

## Status und Adel

Der Vorteil Status wurde genauer definiert und in ein eigenes Kapitel gebracht. Unten als Auszug aus diesem Kapitel ist die Tabelle der Punkte-Kosten für verschiedene Adelstitel. (Keine Angst, Tanebria wir kein Adels- und Hof-Con)

Erfahrungspunkte	Adelsart	Adelstitel	Anrede
5	Kein Adel	Knappe, Kammerzofe	keine
10	Niederer Adel	Ritter	Herr, edle Dame
20		Reichsritter	Edler Herr, edle Dame
30	Landadel	Baron, Baronin	Euer Gnaden
40		Graf, Gräfin	Euer Gnaden
50		Markgraf, Markgräfin	Euer Hoheit
Absprache mit der SL	Hochadel	Fürst, Fürstin	Euer fürstlich Hoheit
Absprache mit der SL		Herzog, Herzogin	Euer Durchlaucht
Absprache mit der SL		Prinz, Prinzessin	Euer königliche Hoheit

## Schlösser knacken 10-100 Punkte

Diese Fertigkeit wurde in der Anwendung verändert:

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann man, so man entsprechendes Werkzeug besitzt, Schlösser öffnen. Je nach Grad können entsprechend schwierige Schlösser geknackt werden. Ein Schloß wird bei LiveQuest durch einen Beutel mit Kugeln symbolisiert, der an die Tür, oder was auch immer damit verschlossen werden soll, gehängt wird. In einem solchen Beutel befinden sich eine bestimmte Anzahl Kugeln. Die meisten davon sind weiß, eine jedoch ist schwarz und möglicherweise auch eine oder mehrere rot. Das Prinzip ist denkbar einfach: Pro 10 Punkte in der Fähigkeit Schlösser knacken darf ein Charakter eine Kugel ziehen. Zieht er dabei die schwarze Kugel, so hat er das Schloß geknackt und braucht keine weiteren Kugeln zu ziehen. Zieht er jedoch eine rote Kugel, so hat er eine Falle ausgelöst. Die Wirkung der Falle ist auf einem kleinen zusammengefalteten Zettel, der an dem Beutel befestigt ist, beschrieben (natürlich spricht nichts dagegen, auch Schlösser ohne Fallen mit leeren Zettelchen zu verzieren). Hat er erst mal eine rote Kugel gezogen, nützt ihm auch die Fähigkeit „Fallen entschärfen“ nichts mehr. Beschließt ein Charakter jedoch, vor dem Öffnungsversuch das Schloß zu inspizieren und besitzt er die Fähigkeit „Fallen stellen/entschärfen“, so darf er den Zettel entfalten und durchlesen. Ist sein Wert in der Fähigkeit „Fallen stellen/entschärfen“ größer als die Stärke der Falle, so kann er sie entschärfen. Andernfalls wird die Falle hierdurch ebenfalls ausgelöst. Danach wird der Zettel mit den Worten „Entschärft“ oder „Ausgelöst“ markiert oder einfach entfernt. Pro 12 Stunden steht jedem Schlösserknacker ein Öffnungsversuch zu. Wer ein Schloß öffnen kann, kann dieses auch wieder schließen.

## Wurfwaffenspezialist 15 Punkte

Dieser Spezialist fehlte bisher im Regelwerk:

Es müssen zuerst die zwei Waffenfertigkeiten „kurze Waffen“ und „Wurfwaffen“ und die Fertigkeit „Waffenkunde“ erlernt werden, bevor der Wurfwaffenspezialist erworben werden kann. Der Spieler muß sich dann eine bestimmte Waffe auswählen und mit dieser zum Spezialisten werden (z. B. Wurfmesser, Wurfsterne, Bola oder Wurfaxt...). Mit dieser Waffe verursacht der Spezialist bei einem Treffer einen zusätzlichen Punkt Schaden. Der Waffenspezialist kann *nicht* mit dem Berserker kombiniert werden.

