charakter ein neues Leiden und die dazugehörige Gabe erhält, sind: 10-50 = je 10 volle Punkte, 50-75 = je 5 volle Punkte, 78-90 = je 3 volle Punkte, 92-98 = je 2 volle Punkte, 99-100 = pro Punkt. Akzeptiert ein Charakter darüber hinaus freiwillig Perfidiepunkte, erhält er sofort eine Gabe, die zu einer seiner bisherigen Leiden paßt. Es gibt keine effektive Möglichkeiten, um Perfidie wieder verringern zu können.
- Begegnet ein Charakter einem Relikt oder einer Kreatur der Maske, muß er eine WIL-Probe gg. den SG von deren Perfidiewert machen: Perfidie 0-50 = SG 15, 51-75 = 20, 76-90 = 25, 91+ = 30. Schafft der Charakter die Probe, passiert nichts. Schafft er sie nicht, erhält er soviele Perfidiepunkte, wie es der SL für angemessen erachtet.

Finsternis / Schwärze: Der Finsterniswert als Maßstab für die Beeinflussung durch den Schatten reicht von 0 bis 100, das zugehörige Sekundärattribut Schwärze (Dunkle Seele) errechnet sich aus Finsternis / 10. Finsternis läßt einen Charakter ab bestimmten Punkteschwellen, beginnend mit 10, Opfer (oder Günstling) von Leiden und Gaben des Schattens bzw. der Finsternis werden (s. Anhang). Es gibt keine bekannten Möglichkeiten, um Finsternis wieder verringern zu können.

Finsternispunkte und Schwärze durch Heimsuchungen durch die Finsternis (Die Finsternispunkte werden jeweils vermindert um die Schwärze des Charakters):

Beschwörung: Opaldämon = +1, Azur- und Saphirdämon = +2, Bernstein- und Safrandämon = +6, Purpur- und Scharlachdämon = +10, Obsidiandämon = +15, Vermischen des eigenen Blutes mit der Beschwörungstinte = + eingesetzte TP (max. 3) + 2, Hilfe eines Teufelchens (Imp) = +4, Hilfe eines Dämons desselben Kreises = + Zirkel des Dämons x 2, Hilfe eines Finsternen (Darkened) = + Schwärze des Finsternen.

Beschwörungsproben: Patzer in Anwesenheit eines Finsternen = + Schwärze des Finsternen + 5, Patzer in Anwesenheit eines Dämons = + Kreis des Dämons x 2.

Terror: Wird ein Charakter großem Schrecken ausgesetzt, muß er eine WIL-Probe gg. einen SG machen, der mit folgenden Beispielsituationen vergleichbar ist: Grauenhafter Anblick = SG 10 / Schwärze 2, Begegnung mit einem Toten = 15 / 5, Folterung beiwohnen = 15 / 3, Gefoltert werden = 20 / 5, Verstümmelungen beiwohnen = 15 / 3, Verstümmelt werden = 25 / 6, Grauererweckende Kreatur = Schwärze der Kreatur x 3 / Schwärze der Kreatur + 5. (Jew. +/- 2 bis 5 durch Umstände.)
- Schafft der Charakter die Probe mit ES mind. +1, passiert nichts. Schafft er sie nur mit ES 0, erhalten seine Proben in den nächsten 3 Runden einen Malus von 10 - Schwärze der Situation. Mißlingt die Probe, bekommt er Schwärze der Situation - Schwärze des Charakters an Finsternispunkten und erhält auf alle Proben für die nächsten 5 Runden einen Malus von 10 - Schwärze der Situation. Patzt er, bekommt er Schwärze der Situation an Finsternispunkten und ist für 10 - Schwärze der Situation Minuten geschockt und handlungsunfähig.

Kampf

Kampfrundenablauf: 1 (Kampf-)Runde dauert etwa 6 Sekunden und gliedert sich wie folgt:

1. **Initiative (INI):** GES + WAH + INI-Mod. der Waffe + d10(g).

- Alle Charaktere müssen vor dem Wurf sagen, welche Aktionsart sie wählen (Waffe, Zauber usw.); ein späteres Umentscheiden ändert die INI nicht mehr.

- Bei einem Unentschieden entscheidet über die höhere INI die höhere GES, danach der Zufall.

- Wenn der Charakter seine Waffe noch bereitmachen muß, erhält er -5 auf den Wurf.

Überraschung: Wird ein Charakter überrascht, kann er nicht handeln und sich nur mit seinem passiven Verteidigungswert verteidigen.

2. **Handlungserklärungen:** Jeder Charakter kann als aktive Handlungen i.d.R. nur eine Aktion und eine Reaktion pro Runde ausspielen.

- Die Aktionen (aber nicht die Reaktionen) der Charaktere werden in aufsteigender INI-Reihenfolge jeweils mit Art und Gegner genau beschrieben. Manöver und andere Handlungen können dabei die INI bei der Handlungsreihenfolge verändern, aber nicht die Reihenfolge der Handlungserklärungen.

- Entscheidet sich ein Charakter ein- oder mehrmals für eine andere als die bereits genannte Aktionsart, erhält er kumulativ -3 auf Handlungsreihenfolge und Aktionswurf.

3. **Handlungen:** Die Charaktere agieren nun nacheinander in absteigender Handlungsreihenfolge. Bei einem Unentschieden entscheidet die höhere GES, danach der Zufall darüber, wer zuerst handelt. Wenn eine Aktion bei 0 oder weniger an der Reihe ist, entfällt sie.

- Kann ein Charakter mehrere Aktionen in einer Runde machen (z.B. durch ein Manöver), finden sie alle gleichzeitig statt.

- Zauber und Opera, die in vorherigen Runden begonnen wurden und in der aktuellen Runde ihre Wirkung entfalten, bekommen eine +10 auf die Handlungsreihenfolge, und der Zaubernde kann ab diesem Moment frei bestimmen, wann der Effekt eintritt.

Aktionen:

Nahkampfatacke (AT): NK + Waffenfertigkeit + Attackemodifikator der Waffe gg. Verteidigungsergebnis des Gegners (s. Reaktionen).

- Ein Angriff trifft, wenn die ES des Angriffs mind. so hoch ist, wie sie der Größenabstand zwischen den Gegnern gemäß folgender Tabelle festlegt:

GRÖ-Unterschied -5 = ES zum Treffen mind. -10, -4 = -8, -3 = -6, -2 = -4, -1 = -2, 0 = 0, +1 = +2, +2 = +4, +3 = +6, +4 = +8, +5 = +10. (Angriffspatzer treffen niemals.)

Der Größenabstand wird dabei wie folgt berechnet: GRÖ des Angreifers - GRÖ des Verteidigers (Berechnung erfolgt math. korrekt, z.B. -2 - +3 = -5 oder +3 - -2 = +5).

Mehrere Angreifer: Jeder Angreifer erhält Angreiferzahl x 2 als Bonus auf seine Nahkampfatacke.

Berittener Kampf: Die Stufe der Reitenfertigkeit gilt als Beschränkung bzw. Maximum für die Stufe aller anderen körperlichen Fertigkeiten, und darüber hinaus basieren alle Bewegungsaktionen auf den Attributen des Reittieres.

Fernkampfatacke (FK): FK + Waffenfertigkeit gg. SG der Entfernung und der Bewegung, Deckung usw. des Zieles (s. Tabelle unten).

- Ein Angriff trifft, wenn die ES des Angriffs 0 oder höher ist.

Entfernungs-SG: Kurz (0 bis Waffenreichweite / 4) = 10, Medium (bis WRW / 2) = 15, Weit (bis WRW) = 20, Extrem (bis WRW x 2) 25.

Berittenes Ziel: Die GRÖ des Reittieres wird zur GRÖ des Zieles hinzugerechnet (eine negative GRÖ zählt dabei als 0), es sei denn, der Angreifer zielt speziell auf das Tier oder den Reiter. Wenn nicht, bestimmt im Falle eines Treffers der Zufall den Getroffenen (GRÖ des Reiters + d10(g)): 1-7 = Reittier, 8-10 = Reiter.

Bewegung: Eine Bewegung um mehr als die normale BR zählt als Aktion. Aufstehen ist ebenfalls eine Aktion und erfolgt mit einer GES-Probe gg. 10.

Nicht-kämpferische Aktionen und Zauber: Der Charakter erhält -4 (sehr nachteilhafte Umgebung) auf seine Würfe in dieser Runde.

Reaktionen:

Passive Verteidigung: GES - Rüstungsmalus.

Ausweichen: GES + Ausweichenwert - Rüstungsmalus. (Der Wert für aktives Ausweichen kann dabei nicht geringer sein als jener für passives.)

- Bei Berittenen wird die GES des Reittieres benutzt und das Ausweichen um 5 erschwert.

- Geschossen kann man nur aktiv, im Bewußtsein des Angriffs und mit genügend Platz ausweichen. Der Angriff ist um (GES + Ausweichen) / 2 - Rüstungsmalus schwerer.

Parieren (PA): NK + Waffenfertigkeit + Parademodifikator der Waffe.

- Wenn der Verteidiger pariert, muß er den Gesamtschaden der gegnerischen Waffe (SB + Schadensmodifikator) vom Ergebnis seiner PA-Probe abziehen.

Modifikatoren für Kampfwürfe:

Allgemeine Kampfmodifikatoren	Fernkampfmodifikatoren	Verteidigungsmodifikatoren
Waffe nicht bereit/geladen = -5	Zielgröße = +/- GRÖ des Zieles	Angriff und Parade mit derselben Waffe = -1
Kämpfer am Boden = -3	Ziel bewegt sich normal = -2, schnell = -4, weicht aus = - (GES + Ausw.) / 2 - Rüst.	Berittenes Ausweichen = -5
Falsche Hand = -5 (gilt nicht für Schilde)	Ziel 1/2 Deckung = -2, 3/4 Deckung = -4	Angriff kommt von der Seite = -1, von hinten = -8
Umentscheiden = kum. -3	Zielen = +2 pro Runde (max. bis Waffenfertigkeit des Angreifers)	Verteidiger höher als Angreifer = +2
	Angreifer bewegt sich normal = -2, schnell oder reitet = -4	
	Angreifer befindet sich im Nahkampf = -4	

Rüstungen: Rüstungen werden als Oberkörperschutz (Oberkörper, Arme), Teilrüstung (Oberkörper, Arme, Beine, offener Helm) oder Vollrüstung (ganzer Körper, geschlossener Helm) getragen. Sie bieten einen Rüstschutz gegen Treffer, beeinträchtigen aber auch den Träger mit einem Rüstungsmalus, der von allen Proben abgezogen wird, an denen GES als einziges Attribut beteiligt ist. Offene Helme beeinträchtigen auch alle Proben mit WAH als einzigem Attribut mit -1, geschlossene Helme mit -3.

- Die GRÖ des Trägers bestimmt als weiterer Faktor den Rüstschutz und die Beeinträchtigung der Rüstung, indem man in der Rüstungstabelle bei negativer GRÖ entsprechend viele Zeilen nach oben rutscht (eine Plattenrüstung bei GRÖ -2 hat z.B. die Werte eines Bänderpanzers), bei positiver GRÖ nach unten (ein Schuppenpanzer bei GRÖ +2 hat z.B. die Werte eines Kettenpanzers). Durch das Gewicht des Metalls und die Verarbeitungsmöglichkeiten ist dabei ein höherer Maßstab als der bei einer Plattenpanzerung angegebene nicht möglich, Riesen können demnach mit ihrer GRÖ +3 max. einen Schuppenpanzer tragen.

Rüstungstyp	Oberkörper		Teilrüstung (WAH -1)		Vollrüstung (WAH -3)		Rüstungstyp	Oberkörper		Teilrüstung (WAH -1)		Vollrüstung (WAH -3)	
	Schutz	Malus	Schutz	Malus	Schutz	Malus		Schutz	Malus	Schutz	Malus	Schutz	Malus
Wattierte Stoffrüstung	1	0	1	0	2	0	Bänderpanzer	5	-3	9	-6	10	-10
Lederrüstung	2	-1	3	-1	4	-2	Kettenpanzer	6	-4	11	-8	12	-12
Verstärkte Lederrüstung	3	-1	5	-2	6	-4	Plattenpanzer	7	-5	13	-10	14	-14
Schuppenpanzer	4	-2	7	-4	8	-6							

Waffen (170-175): Ein Charakter kann seine natürlichen Waffen benutzen (Fäuste, Hörner, Hufe usw.) und als einhändige Nahkampfwaffen alle Typen, deren GRÖ seiner GRÖ und GRÖ -1 entsprechen, als zweihändige alle Typen seiner GRÖ und GRÖ +1 sowie als zweihändige Fernkampfwaffen und einhändige Wurfaffen alle Typen seiner GRÖ, GRÖ -1 und GRÖ +1. Als Schilde kann er alle Typen seiner GRÖ, GRÖ -1 und GRÖ +1 benutzen.

- Erfüllt ein Charakter nicht die STR- und GES-Mindestanforderungen einer Waffe, erhält er bei deren Benutzung einen Probenmalus, der dem Unterschied zwischen seinem jeweiligen Attributwert und der Mindestanforderung der Waffe entspricht (bei Schußwaffen sogar 2 Maluspunkte pro fehlendem STR-Punkt).

Einhandwaffe mit zwei Händen führen: Wird eine Einhandwaffe - sofern möglich - beidhändig geführt, reduziert sich ihre STR-Mindestanforderung um 2, diejenige für GES um 1. Der Schaden erhöht sich um +1, die INI verringert sich dagegen um -2.

Nahkampfwaffen	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ	Schilde	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Lamelle	-4	+1	-1	+0 / H	1	3	-3	Buckler / Faustschild	-3	+1	+3	+0 / W	2	3	-1
Dorn	-2	+2	-1	+0 / S	1	1	-3	Ritterschild	-3	+0	+4	+1 / W	5	2	+0
Kurzaxt	-2	+0	-1	+3 / H	2	2	-2	Turmschild	-4	-1	+5	+2 / W	8	1	+1
Messer	-2	+1	-1	+1 / H	1	3	-2	Natürliche Waffen	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Stilet	-2	+2	-1	+0 / S	1	3	-2	Fäuste / Füße	-4	+1	-	-3 / W	-	-	-
Knüppel	-2	+1	-1	+1 / W	1	1	-2	Gepanzerte Fäuste	-4	+1	-	-2 / W	-	-	-
Rohrstock	+0	+1	+1	+2 / W	2	1	-1	Hörner	-1	+0	-	+3 / S	-	-	-
Machete	+0	+1	+0	+1 / SH	2	3	-1	Klauen	-3	+1	-	-1 / S	-	-	-
Dolch	+0	+2	+0	+1 / S	1	3	-1	Fänge	-5	+2	-	+0 / S	-	-	-
Kurzschwert	+0	+1	+0	+3 / SH	3	3	-1	Hufe (treten)*	-2	-1	-	+4 / W	-	-	-
Hammer	-1	+0	-1	+3 / W	3	1	-1	Hufe (zerquetschen)**	-2	+0	-	+6 / W	-	-	-
Beil	-1	+0	-1	+4 / H	3	2	-1	Schußwaffen*** [Reichweite]	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Main Gauche	+0	+0	+3	+1 / S	2	4	-1	Bogen (Gnome) [40 m]	+4	+0	-	+2 / S	2	5	-2
Peitsche	-1	+0	-2	+0 / H	1	4	-1	Armbrust (Gnome) [40 m]	+5	+0	-	+4 / S	3	3	-2
Axt	+1	+0	-1	+6 / H	5	2	+0	Kurzbogen [60 m]	+4	+0	-	+3 / S	3	5	-1
Axt (Oger)	+1	+0	-2	+8 / H	7	2	+0	Kompositkurzbogen [80 m]	+4	+0	-	+4 / S	4	4	-1
Keule	+0	+1	-1	+3 / W	3	1	+0	Leichte Armbrust [60 m]	+5	+1	-	+6 / S	5	3	-1
Flügel	+0	-1	-2	+6 / W	5	6	+0	Bogen [80 m]	+4	+0	-	+7 / S	4	5	+0
Florett	+1	+2	+1	+2 / S	3	4	+0	Kompositbogen [90 m]	+4	+0	-	+8 / S	5	4	+0
Streitkolben	+0	+1	-1	+4 / W	4	1	+0	Armbrust [110 m]	+5	+1	-	+8 / S	6	3	+0
Morgenstern	+0	-1	-2	+7 / SW	6	6	+0	Langbogen [130 m]	+4	+0	-	+8 / S	6	5	+1
Forke	+3	+0	+0	+4 / S	5	2	+0	Schwere Armbrust [130 m]	+5	+1	-	+12 / S	7	3	+1
Rapier	+2	+2	+1	+3 / S	4	6	+0	Ballista [270 m]	+5	+1	-	+16 / S	17	3	+3
Säbel	+1	+1	+1	+4 / SH	5	3	+0	Wurfaffen [Reichweite]	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Skimitar	+1	+1	+0	+4 / H	4	3	+0	Lamelle [STRx2 m]	+2	+0	-	+0 / S	2	6	-3
Schwert	+1	+1	+1	+4 / SH	5	3	+0	Kugel (Schleuder) [50 m]	+0	+1	-	+2 / W	1	5	-2
Schwert (Oger)	+2	+1	+1	+4 / HW	8	3	+0	Kurzaxt [STRx4 m]	+2	+1	-	+3 / H	3	5	-2
Kriegshammer	+0	+0	+0	+5 / SW	5	3	+0	Stilet [STRx2 m]	+2	+0	-	+0 / S	2	6	-2
Kampfstab	+2	+2	+2	+4 / W	4	3	+1	Flintstein [STRx4 m]	+2	+1	-	+0 / W	2	2	-2
Doppelaxt	+1	+0	-1	+8 / H	9	3	+1	Flintstein (Schleuder) [50 m]	+0	+0	-	+2 / W	1	5	-2
Großflügel	+1	-1	-2	+8 / W	7	6	+1	Dolch [STRx4 m]	+2	+0	-	+1 / S	2	6	-1
Großlanze	+5	+0	-1	+4 / S	5	2	+1	Beil [STRx4 m]	+2	+1	-	+4 / H	3	5	-1
Hellebarde	+4	+0	-1	+10 / H	8	3	+1	Eisenkugel (Ballista) [STRx4 m]	+2	+1	-	+4 / W	8	2	-1
LANZE	+4	+0	-1	+4 / S	4	2	+1	Wurfspeer [STRx6 m]	+1	+0	-	+4 / S	4	6	-1
Reiterlanze	+6	+0	-2	+7 / S	6	4	+1	LANZE [STRx5 m]	+1	+0	-	+4 / S	6	6	+0
Hammer (Oger)	+1	+0	-1	+8 / W	10	1	+1	Forke [STRx4 m]	+1	+0	-	+4 / S	6	6	+0
Pike	+6	+0	-1	+4 / S	6	2	+1	Stein [STRx4 m]	+2	+1	-	+3 / W	6	2	+0
Pilum	+3	+0	-1	+4 / S	4	2	+1	Wurfaxt [STRx4 m]	+2	+1	-	+6 / H	6	5	+0
Dreizack	+3	+0	+0	+5 / S	6	2	+1	Doppelaxt [STRx4 m]	+2	+1	-	+8 / H	14	5	+1
Zweihandschwert	+1	+0	-1	+7 / HW	8	3	+1	Eisenball (Schleuder) [50 m]	+0	+1	-	+6 / W	11	5	+1
Axt (Riesen)	+2	+0	-1	+12 / H	14	2	+2	Netz [STRx1 m]	+0	-1	-	-	3	5	+1
LANZE (Riesen)	+8	+0	-1	+6 / S	8	2	+2	Pflasterstein [STRx4 m]	+2	+1	-	+4 / W	8	2	+1
Streitkolben (Riesen)	+2	+1	-1	+8 / W	12	1	+2	Pflasterstein (Schleud.) [50 m]	+0	+0	-	+6 / W	11	5	+1
Schwert (Riesen)	+3	+1	+1	+8 / HW	14	3	+2	Pike [STRx5 m]	+1	+0	-	+4 / S	12	6	+1
Baumstamm	+3	+1	+0	+6 / W	12	1	+2	Dreizack [STRx4 m]	+1	+0	-	+5 / S	6	6	+1
Hammer (Riesen)	+2	+1	-1	+12 / W	17	1	+3	Axt (Riesen) [STRx3 m]	+2	+1	-	+12 / H	18	5	+2
Pike (Riesen)	+10	+0	-1	+6 / S	13	2	+3	LANZE (Riesen) [STRx4 m]	+1	+0	-	+6 / S	16	6	+2
								Felsen [STRx2 m]	+2	+1	-	+6 / W	16	2	+2
								Felsen (Schleuder) [15 m]	+0	+0	-	+8 / W	17	5	+2

S/H/W: Stich-/Hieb-/Wuchtwaffe. *: Ziel muß Balanceprobe schaffen oder geht zu Boden. **: Ziel muß auf dem Boden liegen.

***: Bei Schußwaffen wird der SB des Angreifers nicht zum Schaden hinzugerechnet. Nachladezeit für Armbrüste und Ballistas = 2 Runden.

Kampfmänöver:

Name	Typ*	Kampfmodifikatoren	Voraussetzungen	Beschreibung / Anmerkungen
Betäuben	A	INI -1, AT -2	---	Erhält Gegner schw. Wunde, kostet es ihn TP und betäubt ihn außerdem für 5 R; eine krit. Wunde wird dagegen normal gehandhabt. Wuchtwaffen geben +5 auf Schaden.
Defensivkampf	A	INI -x, AT -x, Vert. +x	PA-Mod. der Waffe mind. 0	X muß geringer als die Waffenfertigkeit sein.
Distanz aufgeben	A	Vert. -5	Höhere INI und kleinere Waffe als der Gegner	Der Gegner bekommt -10 auf alle AT, solange die INI höher bleibt als die des Gegners. Der Vert.-Malus gilt dagegen nur für die erste Runde dieses Manövers.
Distanz halten	A	Schad. -10	Höhere INI und größere Waffe als der Gegner	Gelingt die AT, erhält der Gegner -10 auf seine nächste AT.
Doppelattacke	A	AT je -10 (bzw. -5)	2 Einhandwaffen	1 AT pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro AT; Malus für falsche Hand entfällt. Der Gegner kann i.d.R. nur eine AT verteidigen, und der Angreifer bestimmt, welche.
Doppelparade	R	PA je -10 (bzw. -5)	2 Einhandwaffen mit PA-Mod. >0	1 Parade pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro Parade; Malus für falsche Hand entfällt.
Entwaffnen	A	Schad. 0	---	Der Gegner wird entwaffnet, wenn ES größer als STR + PA-Mod. des Gegners. Sind die Werte gleich, behält der Gegner die Waffe, bekommt aber in der Folgerunde -2 auf INI.
Finte	A	INI -5, AT -5, Schad. 0	Einhandwaffe	Gelingt die AT, kann der Gegner die nächste AT nicht parieren. Mißerfolg: Angreifer nächste AT/INI -1.
Mächtige Attacke	A	Schad. +STR, Vert. -8	---	Mit Zweihandwaffe zusätzlich Schad. +5.
Niederwerfen	A	INI -3, AT -3, Schad. +1	Waffentyp H o. W, Gegner-GRÖ max. 1 höher	Gelingt die AT, muß Gegner eine Balanceprobe schaffen, um nicht hinzufallen. Bekommt Gegner obendrein eine schw. Wunde, fällt er automatisch zu Boden.
Riposte	R/A	---	ES der Vert. mind. +10	Verteidiger darf sofort eine freie, zusätzliche AT gegen den Angreifer machen.
Rundumschlag	A	INI -1, AT +2, Vert. -4, Schad. /2	GRÖ mind. 2 höher als Gegner-GRÖ	1 Angriffswurf, und jede Person im Umfeld der Waffen-GRÖ muß verteidigen.
Schlag im Vorbeireiten	A	AT -4	Reittier, Waffen-GRÖ mind. 0, höhere INI als der Gegner	Reiter will Gegenschlag vermeiden. Reiten-Ausweichen: GES +Reiten +BR (Tier); keine Parade möglich, aber Malus für Ausweichen zu Pferde entfällt.
Schwäche	A	INI -2, AT -4	Stichwaffe (S)	Nichtmagische Rüstung umgehen. Gelingt die AT, halbiert sich der Rüstschutz.
Schwertspitze	A	INI +x, AT -x, Vert. -x	Stichwaffe (S)	Schnelle, ungenaue Attacke.
Sturmangriff	A	Schad. +3 +GRÖ +BR, Vert. -4	Höhere INI als der Gegner	Ansturm erfordert eine Mindeststrecke von BR in Metern.
Überreiten	A	Schad. +3 +GRÖ +GRÖ (Tier) +BR (Tier)	Reittier, Waffen-GRÖ mind. 1, höhere INI als der Gegner	Überreiten erfordert eine Mindeststrecke von BR des Tieres in Metern.
Volle Attacke	A	INI +1, AT +3, Schad. +2	---	Keine Verteidigung möglich.
Volle Parade	A	PA +SB +Waffenschad.	PA-Mod. der Waffe mind. 1	Keine Aktionen außer Parade möglich. Ergebnis der PA wird durch Angreiferzahl geteilt.
Volles Ausweichen	R	---	---	Keine Aktionen außer Ausweichen möglich, dafür können alle Gegner aktiv verteidigt werden.
Vorteil schaffen	A	Schad. 0	ES des Angriffs mind. +5	ES wird aufgespart und in der Folgerunde der ES eines erneuten Treffers zugerechnet, wenn diese positiv ist. Manöver kann mehrmals wiederholt werden, versagt aber bei der ersten negativen ES.
Waffe zerschmettern	A	AT -1	Waffen-GRÖ muß höher sein	Getroffene Waffe zerbricht, wenn Trefferschaden höher ist als ihr Waffenschaden x5.

*: A = Aktion, R = Reaktion

Kunstvolle Schläge: Kunstvolle Schläge sind sehr schwierige Manöver, die man speziell bei einem Meister lernen muß, und um einen solchen Meister überhaupt zu finden, muß man eine Probe auf INT + zugehöriger Waffenfertigkeit gg. SG des Kunstvollen Schlages schaffen.

- Ein Kunstvoller Schlag kann pro Kampf nur einmal bei jedem Gegner angewendet werden.

Name	Typ	Waffe (SG)	Voraussetzungen	Beschreibung / Anmerkungen
Doppelphönix Eins-Zwei	A	Doppelaxt (24) Riesenaxt (28)	Kampf gegen mind. 2 Gegner, deren GRÖ kleiner ist	Alle Gegner bekommen den Schaden, den der aktiv Angegriffene erhält, aber nur dieser darf verteidigen.
Fingerpatsche Fliegende Hand Abgewiesener Segen	A	Keule (16) Schwert (16) Säbel/Skimitar (16)	ES der gegnerischen AT -10 oder weniger	Die Finger des Gegners werden zerquetscht oder dessen Hand abgetrennt. Er bekommt eine permanente schw. Wunde und kann seine Waffenhand nicht mehr benutzen.
Gegensturm Haken	A	Großlanze (12) Hellebarde (16)	Gegner macht Sturmangriff mit kürzerer Waffe	Manöver findet vor Ansturm des Gegners statt, Gegner erhält seinen Ansturmschaden selbst. (Funktioniert auch gegen Überreiten und Schlag im Vorbeireiten.)
Großer Schildangriff	A	Ogeraxt (12)	Gegner muß Schild benutzen	Schaden des Angriffs 0, aber der Schild wird zerschmettert.
Jarnacs Finte	A	Schwert (20)	Angreifer auf dem Boden, ES mind. +5	Attacke gegen die Achillessehne. Wenn der Gegner überlebt, bekommt er eine permanente schw. Wunde und kann sein Bein vorerst nicht mehr benutzen.
Kleiner Gong Schlag des Musikers Großer Gong	A	Vorschlaghammer (16) Kriegshammer (16) Ogerschlägel (16)	Gegner muß Schild für PA benutzen	Gegner wird durch die Wucht des Schlages erschüttert und verliert seine nächste Aktion und Reaktion.
Kleiner Schildangriff	A	Wurfspeer (12)	Gegner muß Schild benutzen	Speer trifft Schild und beeinträchtigt den Gegner mit einer -5, bis er den Schild ablegt. Angreifer kann gleichzeitig eine andere Waffe ziehen.
Nevers Schlag Kuß des Zyklopen	A	Rapier (24) Lanze (28)	Höhere INI als Gegner, ES mind. +10, Gegner ohne Helm	Der Gegner wird durch den Kopf gestochen und stirbt sofort.
Prickade	A	Kriegshammer (12)	Gegner muß Rüstung tragen, ES mind. +5	Schlag bzw. Schaden ignoriert die Rüstung des Gegners.
Serpentine Großer Komet	A	Flegel (16) Kugelkette (16)	---	PA des Gegners -10.

Schaden, Wunden und Heilung

Physischer Schaden / Wunden: Beim Ausweichen errechnet sich der Schaden aus ES des Angriffs + SB + Schadensmodifikator der Waffe - Rüstungswert des Getroffenen. (Bei Schußwaffen wird der SB des Angreifers nicht hinzugerechnet.) Beim Parieren errechnet sich der Schaden aus ES des Angriffs - Rüstungswert des Getroffenen.

- Positiver Schaden wird von den TP des Getroffenen abgezogen, negativer und 0 Schaden (z.B. aufgrund des Größenabstandes) verfallen.

Schwere Wunden: Bekommt ein Charakter mit einem Treffer mind. Schaden in Höhe seiner SSW, erhält er eine schwere Wunde und bis zu deren Heilung einen entsprechenden Malus auf alle Proben (1. schw. Wunde -2, 2. = -6, 3. = -12. Die Mali sind kumulativ, was man optional aber abschwächen kann.) Außerdem muß er zur Balance eine GES-Probe gg. SG 10 + positiver Malus der schweren Wunden schaffen, wenn er nicht zu Boden gehen will.

- Schwere Wunden können permanent sein (z.B. Atemprobleme nach Lungenverletzungen), was aber im Einzelfall jeweils vom SL entschieden wird.

- Ein Charakter verträgt drei schwere Wunden; bei Erhalt der vierten stirbt er.

Kritische Wunden (Optionalregel): Bekommt ein Charakter mind. Schaden in Höhe seiner SKW, erhält er eine kritische Wunde, deren Art er je nach Waffe, mit der er getroffen wurde, auswürfelt. Bei starken Größenunterschieden zwischen den Kontrahenten kann das Würfergebnis durch den Größenabstand geteilt werden (mind. 1).

Tod: Ein Charakter stirbt, wenn seine TP mind. seiner negativen AUS entsprechen, er nach Erhalt der dritten schweren Wunde keine WIL-Probe gg. 10 schafft oder eine vierte schwere Wunde bekommt.

d10	Kritische Wunden: Hieb Waffen	Kritische Wunden: Wucht Waffen	Kritische Wunden: Stich Waffen
1	Beintreffer: -3 TP pro Runde. Chirurgie gg. 10 oder permanent BR -1.	Zerschmettert Bein: Schw. Wunde, Fall zu Boden. Bein für 3 Monate nicht belastbar. Ohne Erste Hilfe Nachteil "Lahm".	Wadenstich: -1 TP pro Runde, schw. Wunde. Chirurgie gg. 10. BR vermindert um 2 bis zur Heilung.
2	Schwerer Beintreffer: -6 TP pro Runde. Chirurgie gg. 15 und permanente BR -1.	Zerschmettert Bein, offener Bruch: Schw. Wunde, Fall zu Boden. -1 TP pro Runde. Bein für 3 Monate nicht belastbar. Ohne Erste Hilfe Nachteil "Lahm".	Schenkelstich: -6 TP pro Runde, schw. Wunde. Chirurgie gg. 15. BR -2 bis zur Heilung.
3	Bein abgeschlagen: -12 TP pro Runde. Chirurgie gg. 15. Bein permanent verstümmelt.	Zertrümmerte Hüfte: Schw. Wunde, Fall zu Boden. -3 TP pro Runde. Bein für 3 Monate nicht belastbar. Nat. Heilung unmöglich. Nachteil "Lahm".	Arterie durchtrennt: -12 TP pro Runde, permanente schw. Wunde. Chirurgie gg. 20, bei Mißlingen Tod oder Verstümmelung. Bewegungsunfähig für 1 Monat, BR -4 bis zur Heilung.
4	Armtreffer: -3 TP pro Runde. Chirurgie gg. 10 oder alle Armaktionen permanent -1.	Zerschmetterter Arm: Schw. Wunde. Arm für 3 Monate nicht belastbar.	Handstich: Waffe und ein Finger fallen zu Boden. Permanent -1 auf Aktionen, die Finger benötigen.
5	Schwerer Armtreffer: -6 TP pro Runde, Arm unbrauchbar. Chirurgie gg. 15 oder alle Armaktionen permanent -2.	Zerschmetterter Arm, offener Bruch: Schw. Wunde. -1 TP pro Runde. Arm für 3 Monate nicht belastbar.	Armstich: -6 TP pro Runde. Chirurgie gg. 15 oder permanent -4 auf alle Aktionen mit diesem Arm.
6	Arm abgeschlagen: -12 TP pro Runde. Chirurgie gg. 15. Arm permanent verstümmelt.	Zerschmetterte Armgelenke: Schw. Wunde. -3 TP pro Runde. Arm für 3 Monate nicht belastbar. Nat. Heilung unmöglich. GES permanent -1 und alle Armaktionen -5.	Armgelenkstich: Arm dauerhaft unbenutzbar.
7	Brustkorb aufgeschlitzt: -12 TP pro Runde. Chirurgie nutzlos.	Unterkörper gequetscht: Fall zu Boden. Bewegungsunfähig für 10 R. Permanenter Verlust von 1d10 TP.	Leistenstich: AUS gg. 10 oder Tod durch Herzattacke. Fall zu Boden. Sterilisation. Chirurgie nutzlos.
8	Offener Abdomen: Gedärme fallen heraus. Chirurgie gg. 20 oder Tod innerhalb von 2 Tagen. Permanente schw. Wunde.	Brustkorb zerschmettert: Fall zu Boden. -4 auf alle physischen Aktionen. 2 schw. Wunden, 1 davon permanent.	Herzstich: Sofortiger Tod.
9	Kopftreffer: Mit geschlossenem Helm Trauma und -4 auf alle mentalen Aktionen für 2 Monate. Ansonsten Verlust eines Auges (CHA -1 und CHA-Max. um 2 verringert, FK -1). Chirurgie nutzlos.	Kopftreffer: Mit Helm Bewußtlosigkeit für 30 Min. Ansonsten Schädelbruch mit 20 - AUS Monaten Koma.	Wangenhstich: Mit geschlossenem Helm schw. Zungenverletzung (-2 auf Sprachaktionen). Ansonsten schw. Kieferverletzung. Chirurgie gg. 25 oder permanent stumm. Bei Erfolg -2 auf Sprachaktionen.
10	Körper gespalten: Sofortiger Tod.	Genick zerschmettert: Sofortiger Tod.	Augenstich: Sofortiger Tod.

Altern (Optionalregel): Alterungsauswirkungen kommen im Rollenspiel selten zum Tragen, daher wird der entsprechende kurze Abschnitt (179) hier ignoriert.

Andere Schadensarten:

Fallschaden: Fallschaden richtet sich nach der GRÖ des Charakters und deren Basishöhe: GRÖ -2 = Basishöhe 9 Fuß, -1 = 12, 0 = 15, +1 = 21, +2 = 27, +3 = 35. Ein Sturz von mind. der einfachen Basishöhe richtet 1d10(g) Schaden an, von der zweifachen 3d10(g), der dreifachen 6d10(g), der vierfachen 10d10(g) usw. bis 21d10(g).

- Bei Stürzen auf harten Boden gelten alle Schadenswürfe unter 5 als 5, auf tödlichen Boden (z.B. Speerspitzen) alle unter 7 als 7. Bei Stürzen auf weichen Boden gelten dagegen alle Schadenswürfe über 6 als 6, ins Wasser alle über 4 als 4.

- Eine erfolgreiche Probe auf GES + Akrobatik gg. den SG der gesamten Fallhöhe (= Vielfaches der Basishöhe) kann die Fallhöhe um 1 Vielfaches reduzieren: Vielfaches der Basishöhe 1 = SG 10, 2 = 15, 3 = 20, 4 = 25, 5 = 30, 6 = unmöglich.

- Rüstungen schützen nicht vor Fallschaden.

Feuer: Feuer hat eine Virulenz (VIR): Kerze = 1, Fackel = 5, Kleines Feuer = 10, Großes Feuer = 15, Feuersbrunst = 20, Feuersturm = 25. Der Charakter erhält jede Runde die VIR als Schaden, aber er kann ihn mit einer Probe auf GES + Ausweichen gg. einen variablen Situations-SG jeweils halbieren, sofern ein Ausweichen möglich ist.

- Rüstungen schützen in der ersten Runde komplett gegen das Feuer, in der zweiten nur noch mit halbem Rüstschutz, danach gar nicht mehr.

Säure: Die Virulenz (VIR: s. Feuer) von Säure richtet sich nach deren Konzentration und reduziert sich nach dem Kontakt pro Runde um die Hälfte.

- Rüstungen schützen in der ersten Runde komplett gegen Säure, danach nicht mehr. Darüber hinaus verliert die Rüstung 1 Schutzpunkt pro 5 VIR-Punkten der Säure.

Schaden an Objekten: Um ein Objekt zu beschädigen, muß man ihm mind. so viele Schadenspunkte zufügen, wie es seiner Festigkeit + GRÖ entspricht.

Materialien und deren Festigkeiten: Papier = 1, Stoff = 2, Glas = 3, Holz = 5, Stein = 10, Metall = 20, Präsenz eines mag. Splitters = + Splitterwert.

Gifte: Gifte haben zwei Attribute: Virulenz (VIR) und Seltenheit. Wenn ein vergifteter Charakter eine AUS-Probe gg. die VIR des Giftes mit ES 0 oder besser schafft, erleidet er nur den geringen Schaden durch das Gift, andernfalls die volle Wirkung, wobei die ES die Wirkung maßgeblich beeinflussen kann.

Medizin / Heilkunde: Medizin kann den Widerstand gegen ein Gift unterstützen (oder auch verschlechtern), wenn sich der Heilkundige dem Opfer vor der Wirkung des Giftes eine halbe Stunde lang zuwendet und eine Probe auf INT + Medizin gg. die Seltenheit des Giftes macht. Die ES wird der AUS-Probe des Kranken hinzugerechnet.

Beispielgifte:

Endorin (VIR 20 (Klinge), 25 (Einnahme) / Seltenheit 12): Ein Schlafmittel, das nach etwa 30 Minuten wirkt. ES der Widerstandsprobe 5 oder mehr = Unempfindlichkeit (Malus einer schweren Wunde wird für 1 Stunde ignoriert), 0 bis 4 = kein Effekt, -1 bis -4 = Schläfrigkeit, -5 bis -9 = Leichter Schlaf, -10 oder weniger = Starker Schlaf.

Blauer Frost (VIR 26 (Klinge) / Seltenheit 18): Körpertemperatur fällt nach 20 Minuten rapide. Widersteht das Opfer, verliert es 5 TP, andernfalls noch zusätzlich 1 TP pro negativem ES-Punkt der Widerstandsprobe.

