



**Spielerleitfaden für Tirnen**

Willkommen in Tirnen,

dem Land der schönen Wälder, der fruchtbaren Länder und der klaren Flüsse.

Es freut uns, dass ihr euch für unsere LARP-Kampagne Tirnen interessiert und ins Auge fasst, in irgendeiner Form daran teilzuhaben.

Das vorliegende PDF-Dokument soll euch die Regeln, die in Tirnen herrschen, näherbringen und uns allen ein schönes Spiel ermöglichen.

Beim Leitfaden für die LARP-Kampagne Tirnen handelt es sich um eine Mischform aus DKWDDK und einem Punktesystem.

Wir erhoffen uns durch diese Maßnahmen einen schnelleren Kampf und wollen eierlegende Wollmilch-Magier vermeiden und die Spieler zu mehr Kooperation untereinander ermuntern.

Sprüche, Zauber, Wunder und Tränke, die ihr in diesem Leitfaden nicht aufgelistet findet, können mit der SL verhandelt werden. Uns ist bewusst, dass wir es nicht schaffen können, eine vollständige Liste aller Zauber, Tränke, etc. hier aufzuführen.

Auf der nächsten Seite findet ihr ein kleines Inhaltsverzeichnis, damit ihr die für euch relevanten Punkte schneller auffinden könnt.

Bei Fragen zum Leitfaden könnt ihr euch gerne im Forum auf unserer Homepage an uns wenden.

Herzliche Grüße,

eure Tirnen-Orga

| <b>Inhaltsverzeichnis</b>   | <b>Seite</b> |
|---|--------------|
| 1. Lebenspunkte   | 1            |
| 2. Rüstung  | 1            |
| 3. Opferregel   | 2            |
| 4. Magie – Allgemein  | 2            |
| 4.1 Hermetiker – verfügbare Sprüche                               | 4            |
| 4.2 Druiden / Schamanen – verfügbare Zauber                       | 8            |
| 4.3 Kleriker – verfügbare Wunder                                  | 13           |
| 5. Alchemie – verfügbare Tränke                                   | 18           |
| 6. Alphabetisches Register der Sprüche, Zauber, Wunder und Tränke | 22           |

## 1. Lebenspunkte

Grundsätzlich gilt: Jeder besitzt nur EINEN Lebenspunkt. Das bedeutet, dass man nur einen Treffer auf ungeschützten Körperteilen aushalten kann.

Zur Veranschaulichung ein paar Beispiele:

*Treffer auf den Arm:* der Arm ist taub / gebrochen / unbrauchbar.

*Treffer auf das Bein:* das Bein ist unbrauchbar und der Treffer führt zu starkem Humpeln.

*Treffer auf den Kopf:* erfolgt der Treffer außerhalb des Kampfes, ist die Person bewusstlos; erfolgt der Treffer im Kampf führt er zu Sichtbeeinträchtigung und Taumeln.

*Treffer auf den Oberkörper:* ein solcher Treffer führt zu schweren Verletzungen, die sofortiger Hilfe bedürfen.

Als Richtlinie würden wir uns 8 Stunden für eine volle, natürliche Heilung wünschen; schließlich geht im LARP alles etwas schneller. Verblutet wird traditionell nach 15 bis 20 Minuten.

## 2. Rüstung

Rüstungen werden in drei Kategorien eingeteilt:

*Leichte Rüstung:* EIN Rüstungspunkt.  
(bspw. Lederrüstungen, sehr dicker Stoff, etc.)

*Mittlere Rüstung:* ZWEI Rüstungspunkte.  
(bspw. Kettenrüstung, beschlagene Lederrüstung, etc.)

*Schwere Rüstung:* VIER Rüstungspunkte.  
(bspw. Plattenrüstung, Schuppenrüstung, etc.)

Die Rüstung gilt nur an den Körperpartien, die sie auch tatsächlich bedeckt.

Pfeile durchschlagen Ketten- ODER Plattenrüstungen, da wir aber ehrliche Arbeit zu schätzen wissen, schützen Kette UND Platte vor Pfeilen. Bolzen durchschlagen ALLES.