## Giftherstellung

Die Faktorberechnung wurde geändert, damit auch wieder stärkere Gifte hergestellt werden können:

Normalerweise muß ein Gift eingenommen werden, um zu wirken. Es sind jedoch auch andere Wirkungsarten möglich, jedoch muß der Giftmischer über entsprechende Fertigkeiten verfügen. Das bedeutet, daß er für andere Wirkungsarten ein Vielfaches der Stärke des Giftes an Punkten in der Fertigkeit Giftherstellung benötigt. Der Faktor für ein gewöhnliches Gift beträgt in der Regel eins, erhöht sich aber für verschiedene Wirkungs- und Giftarten. Die verschiedenen Erhöhungen sind natürlich kumulativ.

Wirkungsart	Faktor
Einnahme	+0
Wunde	+1
Kontakt	+2
Schaden	+1
Tödlich	+2

Der Faktor für das Gift setzt sich kumulativ aus den einzelnen Teilfaktoren zusammen. Das bedeutet, will ein Giftmischer ein tödliches Gift der Stärke 10 (Minimalstärke) brauen, das bei Berührung mit bloßer Haut wirkt, so setzt sich der Faktor folgendermaßen zusammen: **1** (jedes Gift hat einen Mindestfaktor von 1) **+2** (für die Wirkung bei Hautkontakt) **+2** (für die tödliche Wirkung) = 1+2+2 = 5. Er muß hierfür also mindestens einen Fertigkeitswert von

$$10 \times (1+2+2) = 50$$

besitzen. Um gegen ein solches Gift immun zu sein, bedarf es jedoch lediglich einer Giftimmunität von 10!

### **Alchemie:**

Diese Fertigkeit wurde erweitert, man kann jetzt diverse Tränke brauen, muß aber jeden einzeln erlernen:

Dies ist die hohe Kunst, magische Tränke zu brauen, welche zumeist durch Einnahme eine bestimmten Effekt bewirken. Solcherlei Tränke sind keine Gifte, und daher schützt Giftimmunität auch nicht dagegen. Glücklicherweise sind die meisten alchemischen Gebräue eher positiver Natur (zumindest behaupten die Alchimisten das).

### **Was ein Alchemist so alles braucht...**

Um alchemische Mixturen herstellen zu können, braucht man folgende Dinge: Das alchemische Grundwissen (die Fähigkeit Alchemie), Rezepte für die verschiedenen Tränke (jeder Trank muß einzeln erworben werden), eine alchemische Laborausrüstung (der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt) und natürlich eine ganze Menge Zeit, die der Alchemist vorzugsweise in seinem Labor verbringt (jeder Trank hat eine Brauzzeit, die sich aus EP-Kosten des Trankes mal 3 in Minuten errechnet).

### **Haltbarkeit von Tränken**

Alchemische Mixturen sind eine sehr instabile Angelegenheit und neigen leicht dazu, zu zerfallen, zu explodieren oder einfach schlecht zu werden, wenn sie nicht sachgemäß gelagert werden. Natürlich kann jeder einen magischen Trank in der Tasche mit sich herumtragen, aber auf diese Art und Weise wird er nach Ablauf von drei Tagen unbrauchbar. Ein Alchimist weiß glücklicherweise etwas besser Bescheid und kann somit Tränke, deren aufsummierter Gesamtpunktwert die Hälfte der EP, welche er für alchemische Fertigkeiten (Grundfertigkeit + Rezepte) ausgegeben hat, aufbewahren. Das bedeutet der Alchemist (und nur der!) kann Tränke, welche er auf einem vorherigen Con gebraut hat, auch auf dem nächsten LARP noch einsetzen.