Stiffal (VIR 30 (Kontakt) / Seltenheit 15): Opfer wird nach 1 Runde paralysiert. Widersteht es, verliert es für 1 Runde alle Aktionen (nicht die Reaktionen), andernfalls alle Aktionen und Reaktionen für die negative ES der Widerstandsprobe in Runden.

Leim (25 (Einnahme) / Seltenheit 19): Nach 1 Stunde bekommt das Opfer schwere Glieder, nach 1 Tag große Muskelschmerzen. Widersteht es, bekommt es eine -2 auf alle Proben, andernfalls wird es nach einigen Stunden bewegungsunfähig und stirbt langsam.

Qatam-Siir (VIR 28 (Einnahme) / Seltenheit 26): Widersteht das Opfer, verliert es nach 5 Minuten 10 TP und erhält eine permanente schwere Wunde. Andernfalls wird es zusätzlich noch nach wenigen Minuten ohnmächtig und muß die Widerstandsprobe alle 30 Minuten wiederholen.

Schlafperlen (VIR 25 (Einatmen) bzw. 30 (Einnahme) / Seltenheit 25): Das Opfer schläft ein und kann für 10 Stunden nicht mehr geweckt werden. Gelingt die AUS-Probe, fühlt es sich schläfrig und kann nur alle 2 R eine Aktion mit einem Malus von -10 machen. Um das Gift zu erkennen, ist eine Probe auf INT - Pflanzenkunde gg. 20 nötig.

Tagesknöterich (VIR 20 (Einatmen) / Seltenheit 20): Das Pulver dieser modehener Blume läßt das Opfer für negative ES der AUS-Probe an Tagen nicht mehr schlafen. Es bekommt gelbe Augen und erhält pro durchwachter Nacht kumulativ -1 auf alle Aktionen. Patzt die Probe, kann das Opfer nie mehr schlafen und siecht dahin bis zum Tod.

Wyverngalle (VIR 30 (Klinge) / Seltenheit 30): Starkes Neurotoxin. Widersteht das Opfer, verliert es GRÖ + STR an TP. Andernfalls stirbt es innerhalb weniger Minuten.

Krankheiten: Krankheiten können zahlreiche Effekte haben, u.a. Attributverminderungen und permanente schwere Wunden. Jede Krankheit besitzt 4 Attribute: Virulenz (VIR), Schwere, Periodizität und Seltenheit. Jeden Tag, den der Charakter in seiner Umgebung einer Krankheit ausgesetzt ist, muß er eine AUS-Probe gg. die VIR der Krankheit schaffen. Ist die ES 0 oder positiv, widersteht er der Krankheit, ist sie negativ, wird der Charakter krank. Die ES entspricht dann der Schwere der Krankheit, die für die Auswirkungen der Erkrankung maßgeblich ist. Fortan muß der Charakter pro Zeitraum der Periodizität der Krankheit einmal eine AUS-Probe gg. die VIR machen und die ES der Probe mit der bisherigen Schwere verrechnen (negative Werte verschlimmern die Krankheit also, positive verbessern sie).

- Die VIR kann vom SL je nach Umständen und Intensität der Berührung mit der Krankheit um +5 oder -5 modifiziert werden.

Natürliche Heilung: Erreicht die Schwere 0, ist der Charakter geheilt und erhält zukünftig eine +5 auf alle AUS-Proben gegen die kurierte Krankheit.

Medizin / Heilkunde: Medizin kann die natürliche Heilung bei Krankheiten unterstützen (oder auch verschlechtern), wenn sich der Heilkundige dem Kranken eine halbe Stunde lang zuwendet und eine Probe auf INT + Medizin gg. die Seltenheit der Krankheit macht. Die ES wird der nächsten AUS-Probe des Kranken hinzugerechnet.

Beispielkrankheiten:

Langsamer Tod (VIR 20 / Periodizität 1 Woche / Seltenheit 15): Pro 5 Punkten Schwere bekommt der Charakter eine schwere Wunde. Er fühlt sich müde, erholt sich nicht durch Schlaf und siecht langsam dahin.

Staubherz (VIR 20 / Periodizität Halber Tag / Seltenheit 22): Pro 2 Punkten Schwere reduziert sich die max. TP-Zahl des Kranken um 1. Sein Blut wird schwarz.

Schwächende Krankheiten (VIR 15 / Periodizität 1 Tag / Seltenheit STR = 13, AUS = 15, GES = 15, WAH = 10, INT = 18, WIL = 20, CHA = 18, KRE = 20): Pro 3 Punkten Schwere verliert der Kranke 1 Attributspunkt. Sinkt ein Attribut auf 0, stirbt der Kranke. (Einige Krankheiten schaden mehreren oder allen Attributen!)

Verhungern, Verdursten, Ersticken (Auszehrung): Diese Schadenskategorien verursachen temporäre schwere Wunden, aber keinen TP-Verlust. Ersticken wird in Runden gerechnet, Verdursten in halben Tagen, Verhungern in ganzen Tagen. Diese Zeiträume werden mit der AUS des Charakters multipliziert, erst danach beginnt der Charakter, Schaden zu nehmen. (Der SL kann die Zeiträume je nach Umständen modifizieren.) Schafft er eine AUS-Probe gg. 10 nicht, erhält er eine temporäre schwere Wunde (inkl. deren Pobenmal) und muß die Probe im darauffolgenden Zeitraum wiederholen. Schafft er die Probe, erhält er keine Wunde, und die ES bestimmt die Anzahl der Zeiträume, bis der Charakter die nächste Probe machen muß. Jede Probe nach der ersten ist in allen Fällen um kumulativ -5 erschwert.

Natürliche Heilung: Alle schweren Wunden durch Verhungern oder Verdursten verschwinden vollständig, sobald der Charakter wieder essen bzw. trinken kann und theoretisch ein Drittel seiner max. TP geheilt hätte. Von Erstickung erholt sich ein Charakter dagegen innerhalb weniger Minuten.

Heilung: Kritische und permanente schwere Wunden benötigen magische Heilung oder sehr gute Chirurgie und eine lange Erholungszeit.

Natürliche Heilung: Pro Ruhetag (mind. 12 Stunden totale Ruhe am Stück) heilt ein Charakter gemäß seiner AUS die folgende Anzahl an TP bis zu seinem TP-Maximum: AUS 1 = TP 1, 2-3 = 2, 4-6 = 3, 7-8 = 4, 9 = 5, 10 = 6, 11 = 7, 12 = 8, 13 = 9, 14 = 10, 15 = 12, 16 = 14, 17 = 16, 18 = 18 usw.

- Heilt ein Charakter sovielen TP, wie es seiner SSW entspricht, kann er eine nicht-permanente schwere Wunde heilen.

- Zur natürlichen Heilung von Krankheiten, Giften und Auszehrung s. dort.

Erste Hilfe: Wunden, die nicht bereits mit Chirurgie versorgt wurden, können innerhalb einer Stunde nach deren Erhalt mit einer Probe auf GES + Erste Hilfe behandelt werden: Wurfsergebnis 0-4 = TP-Regeneration 0, 5-9 = 1, 10-14 = 3, 15-19 = 6, 20-24 = 9, 25-29 = 12, 30+ = 20. Pro verlorenem TP dauert die Erste Hilfe dabei 1 Minute.

- Jeder Charakter kann nur einmal pro Kampf oder frischen Verletzungen Erste Hilfe erhalten.

- Erste Hilfe kann die natürliche Heilung beschleunigen: Wenn der Verarztende ein Minimum an Material zur Verfügung hat, sich um den Verletzten kümmert und mind. 3 auf Erste Hilfe hat, verdoppelt sich ohne Probe die Regenerationsrate der natürlichen Heilung.

Chirurgie: Wunden können innerhalb eines Tages nach deren Erhalt mit einer Probe auf GES + Chirurgie gg. den SG der Operation behandelt werden, wenn der Chirurg entsprechende Ausrüstung und genügend Zeit hat: SG der Operation 10 = Regeneration von ES x 5 TP (Dauer: 1 Stunde pro 10 regenerierte TP), 15 = eliminiert 1 schw. Wunde pro 5 Punkte ES (Dauer: 1 Stunde pro Wunde), 30 = eliminiert den Effekt einer krit. Wunde (Dauer: 12+ Stunden).

- Chirurgie kann keine permanenten schweren Wunden heilen.

Medizin / Heilkunde: Medizin kann Erste Hilfe ersetzen, dient aber eigentlich der Diagnose und Behandlung von Krankheiten und Vergiftungen (s. dort).

Pflanzliche Tinkturen: Pflanzliche Mittel haben zwei Attribute: Kraft und Seltenheit. Um die Zutaten zu bekommen, muß ein Pflanzenkundiger INT + Pflanzenkunde, Intrige oder Handel gg. die Seltenheit der Zutaten schaffen. Um die Tinktur korrekt anzufertigen, GES + Pflanzenkunde gg. die Kraft der Tinktur. Eine positive ES wird mit der Kraftstufe verrechnet und verbessert die Tinktur entsprechend.

Beispielinkturen/-pasten:

Weidentee (Kraft 5 / Seltenheit 12): Pro 5 Kraftpunkten werden einen Tag lang alle Proben bzw. die AUS für natürliche Heilung um +1 verbessert.

Guilgrünsirup (Kraft 15 / Seltenheit 18): Heilt sovielen TP von Wunden wie ein ganzer Tag natürlicher Heilung plus ein weiterer Tag pro 5 Kraftpunkten über Kraft 15. Die Heilung dauert 4 Stunden. Der Sirup kann nur max. alle 2 Tage eingenommen werden, sonst erhält der Anwender eine schwere Wunde durch allergische Reaktionen.

Jizzgum (Kraft 10 / Seltenheit 21): Diese Paste reduziert schnell Fieber und Schmerz. Der Effekt einer schweren Wunde und einer weiteren pro 10 vollen Kraftpunkten über Kraft 10 wird negiert. Die stärksten Pasten (Kraft 30+) lassen die WIL-Probe bei der dritten schweren Wunde außerdem automatisch gelingen. Jizzgum macht bei ständiger Anwendung süchtig.

Blual (Kraft 25 / Seltenheit 11): Diese Paste mindert den Effekt vom Leim-Gift innerhalb weniger Minuten. Eine mißlungene Widerstandsprobe gegen das Gift gilt nun als erfolgreich, eine erfolgreiche Probe negiert den Effekt. Mehrere Dosen von Blual innerhalb weniger Tage verstärken den Gifffekt allerdings erheblich.

Magie

Splitter (Shard): Die sog. Splitter sind kristalline magische Strukturen und repräsentieren materialisierte Überreste der Magie der Flamboyanz, der einstigen Hochzeit der Magie. Sie finden sich in Relikten, Überresten und Tänzern und besitzen einen Wert von 1 (schwach) bis 10 (sehr mächtig). Sie beeinflussen Attribute und Fähigkeiten und enthalten selbst aus ihrer Zeit eine primäre und zwei sekundäre Emotionen, die sie zeitweise oder dauerhaft auf ihre Umgebung auswirken können.

- Glanzlose Personen können die Präsenz eines Splitters ab Wert 2 und Inspirierte Splitter jedes Wertes mit einer Probe auf WAH + Concord gg. 20 - Splitterwert spüren.
- Die Primäremotion beeinflusst die Umgebung ab einem Splitterwert von 2. Um ihr zu widerstehen, muß ein Charakter eine WIL-Probe gg. Splitterwert x 5 schaffen. Scheitert er, wird er gemäß dem Wert des Splitters von dessen Emotion voll beeinflusst, mit einer ES von 0 bis 9 noch mit dessen halbem Wert, ab einer ES von 10 überhaupt nicht. Der Wurf darf nicht wiederholt werden (s. Tabelle unten).
- Die Sekundäremotionen beeinflussen die Umgebung ab einem Splitterwert von 4. Um ihnen zu widerstehen, muß ein Charakter eine WIL-Probe gg. Splitterwert x 3 schaffen. Scheitert er, wird er von beiden Emotionen beeinflusst, mit einer ES von 0 bis 9 nur von der ersten. Der Wurf darf nicht wiederholt werden.
- Glanzlose werden stärker beeinflusst als Inspirierte. Mißlingen ihre Proben, werden sie von den Effekten der nächst wertvolleren Spalte betroffen (s. Tabelle unten).
- Tänzer werden von Splitteremotionen ab einem Splitterwert von 5 auf dieselbe Weise betroffen. An einen Magier gebundene Tänzer können darüber hinaus auch von Splitterwerten unter 5 beeinflusst werden, wenn der SL eine Probe auf Splitterwert gg. Empathie des Tänzers + Resonanz des Magiers schafft.

Wert	Splittermasse	Emotionen spürbar...	Auswirkungen	Anmerkungen
1	Regentropfen	nahezu gar nicht	Verbesserung eines Gegenstandes um 1 Punkt	Emotionen nahezu unspürbar.
2	Haselnuß	alle paar Wochen	Verbesserung eines Gegenstandes um 2 Punkte	Primäremotion auch für Glanzlose spürbar.
3	Stilettklinge	einmal pro Woche	Insges. 3 Punkte für Attribute/Fertigkeiten	Primäremotion beeinflusst jeden mit Kontakt zum Material.
4	Glas	dreimal pro Woche	Insges. 4 Punkte für Attribute/Fertigkeiten	Inspirierte fühlen beide Sekundäremotionen. Mindestmenge für eine ganze Lokalität.
5	Tänzer	alle 2 Tage	Insges. 5 Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Klare Resonanz der Primäremotion und direkte Beeinflussung eines Inspirierten. Tänzer spüren Primäremotion.
6	Kurzschwert	einmal täglich	Insges. 6 Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Alle Emotionen beeinflussen direkt den Besitzer. Tänzer spüren alle Emotionen.
7	Großes Schwert	mehrmals täglich	Insges. 7 Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Alle Emotionen beeinflussen direkt den Besitzer, die Primäremotion auch dessen Tänzer. Maximum für Gegenstände bis GRÖ +2.
8	Thron	einmal pro Stunde	Insges. 8 Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Bedeutender Überrest der Flamboyanz. Inspirierte werden permanent von einer der Sekundäremotionen beeinflusst.
9	Kleine Lokalität	permanent	Insges. 9 Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Mächtiger Überrest der Flamboyanz; Splitter können nicht von diesem Platz entfernt werden. Glanzlose werden permanent von allen Emotionen beeinflusst, Inspirierte von beiden Sekundäremotionen.
10	Große Lokalität	permanent	Insges. 10+ Punkte für Attribute/Fertigkeiten und als Bonus auf Magische Künste	Mächtiger Überrest der Flamboyanz; Splitter können nicht von diesem Platz entfernt werden. Glanzlose und Inspirierte werden permanent von allen Emotionen überwältigt.

Artefakte: Artefakte sind magische Gegenstände ohne Splitter. Nur Inspirierte können sie benutzen und erschaffen, aber auch Glanzlose können sie erkennen. Jedes Artefakt hat eine physische Form und i.d.R. einen unaniemierten oder animierten Zustand. Unaniemierte Artefakte wirken ihre Kräfte passiv, animierte haben dagegen ein eigenes Bewußtsein und können ihre Kräfte auch selbst nutzen, sobald sie aktiviert werden. Manche Artefakte sind sogar zugleich unaniemiert und animiert.

Empfindung: Ein Artefakt beeinflusst seine Umgebung mit Empfindungen und offenbart sich Personen in ihren Träumen. Jeder, der ein Artefakt das erste Mal sieht oder ihm nahe ist (3 m Radius), muß eine Probe auf WAH + Concord gg. 20 machen. Gelingt sie, bekommt er in der folgenden Nacht Traumvisionen, die Auskunft über die Natur der Artefaktes geben. Ist die ES der Probe höher als 5, nickt die Person sofort weg und erhält die Visionen. Eine ES von 0 zeigt in der Vision die Präsenz und das Aussehen des Artefaktes, auch wenn es die Person selbst noch gar nicht als Artefakt erkannt hat. Eine ES von 1-2 vermittelt vage Hinweise auf die Funktion des Artefaktes. Eine ES von 3-4 vermittelt Erkenntnisse über die Benutzung des Artefaktes, eine ES von 5 und höher enthüllt alle Geheimnisse des Artefaktes.

Benutzung: Für die Benutzung (bzw. Bindung) des Artefaktes an den Charakter gibt es zwei Möglichkeiten:

Verzauberung: Für diese Methode benötigt man eines der seltenen verzauberten Tiere und dessen Sanktuswert (Schwan = 5, Pegasus = 8, Einhorn = 12). Der Charakter muß dann eine Probe auf CHA + Concord + Empfindungs-ES (Maximum der ES = Sanktuswert des Tieres) gg. 10 machen. Gelingt sie, kann das Artefakt benutzt werden. Mißlingt sie, kann sie mit einem anderen Tier wiederholt werden. Im Patzerfall kann der Inspirierte das Artefakt niemals mehr an sich binden.

Harmonisierung: Der Charakter strebt nach weiteren Artefaktvisionen mittels eines Traumes oder einer Trance, um mit dem Artefakt eine harmonische Einheit zu bilden. Er muß dafür eine Probe auf CHA + Concord + Empfindungs-ES gg. 20 schaffen. Mißlingt sie, muß er einen Monat warten, um es noch einmal zu versuchen. Im Falle eines Patzers kann der Inspirierte das Artefakt niemals mehr an sich binden.

Erschaffung: Die Erschaffung eines Artefaktes beginnt immer mit einer Traumtrance, in welcher der Concordist alle Vorstellungen über das Artefakt aktiv entwickelt. (Artefakte können darüber hinaus auch passende Zufallseffekte haben, die der SL bestimmt.) Damit der Traum sich materialisiert, muß der Concordist eine Probe auf KRE + Concord (Maximum von Concord = Gestaltstufe) gg. 25 schaffen. Mißlingt sie, kann er es nach einem Monat wieder versuchen. Im Falle eines Patzers verliert der Traum und kann sich niemals mehr materialisieren. Wenn der Traum sich materialisiert, muß daraus das Artefakt mit einer Probe auf KRE + Gestalt (Maximum von Gestalt = Stufe des Handwerks für das Anfertigen des Artefaktes) gg. 25 geformt werden. Das Formen dauert mind. 3 Monate ganztägiger Arbeit und benötigt die entsprechenden Rohmaterialien, die mit dem Traummaterial verbunden werden. Mißlingt er patzt die Probe, sind Zeit und Rohmaterial verschwendet bzw. verbraucht worden. Anschließend erfolgt eine Harmonisierung, während der die einzelnen Kräfte in das Artefakt eingebunden werden. Das Einbetten jeder Kraft dauert einen Monat. Für jede Kraft muß eine Probe auf KRE + Gestalt gg. 20 geschafft werden, und wenn nur eine der Proben mißlingt, muß der gesamte Prozeß wiederholt werden. Die Probe wird wie folgt modifiziert:

Effektdauer: Permanent wirkende Kraft = SG +7, Kraft nur zu 50% der Zeit aktiv = +5, Kraft kann nur vom Artefakt selbst benutzt werden = +3, Kraft nur unter bestimmten Umständen aktiv = +1, Kraft nur unter seltenen Umständen aktiv = -1.

Effektstärke: Kolossale Kraft (Attribut + Fertigkeit = 20, Geistarmee beschwören usw.) = +10, Große Kraft (Attribut + Fertigkeit = 15, Golem beschwören usw.) = +5, Geringere Kraft (Attribut + Fertigkeit = 10, Fliegen, Objekt animieren usw.) = +0, Kraft macht mehr als 30 Punkte Schaden = +5 pro weitere volle 10 Punkte.

Effektmenge: Pro Kraft nach der zweiten = +5, Pro Kraft nach der vierten = +7.

Askendanzmagie: Askendanz- bzw. Tänzermagie beruht auf magischen Wesen, den sog. Tänzern, die von ihren Herren, den Magiern, an sich gebunden, manipuliert und stimuliert werden, um die gewünschten Zauber zu wirken. Askendanzmagie kann von Glanzlosen wie auch von Inspirierten gewirkt werden und spaltet sich in die Disziplinen (Obediencies) Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus auf, die sich jeweils in der Art der Zauber, der Benutzung der Tänzer und damit auch der Sicht auf die Magie erheblich voneinander unterscheiden.

- Jeder Magier muß sich für eine Disziplin entscheiden und kann die Disziplin nur einmal im Leben ändern. In diesem Falle verringern sich Resonanz und Askendanz des Magiers danach um 2, und die Zauber der Tänzer müssen geändert werden.

Tänzer: Tänzer sind die eigentlichen Weber der Askendanzmagie und müssen von den Magiern erst an sich gebunden werden, bevor sie zum Zaubern benutzt werden können. Tänzer besitzen die Attribute Gedächtnis, Askendanzbonus, Empathie und Ausdauer, wobei die letzten drei Attribute durch Erfahrung gesteigert werden können.

Tänzererschaffung: Die Tänzerattribute können entweder mit 3d10 jeweils ausgewürfelt oder mit i.d.R. 17 Erschaffungspunkten einzeln ausgewählt werden.

3d10	Ersch.-Punkte	Gedächtnis	ASK-Bonus	Empathie	Ausdauer
3	1	12	+0	2	1
4-11	2	14	+1	3	2
12-16	3	16	+2	4	3
17-23	4	18	+3	5	4
24-27	5	24	+4	6	5
28-29	6	30	+5	7	6
30	7	40	+6	8	7
---	---	50+	bis +10	i.d.R. bis 10	i.d.R. bis 10

Gedächtnis: Ein Tänzer hat normalerweise zwischen 10 und 50 Gedächtnispunkte, die pro Punkt 5 SG-Punkte von Zaubern aufnehmen können. Ein Tänzer mit Gedächtnis 10 kann also Zauber mit einem SG-Gesamtwert von 50 in beliebiger Kombination memorieren. Die Gedächtnispunkte können niemals verändert werden.

Askendanzbonus: Dieser Bonus bezeichnet das Talent eines Tänzers, vom Magier manipuliert zu werden, und reicht von 0 (untalentiert) bis 10 (meisterlich).

Empathie: Mittels Empathie kann der Tänzer intuitiv mit dem Magier kommunizieren und spontane magische Effekte erschaffen. Der Wert reicht i.d.R. von 2 bis 10.

Ausdauer: Die Ausdauer bestimmt, wieviele Zauber ein Tänzer pro Tag wirken kann, wobei deren SG keine Rolle spielt. Der Wert reicht i.d.R. von 1 bis 10.

Zauber: Die Zauber, die ein Tänzer am Anfang beherrscht, werden vom Charakter mit Zustimmung des SL ausgesucht. Der Charakter kann so viele Zauber wählen, bis ihre zusammengerechneten SG entweder das Ergebnis seiner ASK x Resonanz oder das Gedächtnismaximum des Tänzers (das geringere von beiden) erreicht haben. Zauber, die einer anderen Disziplin als derjenigen des Magiers entstammen, haben dabei einen um 5 höheren SG.

- Um später - falls vorhanden - weitere Zauber eines Tänzers zu entdecken oder zu trainieren, muß sich der Magier für SG des Zaubers in Stunden intensiv mit dem Tänzer beschäftigen. Dabei darf er keine andere Tätigkeit unternehmen als das Erforschen eines oder mehrerer verborgener Zauber oder das Trainieren. Anschließend muß der Magier eine Probe auf ASK + Resonanz gg. den SG des Zaubers schaffen, um ihn hervorzubringen und wirken zu können. Schafft er die Probe nicht, muß er die Prozedur nach einer Woche wiederholen, patzt er sogar, nach einem Monat.

Askendanzmagische Sekundärattribute und Fertigkeiten:

Askendanz (ASK): Dies ist die Fähigkeit, die Bewegungen und technischen Voraussetzungen eines Tänzerzaubers zu erfüllen.

Resonanz: Dies ist die Fähigkeit, mit dem Geist eines Tänzers im Sinne einer der Askendanzdisziplinen kommunizieren und den Tänzer verstehen zu können.

Tänzerkunde: Mit dieser Fertigkeit erlangt man theoretisches Wissen über Tänzer, deren Wesen, Beschaffenheit, Physis und Reaktionen.

Askendanzpotential (APT): ASK + geringeres von Resonanz oder Tänzerkunde (+ ASK-Bonus des jeweiligen Tänzers).

Intuitives Potential (IPT): KRE (+ geringeres von Resonanz oder Empathie des Tänzers).

Zaubern: APT gg. SG des Zaubers.

- Der Zauber gelingt, wenn die ES positiv ist.

- Nachdem ein Zauber begonnen wurde, kann der Magier bis zu dessen Vollendung frei agieren, allerdings mit einer -3 auf alle Handlungen aufgrund der Konzentration, die er für den Tänzer und den Zauber weiterhin benötigt. Während dieser Zeit darf er aber keinen anderen Zauber mit demselben Tänzer beginnen. Bei mehreren begonnenen und noch nicht vollendeten Zaubern erhält der Magier pro aktivem Tänzer kumulativ eine -3 auf alle Handlungen.

Modifikatoren: Zaubern mit unsichtbarem Tänzer = -2, Zaubern eines disziplinfremden Zaubers = SG des Zaubers +5, Splitter in der Umgebung = + Splitterwert, Esoterische Architektur = +1 bis +5, Tänzergünstige Umgebung = +1, Präsenz einer Katze = -5.

- Bei SG-Multiplikationen (z.B. x2) wird der SG von Zaubern zunächst mit dem Multiplikator verrechnet, bevor andere Modifikatoren hinzukommen. Gibt es durch bestimmte Situationen mehrere Multiplikatoren, werden sie nicht addiert, sondern der erste Multiplikator wird für jeden weiteren jeweils um 1 erhöht.

Spontanes Zaubern: Soll ein Zauber in derselben Runde vollendet werden, in der er begonnen wird, verdoppelt sich sein SG.

Bewegungsloses Zaubern: Joristen können mit einem Malus von -3 ohne jede Bewegung zaubern und ihren Tänzer rein empathisch steuern. Sobald die Resonanz des Joristen zusammen mit der Empathie des Tänzers 15 ergeben, entfällt dieser Malus.

Intuitives Zaubern: Durch intuitives Zaubern greift der Magier nicht auf die festen Zauber eines Tänzers zurück, sondern kreiert mit diesem zusammen spontane magische Effekte. Dafür erläutert er zunächst alle Details des spontanen Zaubers, woraufhin der SL evtl. noch Änderungen verfügt und einen SG für den Zauber festlegt. Anschließend wird der SG verdoppelt, weil intuitive Magie sehr schwierig ist, und danach evtl. noch durch andere Modifikatoren erschwert. Abschließend muß der Magier eine IPT-Probe gg. den SG des Zaubers schaffen, um den Effekt bewirken zu können.

Choreographie: Choreographie ist die nur von Flammenträgern zu meisternde Kunst, Zauber durch gleichzeitigen Einsatz zahlreicher Tänzer mächtiger zu machen. Um ein Choreograph zu werden, benötigt ein Magier einen der sehr seltenen Lehrer dafür, mind. 6 Tänzer und Askendanz, Resonanz und Tänzerkunde mind. auf Stufe 9.

- Ein Choreograph kann für eine Choreographie max. seine ASK x Flamme Tänzer kontrollieren. Bei der Berechnung des APT wird aber nicht der ASK-Bonus eines Tänzers addiert, sondern die Menge der beteiligten Tänzer / 3, und jeder der an der Choreographie beteiligten Tänzer muß den Zauber memoriert haben.

- Alle Effekte eines durch Choreographie gewirkten Zaubers werden mit der Anzahl der an der Choreographie beteiligten Tänzer multipliziert.

Zaubern unterbrechen: Zaubern kann ohne Gegenzauber unterbrochen werden, wenn der Tänzer getroffen oder der Magier geschockt oder bewußtlos wird. Darüber hinaus muß er jedesmal, wenn er Schaden nimmt, eine WIL-Probe gg. 15 (bzw. 20 bei einer schweren Wunde) schaffen, um weiterzaubern zu können.

Gegenzaubern: Wenn sich beide Tänzer sehen oder spüren können und ein Magier das Zaubern und den Zauber eines anderen Magiers erkannt hat (s. Erkennen von Zaubern), kann er als eine Aktion einen Gegenzauber wirken, sofern zur Vollendung des gegnerischen Zaubers noch mind. 1 Runde Zeit bleibt. Ein Gegenzauber verlangt eine APT-Konkurrenzprobe. Ist die ES des Gegenzaubernden mind. 10, wird der gegnerische Tänzer erfolgreich gestört, ist sie 0 bis 10, benötigt der gegnerische Tänzer eine Runde länger zur Vollendung seines Zaubers.

Magische Künste: Die Magischen Künste Klang, Gestalt, Vista und Skandierung sind der Welt von den Musen vererbt worden. Der Schwerpunkt von Klang ist die Beeinflussung des Geistes, der von Gestalt die (Um-)Formung von Materie, der von Vista die Manipulation der Elemente und der von Skandierung die Beeinflussung der Zeit und des Schicksals. Die "Zauber" dieser Künste werden als Opera (Sg. Opus = Werk) bezeichnet und können nur von Flammenträgern gewirkt werden. Diese sog. Concordisten - auch als Harmonisten bekannt - sind sehr selten, auf ganz Harmundia wirken nur ungefähr 120 Melodiker, 40 Gestalter, 90 Vistakünstler und 35 Skandierer.

Kunstmagische Sekundärattribute und Fertigkeiten:

Kunst (KUN): Kunst ist die Fähigkeit bzw. das generelle Talent, die Facetten, Geheimnisse und Notwendigkeiten der Magischen Künste zu verstehen und anzuwenden.

Klang / Gestalt / Vista / Skandierung: Die Fertigkeiten der Magischen Künste stehen für das Training und Spezialwissen in den einzelnen Bereichen und korrelieren mit den "profanen" Kunstfertigkeiten Musik, Bildhauerei, Malerei und Poesie.

Kunstmagiepotential (KPT): KUN + geringeres von... Klang oder Musik / Gestalt oder Bildhauerei / Vista oder Malerei / Skandierung oder Posie.

Improvisationspotential (ImPT): KRE + geringeres von... Klang oder Musik / Gestalt oder Bildhauerei / Vista oder Malerei / Skandierung oder Posie.

Ein Opus erschaffen: KPT gg. SG des Opus + Qualitätsmarge.

- Das Opus gelingt, wenn die ES 0 oder positiv ist.

Qualitätsmarge: Der Concordist kann die Qualität seines Opus vor dessen Ausführung freiwillig mit einer Qualitätsmarge verbessern, die dann dem SG des Opus zugerechnet wird. Wird das Opus erfolgreich vollendet, beeinflusst der Qualitätsbonus einen beliebigen der numerischen Effekte des Opus gemäß folgender Tabelle, indem er mit dem Effekt multipliziert wird: Qualitätsmarge 0 = Qualitätsbonus 1, 1-4 = 2, 5-9 = 5, 10-15 = 10, 16-20 = 30, 21+ = 100. (Ist die Dauer eines Opus z.B. 1 Tag, verlängert sie eine Qualitätsmarge von 15 (= Qualitätsbonus 10) auf 10 Tage.)

Modifikatoren: Splitter in der Umgebung = + Splitterwert, Eingeschränkte Bewegungsfreiheit (Ausnahme: Skandierung) = unmöglich, Inspirationsreiche Umgebung = +2, Inspirationsarme Umgebung = -2. **Klang:** Totale Stille = +2, Lärm = -2, Schlechtes Instrument = -2, Sehr schlechtes Instrument = -4, Kein Instrument (z.B. Pfeifen) = -8. **Gestalt:** Speziell (s.u.). **Vista:** Entgegengesetzte Jahreszeit = -2, Identische Jahreszeit = +2. **Skandierung:** Totale Stille = +1, Lärm = -2, Sprachunfähig = unmöglich.

- Bei SG-Multiplikationen (z.B. x2) wird der SG von Opera zunächst mit dem Multiplikator verrechnet, bevor andere Modifikatoren hinzukommen. Gibt es durch bestimmte Situationen mehrere Multiplikatoren, werden sie nicht addiert, sondern der erste Multiplikator wird für jeden weiteren jeweils um 1 erhöht.

Schnelles Opus: Soll ein Opus in derselben Runde vollendet werden, in der es begonnen wird, verdoppelt sich sein SG. Im Falle eines Patzers verdoppelt sich darüber hinaus auch die negative ES.

Improvisation: Durch Improvisation greift der Concordist nicht auf die festen Opera seiner Kunst zurück, sondern kreiert spontane magische Effekte. Dafür erläutert er zunächst alle Details des spontanen Opus, woraufhin der SL evtl. noch Änderungen verfügt und einen SG für das Opus festlegt. Anschließend wird der SG verdoppelt, weil Improvisation sehr schwierig ist. Abschließend muß der Magier eine ImPT-Probe gg. den SG des Opus schaffen, um den Effekt bewirken zu können.

Cantus: Cantus kombiniert Klang und Skandierung zu eigenen Opera (GR 108-110). Die Cantus-KPT ist der Durchschnitt aus der Skandierungs-KPT und einer Klang-KPT, die sich aus KUN + geringeres von Klang oder Musik (Gesang) errechnet. Cantus-Proben werden durch folgende zusätzliche Modifikatoren beeinflusst: Begleitet von 1/2/3+ Musikern = +1/+2/+3, A capella = -2.

Union: Mehrere Concordisten können sich unter der Führung eines Opusmeisters bzw. Dirigenten vereinigen, um Gemeinschaftsopera zu erschaffen (z.B. Symphonien) oder bekannte Opera durch eine hohe Qualitätsmarge mächtiger zu machen.

- Der Dirigent muß zunächst eine Probe auf KUN + relevante Magische Kunst gg. Anzahl der beteiligten Concordisten x 5 schaffen, um die Gruppe anleiten zu können. Diese Probe kann durch eine Qualitätsmarge freiwillig erschwert werden. Wenn der Dirigent selbst an der Erschaffung des Opus mitwirkt, erhält die Probe einen Malus von -10. Scheitert die Probe, kann die Gruppe das Opus von vornherein nicht erschaffen.

- Ist die Probe erfolgreich, werden alle am Opus mitwirkenden Concordisten in Gruppen gemäß ihrer Magischen Kunstrichtung eingeteilt: je eine für Gestalt und Skandierung, Klang nach Instrumenten, Vista nach Jahreszeiten. In jeder Gruppe übernimmt ein Concordist die Leitung.

- Das KPT einer Gruppe errechnet sich danach wie folgt: KUN des Gruppenleiters + geringste relevante Magische Kunstfertigkeit oder Kunstfertigkeit in der Gruppe.

- Danach würfelt der Gruppenleiter 1d10 und jedes Gruppenmitglied 1d10(g). Wirkt der Dirigent in der Gruppe mit, erhält seine Probe einen Malus von -5. Das Ergebnis aller Gruppenwürfe wird zur KPT der Gruppe addiert, ebenfalls der Qualitätsbonus, falls der Dirigent seine anfängliche Probe mit einer Qualitätsmarge erschwert. (Bei mehreren Gruppen muß der Qualitätsbonus nach Belieben zwischen den Gruppen aufgeteilt werden.)

- Dann werden alle Gruppenergebnisse zusammengerechnet. Erreicht das Gesamtergebnis den SG des Opus + Qualitätsmarge, ist es erfolgreich erschaffen worden.

Ein Opus unterbrechen: Ein rel. schnell zu erschaffendes Opus kann ohne Gegenopus unterbrochen werden, wenn der Concordist geschockt oder bewußtlos wird.

Darüber hinaus muß er jedesmal, wenn er Schaden nimmt, eine WIL-Probe gg. 15 (bzw. 20 bei einer schweren Wunde) schaffen, um weiter am Opus arbeiten zu können.

Dissonanz (nur Klang und Skandierung): Ein Opus kann als eine Aktion von einem gleichartigen Concordisten in akustischer Reichweite gestört werden, sofern zur Vollendung des gegnerischen Opus noch mind. 1 Runde Zeit bleibt. Ein Gegenopus verlangt eine Konkurrenzprobe der relevanten KPT. Ist die ES des Gegenopus mind. 10, wird das Original-Opus erfolgreich gestört, ist sie 0 bis 10, benötigt der gegnerische Concordist eine Runde länger zur Vollendung seines Opus.

- Ein reiner Melodiker oder Skandierer kann zu einem Cantusopus kein Gegenopus wirken, ein Cantist kann dagegen ein Klang- oder Skandierungsopus zu stören versuchen, erhält aber auf seine Probe eine -5.

Erlernen neuer Opera: Ein Concordist benötigt für das Lernen neuer Opera einen Mentor oder einen Zugang zu den Substanzen der Älteren Kunst (z.B. Bilderwelten).

- Mit einem Mentor muß er nach einem intensiven Studium von SG des Opus in Stunden eine KPT-Probe gg. den SG des Opus schaffen, um es zu erlernen. Mißlingt die Probe, kann ein neuer Versuch jeweils nach dem Doppelten an Zeit, die für die letzte Probe benötigt wurde, unternommen werden. Bei einem Patzer kann der Concordist jedoch einen Monat lang kein Opus derselben Kunstrichtung erlernen.

- Eine Substanz der Älteren Kunst enthält ein oder mehrere Opera mit einer SG-Summe von 10 bis 50 oder mehr SG-Punkten. Das Erlernen ist identisch mit dem Lernen von einem Mentor, aber der Proben-SG des zu erlernenden Opus ist um 5 geringer.

Kreieren neuer Opera: Um ein neues Opus zu kreieren oder ein improvisiertes festzuschreiben, muß das Opus mind. dreimal innerhalb eines Monats erfolgreich gewirkt worden sein. Dann muß der Concordist SG des Opus x 2 an EP ausgeben und eine Probe auf KRE + relevante Magische Kunstfertigkeit gg. den SG des Opus machen. Die ES der Probe legt fest, wie lang der Erschaffungsprozess dauert: -11 oder weniger = 1 Jahr, -10 bis -6 = 6 Monate, -5 bis -1 = 2 Monate, 0 = 1 Monat, 1-5 = 2 Wochen, 6-10 = 1 Woche, 11+ = 1 Tag. (Beispiele für SG: GR 74.)

Zaubern oder Opera widerstehen: Einem Zauber oder Opus kann nur widerstanden werden, wenn er/es direkt auf die Zielperson einwirkt (bei einer Feuerhand wirkt der Zauber z.B. auf den Magier selbst und nur das Feuer auf die Zielperson). Das Widerstehen ist eine bewußte Handlung, die aber nicht als Aktion zählt.

- Ein Magier kann einem Zauber mit einer ASK-Probe gg. 15 widerstehen. Ist die ES der Probe positiv, erhöht sie den SG des Zaubers. Ein Nichtmagier kann Zaubern mit einer WIL-Probe gg. den SG des Zaubers widerstehen. Ist die ES der Probe höher als jene des Zaubers für den Zauber, kann das Ziel der Magie widerstehen.
- Ein Concordist kann einem Opus mit einer KRE-Probe, ein Nichtconcordist mit einer WIL-Probe gg. den SG des Opus widerstehen. Ist die ES der Probe höher als jene des Zaubers für das Opus, kann das Ziel der Magie widerstehen.

Materialresistenz (nur Gestalt): Material hat einen natürlichen Widerstand gegen seine Gestaltung und kann für ein Gestalt-Opus nur verwendet werden, wenn dem SL vor Beginn des Opus eine Probe auf die Resistenz des Materials gg. den SG der KPT des Concordisten mißlingt.

Materialresistenzwerte: Papier/Stoff = 2, Glas/Sand = 3, Holz/Erde = 4, Metall = 5, Stein = 6, Präsenz eines mag. Splitters = + Splitterwert.