Alles Weitere wird aktuell nach DKWDDK abgehandelt. Es werden auch keine Waffenwerte ausgegeben werden, allerdings weisen wir darauf hin, größere Waffen entsprechend zu berücksichtigen.

### 3. Opferregel

Ein NSC wird niemals einen Todesstoß setzen, sollte sich aber ein Spieler durch eigenes Verschulden in eine entsprechende Situation begeben, bieten wir die Opferregel an.

Wir behalten uns allerdings vor, den entsprechenden Charakter (NICHT den Spieler) nicht mehr in der Kampagne zuzulassen.

### 4. Magie - Allgemein

Prinzipiell erhält jeder Magieanwender eine bestimmte Anzahl von Murmeln, worunter auch Niete sein können. Diese werden benötigt, um Magie wirken zu können. Die Magie wird bei uns in drei Klassen eingeteilt:

*Hermetiker:* Die klassischen Feuerballschleudern, die man kennt und liebt. Er kann alle möglichen Tricks, um die Elemente zu manipulieren und direkte Zauber im Kampf oder zur Beeinflussung von Dingen zu wirken. Er kann KEINE Heilmagie wirken. Je nach Ausbildungsstufe bekommt er eine festgelegte Anzahl von Murmeln, die zur Aktivierung eines Zaubers benötigt werden. Wir behalten uns vor, je nach Spielstil eine beliebige Menge von Niete zu ergänzen.

*Druiden / Schamanen:* Druiden können mit Geistern reden, sie in sehr großzügigem Rahmen Dinge tun lassen, Schamanen können durch in einem Ritual gefertigte Totempfähle / Stäbe / etc. (maximal 2m und tragbar) transportable Schutz-, Heil- oder Buffkreise mit mittlerer oder großer Reichweite entstehen lassen.

*Kleriker:* Der PnP-Kleriker. Ein übelgelaunter Herr in Rüstung, der mit seiner gesegneten Waffe auf Untote eindrischt, seine Gefährten durch Handauflegen heilt und mit statischen Schutzkreisen kleinen bis mittleren Durchmessers Gefahren abhält. Seine Punkte bezieht er allein aus der Qualität seiner täglichen Rituale / Messen / Gottesdienste, die ihn für eine von drei Punktstufen qualifizieren (uns ist bewusst, dass die Prüfung SL-intensiv sein kann, wir testen es dennoch erst einmal).

### ***Die Murmeln:***

Jeder Magieanwender erhält zwei Säckchen. Eines der Säckchen ist für die unbenutzten Murmeln, das zweite für die schon verbrauchten.

In dem unbenutzten Säckchen ist eine Anzahl Murmeln, die euren Magiepunkten entspricht zuzüglich ein paar Nieten. Die Nieten sind farblich gekennzeichnet. Die Faustregel lautet: Auf 10 Magiepunkte kommt eine Niete.

Bei Hermetikern und Druiden / Schamanen frischt sich der Beutel jeden Tag auf.

Kleriker erhalten ihre Anzahl Murmeln nach erfolgter Messe / Gottesdienst / Ritual. Kleriker erhalten KEINE Nieten.

Rituale werden weiterhin nach DKWDDK abgehandelt.

### ***Zur Benutzung der Murmeln:***

Vor jedem Spruch wird aus dem ersten Säckchen eine Anzahl Murmeln entsprechend den Magiekosten des Spruches gezogen. Bei der Durchführung des Spruches ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- A) Es ist keine Niete dabei: Der Spruch ist gelungen und alle Murmeln kommen in den Beutel für benutzte Murmeln.
- B) Es ist eine Niete dabei: Der gesamte Spruch ist misslungen und schlägt fehl. Alle normalen Murmeln werden in den Beutel für benutzte Murmeln gelegt, ABER die Niete kommt zurück in den Beutel für unbenutzte. Dies symbolisiert die zunehmende Erschöpfung bei häufiger Magieanwendung, da das Verhältnis mit jedem Spruch nachteiliger wird.

Weitere Details zur Magiepunkteverteilung und zu den verfügbaren Sprüchen folgen unterteilt nach Hermetiker, Druiden / Schamanen und Kleriker.

