

Regelergänzungen

von Armin Kohl, Torsten Gründl und Robert Adunka

Sulzbach-Rosenberg, den 19. November 2006

Inhaltsverzeichnis

1 Erfahrung	1
2 Magie	1
3 Geister und Animismus	1
3.1 Fertigkeiten	2
3.2 Geisterkampfgeln	3
3.3 Schamanen und Das Andere Ich	3
3.4 Neue Animismus-Zaubersprüche	4
3.4.1 Binden von Zaubersprüchen - Ritual	4
3.4.2 Träge Hand	4
3.4.3 Feuerball	4
3.4.4 Schlaf	4
4 Warlock - Elementarpriester	4
4.1 Beschwören der Elementare	4
4.2 Warlocksprüche – Luftelementar	4
4.3 Warlocksprüche – Erdelementar	6
4.4 Warlocksprüche – Feuerelementar	7
4.5 Warlocksprüche – Wasserelementar	8
5 Zauberei	9
5.1 Aktive Sprüche	9
5.2 Neue Zauberei-Zaubersprüche	9
5.2.1 Bezaubern	9
5.2.2 Binden von Zaubersprüchen - Ritual	9
5.2.3 Blitz	10
5.2.4 Entriegeln	10
5.2.5 Magischer Riegel	10
5.2.6 Magisches Geschoss	10
5.2.7 Wahrheitszwang	10
6 AP-Verlust-Zusatzregel	10
7 Abweichungen zum Regelbuch	10
8 Reisen auf der Geisterwelt	11

1 Erfahrung

Nachdem unsere Gruppe zu selten spielt, als dass eine Steigerung der Werte erkennbar wäre und wir auch spielerische Leistung belohnen wollten, haben wir neben dem normalen Check-System ein Erfahrungspunktesystem. Pro Sitzung vergibt der Spielleiter am Ende Erfahrungspunkte. Je nach Dauer und spielerischer Leistung werden bei uns zwischen 150 und 250 EP pro Abend vergeben. Diese kann der Spieler für Training verwenden. Dabei entspricht ein EP einer Stunde Training. Es sollten durch die Erfahrungspunkte nur Fähigkeiten gesteigert werden, die der Spieler auch verwendet hat. Wissensfähigkeiten und Eigenschaften können so genauso trainiert werden, wie normale Fähigkeiten, die durch Erfahrung steigerbar sind. Die EP können vom Spieler auch über mehrere Sitzungen angesammelt werden.

Auswerten der Checks: Abweichend von der starren Wochenregelung, gehen wir davon aus, dass es schon genügt ein bis zwei Tage ohne Abenteuer zu haben, um die angesammelten Checks auszuwerten. Dies war nötig, da wir selbst einfache Reisen zum Ort des Abenteuers als Abenteuer ansehen und das mit ausspielen.

2 Magie

Beschreibungen der Magie beruhen auf der Vorstellung von der Geister- und Götterebene, sowie auf diversen Annahmen über die Mechanismen der Magie.

Um Animismusprüche zu lernen, muss der Zauberende einen entsprechenden Geist besiegen und ihm das Wissen um das Rufen eines Spruchgeistes abzunehmen. Dieses Rufen eines Spruchgeistes dauert um so länger, je stärker dieser Geist ist. Der Zauberende braucht zudem einen Fokus, der als Brücke für diesen Geist in die reale Welt dient. Der Rufende hat eine Chance $MA \times 5 - BEL$ den Geist auf die reale Ebene zu rufen. Für ihn ist dieser Geist dann auch sichtbar. Für jeden anderen sind nur die Auswirkungen des Spruches sichtbar (Wunde schließt sich, Schimmerndes Kraftfeld, etc.).

Um göttliche Magie zu wirken, muss der Glaubende normalerweise ein Ritual vollführen, das mit der Geschichte des Spruches und dessen Erlangung durch seinen Gott steht. In diesem Ritual schafft er somit eine Verbindung zu seinem Gott, durch die ein Teil der Essenz seiner Gottheit oder ein mächtiger Geist vom Gott auf die rea-

le Welt geschickt werden kann. Das Ritual wird meist von einem Priester geleitet, der für seinen Schützling bittet und das Zeremoniell durchführt. Er muss dann auch gegen seine Zeremonie - (10 x Punkte des Spruchs) würfeln um den Gott für diese Gnade zu bitten. Bittet der Priester oder die Person selbst, ohne die Hilfe eines Priesters muss er genauso diese Probe schaffen. Die Person, die die Verbindung erschaffen will, muss zudem 1 MA / Punkt opfern, um eine dauerhafte Veränderung auf der Geisterebene herbeizuführen. Die Verbindung zum Gott bleibt solange bestehen, bis sie gebraucht wurde. Mit dem Einsetzen des Spruches zerstört der Initierte dieses dünne Band zu seiner Gottheit. Akzeptiert eine Gottheit eine Person als Priester, so ist diese Person gesegnet durch die Gottheit und die Verbindungen werden durch die besondere Stellung der Person zu seinem Gott gestärkt. Durch einfachen Gebrauch kann somit eine solche Verbindung nicht mehr zerstört werden. Wohl wird sie aber derart geschwächt, dass eine erfolgreiche Zeremonie zur Festigung des Bandes von Nöten ist. Im Tempel oder einem heiligen Ort kann er sie dann auch wieder füllen, indem er die dazu notwendige Zeremonie vollführt (Zeremonie - (10 x Punkte des Spruchs)). Solch eine Zeremonie dauert 1 Stunde pro Punkt des Spruchs. Wenn kein Tempel zur Verfügung steht kann der Priester auch außerhalb des Tempels versuchen die Verbindung wieder herzustellen. Das ist natürlich entsprechend schwieriger, da er nicht den direkten Kontakt zu seinem Gott hat. Entsprechende Mali sind zu verhängen (z.B. -50% bei Gelände/Umgebung, die der Gottheit entspricht, -100% bei Umgebung die der Gottheit nicht entspricht). Wegen diesem Vorgehen ist göttliche Magie die sicherste Magieform überhaupt, wenn etwas passieren kann, dann im geschützten Raum des Tempels, beim Erschaffen oder erneutem Stärken der Verbindung. Der Einsatz ist nur das Abrufen der Essenz, was dann ein recht einfacher Vorgang ist.

Greift auf Materie und Energie um sich herum zurück. Entzieht allem etwas Energie/Magie/Lebensenergie. Deshalb Fumble möglich mit Alterung, etc. Fumble-Tables erarbeiten oder aus dem Netz. <Erläuterung der Zauberei fehlt>

3 Geister und Animismus

Mit den Regeln für Geister, Geisterebenen und den Mechanismen wie denn dann der Animismus funktioniert, hatte ich schon immer meine Probleme. Meiner Meinung nach ist das ein ungemein schöner Aspekt beim Rollenspiel mit RuneQuest,

der einfach viel zu stiefmütterlich behandelt wird. Im Netz sind dazu auch schon verschiedene Veröffentlichungen zu lesen, die mir auch Anregung waren etwas zu verändern.

Die Geisterebene ist eine Ebene, in der sich Geister, Dämonen und Götter bewegen. Sie liegt zwischen der realen Welt und der Götterebene. Zwischen diesen dreien (Real-, Geister-, Götterebene) gibt es manchmal Durchgänge, die benutzt werden können, um in die andere Ebene zu wechseln. Findet man einen solchen Durchgang, kann auch ein Charakter, der nicht die Kunst des sich Entkörperlichen beherrscht auf die andere Ebene überwechseln. Für Wesen, die ganz in die andere Welt wechseln (also nicht Entkörperlicht), läuft die Zeit in der anderen Ebene teilweise anders, also entweder schneller oder langsamer. So kann eine Minute auf der Götterebene einem Jahr oder einer Sekunde in der realen Welt bedeuten.