Erkennen von Zaubern, Opera, magischen Effekten und Tänzern: Vollendete, sichtbare Zauber können mit WAH + ASK gg. 20, vollendet Opera mit WAH + KUN oder Concord gg. 20 erkannt und verstanden werden.

- Ein Zauber, der noch gewirkt wird, kann mit ASK + Tänzerkunde gg. SG des Zaubers erkannt werden, wenn der Tänzer gesehen wird. Das gilt als eine Aktion und offenbart nur die Herkunft und die Auswirkungen des Zaubers, aber keine Details.
- Ein Opus, das noch gewirkt wird, kann mit KUN + relevante Magische Kunstfertigkeit gg. SG des Opus (ohne Qualitätsmarge) erkannt werden. Das gilt als eine Aktion und offenbart nur die Herkunft und die Auswirkungen des Opus, aber keine Details.
- Jeder Inspirierte kann einen Tänzer sehen, Glanzlose nur mit einer Probe auf WAH + Wachsamkeit gg. 15. Daher kann sich ein Tänzer innerhalb von 1 Runde unsichtbar (oder wieder sichtbar) machen und wird dann von einem Inspirierten nur noch mit einer Probe auf WAH + Wachsamkeit gg. 15 erkannt, von Glanzlosen gar nicht mehr.
- Nur die Gaben "Dämonen entdecken" oder "Finsternis entdecken" erlauben das Erkennen von Dämonen oder Finsternis.
- Effekte, Gaben, nicht offensichtliche Leiden usw. der Maske sind in keiner Weise zu erkennen.

Dämonenbeschwörung: Um einen Dämon zu beschwören, braucht der Beschwörer mind. 1 Punkt in Dämonologie und den für den Kreis des Dämons erforderlichen Finsterniswert. Außerdem benötigt er die für den Kreis des gewünschten Dämons passende Beschwörungstinte, um ein ausreichendes Portal zum Abyss zu erschaffen.

- Das Beschwörungsritual ist eine Probe auf Schwärze des Beschwörers + Dämonologie gg. den SG des Kreises, dem der Dämon entstammen soll. Gelingt die Probe, handelt der Dämon mit dem Beschwörer einen für beide Seiten bindenden Pakt über seine Dienste und die Gegenleistung des Beschwörers aus. Der Pakt wird von den Advocati Diaboli der Erzteufel überwacht. Mißlingt sie, kann das je nach Macht des Dämons unbedeutende bis fatale Konsequenzen für den Beschwörer haben: Opalinen strafen den Beschwörer mit minderen Effekten und unangenehmen Tricks; Azuren und Saphiren berichten den Paktbruch den Erzteufeln, die für die Verbreitung der Nachricht im Abyss sorgen (-3 auf alle zukünftigen Beschwörungsproben des Beschwörers); Bernstein und Safranen verfahren ebenso und hetzen dem Eidbrüchigen obendrein eine Horde hinterhältiger Teufelchen mit gemeinen Tricks auf den Hals; Purpurnen und Scharlachen verfahren ebenso, aber deren Teufelchen sollen den Beschwörer oder dessen Familie sogar töten; Obsidianen unternehmen alles, um den Beschwörer nach langer Qual zu töten und seine Seele zu zerstören.
- Bei erfolgreicher Beschwörung werden anschließend die Attribute und Eigenschaften des Dämons festgelegt.
- Die Art und Weise der Ausführung seiner Aufgaben obliegt dem Dämon, der weitgehend frei handeln kann.

Beschwörungsmodifikatoren: Vorsichtiges Portalzeichnen = +1 pro Runde (max. +3), Schnelles Portalzeichnen = -2, Viele Schatten = +1, Wenige Schatten = -1, Eigenes Blut zur Tinte mischen = +1 pro TP (max. +3), Teufelchen mit Beziehungen zum Dämonenkreis = +1, Teufelchen beherrscht Sprache des Dämons = +1, Anleitung eines Teufelchens = +2, Hilfe eines Dämons desselben Kreises = +5, Minotaur anwesend = +1, Finsterner anwesend = +1, Hilfe eines Finsternen = + Schwärze des Finsternen.

Kreis	Dämonenart	Finsternis	SG	Beschwörungszeit	Attribute Min./Max.	Dichte	Dichte-Bonus	Opazität	Opazitäts-Bonus	Fertigkeits-Gruppen	Fertigkeits-Punkte
1	Opal	10	10	1 R	2 / 9	20	+1	0	+1	1	10
2	Azur- und Saphir	30	15	Dichte des Dämons / 10 R	3 / 11	25	+3	5	+3	2	30
3	Bernstein- und Safran	70	20	Dichte des Dämons / 5 R	4 / 14	40	+6	10	+4	3	50
4	Purpur- und Scharlach	90	25	Dichte des Dämons R	7 / 17	55	+9	15	+5	4	100
5	Obsidian	98	30	Dichte des Dämons Min.	9 / 20	100	+15	25	+10	5	300

Dämonenerschaffung:

Attribute: Dämonen haben nur 7 Primärattribute, weil sie statt Ausdauer Dichte besitzen. Diese Attribute aller Dämonen eines Kreises haben jeweils Minimalwerte, zu denen bei der Dämonenerschaffung die sog. Beschwörungspunkte hinzugerechnet werden, die sich aus der Schwärze des Beschwörers + ES der Beschwörungsprobe ergeben. Alle 7 Attribute können mit diesen Punkten nach Belieben des SL gesteigert werden, dürfen aber die Maximalwerte nicht überschreiten. Die Sekundärattribute werden danach wie bei der SC-Erschaffung berechnet, mit der Ausnahme, daß GRÖ und Flug-BR direkt durch den Einsatz von Beschwörungspunkten bestimmt werden.

Dichte: Die Dichte ist das dämonische Äquivalent zu den TP. Wenn dieser Wert 0 erreicht, löst sich der Dämon auf, kehrt in den Abyss zurück und hinterläßt nur ein körperähnliches Objekt aus kristalliner Finsternis. Die Dichte eines Dämons kann mit Beschwörungspunkten verbessert werden, indem sie sich pro eingesetztem Punkt um den Dichtebonus erhöht. Die AUS eines Dämons errechnet sich, falls nötig, aus dessen Dichte / 5.

Opazität: Die Opazität ist ein übernatürlicher Schutz gegen Schaden. Nur wenn Schaden höher als die Opazität eines Dämons ist, dringt er vollständig durch diesen Schutz und wird von den Dichtepunkten abgezogen. Ein Dämon ist darüber hinaus gegen alle Schadensarten außer von Waffen, Licht und Magie immun. Die Opazität eines Dämons kann mit Beschwörungspunkten verbessert werden, indem sie sich pro eingesetztem Punkt um den Opazitätsbonus erhöht.

Lichtschaden: Sonnenlicht reduziert die Dichte um 5 Punkte, die Mittagssonne um 15 Punkte und Feuer reduziert sie auf Dichte / VIR des Feuers.

Fertigkeiten: Wieviele (aber nicht welche) der fünf bekannten Fertigungsgruppen ein Dämon beherrscht, wird durch seinen Kreis unabänderlich festgelegt. Dabei ist zu beachten, daß nur Obsidiandämonen die Gruppe "Okkultes" beherrschen können. Die Fertigungspunkte für jeden Kreis sind ebenfalls festgelegt, werden aber, anders als bei der SC-Erschaffung, 1 zu 1 eingesetzt. Alle Dämonen können außerdem die Muttersprache des Beschwörers in der Höhe von dessen Schwärzewert sprechen.

Natürliche Waffen: Alle Dämonen besitzen Klauen und Fänge, manche auch Hörner. Aber der Beschwörer muß Beschwörungspunkte ausgeben, wenn ein Dämon diese Waffen auch benutzen können soll. Die entsprechenden Fertigkeiten zählen aber zu keiner Fertigungsgruppe und können bei jedem Dämon gesteigert werden (Schaden s. u. nat. Waffen).

Erfahrung und Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte (EP): EP werden vom SL i.d.R. am Ende eines Abenteuers oder einer Spielsitzung an jeden Charakter verteilt. Als Richtlinie gilt dabei: Max. 4-5 EP für ein mißlungenes und erfolgloses Abenteuer, 10-20 EP für ein gelungenes und erfolgreiches Abenteuer, 20-30 EP für ein sehr gelungenes und ruhmreiches Abenteuer. Menge, Bonus-EP und Zeitpunkte der EP-Vergabe können aber durchaus je nach Willen des SL variieren.

- EP müssen von den Charakteren sofort nach deren Erhalt für Aspekte, Primärattribute, Fertigkeiten, Vorteile und/oder Nachteile eingesetzt werden und dürfen nicht aufgespart werden. Das bedeutet, daß EP auch auf eine Kenntnis verteilt werden können, ohne daß sie sofort zu deren Steigerung führen. Führt eine EP-Verteilung aber zur Steigerung einer Kenntnis, können dieser Kenntnis nicht während derselben EP-Verteilung noch weitere EP zugeteilt werden. Außerdem darf, abgesehen von langen Kampagnen, jede Kenntnis pro Abenteuer nur einmal gesteigert werden.
- Sobald die nötige EP-Anzahl für eine Steigerung erreicht ist, steigt die entsprechende Kenntnis um 1 Punkt: Aspekte = angestrebte Stufe x7, Primärattribute = x5, Fertigkeiten = x3. Ein neuer Vorteil kostet dessen Punktwert x10, das Eliminieren eines Nachteils dessen Punktwert x5, sofern der SL dem Eliminieren zustimmt. (Dunkle Aspekte und Leiden können allerdings weder gesteigert noch eliminiert werden.) Eine Spezialfertigkeit kostet 3 EP und kann nur genommen werden, wenn deren Basisfertigkeit mind. auf Stufe 5 ist und nicht bereits eine Spezialisierung hat.
- Zauber und Opera können nicht mit EP erworben werden.

Lernen von Lehrern oder aus Büchern: Fertigkeiten der Gruppen Wissen und Okkultes benötigen zum Steigern zwingend einen Lehrer oder eine entsprechende qualifizierte Informationsquelle, andere Kenntnisse können dagegen freiwillig auch auf diese Art erlernt oder verbessert werden.

- Ein Lehrer muß einen höheren Kenntniswert als der Schüler haben und für einen verständlichen Unterricht eine Probe auf CHA + gelehrte Kenntnis gg. SG 15 (modifizierbar durch die Lehrumstände) schaffen, der Schüler für das Verstehen eine Probe auf INT + gelehrte Kenntnis gg. SG 3 x (angestrebte Stufe - ES des Lehrerwurfes). Scheitert eine Probe, passen Lehrer und Schüler nicht zusammen, ansonsten erhält der Lernende für jeden Tag des intensiven Lernens (mind. 8 Stunden) 1 EP auf die Kenntnis, bis er sie steigern kann. Bricht er die Studien ab, behält er die bis dahin erlangten EP, muß aber bei Neuaufnahme der Studien die Proben wiederholen.
- Das Lernen aus einem Buch ist ähnlich, nur werden Kenntnisstufe des Buches (= Informationsgehalt) und ES (= Schreibstil) fest vorgegeben.

Hintergrund, Welt und weiterführende Informationen (nur engl. Supplemente)

Die Entstehung und Geschichte der Welt: 11-22. Chronologien: 18, 20.

Der Kontinent Harmundia: Karte: 64-65. Allgemeine Informationen: 23. Reisen durch Harmundia: 294-297.

Die Reiche des Zwiellichts: 24-63. Die Insel des Herbstes: 261-262. Schulen: 299-300.

Beispielbaronien (inkl. zahlreicher NSC): Die Baronie Rundstein: 270-278. 10 ausgewählte Domänen aller Reiche: GP 15-113.

Die Spezies: 66. Kobolde (Sprites): 67, Gnome (Spriggans): 69, Satyrn: 71, Oger: 73, Minotauren: 75, Riesen: 77, Schwarze Feen: 80, Zwerge: 82, Medusen: 84.

Die Gefallenen (Herbstlinge): Draaken: 258, Morganas: 259, Pixies: 260.

Die Inspirierten: 91-96. Domänen: 299.

Die Bedrohungen:

Der Schatten: 231. Finsternis, Schwärze und Terror: 231-234. Leiden: 234-236. Gaben: 237-238. Die Beschwörer: 239-240. Der Abyss: 240-245.

Die Maske: 246-247. Perfidie: 247-248; 251. Leiden: 248-250. Gaben: 250-251. Verderbtheiten: 252. Verdorbene Kreaturen: 252-254. Befleckung/Befl. Opera: 254--257.

Die Magie: Die Verzauberung der Welt: 187-188. Die Flamboyanz: 188. Splitter (Shard): 189-190, GR 26-27. Erleuchtete (Luminare): 190-191. Heiligtümer: 298-299, GR 12-19. Überreste: GR 9-11. Esoterische Architektur: GR 20-25. Der Quaderorden: GR 22-25.

Askendanzmagie: Askendanz, Disziplinen: 194-195, GR 45-62. Tänzer: 192-194. Choreographie: GR 63-65. Der Orden der Chiffrenmagier: 196-197, GR 33-43.

Die Magischen Künste: 211-213, 76-80, 87-89, 91-93, 98-101. Die Älteren Künste: GR 70-72. Die Concordisten: GR 75-86.

Gegenstände: Preise für allgemeine Ausrüstung, Tiere, Besitztümer, Dienstleistungen, Waffen und Rüstungen: 182-186. Rüstungen: 169. Waffen: 170-175. Gifte, Pflanzentinkturen: 177-178.

Relikte / Artefakte: GR 28-31, 188 (Dolch), 245 (Befleckte Knochenkeule), 255 (Befleckte Artefakte).

NSC/SC: Charakterarchetypen: 129-144. NSC-Typen: GP 131-143. Speziesarchetypen: Draaken: 258, Morgana: 260, Pixie: 260.

Besondere NSC: Liturgischer Spion: 271, Waffenmeister: 273, Verwalter: 273, Schöngeist (Medusa): 274, Bibliothekarin: 275, Jornist-Zensor: 275, Scharfrichter (Minotaur): 276, Schmied (Oger): 277, Schmuggler: 278, Junger Anhänger der Maske: 281, Junger Anhänger des Schattens: 282, Niederer Adliger: 283, Milizionär: 288, Jornist-Spion: GR 49, Eklipsist-Zensor (Kobold): GR 55, Obskurantist-Notar: GR 61, Klang-Schamane (Minotaur): GR 86, Gestalt-Künstler: GR 90, Vista-Dilettant: GR 97, Skandierung-Söldnerpoet (Oger): GR 103.

- NSC der Baronien aus den Gray Papers (GP 15-113; 116-129). NSC aus dem Abenteuer des Grimoires (GR 114-129).

Tiere/Kreaturen/Dämonen: Tiere: 291-293. Kreaturen: Bestiarium (frz.). Dämonen 240-245. Verdorbene Kreaturen der Maske: 252-254.

Die Kunst der Intrige (Anleitung für SL): 263-269.

Abenteuer: The Lords of Mean-Mist: 279-290. Requiem for a Dead Mage: GR 114-129. Ophidian Tragedy: GP 116-129. The King of Spring. Sanctuary of Elegius: PDF.

Harmundia

Zeit: 1 Tag = 12 Tagstunden (Diurn) und 12 Nachtstunden (Nox) à jeweils 60 Minuten.

1 Jahr = 10 Monate à jeweils 3 Wochen à jeweils 10 Tage (*Frühlingsmonate:* Nymphenzeit, Dryadenzeit, Trollzeit. *Sommermonate:* Phoenixzeit, Wyvernzeit, Zentaurenzeit. *Herbstmonat:* Herbst. *Wintermonat:* Herbst. *Frühlingsmonat:* Harpenzeit, Hydraxzeit, Tarraskenzeit).

Währung: Die stark bleihaltige Goldmünze der Söldnerrepublik (GM) ist das international anerkannte Zahlungsmittel. Sie wird in 11 sog. Brocken aufgeteilt.

Preisrichtlinien:

<p>Dienstleistungen (unqualifiziert/qualifiziert/hochqualifiziert pro Tag): Tagelöhner 1/1/3, Diener 1/2/5, Handwerker 2/3/7, Matrose 1/6/20, Händler normal 2/5/7 reich 7/15/50, Adliger 12/25/60, Gelehrter 2/4/7, Gardist 1/2/3, Unteroffizier 2/5/7, Offizier 10/20/40, Magier 5/15/45, Spion 30. (Pro Auftrag) Wundarzt 1, Seuchenarzt 7, Chirurg 15, Meuchelmörder 50+, Informant 3-10, Fälscher 30, Prostituierte 4-10, Kurtisane 200-400, Dieb 12-20.</p> <p>Rüstungen (Oberkörper/Teilschutz/Vollschutz): Wattierte Stoffrüstung 7/15/30, Lederrüstung 17/40/120, Verstärkte Lederrüstung 50/120/250, Schuppenpanzer 150/350/750, Bänderpanzer 350/800/1700, Kettenpanzer 850/1800/4200, Plattenpanzer 1000/2500/5000. (Verziert oder hohe Qualität: Preis x 10-100.)</p> <p>Waffen: Kleine Waffen 2-15, Mittlere Waffen 10-30, Große Waffen 20-60, Riesige Waffen 30-70, Kleiner Schild 10, Großer Schild 20, Turmschild 45, Armbrust 20-60, Bogen 10-40, Balista 340. (Verziert oder hohe Qualität: Preis x 10-100.)</p> <p>Lebenshaltung: Tavernenübernachtung 2-6/Nacht, Nahrung 1-6/Tag, Trockenproviant 6/Woche, Billige Getränke 0.5-2.5/Flasche, Teure Getränke 10-80/Flasche.</p> <p>Ausrüstung: Zelt (2 Personen) 3, Kompaß 14, Astrolabium 15, Fernrohr 15, Erste Hilfe - Material 3, Rucksack 1, Schulmaterialien 1-3, Dietrichset 10, Sattel und Reitgeschirr 15, Billiges Musikinstrument 2-5, Teures Musikinstrument 10-30, Kleines Möbelstück 2-5, Großes Möbelstück 8-20, Billiges Werkzeugzeug 1-4, Teures Werkzeugzeug 5-10.</p> <p>Kleidung: Einfache Kleidung 3-5, Feste Reisekleidung 10, Gardeuniform 12, Gute Kleidung 15-20, Nobelpackung 30, Höfische Kleidung 35+.</p> <p>Schmuck (Kupfer/Gold/Onyxium): Ohrringpaar 1/100/2000, Brosche 3/250/4300, Gürtelschnalle 3/450/5000, Kette 4/500/10.000, Diadem 20/2300/40.000, Maske 5/2600/45.000, Krone 25/3500/55.000, Zepter 5/3500/60.000.</p> <p>Tinkturen/Gifte (1 Anwendung): 100/Seltenheit 10, 1500/Seltenheit 15, 5000/Seltenheit 20, 10.000+/Seltenheit 30.</p>	<p>Tiere: Hund 2, Jagdhund 12, Schaf 12, Jagdfalke 14, Esel 20, Schwein 25, Kuh 30, Ochse 35, Pony 55, Kamel 65, Schlange 65, Exotischer Singvogel 80, Pferd 80, Streifvogel 140.</p> <p>Magie: Tänzerwissen verbessern 10/Tag, Resonanz o. Mag. Kunst verbessern 15-45/Tag, Normale Kunstfertigkeit lernen 7/Tag, Opus von Concordmentor lernen 50/Tag, Dämonologie- oder Discordmentor 250-1000/Tag, Tänzer markieren 50, Tänzer (unmarkiert/untrainiert) 250, Tänzer (markiert/untrainiert) 500, Tänzer (trainiert/20 SG-Punkte) 800, Tänzer (trainiert/60 SG-Punkte) 1850, Tänzer (hochtalentiert/untrainiert) 5000+, Opus der Älteren Kunst (10 SG-Punkte) 1000, Opus der Älteren Kunst (20 SG-Punkte) SG x 2500, Opus der Älteren Kunst (30 SG-Punkte) SG x 10.000, Beschwörungstinte (Kreis 1/2/3/4/5) 10/25/50/125/175, Vistapigmente 1/unmodifizierten SG-Punkt des Opus.</p> <p>Rohstoffe: Holz 5/Kubikfuß, Kohle 350/Tonne, Gewürze 25/Feinunze, Seltene Materialien (Splitter usw.) 1250+/Feinunze, Marmor 1200/Tonne, Kupfererz 450/Tonne, Eisenerz 700/Tonne, Silbererz 3200/Tonne, Golderz 5000/Tonne, Halbedelsteine 5-20/Karat, Edelsteine 50-300/Karat.</p> <p>Transportmittel: Sänfte 35, Einachser 55, Zweifachser 85, Karawane 100, Kutsche 180.</p> <p>Schiffe: Kleines Segelschiff (Bark, Schaluppe) 200-700, Mittelgroßes Segelschiff (Kutter, Korvette, Galeere) 3000-7000, Großes Segelschiff (Fregatte, Galeone) 6000-12000.</p> <p>Gebäude: Hütte 250, Bauernhaus 850, Schmiede 1200, Mühle 1700, Kleines Stadthaus 1400, Großes Stadthaus 2500, Wachturm 1500, Motte 7500, Burg 30.000, Festung 250.000+, Garnison 1+ Mio. (Monat). (Mieten: Neupreis / 20.)</p> <p>Reisen (pro Tag und Person): Straße 12, Flußfahrt 10, Seefahrt 15.</p> <p>Bestechung (nach Qualifikation des Bestochenen): 2-30 für unbedeutende Handlungen, 50-1500 für bedeutende Handlungen.</p>
---	--

Die Reiche: Karte s. 64-65.

Altes Imperium	Reich (Wappen)	Daten
Septentrión	Prinzengemeinden (Adler) S. 24	<i>Regierung:</i> Prinzipat / <i>Hauptstadt:</i> Tslana / <i>Sprache:</i> Kiemeni / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> gemäßigt-nordisch <i>Geld:</i> 1 Adler = 10 GM / <i>Ressourcen:</i> Getreide, Landwirtschaft, Nahrungsmittel, Vieh / <i>Tänzer:</i> gewöhnlich / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 40, Oger 20, Zwerge 10, Medusen 10, Satyrn 10, Minotauren 5, Gnome 5 / <i>Einwohner:</i> Prinziner
	Lyphan (Sonnenschild) S. 27	<i>Regierung:</i> Gerontokratie / <i>Hauptstadt:</i> Bukhrosha / <i>Sprache:</i> Kosaki / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> nordisch <i>Geld:</i> 1 Sastre = 5 GM / <i>Ressourcen:</i> Getreide, Landwirtschaft, Pferde / <i>Tänzer:</i> gewöhnlich / <i>Dämonen:</i> gewöhnlich <i>Population (%)</i> : Menschen 40, Kobolde 20, Schw. Feen 10, Gnome 10, Minotauren 5, Medusen 5 / <i>Einwohner:</i> Lyphanen
	Wilde Gegenden (Gekreuzte Äxte) S. 31	<i>Regierung:</i> Stammesgesellschaft / <i>Hauptstadt:</i> keine / <i>Sprache:</i> Nordik / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> nordisch <i>Geld:</i> Tauschhandel / <i>Ressourcen:</i> Holz, Fleisch, Erze / <i>Tänzer:</i> ungewöhnlich / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 35, Riesen 20, Zwerge 15, Oger 10, Kobolde 10, Minotauren 5, Satyrn 5 / <i>Einwohner:</i> Barbaren o. Wilde
	Freibeutenklave (Segelschiff) S. 35	<i>Regierung:</i> Demokratie / <i>Hauptstadt:</i> Tortage-la-Rouge / <i>Sprache:</i> Freibeutenlingo / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> mediterran <i>Geld:</i> 1 Pistole = 10 GM / <i>Ressourcen:</i> Fleisch, Fisch, Maritimprodukte / <i>Tänzer:</i> gewöhnlich / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 50, Gnome 20, Oger 10, Medusen 10, Zwerge 5, Satyrn 5 / <i>Einwohner:</i> Freibeuter
Armgard	Urgamand (Zerbrochen. Spiegel) S. 52	<i>Regierung:</i> Wahlmonarchie / <i>Hauptstadt:</i> Lorgol / <i>Sprache:</i> Urgamisch / <i>Schrift:</i> Armgardisch / <i>Klima:</i> gemäßigt <i>Geld:</i> 1 Urgamische Münze = 1 GM / <i>Ressourcen:</i> Holz, Erze, Nahrungsmittel / <i>Tänzer:</i> ungewöhnlich / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 50, Kobolde 15, Gnome 15, Oger 10, Zwerge 10 / <i>Einwohner:</i> Urgamen
	Janrenia (Streitkolben) S. 55	<i>Regierung:</i> Konstitutionelle Monarchie / <i>Hauptstadt:</i> Rann / <i>Sprache:</i> Janrenian / <i>Schrift:</i> Armgardisch / <i>Klima:</i> gemäßigt-nordisch <i>Geld:</i> 1 Janrenische Münze = 1 GM / <i>Ressourcen:</i> Landwirtschaft, Vieh / <i>Tänzer:</i> gewöhnlich / <i>Dämonen:</i> ungewöhnlich <i>Population (%)</i> : Menschen 60, Medusen 15, Schw. Feen 10, Oger 5, Riesen 5, Minotauren 5 / <i>Einwohner:</i> Janrenen
	Liturgische Provinz (Neuvenkreuz) S. 58	<i>Regierung:</i> Theokratie / <i>Hauptstadt:</i> Neuven / <i>Sprache:</i> Liturgisch / <i>Schrift:</i> Armgardisch / <i>Klima:</i> gemäßigt-nordisch <i>Geld:</i> 1 Liturgische Münze = 1 GM / <i>Ressourcen:</i> Nahezu alles (autark) / <i>Tänzer:</i> ungewöhnlich / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 95, Jahreszeitlinge 4, Morganas 1 / <i>Einwohner:</i> Liturgen
Moden-Hen´	Imperium von Kesch (Halbmond) S. 40	<i>Regierung:</i> keine / <i>Hauptstadt:</i> keine / <i>Sprache:</i> Keschit (Int. Verkehrssprache) / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> subtropisch (Wüste) <i>Geld:</i> 1 Dirhem = 5 GM / <i>Ressourcen:</i> Früchte, Vieh, Zucker, Stoffe, Edelsteine / <i>Tänzer:</i> ungewöhnlich / <i>Dämonen:</i> sehr selten <i>Population (%)</i> : Menschen 40, Gnome 20, Satyrn 10, Kobolde 10, Oger 5, Riesen 5 / <i>Einwohner:</i> Keschiten
	Söldnerrepublik (Schwert und Schild) S. 49	<i>Regierung:</i> Republik / <i>Hauptstadt:</i> Orkhane / <i>Sprache:</i> Mercerin / <i>Schrift:</i> Moden-Hen´ / <i>Klima:</i> gemäßigt <i>Geld:</i> Standard-Goldmünze zu 11 Brocken / <i>Ressourcen:</i> Gestein, Erze / <i>Tänzer:</i> sehr selten / <i>Dämonen:</i> ungewöhnlich <i>Population (%)</i> : Menschen 60, Jahreszeitlinge 40 / <i>Einwohner:</i> Republikaner o. Söldner
	Witwenländer (Bücher) S. 43	<i>Regierung:</i> Matriarchatsmonarchie / <i>Hauptstadt:</i> Estezia / <i>Sprache:</i> Ophidian / <i>Schrift:</i> Moden-Hen´ / <i>Klima:</i> mediterran <i>Geld:</i> 1 Perle = 10 GM / <i>Ressourcen:</i> Früchte, Getreide, Erze, Edelmetalle, Kräuter / <i>Tänzer:</i> selten / <i>Dämonen:</i> ungewöhnlich <i>Population (%)</i> : Menschen 60, Medusen 20, andere Jahreszeitlinge 20 / <i>Einwohner:</i> Witwenländer
	Marschen v. Modehen (Baum) S. 46	<i>Regierung:</i> Druidenrat / <i>Hauptstadt:</i> Arnel / <i>Sprache:</i> Modehen / <i>Schrift:</i> Moden-Hen´ / <i>Klima:</i> mediterran <i>Geld:</i> 1 Kristall = 5 GM / <i>Ressourcen:</i> Getreide, Erze, Edelmetalle, Edelsteine / <i>Tänzer:</i> gewöhnlich / <i>Dämonen:</i> sehr selten <i>Population (%)</i> : Menschen 55, Jahreszeitlinge 45 / <i>Einwohner:</i> Modehener
Imperiumsfreie Länder	Bokkor* (kein Wappen) S. 38	<i>Regierung:</i> Doppelkönigtum / <i>Hauptstadt:</i> Alt-Bokkor / <i>Sprache:</i> Bokkori / <i>Schrift:</i> Septentrian / <i>Klima:</i> tropisch (Dschungel) <i>Geld:</i> keins / <i>Ressourcen:</i> Edelmetalle, Edelsteine / <i>Tänzer:</i> selten / <i>Dämonen:</i> selten <i>Population (%)</i> : Menschen 100 / <i>Einwohner:</i> Bokkori
	Die Hörner* (kein Wappen) S. 61	<i>Regierung:</i> keine / <i>Hauptstadt:</i> keine / <i>Sprache:</i> Diverse und Infernal / <i>Klima:</i> unirdisch <i>Geld:</i> keins / <i>Ressourcen:</i> keine / <i>Tänzer:</i> selten / <i>Dämonen:</i> häufig <i>Population (%)</i> : unbekannte Verhältnisse / <i>Einwohner:</i> kein Name

*: Kann bei der SC-Erschaffung nicht als Herkunftsland gewählt werden.

Reisezeiten und -konditionen:

Zu Fuß	Geschw. (km/Std.)	Reisetag (km/8 Stunden)	Beritten	Geschw. (km/Std.)	Reisetag (km/10 Stunden)	Fliegend	Geschw. (km/Std.)	Reisetag (km/10 Stunden)
GRÖ -2	1,5	12	Ochse, Karren	3	30	BR 9	18	180
GRÖ -1	3	24	Pony, Esel, Kutsche	4,5	45	BR 15	30	300
GRÖ 0	4,5	36	Pferd, Schnellkutsche	6	60	BR 20	40	400
GRÖ +1	6	48						
GRÖ +2	9	72						
GRÖ +3	13,5	108						

Bokkor (Geschw. 3/4), **Freibeutenklave** (Langsam und äußerst gefährlich im Inland, zur See 1/1), **Hörner** (Langsam und äußerst gefährlich), **Imperium von Kesch** (Geschw. 3/4; Karawane: Geschw. x1), **Janrenia** (Geschw. 1/1, Frühling/Herbst 2/3, Winter 1/4; Pferdestaffel: Geschw. x2), **Liturgische Provinz** (Geschw. 1/3; Für Fremde viele Passierscheine nötig), **Lyphan** (Geschw. 2/3, Winter 1/3; Pferdestaffel (teuer): Geschw. x3), **Marschen v. Modehen** (Geschw. 1/1; Pferdestaffel: Geschw. x3; Riesenadler: x1), **Prinzengemeinden** (Geschw. 1/1, Grenzregionen 2/3), **Söldnerrepublik** (Geschw. 3/4, Winter 1/3; Pferdestaffel (teuer): Geschw. x3), **Urgamand** (Geschw. 2/3; Pferdestaffel: Geschw. x3; Karawane: x1), **Wilde Gegenden** (Geschw. 1/10; Riesenadler: Geschw. x10), **Witwenländer** (Geschw. 3/4; Pferdestaffel: Geschw. x2)

NSC - Schablone: Mittels folgender Schablone können menschliche NSC sehr schnell generiert werden, indem man für jede Fähigkeit den gewünschten Wert der zugehörigen Spalte wählt. Der Einfachheit halber sollte die Anpassung an Jahreszeitlinge dergestalt erfolgen, daß sie entsprechend ihren natürlichen Fähigkeiten einer jeweils anderen Spalte zugeordnet werden. Ein schwächerer menschlicher Askendanzmagier mit exzellenten magischen Fähigkeiten hätte beispielsweise 35 TP, aber ein APT von 20, 4 Tänzer und Zauber bis SG 25. Ein vergleichbarer minotaurischer Askendanzmagier würde dagegen bei den körperlichen Attributen zwei Spalten höher eingestuft und hätte entsprechend mehr Stärke, Ausdauer und TP. (Typische Beispiel-NSC s.u.)

Kenntnis / Attribut / Fähigkeit	Mäßig	Moderat	Gut	Exzellent
Attribute	3	4	6	8
Fertigkeiten	2	4	6	8
Vorteile	0	1	2	3
TP (SSW / SKW)	35 (12 / 17)	40 (13 / 20)	45 (15 / 22)	50 (16 / 25)
Rüstungsschutz	1	4	8	12
Initiative Nahkampf / Fernkampf	8 / 10	10 / 12	12 / 14	14 / 16
Nahkampfwaffe (Attacke, Parade) / Schaden	10 / +3	12 / +4	14 / +6	16 / +8
Fernkampfwaffe (Attacke) / Schaden	10 / +2	12 / +3	14 / +4	16 / +6
Passive Verteidigung (- Rüstung!)	3	4	6	8
Ausweichen (- Rüstung!)	8	10	14	16
APT / IPT	8 / 4	12 / 8	16 / 12	20 / 16
Tänzer / Höchster SG der Zauber	1 / 10	2 / 15	3 / 20	4 / 25
KPT / ImPT	8 / 4	12 / 8	16 / 12	20 / 16
Opera (Anzahl) / Höchster SG der Opera	5 / 10	10 / 15	15 / 20	20 / 25

Domänen (Reiche, Länder, Lehen): Eine Domäne wird, wie auch Charaktere, durch Aspekte und ihnen zugeordnete Attribute näher beschrieben, deren Wert jeweils von 1 bis 10 reicht. Während die einzelnen Attribute Entwicklungsstufen und sonstige Faktoren der Domäne definieren, stehen die Aspekte für die übergeordneten Verfassungen und Gewichtungen im jeweiligen Bereich.

- Körper steht für die physische Kraft einer Domäne, deren Organisationsgrad, Einwohnerzahl, Truppenstärke, Territorium usw. Dunkler Körper dagegen steht für Unzufriedenheiten, Revolten und Aufstände. Überwiegt Dunkler Körper, herrscht in der Domäne Anarchie oder Bürgerkrieg.
- Geist steht für die Macht und den Einfluß einer Domäne, deren finanzielles Potential, Informationsfluß, Bildungs- und Wissensstand. Dunkler Geist steht dagegen für Verrat, Spionage, Korruption und Putschbestrebungen. Überwiegt Dunkler Geist, wird die Domäne Opfer eines Putsches und damit Umsturzes.
- Seele steht für das Magiepotential, die Souveränität, diplomatischen Fähigkeiten und die politische Bedeutung einer Domäne. Dunkle Seele steht dagegen für den Einfluß anderer Domänen, ein magisches Ungleichgewicht und für den Einfluß des Schattens und der Maske mitsamt ihren Dienern. Überwiegt Dunkle Seele, versinkt die Domäne im magischen Chaos, wird Opfer dunkler Mächtschaften oder Teil einer anderen Domäne.

Erschaffung einer Domäne: Eine von Spielern gestaltete Domäne mitsamt Geschichte und Details sollte genau mit dem SL abgesprochen werden, bevor ihr Werte zugeordnet werden. Anschließend bekommen die Aspekte gemäß Domänengröße und Absprache jeweils einen Wert nach folgendem Schema: Kleines Lehen = 1-2, Grafschaft = 3-4, Baronie = 5-6, Herzogtum = 7-8, Königreich = 9-10. Alle Attribute erhalten danach den Wert ihrer zugehörigen Aspekte und können dann innerhalb ihrer Aspektgruppen verändert werden, indem jeder Punkt, der einem Attribut abgezogen wird, einem anderen Attribut desselben Aspektes zugeschlagen wird. Gleichfalls können zwischen den Aspekten Punkte umverteilt werden, was sich dann natürlich auch auf alle Attribute dieser Aspekte auswirkt. Allerdings erhält die Domäne für jeden auf diese Art umgeschichteten Aspekts- oder Attributpunkt auch einen Punkt in einem beliebigen Dunklen Aspekt. (Wichtig: Dies sind nur Richtlinien, die besonders für Baronien gedacht sind. Viele Domänenwerte können nach Belieben vergeben werden, solange der SL damit einverstanden ist und die Logik nicht gegen die Werte spricht.)

	Körper / Dunkler Körper				Geist / Dunkler Geist		Seele / Dunkle Seele	
	Einwohner	Armee	Verteidigung	Organisation	Finanzen	Information	Magiepotential	Diplomatie
1	20	5 Milizionäre	Motte	Nahezu unorganisiert	Permanenter Finanzmangel	Weitgehend isoliert	Magie nahezu unbekannt	Nachbarn sind unbekannt oder werden ignoriert
3	100	10 Soldaten	Burg	Mäßige Infrastruktur, Lord zeitweise präsent	Fortdauernde Finanzschwäche	Rudimentärer Informationsfluß	Magie bekannt, aber gemieden	Konflikte oder Kriege mit Nachbarn
5	500 - 1000	50 Soldaten	Festung	Solide Infrastruktur, feste herrschaftliche Repräsentanten	Ausgeglichene Finanzen	Organisiertes Nachrichtennetz	Einige freie Magier	Gespannte Verhältnisse mit den Nachbarn
7	10.000 - 20.000	2000 - 5000 Soldaten und Ritter	Mehrere Festungen und Garnisonen	Gute Infrastruktur, effiziente Bürokratie	Wohlstand und solide Überschüsse	Extensives und wohlorganisiertes Nachrichtennetz	Magierschule und mehrere freie Magier	Intensiver Botschaftsverkehr mit Nachbarn
10	100.000 und mehr	10.000 - 50.000 Soldaten und Ritter	Viele Festungen, Garnisonen und Trutzburgen	Sehr komplexe Infrastruktur und Bürokratie	Reichtum und hohe Überschüsse	Sehr komplexes und weitreichendes Nachrichtennetz	Magierakademie und viele freie Magier	Nachbarn sind Teil des eigenen Einflusbereiches

Verwaltung und Entwicklung einer Domäne: Es ist rel. regelmäßig nötig, daß der Domänenherrscher oder ein Stellvertreter wichtige Entscheidungen trifft oder Notlagen bewältigt. Dafür sind Proben auf Domänenattribut + Strategie, Verwaltungswesen oder Diplomatie gg. einen SG gemäß der folgenden Situationen nötig:

Strategie / Taktik: Manöver abhalten = 15, Truppenaufmarsch mobilisieren = 20, Geheimen Truppenaufmarsch mobilisieren = 25, Kleine Revolte niederschlagen = 10, Größeren Aufstand niederschlagen = 15, Rebellion niederschlagen = 20, Von Nachbardomäne(n) unterstützte Rebellion niederschlagen = 25, Krieg gegen einen Nachbarn führen = Konkurrenzprobe.

Verwaltungswesen: Schlechte Ernte = 15, Serie schlechter Ernten = 20, Vernichtete Ernte = 25, Geringeres Desaster (Erdrutsch) = 10, Mittelgroßes Desaster (Tierseuche) = 15, Großes Desaster (Erdbeben, Seuche) = 20, Katastrophe (Vulkanausbruch, Endemische Seuche) = 25.