## 4.1 Hermetiker – verfügbare Sprüche

Der Spieler ordnet seinen Charakter selbst einem Rang zu. Es gibt drei Ränge: *Novize* (10 Magiepunkte), *Adept* (25 Magiepunkte) und *Meister* (40 Magiepunkte).

Die folgenden Sprüche sind für *alle Ränge* verfügbar:

### Angst

Wirkdauer: 10 Sekunden  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Das Opfer rennt schreiend vor dem Magier weg.

### Astrale Sicht

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Magier  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Magier sieht in den Astralraum in seinem Sichtfeld. Dort erkennt er alle magischen Personen, Orte, Gegenstände und wirkenden Zauber, kann diese aber nicht näher bestimmen.

### Elementarball

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Aus der Hand des Magiers schießt ein Ball des gewählten Elements – das getroffene Opfer erhält 3 Schadenspunkte, sofern dieses nicht durch Rüstung oder anderweitig vor magischen Angriffen geschützt ist. Dazu wirft der SC einen Softball nach seinem Ziel und nur bei einem Treffer werden die Lebenspunkte abgezogen bzw. der Rüstungsschutz gesenkt. Bei Feuer können Gegenstände in Brand geraten (Ausspielen erwünscht), bei Eis wird der getroffene verlangsamt.  
Feuerball = ROT; Eisball = BLAU.

### Feuerfinger

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Magier  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Dem Magier entspringt eine kleine Flamme aus dem Finger.  
OT darf der SC ein Feuerzeug benutzen.

### **Freundschaft**

Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Das Opfer hält den Magier für einen guten Freund. Es unternimmt keine Handlungen gegen ihn und vertraut ihm, allerdings nicht in Kampfhandlungen oder in offensichtlichen Fallen.

### **Licht**

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Magier  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Magier erschafft einen Lichtkegel, der ihm aus der Hand scheint. Dazu kann eine Taschenlampe benutzt werden, die ständig in der Hand gehalten werden und angeschaltet sein muss.

### **Magie erkennen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person, Ort oder Gegenstand  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Magier stellt fest, ob das Ziel magisch ist und um welche Unterart es sich handelt (Hermetik-, Klerikal- oder Naturmagie).

### **Lähmung**

Wirkdauer: 1 Minute  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Das Opfer dieses Spruches ist für die Wirkdauer komplett gelähmt. Wenn der Betroffene Schaden erhält, ist die Lähmung sofort aufgehoben.

### **Magie aufheben**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder Gegenstand  
Kosten: zwischen 1 und 3 MP je nach Zauber  
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier die Magie von Personen oder Gegenständen aufheben bzw. negieren. Die Wirkung des Zaubers erstreckt sich nur auf normale Zauber, nicht aber auf magische Gegenstände oder ritualisierte Zauber.

### **Magie identifizieren**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person, Gegenstand oder Ort  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Magier identifiziert die Wirkung eines Zaubers, die auf einer Person, einem Gegenstand oder einem Ort liegt. Er erkennt die Art der Magie (hermetisch, klerikal oder naturmagisch) und kann ihren Zweck und Sinn erkennen.



### **Magie zerstören**

Spruchdauer: Ritual je nach Zauber/Artefakt, min. 15 Minuten  
Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person, Gegenstand oder Ort  
Kosten: je nach Zauber / Artefakt min. 10 MP  
Wirkung: Der Magier ist in der Lage, magische Artefakte und permanente Zauber zu zerstören, sofern er genügend Magiepunkte besitzt.

### **Magiespiegel**

Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Durch diesen Zauber erzeugt der Magier einen Schutz um sich oder die Person, die er berührt. Der Magiespiegel wirft einen Zauber, der auf die geschützte Person gerichtet ist, auf den Urheber zurück. Ist der Urheber auch durch einen Magiespiegel geschützt, hebt der Zauber sich auf und wird nicht erneut gespiegelt. Dabei ist es völlig egal, welche Art von Zauber dies ist, selbst Heilzauber werden gespiegelt.