### **Alchemie**

#### **10 Punkte**

Dies ist die Grundfertigkeit zum Brauen von alchemischen Tränken. Ein Trank muß jeweils ein Volumen von 0,1 l betragen (das entspricht ungefähr einem halben Wasserglas), um wirksam zu sein. Die Wirkung eines Trankes hält, wenn nicht anders angegeben, von der Einnahme bis zum nächsten Sonnenauf- oder untergang an. Die Angabe „einen Tag“ bedeutet ebenfalls, daß der Trank bis zum nächsten Sonnenauf- oder untergang wirkt. Wünscht ein Alchemist mehrere Dosen eines Trankes gleichzeitig zu brauen, so braucht er zum einen eine Größere oder eine zweite Apparatur und entsprechend mehr Zeit. Für die doppelte Menge benötigt er dann die 1,5-fache Zeit und für die dreifache Menge benötigt er die doppelte Zeit. Sollte jemand noch größere Mengen brauen wollen, so benötigt er wahrscheinlich einen weiteren Alchemisten + Labor, da eine so große Menge von einer Person nicht mehr zu überwachen ist.

### **Die Rezepte**

#### **Antimagietrank**

#### **20 Punkte**

Dieser Trank kann von Personen eingenommen oder auf Gegenstände aufgetragen werden. Er wirkt dabei wie der Zauber ‚Magie zerstören‘

**Astraltrank** **5-30 Punkte**

Gibt einem Magiekundigen pro Stärkepunkt eine MP zurück. Leider Stumpft man sehr schnell gegen die Wirkung dieses Trankes ab, so daß man maximal einmal pro Tag seine magischen Fähigkeiten auf diese Weise auffrischen kann.

**Berserkertrank** **10 Punkte**

Ein Charakter, welcher den Trank trinkt erhält für einen Tag die Fähigkeit ‚Berserker‘.

**Energieresistenz** **10/20 Punkte**

Dieser Trank macht immun gegen die Energie-zauber Energiehand und Energiebolzen. Ein Stärke 10 Trank schützt jeweils gegen die erste Attacke dieser Art, ein Stärke 20 Trank sogar gegen sämtliche Attacken innerhalb der Wirkungsdauer.

**Erdresistenz** **10/20 Punkte**

Dieser Trank schützt vor den Urgewalten des Elementes Erde, wie sie durch Erdstoß und Erdpfeile beschworen werden können. Die Wirkungsweise ist analog den anderen Elementarresistenztränken.

**Feuerresistenz** **10/20 Punkte**

Dieser Trank schützt vor der Elementargewalt des Feuers (in Form von Feuerball oder Flammenklinge). Die Wirkungsweise ist analog den anderen Elementarresistenztränken.

**Heiltrank** **5-40 Punkte**

Nach diesem Rezept kann man entweder Stärkungstränke brauen, welche bei Einnahme dem Patienten vorübergehend 1 LP pro 5 Punkte Trankstärke zurückgeben (Wirkung hält drei Stunden) oder Heiltränke, welche 1 LP pro 10 Punkte Trankstärke zurückgeben.

**Krankheitsheiltrank** **5-30 Punkte**

Nach diesem Rezept kann ein Trank gebraut werden, der gegen eine spezielle Krankheit wirkt. Dabei muß die Trankstärke gleich der halben Stärke der Krankheit sein. Mit etwas mehr Aufwand (Stärke des Trankes gleich Stärke der Krankheit) kann man sogar einen Trank brauen, der gegen eine beliebige Krankheit wirkt.

**Krankheitstrank** **20-60 Punkte**

Die Stärke eines solchen Trankes muß jeweils der doppelten Stärke der Krankheit entsprechen, die er verursachen soll

**Liebestrank** **10/20/30/50 Punkte**

Im Gegensatz zu konventionellen Liebesdrogen, welche von Giftmischern hergestellt werden können handelt es sich bei diesem Liebestrank wie bei allen alchemischen Produkten um ein magisches Gebräu. Ein Liebestrank der Stärke 10 bringt das Opfer dazu sich in die erstbeste Person zu verlieben, die ganz grob seinen persönlichen Vorlieben entspricht und ihm nach Einnahme über den Weg läuft. Ein Trank der Stärke 20 hingegen bringt den Trinkenden dazu sich in das nächstbeste Wesen zu verlieben, daß ihm nach der Einnahme über den Weg läuft. Mit einem Liebestrank der Stärke 30 kann der Alchimist sein Opfer sogar soweit beeinflussen, daß er ein Charakteristikum des Objektes der Begierde des Trinkenden festlegen kann (z.B. Rasse oder Geschlecht oder aber auch ‚jemand der eine schwarze Nelke trägt‘). Mit einem Liebestrank der Stärke 50 zu guter letzt fixiert der Alchimist das Opfer auf eine bestimmte Zielperson, das Liebestrankene Opfer wird nichts unversucht lassen um diese Person zu finden und ihr (oder ihm) seine Liebe zu beweisen.