Innerhalb der Geisterebene unterscheidet man ebenso verschiedene Bereiche. Die Grenzebene grenzt direkt an die reale Welt. Hier sind die ungefährlichsten Geister zu finden. Neben der Grenzebene gibt es die äußere und die innere Region. Danach kommt die Götterebene. Normalerweise wechselt man von einer Ebene in die nächste. Es gibt aber auch Abkürzungen und Tunnel, die auf direktem Weg in eine Ebene gehen und dabei eine oder mehrere andere überspringen. Wenn ein Schamane sich entkörperlicht, dann landet er automatisch zunächst in der Grenzebene. Von da aus kann er seinen Weg durch die Geisterwelt suchen.

Die Wesen der Geisterebene sind meist nicht zu töten. Schlimmsten Falles wird der Geist auf 0 MP reduziert, wodurch er durchscheinend/durchsichtig wird und nicht mehr mit anderen Wesen der Geisterebene interagieren kann, bis er wieder seine MP regeneriert hat.

3.1 Fertigkeiten

Geistreise (Spirit Travel): Ist eine Fähigkeit innerhalb der magischen Fertigkeiten. Anfangschance ist 10%. Wenn die Person sich auf der Geisterebene bewegt, kann mit einem normalen Erfolg das Ergebnis mit der Hälfte seiner Fertigkeit nach oben oder unten korrigieren. Bei einem speziellen Erfolg kann er um die gesamte Fertigkeit nach oben oder unten korrigieren, bei einem kritischen sogar um das Doppelte. Bei einem Patzer kann der Spielleiter das Ergebnis zum Negativen hin beeinflussen. Dazu würfelt der Spieler noch einmal um den Wert zu bestimmen, um den der Spielleiter das Ergebnis verändern

kann. Auf den Tabellen wird bei der Geistreise pro 15 Minuten einmal gewürfelt, falls der Geistreisende sich bewegt und der Spielleiter dies nicht anders ausspielen will. Die Tabellen geben dann das Geschehen auf der Geisterebene wieder. Durch Erfahrung steigerbar.

Durch Berufserfahrung: Schamanenassistent x1, Schamane x3

Geister spüren (Spirit Sense): Gehört zu den Wahrnehmungsfertigkeiten und beginnt mit 10%. Diese Fertigkeit wird auch ausgenommen von der Einschränkung, die ein Schamane bei den Wahrnehmungsfertigkeiten (Höchstens x 3) hat, da es ja gerade eine von den Fertigkeiten ist, die diese Einschränkung verursachen. Mit dieser Fertigkeit kann eine Person das Nahen eines Geistes spüren. Bei einem speziellen Erfolg weis er sogar etwas mehr über den Geist (Gefühl ob momentan gut gesinnt, ungefähre Art des Geistes, etc.). Bei einem kritischen Erfolg weis er um welchen Geist es sich wandelt. Durch Erfahrung steigerbar.

Durch Berufserfahrung: Schamanenassistent x1, Priester x1, Zauberer x1, Schamane x2

Entkörperlichen (Ritual): Wie im Regelwerk beschrieben. Es ist mehr eine Fertigkeit, denn ein Zauber. Man verbraucht eine Stunde, würfelt unter Zeremonie und opfert 5 MP. Wollte es hier nur noch einmal aufführen um bewusst zu machen, dass es sich um ein erlernbares Ritual handelt. Es kann auch eine Person ohne Anderes Ich auf die Geisterebene wechseln, sofern sie dieses Ritual gelernt hat. Lernen der Fertigkeit ist wie ein Ritual zu sehen: Ein Monat Selbststudium oder eine Woche Training durch Lehrer? Wie ein Ritual belegt auch die Entkörperlichung einen Punkt freie Intelligenz. Alle zwei Stunden (oder doch 1:1?) in der Geisterebene muss der Entkörperlichte einen MP aufwenden. Daher können nur Personen, die innerhalb von zwei Stunden einen MP regenerieren, dauerhaft auf der Geisterebene herumwandern. Alle anderen brechen mit 0 MP zusammen und sind dauerhaft auf der Geisterebene gefangen, wenn sie keiner befreit. Ihr Körper auf der realen Welt kann natürlich auch nur eine gewisse Zeit ohne Nahrung und Flüssigkeit überleben. Verirren auf der Geisterebene kann deshalb sehr gefährlich sein.

Geister, die von einer Person in der Geisterwelt besiegt werden, können zur Übergabe ihrer Fähigkeiten (Spruch, Fertigkeit, Fähigkeit) gezwungen werden, sofern der Geist dies vermag. Bei einem Spruch muss die Person vorher einen entsprechenden Fokus gefertigt (Handwerk mindestens 30% und erfolgreicher Wurf) haben und diesen auf sich und die Geisterwelt (Zeremonie, MP

einsetzen = maximale Punkte des Spruches) eingestimmt haben. Mit diesem Fokus kann er den ausführenden Geist des Spruches dann rufen um den Spruch auszuführen. Kann der Geist nicht auf eine der beschriebenen Weisen verwendet werden, kann die Person den Geist an einen Ort der Geisterwelt binden. Personen, die ihr Anderes Ich erweckt haben, können diese Geister an ihr Anderes Ich binden.

Eine Person, die das Entkörperlichen-Ritual beherrscht, kann auch in einen Geisterkampf auf der realen Welt eingreifen, wenn sie einen Zeremoniewurf schafft und einen Magiepunkt einsetzt um sich auf den angreifenden Geist einzustimmen.

3.2 Geisterkampfgregeln

GK-Klasse:

Geisterkampfklasse entspricht der Nahkampfklasse. Sie wird genauso bestimmt wie bei der NK-Klasse, nur wird der Wert aus der GE-Klasse und der IN-Klasse bestimmt. Bei Geistern die über diese Werte nicht verfügen, werden sie nicht angerechnet.

Angriff:

Der Angriff im Geisterkampf erfolgt genauso wie im normalen Kampf. Der Angriff zählt ebenso als eine Aktion wie im normalen Kampf. Damit kann sich der Kämpfende entscheiden, ob er auf weltliche Kämpfe reagiert oder auf Angriffe aus der Geisterwelt. Ist ein Geisterkampf erst einmal durch einen Geist initiiert, hat es der Angegriffene meist schwer sich aus dem Kampf zu lösen, weil der Geist sich sehr viel schneller bewegen kann. Ein spezieller Treffer kann nur durch eine spezielle Abwehr aufgehalten werden, ein kritischer nur durch eine kritische Abwehr. Basischance für einen Angriff ist 25%.

Durch Berufserfahrung: Schamanenassistent x2, Schamane x4, Zauberer x1, Initiierter x1, Priester x2

Angriffschance für Geister: Als Faustregel gilt MAx3+Magiebonus. Auch Geister, die eine Eigenschaft angreifen, wie Schreckgespenster und Krankheitsgeister, greifen nun genauso wie die anderen Geister im Geisterkampf die MP an und bringen ihr Opfer auf 0 MP um es dann in Besitz zu nehmen und ihm Schaden zuzufügen. Die Geister setzen sich fest und zerstören die Nerven (nervöse Zuckungen, GE), schwächen die Muskeln (ST), zerstören das Gehirn (IN), etc.