### **Magische Rüstung I**

Wirkdauer: 12 Stunden oder bis aufgebraucht  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Berührte erhält einen Rüstungsschutz von 1 RP. Die magische Rüstung ist nicht kumulativ mit anderen normalen Rüstungen oder magischen, alchemistischen oder klerikal verliehenen Rüstungen tragbar.

### **Magische Rüstung II**

Wirkdauer: 12 Stunden oder bis aufgebraucht  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Berührte erhält einen Rüstungsschutz von 2. Die magische Rüstung ist nicht kumulativ mit anderen Rüstungen (egal ob herkömmlichen, magischen oder alchemistischen Rüstungen).

### **Magische Rüstung III**

Wirkdauer: 12 Stunden oder bis aufgebraucht  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Berührte erhält einen Rüstungsschutz von 3. Die magische Rüstung ist nicht kumulativ mit anderen normalen Rüstung oder magischen, alchemistischen oder klerikal verliehenen Rüstungen tragbar.

### **Magische Suche**

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Magier  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Magier kann eine Person oder einen Gegenstand finden, wenn er ein Körperteil bzw. ein Bruchstück oder ein sehr persönliches Besitzstück der Person / des Gegenstandes hat.

### **Magisches Geschoss**

Wirkdauer: sofort

Wirkbereich: 1 Person

Kosten: 2 MP

Wirkung: Aus der Hand des Magiers schießt ein magisches Geschoss – das getroffene Opfer verliert einen Lebenspunkt, sofern dieses nicht durch Rüstung oder anderweitig vor magischen Angriffen geschützt ist. Dazu wirft der SC einen Softball nach seinem Ziel und nur bei einem Treffer wird der Lebenspunkt abgezogen bzw. der Rüstungsschutz gesenkt. Magische Geschosse wirken auch bei astralen Wesen. Das Geschoss wird durch einen LILA Ball dargestellt.

### **Schlaf**

Wirkdauer: 10 Minuten

Wirkbereich: 1 Person

Kosten: 2 MP

Wirkung: Das Opfer fällt sofort in normalen Tiefschlaf. Es ist durch Rütteln, Rufen, usw. aufzuwecken. Ebenso erwacht es bei einem Treffer sofort auf. Ein Todesstoß zählt nur als normaler Treffer.

### **Windstoß**

Wirkdauer: sofort

Wirkbereich: 1 Ziel

Kosten: 1 MP

Wirkung: Das Opfer muss 5 große Schritte rückwärtsgehen oder wird gegen ein früher auftretendes Hindernis gedrückt (keinen Schaden). Magische Wolken oder giftiger Nebel können mit dem Windstoß aufgelöst werden. Ein Fächer wird zur Darstellung benötigt.

## 4.2 Druiden / Schamanen – verfügbare Zauber

Der Spieler ordnet seinen Charakter selbst einem Rang zu. Es gibt drei Ränge: *Lehrling* (10 Magiepunkte), *Adept* (20 Magiepunkte) und *Meister* (30 Magiepunkte).

Je nach Rang sind unterschiedliche Zauber verfügbar, wobei der Meister selbstverständlich über sämtliche Zauber verfügt und der Adept auch die des Lehrlings beherrscht.

### Zauber des Lehrlings:

Angst  
Atemfreiheit  
Gift entdecken  
Magie erkennen  
Mit Geistern sprechen  
Tiersprache

### Zauber des Adepten:

Geborgenheit der Natur  
Lederhaut  
Schutz gegen  
Physisches  
Schutz vor den  
Elementen  
Sonnenlicht  
Verwurzelung  
Wand aus Dornen

### Zauber des Meisters:

Geister vertreiben  
Magie aufheben  
Magie identifizieren  
Rat der Geister  
Rindenhaut  
Schutz gegen Magie  
Wächtergeist rufen  
Zerbrechen

Für einige Zauber benötigen Druiden / Schamanen eine Materialkomponente – ihr Totem. Bei dem Totem handelt es sich um einen Gegenstand, der die Verbindung des Druiden zu den Geistern symbolisiert.