Diplomatie: Grenzstreitigkeiten = 15, Schwierige Friedensverhandlungen = 20, Sehr schwierige Friedensverhandlungen = 25, Neutralität bei Angriff auf einen entfernten Verbündeten bewahren = 10, Friedensverhandlungen mit Grenzgarantien passiver Nachbarn = 15, Komplizierte Bündnisverhandlungen = 20, Schwierige Verhandlungen für einen dauerhaften Frieden und wirtschaftliche Zusammenarbeit = 25.

Zu den Konsequenzen von Erfolg und Mißerfolg einer solchen Probe s. Domänenaufstieg und -niedergang sowie Dunkle Aspekte einer Domäne.

Modifikatoren: Beauftragen eines Stellvertreters = -2, Ungünstige Umstände = -3, Sehr ungünstige Umstände = -4, Verweifelte Situation = -5, Erz- oder Todfeindschaft = -5, Andere Partei wohlbekannt = +2, Günstige Umstände = +3, Sehr günstige Umstände = +4, Bestmögliche Umstände = +5.

Domänenaufstieg: Handlungen des Domänenherrschers können mit Zustimmung des SL und gemäß der in obiger Tabelle genannten Richtlinien zu einer Verbesserung der Domänenwerte führen. Der SL kann Domänen-EP vergeben, wenn sich der Spieler intensiv um seine Domäne kümmert und alle Entscheidungen, Pläne und Ziele für die Domäne sowohl angemessen erläutert als auch mit passenden Handlungen in die Tat umsetzt.

EP-Richtlinie: 1 Jahr lang regelmäßige Pflege der Domäne (Abwesenheitszeit max. 2 Monate) = 5, Lösen einer Krise mit Strategie/Verwaltungswesen/Diplomatie mit SG 10/15/20/25 = 1/2/5/10, Lösen der Krise mit außergewöhnlicher Brillanz = +2.

Entwicklungskosten: Domänenattribut steigern = nächste Stufe x 20, Dunklen Aspekt verringern = bisherige Stufe x 15. Sobald alle Attribute einer Aspektgruppe um 1 höher als ihr Aspekt sind, steigert sich der Aspekt automatisch auf den Wert des geringsten zugehörigen Attributes.

- Darüber hinaus kann sich eine Domäne die Ressourcen einer benachbarten Domäne aneignen. Dafür ist eine Konkurrenzprobe in dem gewünschten Bereich (Domänenattribut + Strategie, Diplomatie oder Verwaltungswesen) erforderlich. Der Gewinner erhält vom Verlierer einen Punkt des Attributes, das an der Probe beteiligt war. (Im Falle eines Patzers sogar 2 Punkte, und zusätzlich erhält der Verlierer den üblichen Punkt in einem Dunklen Aspekt.) Sinkt ein Attribut einer Domäne dabei auf 0, wird sie komplett vom Nachbarn annektiert. Wichtig ist bei dieser Form der Entwicklung, daß die Verhältnisse zwischen den am Konflikt beteiligten Domänen beachtet werden, denn ein Königreich erfährt z.B. keine Entwicklung, wenn es die Ressourcen einer kleinen Baronie vereinnahmt.

Domänen-niedergang: Je länger der Domänenherrscher abwesend ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich in seiner Domäne die Probleme häufen. Seine Stellvertreter müssen daher in gewissen, aus der folgenden Tabelle zu ersehenden Zeitabständen vom SL festgelegte Fertigkeitstests (Strategie/Verwaltungswesen/ Diplomatie) gg. einen SG der Abwesenheitszeit machen: Abwesenheitszeit 6 Monate = SG 12, 9 Monate = 12, 12 Monate = 12, 14 Monate = 14, 16 Monate = 14, 18 Monate = 16, 20 Monate = 18, 22 Monate = 20 usw. (Der Malus für den Stellvertreter ist bereits eingerechnet.)

Scheitert eine Probe - ob vom Stellvertreter oder vom Herrscher -, wird das Domänenattribut, welches Ursache für die Probe war, um 1 Punkt verringert. (Je nach Ermessen des SL, Krisenschwere und Probenergebnis kann es auch mehr Punkte verlieren, oder mehrere Attribute verlieren 1 Punkt usw.) Fällt ein Attribut dabei auf 0, wird die Domäne verlassen, annektiert oder versinkt im Chaos. Ein Herrscher muß mind. 2 Wochen in der Domäne weilen, um die Monatszählung zurückzusetzen.

Dunkle Aspekte einer Domäne: Die Werte der Dunklen Aspekte einer Domäne werden durch drei Ereignisse erhöht:

- Ein Patzer bei einer Domänenprobe erhöht den Dunklen Aspekt, der zum an der Probe beteiligten Attribut gehört, um 1.
 - Wenn der Schatten oder die Maske persönlich in der Domäne am Werk sind, erhöht sich der SG der daraus resultierenden Domänenprobe auf 30. Glückt die Probe, werden die Mächte einige Zeit zurückgewiesen, mißlingt sie jedoch, erhöht sich der für die Pläne dieser Mächte relevante Dunkle Aspekt sofort auf Aspekt +1. Das bedeutet, daß der Dunkle Aspekt überwiegt und die Domäne im Chaos versinkt.
 - Spielerentscheidungen und -handlungen können nach Ermessen des SL ebenfalls zum Erhöhen eines Dunklen Aspektes führen.
- Sobald ein Dunkler Aspekt überwiegt, übernimmt der SL die Kontrolle über die Domäne.

Heiligtümer: Früher oder später werden die Inspirierten mit einem Gründererleuchteten zusammenstoßen und ihr eigenes Heiligtum finden und entwickeln. Der erste Schritt dafür ist das Vorstoßen zum Herzen eines Heiligtums, dem Kernraum, von dem sich im Laufe der Zeit alle anderen Räume (die sog. Harmonia) erschließen und erreichen lassen. In diesem Herzen schlummert der Erleuchtete und wartet auf seine Erweckung, um sein magisches Reich wieder aufbauen zu können. (Ein Heiligtum ist also kein "Hauptquartier" für die Inspirierten, sondern der Wohnsitz eines mächtigen Verbündeten und Mentors, den es um jeden Preis zu schützen gilt.)

Erweckungsritual: Die Inspirierten müssen lediglich die Flamme des Erleuchteten berühren, die in der Mitte des Raumes schwebt. Der Erleuchtete erwacht daraufhin, benötigt aber fast immer Kraft und Zeit, um zu seiner alten Stärke zurückzufinden, und zwar umso mehr, je länger er vorher geruht hat. Die Stärke des Erleuchteten wird mit dem Erweckungspotential (EPT) gemessen, das wie die Flamme von 1 bis 10 reicht. Auch die Größe des Heiligtums, das neben dem Herzraum bis zu vier sog.

Harmonia - für jede Magische Kunst eines - besitzen kann, richtet sich nach der Stärke des Erleuchteten:

- Ein Erleuchteter in Stasis hat nach der Erweckung EPT 1-2; er kann nicht sprechen und hat noch keine Persönlichkeit. Das Heiligtum besteht nur aus dem Herzraum.

- Ein schlafender Erleuchteter hat EPT 3-4 und damit bereits seine Persönlichkeit. Das Heiligtum besitzt ein Harmonium.

- Ein ruhender Erleuchteter hat EPT 5-6 und kann sprechen. Sein Heiligtum hat zwei Harmonia.

- Ein aktiver Erleuchteter hat EPT 7-8 und kann Visionen seiner früheren Leben erzeugen. Das Heiligtum besitzt drei Harmonia.

- Ein vollendeter Erleuchteter hat EPT 9-10 und kann neue Flammen erschaffen. Sein Heiligtum hat alle vier Harmonia. Das Erschaffen einer neuen Flamme benötigt ein unschuldigtes Kind zwischen 7 und 10 Jahren (bzw. angepaßt bei Jahreszeitlingen) und 30 EP von den Inspirierten, die für das Ritual komplett bezahlt werden müssen.

Stärkungsritual: Die Inspirierten können den Erleuchteten mit ihren eigens dafür aufbewahrten EP stärken, wenn sie sich im Herzen des Heiligtums befinden. Die nächste EPT-Stufe kostet dabei so viele EP wie die aktuelle Stufe x nächste Stufe. (Die EP können dafür wie gewohnt angespart werden.) Je höher aber die EPT-Stufe des Erleuchteten ist, desto einfacher ist für die Inspirierten auch das Steigern ihrer eigenen Aspekte: Ein Erleuchteter mit EPT 1-4 reduziert die Steigerungskosten für die Aspekte auf x6, mit 5-7 auf x5, mit 8-10 auf x4. Das gilt aber jeweils nur, solange der Aspekt nicht die EPT übersteigt; in diesem Falle sind die Kosten wieder normal bei x7. Darüber hinaus regenerieren sich die Schicksalspunkte der Inspirierten im Heiligtum, und zwar 1 SP pro Minute.

Harmonia: Ein Harmonium ist ein großes, labyrinthartig verzweigtes Hallensystem, das einer Magischen Kunst gewidmet und voller magischer Wunder ist. Es wird durch ein Portal im Herzraum erreicht. Jedes Heiligtum kann bis zu vier Harmonia entwickeln, je nachdem, wie mächtig der Erleuchtete ist. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Harmonia zugänglich werden, richtet sich nach den Gottmüttern des Erleuchteten, den Musen. Der SL notiert bei der Erweckung des Erleuchteten die Priorität der Gottmütter von der ersten bis zur vierten und eröffnet in dieser Reihenfolge auch die dazugehörigen Harmonia (Orphèle = Klang, Cysèle = Gestalt, Nuence = Vista, Stance = Skandierung). Das erste Harmonium erlaubt eine +4 auf alle Proben der zugehörigen Magischen Kunst, das zweite eine +3, das dritte eine +2, das vierte eine +1. Diese Boni werden im Herzen des Heiligtums jeweils um 1 reduziert, im Radius von 90 m um das Heiligtum herum um 2.

Anhang

Bestiarium

Tiere

Name	STR	AUS	GES	WAH	TP	SSW	SKW	NK	SB	GRÖ	BR	Fertigkeiten / Besonderheiten
Adler	7	7	5	14	42	14	21	6	+1	+0	1/12	Jagd 7, Wachsamkeit 9, Klauen 8, Schnabel 5
Bär	12	10	5	8	76	25	37	8	+10	+1	4	Jagd 5, Wachsamkeit 8, Klauen 5, Zähne 5 (Bären können pro Runde zweimal angreifen und Manöver 'Distanz aufgeben' anwenden.)
Falke	1	5	7	11	26	8	13	4	-6	-3	1/12	Jagd 7, Wachsamkeit 8, Klauen 8, Schnabel 4
Hai	10	10	8	8	46	15	23	9	+2	-1	6	Jagd 6, Schwimmen 7, Wachsamkeit 6, Zähne 6
Hund (Jagd)	4	7	7	11	47	15	23	5	+0	-1	4	Athletik 7, Jagd 5, Wachsamkeit 5, Klauen 3, Zähne 5
Kamel	12	12	4	7	82	27	41	7	+10	+1	6	Athletik 7, Hufe 3 (trainiert: 6)
Katze	2	2	11	10	17	5	8	6	-4	-2	4	Schleichen 7, Klettern 8, Wachsamkeit 8, Klauen 3
Löwe	13	10	6	8	66	22	33	9	+6	+1	3	Jagd 2, Wachsamkeit 6, Klauen 7, Zähne 6
Ochse	15	15	2	2	82	27	41	8	+18	+1	4	Athletik 7
Pferd	12	12	3	7	82	27	41	7	+10	+1	6	Athletik 7, Hufe 3 (trainiert: 6)
Pony	10	10	4	7	66	22	33	7	+6	+1	5	Athletik 7, Hufe 3
Rabe	1	5	7	6	26	8	13	4	-6	-3	1/9	Wachsamkeit 5, Ausweichen 6
Ratte	1	3	10	8	10	3	5	5	-6	-3	6	Wachsamkeit 6, Schleichen 6, Ausweichen 7
Riesennadler	22	22	3	7	166	55	83	9	+57	+4	3/20	Athletik 7, Klauen 8, Schnabel 7 (nur Wilde Gegenden)
Riesenseepferd	12	12	6	5	82	27	41	7	+8	+0	4	Athletik 7
Schlange (groß)	15	8	8	8	80	26	40	11	+18	+1	0	Jagd 5, Verstecken 6, Schleichen 6, Würgen 8 (Opfer kann keine Aktion mehr machen und bekommt pro Runde SB Schaden.)
Schlange (klein)	2	2	12	8	22	7	11	7	-2	-1	0	Jagd 5, Verstecken 7, Schleichen 6, Beißen 8 (Opfer wird Gift mit VIR 15 bis 25 eingespritzt, das nach einigen Minuten wirkt.)
Tiger	13	10	7	8	66	22	33	10	+6	+1	4	Jagd 6, Wachsamkeit 6, Schleichen 7, Verstecken 6, Klauen 7, Zähne 7
Wolf	5	8	10	14	45	15	22	7	+0	-1	4	Athletik 10, Jagd 6, Schleichen 3, Wachsamkeit 10, Klauen 3, Zähne 6

Alcheron
Moorspinne
Behemoth
Aasfresser
Droc

Kreaturen

Sylde: Syliden sind von Baumgeistern beseelte, intelligente Bäume, die nur in Modehen vorkommen und dort die Wälder und Grenzen bewachen. Sie bewegen sich auf einem magischen Windhauch eine Handbreit über dem Boden durch das Land.

Attribute: Flamme 0/0 (Seele 1/0). STR 20, AUS 20, GES 5, WAH 10, INT 6, WIL 10, CHA 6, KRE 6. TP 250, NK 10, SB +47, GRÖ +4, BR 12.

Fertigkeiten: Wachsamkeit 9, Athletik 8, Ausweichen 8, Überleben (Wald) 10, Verstecken 10, Jagd 8, Schleichen 10, Diplomatie 5, Geographie 6, Jahreszeiten (Alle) 8, Äste 8. Rindenrüstung (Schutz 15). Äste (INI +3, AT +2, PA -1, Schaden +50).

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Wunder

(Die Wunder als mächtige Wesen der Vorzeit sind nur mit typischen Rahmenwerten angegeben und können jeweils nach Belieben ausgestaltet werden.)

Troll: Naturverbundes, friedfertiges, aber schnell aggressives Waldwesen, das besonders das Feuer scheut.

Attribute: STR 14, AUS 15, GES 5, WAH 6, INT 4, WIL 4, CHA 1, KRE 1. TP 91, SSW 30, SKW 45, NK 9, SB +15, KUN 1, GRÖ +1, BR 6.

Fertigkeiten: Verstecken 5 (+2 im Frühling und Herbst), Wachsamkeit 7, Pflanzenkunde 6, Kreaturenkunde 5, Concord 3, Klauen 5.

Besonderheiten: Verwundete Trolle verankern sich im Boden und heilen ihre Wunden über Nacht.

Zentaur

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Dryade

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Harpyie

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Nymphe

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Wassermann

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Salamander

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Sirene

Attribute: STR, AUS, GES, WAH, INT, WIL, CHA, KRE. TP, SSW, SKW, NK, FK, SB +, KUN, ASK, GRÖ +, BR.

Fertigkeiten:

Besonderheiten:

Prodigien (oder Exzellenzen)

(Die Prodigien als mächtige Wesen der Vorzeit sind nur mit typischen Rahmenwerten angegeben und können jeweils nach Belieben ausgestaltet werden.)

Drache: Eine mächtige Echsenkreatur.

Attribute: STR 25, AUS 25, GES 12, WAH 10, INT 10, WIL 10, CHA 10, KRE 10. TP 231, SSW 77, SKW 115, NK 9, SB +52, KUN 10, ASK 10, GRÖ +4, BR 12/12 (Flug).

Fertigkeiten: Belastungen (allgemein) 20, Wissen 15, Okkultes 10, Waffen (Klauen, Zähne, Schwanz usw.) je 8.

Besonderheiten: Ein Drache hat pro Runde 2 Aktionen (Ausnahme: Odemwaffe). Odemangriff mit Feuer-VIR 20 (Kegel mit 50 m Länge und 10 m Durchmesser).

<p>Hydra: Eine mehrköpfige Riesenechse. <i>Attribute:</i> STR 19, AUS 20, GES 5, WAH 6, INT 7, WIL 4, CHA 5, KRE 4. TP 141, SSW 47, SKW 70, NK 12, SB +35, KUN 7, GRÖ +3, BR 3. <i>Fertigkeiten:</i> Belastungen 6, Wissen 6, Okkultes 7. <i>Besonderheiten:</i> Eine Hydra hat mind. 2 Köpfe und pro Kopf jeweils 1 Aktion. Wird ein Kopf abgeschlagen, wachsen innerhalb weniger Runden zwei neue nach. Ein Hydra stirbt erst, wenn sie alle Köpfe verliert.</p>
<p>Phoenix: Ein sehr scheuer, aber friedfertiger Vogel, der aus Feuer und Asche geboren und immer wiedergeboren wird. <i>Attribute:</i> STR 7, AUS 7, GES 12, WAH 10, NK 9, ASK -, KUN -, GRÖ -1, BR 1/9 (Flug), SB +0, TP 47, SSW 15, SKW 23. <i>Fertigkeiten:</i> Ausweichen 10, Schnabel 6. <i>Besonderheiten:</i> Schnabel macht zus. Feuerschaden mit VIR 5. Ein Phoenix trägt eine magische Flamme in sich.</p>
<p>Tarraske: Eine gewaltige, starke Kreatur, halb Fisch, halb Drache. Die Tarraske zeigt sich Sterblichen nur selten und ficht hinter den Kulissen der Weltbühne einen überirdischen Kampf mit der Maske aus.</p>
<p>Titan: Eine mächtiger, humanoider Riese, der sich Sterblichen nur selten zeigt und hinter den Kulissen der Weltbühne einen überirdischen Kampf mit der Maske ausficht.</p>
<p>Wyvern: Eine fliegende Riesenechse. <i>Attribute:</i> STR 9, AUS 8, GES 9, WAH 11, INT 5, WIL 5, CHA 4, KRE 3. TP 60, SSW 20, SKW 30, NK 9, SB +4, KUN 4, GRÖ +2, BR 6/12 (Flug). <i>Fertigkeiten:</i> Belastungen 6, Diebesfertigkeiten 5. <i>Besonderheiten:</i> Eine Wyvern hat pro Runde 2 Aktionen. Ihr Stachel enthält ein Gift mit VIR und Seltenheit 30.</p>
<p>Zyklop: Einäugiger, friedfertiger Riese. <i>Attribute:</i> STR 12, AUS 12, GES 13, WAH 15, INT 15, WIL 10, CHA 7, KRE 20. TP 82, SSW 27, SKW 41, NK 12, SB +10, KUN 27, GRÖ +3, BR 6. <i>Fertigkeiten:</i> Höfische 10, Wissen 12, Okkultes 20. <i>Besonderheiten:</i> Zyklopen kämpfen niemals, sie verschwinden im Falle eines Angriffs einfach.</p>

Verzauberte Tiere

<p>Einhorn <i>Attribute:</i> STR 9, AUS 8, GES 6, WAH 9, CHA 12, KRE 10. TP 72, SSW 24, SKW 36, NK 7, SB +4, KUN 11, GRÖ +1, BR 7. <i>Fertigkeiten:</i> Concord 12, Wachsamkeit 9, Athletik 6, Horn 10. <i>Besonderheiten:</i> Ein Einhorn kann Vistaopera bis zu einem SG von 24 wirken.</p>
<p>Pegasus <i>Attribute:</i> STR 14, AUS 14, GES 5, WAH 9, CHA 8, KRE 9. TP 88, SSW 29, SKW 44, NK 8, SB +15, KUN 8, GRÖ +1, BR 6/8 (Flug). <i>Fertigkeiten:</i> Athletik 8, Concord 8, Wachsamkeit 7, Ausschlagen 8, Niedertrampeln 5. <i>Besonderheiten:</i> Ein Pegasus kann Trommelopera bis zu einem SG von 16 wirken.</p>
<p>Schwan <i>Attribute:</i> STR 2, AUS 5, GES 8, WAH 14, CHA 6, KRE 12. TP 31, SSW 10, SKW 15, NK 6, SB -2, KUN 9, GRÖ -1, BR 2 (Wasser). <i>Fertigkeiten:</i> Concord 6, Wachsamkeit 7. <i>Besonderheiten:</i> Ein Schwan kann Klangopera (Harfe) bis zu einem SG von 15 wirken.</p>

Elementare

<p>Cysèlin: Erdelementar. <i>Attribute:</i> STR 20, AUS 22, GES 4, WAH 4, INT 4, WIL 8, CHA 3, KRE 15. TP 170, SSW 56, SKW 85, NK 9, SB +43, KUN 9, GRÖ +3, BR 8. <i>Fertigkeiten:</i> Athletik 8, Wachsamkeit 4, Klettern 6, Ausweichen 2, Gestalt 10, Concord 6, Erdmagie 10, Unbewaffneter Nahkampf 6, Felsen 6. Rüstung (Haut) 5. <i>Besonderheiten:</i> Kann sich in der Erde verflüchtigen.</p>
<p>Nuancin: Holzelementar. <i>Attribute:</i> STR 12, AUS 12, GES 8, WAH 22, INT 7, WIL 7, CHA 6, KRE 15. TP 80, SSW 26, SKW 40, NK 9, SB +10, KUN 10, GRÖ +1, BR 3. <i>Fertigkeiten:</i> Ausweichen 8, Wachsamkeit 6, Verstecken 9, Schleichen 8, Malerei 10, Pflanzenkunde 8, Kreaturenkunde 8, Vista 10, Concord 6, Äste 5. Rüstung (Haut) 4. <i>Besonderheiten:</i> Kann sich im Wald verflüchtigen.</p>
<p>Orphèlin: Lufterelementar. <i>Attribute:</i> STR 4, AUS 4, GES 22, WAH 18, INT 12, WIL 5, CHA 5, KRE 15. TP 35, SSW 11, SKW 17, NK 16, SB +0, KUN 10, GRÖ +0, BR 9 (Luft). <i>Fertigkeiten:</i> Ausweichen 10, Wachsamkeit 8, Schleichen 8, Höfische 7, Wissen 6, Klang 10, Concord 6. Rüstung (Haut) 2. <i>Besonderheiten:</i> Kann sich in der Luft verflüchtigen.</p>
<p>Stancin: Wasserelementar. <i>Attribute:</i> STR 4, AUS 4, GES 12, WAH 7, INT 17, WIL 6, CHA 22, KRE 15. TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 9, SB +0, KUN 18, GRÖ +0, BR 4. <i>Fertigkeiten:</i> Schimmen 8, Wachsamkeit 6, Akrobatik 6, Schleichen 6, Höfische 9, Wissen 7, Skandierung 10, Concord 6. Rüstung (Haut) 3. <i>Besonderheiten:</i> Kann sich im Wasser verflüchtigen.</p>

Verdorbenere Kreaturen der Maske

<p>Beflecker Geist: Die Zauberkünste des Meisters der Täuschung brachten diese Geister ehemaliger Glanzloser zurück zu einer fürchterlichen Farce eines Lebens. Es sind bössartige Gespenster, geboren aus der Erinnerung von Menschen, schreckenserregend und mit der Kraft der Auslöschung beschenkt. Sie können mit Hilfe des Makabren Tnzes kontrolliert werden, sind aber ansonsten gegen alles außer Feuer immun. Und selbst diese Naturkraft kann sie nur für kurze Zeit verzehren, denn die Geister sind unsterblich und setzen sich später wieder zusammen. Und sie vergessen niemals diejenigen, die ihnen das angetan haben... <i>Attribute:</i> WAH 12, INT 6, WIL 10. GRÖ +0, BR 6. <i>Fertigkeiten:</i> Ausweichen 6, Wachsamkeit 10, Schleichen 10. <i>Besonderheiten:</i> Perfidiestufe: 100, Korruptionsgrad: 1d10 + 10, Kraft: Auslöschen.</p>
<p>Gehäuteter und Verrußter: Gehäutete sind hautlose Kreaturen, die knapp über dem Boden schweben und in leisen, aber wilden Mobs umherziehen. Ihr Gefolge besteht oftmals aus den Verrußten: listigen, kleinen und mißgestalteten Wesen mit tiefschwarzer Haut. Diese Meuchler schlüpfen durch kleinste Lücken in Gebäude und töten ihre Opfer mit giftigen Pfeilen. Legionen der Verrußten folgen der Schwarzen Karawane ihres Herrn und bewachen sie mit grimmiger Leidenschaft. Wenn Flüstern aus dem Nirgendwo an die Ohren der Sterblichen dringt und sie bis ins Mark erschüttert, sind die Gehäuteten hinter ihnen her, begierig, das zarte Fleisch ihrer Opfer zu verschlingen. <i>Attribute:</i> STR 5, AUS 5, GES 10, WAH 8, INT 3, WIL 2, KRE 1. TP 28, SSW 7, SKW 14, NK 8, FK 9, SB -1, GRÖ -2, BR 1. <i>Fertigkeiten:</i> Athletik 10, Klettern 5, Ausweichen 8, Wachsamkeit 7, Akrobatik 7, Verstecken 7, Schleichen 8, Suchen 5, Fingerfertigkeit 8, Gifte 5, Schlosserei 7, Blasrohr 8. <i>Besonderheiten:</i> Perfidiestufe: 10-50, Korruptionsgrad: 1d10, Kraft: Maskerade, Miasma des Chaos, Grauenvolle Einflüsterungen.</p>
<p>Grinsende Puppe: Eine Grinsende Puppe ist eine geringe Personen, über die die Maske jederzeit die totale Kontrolle übernehmen kann. Dann wird dieses einfache Gemüt zu einem blutrünstigen Schlächter mit verzerrtem, grinsendem Gesicht und ruckartigen Bewegungen. Geist und Seele werden zerstört, die körperlichen Attribute um 1 reduziert. <i>Attribute:</i> Kampf: Basis von 10, Wachsamkeit: Basis von 10, TP 36, SSW 12, SKW 18. <i>Besonderheiten:</i> Perfidiestufe: 0-30, Korruptionsgrad: 1d10, Kraft: Keine (selten Maskerade).</p>
<p>Marionette: Marionetten sind Personen, die wissen, daß sie für eine mächtige Manifestation des Bösen arbeiten, und die Leiden und Gaben der Maske gern akzeptieren. Der Meister der Täuschung muß daher nichts weiter tun, als diese kranken Geister subtil zu beeinflussen und gelegentlich durch einen Gesandten (oftmals ein Verräter oder Täuscher) zu instruieren. Die liebsten Marionetten der Maske sind Händler, welche die verfluchten Drachmen unter die Völker Harmundias bringen. <i>Besonderheiten:</i> Perfidiestufe: 25-50, Korruptionsgrad: 1d10 + 5 bei Enttarnung, Kraft: Maskerade.</p>
<p>Netzweber: Ein Netzweber ist ein Spion der Maske in machtvoller und angesehener Position. <i>Attribute und Fertigkeiten:</i> Je nach Profession, Ausbildung und Stellung. <i>Besonderheiten:</i> Perfidiestufe: 20-40, Korruptionsgrad: 1d10 bei Enttarnung, Kraft: Maskerade.</p>
<p>Täuscher: Die Täuscher haben eine bewegte Vergangenheit und sind die einzigen, die vollständige Dunkle Flammen in sich tragen. Sie haben die Künste der Heimlichkeit, Täuschung und des schnelles Entschwindens gemeistert, und ihre von Kapuzenmänteln verhüllten Gestalten sind Symbole des Krankhaften und Verdorbenen. Wenn Täuscher mit ihren schwarzen Masken erscheinen, stinkt die Luft nach der Fäulnis ihrer Seelen. Die meisten Täuscher tragen Kupferlaternen bei sich, in denen sie die Flammen der Inspirierten einsperren. Verletzen kann man einen Täuscher nur mit einem Relikt oder Artefakt oder mit einer normalen Waffe, die ein Inspirierter nur beim Kampf gegen einen Täuscher mit einem Schicksalspunkt drei Runden lang verzaubern kann. Die Waffe verursacht dann normalen Schaden auch beim Täuscher. Im folgenden werden die drei Gruppen von Täuschern näher beschrieben. Die Werte beziehen sich auf Menschen, Jahreszeitling müssen also entsprechend den bekannten Regeln angepaßt werden. <i>Besonderheiten aller Täuscher:</i> Perfidiestufe: 100, Korruptionsgrad: 1d10 + 20, Kraft: Maskerade, Auslöschen, Vorhangauberei.</p>
<p>Bruder der Verzerrung: Diese Täuscher sind auch als die Nachtwerker bekannt aufgrund ihrer Fähigkeit, Masken herzustellen, die wie echte Personen aussehen. Diese Masken besitzen eine besondere Kraft, die es ihnen erlaubt, Spuren der Persönlichkeit und Erinnerungen des Originals in sich zu sammeln. Manchmal arbeiten auch talentierte Maler für die Nachtwerker, bevor sie eines tragischen Todes sterben. Die Brüder der Verzerrung treiben sich nächtens in tiefen Gassen umher, tragen lange Mäntel und verbergen ihre obskuren Gesichter mit breitkrempigen Hüten, die fast bis zu den Augen herabgezogen sind. Ein seltsamer Nebel umgibt die Nachtwerker, ebenso der scharfe Geruch von Schwefel. Sie zahlen immer mit Drachmen, bevor sie wieder zur Schwarzen Karawane zurückkehren und ihrem Meister die Früchte ihrer bössartigen Handlungen übergeben. <i>Attribute und Fertigkeiten:</i> Je nach ehemaliger Profession, Ausbildung und Stellung.</p>
<p>Verbreiter der Traurigkeit / Schwarze Wächter: Diese entthronten Könige werden auch Seuchenreiter genannt. Sie reiten verwesene Pferde, die auf eisigen Winden und</p>

<p>verpestetem Dampf dahingleiten. Die Seuchenreiter sind die Lords der Dunklen Stunde, ihre Gesichter sind hinter silbernen Helmen verborgen, und es wirkt, als stecke in diesen nur Dunkelheit. Der Fluch der Reiter der Traurigkeit reicht zurück bis in lange vergangene Zeitalter, und sie sind treue Diener des Großen Verderbers.</p> <p><i>Attribute:</i> Flamme 1/8 (Körper 1/8, Geist 1/8, Seele 1/8). STR 8, AUS 10, GES 8, WAH 6, INT 9, WIL 10, CHA 7, KRE 3. TP 60, SSW 20, SKW 30, NK 8, FK 7, SB +1, KUN 5, GRÖ +0, BR 9.</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Athletik 6, Reiten 10, Ausweichen 6, Wachsamkeit 10, Jagd 8, Intrige 10, Überreden 7, Diplomatie 10, Eloquenz 10, Musik (Horn) 6, Handel 5, Tradition 8, Sprache 7, Schrift 7, Strategie 8, Klang 5, Streitkolben 10, Morgenstern 8, Ritterschild 8.</p> <p>Auslöcher: Die Auslöcher sind ehemalige Prinzen, die von Grund auf von der Perfidie und Verderbnis durchdrungen sind. Sie suchen einsame Lande in mondlosen Nächten heim, und unter ihren Kapuzen zerfließen die Gesichter dieser düsteren Ritter wie Wachs. Wer den Mut aufbringt, in dieses Grauen zu blicken, der erfährt eine neue Bedeutung des Wortes "Furcht".</p> <p><i>Attribute:</i> Flamme 1/7 (Körper 1/9, Geist 1/8, Seele 1/7). STR 8, AUS 8, GES 10, WAH 8, INT 8, WIL 8, CHA 5, KRE 5. TP 60, SSW 20, SKW 30, NK 9, FK 9, SB +1, KUN 5, GRÖ +0, BR 9.</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Athletik 8, Reiten 8, Ausweichen 6, Wachsamkeit 10, Jagd 6, Intrige 8, Überreden 8, Diplomatie 7, Eloquenz 9, Handel 6, Tradition 8, Sprache 7, Schrift 7, Recht 7, Strategie 7, Schwert 10, Ritterschild 8.</p>
<p>Verräter: Die Verräter haben sich der Maske mit Haut und Haaren verschrieben, um ihre unstillbare Gier nach Macht und Reichtümern zu befriedigen. Egal, welcher Spezies sie angehören, sie haben sich der Maske aus freiem Willen heraus durch einen heiligen Treueschwur verpflichtet. Aber es gib nur wenige von ihnen, und ihre Tarnungen sind stets so gut, daß sie äußerst schwer als Diener des Großen Verderbers zu erkennen sind.</p> <p><i>Attribute und Fertigkeiten:</i> Je nach Profession, Ausbildung und Stellung.</p> <p><i>Besonderheiten:</i> Perfidienstufe: 100, Korruptionsgrad: 1d10 + 10, Kraft: Maskerade (selten Makabrer Tanz).</p>
<p>Verrotteter: Diese fauligen, degenerierten und halbverwesten humanoiden Kreaturen leben in weit abgelegenen Höhlenstädten und werden vom Großen Verderber gern benutzt, um eine Region zu verwüsten und deren Bewohner in panische Angst zu versetzen.</p> <p><i>Attribute:</i> STR 10, AUS 7, GES 5, WAH 6, INT 3, WIL 2, KRE 1. TP 70, SSW 23, SKW 35, NK 6, FK 5, SB +6, GRÖ +1, BR 6.</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Athletik 10, Klettern 5, Ausweichen 4, Wachsamkeit 7, 1 Waffenfertigkeit 7.</p> <p><i>Besonderheiten:</i> Perfidienstufe: 10-60, Korruptionsgrad: 1d10, Kraft: Langsamer Tod.</p>

Kreaturen des Schattens

<p>Teufelchen: Ein Teufelchen gehört zu den geringeren Teufeln und kann unterschiedliche Erscheinungsformen haben. Man erkennt das Teuflische aber deutlich.</p> <p><i>Attribute:</i> STR 0, GES 0, WAH 1, INT 1, WIL 1, CHA 0, KRE 1. Dichte 20, Opazität 4, GRÖ -2.</p> <p><i>Fertigkeiten / Besonderheiten:</i> S: 'Gaben der Finsternis'.</p>
<p>Minderer Betrüger: Ein Azurdämon des 2. Kreises, der wie ein kalter, schöner Mensch oder Jahreszeitling aussieht und Lug wie Betrug liebt.</p> <p><i>Attribute:</i> STR 3, GES 6, WAH 6, INT 6, WIL 3, CHA 6, KRE 3. Dichte 25, Opazität 5, NK 5, FK 6, SB -1, GRÖ -1, BR 2/10 (Flug).</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Athletik 5, Ausweichen 5, Wachsamkeit 7, Verstecken 5, Schleichen 5, Intrige 5, Klauen 4.</p>
<p>Orakel der Begierden: Ein Bernstein dämon des 3. Kreises, der als verführerische Frau erscheint und keine sofortige Bezahlung verlangt. Aber er vergißt niemals eine Schuld.</p> <p><i>Attribute:</i> STR 5, GES 8, WAH 14, INT 14, WIL 7, CHA 14, KRE 11. Dichte 40, Opazität 22, NK 7, FK 11, SB +0, GRÖ +0, BR 3/9 (Flug).</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Athletik 10 (Sex 11), Wachsamkeit 10 (Begierden 11), Akrobatik 8, Intrige 10, Gifte 5, Schrift 8 (Pakte 9), Chirurgie 8 (Folter 9), Pflanzenkunde 8 (Aphrodisiaka 9), Sprache 5, Medizin 5, Kreaturenkunde 10, Klauen 4.</p>
<p>Envira die Liebende: Ein mächtiger Bernstein dämon des 3. Kreises, der in der Kunst der Verführung, körperlichen Liebe und Intrige sehr bewandert ist.</p> <p><i>Attribute:</i> STR 14, GES 11, WAH 12, INT 10, WIL 10, CHA 14, KRE 10. Dichte 144, Opazität 38, NK 12, FK 11, SB +15, GRÖ +0, BR 6/9 (Flug).</p> <p><i>Fertigkeiten:</i> Wachsamkeit 6, Athletik 7 (Sex 8), Ausweichen 6, Akrobatik 6, Verkleiden 3, Intrige 7 (Verführen 8), Schleichen 3, Eloquenz 5, Überreden 5, Klauen 3.</p>
<p><i>Attribute:</i> STR , GES , WAH , INT , WIL , CHA , KRE . Dichte , Opazität , NK , FK , SB +, GRÖ +, BR .</p> <p><i>Fertigkeiten:</i></p>
<p><i>Attribute:</i> STR , GES , WAH , INT , WIL , CHA , KRE . Dichte , Opazität , NK , FK , SB +, GRÖ +, BR .</p> <p><i>Fertigkeiten:</i></p>
<p><i>Attribute:</i> STR , GES , WAH , INT , WIL , CHA , KRE . Dichte , Opazität , NK , FK , SB +, GRÖ +, BR .</p> <p><i>Fertigkeiten:</i></p>
<p><i>Attribute:</i> STR , GES , WAH , INT , WIL , CHA , KRE . Dichte , Opazität , NK , FK , SB +, GRÖ +, BR .</p> <p><i>Fertigkeiten:</i></p>

Das Bestiarium wird fortgesetzt...

Zauber

Zauber: Zauber werden jeweils mit Anforderungen und Auswirkungen beschrieben.
- **RW/Bereich** (Reichweite und Effektbereich): Selbst ist der Zaubernden selbst, Umgebung bedeutet Sichtkontakt zum Ziel im Umkreis von 3 m, Sichtlinie den Sichtkontakt zum Ziel im Umkreis von 50 m.
- **Dauer:** Die Wirkungsdauer des Zaubers.
- **Tanz:** Die Zeit, die für das Vollenden des Zaubers benötigt wird.
Zauber: S.u. oder Jornisten: 203-205, GR 46-50. Eklipsisten: 205-207, GR 52-56. Obskurantisten: 208-210, GR 58-62.