Schaden:

Der normale Angriff im Geisterkampf gilt als das Äquivalent eines Faustangriffes. Daraus folgt,

dass er 3 Phasen nach der GK-Klasse erfolgt. Der Schaden dieses Angriffs ist 1W3. Ein Schadensbonus den sogenannten Geisterschadensbonus errechnet man genau so wie den normalen Schadensbonus, nur wird hier IN + MA gerechnet. Der Schaden eines speziellen Angriffs ist wie der eines normalen Angriffs, der Schaden eines kritischen Angriffs entspricht dem maximal möglichen Schaden plus den gewürfelten Schadensbonus.

Abwehr:

Eine erfolgreiche Abwehr versucht den Angriff eines Geistes abzublocken. Die Abwehr im Geisterkampf entspricht einer Parade im normalen Kampf. Eine erfolgreiche Parade blockt 3 MP an Schaden ab. Basischance für eine Abwehr ist 25%.

Durch Berufserfahrung: Schamanenassistent x2, Schamane x4, Zauberer x1, Initiierter x1, Priester x2

Abwehrschance für Geister: Als Faustregel gilt MAx3+Magiebonus.

Erfolgreich bezwungener Geist:

Für einen erfolgreich bezwungenen Geist, bekommt man einen MA-Check.

Änderung bei den Zaubersprüchen

Durch die Änderung der Geisterkampfgregeln sind verschiedene Zauber betroffen: Geisterresistenz, etc. Neue Zauber und Fähigkeiten/Fertigkeiten sind denkbar: Geisterschwert, Geisterschaden steigern, etc. Äquivalente der Zauber auf der realen Welt zu der Geisterwelt.

(Animismus): Jeder Punkt entspricht 1 Punkt „Rüstungsschutz“ im Geisterkampf.

Geisterbann (Göttlich): Entspricht 4 Punkten „Rüstungsschutz“ im Geisterkampf.

Geisterresistenz (Zauberei): Wirkt wie Schadensresistenz. Der vom Geist verursachte Schaden gegen MP (gegen LP beim Schreckgespenst) wird mit der Intensität verglichen.

3.3 Schamanen und Das Andere Ich

Zum Schamanen wird man, wenn man sein Anderes Ich erweckt hat und durch den Gehörnten das Zweite Gesicht erhalten hat. Beides hängt nicht notwendigerweise zusammen, kann aber zusammen gemacht werden. Normalerweise bekommt ein von einem Schamanen eingeführtes Wesen das zweite Gesicht am Ende seines Kampfes mit dem Bösen vom Gehörnten, wenn dieser mit der Leistung des neuen Schamanen zufrieden ist.

Das Andere Ich: IN 3W6, MA = geopfertes MA, Geistreise MAx5, Geister spüren MAx5, Geistangriff: 25%+Magiebonus, Geisterabwehr: 25%+Magiebonus, Schaden 1W3+Schadensbonus, GK-Klasse = IN-Klasse. Angriff und Abwehr sind durch Erfahrung steigerbar.

Meist Totemtier als anderes Ich. Denkbare andere: Schatten des Selbst, Gegengeist, Abgespaltenes Ich. Angriff sollte auf die Art des Anderen Ichs abgestimmt sein.

Schamane kann auf MP des Anderen Ichs zugreifen. Wenn Schamane MA gewinnt, kann er dies an das Andere Ich übergeben. Chance auf Angriff aus der Geisterebene bei erwecktem Anderen Ich: MA Schamane + MA Anderes Ich. Will ein Geist den Schamanen, bzw. das Andere Ich angreifen, so kann er sich entscheiden, wen er angreift - den Schamanen oder das Andere Ich. Um den Schamanen anzugreifen, muss sich der Geist aber erst auf der realen Ebene sichtbar machen. IN des Anderen Ichs kann benutzt werden um Sprüche zu speichern. Diese Sprüche kann das Andere Ich auch selbst formulieren. Andere Ich kann Geister gefangen halten, muss dafür aber MP (1 MP pro 1 MA) binden. Wenn Schamane oder Anderes Ich MP verliert/verbraucht, werden Geister freigesetzt in absteigender Reihenfolge der MA (d.h. höchstes zuerst).

Wenn Anderes Ich bei einem Geisterkampf auf realer Ebene eingreifen will, so muss es sich auf der realen Ebene erst sichtbar machen. Diese Fähigkeit hat das Andere Ich (100%). Es kann sich innerhalb einer KR sichtbar machen. Entkörperlicht sich ein Schamane kann er sich entscheiden, ob er sein Anderes Ich beim Körper als Anker und zur Verteidigung zurück lässt oder ob er es in der Geisterebene mitnimmt. Der Schamane weiß immer wo sein Anderes Ich ist und findet sicher zum Anderen Ich zurück.

Ein anderer Geist kann das Andere Ich nicht in Besitz nehmen (Bessenheit). Deshalb greifen Geister, die diese Fähigkeit haben, lieber den Schamanen selbst an.

3.4 Neue Animismus-Zaubersprüche

3.4.1 Binden von Zaubersprüchen - Ritual

siehe Zauberei.

3.4.2 Träge Hand

Variabel, 50m, 5min, passiv – MP gg. MP

Senkt die Chance aller Tätigkeiten, die mit dieser Hand (auch Klaue, etc.) ausgeführt werden, um 5% pro Punkt des Spruches.

3.4.3 Feuerball

5 MP, 50m, sofort – MP gg. MP

Erzeugt einen Feuerball von der Hitze eines „Intense Fire“ (3W6 Schaden), der 1KR lang auf eine Person oder einen Gegenstand entsprechender Größe wirkt. Der Schaden wird gleichmäßig auf alle Trefferzonen verteilt. Entzündet brennbares Material (Kleidung, Holz, Haare, etc.) mit 30% Wahrscheinlichkeit. Rüstung schützt vor diesem Schaden.

3.4.4 Schlaf

4 MP, 50m, sofort – MP gg. MP

Das Opfer sinkt in einen normalen aber tiefen Schlaf, d.h. es kann auf ganz normalem Weg wieder geweckt werden.

4 Warlock - Elementarpriester

4.1 Beschwören der Elementare

4.2 Warlocksprüche – Luftelementar

Ohne Luft atmen

1 Punkt, Berührung, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine Person kommt ohne Luft aus, Dies hilft bei Vakuum, unter Wasser und bei giftigen, natürlichen Gasen, aber nicht bei magischen Gasen.

Schlafwolke

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Jeder, der sich in dieser 6m durchmessenden Wolke aufhält muss einen MP gg MP machen oder einschlafen. Kann leicht wieder geweckt werden.

Dampfwolke

4 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine 6m durchmessende Wolke aus Dampf wird geschaffen. Jeder, der sie betritt, muss einen MP gg MP machen oder ist für 1W6 IR geblendet und nimmt damit 1W3 SCH. Hat er den Wurf geschafft, bekommt er nur die Hälfte ab.

Licht erschaffen

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, *Summierbar, Wiederverwendbar*

Licht im äquivalent zu einer Kerzenflamme wird erzeugt. Die Lichtintensität kann vom Warlock bestimmt werden. Das Licht kann auf etwas geworfen werden oder dem Warlock folgen.

Leichte Brise beschwören

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Im Wirkungskreis weht eine leichte Brise mit vom Warlock bestimmter Windrichtung.

Heulender Wind

2 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Ein milder Wind wird beschworen, der ein geisterhaftes Heulen verursacht. Alle im Gebiet müssen zwei MP gg MP machen. Schaffen sie beide nicht stehen sie unter *Demoralize*.

Wind beruhigen

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Warlock kann Windstille in bezeichnendem Gebiet hervorrufen, wenn es sich um leichte Winde handelt. Dieser Spruch hat auf starke Winde keine Auswirkung.

Windrichtung ändern

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Innerhalb der angegebenen Zeit kann der Warlock die Richtung des Windes nach Belieben ändern und das so oft er will.