Dieser Gegenstand muss von dem Druiden auf der Veranstaltung hergestellt werden und den Geistern in einem 15-minütigen Ritual „geweiht“ werden. Die „Weihe“ hält die ganze Veranstaltung über. Dabei kann es sich um einen Stab mit Schnitzereien und Federn behangen handeln oder eine Art Traumfänger, es darf aber keine Waffe oder Schild sein. Wichtig ist, dass der Druiden es selbst hergestellt hat. Wenn ein Schutzkreis mit Totem gewirkt wird, kann sich der Druiden nur mit normaler Schrittgeschwindigkeit bewegen.

Es folgen die Druiden- und Schamanenzauber, unterteilt nach den Rängen:

### Lehrling

#### Angst

Wirkdauer: 10 Sekunden  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Das Opfer rennt schreiend vor dem Druiden weg.

#### Atemfreiheit

Wirkdauer: 5 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Dieser Spruch gibt einer Person die Fähigkeit, ohne Sauerstoff auszukommen.

### **Gift entdecken**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder 1 Objekt  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Druiden erkennt, ob eine Person oder ein Objekt vergiftet ist.

### **Magie erkennen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person, Ort oder Gegenstand  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Magier stellt fest, ob das Ziel magisch ist und um welche Unterart es sich handelt (Hermetik-, Klerikal- oder Naturmagie).

### **Mit Geistern sprechen**

Wirkdauer: Solange der Geist mit dem Druiden sprechen möchte  
Wirkbereich: 500 Meter  
Kosten: 1 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es dem Druiden, mit Geistern der Natur in Kontakt zu treten. Die Bereitschaft zur Kommunikation ist aber nicht automatisch gegeben, häufig fühlen sich die Geister auch einfach in ihrer Ruhe gestört. Opfergaben an die Geister können die Bereitschaft zu Kommunikation erhöhen.

### **Tiersprache**

Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkbereich: 1 Tier  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Druiden kann mit einem tierischen Lebewesen auf dem Niveau des Tieres kommunizieren.

## **Adept**

### **Geborgenheit der Natur**

Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Dieser Zauber schützt eine Person vor allen Effekten, die Angst hervorrufen, egal ob natürlich, magisch, göttlich oder durch Tränke.

### **Lederhaut**

Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Druiden verleiht einer Person einen RS von 1. Lederhaut ist nicht kumulativ mit anderen Schutzzaubern oder Tränken, allerdings mit normaler Rüstung.

### **Schutz gegen Physisches**

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Druiden  
Kosten: 2 MP + 1 MP pro weitere Person  
Komponente: Totem  
Wirkung: Schützt den Druiden und alle, die ihn mit beiden Händen berühren, vor jedem physischen Schaden. Die Zahl der von dem Zauber zu beschützenden Personen muss beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden. Man kann ihn nicht nachträglich betreten und nur ein einziges Mal verlassen. Der Schutz gegen Physisches wirkt nicht als Keil oder Schildwall.

### **Schutz vor den Elementen**

Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Dieser Zauber gibt Schutz vor allen Auswirkungen eines Elementes oder dessen Elementar.

### **Sonnenlicht**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: Lichtkegel (Taschenlampe)  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Dieser Zauber vertreibt niedere Untote, so dass diese sich dem Druiden nicht nähern können und sich abwenden. Wesen, die in ständiger Dunkelheit leben, werden für 15 Sekunden geblendet.

### **Verwurzeln**

Wirkdauer: 1 Minute  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Das Opfer wird durch Ranken und Wurzeln am Boden festgehalten. Nur Körperteile, die den Boden berühren, sind betroffen. Alle anderen Körperteile sind frei beweglich und einsetzbar. Die Ranken können zerhackt werden, jedoch fügt dies dem Opfer 1 SP am Körperteil zu.

### **Wand aus Dornen**

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: eine Wand 3m lang und 2m hoch  
Kosten: 2 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Der Druiden erschafft eine Wand aus Dornenranken, die durch Schläge nicht zu zerstören ist. Keine Person und kein Gegenstand kann diese Wand durchdringen. Feuer, z.B. Feuerbälle, kann diese Wand jedoch zerstören. Die Wand wird durch eine dicke, 2 Meter lange Kordel o.ä. dargestellt, die er vor sich auf den Boden legt und die durch Signalfarbe gut sichtbar ist. Feinde, die durch die Wand schreiten, erleiden einen SP; Rüstung schützt. Verlangsamt werden aber alle Feinde.