Jornistenzauber

Aura SG: 10, RW/Bereich: Selbst/10 m Durchmesser, Dauer: 15 Min., Tanz: 1 R Um den Jornisten herum erhellt eine mobile Sphäre den Bereich mit gelbem, mondhelem Licht, welches außerhalb der Sphäre nicht mehr zu sehen ist.
Mit Tieren sprechen SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Tier, Dauer: 1 Min., Tanz: 3 R Der Jornist kann empathisch mit einem Tier kommunizieren, aber das Tier behält sein Wesen und seine Intelligenz bei. Tiere können mit diesem Zauber allerdings beachtlich trainiert werden und sich in der Verständigung verbessern.
Nahrung SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Objekt, Dauer: 5 Min., Tanz: 3 R Etwas Immaterielles kann zu Nahrung für 1 Person umgeformt werden, z.B. Matsch zu Trinkwasser oder ein Stein zu Brot.
Reittier herbeirufen SG: 10, RW/Bereich: 750 m/1 Reittier, Dauer: Sofort, Tanz: 5 R Der Jornist ruft das nächste im Umkreis verfügbare, unberittene Reittier herbei. Die Art des Tieres kann nicht beeinflusst werden.
Segnung SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Aufgabe, Tanz: 5 R Das Ziel beruhigt und konzentriert sich besser. Es bekommt für eine Probe einen Bonus von 2 + 3 für je 5 Punkte ES. Die Aufgabe muß während der Tagesstunden eines Tages durchgeführt werden.
Tänzer stabilisieren SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 1 Min. Ein Tänzer, der von einem Obskurantisten malträtiert wurde, wird stabilisiert und ist nicht länger traumatisiert.
Tausend Splitter SG: 10, RW/Bereich: 50 m/1 Holzobjekt, Dauer: Permanent, Tanz: 1 R Ein Holzobjekt wird mit messerscharfen Splintern übersät. Ein schutzloses Berühren des Objekts macht anfangs 5 Punkte Schaden, danach pro Runde 1 Punkt (Rüstung schützt). Das ungeschützte Benutzen des Objekts gibt einen Malus von -5 auf alle Aktionen damit.
Vitalität SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 30 Min., Tanz: 2 R Die AUS des Magiers wird um +2 erhöht. Der Zauber hat keinen sichtbaren Effekt, aber die LP werden um +6 erhöht, Resistenzen gg. Krankheiten und Gifte verbessert.
Wahrheitseindruck SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 5 Min., Tanz: 3 R Der Magier erhält ES +4 auf alle Überredenproben. Lügen des Magiers können selbst durch Magie nicht automatisch ertrapt werden.
Wasser SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Gefäß, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Min. Im Gefäß, das keine Flasche sein darf und mind. 1 l Volumen haben muß, entstehen bis zu 10 l kristallklaren Wassers.
Extremtemperaturen widerstehen SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 10 Min., Tanz: 1 Min. Der Magier erträgt Temperaturen von -50 bis 75 °C ohne jegliche nachteilhafte Auswirkungen.
Feste Nahrung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Gefäß, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Min. Im Gefäß, das mind. 1 l Volumen haben muß, entsteht eine warme, schmackhafte Mahlzeit aus Fleisch, Brot und Gemüsen, die 2 Personen sättigt.
Flammenwahrnehmung SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 R Der Magier sieht durch die Augen seines Tänzers und kann dadurch auch die Präsenz, nicht aber die Mächtigkeiten von Flammen und Dunklen Flammen wahrnehmen.
Freundschaft SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 15 Min., Tanz: 5 R Das Ziel hegt große Sympathien für den Jornisten und vertraut ihm, solange er es nicht angreift. Auch nach Zauberende kann das Band weiterbestehen. Der Zauber wirkt auch auf Tiere, die dadurch aber nicht in ihren instinktiven Absichten beeinflusst werden.
Funkenschild SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 15 R, Tanz: 2 R Am Arm des Zieles erscheint ein großer, gewichtsloser Magieschild (INI -4, AT -1, PA +5, Schaden +2 W). Eine erfolgreiche Parade mit dem Schild negiert jeden Schaden. Der Schild ist unzerstörbar und kann nicht vom Arm getrennt werden.
Gigantismus SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 15 R Das Ziel wächst um GRÖ +1 und eine weitere +1 je 5 Punkte ES. Wesen, die durch diesen Zauber 2 oder mehr GRÖ-Punkte bekommen oder größer als GRÖ 3 werden, werden immobil.
Großartige Ernte SG: 15, RW/Bereich: 1.5 km/1.5 km Durchmesser, Dauer: 1 Jahreszeit, Tanz: 1 Std. Die nächste Ernte des bezauberten Bereiches wird zehnfach so üppig wie normal und ist von höchster Qualität. Der Bereich muß aber bereits kultiviert sein.

Körperreinigung SG: 15, RW/Bereich: -/-, Dauer: Sofort, Tanz: 1 Min. Aus Wasser in einem kleinen Gefäß wird heilkräftiges Wasser, das jedes innerhalb der letzten 2 Stunden eingenommene Gift neutralisiert, wenn es komplett getrunken wird. Bereits erhaltener Schaden durch das Gift wird nicht geheilt, aber alle Sekundäreffekte werden unterbunden.
Magischer Schild SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 5 R, Tanz: 1 R Ein unsichtbarer Schild erscheint vor dem Magier und schützt ihn vor allen - selbst magischen - Geschossen und Wurfaffen. Seiten und Rücken bleiben ungeschützt.
Mindere Heilung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Das Ziel erhält ES + 10 TP zurück.
Mit Pflanzen sprechen SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Pflanze, Dauer: 30 Min., Tanz: 10 Min. Eine Pflanze spricht empathisch mit dem Jornisten, kann aber nur einfache Gefühle und oberflächliche Impressionen vermitteln (Windrichtung, Angst vor Holzfällern usw.). Spezielle Personen erkennt eine Pflanze aber nur, wenn sie viel mit ihnen zu hat.
Tänzer brandmarken SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 10 Min. Ein Tänzer wird an einen Magier gebunden, offiziell identifiziert und gegen Diebstahl geschützt. Die Zeichen sind nur für Magier sichtbar und nur Chiffrenmagiern bekannt.
Unsichtbarer Arm SG: 15, RW/Bereich: 90 m Sichtlinie, Dauer: 5 Min., Tanz: 5 R Der Magier kann mit einem unsichtbaren Arm (STR 4) Objekte bewegen. Er muß immer Sichtkontakt zum Objekt haben und kann mit dem Arm nicht angreifen.
Zone der Stille SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/3 m Durchmesser, Dauer: 5 Min., Tanz: 2 R Erzeugt eine immobile magische Zone. Jedes hinein- oder herausdringende Geräusch wird an der Grenze der Zone eliminiert.
Dämon vertreiben SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Dämon, Dauer: 1 Min., Tanz: 1 R Der Dämon bekommt Panik und versucht zu fliehen, wenn er keine WIL-Probe gg. 25 schafft. Der Tänzer muß für den Zauber sehr dicht an den Dämon heran und riskiert dabei sein Leben.
Fruchtbarkeit SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 weibl. Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 10 Min. Das Ziel wird automatisch schwanger, legt mehr Eier o.ä. Der Vater wird unbewußt durch die innersten Wünsche des Zieles bestimmt, so daß es auch zu eigentlich unüblichen oder unmöglichen Kindern kommen kann, z.B. Jahreszeitlingsmischlingen.
Hellsicht SG: 20, RW/Bereich: -/-, Dauer: -, Tanz: 1 Min. Der Magier erhält eine klarere Sicht auf komplizierte und/oder komplexe Probleme und Fragen. Der SL muß entsprechende Hinweise offenbaren.
Höhere Heilung SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 5 Min. Das Ziel erhält alle TP bis zum Maximum zurück. Alle Frakturen und Blutungen werden geheilt, aber keine permanenten schweren Wunden.
Naturverzauberung SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Tag, Tanz: 1 Std. Der Jornist kann in einer Naturumgebung besser überleben. Er bekommt in dieser Umgebung jeweils 7 Ränge auf Überleben, Jagd, Schleichen, Verbergen, Kreaturenkunde und Pflanzenkunde. Wenn er bereits 7 Ränge in einer dieser Fertigkeiten hat, bekommt er für diese Fertigkeit eine Spezialisierung.
Pflanzenwachstum SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Pflanze, Dauer: Permanent, Tanz: 15 R Die Pflanze wächst zu ihrer vollen Größe aus, selbst aus einem Samen. Der Boden ist für das Wachstum unerheblich, aber die Lebenserwartung der Pflanze hängt vom Boden ab. Der SL kann diesen Zauber auch für Holzkonstruktionen gestatten.
Sphäre der Stille SG: 20, RW/Bereich: Selbst/3 m Durchmesser, Dauer: 2 Min., Tanz: 5 R Wie Zone der Stille, aber die Zone ist mobil, und der Magier kann alle von außen kommenden Geräusche hören.
Verdamnten vertreiben SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 R Der Verdamnte kann sich dem Magier nicht mehr als 5 m nähern.
Vertrauten erschaffen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Tier, Dauer: Permanent, Tanz: 6 Std. Das Tier wird zum engen Vertrauten des Jornisten, versteht ihn empathisch, gehorcht ihm bedingungslos, unterrichtet ihn eigenständig über Gefahren und hilft, wo es möglich ist. Jornist und Vertrauter können die Sinne und Gedanken des jeweils anderen wahrnehmen, ohne sich speziell darauf konzentrieren zu müssen. Die Lebenserwartung des Vertrauten paßt sich der des Jornisten an, und wenn einer von beiden stirbt, fällt der andere in tiefe Depressionen oder begeht manchmal sogar Selbstmord. Ein Jornist kann nur einen Vertrauten zur gleichen Zeit haben.
Wahrheit SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Tanz: 1 Min. Der Magier kann den Wahrheitsgehalt der Worte des Zieles empathisch erkennen. Eindeutige Lügen kann er mit einer Probe auf WAH + Überreden gg. 15 entlarven.
Blitz und Donner SG: 25, RW/Bereich: 1.5 km/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 15 Min. Der Jornist beschwört einen gewaltigen Sturm herauf, der alles in seinem Weg zerstört. Der Jornist kann alle Aspekte des Sturmes kontrollieren, verstärken oder abschwächen. Läßt er ein Ziel von einem Blitz treffen, stirbt das Ziel sofort.
Dämon zerstören SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Dämon, Dauer: 15 R, Tanz: 5 R Der Jornist macht einem Dämon durch Blickkontakt 5 Punkte Dichteschaden pro Runde, muß aber jede Runde eine WIL-Probe gg. 15 bestehen, um den Dämon weiter anblicken zu können.

<p>Fluch aufheben SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Std. Der Jorrist kein eine Person von einem schmerzvollen Askendanzeffekt befreien. Wird der Effekt von einem Zauber mit höherem SG bewirkt (z.B. durch Choreographie), gilt dieser SG anstelle des SG 25. Wenn Choreographie benutzt wurde, kann der SL entscheiden, daß auch der Effekt nur durch Choreographie aufgehoben werden kann.</p>	<p>Erscheinung verzerren SG: 15 o. Speziell, RW/Bereich: Selbst o. Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 Min. Der Magier kann durch Illusion die Erscheinung und Kleidung einer Person verändern, allerdings nicht ihre Körpermaße. Wenn der Magier das Vorbild sehen kann, ist der SG nur 10; kann er es nur vage erinnern, ist der SG 20.</p>
<p>Jornistische Wiederbelebung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Körper, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Std. Der Jorrist kann eine max. einen Tag alte Leiche wiederbeleben; die Person kommt mit all ihren Eigenschaften wieder und ist komplett geheilt. Ein toter Inspirierter verliert allerdings nach 2-3 Stunden seine Flamme und kann dann nicht wiederbelebt werden.</p>	<p>Gedankenlesen SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 R, Tanz: 1 R Der Magier kann die oberflächlichen, aktuellen Gedanken der Zielperson lesen.</p>
<p>Perfekte Heilung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 5 R Das Ziel wird sofort von einer nicht-magischen Krankheit, Vergiftung oder Verletzung geheilt. Der Zauber heilt immer nur eine Kategorie, kann aber wiederholt angewendet werden. (Dadurch kann z.B. eine kritische Wunde mitsamt Folgen geheilt werden.)</p>	<p>Geisterreittier SG: 15, RW/Bereich: 5 m, Dauer: 1 Std., Tanz: 10 R Der Magier zaubert aus dem Nichts ein Reittier seiner Wahl, das dieselben Eigenschaften wie ein typischer Vertreter seiner Spezies hat, aber nicht aggressiv werden kann. Es verschwindet vor Ablauf des Zaubers, wenn der Magier es will.</p>
<p>Schutzaura SG: 25, RW/Bereich: 5 m Radius um den Magier herum, Dauer: 1 Min., Tanz: 2 R Alle Personen innerhalb der Aura werden vor allen - selbst magischen - Geschossen und Wurfaffen geschützt und bekommen ES des Zaubers + 5 auf ihre Magieresistenz.</p>	<p>Großmeister SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: ES x 5 + 15 Min., Tanz: 1 Min. Jeder, der mit dem Magier verkehrt, hält ihn für eine wichtige Persönlichkeit seines eigenen Standes. Der Magier weiß zwar im Einzelfall nicht, für wen er gehalten wird, aber sogar ein grober Fehltritt erweckt keine Zweifel.</p>
<p>Weihung SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/90 qm, Dauer: 3 Tage, Tanz: 1 Std. Jedes Wesen mit Dunkler Flamme 2 oder höher muß eine WIL-Probe gg. 20 schaffen, um den geweihten Bereich betreten zu können. Wenn es bereits in der Zone ist, muß es die Probe schaffen, um weiterhin in ihr verbleiben zu können.</p>	<p>Magischer Alarm SG: 15, RW/Bereich: 100 qm, Dauer: 1 Woche, Tanz: 30 Min. Der bezauberte Bereich wird von einem magischen Alarm gesichert, den jedes lebende Wesen auslöst. Der Magier erhält sofort empathisch eine Warnung und ein grobes Bild des Eindringlings.</p>
<p>Eklipsistenzauber</p>	<p>Magischer Pfeil SG: 15, RW/Bereich: 40 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 1 R Der Tänzer wird zu einem schnellen, kraftvollen Pfeil, der das Ziel automatisch mit ES + 5 Schaden trifft. Der Pfeil durchdringt keine Rüstung, kann aber auf ungerüstete Körperregionen gezielt werden.</p>
<p>Billiges Zeug SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Objekt, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 R Das Zielobjekt sieht schäbig und wertlos aus, aber es wirkt auf jeden Betrachter in anderer Weise minderwertig. Es wird nur auf 1% seines wahren Wertes geschätzt.</p>	<p>Magisches Öffnen SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 3 R Ein mechanisches Schloß oder ein mechanischer Schließmechanismus wird automatisch geöffnet.</p>
<p>Echoillusion SG: 10, RW/Bereich: 90 m, Dauer: 10 Sek., Tanz: 5 R Der Magier kann an einer Position innerhalb der Reichweite ein Geräusch oder eine Geräuschkulisse erzeugen, an das/die er sich erinnern kann.</p>	<p>Objekt SG: 15, RW/Bereich: 10 m, Dauer: 15 min., Tanz: 1 R Der Magier kann eine Illusion eines ihm bekannten, einfachen Objektes aus einem Material erzeugen. Die Illusion kann nicht erkannt werden, bis sie verschwindet.</p>
<p>Erhöhte Schlagkraft SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 30 Min., Tanz: 2 R Die STR des Magiers wird um +2 erhöht. Der Zauber hat keinen sichtbaren Effekt, aber die mit STR verbundenen Faktoren erhöhen sich (Schaden, Tragkraft usw.).</p>	<p>Reflexionsillusion SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/4 m Durchmesser, Dauer: 1 Min., Tanz: 2 R Der Magier erzeugt eine mindere visuelle und immobile Illusion aus seiner Phantasie, die aber keine materielle Existenz hat und daher bei Berührung als Illusion erkannt wird.</p>
<p>Falsche Münzen SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/10 Münzen, Dauer: 10 Min., Tanz: 3 R Der Magier erschafft einige Münzen aus purem Gold, deren Herkunft allerdings völlig unbekannt ist oder die sogar das Profil des Magiers zeigen.</p>	<p>Spinnenklettern SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 30 Min., Tanz: 2 R Der Magier kann sich wie eine Spinne an Wänden und auf Oberflächen bewegen. Außerdem erhält er zusätzlich +5 auf alle Kletternproben.</p>
<p>Falsche Spur SG: 10, RW/Bereich: -/-, Dauer: 1 Std., Tanz: 2 R Der Magier hinterläßt an einem bestimmten Ort durch magische Täuschung eine falsche Spur, die Verfolger in eine andere Richtung lenkt.</p>	<p>Blitz SG: 20, RW/Bereich: 100 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 5 R Der Magier schleudert einen mächtigen Illusionsblitz auf das Ziel, das ihm wie einem Geschloß ausweichen kann. Der Blitz macht ES x 10 + 25 Schaden (Rüstung schützt nicht). Objekte und Magier, die den Zauber (er)kennen, bleiben allerdings unversehrt.</p>
<p>Falscher Tod SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Speziell, Tanz: 1 R Der Magier wird scheinot. Er kann weiterhin hören, spürt aber nichts mehr. Sobald er sich bewegt oder etwas sagt, endet der Zauber.</p>	<p>Chimäre SG: 20, RW/Bereich: 1.5 km/100 m Radius, Dauer: 1 Woche, Tanz: 6 Std. Der Magier erschafft einen perfekte Illusion von etwas Immateriellem (z.B. Felsen, Gebäude, Schloß etc.), dessen Materialien ihm allerdings bekannt sein müssen. Jeder erachtet die Illusion als Wirklichkeit und kann sie vollständig nutzen.</p>
<p>Geräusch SG: 10, RW/Bereich: 30 m/5 m Hörweite, Dauer: ES x 3 R, Tanz: 1 R Der Magier erzeugt irgendwo in Zauberreichweite ein natürliches Geräusch (auch Sprache), das ihm bekannt ist.</p>	<p>Falsche Brücke SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie, Dauer: 5 R, Tanz: 5 R Der Magier erschafft eine Brückenillusion, die er und alle, denen er es erlaubt, benutzen können. Alle anderen stürzen in die Tiefe. Variationen dieses Zaubers erlauben ähnliches auch für Türen, Fallgruben oder Mauern.</p>
<p>Lichtschein SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/25 m Durchmesser, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 R Der Tänzer wird zu einer gleißenden Lichtsphäre von 30 cm Durchmesser und kann vom Magier empathisch bewegt werden, solange eine Sichtlinie besteht.</p>	<p>Liebe SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Tanz: 1 Min. Die Zielperson ist davon überzeugt, tiefe Liebe bzw. höchste Verehrung für den Magier zu empfinden. Das kann allerdings zu unerwarteten Auswirkungen führen.</p>
<p>Lichtspiel SG: 10, RW/Bereich: 90 m, Dauer: 5 Min., Tanz: 1 R Der Magie kann an einer Position innerhalb der Reichweite subtile Licht- und Schattenspiele erzeugen. Er kann aber keinen Raum erhellen oder verdunkeln.</p>	<p>Magisches Geschoß SG: 20, RW/Bereich: 90 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Der Tänzer wird zu einem Funkenkegel und trifft das Ziel automatisch an einer vom Magier genau bestimmten Stelle mit ES x 5 + 10 Schaden. Rüstung kann schützen, wird aber meistens umgangen. Dem Geschoß kann nicht ausgewichen werden.</p>
<p>Magisches Verschießen SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Tanz: 2 Min. Ein Schloß oder Schließmechanismus wird magisch verriegelt und kann nur vom Magier selbst wieder geöffnet werden. Nichtmagische Werkzeuge sind nutzlos.</p>	<p>Perfekter Pakt SG: 20, RW/Bereich: 1 Dämon, Dauer: Bis Paktende, Tanz: 5 R Der Magier kann dem Dämon einen Pakt auftragen, der ihm nur das mindeste dessen abverlangt, was der Dämon sonst für die gewünschte Leistung fordern würde. Wenn der Dämon oder der zuständige Advocatus Diaboli den Zauber allerdings entdecken, gilt das als Paktbruch - mit allen Konsequenzen für den Magier.</p>
<p>Sprung SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 5 R, Tanz: 1 R Der Magier erhält ES +4 auf alle Akrobatikproben.</p>	<p>Prinz SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: ES x 5 + 15 Min., Tanz: 1 Min. Der Magier bekommt die Aura einer sehr mächtigen Person aus der Umgebung. Jeder begegnet ihm mit größtem Respekt, selbst jene, die wissen, daß sie einer Verzauberung aufsitzen; sie ändern ihre frühere Meinung über den Magier.</p>
<p>Unklare Sicht SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Min., Tanz: 1 R Der Magier schießt Funken in die Augen des Zieles, welches danach -5 auf alle Proben erhält, die irgendwie mit Sicht zu tun haben (Kampf, Magie usw.).</p>	<p>Schlaf SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 2 Min. Der Magier kann eine Person berühren und sie in Tiefschlaf versetzen, aus dem sie aber durch Schütteln, Geräusche usw. aufgeweckt werden kann. Nach dem Erwachen ist der Person bewußt, daß sie verzaubert wurde.</p>
<p>Wände durchblicken SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/9 qm, Dauer: 1 Min., Tanz: 1 R Die Wand wird für jede Person auf der Seite des Magiers durchsichtig, ohne dabei ihre Struktur zu verlieren.</p>	<p>Unsichtbarkeit SG: 20, RW/Bereich: Selbst o. Kontakt/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Tanz: 6 R Der Magier kann sich selbst, eine Person oder ein Objekt von gleicher oder geringerer GRÖ unsichtbar machen (Kleidung usw. inkl.). Wenn die Person durch eine andere Person berührt wird oder jemanden angreift, endet der Zauber.</p>
<p>Eissplitter SG: 15, RW/Bereich: ES x 10 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Der Magier schießt einige Eissplitterillusionen auf das Ziel, das sie aber für echt hält. Die Splitter machen ES + 10 Schaden (Rüstung schützt). Ein Magier, der diesen Zauber (er)kennt, bekommt keinen Schaden.</p>	<p>Verfluchtes Geräusch SG: 20, RW/Bereich: 1 Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Std. Der Zielperson wird ein permanentes, unangenehmes Geräusch in den Geist eingepflanzt. Nach wenigen Tagen wird sie unruhig, dann verzweifelt sie langsam und kann nach einem Monat sogar wahnsinnig werden. Je nach Verfassung und Willenskraft erhält sie einen Malus von -5 auf alle Aktionen.</p>
<p>Erblicken SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 sichtbares Ziel, Dauer: 5 R, Tanz: 2 R Das Ziel denkt, es sei erblindet, schließt aber nur fest seine Augen. Macht man es darauf aufmerksam, kann es sie wieder öffnen. Bis dahin bekommt es -10 auf alle Aktionen.</p>	

<p>Volle Illusion SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/max. 10 Kubikmeter, Dauer: 1 Std., Tanz: 1 Min. Der Magier erschafft eine für alle Sinne vollständige, aber immobile Illusion aus seiner Phantasie, die Betrachter intuitiv vom Berühren abhält. Eine unbewußte Berührung enttarnt sie allerdings.</p>	<p>Ungezieferwolke SG: 10, RW/Bereich: 20 m um den Magier herum, Dauer: Permanent, Tanz: 3 R Der Magier erzeugt eine Insektenwolke, die alles und jeden innerhalb des Effektbereiches umschwärmt. Sie verursacht keinen Schaden, sondern nur mehr oder weniger heftige Reaktionen bei den Betroffenen.</p>
<p>Wahnsinn SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Tanz: 1 Min. Die Zielperson verhält sich sehr seltsam und brabbelt nur noch befremdliche Phrasen. Sie erweckt selbst für einen guten Arzt den Anschein, wahnsinnig zu sein, und niemand kann die Ursache dafür erklären.</p>	<p>Dämonische Unterstützung SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Dämon, Dauer: 1 Std., Tanz: 10 R Der Magier wird vom Dämonen als eine bedeutende Person angesehen. In seiner Gegenwart bzw. unter seiner Aufsicht erhöht sich dessen Dichte um ES + 5 und dessen Opazität um +1. Der Dämon scheint dem Magier zu vertrauen, aber bei Dämonen ist nichts von sicherer Gewißheit...</p>
<p>Wahre Illusion SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/max. 10 Kubikmeter, Dauer: 30 Min., Tanz: 2 Min. Der Magier kann eine perfekte, auch materiell als echt anerkannte Illusion von etwas schaffen, das er kennt. (Selbst von Lebewesen, die durch Autosuggestion auch angreifen und Schaden machen können.)</p>	<p>Feuerodem SG: 15, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 1 R Der Magier kann ein Ziel in Reichweite mit ES + 15 Feuerschaden treffen, aber das Ziel kann den Odem mit einem Schild parieren oder ihm ausweichen.</p>
<p>Blinde Marionette SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Jahr, Tanz: 1 Tag Die Zielperson gerät vollständig unter die Kontrolle des Magiers und macht alles, was der Magier verlangt, solange dadurch nicht ihr Leben in akute Gefahr gerät. Das Opfer weiß nicht, daß es beeinflusst wird, und kann den Magier nicht einmal wahrnehmen. Wird es auf die Präsenz des Magiers, der ihm angeblich ständig Befehle erteilt, hingewiesen, erachtet es ihn als unwichtigen Diener und leugnet strikt, von diesem Befehle zu erhalten.</p>	<p>Flammenschwall SG: 15, RW/Bereich: Kegel (10 m Länge, 1 m Radius), Dauer: Sofort, Tanz: 5 R Der Feuerkegel verbrennt alles und jeden in seinem Bereich mit VIR 15. Material, das entflammbar ist, fängt Feuer, kann aber gelöscht werden.</p>
<p>Eklipsistische Wiederbelebung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Körper, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Min. Der Magier kann einen toten Körper, der einen Verwesungsgrad von max. 1 Monat haben darf, mit einer neuen Seele wieder zum Leben erwecken und vollständig heilen. Der Wiederbelebte leidet unter Amnesie und ist anfangs sehr verstört, kann sich aber an Rudimentäres erinnern (Muttersprache, soziale Verkehrsformen usw.). Wenn die frühere Seele in diesem Körper ein Inspirierter war, besitzt der Wiederbelebte ebenfalls eine Flamme, aber er muß sie völlig neu entwickeln.</p>	<p>Furcht einflößen SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Tanz: 1 R Der Magier wirkt viel gefährlicher und erweckt große Angst. Alle CHA-Proben sind um ES + 3 verbessert.</p>
<p>Magischer Kerker SG: 25, RW/Bereich: 100 m/10 x 10 m, Dauer: 1 Std., Tanz: 2 R Die Funken des Tänzers bilden einen abgeschlossenen Käfig aus magischer Energie, dem man nur mittels Magie bzw. Gegenmagie entkommen kann. Das Berühren der Funkenwand verursacht keinen Schaden, erzeugt aber große Schmerzen.</p>	<p>Großer Schmerz SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Der Magier erzeugt in einem Körperteil der Zielperson große Schmerzen. Das Opfer hat für 1 R keine Kontrolle über den Körperteil und muß eine WIL-Probe gg. 20 machen. Mißlingt sie, wird es ohnmächtig. Gelingt sie, ist es sehr eingeschüchtert und erhält eine -4 auf alle Aktionen bis zum Ende der Konfrontation mit dem Magier.</p>
<p>Phoenix SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie, Dauer: Sofort, Tanz: 10 R Der Magier erschafft die Illusion eines mächtigen Phoenix mit einem Feuerschweif. Der Vogel stürzt sich auf das oder die Opfer, die sofort 30 Punkte Feuerschaden nehmen (Rüstung schützt) und für 2 R einem Feuer mit VIR 15 ausgesetzt sind. Objekte und Magier, die den Zauber (er)kennen, nehmen keinen Schaden.</p>	<p>Haß SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 1 Min. Die Zielperson entbrennt voller Haß auf eine Person, die der Magier auswählt. Je nach ihrer Natur versucht die Zielperson, die Emotion zu besänftigen oder das Haßobjekt zu attackieren. In beiden Fällen muß sie eine WIL-Probe gg. 10 schaffen, um wie gewünscht handeln zu können. Der Grund des Hasses kann dem Ziel durchaus unnatürlich vorkommen, aber es benötigt nach Ende des Zaubers viel Zeit für eine genauere Analyse.</p>
<p>Spontane Verbrennung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 3 R Wenn der Magier eine nackte Körperstelle des Opfers berührt, verspürt es eine unerträgliche Hitze. Innerhalb von 2 R fällt es zu Boden und verbrennt zu einem Häufchen Asche. Es gibt keine Möglichkeit, dem Zaubereffekt zu entkommen.</p>	<p>Lauschende Wände SG: 15, RW/Bereich: Speziell, Dauer: 1 Std., Tanz: 5 Min. Die Wände eines Raumes speichern alle Geräusche in diesem Raum und können sie dem Magier in zeitlich chaotischer Reihenfolge wiedergeben.</p>
<p>Vertrauten erschaffen SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Tier, Dauer: Permanent, Tanz: 6 Std. Der Zauber läßt ein beliebiges Tier (keine Prodigie) zu einem zuverlässigen Begleiter und Vertrauten des Magiers werden. Es muß nicht abgerichtet werden, steht dem Magier sehr nah und kann dessen Gefühle instinktiv spüren, aber im Gegensatz zu einem jornistischen Vertrauten besteht kein empathisches Band zwischen Magier und Tier. Es riskiert freiwillig nicht sein Leben für den Magier, kann aber dazu überredet oder bestochen werden (z.B. mit Leckereien). Der Magier kann alle Sinne des Tieres bis zu einer Entfernung von WIL des Magiers x 100 m nutzen. Die Lebenserwartung des Vertrauten paßt sich aber nicht der des Magiers an, und wenn der Magier stirbt, bricht der Zauber. Das Tier trauert dann nur im natürlichen Rahmen seiner Spezies. Ein Magier kann nur einen Vertrauten zur gleichen Zeit haben.</p>	<p>Leben zurückweisen SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/Jedes Lebewesen, Dauer: 1 Min., Tanz: 1 R Die Augen des Magiers werden blutrot und sein Anblick wird so grauenvoll, daß jede Person, die ihn anschaut, eine WIL-Probe gg. 20 schaffen muß, um nicht panisch zu flüchten. Tiere fliehen automatisch, und selbst Pflanzen ziehen sich vor dem Magier zurück. Kreaturen der Finsternis und der Perfidie finden den Magier dagegen sehr viel sympathischer als vorher.</p>
<p>Obskurantistenzauber</p>	<p>Schatten der Verdammten SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Tag Die Zielperson nimmt das Licht um sich herum immer diffuser wahr und wird zum Herz einer Sphäre der Dunkelheit, die sich immer weiter ausbreitet. Nach und nach wird die Welt des Opfers nach einem Monat in ein permanentes Dämmerlicht getaucht, nach einem Jahr in eine nächtliche Dunkelheit und nach 3 Jahren in totale Dunkelheit. Das Opfer kann nichts gegen den Zauber unternehmen, aber es kann mit einer Probe auf INT + Dämonologie gg. 15 recht genau einschätzen, wann der Zauber seinen maximalen Effekt erreicht. Nur starke Magie kann diesen Zauber aufheben, z.B. 'Fluch aufheben' der Jornisten.</p>
<p>Blenden SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Tanz: 1 R Das Ziel schließt seine Augen voller Schmerz und kann sie nicht mehr öffnen. Der Tänzer ist für 1 R blind und immobil.</p>	<p>Scheu einflößen SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Tanz: 1 R Das Ziel kann nicht länger kämpfen und verliert jeden Mut. Es flieht nicht vor dem Magier, aber versucht sich seinem Blickfeld zu entziehen.</p>
<p>Brandwunden SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Lebewesen, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Die Berührung der nackten Haut des Opfers erzeugt zahlreiche Brandwunden und macht ES Schaden.</p>	<p>Schild SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 2 Min., Tanz: 1 R Der Magier wird von vorne gegen alle Angriffe mit 6 Rüstungspunkten geschützt.</p>
<p>Dunkelheit SG: 10, RW/Bereich: 50 m/10 m Radius, Dauer: 5 Min., Tanz: 10 R Der Magier erschafft eine Zone vollständiger Dunkelheit, die kein Licht durchdringen kann. Jeder in dieser Zone (außer Dämonen) erhält -10 auf alle Aktionen.</p>	<p>Schmerz verursachen SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 R, Tanz: 1 R Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers eine temporäre schwere Wunde (-2 auf alle Proben).</p>
<p>Dunkelheit durchdringen SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Std., Tanz: 1 R Der Magier kann perfekt selbst in absoluter Dunkelheit sehen, kann aber durch ein rotes Leuchten des Tänzers auch wahrgenommen werden.</p>	<p>Schrumpfen SG: 15, RW/Bereich: 5 m/1 Lebewesen, Dauer: 1 Std., Tanz: 15 R Das Ziel schrumpft innerhalb von Sekunden. Seine GRÖ reduziert sich um 1 + 1 pro 5 volle ES-Punkte. TP und BR des Zieles passen sich der neuen GRÖ an. Sollte die GRÖ unter -3 fallen, kann das Opfer wie ein Insekt zerquetscht werden.</p>
<p>Feuerberührung SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 1 R Die Berührung durch die nackte Hand des Magiers verbrennt das Ziel mit ES + 5 Feuerschaden.</p>	<p>Stärke SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 15 Min., Tanz: 2 R Die STR und AUS des Magiers erhöhen sich um +2. Der Zauber hat keinen sichtbaren Effekt, aber alle entsprechenden Faktoren erhöhen sich (LP, Schaden usw.).</p>
<p>Geringer Schmerz SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 R, Tanz: 1 R Die Zielperson erleidet große Schmerzen an einer Körperstelle, die der Magier auswählt. Die Schmerzen haben keinen physischen Effekt, aber verursachen einen Malus von -2 auf alle Aktionen bzw. -4 auf Aktionen mit dem betroffenen Körperteil.</p>	<p>Tänzerbedrängnis SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Tanz: 4 R Der Tänzer bekämpft empathisch einen anderen, der dadurch hilflos wird und einen Malus von ES + 1 auf ASK-Bonus und Empathie erhält. Beide Werte können auch negativ werden.</p>
<p>Säurespeien SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Speziell, Tanz: 5 R Der Magier kann als eine Angriffsaktion Säure speien. Er hat sovielle Säureladungen, wie die ES der Zaubersprobe ist. Jeder Angriff erfolgt mit der Fertigkeit Waffe (Speien) und den Säurewerten INI +2, AT +1, VIR 5, Reichweite STR des Magiers / 3 m.</p>	<p>Abschied SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Sofort, Tanz: 1 R Der Magier tötet seinen Tänzer und verschwindet mittels Teleport zu einem beliebigen Ort seiner Wahl, wo er vorher einmal das Blut seines Tänzers vergossen hat. Ist an dem Ort ein Hindernis, erscheint der Magier direkt neben diesem.</p>
<p>Spiel der Dunkelheit SG: 10, RW/Bereich: 10 m Radius um den Magier herum, Dauer: 5 Min., Tanz: 2 R Der Magier kann die Schatten in seiner Umgebung verformen, bewegen und wachsen lassen. Er kann das Ambiente verdunkeln, aber keine totale Finsternis erzeugen.</p>	<p>Brennende Sphäre SG: 20, RW/Bereich: 90 m/Speziell, Dauer: Sofort, Tanz: 6 R Der Magier erschafft eine Feuersphäre mit 1 m Durchmesser und VIR 20. Die Sphäre fliegt in gerader Bahn und verbrennt alles auf ihrem Weg.</p>

<p>Gefühl verschlimmern SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Tanz: 3 R Die schlimmste Emotion des Ziels wird extremisiert (z.B. Trauer, Wut, Haß usw.), aber der Magier kennt sie nicht im voraus.</p>	<p>Portal SG: 25, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Sofort, Tanz: 1 Std. Der Magier verschwindet in einem mind. gleichgroßen Schatten, betritt den Abyss und kann durch einen vergleichbaren Schatten irgendwo in Harmundia wieder den Abyss verlassen. Er kann den Austrittsschatten bei Beginn des Zaubers selbst festlegen, wenn er den Zielort kennt. Existiert dieser Schatten für den Austritt aber nicht mehr, ist der Magier im Abyss gefangen und kann nur mit Hilfe eines Dämons wieder die Oberfläche erreichen.</p>
<p>Geist zerstören SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Min. Die Tänzerfunken schlagen in die Stirn des Opfers ein und martern dessen Geist mit Schmerzen und schrecklichen Gedanken. Wenn das Opfer eine WIL-Probe gg. 20 schafft, verliert es nur 1 komplette Fertigkeit nach Wahl des Magiers. Mißlingt die Probe, verliert das Opfer 1 Punkt eines Geistattributes seiner Wahl + 1 weiteren Punkt pro 5 volle ES-Punkte des Zaubers. Wird das Attribut auf 0 reduziert, vegetiert das Opfer nur noch vor sich hin.</p>	<p>Schreckenswelle SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/bis zu 50 Personen, Dauer: 1 Std., Tanz: 10 R Die Ziele stürzen sich voller Angst vor dem Magier in panische Flucht, können den genauen Grund dieser Angst aber nicht bestimmen.</p>
<p>Kritischer Schlag SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 5 R Das Ziel erhält sofort den Effekt einer krit. Wunde, ohne dabei TP zu verlieren. Die ES des Zaubers bestimmt die Art der krit. Wunde in einer der vom Magier zu bestimmenden Tabellen für krit. Wunden. (Bei einer ES >10 kann der Magier Art und Tabelle wählen.) Die Wunde erscheint beim Opfer, aber sie gilt als "normale" Wunde, die nach bekannten Regeln heilt bzw. geheilt werden kann.</p>	<p>Schutzort SG: 25, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Sofort, Tanz: 1 Min. Der Magier teleportiert sich zu einem sicheren Schutzort, der vor jeder Spielsitzung zusammen mit dem SL festgelegt werden muß.</p>
<p>Mentale Sklaverei SG: 20, RW/Bereich: 1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Tanz: 1 Std. Der Magier benötigt für diesen Zauber eine Haarlocke des Opfers. Gerät das Opfer danach unter den Bann des Zaubers, kann der Magier es vollständig kontrollieren und ihm sogar jede mögliche Emotion einflößen. Er muß dem Opfer folgen, um sein Handeln genau erkennen und weiter beeinflussen zu können, aber er kann es auch von jedem Punkt der Welt aus blind steuern. Der Zauber kann nur durch Zerstörung der Locke oder mächtige Gegenmagie gebrochen werden.</p>	<p>Wahnsinnige Marionette SG: 25, RW/Bereich: 1 Ziel, Dauer: 1 Befehl, Tanz: 1 Tag Der Magier benötigt einen handgeschriebenen Text des Opfers. Der Tänzer überschreibt diesen Text dann mit einem präzisen oder generellen Befehl und pflanzt diesen auf unbestimmte Zeit im Unterbewußtsein des Opfers ein. Wenn der Moment der Ausführung kommt, läßt sich das Opfer durch nichts aufhalten, und es ist äußerst schwer zu erkennen, daß es fremdbestimmt handelt. Nur wenige Zielpersonen dieses Zaubers haben rechtzeitig erahnt, Opfer dieses Fluches zu sein.</p>
<p>Pyrokinese SG: 20, RW/Bereich: 40 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Der Magier setzt brennbare Materie mit einem Feuer der VIR 10 in Flammen (Kleidung, Holzhaus usw.).</p>	
<p>Säureregen SG: 20, RW/Bereich: 40 m/10 qm, Dauer: Sofort, Tanz: 1 R Der Magier verwandelt normalen Regen in Säureregen, der allem im Effektbereich Schaden mit einer Säure der VIR 10 zufügt.</p>	
<p>Tänzerfluch SG: 20, RW/Bereich: 1 Ziel, Dauer: 1 Std., Tanz: 15 R Für diesen Zauber muß der Magier seinem Tänzer ein Stück der Kleidung des Opfers umwerfen. Dann wird jedes Gefühl, jede Folter und jeder Schmerz des Tänzers auf das Opfer übertragen. Eine Wunde beim Tänzer fügt auch dem Opfer eine Wunde zu, ein Einsperren des Tänzers läßt das Opfer stärkste Beklemmung verspüren, der Tod des Tänzers tötet auch das Opfer. Aber nur wenige Sterbliche ertragen so viel Schmerz wie ein Tänzer, so daß sie sterben können, bevor der Tänzer stirbt. In diesem Fall muß das Opfer eine AUS-Probe gg. 15 schaffen, um nicht zu sterben.</p>	
<p>Verbergen SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 5 Min., Tanz: 3 R Der Magier verschmilzt mit einem mind. gleichgroßen Schatten und wird de facto unsichtbar. Verschwindet der Schatten, während der Magier sich in ihm verbirgt, ist der Magier gefangen. Er kann nur entkommen, wenn er den Abyss erreicht und mit der Hilfe eines Dämons wieder zur Oberfläche gelangt.</p>	
<p>Vertrauten erschaffen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Lebewesen, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Tag Dieser Zauber macht ein beliebiges Lebewesen zum Vertrauten des Magiers. Der Magier muß dafür seinen Tänzer töten und dessen Blut mit dem des Zieles vermischen. Der Vertraute gehorcht dem Magier fortan bedingungslos und mit allem, was seine Möglichkeiten bieten. Der Magier kann bis zu einer Entfernung von WIL des Magiers x 1.5 km die Sinne des Vertrauten nutzen und mit etwas Konzentration Befehle übermitteln. Ein Magier kann nur einen Vertrauten zur gleichen Zeit haben.</p>	
<p>Entsetzlicher Schmerz SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Lebewesen, Dauer: Sofort, Tanz: 2 R Das Opfer erleidet schlimmste Schmerzen. Wenn es keine WIL-Probe gg. 25 schafft, stirbt es durch Herzversagen. Gelingt die Probe, wird es für 10 Min. ohnmächtig.</p>	
<p>Flecken der Finsternis SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/Zone von 400 qm, Dauer: Speziell, Tanz: 5 Min. Der Magier erschafft und versteckt "Dämonenlöcher". Diese kleinen Flecken der Finsternis werden normalerweise gut hinter Bildern oder an anderen dunklen Plätzen verborgen. Der Magier muß danach nur an einem anderen Ort ein weiteres Loch erschaffen, um einem Dämon zu ermöglichen, sich von einem Loch zu einem anderen zu bewegen oder einfach nur herauszuspähen. (Natürlich muß der Magier den Dämon vorher beschworen haben.) Der Dämon kann, je nach Willen des Magiers und den Auflagen des Paktes, angreifen oder verborgen bleiben. Sobald ein Loch zu einem Einstieg oder Ausstieg benutzt wurde, verschwindet es.</p>	
<p>Gestaltung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Lebewesen, Dauer: Permanent, Tanz: 1 Std. Das Ziel muß immobil sein, und der Magier benötigt Chirurgiebesteck. Die einzige Lichtquelle dürfen die Funken des Tänzers sein. Der Magier kann dann den Körper des Opfers verändern, umgestalten, neu zusammensetzen usw. Der Phantasie des Magiers sind keine Grenzen gesetzt. Das Opfer ist während der ganzen Prozedur am Leben und kann sich auch wehren. Es verliert für jede Abtrennung eines Körperteils 1 TP und einen weiteren für jedes Wiederanfügen eines Körperteils.</p>	
<p>Leben stehlen SG: 25, RW/Bereich: 1 Tänzer, Dauer: Permanent, Tanz: 1 R Der Magier tötet seinen Tänzer und heilt dadurch alle TP eines Zieles. Darüber hinaus erhöht sich die max. TP-Zahl des Zieles um +1. Der Zauber heilt aber weder kritische Wunden noch schwere Blutungen.</p>	
<p>Obskurantistische Wiederbelebung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Körper, Dauer: Speziell, Tanz: 1 R Ein toter Körper wird als ein Schatten seiner selbst wiederbelebt. Seine ehemalige Seele wird künstlich wieder an ihn gebunden und bleibt für WIL des Wiederbelebten in Stunden, es sei denn, der Magier schafft eine Probe auf INT + Resonanz gg. 20 und kann damit die Seele dauerhaft binden. Der Wiederbelebte kann normal agieren, aber er wird dauerhaft von mentaler Orientierungslosigkeit, Suizidgedanken und Depressionen gepeinigt. Der Zauber wirkt auf bei Inspirierten.</p>	

Opera

Opera: Opera werden jeweils mit Anforderungen und Auswirkungen beschrieben.
 - **RW/Bereich** (Reichweite und Effektbereich): Selbst ist der Zauberer selbst, Umgebung bedeutet Sichtkontakt zum Ziel im Umkreis von 3 m, Sichtlinie den Sichtkontakt zum Ziel im Umkreis von 50 m.
 - **Dauer:** Die Wirkungsdauer des Opus.
 Spiel-/Modellier-/Skizzier-/Rezitierzeit: Die Zeit, die für das Vollenden des Opus benötigt wird.
 - **Objektgrößen** (nur für Gestalt relevant): Objektgrößen richten sich nicht nur nach den physischen Ausmaßen, sondern auch nach der Komplexität eines Gegenstandes: Klein = Schlüssel/Dolch/Hut/Buch, Medium = Stuhl/Schwert/Taschenuhr, Groß = Tisch/Hütte/Armbrust/Standuhr, Unbegrenzt (selten!) = Gebäude/Mag. Präzisionsuhr.
 - **Materialresistenz** (nur Gestalt): Material hat einen natürlichen Widerstand gegen seine Gestaltung und kann für ein Gestalt-Opus nur verwendet werden, wenn dem SL vor Beginn des Opus eine Probe auf die Resistenz des Materials gg. den SG der KPT des Concordisten mißlingt: Papier/Stoff = 2, Glas/Sand = 3, Holz/Erde = 4, Metall 5, Stein = 6, Präsenz eines mag. Splitters = + Splitterwert.
Opera: S.u. oder Klang: 218-223, GR 80-86. Gestalt: 222-223, GR 89-91. Vista: 223-226, GR 93-98. Skandierung: 226-227, GR 102.
Symphonien / Cantusopera: S.u. oder GR 106-110.