Luft erschaffen

2 Punkte, 100 Meter, *Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar*

Eine 3m durchmessende Luftblase wird erschaffen. Dieser Spruch muss in einem abgeschlossenen Raum gemacht werden, da sie sonst sich sofort auflöst. Der Spruch wirkt nicht unter Wasser.

Schweres Atmen

2 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Warlock beschwört ein mysteriöses, furchteinflößendes Geräusch, dass sich wie schweres, arbeitendes Atmen anhört, als ob irgendetwas unsichtbares in der Nähe wäre. Der Warlock kann das Geräusch mit seinem Willen beeinflussen, d.h. den Atemrhythmus steigern oder verlangsamen und es im Bereich herumwandern lassen. Das Atmen kann in einem 1.5m Radius gehört werden. Die, die das Atmen hören müssen einen KP gg KP machen oder sind demoralisiert.

Levitieren

4 Punkte, *Keine Reichweite, 10 Minuten, Nicht*

Summierbar, Wiederverwendbar

Warlock kann sich selbst levitieren

Miasma

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Summierbar, Wiederverwendbar*

Erschafft eine 6m durchmessende, giftige Rauchwolke, Opfer in der Rauchwolke müssen einen KP gg HP schaffen oder werden sofort von heftiger Übelkeit und Fieber befallen. Diese Personen bekommen dann 1W3 SCH pro IR in der Wolke und erhalten -15% auf alle Aktionen.

Mesmerism

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Eine nahezu unsichtbare Wolke wird beschworen, in die das Opfer (MP gg MP) starrt. Es steht nun unter leichtem hypnotischem Einfluss des Warlocks und wird auf seine Fragen und Ratschläge hören. Dies muss in einer verbalen Unterhaltung geschehen. Die Person wird nur auf einfache Vorschläge eingehen und nie etwas tun, dass strikt gegen seine Natur ist. Warlock muss ähnliche Methoden abwenden, wie wenn er versuchen würde einen Betrunkenen zu manipulieren.

Nordwind

2 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Beißend kalter Wind, der jeden bis auf die Knochen erzittern lässt, -10% auf alle Aktionen und 1 SCH pro 5 min in kaltem Wind, wenn die Kleidung nicht aufgebessert wird.

Stille

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Magische Kontrolle der Luftschwingungen erlaubt es dem Warlock in einem Umkreis vom 3m alle Geräusche zu dämpfen. +70% auf Schleichen! Keine Auswirkungen auf Zaubersprüche aufsaugen.

Windstoß

2 Punkte, 100 Meter, *Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Ein kurzer, starker Windstoß, der kleine Gegenstände 6-36m wegweht. Auf Personen gemacht, verwirrt er mindestens für eine 1R.

Blitz rufen

3 Punkte, 100 Meter, *Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar*

Mit diesem Spruch kann der Warlock unter freiem Himmel einen Blitz im Sichtbereich einschlagen lassen. Er verursacht 1W6 SCH. Magischer Schutz hilft gegen ihn, aber keine normale Rüstung.

Schwirrende Lichter

3 Punkte

Wie *Feuerelementarspruch Schwirrende Lichter*.

Dunkelheit

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Summierbar, Wiederverwendbar*

Ein 3x3m Gebiet ist in unnatürliche Dunkelheit getaucht, die kein normales Licht vertreiben kann. Nachtsicht ist auf die Hälfte begrenzt, nicht aber Erdgespür. Jeder, der in solcher Dunkelheit schleicht, bekommt +10%.

In der Luft schweben

3 Punkte, *Berührung, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Erzeugt Luftbewegungen, die eine Person oder ein Objekt 30cm über der Oberfläche halten. Er kann benutzt werden um fallen zu dämpfen (1W6 pro 3P) oder über Wasser zu schweben, Bewegung in dieser Situation ist schwierig auszuführen und geht langsam vor sich. BW 1/3, sonstige Manöver -10%!

Windfinger

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Warlock beschwört Wind und manipuliert ihn so, dass er berühren, schlagen und gegen Personen oder Gegenstände drücken kann. Er kann damit auch Kerzen löschen, Türen zuschlagen oder kleine Gegenstände bewegen oder umwerfen (<2kg). An Personen macht es keinen nennenswerten Schaden (leichte Ohrfeige).

Große Luftblase

3 Punkte, 100 Meter, *Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar*

Eine 4m durchmessende Luftblase wird erschaffen. Dieser Spruch wirkt auch unter Wasser, Mit Waffen kann diese Blase angestochen und zum platzen gebracht werden (RS 2).

Kälte widerstehen

3 Punkte, *Keine Reichweite, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar*

Kann normaler Kälte widerstehen und nimmt von magischer Kälte nur halben Schaden.

Auf dem Wind gehen

4 Punkte, *Keine Reichweite, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Mit dieser Art von begrenztem Fliegen ist es dem Warlock möglich bis zu 6m über dem Erdboden zu schweben und sich von Windbewegungen vorwärts gleiten lassen. Warlocks lieben es Leute mit diesem Spruch zu beeindrucken, indem sie in den Himmel hinaufgehen, als ob sie eine Treppe ersteigen würden. BW ist wie bei normalem Gehen. Gleitet er, hat er eine BW von 5. Der Spruch lässt vollkommene Kontrolle und Manöverfähigkeit zu.

Es gibt also keine Kampfabzüge.

Donnerschlag

3 Punkte, 100 Meter, *Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Jeder der den Donnerschlag hört und keinen MP gg MP schafft, ist für 1W4 KR eingeschüchtert und macht nichts, außer sich zu verteidigen, wenn er attackiert wird.

4.3 Warlocksprüche – Erdelementar

Stein zu Schlamm

1 Punkt, *Berührung, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar*

Alles Gestein, das berührt wird, wird in Schlamm verwandelt. Die Menge wird durch die Intensität festgelegt. Pro Punkt kann bis zu kg Gestein (= 1 MAS) in Schlamm verwandelt werden.

Schlamm zu Stein

1 Punkt, *Berührung, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar*

Dies ist die Umkehrung des Spruches Stein zu Schlamm.

Hüpfende Steine

2 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer Kieselsteine wie große Gesteinsbrocken zum hüpfen bringen. Die Steine können bis zu 2m hoch hüpfen und ein Gewicht bis zu 25kg (= 5 MAS) haben. Er kann mit diesen Steinen mit einer Chance von GEx3 attackieren. Zwei MAS-Punkte an Kieselsteinen machen 1w4 Schaden verteilt auf alle Körperzonen, kleine Brocken (1 MAS) machen je 1W3, große Brocken (Schuhgröße/3 MAS) je 1W6 und sehr große Brocken (Fußballgröße/5 MAS) je 310. Ausser bei Kieselsteinen wird jeder Angriff separat ausgeführt. Bei Kieselsteinen kann man ganze Wolken auf ein Objekt loslassen. Der Schaden beträgt dann 1W4 pro zwei MAS-Punkten an Kieselsteinen. Diesen Angriffen kann ausgewichen werden.

Steinwand

3 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, *Summierbar, Wiederverwendbar*

Es wird eine dicke Steinwand erzeugt, die 3m lang, 3m hoch und 10cm dick ist. Damit die Wand stabil ist, sollte sie an mindestens zwei Seiten (z.B. Boden und eine Wand) befestigt sein. Die Wand hat 100 RP.

Chamäleon

1 Punkt, 100 Meter, 15 Minuten, *Nicht Summierbar, Wiederverwendbar*

Dieser Spruch ändert die Farbe des Warlocks und

dessen, was er bei sich trägt, und gleich sie dem Hintergrund an. Wenn er sich nicht bewegt, hat er +70% auf Verstecken. Bewegt er sich hat er weiter die ursprüngliche Färbung.