## Meister

### Geister vertreiben

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder ein Bereich im Radius von 10m  
Kosten: 3 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Der Druiden vertreibt aus einer besessenen Person oder dem Wirkbereich alle Naturgeister oder die Seelen Verstorbener.

### Magie aufheben

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder Gegenstand  
Kosten: zwischen 1 und 3 MP je nach Zauber  
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier die Magie von Personen oder Gegenständen aufheben bzw. negieren. Die Wirkung des Zaubers erstreckt sich nur auf normale Zaubere, nicht aber auf magische Gegenstände oder ritualisierte Zaubere.

### Magie identifizieren

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person, Gegenstand oder Ort  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Druiden identifiziert die Wirkung eines Zaubers, die auf einer Person, einem Gegenstand oder einem Ort liegt. Er erkennt die Art der Magie (hermetisch, klerikal oder naturmagisch) und kann ihren Zweck und Sinn erkennen.

### Rat der Geister

Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Der Druiden erhält eine Information oder einen Rat von den Geistern. Die Informationen sind nie ganz genau. Die SL gibt die benötigten Auskünfte.

### Rindenhaut

Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Druiden verleiht einer Person einen RS von 2. Rindenhaut ist nicht kumulativ mit anderen Schutzzaubern oder Tränken, allerdings mit normaler Rüstung.

### Schutz gegen Magie

Wirkdauer: Konzentration  
Wirkbereich: Druiden  
Kosten: 2 MP + 1 MP pro weitere Person  
Komponente: Totem  
Wirkung: Schützt den Druiden und alle, die ihn mit beiden Händen berühren, vor jedem magischen Schaden und Effekten. Die Zahl der von dem Zauber zu beschützenden Personen muss beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden. Man kann ihn nicht nachträglich betreten und nur ein einziges Mal verlassen.

### **Wächtergeist rufen**

Wirkdauer: 6 Stunde  
Wirkbereich: einen Durchgang  
oder ein Objekt  
Kosten: 3 MP  
Komponente: Totem  
Wirkung: Der Druiden ruft einen  
Geist, damit er einen Durchgang  
oder ein Objekt bewacht. Wird  
der Durchgang oder das Objekt  
von Unbefugten benutzt, so gibt  
der Geist einen lauten Warnruf  
ab.

### **Zerbrechen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Gegenstand  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Ein Gegenstand von  
max. der Größe eines Schildes  
zerbricht in zwei Teile. Wirkt nicht  
auf Artefakte, aber auf alle  
normalen Gegenstände. In einem  
Kampf muss das zu  
zerbrechende Objekt mit einer  
Wurfskomponente  
getroffen werden.

### 4.3 Kleriker – verfügbare Wunder

Wunderpunkte werden jeden Tag zum Zeitpunkt des Rituals (jeder Kleriker hat eines pro Tag) vergeben. Die SL vergibt je nach Qualität 10, 20 oder 30 Wunderpunkte für die nächsten 24 Stunden.

Auch der Kleriker wählt einen von drei Rängen selbst aus und kann nur die Wunder wirken, die seinem Rang oder dem Rang / den Rängen darunter entsprechen.

#### **Wunder des Novizen:**

Blutung stoppen  
Gift aufhalten  
Handauflegen  
Krankheiten heilen  
Nahrung reinigen  
Weihrauch

#### **Wunder des Priesters:**

Genesung  
Geweiheter Boden  
Geweihete Waffe  
Gifte heilen  
Schwere Krankheiten  
heilen  
Segen  
Stummheit  
Weihwasser

#### **Wunder des**

#### **Hohepriesters:**

Asche zu Asche  
Göttliche Eingebung  
Heiliger Boden  
Magie aufheben  
Massenheilung  
Regeneration  
Tödliche Krankheiten  
heilen  
Verbannung /  
Exorzismus

Es folgen die Wunder der Kleriker, unterteilt nach den Rängen:

#### **Novize**

##### **Blutung stoppen**

Wirkdauer: 30 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Berührte ist 30 Minuten vor dem Verbluten geschützt. Dieser Zauber heilt keine Lebenspunkte und lässt auch keine natürliche Wundheilung zu, ohne dass ihn ein Heiler versorgt hat.

