

## **Allgemein:**

### **Alle Fähigkeiten**

Müssen In-Time erlernt werden. Nur die Anfangsfähigkeiten werden „einfach so“ verliehen.  
Eventuell vorher mit der SL absprechen, ob bestimmte Dinge möglich sind, bzw. ein NSC eingesetzt werden kann...

## **Kämpferfähigkeiten:**

### **Kämpferschutz.**

Durch Kämpferschutz wird eine Wunde so abgefangen, dass sie nur eine sehr kleine Wunde wird. Aber auch kleine Wunden müssen heilen und wenn man sich nicht darum kümmert, kann Wundbrand entstehen. Außerdem sollte man so eine Wunde nach dem Kampf ausspielen...

### **Regeneration.**

Wunden verheilen. Aber ohne Wundreinigung kann es zu Wundbrand kommen.

### **Seelenschutz.**

Schützt vor den Zaubern Freundschaft, Seelenspiegel, Wahrheit und Voodoo, sowie vor Besessenheit durch andere Wesen. Er schützt auch vor äquivalenten Fähigkeiten wie z.B. Hypnose.  
Tränke wirken, da sie Vorgänge im Körper direkt (chemisch) hervorrufen.

### **Furchtimmunität.**

Wirk gegen **jede** Art von magisch erzeugtem Furchtgefühl.

## **Abenteurerfähigkeiten:**

### **Meucheln**

- Kann **nur** von solchen Charakteren angewendet werden, die diese Fähigkeit gelernt haben. Der Angriff muss an einer ungerüsteten Stelle durchgeführt werden, an der ein tödlicher Angriff möglich ist (normalerweise der Hals). Ein solcher Angriff führt zu **sofortiger** Ohnmacht.
- Kann **auch** von spezialisierten Kämpfern erlernt werden.

## **Magiefähigkeiten:**

### **Allgemeinzauber:**

#### **Magie aufheben**

Der Zauber kostet 20 MP + Stärke des zu brechenden Zaubers.

#### **Magie zerstören**

Der Zauber kostet 40 MP + Stärke des zu brechenden Zaubers.

#### **Zerstören**

Der Zauber kostet 60 MP + Stärke des zu brechenden Zaubers.

#### **Magiesicherung**

Schützt einen andauernden Zauber vor Aufhebung. Muss jedoch durch zusätzliche MP verstärkt werden.  
Der Zauber kostet 30 MP + Stärke des Schutzes.

### **Heilzauber:**

#### **Wunde heilen**

Der Zauber kostet 10 MP + 10MP pro versorgte Wunde. Auch können so Kämpferschutzpunkte „geheilt“ werden.

#### **Körper heilen (???)**

Der Zauber muss wie ein kleines Ritual ausgeführt werden und pro Patient muss eine ¼ Stunde investiert werden. Danach dauert es noch eine ¾ Stunde, bis alle Wunden verheilt sind. Jedoch werden die Kämpferschutzpunkte nicht mit geheilt.

#### **Regeneration**

Aufgrund der schwer zu beschaffenden Komponenten muss die Ausführung mit der SL abgesprochen werden.

#### **Verwandeln**

Das Opfer **glaubt nur** verwandelt worden zu sein. Auch wenn man das Opfer in einen Kolibri verwandelt, merkt es selbst, dass es nicht fliegen kann und stürzt sich nicht von der Klippe...

### Kampfzauber:

#### **Metall erhitzen**

Ist nicht auf Rüstungen anwendbar.

### Heildauer von Wunden:

Anzahl der Wunden	Behandlung durch Heiler	Magische Heilung		Trank	
1	1 Stunde	Wunde heilen	½ Stunde	Wundheiltrank	1 Stunde
2	2 Stunden	2x Wunde heilen	½ Stunde	2x Wundheiltrank	2 Stunden
		Körper heilen	1 Stunde	Verstärkter Wundheiltrank	1 Stunde
3 und mehr	3 Stunden	Xx Wunde heilen	½ Stunde	Xx Wundheiltrank	X Stunden
		Körper heilen	1 Stunde	Verstärkte Wundheiltränke	1 Stunde

Alle Wunden müssen gereinigt werden, auch bei Magieanwendung. Es gibt keine magische Reinigung.

### Alchimie:

Siehe Regelwerk „Kräuter, Tränke, Alchimie“ von Martin Bernspitz [Martin@Mathom.de]

### Kampfregeln:

#### **Duell**

In eindeutigen Duellsituationen (Geforderter Zweikampf) zählt die Rüstung mit ihrem speziellen Wert nur an der Stelle an der sie getragen wird. Nach einem Schlag ist die Lederarmschiene eben erst mal kaputt. Diese Regelung sichert, dass man gezielt ein Körperteil unbrauchbar schlagen kann.

#### **Massenkampf**

In unübersichtlichen Kampfsituationen wird bei einem Treffer auf die Rüstung die Punkte vom Gesamtrüstschutz abgezogen, wobei man im Sinne des guten Rollenspiels darauf achten sollte, dass selbst bei „Platte auf Kette“ - Oberteil nach 10 Schlägen die Lederarmschiene mit Sicherheit durch ist, auch wenn man noch 356 Rüstpunkte übrig hat. ;-)

#### **Waffenschaden**

- **Einhändig** geführte Waffen verursachen **einen** Schadenspunkt. Mit Ogerstärke sogar **zwei**.
- **Zweihändig** geführte Waffen verursachen **zwei** Schadenspunkte. Mit Ogerstärke ebenfalls, jedoch dürfen sie einhändig geführt werden.
- Bögen und Armbrüste verursachen **einen** Schadenspunkt. Armbrüste durchschlagen alles bis Platte. Bögen durchschlagen alles bis Kette.
- Jeder Treffer, der nicht von Rüstung abgefangen wird, verursacht eine Wunde. Verwundete Körperteile können **nicht** mehr normal bewegt werden (Ausspielen!).
- Beim erhalten der **zweiten** Wunde bzw. bei der **ersten** Torsowunde fällt man in Ohnmacht. Spezialisierte Krieger halten grundsätzlich **eine** Wunde mehr aus bevor sie in Ohnmacht fallen.