Erde oder Lehm erschaffen

1 Punkt, 100 Meter, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar
Erschafft 5kg!

Verfolgen

1 Punkte, Berührung, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Spuren suchen +70%.

Stein zerstören

2 Punkte, 100 Meter, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar
50kg an Steinstruktur werden um die Hälfte geschwächt.

Rosten

2 Punkte, 100 Meter, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar
Eisenstrukturen bis 10kg werden auf 1/3 geschwächt.

Durch Erde gehen

2 Punkte, Berührung, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Warlock kann durch Schmutz, Sand und Erde gehen. wenn er noch in der Erde ist, wenn der Spruch aufhört, stirbt er. Während er geht, kann er nicht Sprüche werfen oder sprechen.

Durch Stein gehen

3 Punkte, Berührung, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Wie *Durch Erde gehen*, nur auf Stein bezogen.

Stein zu Fleisch

3 Punkte, Berührung, Sofort, Nicht Summierbar, Einmal Verwendbar
Pro weiteren aufgewendeten MP kann 1 MAS-Punkt zu Fleisch gemacht werden. Ist die Steinstruktur eine versteinerte Person, so wird sie wieder zu Leben erweckt.

4.4 Warlocksprüche – Feuerelementar

Flammenzunge

1 Punkt 100 Meter, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Eine Flammenzunge erscheint über der Handfläche und bleibt dort solange der Spruch dauert und solange sich der Warlock konzentriert. Diese Flammenzunge kann durch den Willen des Warlocks abgefeuert werden. Eine Flammenzun-

ge macht 1W3 Schaden (2W3 gg Holz) Sie können aber nur nacheinander abgefeuert werden, wie Fernkampfaffen. Die Trefferchance beträgt GEX3. Rüstungen helfen gegen diesen Schaden. Es kann auch ein Schild vorgehalten werden.

Aschenwolke

2 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Erzeugt eine heiße Aschenwolke von 3m Durchmesser. Man kann nicht durch die Wolke sehen. Ein Wesen innerhalb der Aschenwolke nimmt 1 Punkt Schaden auf Gesamtrefferpunkte, wobei Rüstung dies abwehren kann und leicht entzündliche Dinge (trockenes Holz oder Gras, Heu, Papier, Kleidung, etc.) werden mit 30% entzündet. Schaden, wie Entzündung muss jede Runde neu behandelt werden. Damit Schaden gemacht wird muss sich ein Wesen die gesamte Kampfrunde in der Wolke aufhalten,

Feuerball

3 Punkte, 100 Meter, Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Ein Feuerball mit der Hitze eines Intense Fire (3W6) wird abgefeuert. Er explodiert am Auftreffort und bedeckt einen Kreis mit einem Meter Durchmesser. Der Schaden wird gleichmäßig auf alle Zonen verteilt, wobei Rüstungsschutz dagegen wirkt. Leicht entzündliche Dinge gehen mit 30% in Flammen auf. Der Feuerball kann, nachdem er abgefeuert wurde, nicht mehr gelenkt werden. Der Feuerball bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 50m pro SR. Ob man dem Feuerball ausweichen kann entscheidet der Spielleiter nach Situation, da es auf Größe und Entfernung ankommt.

Schwirrende Lichter

3 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Eine Wolke kleiner schwirrender Lichter wird erzeugt. Jeder der in die Wolke sieht muss einen MP gg MP Wurf machen oder hilflos in die Wolke starren. Wird das Opfer angegriffen oder sonst wie berührt, so geht die Spruchwirkung verloren. Anschreien wird das Opfer nicht losreißen.

Verständnis

2 Punkte, Rio Range, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Eine Flammenzunge erscheint über dem Kopf des Warlocks und ermöglicht es ihm alle Sprachen zu verstehen, aber nicht zu sprechen.

Entzünden

1 Punkt 100 Meter, Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar
Siehe Ignite (Spirit).

Feurige Berührung

3 Punkte, No Range, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Dieser Spruch hüllt den Warlock in eine unsichtbare Feueraura ein, die bei Berührung aufflammt und Verbrennungen zufügt. Wird irgend ein Körperteil berührt oder berührt der Warlock selbst etwas, so macht dies 1W6 Schaden.

Verbrennungen heilen

2 Punkte, Berührung, Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Wie Heal Wounds, nur auf Verbrennungen bezogen.

Feuerwand

3 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine 3m hohe, 4m lange und 1.5m dicke Flammenwand wird erzeugt, die jedem, der sie durchläuft oder berührt, 3W6 Schaden pro Kampfrunde zufügt.

Flammen versorgen

3 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Stärke eines jeden Feuers im Sichtbereich wird um das dreifache gehoben. D.h. Stärke, Größe, Schnelligkeit.

Schreiende Feuerwand

4 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Wie Feuerwand, nur, dass ein Element in der Wand grässliche Schreie ausstößt, derart, dass jeder, der das hört und sieht unter der Einwirkung eines Demoralize-Spruches steht,

Lebensflamme

3 Punkte, Berührung, Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Komatöse Charaktere werden auf 1 Trefferpunkt gebracht. Der Charakter muss noch leben.

Metall schmelzen

3 Punkte, 100 Meter, 15 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Warlock schaut auf nichtmagischen Metallgegenstand. Wenn der Sichtkontakt nicht unterbrochen wird, schmilzt der Gegenstand innerhalb von 4 KR (MP gg MP). Wenn er gehalten wird, so ist er schon nach einer KR, zu heiß um weiter gehalten zu werden. Der Metallgegenstand darf nicht mehr als 15kg wiegen und nicht schwerer als Stabil zu schmelzen sein. 1 KR = 1W6 SCH, 2 KR = 2W5 SCH, 3KR = 6W6 SCH, 4 KR = 15W6 SCH.

4.5 Warlocksprüche – Wasserelementar

Wasser färben

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

50l Wasser werden eingefärbt!

Wasser finden

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Warlock weiss die nächste Wasserstelle im Umkreis von 50m,

Auf Wasser treiben

1 Punkt, Keine Reichweite, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Warlock wird an Wasseroberfläche gehoben.

Salzwasser zu frischem

1 Punkt, Berührung, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar

5l Salzwasser werden zu Trinkwasser.

Violetter Nebel

4 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Erzeugt eine 6m durchmessende Giftwolke. Wer sich darin aufhält muss einen MP gg MP schaffen, sonst fühlt er sich high und kippt um. Jedes Opfer, dass einen MP gg MP nicht schafft, nimmt 1W3 Schaden und hat -5% auf alle Aktionen.

Wasser zu Wein

1 Punkt, Berührung, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar

1l frisches Wasser werden in Wein verwandelt, (1P: geringe Qualität, 2P: mittlere Güteklasse, 3P: hervorragender Spitzenwein)

Unter Wasser atmen

3 Punkte, Berührung, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Eine Person kann unter Wasser atmen.

Verbrennungen heilen

3 Punkte

Wie *Feuerelementarspruch* Verbrennungen heilen.

Regentanz

7 Punkte, 100 Meter (1 km Radius), Sofort, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Der Tanz dauert 10-15min. Innerhalb der nächsten 2h wird es dann zu regnen anfangen,

Giftwolke

5 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine 6m durchmessende Wolke aus vielfarbigem, glitzerndem Nebel wird beschwören. Wer sich dar-

in aufhält und keinen MP gg MP schafft, nimmt 1W6 SCH pro KR.

Wasser erschaffen

1 Punkt, 100 Meter, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar

Erschafft 5l Trinkwasser!

Nebel des Grauens

3 Punkte, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine 3x3m Nebelbank. Jeder der diese betritt steht unter einem Fear-Spruch.