Klangopera

HARFE
Friedfertigkeit SG: 10, RW/Bereich: 5 m/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 2 R Dem Ziel werden alle Gründe für normale oder magisch bedingte Wut und Aggressivität genommen, solange es sich im Effektbereich aufhält.
Innere Schönheit SG: 10, RW/Bereich: Umgebung, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 2 R Ein Objekt oder eine Person erscheint wesentlich schöner als bisher. Objekte wirken neuer und bringen mehr Geld, Personen bekommen +3 auf soziale Interaktionen.
Einflüsse aufheben SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Max. 1 Tag, Spielzeit: 1 Tag Solange die Zielperson die Melodie hören kann, ist sie frei von allen Einflüssen und handelt nur noch nach ihrem ureigenen Willen. Es fühlt sich auch an keine Befehle mehr gebunden und ignoriert z.B. Erpressungen.
Gleichartiger Geist SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 2 R Der Melodiker entwickelt ein tiefes empathisches Band zum Ziel. Er versteht es besser, und das Ziel vertraut dem Melodiker. Der SL muß die Folgen davon bestimmen.
Komfort SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Permanent, Spielzeit: 1 Min. Die Zielperson betrachtet Probleme, Sorgen o.ä. plötzlich sehr viel entspannter und als weniger bedrückend. Streß wird durch Optimismus abgelöst. Der Zauber endet, wenn das Problem gelöst oder die Sorge aus der Welt geschafft ist.
Segen SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Woche, Spielzeit: 5 Min. Ein Gegenstand (Kleidung, Waffe usw.) wird gesegnet und wirft im Umkreis von 3 m einen Verdammten zurück, wenn ihm eine WIL-Probe gg. 12 mißlingt.
Wahre Lügen SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 2 R Eine bekannte oder unbestreitbare Lüge wird von der Zielperson plötzlich als wahr erachtet und notfalls vehement verteidigt. Die Lüge kann aber nicht die Persönlichkeit des Zieles verändern.
Gutes erweisen SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Handlung, Spielzeit: 5 R Die Zielperson empfindet den innigen Wunsch, der Person, an die sie gerade gedacht hat, etwas sehr Gutes zu tun. Sie kann dem Wunsch nicht nachkommen, aber wenn sie es tut, hat das weder für sie keinerlei unangenehme Konsequenzen.
Liebreiz SG: 20, RW/Bereich: Speziell, Dauer: 30 Min., Spielzeit: 5 R Der Melodiker wird für alle Personen in Hörweite sehr charismatisch; Männer verspüren große Sympathie, Frauen Liebe. Nach Opusende normalisiert sich die Lage wieder, aber die Personen spüren, daß sie verzaubert wurden.
Phobie bannen SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Permanent, Spielzeit: 1 Std. Die Melodie dringt in den Geist einer schlafenden Zielperson ein und konfrontiert sie mit den Ursachen ihrer Angst. Nach dem Erwachen kann die Zielperson die Angst besser deuten und wirkungsvoll bekämpfen. (Mit Zustimmung des SL kann auf diese Art sogar ein Nachteil ohne EP-Einsatz entfernt werden.)
Unheimliches Glück SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Speziell, Spielzeit: 5 R Der Melodiker wird von einer schwach leuchtenden Aura umgeben, die wie ein Schutzengel wirkt. Die nächste Probe des Melodikers gelingt automatisch, sofern es sich nicht um unmögliche Aktionen handelt.
Wohlbefinden SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 3 R Die Zielperson fühlt weder Schmerzen noch Krankheiten und ignoriert sämtliche Mali und sonstigen Folgen davon. Eine Heilung findet aber nicht statt.
Dem Tod entkommen SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/Selbst o. 1 Ziel, Dauer: Speziell, Spielzeit: 5 R Die Zielperson wird mit einem leuchtenden Schein umgeben. Sobald sie das nächste Mal körperlichen Schaden erhält, halbiert sich dieser, und der Schein verschwindet. Wenn der halbe Schaden trotzdem zum Tode führen würde, stabilisiert sich die Zielperson kurz vor der Todesschwelle (negative AUS + 1 TP).
Freundschaft befehlen SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Handlung, Spielzeit: 10 R Die Zielperson hält den Melodiker für ihren besten Freund und erfüllt dem Melodiker jede ihr mögliche Bitte, auch wenn sie dadurch in Gefahr gerät. Allerdings verändert das Opus nicht die Persönlichkeit der Zielperson und macht sie nicht willenlos. Bitte und Erfüllung fußen ausschließlich auf einem engen freundschaftlichen Verhältnis.
FLÖTE

Befehl SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 R, Spielzeit: 1 R Das Ziel erhält empathisch einen Befehl, der innerhalb einer Runde ausgeführt werden muß (Springen, Schreien usw.). Das Ziel weiß, daß es irgendeinem fremden Willen unterliegt, und macht nichts, was es gefährden könnte.
Emotion erschaffen SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 3 R Dem Ziel wird eine einfache, klare Emotion eingegeben, die vorher nicht da war (Wut gegen eine Person, Sympathie für eine Medusa usw.).
Stottern SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Min., Spielzeit: 2 R Die Sprachfähigkeit der Zielperson wird vermindert, so daß sie nur noch stottern oder mit abgehackten Satzketzen sprechen kann. Alle Sprachfertigkeiten werden halbiert.
Bann SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 1 Min. Der Melodiker dringt durch Augenkontakt in den Geist des Zieles ein und hindert es daran, für die Opusdauer eine bestimmte, ungefährliche Handlung zu unternehmen.
Faszination SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 1 R Das Ziel gewinnt großes Vertrauen zum Melodiker, unternimmt nicht gegen ihn und akzeptiert alles, was dieser sagt. Wenn das Opus endet, erkennt das Ziel sein befremdliches Verhalten, kann dessen Grund aber nicht erkennen.
Gegenbefehl SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 1 R Die Zielperson hört mit dem auf, was sie gerade als bewußte Handlung macht. Sie bringt sich dadurch aber nicht in Gefahr, indem sie sich z.B. nicht mehr verteidigt, und kann die Handlung nach 1 R des Nachdenkens auch wieder aufnehmen.
Stille SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 15 R, Spielzeit: 1 R Die Zielperson wird absolut still und kann weder verbal noch durch irgendwelche Handlungen Lärm erzeugen. Leise Geräusche oder Flüstern bleiben aber möglich.
Zwietracht SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/2-10 Ziele, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 1 Min. Die Zielpersonen entwickeln gegeneinander feindliche Gesinnungen und sind nicht mehr zu einem nüchtern-sachlichen Verkehr untereinander fähig.
Hypnose SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 5 R Der Melodiker dominiert den Geist des Zieles und kann ihm empathisch komplexere und kompliziertere Befehle geben, aber deren Ausführung endet, wenn das Opus endet. Das Ziel bringt sich aber nicht selbst in Gefahr und es kann sich nach Opusende an nichts mehr erinnern.
Paranoia SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Woche, Spielzeit: 15 R Die Zielperson ist der Meinung, in der Musik ein Geheimnis zu erkennen, das ihr niemand erzählen will. Von diesem Moment an fühlt sie sich von Feinden verfolgt, vertraut niemandem mehr und verfällt dem Hirngespinnst einer weltweiten Verschwörung unbekannter Mächte.
Ruhelosigkeit SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 1 Min. Die Zielperson kann unter keinen Umständen ausruhen, weder durch Schlaf noch durch andere Ruheversuche. Die Melodie des Opus verfolgt das Ziel in dessen Geist, aber es stellt eine Verbindung zwischen Melodie und Ruhelosigkeit nicht automatisch her. Wenn durch eine gute Qualitätsmarge die Zeitdauer des Opus verlängert wird, kann der SL dem Ziel am zweiten Tag eine -5 auf alle Proben geben, am dritten eine -10 usw. Das Ziel siecht allerdings nicht wie bei einem echten Schlafentzug dahin.
Farandole SG: 20, RW/Bereich: Hörweite, Dauer: Speziell, Spielzeit: Speziell Jeder, der dieses Opus vernimmt, verspürt den Drang zum Tanz und reiht sich hinter dem Melodiker zu einer Farandole ein. Die Zuhörer können ohne Gefühl für Zeit und Erschöpfung nur wild tanzen und lachen, und nur ein Blick in ihre Augen offenbart den wahren Schrecken, der sie befallen hat. Sobald die Musik aufhört, fällt der Zauber von den Opfer ab. Alle Auswirkungen kommen jetzt mit einem Schlag zum Vorschein und können durch zu große Anstrengungen sogar zum Tode einiger Opfer führen.
Qual SG: 25, RW/Bereich: 50 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 2 R Die Zielperson erleidet schreckliche Qualen und geht bewegungslos zu Boden. Das Opus kann sie nicht töten, aber fortan muß sie eine WIL-Probe gg. 10 schaffen, wenn sie etwas machen will, das diese Qualen wieder hervorruft kann. Mißlingt die Probe, tut das Ziel alles, um die Qualen zu vermeiden (z.B. den Melodiker angreifen).
VIOLINE
Griff der Wurzeln SG: 10, RW/Bereich: 50 m/1 Ziel, Dauer: 1 Min., Spielzeit: 2 R Wurzeln graben sich aus dem Erdreich und umschlingen fest die Beine des Zieles, das sich mit einer STR-Probe gg. 18 befreien kann.
Spiel der Jahreszeiten SG: 10, RW/Bereich: 90 m/1 Ziel, Dauer: 1 Woche, Spielzeit: 30 Min. Der Melodiker ändert bei einer Pflanze oder einem Baum die Jahreszeit mit entsprechenden Folgen. Das Ziel paßt sich danach langsam wieder der echten Jahreszeit an.
Tierblick SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Tier, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 5 R Der Melodiker kann durch die Augen des Zieltieres sehen. Er kann es aber nicht beeinflussen.
Pflanzenfeindschaft SG: 15, RW/Bereich: 25 m/1 Ziel, Dauer: 1 R, Spielzeit: 1 R Die Natur der Umgebung greift das Ziel mit d10 Schadenspunkten an. (Eine evtl. Qualitätsmarge multipliziert den Schaden, aber nicht die Würfelanzahl.) Das Ziel muß von Pflanzen umgeben sein und kann nicht ausweichen.
Pflanzengefängnis SG: 15, RW/Bereich: 40 m/30 Kubikmeter, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 3 R Alle Wesen im Effektbereich werden von einem undurchdringlichen Pflanzengefängnis eingeschlossen, das aber gegen Feuer etc. normal anfällig ist. Die Betroffenen müssen von Pflanzen umgeben sein.

<p>Sylvanisches Paradies SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 10 R Der Melodiker hat unglaubliches Glück, wenn er in einem Wald ist. Er findet durch Zufall Nahrung, Wasser, Unterschlupf und Sicherheit. Kein Tier wird ihn angreifen.</p> <p>Tiersprache SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Tier, Dauer: 1 Min., Spielzeit: 5 R Der Melodiker kann mit einem Tier kommunizieren. Das Tier muß daran aber kein Interesse haben und braucht nicht zu antworten.</p> <p>Gebirgsparadies SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 10 R Der Melodiker hat unglaubliches Glück, wenn er im Gebirge ist. Er findet durch Zufall Nahrung, Wasser, Unterschlupf und Sicherheit. Kein Tier wird ihn angreifen.</p> <p>Pflanzenwall SG: 20, RW/Bereich: 25 m Radius um den Melodiker herum, Dauer: 2 Std., Spielzeit: 2 R Die Vegetation hinter dem Melodiker wird dick und undurchlässig. Um den Wall zu durchbrechen, benötigt man etwa 30 Min. Zeit und gutes Werkzeug.</p> <p>Pflanzenwiederbelebung SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Pflanze, Dauer: Permanent, Spielzeit: 5 Min. Der Melodiker haucht einer toten Pflanze neues Leben ein, wenn sie nicht total zerstört oder entwurzelt worden ist.</p> <p>Tierkontrolle SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Tier, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 1 Min. Der Melodiker kann durch die Augen des Zieltieres blicken und das Tier dabei selbst gegen seine Instinkte kontrollieren und lenken.</p> <p>Wüstenparadies SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 10 R Der Melodiker hat unglaubliches Glück, wenn er in einer Wüste ist. Er findet durch Zufall Nahrung, Wasser, Unterschlupf und Sicherheit. Kein Tier wird ihn angreifen.</p> <p>Halber Lebenssaft SG: 25, RW/Bereich: Selbst (kein Kobold), Dauer: Permanent, Spielzeit: 7 Std. Der Melodiker webt ein Band zwischen sich und einer Pflanze, ähnlich jenem zwischen Kobolden und ihren Lebensbäumen. Fortan kann er schwere Wunden, die er bekommt, an die Pflanze weitergeben (Busch = 1 schw. Wunde, Kl. Baum = 2, Gr. Baum = 4, Riesiger Baum = 8, Königsbaum = unmöglich). Aber das Band wirkt beiderseitig, so daß der Tod der Pflanze auch den Melodiker tötet, Schaden der Pflanze auch den Melodiker schadet (z.B. gebrochener Ast = gebrochener Finger) usw. Das Band wird bis zur Zerstörung der Pflanze aufrechterhalten. Ein Concardist kann nur ein aktives Band zur selben Zeit haben.</p> <p>Naturbeherrschung SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 15 Min., Spielzeit: 5 R Der Melodiker kann eine Pflanze oder einen Baum vollständig formen und verändern (z.B. zu einer Brücke). Das Ziel kann auch handeln oder angreifen; dafür benutzt es jeweils die KPT des Melodikers, und sein Schaden ist seine Größe in Metern x 2. Es kann sich jedoch nicht von seinem Wuchsplatz fortbewegen.</p> <p>Verzauberter Wald SG: 25, RW/Bereich: 1 Wald, Dauer: Permanent, Spielzeit: 7 Std. Der Melodiker verzaubert einen ganzen Wald, der fortan auf seine Musik reagiert. Er kann dichter oder lichter werden, Pfade entstehen und verschwinden lassen usw. Jeder Effekt muß aber als ein eigenes Opus ausgearbeitet werden, dessen SG sich nach dem Umfang des Effektes richtet. Ein Lehrer wird dafür aber nicht benötigt.</p> <p>TROMMEL</p> <p>Furcht überwinden SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 30 Min., Spielzeit: 2 R Der Melodiker kann alle normalen und magisch bedingten Furchteffekte ignorieren.</p> <p>Störung SG: 10, RW/Bereich: 50 m/1 Ziel, Dauer: 1 Handlung, Spielzeit: 1 R Die Zielperson wird durch starke Vibrationen erschüttert. Für die nächste Handlung muß sie vorher eine Probe auf das dazugehörige Attribut gg. 15 schaffen, um sie durchführen zu können. Ein Probenpatzer hat dabei automatisch die katastrophalste Auswirkung.</p> <p>Berserker SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Kampfdauer, Spielzeit: 1 R Die AT des Zieles erhöht sich um +3, aber es kann nicht länger ausweichen oder parieren.</p> <p>Chaotisches Verhalten SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 4 R Das Ziel wird verwirrt und verhält sich total chaotisch. Innerhalb eines Kampfes muß es vor jeder Aktion einen d10 würfeln: 1-3 = Mit Reaktionen bis zum Rundenende warten, 4-5 = Keine Aktionen in der aktuellen Runde, 6-7 = Rückzug, 8-9 = Angriff auf einen Verbündeten, 10 = Entscheidung des SL.</p> <p>Demenz SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 5 R Das Ziel wird geisteskrank und kann nicht länger vernünftig denken und handeln. Der SL legt die Art der Krankheit fest.</p> <p>Miesmacherei SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 3 R Die Zielperson wird pessimistisch und sieht alle Dinge als viel schlechter an, als sie tatsächlich sind. Sie gibt auf, ergreift die Flucht oder demoralisiert ihre Leute.</p> <p>Schalllexplosion SG: 15, RW/Bereich: 50 m/Zone mit 5 m Radius, Dauer: Sofort, Spielzeit: 2 R Jedes Lebewesen in der Explosionszone verliert 10 TP (Rüstung schützt nicht) und wird taub. Es muß eine GES-Probe gg. 15 schaffen, um stehenzubleiben.</p> <p>Waffenabneigung SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Min., Spielzeit: 2 R Die Zielperson erachtet ihre Waffen als nutzlos und wirft sie weg. Sie kämpft unbewaffnet weiter und greift sie den nächsten Gegner in Reichweite an.</p> <p>Führer SG: 20, RW/Bereich: 50 m Radius um den Melodiker herum, Dauer: 30 Min., Spielzeit: 1 Min. Alle Verbündeten des Melodikers und selbst seine Feinde, die ihre Resistenzprobe nicht schaffen, folgen ihm blindlings und schützen ihn um jeden Preis.</p>	<p>Schnelligkeit SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 R, Spielzeit: 2 R Die Zielperson bekommt in der 1. Runde INI +1. In der zweiten Runde wird die INI verdoppelt, und das Ziel erhält 2 Reaktionen. Wenn die Musik zu Beginn der dritten Runde endete, erhält das Ziel für die Runde INI x3, 2 Aktionen und 2 Reaktionen.</p> <p>Tollkühnheit SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Schlacht, Spielzeit: 5 R Die Zielperson wird mutiger und sucht sich immer den stärksten Gegner in Reichweite zum Kampf aus.</p> <p>Der Große Schlaf SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 R, Spielzeit: 5 R Der Herzschlag der Zielperson verlangsamt sich, so daß sie am Ende der 2. Runde keine anstrengenden körperlichen Handlungen mehr machen kann. Am Ende der 3. Runde schläft sie ein, am Ende der 4. fällt sie in ein Koma, am Ende der 5. stirbt sie. Sollte das Opus vorher unterbrochen werden, bleibt das Opfer für 25 - AUS Std. im zuletzt erlangten Zustand.</p> <p>Musikalische Fortbewegung SG: 25, RW/Bereich: 20 km/Selbst, Dauer: Reisedauer, Spielzeit: 1 Min. Der Melodiker erzeugt den Klang eines Fortbewegungsmittels und stellt sich eine Richtung vor. Dann verschwindet er und taucht an einem beliebigen Zielort innerhalb der Richtung und maximalen Reichweite, die der Schall in 1 Min. erreichen kann (ca. 20 km), wieder auf. Diese magische Reise dauert so lange, wie es mit dem Fortbewegungsmittel gedauert hätte.</p> <p>ZITTER</p> <p>Geistiger Spiegel SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 1 R Der Melodiker kann die oberflächlichen Gedanken der Zielperson lesen.</p> <p>Gemütsveränderung SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 5 R Eine Gemütsregung oder Stimmung des Zieles verändert sich. Je intensiver sie ist, desto besser muß die Qualität des Opus sein.</p> <p>Erinnerung hervorrufen SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 R, Spielzeit: 1 R Der Melodiker kann in den Geist des Zieles eindringen und eine spezielle Information suchen. Der SL teilt diese dann je nach Präzision der Frage unterschiedlich klar mit.</p> <p>Gedankenschutz SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Woche, Spielzeit: 5 Min. Der Melodiker schützt seinen Geist und seine Gedanken. Manipulative Magie benötigt mind. eine ES von 10 (zus. zu einer evtl. Qualitätsmarge), um wirksam zu sein.</p> <p>Gedankenübermittlung SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 1 R Zwischen dem Melodiker und dem Ziel können telepathisch Sätze und Bilder gewechselt werden. Das Ziel kann das mit einem Resistenzwurf abblocken, weiß aber nicht, woher und von wem der Versuch der Gedankenübermittlung kommt.</p> <p>Größte Sünde SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 5 R Der Melodiker weiß, wofür die Zielperson die größte Reue empfindet, aber er erfährt keine Details darüber. Reue ist allerdings subjektiv und kann auch für etwas erfunden werden, was allgemein nicht als große Sünde gilt.</p> <p>Illusion eines Riesen SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 befreundetes Ziel, Dauer: 1 Min., Spielzeit: 5 R Ein Freund des Melodikers sieht wie ein mächtiger, schwer bewaffneter Riese aus. Beobachter müssen eine WIL-Probe gg. 20 schaffen, um nicht wegzulaufen.</p> <p>Erinnerung verändern SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 1 Min. Der Melodiker dringt in den Geist des Zieles ein und verändert dessen Erinnerungen. Diese Veränderung betrifft nur kleine Fragmente, es sei denn, die Qualität des Opus ist 10 oder höher. Wenn das Opus endet und sich die Erinnerungen normalisieren, ist es für das Ziel oftmals schwer, das Geschehene zu verstehen.</p> <p>Illusorischer Sinneszug SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 2 Min. Einer der Sinne der Zielperson wird komplett ausgeschaltet. Das Sinnesorgan arbeitet weiter wie bisher, aber das Ziel kann seine Informationen nicht mehr auswerten.</p> <p>Schrecken SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 R, Spielzeit: 5 R Der Zielperson wird die von ihr als schlimmste Tat ihres Lebens empfundene Tat wieder vor Augen geführt und daß sie dafür nun alle Konsequenzen zu tragen hätte. Das Ziel wird von Schuldgefühlen überwältigt und akzeptiert wehrlos jede Strafe, selbst den Tod. Personen mit mind. 25 Finsternis- oder Perfidiepunkten finden dieses Opus sehr amüsant und verlangen eine ordentliche Zugabe.</p> <p>Amnesie SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Permanent, Spielzeit: 5 R Die Zielperson vergißt einfach alles, sogar ihren Namen und ihre Herkunft. Der Erinnerungsverlust ist total und permanent.</p> <p>Heilung des Geistes SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Permanent, Spielzeit: 1 Std. Jeglicher Schaden (Attributsverminderung, Erinnerungsverlust etc.), der dem Geist der Zielperson durch Magie zuteil wurde, wird wieder geheilt oder rückgängig gemacht. Finsternis- und Perfidiepunkte sind von der Zaubervirkung ausgenommen.</p> <p>Mentaler Angriff SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Sofort, Spielzeit: 1 R Der Melodiker greift den Geist des Zieles an und macht 1d10 unheilbaren INT-Schaden. Wenn die INT des Zieles auf 0 sinkt, vegetiert es nur noch dahin.</p> <p>Gestaltopera</p> <p>Klinge schärfen SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 2 R Der Schaden einer Klingewaffe erhöht sich um +2.</p> <p>Materialverdichtung SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 5 R Die Festigkeit eines Objektes wird verdoppelt.</p> <p>Replik SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 Std. Ein materialhomogenes Objekt wird perfekt dupliziert. Für kompliziertere Objekte (z.B. ein Bild) muß die Qualitätsmarge entsprechend erhöht werden.</p>
---	---

<p>Schwäche SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Unbegrenzt, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter schafft eine Schwachstelle in der Zielstruktur und halbiert dort seine Festigkeit.</p>
<p>Ummodellieren SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 R Ein Objekt kann zu einem anderen mit gleichen Maßen und vergleichbarer Komplexität umgeformt werden.</p>
<p>Verzauberungen erspüren SG: 10, RW/Bereich: Medium Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter kann erkennen, ob und wie ein Objekt verzaubert ist. Mit einer Qualitätsmarge von 5 erkennt er die Art der Verzauberung (Splitter, Relikt, Kunst, Askendanz), mit 10 den ungefähren Effekt der Verzauberung, mit 15 den genauen Effekt und alles andere, was mit der Verzauberung zu tun hat.</p>
<p>Zustand verändern SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 1 Tag, Modellierzeit: 5 Min. Ein Objekt kann so verändert werden, daß es z.B. neuer oder älter aussieht.</p>
<p>Materie verstecken SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 5 Min., Modellierzeit: 5 R Die Oberfläche des Objektes wird durchsichtig, das Objekt dadurch unsichtbar. Wenn das Objekt bewegt wird, endet der Zauber.</p>
<p>Materie vergrößern SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 5 Min., Modellierzeit: 5 R Ein Objekt wird auf das Doppelte seiner Ausmaße vergrößert, behält aber seine Form. Seine Eigenschaften werden der neuen Größe angepaßt. Am Zauberende schrumpft das Objekt wieder.</p>
<p>Materie schrumpfen SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 5 Min., Modellierzeit: 5 R Ein Objekt wird um die Hälfte seiner Ausmaße reduziert, behält aber seine Form. Seine Eigenschaften werden der neuen Größe angepaßt. Am Zauberende wächst das Objekt unweigerlich wieder, auch wenn es von einem anderen umschlossen ist.</p>
<p>Schloß verschließen SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Schloß, Dauer: Permanent, Modellierzeit: 2 R Der Gestalter verschließt ein Schloß, indem er es zu einem soliden Blick verschmilzt. Man kann es mit keinem Schlüssel mehr öffnen, und es bekommt +5 Festigkeit.</p>
<p>Beschaffenheit verändern SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: 1 Min., Modellierzeit: 4 R Ein Material wird in eine andere Konsistenz gebracht, wenn es diese Konsistenz auch erlaubt (Metall kann flüssig werden, Kleidung nicht). Es behält aber seine Verbindung aufrecht und setzt sich am Ende des Opus wieder zusammen.</p>
<p>Schloß knacken SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 R Ein Schloß wird umgeformt und öffnet sich. Der Eingriff ist jedoch leicht zu erkennen.</p>
<p>Materielerinnerung SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter kann die "Erinnerungen" eines Materials aus den letzten 24. Std. wahrnehmen (Gewichte, Beschaffenheiten, Oberflächen usw.). Bringt der Gestalter das Objekt mit einer seiner "Erinnerungen" in direkten Kontakt, bemerkt das Material dies sofort und reagiert entsprechend.</p>
<p>Materie befehligen SG: 20, RW/Bereich: Medium Objekt, Dauer: 1 Befehl, Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter animiert durch einen mentalen Befehl ein Objekt, das im Rahmen seiner Möglichkeiten zu gehorchen versucht. Eine animierte Statue hat dieselben Werte wie beim Zauber 'Statue beleben'.</p>
<p>Materie verändern SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 1 Min. Ein unkomplexes Material kann in ein anderes, qualitativ und wertmäßig vergleichbares umgewandelt werden (z.B. Leinen zu Eisen, Seide zu Stahl). Seine Tiefenstruktur verschlechtert sich dadurch aber, so daß es diese Prozedur nur fünf Mal unbeschadet überstehen kann, bevor es zerstört wird.</p>
<p>Materie verflüssigen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 10 Min., Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter kann ein Objekt in seiner Umgebung verflüssigen. Das Volumen bleibt dabei erhalten, aber die Flüssigkeit kann beliebig aufgeteilt werden und zeigt das Material des ursprünglichen Objektes. Am Zauberende verfestigt sich die Flüssigkeit wieder zum Objekt, aber sollte etwas fehlen, ist das Objekt beschädigt.</p>
<p>Statue beleben SG: 20, RW/Bereich: Medium Objekt, Dauer: 1 Min., Modellierzeit: 5 R Der Gestalter kann eine Statue für kurze Zeit Leben einhauchen, die ihn beschützen und einfachste Befehle ausführen kann. Werte: STR 12, GES 1, TP 40 (Holz) / 80 (Stein) / 120 (Metall), NK 4, INI 6, AT 10, PA 1, Schaden 15 / W.</p>
<p>Verfall SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: Sofort, Modellierzeit: 1 Min. Ein materialhomogenes und einfaches Objekt wird zerstört.</p>
<p>Eins mit der Materie SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/Selbst, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 1 R Der Gestalter kann inkl. Kleidung, Waffen usw. mit einem materialhomogenen Objekt mind. gleicher Größe verschmelzen.</p>
<p>Geistiges Band SG: 25, RW/Bereich: Großes Objekt, Dauer: 1 Jahr + 1 Tag, Modellierzeit: 1 Monat Der Gestalter verbindet ein Objekt mit seinem Geist und kann durch das Objekt fortan Sinne nach Möglichkeiten des Objektes wahrnehmen. Die meisten Objekte spüren Berührungen, aber Wände oder Kleidungsstücke können auch, wenn sie "enthüllende" Funktionen haben (u.a. Fenster, Dekolleté, Schalldämmung, Horchlöcher), visuelle Eindrücke und/oder Geräusche vermitteln. Gleiches gilt für andere Sinne.</p>
<p>Verstärkung SG: 25, RW/Bereich: Kontakt, Dauer: Permanent, Spieldzeit: 1 Std. Der Gestalter kann ein Material im Rahmen der bekannten Materialfestigkeiten verstärken und z.B. eine Glasrüstung so hart wie eine Metallrüstung machen.</p>

Vistaopera

<p>FRÜHLING</p>
<p>Fruchtbares Wachstum SG: 10, RW/Bereich: 15 m Radius um den Vistaner herum, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 1 R Alle Pflanzen im Bereich wachsen um das Zehnfache an und entwickeln genug Kraft, um z.B. Türen oder Gebäudeteile zu beschädigen.</p>
<p>Nachwuchs zusichern SG: 10, RW/Bereich: Kontakt, Dauer: Schwangerschaftszeit, Skizzierzeit: 1 Min. Wenn dieses Opus innerhalb eines Tages nach geschlechtlichem Verkehr auf den Bauch der Frau gewirkt wird, garantiert es die Empfängnis eines gutgewachsenen, gesunden Kindes - selbst bei unfruchtbaren Frauen.</p>
<p>Regen SG: 10, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Der Vistaner beschwört einen leichten, warmen Frühlingsregen.</p>
<p>Wundheilung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 3 R Das Ziel erhält sofort 5 TP zurück. Die Zeit für die natürliche Heilung halbiert sich.</p>
<p>Chaotische Vegetation SG: 20, RW/Bereich: 20 m Radius um den Vistaner herum, Dauer: 30 Min., Skizzierzeit: 5 R Die Pflanzen im Bereich wachsen in alle Richtungen zu einer undurchdringbaren Masse und fixieren jedes Lebewesen in ihrer Reichweite.</p>
<p>Dornenbusch SG: 20, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 2 R Die Zielperson wird von einem Dornenbusch umwachsen und festgehalten. Sie erhält 1 TP Schaden pro Runde (Vollrüstung schützt) und kann sich nur mit einer GES- oder STR-Probe gg. 20 befreien.</p>
<p>Frühling verlängern SG: 20, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 1 Std. Der Vistaner schafft einen zusätzlichen Frühlingstag, der am 1. Tag des Herbstes kommt. Der Tag ist mild, warm, etwas naß; die Vegetation blüht auf. Frühlingskinder fühlen sich großartig und erhalten eine +1 auf alle Aktionen.</p>
<p>Quelle erschaffen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 5 R Der Vistaner erschafft eine Frischwasserquelle ungeachtet der Bodenverhältnisse. Die Quelle versiegt niemals und produziert 1 l Wasser pro Minute.</p>
<p>Zauber der Sonne SG: 20, RW/Bereich: -/-, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Die Sonne scheint unabhängig vom Wetter zu einem beliebigen Tageszeitpunkt innerhalb der nächsten 24 Std. auf einen speziellen, überschaubaren Ort. Mit einer Qualitätsmarge von 10 kann auch ein Nachtzeitpunkt gewählt werden.</p>
<p>Blätterwerk SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Gebäude o.ä., Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 Std. Die Vegetation um das Ziel herum wächst und gedeiht unabhängig vom Klima prächtig, neue Arten entstehen, exotische Blumen umranken das Ziel. Schließlich ist das ganze Zielobjekt von einer einzigen farbenreichen Pflanzenpracht verhüllt.</p>
<p>Flut SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/Zone mit 1.5 km Radius, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 Min. Für dieses Opus muß es regnen. Der Vistaner verstärkt den Regen so sehr, daß man fast nichts mehr erkennen kann, der Boden aufweicht und sogar das Grundwasser steigt. Die Gegend wird stark überflutet, und wenn der Regen endet, hinterläßt das ablaufende Wasser ein verwüstetes Land.</p>
<p>Wundersames Wachstum SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 Tag Der Vistaner läßt einer lebenden Person eine fehlende Gliedmaße nachwachsen.</p>
<p>SOMMER</p>
<p>Blendendes Licht SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 R, Skizzierzeit: 5 R Das Ziel wird komplett geblendet, wenn es nicht im richtigen Moment seine Augen schließt.</p>
<p>Mit Licht durchtränken SG: 10, RW/Bereich: Kontakt, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 R Ein Objekt oder eine Gliedmaße glimmt auf und leuchtet so hell wie eine Fackel. Das Licht kann vor Ende des Opus nicht mehr gelöscht werden.</p>
<p>Sturm SG: 10, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 15 Min., Skizzierzeit: 1 Min. Der Vistaner erschafft einen typisch sommerlichen Sturm mit Platzregen.</p>
<p>Dürre SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/3 Morgen, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 Std. Der Vistaner trocknet ein Gebiet von 3 Morgen (ca. 12.000 qm) total aus und läßt alle Pflanzen darauf verdorren.</p>
<p>Freund des Tages SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Bis Sonnenuntergang, Skizzierzeit: 10 Min. Der Vistaner erhält einige Ogereigenschaften: +1 auf alle Aktionen im Sonnenlicht, leicht reizbar, harsch. Ein Oger unter diesem Effekt erhält den Vorteil ohne die Nachteile, die er ohnehin schon besitzt. Mit einer Qualitätsmarge von 5 erhält der Vistaner sogar +5 auf alle Aktionen, aber er wird Nachtblind und sieht auch in der Dämmerung fast nichts mehr.</p>
<p>Hitze SG: 15, RW/Bereich: 90 m Radius um den Vistaner herum, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 R Die Temperatur wird im Bereich um bis zu 20°C angehoben.</p>
<p>Hitzeschlag SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 2 R Das Ziel bekommt einen Hitzeschlag und fällt in Ohnmacht, wenn es keine AUS-Probe gg. 20 schafft. Gelingt die Probe, bekommt das Ziel durch Schwindelanfälle eine -2 auf alle Aktionen für 20 - AUS Min.</p>