##### **Gift aufhalten**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Kleriker hält die Wirkung eines Giftes auf, das sich im Körper des Behandelten befindet. Heilt aber keinen schon entstandenen Schaden.



### **Handauflegen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Kleriker heilt ein Körperteil. Das Wunder wirkt nicht solange Gift im Körper ist.

### **Krankheiten heilen**

Wirkdauer: sofort, vollständige Genesung nach 2 Stunden  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Kleriker hebt alle Wirkungen einer natürlichen Krankheit auf, die in ihrem Verlauf nicht mehr als 1 LP verursacht. Beispiele für solche Krankheiten sind: Fieber, Fleckfieber oder Schwächelei.

### **Nahrung reinigen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: Nahrung und Getränke für 1 Person  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Der Kleriker reinigt beliebige Nahrungsmittel von Verunreinigungen, also auch Giften.

### **Weihrauch**

Sprechdauer: 5 Minuten  
Haltbarkeit: Das Räucherwerk, sofern es nicht verbraucht wird, behält seine Wirkung über die ganze Veranstaltung, danach verfliegt seine Wirkung.  
Wirkbereich: 1 Portion Räucherwerk  
Kosten: 1 MP  
Wirkung: Weihrauch ist eine Komponente, die in vielen größeren klerikalen Ritualen eingesetzt werden muss. Der Kleriker erfüllt eine Portion Räucherwerk mit der Kraft seines Gottes und macht es so für Rituale und Wunder nutzbar.

## **Priester**

### **Genesung**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker heilt alle Körperteile. Das Wunder wirkt nicht solange Gift im Körper ist.

### **Geweihter Boden**

Spruchdauer: kleines Ritual, 10 Minuten  
Wirkdauer: 24 Stunden  
Wirkbereich: ein Kreis mit einem Durchmesser vom 3 m  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Mit diesem Zauber erschafft der Kleriker eine Zone, die mit der Kraft seiner Gottheit erfüllt ist. Viele übernatürliche Wesen, z.B. Untote, können geweihten Boden nicht betreten. Um diesen Zauber zu sprechen, benötigt der Kleriker 1 Portion Weihrauch.

### **Geweihte Waffe**

Spruchdauer: kleines Ritual, 10 Minuten  
Wirkdauer: 12 Stunden  
Wirkbereich: eine Waffe  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Dieses Ritual erfüllt die Waffe mit der Kraft einer Gottheit, und verursacht so geweihten Schaden. Dadurch ist sie in der Lage, Wesen zu verletzen, die durch normale Waffen nicht zu verletzen sind, wie z.B. Dämonen. Um diesen Zauber zu sprechen, benötigt der Kleriker je 1 Portion Weihrauch und Weihwasser.

### **Schwere Krankheiten heilen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Kleriker heilt einen Kranken von allen Symptomen einer natürlichen Krankheit, die in ihrem Verlauf nicht tödlich wäre. Beispiele für solche Krankheiten sind: Anämie, Fallsucht, Schüttelkrämpfe.

### **Gift heilen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: eine Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Kleriker gibt dem Verletzten alle LP zurück, die er durch eine Vergiftung erlitten hat. Das Gift muss aber vorher aufgehoben worden sein, mit Gift aufhalten oder einem Antidot, denn ansonsten wirkt der Zauber nicht.

### **Segen**

Wirkdauer: 2 Stunden  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Der Gesegnete ist für die Dauer der Segnung gegen den ersten schadhafte Zauber geschützt. Der Segen hebt den ersten Zauber dieser Art auf und lässt seine Wirkung verpuffen. Der Segen muss unmittelbar vor einer Kampfhandlung oder einer erkennbaren in sich geschlossenen Mission (z.B. der Gang in einen Dungeon) gesprochen werden. Der Kleriker kann sich nicht selbst segnen. Um diesen Zauber zu sprechen, benötigt der Kleriker 1 Portion Weihwasser.