**Luftresistenz** **10/20 Punkte**

Glücklicherweise läßt einen dieser Trank nicht einen grausamen Erstickungstod sterben, sondern schützt vor den Zaubern Blitz und Windstoß. Die Wirkungsweise ist analog den anderen Elementarresistenztränken.

**Regenerationstrank** **10-100 Punkte**

Für 10, 20 bzw. 40 Punkte Stärke kann man nach diesem Rezept einen Trank brauen, der die natürliche Heilung verdoppelt, vervierfacht oder sogar verachtfacht. Für 60 Punkte kann dieser Trank abgetrennte Ohren, Nasen, Hände oder Füße, für 80 Punkte Arme oder Beine und für 100 sogar Augen oder innere Organe regenerieren. Natürlich wirkt dieser Trank nur auf eine Verstümmelung zur Zeit.

**Rüstungsbalsam****5-30**

Für 5-25 Stärkepunkte repariert ein Waffenbalsam durch Auftragen einen Rüstungsschutzpunkt an einer Trefferzone. Ein Trank der Stärke 30 gibt der Rüstung sogar einen zusätzlichen Rüstpunkt an einer Trefferzone, der entweder nach einem Tag oder durch Beschädigung (der zusätzliche Rüstpunkt wird immer als erstes abgezogen) verloren geht.

**Schwächetrunk****10 Punkte**

Dieser Trunk verursacht nach der Einnahme ein allgemeines Schwächegefühl, welches dazu führt, daß ein Charakter für einen Tag die Fähigkeiten ‚Berserker‘ und ‚Waffenspezialist‘ nicht mehr anwenden kann. Des Weiteren verursacht der Charakter während der Wirkungsdauer auch mit Zweihandwaffen nur noch einen Punkt Basisschaden, da ihm einfach die Kraft fehlt Waffen dieses Gewichtes effizient zu führen.

**Waffenbalsam****10/20 Punkte**

Dieser Trank wird durch das Auftragen auf eine Waffe verwendet und ist bei Stärke 10 in der Lage eine beschädigte (z.B. durch den Zauber Klingenrost) Waffe zu reparieren. Ein Waffenbalsam der Stärke 20 enthält soviel magische Energie, daß eine Waffe zudem für den nächsten Kampf oder einen Tag lang magisch ist.

**Wahrheitsserum****15/25/40 Punkte**

Das Opfer, daß diesen Trank eingeflößt bekommt (es muß ihn schon schlucken oder ohnmächtig sein) muß auf ein, zwei oder drei Fragen wahrheitsgemäß antworten. Es kann sich jedoch nicht durch Schweigen vor einer Antwort drücken. Ein Opfer verträgt jedoch maximal einen solchen Trank pro Tag. Weitere Tränke sind wirkungslos.

**Wasserresistenz****10/20 Punkte**

Dieser Trank schützt einen leider nicht davor bei Regen naß zu werden aber er bewahrt einen Charakter dafür vor den Auswirkungen der Sprüche Eisspeer und Schneesturm. Für 10 Punkte schützt der Trank gegen die erste Attacke, für 20 Punkte gegen sämtliche Attacken innerhalb der Wirkungsdauer.