<p>Leben verlängern SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 2 R Ein Verletzter spürt die Auswirkungen seiner Wunden nicht mehr, ein Sterbender wird mit AUS + 1 TP stabilisiert. Das Opus schützt aber nicht vor neuen Wunden.</p>	<p>Weinen für die Dame SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 15 Min., Skizzierzeit: 5 R Die Zielperson fühlt die Tragödie der Gefallenen nach und ihrer Dame, die dem Wahnsinn verfiel. Schmerz und Trauer sind überwältigend; das Opfer muß eine WIL-Probe gg. 25 schaffen oder tötet sich sofort selbst. Gelingt die Probe, ist das Opfer vom Schrecken gezeichnet und tut alles, um den "armen Kreaturen des Herbstes" zu helfen. Diese Hilfe kann allerdings je nach Mentalität des Opfers vielfältig sein und sogar zum Abschlagen der Herbstlinge führen, um sie von ihrem Leid zu befreien. Auch kann der Zauber nicht die Gedanken der Zielperson beeinflussen und ihr Vertrauen zu den Gefallenen aufzwingen.</p>
<p>Auswachsen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Pflanze o. Tier, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 1 Min. Das Ziel wächst sofort aus. Ein Baum kann dabei sogar seine Umgebung zerstören, aber schwächere Pflanzen oder Tiere werden mißgestaltet, wenn sie nicht frei wachsen können.</p>	<p>WINTER</p>
<p>Entflammen SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 R Brennbares Material entzündet sich spontan. Das Feuer kleiner Gegenstände (Hut) hat eine VIR von 5, das Feuer mittelgroßer (Hose) 10, das Feuer großer (Robe) 15.</p>	<p>Pflanzentod SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 1 R Eine Pflanze wird vereist und wächst nicht mehr. Sie ist nicht tot, zerspringt aber bei stärkerer Berührung in viele Stücke.</p>
<p>Sommer verlängern SG: 20, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 1 Std. Der Vistaner schafft einen zusätzlichen Sommertag, der am 15. Tag des Herbstes kommt. Der Tag ist trocken, heiß, sonnig und reich an Insekten und Pflanzenwuchs. Sommerkinder fühlen sich großartig und erhalten eine +1 auf alle Aktionen.</p>	<p>Schnee SG: 10, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Wolken verdichten sich am Himmel, und es beginnt sanft zu schneien. Die Schneedecke wird aber nicht höher als 3-5 cm und verursacht höchstens Matsch und einige rutschige Flächen.</p>
<p>Beschwörung der Dame SG: 25, RW/Bereich: Domäne um den Vistaner herum, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 1 Std. Das Opus kann nur am Tag gewirkt werden und endet bei Sonnenuntergang. Der Vistaner beschwört einen Sommertag herauf, der die Wolken aufbrechen und die Temperaturen steigen läßt. Sommerkinder erhalten auf alle Aktionen eine +1, die anderen Dekane eine -1.</p>	<p>Bittere Kälte SG: 15, RW/Bereich: 90 m Radius um den Vistaner herum, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 R Die Temperatur wird im Bereich um bis zu 20°C abgesenkt.</p>
<p>Blitzschlag SG: 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 5 R Dieses Opus benötigt einen Sturm. Der Vistaner läßt auf das Ziel einen Blitz niedergehen und tötet es sofort. Ein Inspirierter kann einen SP ausgeben, um zu überleben. In diesem Fall erhält er einen krit. Wunde durch zahlreiche Verbrennungen und Nervenschäden. Seine GES sinkt permanent um 2 Punkte, und er bekommt den Seelennachtteil 'Entstellt' (-1 auf alle sozialen Proben).</p>	<p>Eisgeschoß SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 R Das Geschoß macht 5 Schaden, aber das Ziel kann auszuweichen versuchen.</p>
<p>HERBST</p>	<p>Erkältung SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 5 R Die Zielperson bekommt eine starke Erkältung mit Fieber. Diese Krankheit kann zu einem Roten Husten werden, einer Version des Langsamen Todes, der das Opfer bis zu seinem qualvollen Tod Blut husten läßt. Die Erkältung hat VIR 15, Periodizität 1 Woche. Zwei mißlungene Widerstandsproben (s. 'Krankheiten') führen zu einem Roten Husten mit VIR 20, Periodizität 1 Monat. Pro 5 Punkten Schwere des Hustens bekommt der Charakter dann eine schwere Wunde. Er fühlt sich müde, erholt sich nicht durch Schlaf und siecht langsam dahin.</p>
<p>Austrocknung SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 1 R (Blume) bis 10 R (Baum) Eine Pflanze oder ein Baum verkümmert, stirbt und zerfällt zu Humus.</p>	<p>Schweres Asthma SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 5 R Die Zielperson bekommt schweres Asthma, kann nicht mehr richtig atmen und ermüdet zweimal so schnell wie normal. Sie kann nur noch die Hälfte der normalen Lasten tragen und muß sich nach einer Minute schwerer Anstrengung für 1 Min. ausruhen und nach einer Stunde Fußmarsch für 10 Min.</p>
<p>Blätterteppich SG: 10, RW/Bereich: Kontakt/250 qm um den Vistaner herum, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 3 R Die Decke abgefallener und toter Blätter auf dem Boden wird so dicht und dick, daß jeder im Effektbereich eine halbiert BR hat und -10 auf alle Akrobatikproben erhält.</p>	<p>Gliedmaße betäuben SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 1 R Der Vistaner betäubt eine Gliedmaße der Zielperson durch Einfrieren. Die Gliedmaße wird unbenutzbar und muß amputiert werden, wenn sie nicht innerhalb einer Stunde mind. an einem Lagerfeuer für 5 Min. gewärmt wird.</p>
<p>Wolken SG: 10, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Der Himmel füllt sich mit großen, dunklen Wolken an.</p>	<p>Lawine SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Lawine, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 5 R Das Opus benötigt einen mit ausreichend Schnee bedeckten Abhang, der eine Lawine ermöglicht. Der Vistaner erzeugt eine Lawine und kann ihre Richtung beeinflussen. Der Grundscha-den der Lawine ist 6d10 und erhöht sich gemäß ihrer Falltiefe (s. 'Fallschaden'). Ein Akrobatikwurf zur Schadensreduktion ist möglich.</p>
<p>Gift SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 1 R Eine Speise oder ein Getränk wird mit einem Gift mir VIR 20 vergiftet. Wenn das Opfer seine Resistenzprobe schafft, wird ihm übel. Es bekommt innere Blutungen und für eine Woche einen Malus von -5 auf alle Proben. Schafft es die Probe nicht, stirbt es innerhalb weniger Minuten an inneren Blutungen.</p>	<p>Winter verlängern SG: 20, RW/Bereich: Region um den Vistaner herum, Dauer: 1 Tag, Skizzierzeit: 1 Std. Der Vistaner schafft einen zusätzlichen Wintertag, der am letzten Tag des Herbstes kommt. Der Tag ist trocken, kalt, sonnig und reich an Schnee und Eis. Winterkinder fühlen sich großartig und erhalten eine +1 auf alle Aktionen.</p>
<p>Goldene Gemütsruhe SG: 15, RW/Bereich: 50 m/max. 10 Personen, Dauer: 6 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Alle Zielpersonen werden innerlich ruhig und geben sich einer herbstlichen Nostalgie hin. Jede Aktion mit Ausnahme von Selbstverteidigung erfordert vorher eine WIL-Probe gg. 15.</p>	<p>Winterrüstung SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 10 Min., Skizzierzeit: 2 R Der Vistaner umgibt sich mit einer Eisschicht, die Rüstschutz 6 bietet und seine Bewegungen etwas behindert. Eine Qualitätsmarge kann den Schutz nicht erhöhen.</p>
<p>Letztes Aufbegehren SG: 15, RW/Bereich: 50 m/max. 10 Personen, Dauer: 6 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Das Opus kann nur in verzweifelten Situationen gewirkt werden. Die Zielpersonen fühlen sich dem Untergang geweiht, wollen aber so viele Feinde wie möglich mitnehmen. Sie sind immun gegen Angst und kämpfen selbstmörderisch bis zum letzten Mann.</p>	<p>Einfrieren SG: 25, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 3 R Das Ziel wird eingefroren; ein Lebewesen wird dadurch getötet. Bei einem Ziel größer als GRÖ +3 werden nur Teile eingefroren, was aber auch tödlichen wirken kann. Ein Objekt zeigt die üblichen Reaktionen auf enorme Kälte (Stein wird z.B. brüchig).</p>
<p>Sucht SG: 15, RW/Bereich: Kontakt, Dauer: 30 Tage, Skizzierzeit: 2 R Der Vistaner macht eine Speise oder ein Getränk extrem suchterzeugend. Wer davon etwas zu sich nimmt, muß das bis zum Ende der Effektdauer stündlich tun oder leidet unter schlimmsten Entzugserscheinungen.</p>	<p>Eistornado SG: 25, RW/Bereich: 4.5 km/Zone mit 5 m Durchmesser, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 1 Min. Das Opus benötigt Schneefall. Ein Eistornado entsteht und verwüstet alles in seinem Weg. Alles in seinem Bereich erhält 30 Punkte Schaden (Rüstung schützt nicht). Lebewesen mit GRÖ +2 oder kleiner werden erfaßt und in die Luft katapultiert, um kurze Zeit später aus 500 m Höhe wieder zu Boden zu fallen.</p>
<p>Verwesung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Kubikmeter, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 3 R Im Zielbereich wird der natürliche Verfall mit allen entsprechenden Konsequenzen beschleunigt. (Eine tragende Säule könnte z.B. mitsamt dem Gebäude einstürzen.)</p>	<p>Skandierungsopera</p>
<p>Herbstgefühl SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Sofort, Skizzierzeit: 5 R Der Vistaner erkennt den Einfluß herbstlicher Kräfte in der Zielperson (Zauber und magische Effekte des Herbstes, Draakenverformung, Magie der Morganas usw.).</p>	<p>Abnutzung SG: 10, RW/Bereich: Sichtlinie/Medium Objekt, Dauer: Sofort, Rezitierzeit: 1 Min. Ein Objekt, das sich abnutzen oder zerfallen kann, wird maroder und verliert eine Kategorie an Festigkeit.</p>
<p>Schleier des Herbstes SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Std., Skizzierzeit: 2 R Der Vistaner wird für Gefallene (Herbstlinge) unsichtbar.</p>	<p>Gefahr erspüren SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Min., Rezitierzeit: 2 R Der Skandierer spürt, ob er in den nächsten Minuten in Gefahr gerät. Er kann allerdings Quelle und Art der Gefahr nicht präzise erkennen.</p>
<p>Schlimme Wunde SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Klingenwaffe, Dauer: 1 Wunde, Skizzierzeit: 2 R Der Vistaner überzieht die Klinge der Waffe vorübergehend mit einer Rostschicht. Die nächste mit dieser Waffe geschlagene Wunde infiziert sich automatisch und führt zu einem starken Wundbrand, wenn sie nicht innerhalb von 1 Std. behandelt wird.</p>	<p>Tote Sprache SG: 10, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Tag, Rezitierzeit: 1 Min. Der Skandierer kann eine tote Sprache lesen und verstehen, aber nicht flüssig schreiben und sprechen. Er kann aber Texte laut vorlesen oder kopieren.</p>
<p>Hagelsturm SG: 25, RW/Bereich: 3 km/Zone mit 500 m Radius, Dauer: 15 Min., Skizzierzeit: 5 R Dieses Opus benötigt eine dicke Wolkendecke. Der Vistaner läßt große Hagelkörner vom Himmel regnen, die die Sicht extrem stark behindern und jede Bewegung erschweren. Pro Runde müssen alle Personen in der Zone eine GES-Probe gg. 15 schaffen, um stehenzubleiben. Wer keinen Unterschlupf sucht, erhält pro Runde 3 Punkte Schaden (Teil- oder Vollrüstung schützt). Wenn sich der Sturm legt, ist die Landschaft verwüstet und alles, was nicht aus solidem Material ist, beschädigt oder zerstört.</p>	<p>Prophezeiung SG: 15, RW/Bereich: -/-, Dauer: -, Rezitierzeit: 1 Std. Der Skandierer kann Vorhersagen in Bezug auf ein zukünftiges Ereignis machen. Der SL bestimmt nach Qualitätsmarge und Plot die Detailgenauigkeit der Prophezeiung.</p>

Psychometrie SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: -, Rezitierzeit: 3 R Der Skandierer kann das, was mit dem Objekt in den letzten 24 Std. passierte, erkennen. Je höher die Qualitätsmarge, desto besser und klarer die Erkenntnisse.
Schlechtes Omen SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: Sofort, Rezitierzeit: 3 R Der Skandierer pflanzt der Zielperson ein mentales Bild ihres Todes ein. Das Opfer ist geschockt und wird für 10 Min. katatonisch, wenn es keine WIL-Probe gg. 20 schafft.
Schnelle Heilung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Rezitierzeit: 2 R Das Ziel regeneriert seine Trefferpunkte durch natürliche Heilung doppelt so schnell.
Visuelle Störung SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 R, Rezitierzeit: 1 R Die Zielperson bekommt das Gefühl, bei ihrer aktuellen Handlung zu scheitern, und sie zweifelt an ihren Fähigkeiten. Der SG der Handlung steigt um +10.
Vorahnung SG: 15, RW/Bereich: -/-, Dauer: -, Rezitierzeit: 10 min. Der Skandierer erfährt Näheres über ein Ereignis der nächsten 24 Std. Der SL muß je nach Qualitätsmarge unterschiedlich viele Details nennen.
Voraussicht SG: 15, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 5 Min., Rezitierzeit: 1 R Der Skandierer kann auf Handlungen schneller und besser reagieren. Vor einem Kampf erhält er +4 auf Initiative.
Zeitstasis SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Min., Rezitierzeit: 2 R Der Skandierer reduziert die BR und Koordination der Zielperson um die Hälfte. Alle Probenergebnisse körperlicher Aktionen werden halbiert. Nach 5 R kann das Opfer eine GES-Probe gg. 20 machen; bei Erfolg werden alle Proben nur noch um ein Viertel reduziert.
Alterung SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Rezitierzeit: 5 Min. Das Ziel altert um 10 Jahre (bzw. das Äquivalent bei Jahreszeitleitungen) mit allen Konsequenzen, verändert sein Aussehen aber nur geringfügig. Das Opus kann jedoch nicht zum Tod führen.
Außerliche Alterung SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Rezitierzeit: 1 Min. Haut, Haare und äußere Erscheinung der Zielperson altern rapide, was sie 10 Jahre älter aussehen läßt. Der Metabolismus des Zieles ändert sich aber nicht.
Vergangenheit erkennen SG: 20, RW/Bereich: 90 qm, Dauer: -, Rezitierzeit: 1 Std. Der Skandierer kann das, was an einem Ort in den letzten 10 Jahren passierte, erkennen. Je höher die Qualitätsmarge, desto besser und klarer die Erkenntnisse.
Zufällige Abwesenheit SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Sofort, Rezitierzeit: 1 Min. Der Skandierer wird vor der nächsten Gefahr gerettet, in die er gerät: Er ist einfach nicht da. Der SL muß alles so arrangieren, daß der Skandierer im Moment der Gefahr z.B. zufälligerweise an einem anderen Ort ist oder sonstwie der Gefahr entgeht.
Zeitversteck SG: 25, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Std., Rezitierzeit: 5 R Der Skandierer verschwindet in einem Versteck im Zeitfluß und entzieht sich jedem Zugriff und der Sicht anderer.
Zurückverfolgung SG: 25, RW/Bereich: Selbst, Dauer: Speziell, Rezitierzeit: 2 R Der Skandierer geht 1 Min. in der Zeit zurück. Er verschwindet und taucht mit dem Wissen der zukünftigen Minute an dem Ort wieder auf, wo er vor 1 Min. war.

Cantusopera

Fesselnde Arie SG: 10, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: Speziell, Singzeit: 1 R Solange der Sänger singt, kann die Zielperson nur noch still dastehen und dem Opus lauschen. Sie weiß aber, daß sie magisch beeinflusst wird.
Sinneserwachen SG: 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Singzeit: 2 R Die Zielperson erhält Wachsamkeit +1.
Soprautaubheit SG: 10, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Singzeit: 1 R Die Zielperson wird taub. Alle Proben auf Lauschen und Wachsamkeit mißlingen automatisch, andere Proben, die mit Hören zu tun haben, bekommen eine -20.
Heilende Hymne SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/1 Ziel, Dauer: Sofort, Singzeit: 1 Min. Die Zielperson erhält 2 TP zurück, wenn sie keine schwere Wunde hat, oder andernfalls 1 TP. Das Ziel spürt keine Wundmal mehr und schafft die WIL-Probe bei Erhalt der dritten schweren Wunde automatisch.
Schlaflied SG: 15, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 15 Min., Singzeit: 2 R Die Zielperson fällt in einen normalen Schlaf, es sei denn, sie hat einen sehr guten Grund, um wachzubleiben. In diesem Fall erhält sie -2 auf alle Proben auf Wachsamkeit o.ä. und muß jede Minute eine WIL-Probe gg. 15 schaffen, um nicht doch noch einzuschlafen.
Sopranblindheit SG: 15, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Singzeit: 2 R Die Zielperson wird blind. Alle Proben auf Sehen und Wachsamkeit mißlingen automatisch, andere Proben, die mit Sehen zu tun haben, bekommen eine -20.
Tontaubheit SG: 15, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Singzeit: 2 R Die Zielperson wird teilweise taub und kann nur noch hören, was der Sänger ihr zu hören erlaubt. Der Sänger muß das beim Wirken des Opus genau bestimmen.
Tonblindheit SG: 20, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Singzeit: 3 R Die Zielperson wird teilweise blind und kann nur noch sehen, was der Sänger ihr zu sehen erlaubt. Der Sänger muß das beim Wirken des Opus genau bestimmen.

Vollkommene Schönheit SG: 20, RW/Bereich: 10 m/1 Ziel, Dauer: 30 Min., Singzeit: 5 R Die Zielperson sieht den Sänger als schönste Person überhaupt an und ist bereit, ihm in fast jeder Hinsicht zu dienen zu sein. Nach Ende des Effektes erkennt sie aber den Schwindel.
Epische Ballade SG: 25, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Singzeit: 4 R Die Zielperson bekommt +5 zu einem Körperattribut (Maximalwert = 10) und verliert bei Effektende 2 TP. Wird der Bonus durch die Qualitätsmarge erhöht, erhöht sich pro weiteren Bonuspunkt auch der TP-Verlust um jeweils 1.

Symphonien

Gewandte Nostalgie SG: FLÖ 15/ZIT 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 2 R Die Zielperson wird von Erinnerungen überwältigt und teilt sie jedem gerne mit - auf Fragen hin selbst die größten oder peinlichsten Geheimnisse.
Sichere Führung SG: HAR 15/TRO 10/VIO 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Spielzeit: 30 Min. Die Zielperson kann in der Domäne, wo das Opus gewirkt wird, von niemandem außer Dämonen angegriffen werden. Der Effekt endet, wenn sie selbst attackiert.
Wahnwitz SG: FLÖ 15/TRO 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Spielzeit: 3 R Die Zielperson verhält sich plötzlich völlig absurd, brabbelt dummes Zeug und diskreditiert sich. Sie erhält darüber hinaus -1 auf alle Proben, die Konzentration verlangen.
Bestialische Wut SG: VIO 20/TRO 10, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 1 R Die Zielperson gerät in Wut und greift die nächststehenden Personen an mit dem Verlangen, sie zu töten. Sie verspürt keine Wundmal und kämpft bis zum Tode mit +2 auf AT und Schaden.
Glückseligkeit SG: HAR 20/FLÖ 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 Std., Spielzeit: 1 R Die Zielperson wird von völliger Glückseligkeit durchdrungen und akzeptiert sogar Gewalt und Schmerzen widerstandslos als Teil dieses neuen Glückes.
Tief verwurzelter Groll SG: ZIT 20/TRO 10, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 10 Min., Spielzeit: 3 R Die Zielperson wird zur Furie und hegt größten Groll gegen alle, von denen sie sich in der Vergangenheit unrecht behandelt fühlte. Wenn sie nicht mit einer Probe auf CHA + Diplomatie o. Überreden gg. 15 + Qualitätsmarge beruhigt wird, greift sie zur Gewalt und scheut auch vor Mord nicht zurück.
Harmonie SG: HAR 25/VIO 20/FLÖ 15/ZIT 15, RW/Bereich: Domäne, Dauer: 1 Monat, Spielzeit: 30 Min. Die Domäne, wo das Opus gewirkt wird, blüht auf und wirkt wie verzaubert. Tänzer häufen sich, verzauberte Tiere besuchen die Domäne, Übernatürliches kommt öfter vor usw. Der Seelenaspekt der Domäne steigt um 1, der Dunkle Seelenaspekt sinkt um 1.
Kriegsekstase SG: TRO 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Einheit, Dauer: 5 Min., Spielzeit: 10 Min. Die Einheit wird motiviert und wirft sich todesmutig in die Schlacht. Kein Soldat verspürt die Mahl schwerer Wunden. Der Effekt endet, sobald jemand auf einer der beiden Seiten getötet wird. (Die Einheit kann trotzdem hart weiterkämpfen.)
Militärische Auflösung SG: FLÖ 25, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Einheit, Dauer: Schlacht, Spielzeit: 5 Min. Die Einheit gerät in Unordnung, kann keine Manöver mehr durchführen und wird zur Gefahr für die Armee. Die Soldaten greifen nicht mehr an, können aber noch fliehen.
Gemeinschaftliche Amnesie SG: ZIT 30, RW/Bereich: Domäne, Dauer: Sofort, Spielzeit: 30 Min. Ein Ereignis, das vor weniger als 24 Std. stattfand, wird aus den Gedächtnissen aller Bewohner der Domäne, wo das Opus gewirkt wird, gelöscht. Wenn man einen von ihnen danach persönlich darauf anspricht, kann er sich nur mit einer gelungenen Probe auf INT + WIL gg. 25 + Qualitätsmarge daran erinnern.
Großzügigkeit der Natur SG: VIO 30, RW/Bereich: Domäne, Dauer: 1 Monat, Spielzeit: 30 Min. Die Natur in der Domäne, wo das Opus gewirkt wird, wird in jeder Hinsicht schöner und üppiger. Der Körper- oder Geistaspekt der Domäne (Wahl des SL) erhöht sich um 1.
Legitime Autorität SG: HAR 30, RW/Bereich: Domäne, Dauer: 10 Tage, Spielzeit: 30 Min. Der Einfluß des Lords wird gesteigert, der Gehorsam der Untertanen verstärkt. Der Dunkle Körper- oder Geistaspekt der Domäne (Wahl des SL) sinkt um 1.

Befleckte Opera

Diese Opera sind von der Maske erschaffen oder korrumpiert worden. Sie funktionieren auf dieselbe Weise wie normale Opera, aber befeleckte Vistopera sind ausschließlich dem Herbst zugeordnet, und Dissonanzopera können nur mit einem Cembalo gespielt werden.

Dissonanz (oder Discord)

Mutation SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 R, Spielzeit: 5 Min. Der Melodiker kann den Körper der Zielperson mutieren lassen mit weiteren Gliedmaßen oder unansehnlichen Auswüchsen.
Dissonanz SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/15 m Radius um den Meldiker herum, Dauer: 12 Std., Spielzeit: 1 R Der Melodiker zeretzt die Trommelfelle aller Ziele im Effektbereich. Er selbst bleibt davon allerdings ungeschadet.
Selbstmord eingeben SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 30 Min., Spielzeit: 5 R Die Zielperson wird in ein unheilvolles Netz aus schrecklichen Geheimnissen und Beschämungen verstrickt und verzweifelt darüber. Sie will sich um jeden Preis das Leben nehmen und ist nicht für Gegenargumente zugänglich.
Verrotten SG: 20, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 24 Std., Spielzeit: 5 R Ein beliebiges Ziel verrottet langsam. Tiere und Personen müssen dafür allerdings sichtbare Wunden haben, die sich durch das Opus mit dem Langsamen Tod (s. 'Krankheiten') infizieren und zu verfaulen beginnen. Die Zielperson muß sich ausruhen. Auch Objekte können durch das Opus Schaden nehmen.

Gestalt

Befleckte Kleidung SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt (Stoff), Dauer: Permanent, Modellierzeit: 1 Min. Das Stoffstück erhält ein verborgenes Augenpaar, durch das der Gestalter aus jeder beliebigen Entfernung blicken kann. Der Gestalter kann max. 3 aktive magische Augenpaare zur selben Zeit haben, alle darüber hinaus verschwinden dann wieder in der Reihenfolge ihrer Erschaffung.
Homunculus SG: 15, RW/Bereich: Kontakt/Kleines Objekt, Dauer: 1 Std., Modellierzeit: 1 R Der Gestalter formt einen Homunculus aus frischem Schlamm. Die magische Kreatur hat nur ein paar grausamer roter Augen, kann sich hervorragend verstecken und perfekt klettern. Werte: STR 1, AUS 2, GES 7, WAH 7, INT 4, WIL 7, TP 6, SSW 1, SKW 2, NK 5, FK 7, SB -6, GRÖ -3, BR 1, Athletik 10, Klettern 10, Ausweichen 7, Wachsamkeit 10, Verstecken 8.
Lepröse Statue SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Großes Objekt, Dauer: 1d10 Tage, Modellierzeit: 1 Tag Der Gestalter formt eine grauenvolle, warzenüberzogene Statue, die er zum Leben erweckt. Die Kreatur dient dem Gestalter willenlos, ist ein guter Kämpfer und steckt jeden Fremden, den sie berührt, mit Lepra an. Werte: STR 13, AUS 12, GES 1, WAH 2, CHA 1, TP 70, SSW 17, SKW 23, NK 7, SB +8, GRÖ +0, BR 3, Klauen 5.
Materie beschädigen SG: 20, RW/Bereich: Kontakt/Medium Objekt, Dauer: 10 R, Modellierzeit: 1 Min. Der Gestalter kann einem Objekt durch Berührung eine andere Konsistenz geben und z.B. ein Schwert weich oder eine Flöte seifenglitschig machen.

Vista

Folter SG: 15, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 R, Skizzierzeit: 1 Min. Die Zielperson wird von grausamen Gedanken heimgesucht und dadurch völlig paralysiert. Sie kann weder handeln noch klar denken.
Gemalte Wunde SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: Permanent, Skizzierzeit: 1 Min. Der Vistaner malt dem Opfer eine Wunde auf den Körper und läßt sie zu einer echten schweren Wunde werden. Er kann das Opus beliebig oft neu wirken und das Opfer dadurch sogar töten.
Entführung SG: 30, RW/Bereich: Speziell, Dauer: Speziell, Skizzierzeit: 1 Monat Der Vistaner malt eine kleine Landschaft, eine einfache Bilderwelt, die eine Person aufnehmen und gefangen setzen kann. Das Opfer muß das Bild sehen, um in selbiges hineingezogen zu werden. Bis zu seiner Befreiung durch die Zerstörung des Bildes erleidet es schreckliche Alpträume, die von der Landschaft des Bildes abhängen.

Skandierung

Hirnlähmung SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 5 Min., Rezitierzeit: 1 R Der Skandierer blockiert das Hirn des Opfers und macht es zu einem willen- und hilflosen Idioten. Einfachste Befehle bereiten dem Ziel große Schwierigkeiten, und der Skandierer kann es sogar eine Klippe hinabspringen lassen.
Kalter Kuß der Zeit SG: 15, RW/Bereich: Sichtlinie/1 Ziel, Dauer: 1 Tag, Rezitierzeit: 1 Min. Die Zielperson altert sofort um 20 Jahre.
Nachbildung SG: 20, RW/Bereich: Selbst, Dauer: 1 Std., Rezitierzeit: 1 R Der Skandierer kann die Gestalt von jeder Person annehmen, die er mind. 10 Min. lang gesehen hat und an die er sich noch gut erinnert.
Tragisches Schicksal SG: 20, RW/Bereich: Umgebung/1 Ziel, Dauer: 1 R, Rezitierzeit: 5 Min. Die Zielperson glaubt, der Tod greife nach ihr und suche sie überall. Sie fällt in einen katatonischen Zustand und sieht aus, als sei sie wirklich tot.

Leiden der Finsternis

Leiden der Finsternis erhält ein Charakter, wenn er eine gewisse Menge an Finsternispunkten erreicht (siehe Werte in Klammern). Die Leiden wirken sich zunächst psychisch aus und beeinflussen später auch die Physis, bis der Charakter vollständig zu einer Kreatur der Finsternis wird. Mit dem ersten Leiden wird ein Charakter zu einem sog. Finsternen, da er sich auf dem Weg in die ewige Finsternis befindet. Erreicht ein Charakter 100 Finsternispunkte, wird er unspielbar und zu einem NSC.

Trickster (10): Dem Charakter wird ein Minderer Teufel, ein sog. Teufelchen, zur Seite gestellt, das auf ihn achtgibt und von Zeit zu Zeit erscheint. Der Trickster hat 10 EP, die geheim vom SL verteilt werden, und kann sich nur aus Schatten heraus manifestieren. Man kann den Trickster zwar töten, aber er kommt immer wieder. Er ist unangenehm und pervers und versucht, den Charakter weiter in die Finsternis zu ziehen, aber seine Hauptaufgabe ist stets das Bewachen und Helfen. Er wird den Charakter niemals in Gefahr bringen, solange es nicht um seine eigene Existenz geht. Dunkler Geist +1.
Alpträume (20): Der Charakter hat jede Nacht unfaßbar grauenvolle Alpträume und erwacht daraus schweißgebadet und schreiend. Er wird depressiv und leicht reizbar. Der SL kann ihm einen Malus von -2 auf alle Tagesaktionen auferlegen. Dunkler Geist +1.
Verderblicher Dämon (30): Der Charakter hat genügend Finsternis in sich angesammelt, um die Aufmerksamkeit eines Dämons des 1. oder 2. Kreises zu erregen. Der Dämon nimmt sich des Charakters an, gibt interessante Hinweise und flüstert ihm geheime Wahrheiten ein. Sein Ziel ist dabei aber weniger das Helfen, sondern vielmehr die subtile Manipulation. Der Dämon manifestiert sich nicht aus Schatten heraus, sondern bricht als schwarzer Schlamm aus den Körperöffnungen des Charakters hervor. Dunkler Körper +1.
Schlafwandelerei (40): Der Charakter wandelt im Schlaf mit perfekter Sicherheit und Balance umher und sucht die Nähe der Schatten und finsternen Orte. Er wacht er, muß er eine WIL-Probe gg. 20 schaffen, um nicht zu stürzen. Am Morgen findet sich der Charakter häufig an unbekanntenen Orten wieder. Dunkler Körper +1.
Schlaflosigkeit (50): Die Alpträume und Schlafwandelereien haben den Charakter so zerrütet, daß er zur Schlaflosigkeit neigt. Der SL kann ihm einen Malus von -2 auf alle Tagesaktionen auferlegen, weil der Charakter keinen richtigen Schlaf mehr findet. Dunkler Geist +1.
Verachtung (55): Der Charakter entwickelt Haß und verübt häufig unerwartete, gewaltsame Handlungen gegen ein spezielles Ziel (z.B. anderes Geschlecht, andere Spezies usw.). Dunkler Geist +1.
Sexuelle Perversion (60): Der Charakter entwickelt perverse sexuelle Vorlieben, die in Art und Intensität jede akzeptierte Grenze überschreiten. Dunkler Geist +1.
Mondanbetung (65): In Vollmondnächten zerschneidet der Charakter seine nackte Haut mit einer scharfen Klinge und zieht überall Schatten nach, die von der Umgebung auf ihn geworfen werden. Der Schmerz ist für ihn ein heiliges Ritual, aber es bleiben am nächsten Tag keine Narben zurück. Dunkler Geist +1.
Dämonenzwilling (70): Der Charakter ist so eng mit der Finsternis verschlungen, daß aus ihr ein dämonischer Zwilling des Charakters erwächst, der wie eine mißgebildete Kopie des Charakters aussieht. Dieser Dämon kann vom Charakter leichter beschworen werden (SG -5) und teilt mit ihm Sinneseindrücke und Emotionen; sogar Mali schwerer Wunden können vom einen auf den anderen übertragen werden, aber dadurch können auch beide getötet werden. Der Charakter beginnt, sich seinem mißgebildeten Zwilling körperlich langsam anzupassen. Dunkler Körper +1.
Schattenobsession (75): Der Charakter wird von Dunkelheit und Schatten (besonders seinem eigenen) so sehr fasziniert, daß er helles Licht meidet und stets panisch darauf achtet, einen Schatten zu haben. Strahlendes Licht blendet den Charakter und raubt ihm die klare Sicht. Dunkler Geist +1.
Beklemmende Präsenz (78): Der Charakter fühlt sich permanent beobachtet und aus irgendwelchen Schatten heraus von seltsamen Geistern und Unholden belauert. Er entwickelt paranoide Halluzinationen und ist immer wachsam. Dunkler Körper +1.
Veränderung der Sinne (81): Die Sinne des Charakters ändern sich wie folgt: <i>Sicht:</i> Alle Farben wirken dunkler, als sie wirklich sind. <i>Gehör:</i> Der Charakter hört permanent Kreischen und Schreie in seiner Umgebung, die aber in Wirklichkeit aus dem Abys kommen. <i>Geruch:</i> Der Charakter beginnt, nach Verwesung und verrotteten Gräbern zu stinken. <i>Geschmack:</i> Alles, was der Charakter zu sich nimmt, schmeckt verfault, und er kann am Geschmack nicht mehr erkennen, was er isst und trinkt. <i>Berührung:</i> Alles, was der Charakter berührt, fühlt sich kalt und glatt an. Dunkler Körper +1.
Schwarzes Blut (84): Das Blut des Charakters wird zu einer schwarzen, zähen Flüssigkeit, und wenn andere Sterbliche seine Wunden sehen, können sie durch den widerlichen Anblick einen Schock erleiden. Dämonen schätzen den Charakter fortan noch mehr als Paktpartner, aber Advocati Diaboli werden sehr mißtrauisch, weil der Charakter mächtig genug sein könnte, um einem Pakt zu entkommen oder den Schutz eines Erzteufels zu genießen. Dunkler Körper +1.
Dämonische Erscheinung (87): Der Körper des Charakters wird monströs und dämonisch, der Charakter sieht wie ein Dämon aus und bekommt an vielen Orten große Schwierigkeiten, wenn man ihn erblickt. Dunkler Körper +1.
Schatten der Perfidie (90): Die Maske wird auf den Charakter aufmerksam und nähert sich ihm durch einen seiner Schergen an. Perfidiepunkte +10.
Auswuchs der Finsternis (92): An einer Stelle des Körpers wächst dem Charakter ein klumpiger Buckel, der mit der Zeit ein Gesicht ausbildet. Sobald der Charakter den nächsten Finsternispunkt bekommt, schlägt das Gesicht die Augen auf und kann ebenso sprechen wie beißen. Durch das Gesicht spricht eine eigenständige Kreatur des Abys, die dem Charakter treuer Gefährte oder irritierender Störenfried sein kann. Dunkler Körper +1.
Fluch (94): Tiere werden unruhig und aggressiv, wenn sich der Charakter ihnen nähert. Sind sie stark genug, greifen sie den Charakter an. Dunkler Geist +1.
Lebender Schatten (96): Der Schatten des Charakters gehorcht dessen Körper oder dem Licht nicht länger. Er wird eigenständig und eigenwillig, kann je nach Stimmung des Charakters wachsen oder schrumpfen und sogar andere Schatten angreifen, was allerdings keine physischen Auswirkungen hat. Dunkler Geist +1.

Inneres Portal (98): Sobald sich der Charakter in Gefahr befindet, öffnet sich vor ihm ein Portal zum Abyss, das vom Charakter, von anderen oder sogar Dämonen benutzt werden kann. Im Abyss sind Charaktere aber auf ihre eigenen Möglichkeiten angewiesen, um sich dort zu bewegen oder wieder zu entkommen. Das Portal deformiert den Körper des Charakters. Dunkler Körper +1.
Berührung der Erzteufel (99): Die schlimmen Alpträume des Charakters haben sich am Dämonenhofe eines Erzteufels manifestiert und den Erzteufel neugierig gemacht, wer der Urheber dieser Manifestationen sein könnte. Der Erzteufel hat fortan ein wachsames Auge auf den Charakter und markiert ihn auf dem Rücken mit seinem Zeichen. Diese Prozedur verformt den Körper des Charakters. Dunkler Körper +1.
Endgültige Verwandlung (100): Der Charakter ist nicht mehr länger Abkömmling seiner Spezies und verwandelt sich in eine befremdliche Kreatur, teils Sterblicher, teils Dämon. Ein Erzteufel hat den Charakter markiert und nun ein empathisches und evtl. sogar telepathisches Band zu ihm, durch das er die Oberfläche Harmundias beobachten und mit dem Charakter kommunizieren kann. Der Charakter verfällt einem kranken und gefährlichen Wahnsinn, es sei denn, er wird zu einem Advocatus Diaboli. Der Charakter kann nun sogar beschworen werden, aber das kommt nur selten vor, und wenn, dann ist der Charakter nicht an einen Pakt gebunden und untersteht nicht dem Willen des Beschwörers. In der Regel kommt es deshalb zu einem Kampf zwischen dem Charakter und seinem Beschwörer. Dunkler Geist +1.

Gaben der Finsternis

Gaben der Finsternis erhält ein Charakter ebenfalls, wenn er eine gewisse Menge an Finsternispunkten erreicht (siehe Werte in Klammern).