Auf dem Wasser gehen

3 Punkte, Keine Reichweite, 10 Minuten, Nicht Summierbar, Wiederverwendbar

Warlock kann auf Wassergehen, wenn die Wellen nicht allzu hoch sind, d.h. 50cm nicht überschreiten.

Wasser gefrieren

3 Punkte, 100 Meter, Sofort, Summierbar, Wiederverwendbar

Gefriert 5l Wasser!

Wie Delphin schwimmen

4 Punkte, Berührung, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Schwimmen +80%, Ausweichen unter Wasser +20%.

Nebel beschwören

1 Punkt, 100 Meter, 10 Minuten, Summierbar, Wiederverwendbar

Eine 3x3m Nebelbank, die jede Sicht auf 1/3 reduziert und auf AT, PA und Ausweichen -5% gibt.

5 Zauberei

Manipulation höchstens Fertigkeit oder Zauber durch 5, maximale Manipulation = niedrigste eingesetzte Fertigkeit, bzw. Spruch, Zeremonie nur Steigerung der Erfolgsschance, nicht der Manipulation.

5.1 Aktive Sprüche

Aktive Sprüche sind nicht auf andere Personen zu legen (z.B. Aura sehen, Formen von ...). Während ihrer gesamten Wirkungsdauer sind die Sprüche passiv und nur wenn der Zauberer sich darauf konzentriert aktiv. Der Spruch verschwindet nicht, wenn der Zauberer in seiner Konzentration gestört wird. Er kann nach der Konzentrationsstörung wieder aufgenommen werden. Das bedeutet, dass ein Zauberer, der Aura sehen auf sich gelegt hat, nicht

automatisch alle magischen Gegenstände sieht, sondern es ausdrücklich erwähnen muss, dass er sich auf das Sehen der magischen Aura konzentriert. Wenn der Zauberer sich konzentriert, gelten die Regel für aktive Zauber (S. 85 im Regelbuch).

5.2 Neue Zauberei-Zaubersprüche

5.2.1 Bezaubern

Ranged, Passiv, Temporär

Damit dieser Spruch wirken kann, muss seine Intensität mindestens so hoch sein, wie die Intelligenz des zu bezaubernden Wesens. Ausserdem muss ein Magiepunktevergleich durchgeführt werden. Das zu bezaubernde Wesen muss von der gleichen Rasse wie der Zauberer sein und dessen Sprache verstehen. Der Zauberer muss Blickkontakt haben, wenn er den Zauber wirkt. Danach glaubt das Wesen für die Dauer des Spruches, der Zauberer wäre sein bester Freund. Ein Selbstmordkommando bricht den Zauber. Bei gefährlichen Aufträgen darf ein Wurf gegen INx2 versucht werden, um die Bezauberung abzuschüteln. Nachdem der Spruch zu Ende ist, weis die Person noch alles, was sie getan und wie sie reagiert hat.

5.2.2 Binden von Zaubersprüchen - Ritual

Um Zaubersprüche für einmaligen Gebrauch in Gegenstände zu binden, kann das Verzauberungs-Ritual „Binden von Zaubersprüchen“ verwendet werden. So können einfach Zaubertränke, Stäbe, etc. hergestellt werden

Um einen Zauberspruch in einen Gegenstand einzubinden (Achtung, dies ist keine Zaubermatrix), muss man einen MA-Punkt opfern, um die Verbindung dauerhaft zu machen. Es muss unter der Chance für Verzaubern, bzw. der des manipulierten Spruches gewürfelt werden, je nachdem was niedriger ist. Schafft man den Wurf nicht, gehen Magiepunkte in Höhe des Spruches verlohren.

Ein Spruch kann vom Einbinder beliebig manipuliert werden, ist dann aber fest. Nimmt jemand, der den Gegenstand benutzen kann in die Hand, so kann er den Spruch nicht selbst anwenden, wie es bei Gegenständen mit einer Spruchmatrix der Fall ist. Er kennt aber den Spruch und die Wirkungsweise des Gegenstandes und kann ihn einmalig auslösen (Durch seinen Willen, durch trinken, etc.). Wird ein solcher Spruch ausgelöst, hat er nur noch eine 5%ige Chance, dass er fehlschlägt.

Er kann ohne Verzögerung am GE-SR eingesetzt werden, wenn der Gegenstand einsatzbereit ist. Nach dem Auslösen ist der Spruch verbraucht und unwiederbringlich verlohren.

Bei Stäben, die mehrere Ladungen besitzen, wurde diese Prozedur wiederholt angewandt.

5.2.3 Blitz

begrenzt(10m), aktiv, sofort – MP gg. MP

Pro volle 4 Intensitätslevel: 1W4 Schaden, Rüstung hilft nicht, Magischer Schutz schützt. Bsp: Int1-3: nur Lichtblitz; Int4-7: 1W4; Int8-11: 2W4; ...

5.2.4 Entriegeln

Berührung, Sofort

Ein Schloss wird mit diesem Spruch entriegelt. Dabei sollte der Spielleiter die Kompliziertheit des Schlosses festlegen (z. B.: Riegel 1 Pkt., einfaches Türschloss 3 Pkt., usw.). Diese Punkte sollte der Spruch mindestens an Intensität haben. Mit diesem Spruch kann auch ein magischer Riegel aufgehoben werden. Dazu muss die Intensität des magischen Riegels mit der des Entriegelns übertroufen werden.

5.2.5 Magischer Riegel

Berührung, Passiv, Temporär

Durch diesen Zauberspruch wird eine Tür, ein Tor, ein Gitter oder ähnliches magisch verschlossen gehalten. Dabei muss die Intensität mindestens so groß sein, wie die Masse der Tür. Um durch solch eine Tür zu kommen, muss die Stärke mit der Intensität des Riegels verglichen werden. Wird sie überwunden, so geht die Tür kurz auf, schliesst sich danach aber wieder sofort.

5.2.6 Magisches Geschoss

begrenzt(10m), aktiv, sofort – MP gg. MP

Pfeil, der pro Intensitätsstufe einen Schadenspunkt verursacht. Rüstung gilt. Reichweite entspricht der Reichweite des Spruches. Schaden ist physisch, d.h. Geschosß kann nicht von Antimagiesprüchen neutralisiert werden.

5.2.7 Wahrheitszwang

begrenzt(10m), aktiv, temporär – MP gg. MP

Wenn die Intensität größer als die IN des Opfers ist, dann muss dieses die Wahrheit sprechen (oder schweigen).

6 AP-Verlust-Zusatzregel

Wird ein Charakter getroffen oder nimmt sonst wie Schaden, so wird dieser Schaden gleichzeitig von Lebenspunkten sowie Ausdauerpunkten abgezogen. Dieser Ausdauerpunkteverlust kann nicht durch bloßes rasten zurückgewonnen werden. Um sich von solchem Abzug zu erholen, muss der Charakter erst wieder geheilt werden.

7 Abweichungen zum Regelbuch

S. xx, Erschaffen eines Vertrauten: Nimmt nur MA und nicht andere Eigenschaften.

8 Reisen auf der Geisterwelt

Da reale Welt und Geisterwelt an der Grenzebene zusammenstossen, haben auch die Gegebenheiten, Ereignisse und Geschichte der realen Welt Einfluss auf die Geisterwelt.

Befindet sich ein Schamane nicht auf der Geisterebene, sondern reist auf der weltlichen Ebene, so ist die Chance, dass ein Geist ihn angreift pro Tag gleich der Summe seines MA und des seines Anderen Ichs. Je nach Region wird diese Chance mit Boni, bzw. Mali versehen. Bei einer Chance über 100% trifft der Schamane auf jeden Fall auf ein ihm übel gesonnenes Wesen. Die Chance-100% gibt an, wie Wahrscheinlich es ist noch eine zweite Begegnung an diesem Tag zu haben.