**Magie:**

Wir haben eine „abgespeckte“ Version der göttlichen Kraft aufgenommen „Paladin- und Ordenskriegermagie“ und die Regeln für Zauber in Rüstung verändert. Nutzer der göttlichen Kraft (beide Arten) können für weitere EP Zauber in Rüstung zusätzlich noch weiter perfektionieren:

EP	Magieform	Voraussetzung
10	Intuitive Magie	Rasse
15	Beschwörende Magie	Glaube an Naturgeister/Totem
20	Göttliche Kraft	Gunst einer Gottheit/Element
10	Göttliche Kraft der Paladine	Gunst einer Gottheit
25	Spruchmagie	keine
30	Runenmagie	keine

**Magie und Metall**

Um dieses Verhältnis zu klären, muß zunächst eine Grundeigenschaft von Metall aufgeführt werden. Metall ist von Natur aus nichtmagisch, was dazu führt, daß es magische Energien wie ein Schwamm aufsaugt und nur sehr schwer wieder abgibt. Für Leute, die Fremdwörter lieben, spricht man bei diesem Phänomen auch von Osmose (Ausgleich der Konzentrationen). Diese Tatsache führt dazu, daß ein Zaubernder in Plattenpanzerung schon überaus mächtig sein muß, um die Energien von dem Metall abzulenken. Generell gilt: Die Behinderung beim Zaubern errechnet sich nur aus der am stärksten gepanzerten Stelle. Für 1 Rüstungspunkt durch Metall werden alle Zauber um 5 MP teurer. D.h. daß ein Zauberer, der 5 Rüstungspunkte durch Metall besitzt, für alle Zauber, die er wirkt, 25 MP mehr ausgeben muß. Diese Eigenschaft des Metalls wirkt sich auch beim Erschaffen von magischen Gegenständen aus. Das Metall, auf dem der Spruch gespeichert werden soll, saugt die Magie praktisch auf. Um es trotzdem auf die Speicherung eines Spruches vorzubereiten, muß der Zaubernde

mehr Kraft aufwenden (die Sprüche *magischer Gegenstand* und *Zauber binden* kosten 5 MP mehr). Damit der gespeicherte Spruch ausgelöst werden kann, benötigt er ebenfalls mehr Energie, wird also ebenfalls um 5 MP teurer. Hieraus ergibt sich folgende Rechnung: Ein Zauberer, der einen Ring permanent mit dem Spruch *Magie spüren* belegen will, benötigt 20 MP für *magischer Gegenstand* und 5 MP durch die Erschwernis. Außerdem benötigt er 5 MP für *Magie spüren* und 5 MP durch das Metall. D.h. er gibt auf einen Schlag 35 MP für die Herstellung des Artefaktes her, wobei er 10 MP davon permanent verliert (5 MP für *Magie spüren* und 5 MP, da der Spruch das Metall schwerer verläßt). Kommt nun jemand auf die Idee, eine Metallrüstung auf diese Weise zum Artefakt zu machen, so gelten dieselben Regeln wie bei anderen metallischen Artefakten, nur daß sich die Erschwernisse wie beim Zaubern in Metallrüstung mit dem Rüstwert erhöhen. Diese Regelung tritt jedoch nur bei Zaubern ein, die durch *magischer Gegenstand* oder *Zauber binden*, magisch gebunden werden. Wird z.B. eine Waffe durch den Spruch *Flammenwaffe* zur magischen Waffe, ist der Zauber nicht erschwert, da der Spruch das Metall selbst verändert und die magische Energie nicht wieder freigesetzt werden muß.

## **Die verschiedenen Magieformen (Auszug aus dem RW, hier nur die göttliche Kraft)**

### **Göttliche Kraft**

Sie ist nur jenen gegeben, die reinen Herzens und wahre Verfechter ihres Glaubens sind. Die Kleriker haben ihre Magiefähigkeit einzig und allein ihrer Gottheit bzw. ihrem Elementar zu verdanken. Sie werden also alles tun, um ihre Gottheit nicht zu verärgern und die Magiefähigkeit (und somit alle dafür ausgegebenen EP's) zu verlieren. Männliche Kleriker tragen den Titel Frater und Weibliche Soris. Kleriker haben die Angewohnheit, vor jedem Zauber, den sie wirken, ein Gebet um Hilfe und Gnade an ihre Gottheit bzw. Elementar zu richten. Sollte ein Kleriker einen kleinen Hader mit seiner Gottheit haben, so ist diese noch gnädig und sieht darüber hinweg (es regenerieren sich lediglich die MP so lange nicht mehr, bis der Zwist oder die Zweifel bereinigt wurden). Wagt es jedoch ein Kleriker, seiner Gottheit vollständig zu entsagen, so ist die Gottheit verärgert (Folgen s.o.). Entsaugt der Kleriker seiner Gottheit und schwingt auch noch lästerliche Reden, so ist sie ernstlich erzürnt und der Kleriker (wenn er Glück hat) einfach nur tot.