Beschwörung des 1. Kreises (10): Der Charakter hört eine Stimme, die von seinem Schatten zu kommen scheint und in der Tat einem Teufelchen gehört, das aus dem Schatten entsteht und dem Charakter fortan zur Seite steht und auch bei Beschwörungen behilflich sein kann. Der Dämonologiewert des Charakters ist kein rein theoretisches Wissen mehr, sondern erlaubt nun auch die Beschwörung von Dämonen des 1. Kreises.
Erfahrenes Teufelchen (20): Der Charakter kann das Wissen und Können seines Teufelchens mit seinen eigenen EP verbessern. Das Teufelchen kann auch neue Fertigkeiten lernen, es darf aber insgesamt nicht mehr als seinen INT-Wert an Fertigkeiten haben und jeweils als Fertigkeitswert max. 5. Das Steigern eines Attributes um +1 kostet 2 EP, das Steigern einer Fertigkeit um +1 kostet 1 EP. Darüber hinaus können dem Teufelchen spezielle Fähigkeiten gekauft werden. Die EP-Kosten dafür stehen in Klammern und müssen jeweils vollständig bezahlt werden.
Dämonenfremdschaft (1): Das Teufelchen kennt sich unter den Dämonen und im Abyss sehr gut aus und hat beste Kontakte. Der Charakter bekommt dadurch +1 auf alle Dämonologieproben und vergleichbare Proben, bei denen das Teufelchen hilft.
Empathisches Band (1): Der Charakter kann die Sinne des Teufelchens nutzen und weiß immer, wo sich dieses aufhält.
Dämonensprache (1): Das Teufelchen kann den Charakter seine Sprachfertigkeiten nutzen lassen. Der Charakter bekommt dadurch +1 auf alle Beschwörungsproben und vergleichbare Proben, bei denen das Teufelchen hilft.
Telepathisches Band (2): Der Charakter kann telepathisch mit dem Teufelchen kommunizieren, weiß aber nicht, daß das Teufelchen auch seine Gedanken lesen kann.
Körperliches Band (2): Das Teufelchen kann vom Charakter körperlichen Schaden in Form von Mali (nicht TPI) durch schwere Wunden oder Auszehrung übernehmen.
Intensives körperliches Band (3): Wie körperliches Band, aber das Teufelchen kann darüber hinaus jeweils die Hälfte des TP-Schadens, den der Charakter erhält, übernehmen. Stirbt es dadurch, fallen alle zuvor übernommenen Mali und ebenso evtl. erhaltene Wunden des Teufelchens sofort auf den Charakter zurück.
Beschwörung des 2. Kreises (30): Der Dämon, der aus dem Körper des Charakters hervorkriecht, vermittelt die Geheimnisse zur Beschwörung von Dämonen des 2. Kreises.
Beschwörung des 3. Kreises (70): Die Erkenntnisse durch die Augen und Emotionen seines dämonischen Zwillingen ermöglichen es dem Charakter, Dämonen des 3. Kreises zu beschwören.
Nachtsicht (75): Der Charakter erhält "Nachtsicht" als neue okkulte Fertigkeit, die es ihm erlaubt, selbst in absoluter Finsternis sehen zu können. Die Fertigkeit negiert alle Mali durch schlechte Sicht und Dunkelheit, aber sie gilt im Dunkeln als Maximalwert aller Fertigkeiten und Handlungen, die mit der Sicht zu tun haben. Sie kann fortan normal gesteigert werden.
Kommunikation mit den Toten (78): Der Charakter kann mit den Seelen von Toten Kontakt aufnehmen. Dafür bedarf es Konzentration und einer Probe auf Schwärze + 10 gg. einen SG, der von der Dialogbereitschaft des Toten abhängt. Ein Erfolg stellt einen Kontakt her. Der Charakter spricht in einer Art Halbtrance laut mit der Seele, aber nur er selbst kann ihre Antworten hören. Die Seelen sprechen immer die Sprachen, die sie auch zu Lebzeiten beherrschten.
Dämonen entdecken (81): Die Wahrnehmung des Charakters ändert sich, und er kann nun mit einer Probe auf Schwärze + Dämonologie gg. 15 alle Kreaturen erkennen, die aus der Finsternis geboren wurden. Er wird dadurch allerdings nicht immun gegen die Illusionen, die einige dieser Kreaturen beherrschen.
Beschwörung des 4. Kreises (90): Der grauenvolle Auswuchs der Finsternis besitzt die Intelligenz und Persönlichkeit eines mächtigen Dämons und verrät dem Charakter die Geheimnisse zur Beschwörung von Dämonen des 4. Kreises.
Beschwörung des 5. Kreises (98): Mit Hilfe des Inneren Portals kann der Charakter nun auch die mächtigen und selbst für den Beschwörer sehr gefährlichen Dämonen des 5. Kreises beschwören, indem er seinen eigenen Schatten mit schwarzer Beschwörungstinte nachzeichnet und selbst als eine Art physisches Portal dient.
Finsternis entdecken (99): Der Charakter wurde von einem Erzteufel gezeichnet und kann nun mit einer Probe auf Schwärze + Wachsamkeit gg. 20 instinktiv den Grad der Finsternis in allen Dingen und Lebewesen entdecken. Die ES der Probe multipliziert mit 10 ergibt als Prozentwert die Präzision, mit der die Finsternismenge erkannt wird (z.B. ES 5 = mit 50%iger Genauigkeit). Der Charakter lernt darüber hinaus, daß Obsidiandämonen und Erzteufel nicht ohne weiteres aus Schatten beschworen werden können, sondern immer ein physisches Portal benötigen.

Leiden der Perfidie

Die Leiden, die ein Charakter unfreiwillig durch die Perfidie erhält, werden vom SL ausgewählt. Der Charakter bekommt zu jedem Leiden die korrespondierende Gabe (jeweils in Klammern angegeben), sofern er sie nicht schon besitzt. Mit dem ersten Leiden wird ein Charakter zu einem sog. Verdorbenen, da er sich auf dem Weg der Maske befindet. Erreicht ein Charakter 100 Perfidiepunkte, wird er unspielbar und zu einem NSC.

Leiden durch den Kontakt mit einer Kreatur der Maske
Geschwollenes Gesicht (Nebelgesicht): Das Gesicht ist voller blauer und violetter Stellen und Schwellungen, die es entstellen. Dunkler Körper +1.
Gestank (Hellsicht): Der Charakter verbreitet einen penetranten, widerlichen Gestank, der niemandem verborgen bleibt. Dunkler Körper +1.
Giftblut (kein korresp. Gabe): Das Blut wird stark giftig (1 Stunde nach Kontakt: VIF 30) und verwandelt die Körperflüssigkeiten eines Opfers in eine schwarze, faulige Substanz. Überlebt das Opfer, erhält es Perfidiepunkte in Höhe der Punkte des Charaktes x 10. Der Charakter kann von schweren Wunden nur noch durch natürliche Heilung genesen. Dunkler Körper +1.
Grausamkeit (Verbissenheit): Grausamkeit, Folter, Schmerz und Leiden sind das einzige, was den Charakter noch erfreuen kann. Er fühlt sich zum Obskurantismus hingezogen und genießt Quälerei jeder Art. Dunkle Seele +1.
Lüsternheit (Sinnenhaftigkeit): Der Charakter wird sehr wollüstig und gierig nach sexuellen Perversionen. Er sucht daher gern die Nähe von Satyrn. Dunkle Seele +1.
Mißbildung (Chronik des Nahenden): Der Körper des Charakters mißbildet sich auf unnatürliche Weise und wird sehr unansehnlich. Dunkler Körper +1.
Niederträchtigkeit (Verbissenheit): Der Charakter erzeugt gerne seelisches Leid in subtiler oder auch aggressiver Weise. Dunkle Seele +1.
Verrätergrimasse (Hypnose): Die Haut wird pockennarbig und furchig, die Augen werden stehend. Der Charakter wird jedem verdächtig. Dunkler Körper +1.
Vorzeitige Alterung (Chronik des Nahenden): Der Charakter sieht viel älter aus, als er tatsächlich ist. Die Haare werden weiß, die Haut wird runzelig, grau und fleckig. Auch die Stimme klingt rau und alt. Dunkler Körper +1.
Würmer (Blitzschnelligkeit): Unter der Haut oder auf den Unterarmen kriechen ständig Würmer herum, die allgemein großen Ekel erzeugen. Dunkler Körper +1.
Leiden durch den Besuch eines Ortes der Perfidie
Aufschneiderei (Vollendetes Schauspiel): Der Charakter hebt sich und sein Können in den Himmel und vertuscht alle Tatsachen, die das Gegenteil beweisen könnten. Dunkle Seele +1.
Bitterkeit (Verbissenheit): Der Charakter wird harsch, verbittert und unausstehlich. Dunkle Seele +1.
Gehässigkeit (Tödlicher Charme): Der Charakter wird gehässig, gemein und übt ebenso schonungslos wie pedantisch Kritik an allem. Dunkle Seele +1.
Herz aus Stein (Vollendetes Schauspiel): Der Charakter wird gefühllos und kennt fortan weder Freude noch Lachen noch Schmerz. Dunkle Seele +1.
Heuchelei (Vollendetes Schauspiel): Der Charakter verbirgt sein wahres Wesen hinter Fassaden, falschen Ideen und geheuchelten Emotionen. Dunkle Seele +1.
Kalter Schweiß (Chronik des Nahenden): Der Charakter wird eine nervöse, ruhelose und ängstliche Person voller Sorgen und Verzweiflung. Dunkler Körper +1.
Krächzende Stimme (Sinnenhaftigkeit): Die Stimme des Charakters klingt nur noch wie ein Reibeisen und wird so unangenehm, daß sie niemand lange hören will. Dunkler Körper +1.
Lügen (Lieblicher Redner): Der Charakter sagt niemals mehr die Wahrheit, lügt und betrügt, wo immer er kann. Dunkle Seele +1.
Schwülstige Rede (Lieblicher Redner): Der Charakter gefällt sich darin, großspurig daherzureden und pompöse Klischees zu benutzen. Dunkle Seele +1.
Verfall (Nebelgesicht): Der Charakter fühlt sich körperlich alt, matt und kraftlos. Dunkler Körper +1.
Leiden durch andere Umstände und Situationen
Blindheit (Düstere Weisheit): Die Augen des Charakters trüben dauernd und beeinträchtigen seine Sicht. Dunkler Körper +1.
Bösartige Lektüre (Düstere Weisheit): Der Charakter entwickelt große Faszination für Bücher mit bösartigen oder dämonischen Inhalten. Dunkle Seele +1.
Handverwirrung (Hellsicht): Der Charakter vergißt, ob er Rechts- oder Linkshänder ist, was ihn jedesmal neu verwirrt, sobald er eine Hand benutzt. Dunkler Körper +1.
Körperliche Identitätskrise (Nebelgesicht): Der Charakter sieht im Spiegel stets eine andere Person, verliert das Bild von sich selbst und verzweifelt. Dunkle Seele +1.
Körpertransformation (Blitzschnelligkeit): Ein Körperteil des Charakters verändert sich: ein weiterer Finger, Fleisch verschrumpelt, dichter Haarwuchs, Narben, ein weiteres Auge usw. Dieses Leiden kann immer wieder für jeweils einen anderen Körperteil gewählt werden. Jedesmal Dunkler Körper +1.

Gaben der Perfidie

Blitzschnelligkeit: Der Charakter wird unglaublich schnell. Er bekommt eine +1 auf alle Handlungen, die mit Initiative oder Geschwindigkeit zu tun haben.
Chronik des Nahenden: Der Charakter bekommt Visionen von Geschehnissen, die ihn in der nächsten Zeit (z.B. 24 Stunden, 1 Woche) direkt oder indirekt unerfreulich treffen werden.
Düstere Weisheit: Der Charakter erhält Einblicke in das Wesen der Perfidie, die Hierarchie der Verdorbenen und die Wege und Pläne der Maske. Wenn der Charakter einem Diener der Maske begegnet (Perfidie >0), kann er mit einer WAH-Probe gg. 15 erkennen, was ungefähr die Aufgabe des Dieners ist und wie er helfen kann. Mit einer Probe gg. 30 kann er die Aufgabe perfekt erkennen und weiß, wie er die Pläne durchkreuzen könnte. Die enthüllten Informationen sind aber immer nur vage, der Charakter kann z.B. einen Meuchelmörder erkennen, aber nicht das Opfer.
Hellsicht: Der Charakter erhält kurze Einblicke in das unmittelbar zukünftige Handeln von Personen (z.B. Kampfmanöver, Initiativeansagen).
Hypnose: Mit etwas Zeit und Ruhe kann der Charakter einem Opfer einen Befehl ins Unterbewußtsein pflanzen, dessen Präzision und Komplexität von einer konkurrierenden WIL-Probe abhängt. Der Befehl kann alles umfassen außer den Tod des Opfers. Er kann nach Belieben aktiviert werden, wenn die dafür geplanten Umstände eintreten (Kommandowort, bestimmte Zeitdauer, Ereignis usw.), und das Opfer wird ihn blindlings ausführen.
Lieblicher Redner: Der Charakter wird zu einem geschliffenen Rhetoriker. Alle Überredenwürfe sind um 5 erleichtert.
Nebelgesicht: Das Gesicht des Charakters ist niemals klar sichtbar, und sogar die eigenen Eltern können es nicht mehr sicher erkennen. Der Charakter kann nur noch von engen Freunden identifiziert werden.
Sinnenhaftigkeit: Der Charakter wird zu einem Meister des Geschmacks, der Sinne, kultivierten Grazie und Eleganz. Wo immer er auftaucht, ist er (zumindest anfangs) hoch willkommen, besonders in Lokaltäten, die dem Vergnügen und den Freuden der Sinne dienen.
Tödlicher Charme: Der Charakter wird zu einer sehr charismatischen Person und steht schnell im gesellschaftlichen Mittelpunkt. Lügen, Tricks und andere verräterische Pläne und Eigenschaften können in keiner Weise mehr erkannt werden.
Verbissenheit: Der Charakter wird hartnäckig, aggressiv und ein unerbittlicher Gegner. Solange er denselben Feind bekämpft, fällt er nicht mehr länger in Ohnmacht, wenn er die WIL-Probe bei einer schweren Wunde nicht schafft.
Vollendetes Schauspiel: Der Charakter wird ein perfekter Schauspieler, und keiner kann mehr sagen, wann er nur spielt oder er selbst ist. Für manche Rollen ist aber etwas Vorbereitung nötig.

Kräfte der Korruption

Neben seinen Leiden und Gaben verleiht die Maske jedem seiner verdorbenen Schergen eine besondere Kraft oder gelegentlich auch mehrere davon:

Auslöschen: Der Verdorbene kann eine Flamme schwächen oder sogar auslöschen und einen Inspirierten damit zu einem Glanzlosen machen. Eine Probe von Flamme x 2 gg. 20 muß gemacht werden. Mißlingt sie, verliert der Inspirierte sofort Aspektboni in Höhe der negativen ES. Er kann die Aspekte aber nach Wahl bestimmen.
Dreimaliges Klopfen: Der Verdorbene kann einen Erzteufel beschwören, wenn er mit einem speziellen Stecken dreimal auf den Boden klopft. Beim dritten Klopfen erscheint der Erzteufel und reizt sein Opfer mit sich in den Abyss. Diese mächtige Kraft wird seltener benutzt, z.B. einmal pro Woche oder Monat.
Grauvolle Einflüsterungen: Das Opfer des Verdorbenen hört dauern schreckliches Flüstern und Raunen um sich herum. Sein Schleichenwert halbiert sich.
Langsamer Tod: Der nähere Kontakt mit dem Verdorbenen infiziert das Opfer mit dem Langsamen Tod.
Makabrer Tanz: Pro Perfidiepunkt kann ein Verdorbener einen toten Körper eine Runde lang so animieren, als wäre er noch am Leben. Die Leiche hat weder Geist noch Seele, und all Körperattribute sind um 1 vermindert.
Maskerade: Der Verdorbene bekommt +5 auf Verstecken, Verkleiden, Jagd und Schleichen. Wachsamkeit der Gegner -3 (mind. 0).
Miasma des Chaos: Der Verdorbene erzeugt Verwirrung, Furcht und Alpträume in den Inspirierten und raubt ihnen den Schlaf. Sie erhalten -1 auf alle Aktionen, solange ihnen der Verdorbene nachstellt.
Vorhangzauberei: Der Verdorbene kann sich auf Wunsch mit seinem Vorhang umhüllen und sich zusammen mit diesem in Luft auflösen.

Artefakte und Relikte

Airguez Typ: Dolch, Art: Relikt, Splitterwert: 5 (in Klinge). Primäremotion: Eifersucht, Sekundäremotionen: Scham, Rache. Effekte: Waffe (Dolch) +4. Illusionen werden im Spiegelbild der Klinge enttarnt und offenbaren ihre wahre Natur.
Esmeralds Spiegel Typ: Spiegel, Art: Artefakt. Effekte: Dieser Spiegel ist von einer Seite durchsichtig und kann in einer größeren Personenansammlung Eindringlinge und Personen mit Wut auf den Besitzer entdecken. Er kann seinem Besitzer auch eine telepathische Nachricht zukommen lassen, wenn eine solche Person den Raum betritt.
Fratzenspiegel Typ: Spiegel, Art: Artefakt. Effekte: Dieser kleine Spiegel zeigt nicht nur das Spiegelbild des Betrachters, sondern auch ein anderes Gesicht mit einem dümmlichen Ausdruck. Starrt der Betrachter weiter in den Spiegel, wird sein eigenes Gesicht zu einer dümmlichen Fratze. Der Gefangene im Spiegel übernimmt seinen Körper, während er selbst der neue Gefangene des Spiegels wird.
Gestanksschild Typ: Schild, Art: Artefakt. Effekte: Dieser Schild aus Stein und Metall paßt sich seinem Träger an und hat dann die Größe eines Ritterschildes. Jeder, der den Träger mit einer Waffe angreift, zerbricht seine Waffe. Danach entströmt dem Schild dichter, schwarzer Rauch, der nach Blut und verbrannten Körpern stinkt und in jedem im Radius von 90 m mit tiefem Ekel erfüllt. Wenn der Schildträger aber jemanden selbst angreift, zieht er sich die Wut des Schildes zu, der danach beginnt, selbst die intimsten Geheimnisse des Trägers immer wieder laut herauszuposaunen.
Globus der Verfluchten Typ: Globus, Art: Beflecktes Artefakt. Effekte: Zum Globus gehört ein kleine Teleskop. Wenn der Besitzer durch selbiges auf den Globus blickt, kann die von der Perfidie verdorbenen Orte auf Harmundia sehen und auch sofort dorthin reisen. Der Globus hat aber einen eigenen Willen und schickt den Besitzer manchmal zu sehr unerwarteten Orten. Der Besitzer erhält bei jeder Benutzung 2d10 Perfidiepunkte.
Linse eines unbekanntes Verrückten Typ: Linse, Art: Artefakt. Effekte: Diese Linse kann jeden Text übersetzen, dessen Alphabet auf dem dazugehörigen Seidenpapier magisch fixiert wurde. Da die Linse so alt ist und die Sprachen so mannigfaltig, umfassen die Seidenpapierrollen mittlerweile zwei Transportkarren. Ohne das Papier in ihrer Umgebung ist die Linse aber nutzlos.
Lustmörder Typ: Streitkolben, Art: Finsternisartefakt. Finsternis: 6, Terror: SG 12, Finsternispunkte: 3. Effekte: INI +1, AT +2, PA -1, Schaden 4 / SW. Der Besitzer will seine Opfer nach dem Töten fressen und kann diesem Drang nur mit einer WIL-Probe gg. 12 + Schwärze des Besitzers widerstehen.
Ring der Schwarzen Witwe Typ: Ring, Art: Artefakt. Effekte: Dieser Glasring kann nur von einer ledigen Frau getragen und aktiviert werden. Die Besitzerin kann ihre Erscheinung nach Belieben verändern (nicht aber Größe und Gewicht). Diese Kraft kann jedoch nur 30 Min. pro Tag benutzt werden. Allerdings kann der Ring darüber hinaus auch von sich aus die Erscheinung seiner Besitzerin verändern, wenn er es für angebracht hält.
Schwert des Ewigen Erobers Typ: Schwert, Art: Artefakt. Effekte: Dieses fremdartige Holzschwert verleiht seinem Besitzer einer überirdische Präsenz inmitten einer Schlacht. Die Treffen-SG aller Gegner des Besitzers werden um dessen CHA erhöht. Das Schwert kann aber pro Tag nur 30 Min. aktiv sein.
Skaramorph Typ: Obsidianjuwel, Art: Beflecktes Artefakt. Effekte: Das Juwel kann sich in einen Skarabäus verwandeln, dessen Sinne der Besitzer benutzen kann. Mit jeder erneuten Benutzung des Juwels verwandelt sich auch dessen Besitzer immer mehr in einen Skarabäus. Intensität und Geschwindigkeit dieser Verwandlung obliegen dem SL. Der Besitzer erhält bei jeder Benutzung 1d10 Perfidiepunkte.
Stiefel des Fährmanns Typ: Stiefel, Art: Artefakt. Effekte: Diese Stiefel erlauben eine Bewegung über Wasser wie über festen Boden. Diese Kraft ist immer aktiv und kann nur mit dem Ausziehen der Stiefel ausgeschaltet werden. Der Besitzer muß also aufpassen, daß er nicht untertaucht und nur die Stiefelsohlen an der Wasseroberfläche bleiben.
Tristelles Papier Typ: Papier, Art: Beflecktes Artefakt. Effekte: INI +1, AT +2, PA +1, Schaden 10 / S, GRÖ +0. Der Besitzer erhält bei jeder Benutzung 1d10 Perfidiepunkte.
Vorhang der Befriedigung Typ: Wandvorhang, Art: Artefakt. Effekte: Dieser 10 x 2 m große Vorhang zeigt 12 Jahreszeitlingspaare und ein Menschenpaar. Alle sind nackt und außergewöhnlich schön, und wenn jemand ein Paar mit dem Finger berührt und in Alt-Moden-Hen "Komm" sagt, entsteigt das Paar dem Vorhang und erfüllt ihm alle sexuellen Wünsche. Die Paare können jedoch nichts anderes machen.
Ximores Handschuhe Typ: Handschuhe, Art: Artefakt. Effekte: Diese Handschuhe sind leicht wie Seide, aber hart wie Eisen. Man kann mit ihnen Metall oder Stein wie Lehm formen und verformen.

Typische NSU

<p>Arzt (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 6, GES 4, WAH 7. Geist: INT 6, WIL 5. Seele: CHA 4, KRE 4. Sekundärattribute: TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 4, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Höfische: Tradition 5. Wissen: Schrift 2, Kreaturenkunde 3, Sprache 5, Recht 2, Medizin 8, Pflanzenkunde 2, Chirurgie 3. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>	<p>Händler (Stadt) (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 3, GES 4, WAH 5. Geist: INT 6, WIL 5. Seele: CHA 6, KRE 4. Sekundärattribute: TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Ausweichen 1, Reiten 2, Faustkampf 3. Höfische: Überreden 5, Verwaltungswesen 6, Handel 6, Tradition 5. Wissen: Schrift 3, Sprache 5, Recht 2. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Fäuste (INI 5, AT 8, Schaden -3 W).</p>
<p>Bettler (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 3, AUS 3, GES 6, WAH 6. Geist: INT 3, WIL 3. Seele: CHA 1, KRE 2. Sekundärattribute: TP 38, SSW 12, SKW 19, NK 5, FK 6, SB -1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Ausweichen 5, Überleben 5, Faustkampf 4. Diebeskünste: Verbergen 2, Verkleiden 2, Suchen 3, Schleichen 3. Höfische: Tradition 4. Wissen: Sprache 5. Kampf: INI-Basis 12, Ausweichen: /, Pass. Ausweichen . Waffen: Fäuste (INI 8, AT 10, Schaden -4 W).</p>	<p>Handwerker (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 5, GES 4, WAH 6. Geist: INT 4, WIL 3. Seele: CHA 5, KRE 7. Sekundärattribute: TP 42, SSW 14, SKW 21, NK 4, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Athletik 3, Ausweichen 3, Faustkampf 5. Höfische: Handwerk 8, Etikette 2, Überreden 2, Verwaltungswesen 2, Handel 2, Tradition 6. Wissen: Schrift 2, Kult 2, Sprache 5, Recht 1. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Fäuste (INI 6, AT 10, PA , Schaden + S). Rüstung: Schwere Kleidung (Oberkörperschutz 1).</p>
<p>Brigant / Straßenräuber (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 6, GES 6, WAH 4. Geist: INT 5, WIL 4. Seele: CHA 3, KRE 2. Sekundärattribute: TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 5, Klettern 2, Ausweichen 5, Reiten 2, Schwert 6. Diebeskünste: Verbergen 5, Glücksspiel 5, Suche 3, Schleichen 5. Höfische: Überreden 3, Tradition 3. Wissen: Sprache 5, Strategie 3. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 6. Waffen: Schwert (INI 11, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH). Rüstung: Schwere Kleidung (Oberkörperschutz 1).</p>	<p>Hauptmann (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 6, GES 6, WAH 5. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 6, KRE 2. Sekundärattribute: TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 6, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 6, Athletik 5, Ausweichen 5, Reiten 5, Dolch 7, Schwert 8. Diebeskünste: Glücksspiel 3, Schlosserei 3. Höfische: Diplomatie 2, Eloquenz 2, Etikette 2, Tradition 3. Wissen: Schrift 4, Sprache 5, Recht 4, Strategie 6. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: 5/-1, Pass. Ausweichen 0. Waffen: Dolch (INI 11, AT 15, PA 13, Schaden +1 S), Schwert (INI 12, AT 15, PA 15, Schaden +4 SH). Rüstung: Bänderpanzer (Teilschutz 9, Malus -6, WAH -1).</p>
<p>Dieb (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 7, WAH 6. Geist: INT 5, WIL 2. Seele: CHA 1, KRE 3. Sekundärattribute: TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 6, Athletik 3, Klettern 4, Ausweichen 4, Dolch 4. Diebeskünste: Akrobatik 4, Fingerfertigkeit 6, Schlosserei 6, Verstecken 6, Suchen 5, Schleichen 7. Höfische: Überreden 3, Handel 3, Tradition 3. Wissen: Schrift 4, Sprache 4, Recht 2. Kampf: INI-Basis 13, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 7. Waffen: Dolch (INI 13, AT 13, PA 11, Schaden +1 S). Rüstung: Lederjacke (Oberkörperschutz 1).</p>	<p>Herrschaftlicher Berater (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 3, KRE 2. Sekundärattribute: TP 41, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Reiten 2. Höfische: Diplomatie 6, Eloquenz 2, Etikette 5, Musik 3, Malerei 3, Poesie 3, Verwaltungswesen 3, Tradition 7. Wissen: Schrift 5, Sprache 5, Recht 7. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>
<p>Diener (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 5, WAH 4. Geist: INT 3, WIL 3. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Athletik 2, Ausweichen 2, Faustkampf 4. Diebeskünste: Schleichen 5, Suchen 2. Höfische: Etikette 5, Verwaltungswesen 3, Tradition 5. Wissen: Sprache 5. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Fäuste (INI 5, AT 9, Schaden -3 W).</p>	<p>Intrigant (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 5, WAH 6. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 6, KRE 3. Sekundärattribute: TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 2, Ausweichen 2, Reiten 5, Rapier 3. Diebeskünste: Verkleiden 3, Intrige 6, Suchen 3, Schleichen 3. Höfische: Diplomatie 2, Eloquenz 2, Etikette 2, Überreden 2, Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Sprache 5, Recht 2. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Schwert (INI 13, AT 9, PA 8, Schaden +3 S). Rüstung: Wattiertes Wams (Oberkörperschutz 1).</p>
<p>Draaken (GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 5, GES 6, WAH 7. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 6, KRE 6. Sekundärattribute: TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 6, FK 6, SB 0, KUN 6, ASK 5. Fertigkeiten: Je nach Profession. Dazu Belastungen: Athletik 5, Ausweichen 5, Schwert 5. Höfische: Tradition (Drachen) 5. Wissen: Geographie (Untergrund) 5, Jahreszeit (Herbst) 5. Kampf: INI-Basis 13, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Krummschwert (INI 14, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH). Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>	<p>Jäger (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 5, GES 6, WAH 6. Geist: INT 4, WIL 4. Seele: CHA 3, KRE 2. Sekundärattribute: TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 6, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 4, Ausweichen 5, Reiten 7, Machete 6. Diebeskünste: Verbergen 5, Jagen 6. Höfische: Etikette 2, Verwaltungswesen 5, Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Astronomie 4, Kreaturenkunde 5, Geographie 3, Sprache 5, Recht 5. Kampf: INI-Basis 12, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Machete (INI 12, AT 12, PA 11, Schaden +2 SH). Rüstung: Leder (Teilschutz 3, Malus -1, WAH -1).</p>
<p>Eremit (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 3, AUS 5, GES 5, WAH 5. Geist: INT 7, WIL 7. Seele: CHA 4, KRE 4. Sekundärattribute: TP 46, SSW 15, SKW 23, NK 5, FK 5, SB -1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 3, Athletik 3, Klettern 3, Ausweichen 3, Erste Hilfe 5, Überleben 5. Wissen: Astronomie 6, Kreaturenkunde 5, Sprache 3, Medizin 5, Pflanzenkunde 5, Jahreszeiten 5. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 8/4, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Eremiten kämpfen nicht.</p>	<p>Kammerherr (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 3, AUS 3, GES 4, WAH 6. Geist: INT 6, WIL 4. Seele: CHA 6, KRE 3. Sekundärattribute: TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 3, FK 5, SB -1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 6, Reiten 2. Höfische: Diplomatie 6, Etikette 8, Musik 3, Malerei 2, Verwaltungswesen 5, Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Sprache 6, Recht 3. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>
<p>Fechtmeister (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 7, AUS 7, GES 7, WAH 6. Geist: INT 5, WIL 4. Seele: CHA 4, KRE 5. Sekundärattribute: TP 55, SSW 18, SKW 27, NK 7, FK 6, SB +1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 6, Ausweichen 7, Reiten 4, Rapier 8. Höfische: Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Sprache 5, Medizin 3, Strategie 5. Kampf: INI-Basis 13, Ausweichen: 12/5, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Rapier (INI 15, AT 17, PA 16, Schaden +4 S). Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (Teilschutz 5, Malus -2, WAH -1).</p>	<p>Karawanenführer (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 7, AUS 8, GES 6, WAH 7. Geist: INT 4, WIL 5. Seele: CHA 4, KRE 1. Sekundärattribute: TP 54, SSW 18, SKW 27, NK 6, FK 6, SB +1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 4, Reiten 7, Säbel 6, Schild 5. Höfische: Handel 4, Tradition 4. Wissen: Schrift 3, Sprache 4, Sprache II 3, Sprache III 3, Recht 1. Kampf: INI-Basis 13, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Säbel (INI 14, AT 13, PA 13, Schaden +5 SH), Buckler (INI 10, AT 13, PA 15, Schaden +1 W). Rüstung: Verstärkte Lederjacke (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>
<p>Händler (Karawane) (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 3, GES 4, WAH 5. Geist: INT 6, WIL 5. Seele: CHA 6, KRE 4. Sekundärattribute: TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Ausweichen 1, Reiten 5, Faustkampf 4. Höfische: Diplomatie 4, Überreden 5, Verwaltungswesen 7, Handel 6, Tradition 5, Tradition II 3. Wissen: Schrift 3, Sprache 5, Sprache II 4, Sprache III 4, Recht 2. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Fäuste (INI 5, AT 9, Schaden -3 W).</p>	<p>Kurier (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 7, GES 6, WAH 4. Geist: INT 3, WIL 3. Seele: CHA 2, KRE 2. Sekundärattribute: TP 54, SSW 18, SKW 27, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 4, Athletik 5, Ausweichen 5, Reiten 7, Kurzschwert 5. Höfische: Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Astronomie 4, Geographie 6, Sprache 5, Recht 2. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. Waffen: Kurzschwert (INI 10, AT 11, PA 10, Schaden +3 SH). Rüstung: Lederjacke (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>

<p>Maler (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 6, WAH 6. Geist: INT 5, WIL 4. Seele: CHA 5, KRE 7. Sekundärattribute: TP 41, SSW 13, SKW 20, NK 5, FK 6, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Athletik 2, Ausweichen 2. Höfische: Eloquenz 2, Etikette 3, Musik 4, Malerei 7, Poesie 3, Bildhauerei 4, Tradition 3. Wissen: Schrift 5, Sprache 5. (Für andere Konstrichtungen müssen lediglich die entsprechenden Fertigkeitwerte vertauscht werden.) Kampf: INI-Basis 12, Ausweichen: 8/4, Pass. Ausweichen 6.</p>
<p>Milizionär (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. Geist: INT 2, WIL 4. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 2, Athletik 5, Ausweichen 3, Reiten 3, Hammer 3, Schild 3. Diebeskünste: Glücksspiel 2. Höfische: Tradition 4. Wissen: Sprache 4, Recht 1. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 2. Waffen: Hammer (INI 10, AT 9, PA 7, Schaden +4 W), Schild (INI 7, AT 8, PA 12, Schaden +0 W). Rüstung: Bänderpanzer (Oberkörperchutz 5, Malus -3).</p>
<p>Morgana (GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 6, GES 7, WAH 5. Geist: INT 6, WIL 6. Seele: CHA 12, KRE 4. Sekundärattribute: TP 51, SSW 17, SKW 25, NK 5, FK 6, SB 0, KUN 8. Fertigkeiten: Je nach Profession. Dazu Belastungen: Ausweichen 3, Dolch 4. Diebeskünste: Gifte 5. Höfische: Überreden 5, Eloquenz 5. Wissen: Jahreszeit (Herbst) 5. Kampf: INI-Basis 12, Ausweichen: 10/5, Pass. Ausweichen 7. Waffen: Dolch (INI 12, AT 13, PA 11, Schaden +1 S).</p>
<p>Pixie (GRÖ: -2, BR: 1/18 fliegend) Primärattribute: Körper: STR 3, AUS 3, GES 12, WAH 7. Geist: INT 6, WIL 4. Seele: CHA 6, KRE 5. Sekundärattribute: TP 25, SSW 8, SKW 12, NK 9, FK 9, SB -6. Fertigkeiten: Je nach Profession. Dazu Belastungen: Athletik (Fliegen) 5, Ausweichen 5, Speer 5. Diebeskünste: Gifte 5. Wissen: Geographie 5, Jahreszeit (Herbst) 5. Kampf: INI-Basis 19, Ausweichen: 17/8, Pass. Ausweichen 12. Waffen: Kl. Speer (INI 17, AT 18, PA 16, Schaden -5 S).</p>
<p>Ritter (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 7, AUS 7, GES 6, WAH 5. Geist: INT 4, WIL 4. Seele: CHA 5, KRE 2. Sekundärattribute: TP 55, SSW 18, SKW 27, NK 6, FK 5, SB +1. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 6, Reiten 7, Schwert 7, Schild 6, Reiterlanze 5. Höfische: Etikette 2, Tradition 4. Wissen: Schrift 4, Sprache 5, Recht 3, Strategie 3. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: -2/-8, Pass. Ausweichen -8. Waffen: Schwert (INI 12, AT 14, PA 14, Schaden +5 SH), Reiterlanze (INI 17, AT 11, PA 9, Schaden +8 S), Ritterschild (INI 8, AT 12, PA 16, Schaden +2 W). Rüstung: Plattenpanzer (Vollschutz 14, Malus -14, WAH -3). Streitroß: GRÖ +1, BR 6, STR 12, AUS 12, GES 3, WAH 7, TP 82, SSW 27, SKW 41, NK 7, SB +10.</p>
<p>Seefahrer / Vollmatrose (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 6, GES 6, WAH 4. Geist: INT 4, WIL 4. Seele: CHA 2, KRE 2. Sekundärattribute: TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 6, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Athletik 5, Klettern 5, Ausweichen 5, Schwimmen 7, Säbel 5. Diebeskünste: Akrobatik 4, Glücksspiel 4. Höfische: Überreden 4, Tradition 5. Wissen: Astronomie 5, Sprache 5, Navigation 8. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 6. Waffen: Säbel (INI 11, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH).</p>
<p>Seneschall / Haushofmeister (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 5, GES 4, WAH 6. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 5, KRE 1. Sekundärattribute: TP 46, SSW 15, SKW 23, NK 4, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Ausweichen 2, Reiten 5, Florett 3. Höfische: Verwaltungswesen 7, Tradition 5. Wissen: Schrift 5, Sprache 5, Recht 5. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 6/3, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Florett (INI 12, AT 9, PA 8, Schaden +2 S). Rüstung: Wattiertes Wams (Oberkörperchutz 1).</p>
<p>Soldat (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. Geist: INT 2, WIL 4. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 2, Athletik 5, Ausweichen 3, Reiten 3, Hammer 5, Schild 5. Diebeskünste: Glücksspiel 2. Höfische: Tradition 4. Wissen: Sprache 4, Recht 1. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 2/-2, Pass. Ausweichen -1. Waffen: Hammer (INI 10, AT 11, PA 9, Schaden +4 W), Schild (INI 7, AT 10, PA 14, Schaden +1 W). Rüstung: Bänderpanzer (Teilschutz 9, Malus -6, WAH -1).</p>
<p>Söldner (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. Geist: INT 2, WIL 4. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 4, Athletik 6, Ausweichen 6, Reiten 6, Schwert 7, Schild 6, Armbrust 4. Diebeskünste: Glücksspiel 4. Höfische: Tradition 4. Wissen: Sprache 4, Recht 1. Kampf: INI-Basis 10, Ausweichen: 3/-3, Pass. Ausweichen -3. Waffen: Schwert (INI 11, AT 13, PA 13, Schaden +4 SH), Schild (INI 7, AT 11, PA 15, Schaden +1 W), Leichte Armbrust (INI 15, AT 10, Schaden +6 S, RW 60 m). Rüstung: Kettenpanzer (Teilschutz 11, Malus -8, WAH -1).</p>

<p>Spion (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 6, WAH 5. Geist: INT 5, WIL 3. Seele: CHA 1, KRE 2. Sekundärattribute: TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 4, Klettern 3, Ausweichen 3, Reiten 4, Dolch 5. Diebeskünste: Verkleiden 5, Intrige 2, Gifte 3, Suchen 5, Schleichen 7. Höfische: Tradition 4. Wissen: Schrift 5, Sprache 5. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 6. Waffen: Dolch (INI 11, AT 12, PA 10, Schaden +1 S). Rüstung: Lederjacke (Oberkörperchutz 1).</p>
<p>Stadtbürger (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 4, GES 4, WAH 5. Geist: INT 5, WIL 5. Seele: CHA 4, KRE 4. Sekundärattribute: TP 38, SSW 12, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Athletik 2, Ausweichen 1, Faustkampf 2. Höfische: Etikette 1, Tradition 4. Wissen: Schrift 2, Kult 4, Sprache 5, Recht 1. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Fäuste (INI 5, AT 7, Schaden -3 W).</p>
<p>Stadtmagistrat (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. Geist: INT 6, WIL 5. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 42, SSW 14, SKW 21, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 3, Athletik 4, Ausweichen 5, Reiten 3, Florett 5. Höfische: Diplomatie 5, Etikette 5, Musik 2, Tradition 7. Wissen: Schrift 5, Kult 2, Sprache 6, Recht 5. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Florett (INI 10, AT 11, PA 10, Schaden +2 S).</p>
<p>Tavernenbesitzer (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 6, AUS 6, GES 4, WAH 4. Geist: INT 4, WIL 3. Seele: CHA 2, KRE 2. Sekundärattribute: TP 53, SSW 17, SKW 26, NK 5, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 4, Athletik 5, Ausweichen 5, Faustkampf 5. Höfische: Diplomatie 2, Überreden 2, Verwaltungswesen 3, Handel 2, Tradition 5. Wissen: Schrift 2, Sprache 5, Recht 4. Kampf: INI-Basis 8, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 4. Waffen: Fäuste (INI 4, AT 10, Schaden -3 W). Rüstung: Schwere Kleidung (Oberkörperchutz 1).</p>
<p>Vikar (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. Geist: INT 6, WIL 5. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 4, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Reiten 4. Höfische: Eloquenz 5, Etikette 5, Poesie 5, Verwaltungswesen 4, Tradition 6. Wissen: Schrift 5, Kult 7, Sprache 6, Recht 6. Kampf: INI-Basis 9, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 2.</p>
<p>Wachgardist (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) Primärattribute: Körper: STR 5, AUS 5, GES 5, WAH 6. Geist: INT 2, WIL 5. Seele: CHA 3, KRE 3. Sekundärattribute: TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 5, FK 5, SB 0. Fertigkeiten: Belastungen: Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 4, Reiten 3, Lanze 5, Bogen 5. Höfische: Tradition 2. Wissen: Sprache 5, Recht 1. Kampf: INI-Basis 11, Ausweichen: 7/2, Pass. Ausweichen 3. Waffen: Lanze (INI 15, AT 10, PA 9, Schaden +4 S), Armbrust (INI 15, AT 10, Schaden +7 S, RW 80 m). Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (Teilschutz 5, Malus -2, WAH -1).</p>

Schablone:

(Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)
Primärattribute: Körper: STR , AUS , GES , WAH . Geist: INT , WIL . Seele: CHA , KRE .
Sekundärattribute: TP , SSW , SKW , NK , FK , SB .
Fertigkeiten: Belastungen: . Diebeskünste: . Höfische: . Wissen: .
Kampf: INI-Basis , Ausweichen: / , Pass. Ausweichen .
Waffen: Schwert (INI , AT , PA , Schaden + S).
Rüstung: (Teilschutz 11, Malus -8, WAH -1).