Typische Boni/Mali:

Anzahl/Art des Lebens auf der realen Welt: Kreaturenansammlung auf der realen Ebene (Städte, Metropolen, etc.) +50, Land das leer von Kreaturen und Pflanzen ist (Wüste, Meer, Eiswüste, etc.) -20 Viel unberührtes pflanzliches Leben (Wald, Sumpf, Moor, Dschungel) +20

Geschichte: Grausamer Tod vieler Lebewesen (Altes Schlachtfeld, Hinrichtungsstätte) +50 Viel ertragenes Leid von Lebewesen (Friedhöfe (Trauernde), Große Abholzungen) +20

Magische Gründe: Magische Lande (Verwunschene Wälder, geheiligte Haine, etc.) +40 Tempel +60

Welche Wesen werden getroffen: Ein Schamane, der einen Geist angezogen hat, der ihn angreift, während er auf der realen Welt reist, trifft normalerweise auf bösartige, angriffslustige Wesen aus der Grenzregion. Je stärker er wird, desto größere Wesen bzw. Wesen von weiter weg zieht er an. Das heisst die Tabelle für diese Zufallsbegegnungen sollte v.a. bösartige Wesen erhalten, die mit ansteigender Zahl immer gefährlicher werden. Zum Wurf wird dann die Summe der MA von Schamane und Anderes Ich gezählt und die Kreatur abgelesen. Die Tabelle sollte von 0 bis mindestens 150 laufen und zwischen 0 und 40 sollte etwas relativ gutes passieren (z.B. Angriff eines Spruchgeistes).

Tabelle zu Zufallsbegegnungen eines Schamanen auf der weltlichen Ebene

Wurf	Kreatur	IN	MA/MP	SCH
1-20	Würfle auf der Tabelle der Grenzzone	-	-	-
21-28	Gefühl: Furcht, normal	-	3W6+6	1W3
29-36	Gefühl: Schmerz, normal	-	3W6+6	1W3
37-44	Gefühl: Wahnsinn, normal	-	3W6+6	1W3
45-52	Krankheit: Hirnfieber, normal	-	3W6+6	1W3
53-60	Krankheit: Kriechende Kälte, normal	-	3W6+6	1W3
61-68	Krankheit: Schütteln, normal	-	3W6+6	1W3
69-76	Krankheit: Schwund, normal	-	3W6+6	1W3
77-84	Krankheit: Seelenschwund, normal	-	3W6+6	1W3
85-90	Gespenst, klein	2W6+6	4W6	1W3
91-96	entkörperlichter Schamane	1W6+12	3W6+6	1W3
97-102	Schreckgespenst, ST, normal	2W6+6	3W6+6	1W6
103-108	Schreckgespenst, KO, normal	2W6+6	3W6+6	1W6
109-114	Schreckgespenst, IN, normal	2W6+6	3W6+6	1W6
115-117	Gefühl: Furcht, groß	-	5W6+6	1W3
118-120	Gefühl: Schmerz, groß	-	5W6+6	1W3
121-123	Gefühl: Wahnsinn, groß	-	5W6+6	1W3
124-126	Krankheit: Hirnfieber, groß	-	5W6+6	1W6
127-129	Krankheit: Kriechende Kälte, groß	-	5W6+6	1W6
130-132	Krankheit: Schütteln, groß	-	5W6+6	1W6
133-135	Krankheit: Schwund, groß	-	5W6+6	1W6
136-138	Krankheit: Seelenschwund, groß	-	5W6+6	1W6
139-141	Gespenst, mittel	3W6+6	6W6	1W6
142-143	Schreckgespenst, ST, groß	3W6+6	5W6+6	1W8
144-145	Schreckgespenst, IN, groß	3W6+6	5W6+6	1W8
146-147	Schreckgespenst, KO, groß	3W6+6	5W6+6	1W8
148-149	Gespenst, groß	4W6+6	8W6	1W8
150-151	Dämon	div.	div.	div.
152-153	Aspekt des Bösen	20	35	1W8

Für wirkliches Bereisen der Geisterwelt gibt es andere Tabellen, die nach Art der realen Welt aufgeteilt sind und auf denen alle 15min gewürfelt wird modifiziert durch einen Geistreise-Wurf. Auf diesen Tabellen sind dann vor allem nützliche und harmlose Geister zu finden und eher selten wirklich böse Dinger.

Wenn man sich auf der Geisterebene bewegt, kann jedes Wesen mit dem Charakter in Geisterkampf treten, da das die normale Form der Auseinandersetzung auf dieser Ebene ist.