### **Die Fähigkeiten der Paladine**

Paladine und Ordenskrieger verfügen oftmals über eingeschränkten Zugriff auf die Göttliche Kraft. Sie können dadurch alle Zauber ihrer Priesterschaft aus den Bereichen Kampf, Schutz und Heilung wirken. Wenn ein Ordenskrieger in der Gunst seiner Gottheit steigt, so kann er sich jederzeit die vollen göttlichen Fähigkeiten für weitere 10 EP kaufen.

### **Die besondere Gunst der Götter...**

Wie wir bereits wissen vertragen sich Magie und Metall und Metallrüstungen nicht besonders gut. Da die Göttliche Kraft jedoch nicht vom Zaubernenden selbst, sondern von seinem Gott kommt und einige Götter durchaus das martialische Gebaren ihrer Gläubigen unterstützen, so ist es möglich, daß die Kräfte nicht erst durch den Zaubernenden gebündelt werden müssen, sondern von seinem Gott höchstpersönlich in die gewünschte Bahn gelenkt werden. Solches Wohlwollen lassen sich die Götter verständlicherweise nicht jedem zu Teil werden, sondern nur denen, die es sich auch redlich verdient haben. Das bedeutet im Klartext folgendes: Zahlt ein Priester oder Ordenskrieger für einen Spruch die doppelten EP (es ist möglich einen Spruch den man bereits besitzt ‚nachzurüsten‘ in dem man die restlichen EP ‚nachbezahlt‘), so kann er diesen einen Spruch durch die besondere Gnade seines Gottes auch in Rüstung ohne Behinderung zaubern. Diese Fähigkeit, die es ausschließlich für die Göttliche Kraft gibt, muß für jeden Spruch einzeln erworben werden um diesen in Metallrüstung ohne Abzüge zaubern zu können. Für alle anderen Sprüche des Charakters gelten die selben Regeln wie bisher.

### **Zaubersprüche:**

Es haben 3 neue Zauber das Licht der Welt erblickt.

Geister Beschwören ist jetzt erweitert auf Elementare und magische Rüstung kostet nun mehr MP.

### **Höhere Untote Beherrschen (R)                      MP: 30 EP: 40 Erlernbar von Chaospriestern und Spruchmagiebenutzern**

#### **Komponenten:**

Zwei identische Bergkristalle.

**Anwendung:**

Der Zaubernde hält die beiden Kristalle fest umschlossen in seiner rechten Hand und berührt damit abwechselnd sich und den Untoten. Dann befestigt er den einen Kristall an dem zu beherrschenden Untoten und den anderen an sich selbst. Der Kristall muß dabei die bloße Haut berühren.

**Dauer:**

1 Tag oder bis der Untote vernichtet oder einer der Kristalle von seinem Träger getrennt wird.

**Reichweite:**

Berührung

**Mag. Worte:**

Animans noctis vocem audi! Auctoritas mea voluntatem frangit. Verbum meum consequi sit tua contentio. Nihil aliud animus inpleat. Voluntas mea est tua vita.

**Effekt:**

Durch diesen Spruch kann der Zaubernde höhere Untote, die über einen eigenen Willen verfügen, wie z.B. Vampire oder Banshees beherrschen. Er sollte aber bedenken, daß hierfür ein langwieriges Ritual nötig ist bei dem der Untote anwesend sein muß. Außerdem ist dieser Zauber nicht unbedingt zuverlässig, da „höhere Untote“ ein sehr weit gefaßter Begriff ist. Daher kann dieser Zauber bei sehr mächtigen Wesen, wie z.B. einem Lich schon mal etwas teurer werden oder gar versagen.

**Niedere Untote Beherrschen****MP:15 EP: 20****Erlernbar von Chaospriestern und Spruchmagiebenutzern****Komponenten:**

Ein mit arkanen Symbolen bedeckter Knochen

**Anwendung:**

Der Zaubernde deutet mit dem Knochen auf den Untoten und spricht die magischen Worte

**Dauer**

Solange der Untote existiert, maximal einen Tag.

**Reichweite:**

Sicht

**Mag. Worte:**

Tu ex tenebris natus pare mihi. Meum iussum fequere

**Effekt:**

Mit diesem Spruch kann der Zaubernde niedere Untote, wie Ghule, Zombies oder Skelette unter seine Kontrolle bringen. Der Spruch wirkt nur, wenn diese nicht von ihrem Beschwörer, der sich in Sichtweite befindet, kontrolliert werden.

**Untote vertreiben****MP: 10****EP: 15****Erlernbar von Priestern (außer Chaos)****Komponenten:**

Heiliges Symbol

**Anwendung:**

Der Zaubernde deutet mit dem Symbol auf den Untoten und spricht die magischen Worte.

**Dauer:**

Einen Tag

**Reichweite:**

Sicht

**Mag. Worte:**

In nomine (Name der Gottheit), vade retro!

**Effekt:**

Ein niederer Untoter flieht solange, bis er außer Sichtweite des Zaubernden ist und wagt sich für die Zauberdauer nicht mehr in die Nähe des Zaubernden. Als niedere Untote zählen z.B. Ghule, Zombies oder Skelette und alle Untoten ohne eigenen Willen.

**Geister/Elementare beschwören ( R )****MP: 20 EP: 25****Komponenten:**

Asche, Spucke vom Zaubernden für Naturgeister, ein Lagerfeuer für einen Feuelementargeist, Rauchpulver für einen Luftelementargeist, einen aufgeschichteten Erdhaufen für einen Erdelementargeist und eine große Schale mit Wasser für einen Wasserelementargeist, außerdem zusätzlich für alle Geister eine Opfergabe

**Anwendung:**

Der Zaubernd streut mit der Asche ein Dreieck auf den Boden, spuckt in die Mitte des Dreiecks und stellt die Opfergabe hinein. Dann spricht er die magischen Worte. Für die entsprechen Elementare wird entsprechend verfahren (Opfergabe wird in Feuer, Luft, Erde oder Wasser gegeben). Seid einfach kreativ!

**Dauer:**

einen Kampf, max. einen halben Tag

**mag. Worte:**

Vide, quam mihi persuaserim te me esse alterum. - Geist beschwören

**Effekt:**

Der Zaubernde beschwört einen Kampfgeist, der diejenigen angreift, die der Zaubernde ihm als Feinde deklariert. Die Kampfkraft des Geistes wird durch die Güte der Opfergabe bestimmt. Der Geist verschwindet nach einem Kampf wieder und muß neu beschworen werden. Dieser Geist kann auch als Wächter eingesetzt werden und einen Gegenstand, Ort oder eine Person bewachen. Der Wächter greift dann jeden an, der nicht ausdrücklich vom Zaubernden befugt wurde und in die Nähe (ca. 2 m) des Wächters kommt. Auch hierbei verschwindet der Geist nach einem Kampf.

**Magische Rüstung(R) MP: var            EP: 25****Komponenten:**

ein Stück hartes Leder

**Anwendung:**

Der Zaubernde berührt mit dem Leder alle Körperzonen und spricht die magischen Worte.

**Dauer:**

einen Tag

**Reichweite:**

Berührung bzw. selbst

**mag. Worte:**

Arma magica, non gravia, non aspectabilia, bene tueantur. - Magische Rüstung

**Effekt:**

Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde eine Rüstung, die unsichtbar und schwerelos ist. Sie bietet 1 Schutzpunkt für je 15 MP (max. 4 Punkte) an jeden Körperteil, die nicht mit normaler Rüstung kombinierbar sind. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischen Fähigkeiten.