Bereisen der Geisterwelt-Tabelle

Grenz	Äußere	Innere	Kreatur	IN	MA/MP	SCH	GK ini.
1-2			Chonchon, normal	4W6	3W6+6	1W4	nein
	1-3		Chonchon, groß	5W6	5W6+6	1W4	nein
	4		Elementar: Gnom, 1W3 qm	qm W6	qm W6	1W3	nein
		1-3	Elementar: Gnom, 1W6+3 qm	qm W6	qm W6	1W6	nein
			Elementar: Gnom, 1W10+9 qm	qm W6	qm W6	1W10	nein
	5		Elementar: Salamander, 1W3 qm	qm W6	qm W6	1W3	nein
		4-6	Elementar: Salamander, 1W6+3 qm	qm W6	qm W6	1W6	nein
			Elementar: Salamander, 1W10+9 qm	qm W6	qm W6	1W10	nein
	6		Elementar: Schatten, 1W3 qm	qm W6	qm W6	1W3	nein
		7-9	Elementar: Schatten, 1W6+3 qm	qm W6	qm W6	1W6	nein
			Elementar: Schatten, 1W10+9 qm	qm W6	qm W6	1W10	nein
	7		Elementar: Sylphe, 1W3 qm	qm W6	qm W6	1W3	nein
		10-12	Elementar: Sylphe, 1W6+3 qm	qm W6	qm W6	1W6	nein
			Elementar: Sylphe, 1W10+9 qm	qm W6	qm W6	1W10	nein
	8		Elementar: Undine, 1W3 qm	qm W6	qm W6	1W3	nein
		13-15	Elementar: Undine, 1W6+3 qm	qm W6	qm W6	1W6	nein
			Elementar: Undine, 1W10+9 qm	qm W6	qm W6	1W10	nein
	9-11		Gefühl: Furcht, normal	-	3W6+6	1W3	ja
		16-18	Gefühl: Furcht, groß	-	5W6+6	1W3	ja
	12-14		Gefühl: Schmerz, normal	-	3W6+6	1W3	ja
		19-21	Gefühl: Schmerz, groß	-	5W6+6	1W3	ja
	15-17		Gefühl: Wahnsinn, normal	-	3W6+6	1W3	ja
		22-24	Gefühl: Wahnsinn, groß	-	5W6+6	1W3	ja
	18-22		Heilungsgeist, normal	-	4W6	1W6	nein
		25-29	Heilungsgeist, groß	-	6W6	1W6	nein
3-12			Intelligenzgeist, klein	1W6	2W10	1W3	nein
	23-28		Intelligenzgeist, mittel	1W10	3W10	1W3	nein
		30-34	Intelligenzgeist, groß	2W6	4W10	1W3	nein
13			Krankheit: Hirnfieber, normal	-	3W6+6	1W3	ja
	29		Krankheit: Hirnfieber, groß	-	5W6+6	1W6	ja
14			Krankheit: Kriechende Kälte, normal	-	3W6+6	1W3	ja
	30		Krankheit: Kriechende Kälte, groß	-	5W6+6	1W6	ja
15			Krankheit: Schütteln, normal	-	3W6+6	1W3	ja
	31		Krankheit: Schütteln, groß	-	5W6+6	1W6	ja
16			Krankheit: Schwund, normal	-	3W6+6	1W3	ja
	32		Krankheit: Schwund, groß	-	5W6+6	1W6	ja
17-18			Krankheit: Seelenschwund, normal	-	3W6+6	1W3	ja
	33-34		Krankheit: Seelenschwund, groß	-	5W6+6	1W6	ja
19-28	35-41		Magiegeist, normal	3W6	3W6+6	1W3	nein
		35-41	Magiegeist, groß	4W6	5W6+6	1W6	nein
			Manageist, klein	-	2W6+3	1W3	nein
	42-47		Manageist, mittel	-	3W6+3	1W3	nein
		42-46	Manageist, groß	-	4W6+3	1W3	nein
29-58			Zaubergeist, klein	wie Spruch	3W6 (min IN)	1W3	nein
	48-57		Zaubergeist, mittel	wie Spruch	4W6 (min IN)	1W3	nein
		47-51	Zaubergeist, groß	wie Spruch	5W6 (min IN)	1W3	nein
		52-59	Kultgeist	div.	div.	div.	div.
	58-61		Dämon	div.	div.	div.	div.
59-68			Gespenst, klein	2W6+6	4W6	1W3	ja
	62-68		Gespenst, mittel	3W6+6	6W6	1W6	ja
		60-68	Gespenst, groß	4W6+6	8W6	1W8	ja
69-70			Geist eines Ghuls	3W6	2W6+6	1W3	nein
	69-71		Höllenkugel, normal	4W6	3W6+6	1W3	nein
		69-72	Höllenkugel, normal	4W6	3W6+6	1W3	nein
	71		Nymphen: Drude	2W6+12	2W6+20	1W6	nein
	72		Nymphen: Dryade (Wald)	3W6+6	2W6+16	1W6	nein
	73		Nymphen: Najade (Wasser)	3W6+6	2W6+18	1W6	nein
	74		Nymphen: Oreade (Berge)	3W6+3	3W6+6	1W6	nein
	75		Schreckgespenst, ST, normal	2W6+6	3W6+6	1W6	ja
	76		Schreckgespenst, IN, normal	2W6+6	3W6+6	1W6	ja
	77		Schreckgespenst, KO, normal	2W6+6	3W6+6	1W6	ja
		72	Schreckgespenst, ST, groß	3W6+6	5W6+6	1W8	ja
		73	Schreckgespenst, IN, groß	3W6+6	5W6+6	1W8	ja
		74	Schreckgespenst, KO, groß	3W6+6	5W6+6	1W8	ja
78-82	75-78	73-77	entkörperlichter Schamane	1W6+12	3W6+6	1W3	ja
83-97		78-87	zur Äußeren Zone	-	-	-	-
98	79-88		zur Inneren Zone	-	-	-	-
	89-98	88	zur Grenzzone	-	-	-	-
		89	Aspekt des Bösen	20	35	1W8	ja
		90-99	Besonderes (Ort, Besonderer Geist)	-	-	-	-
	99		Würfle auf der Tabelle der Grenzzone	-	-	-	-
99-100		100	Würfle auf der Tabelle der Äußeren Zone	-	-	-	-
	100		Würfle auf der Tabelle der Inneren Zone	-	-	-	-

Reaktionen von getroffenen Zufalls-Geistern (aus dem Web (von wem?):

Grundstimmung des Geistes wird vom SL entschieden, dann wird gewürfelt.

Böse	Neutral	Freundl.	Reaktion
01-05	01-10	01-15	Getroffene Kreatur ist extrem freundlich und sehr willig Vorschläge anzunehmen
06-15	11-30	16-75	Getroffene Kreatur will die Gruppe / die Person weiterziehen lassen und seinem eigenen Weg folgen
16-25	31-70	76-85	Getroffene Kreatur ist unschlüssig und wird für eine gewisse Zeit oder bis etwas besonderes oder einschätzbares passiert in der Umgebung bleiben
26-85	71-90	86-95	Getroffene Kreatur mag die Gruppe / die Person nicht und zeigt dies offen. Dies bedeutet aber noch keinen blinden Hass.
86-00	91-00	96-00	Getroffene Kreatur kann ihre Verachtung und / oder ihren Hass gegen die Gruppe / die Person nicht verheimlichen

Sprüche von Spruchgeistern

Grenzzone	Äussere	Innere	Zauberspruch	Punkte
1-4	1		Anzünden	1
5-6	2-4	1-4	Aufheben von Magie	var.
7-8	5-6	5-7	Ausdauer	var.
9-10	7-9	8-11	Aussehen	var.
		12-13	Beschwören von (Gattung)	Ritual
11-12	10-11	14-16	Beweglichkeit	var.
		17-18	Binden von (Gattung)(Verzauberung)	Ritual
13-14	12-14		Demoralisieren	2
15-17	15-16		Dunkelwand	2
18-19	17-19	19-21	Eisenhand	var.
20-23	20		Fanatismus	1
24-25	21-23	22-25	Fernsicht	var.
26	24-28	26-27	Feuerklinge	4
27-29	29-30		Feuerpfeil	2
30-31	31-33	28-30	Gedankensprache	var.
32-33	34-35	31-34	Gegenmagie	var.
34-35	36-38	35-38	Geisterschirm	var.
36-37	39-41	39-41	Geschicklichkeit	var.
38	42-43	42-45	Geschoßbündel	var.
39-40	44-46	46-48	Heilen	var.
41-42	47-48	49-52	Kleben	var.
43-44	49-51	53-55	Knüppelzauber	var.
45-46	52-53	56-59	Konstitution	var.
47-50	54		Kontrolle über (Gattung)	1
51-54	55-56		Licht	1
55	57-61	60-61	Lichtwand	4
56-57	62-63	62-64	Löschen	var.
		65-66	Magiepunktmatrix (Verzauberung)	Ritual
		67-68	Panzern (Verzauberung)	Ritual
58-59	64-66	69-71	Reparieren	var.
60-61	67-68	72-75	Scharfklinge	var.
62-64	69-70		Scharfschuß	1
65-66	71-72	76-79	Schimmern	var.
67-68	73-75	80-82	Schutz	var.
69-71	76-77		Sichtbarkeit	2
72-75	78		Spüren von Feinden	1
76-79	79-80		Spüren von Maige	1
80-83	81		Spüren von (Substanz)	1
84-85	82-84	83-86	Stärke	var.
		87-88	Stärken (Verzauberung)	Ritual
86-87	85-86	89-91	Stille	var.
88	87-89	92-95	Stumpfklinge	var.
89-90	90-91	96-98	Verlangsamen	var.
91-94	92		Verletzen	1
95-97	93-95		Verwirren	2
			Zaubermatrix (Verzauberung)	Ritual
98-99	96-99		Zweites Gesicht	3
100	100	99-100	Besonderer Spruch (Zauberei, neuer Spruch)	div.

Tabelle zur Festlegung der Punkte von variablen Zaubersprüchen

Grenzzone	Äussere	Innere	Punkte für variable Zauber
1-40	1-5		1 Punkt
41-70	6-15		2 Punkte
71-90	16-36		3 Punkte
91-00	37-62	1-5	4 Punkte
	63-83	6-15	5 Punkte
	84-93	16-36	6 Punkte
	94-98	37-62	7 Punkte
	99-00	63-83	8 Punkte
		84-93	9 Punkte
		94-98	10 Punkte
		99-00	1W10+10 Punkte