### **Stummheit**

Wirkdauer: 5 Minuten  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Das Opfer ist nicht in der Lage zu sprechen.

### **Weihwasser**

Sprechdauer: 5 Minuten  
Haltbarkeit: Das Weihwasser, sofern es nicht verbraucht wird, behält seine Wirkung über die ganze Veranstaltung, danach verfliegt seine Wirkung.  
Wirkbereich: 1 Fläschchen / Portion Wasser  
Kosten: 2 MP  
Wirkung: Weihwasser ist ein Komponente, die in vielen größeren klerikalen Ritualen eingesetzt werden muss. Es ist auch in der Lage, Untote und Dämonen zu verletzen, 1 SP bei Berührung.

## **Hohepriester**

### **Asche zu Asche**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Untoter  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker vernichtet einen Untoten, der augenblicklich zu Staub zerfällt. Wirkt nicht auf höhere Untote wie Liche oder Erzvampire.

### **Göttliche Eingebung**

Sprechdauer: 10 minutiges Gebet  
Wirkbereich: Kleriker  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker erhält eine Eingebung bzw. eine Einsicht von seiner Gottheit. Die Informationen, um die gebeten wurde, sind nie ganz genau. Die SL gibt die benötigten Auskünfte und entscheidet, welche Genauigkeit dem Spielfluss angemessen ist.

### **Heiliger Boden**

Spruchdauer: Ritual, 20 Minuten  
Wirkdauer: eine Veranstaltung  
Wirkbereich: ein Kreis mit einem Durchmesser vom 5 m  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Mit diesem Zauber erschafft der Kleriker eine Zone, die mit der Kraft seiner Gottheit erfüllt ist. Viele übernatürliche Wesen, z.B. Untote, können geweihten Boden nicht betreten. Um diesen Zauber zu sprechen, benötigt der Kleriker je 2 Portionen Weihrauch und Weihwasser.

### **Magie aufheben**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder Gegenstand  
Kosten: zwischen 1 und 3 MP je nach Zauber  
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Kleriker die Magie von Personen oder Gegenständen aufheben bzw. negieren. Die Wirkung des Zaubers erstreckt sich nur auf normale Zauber, nicht aber auf magische Gegenstände oder ritualisierte Zauber.

### **Massenheilung**

Spruchdauer: Miniritual 10 Minuten  
Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 2m Radius  
Kosten: 4 MP + 2 MP pro Person  
Wirkung: Der Kleriker heilt alle Wunden der im Radius befindlichen Personen. Das Wunder wirkt nicht solange Gift im Körper ist.

### **Tödliche Krankheiten heilen**

Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker heilt einen Kranken von allen Symptomen einer natürlichen Krankheit, die in ihrem Verlauf tödlich wäre. Beispiele für solche Krankheiten sind: Lepra, Pest, Wundbrand.

### **Regeneration**

Sprechdauer: Ritual, 20 Minuten  
Wirkdauer: permanent  
Wirkbereich: 1 Person  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker verbindet ein abgeschlagenes Körperteil wieder mit dem Körper oder lässt es innerhalb von 3 Stunden nachwachsen.

### **Verbannung / Exorzismus**

Sprechdauer: Ritual, 15 Minuten, abhängig von der Macht des betroffenen Dämons/etc.  
Wirkdauer: sofort  
Wirkbereich: 1 Person oder Gegenstand  
Kosten: 3 MP  
Wirkung: Der Kleriker verbannt mit diesem Zauber eine beschworene Kreatur auf seine Heimatebene. Der Zauber kann auch benutzt werden, um eine Kreatur aus einem Besessenen oder Gegenstand zu bannen. Um diesen Zauber zu sprechen, benötigt der Kleriker je 1 Portion Weihrauch und Weihwasser.

## 5. Alchemie – verfügbare Tränke

Alchemisten ordnen sich selbst einem von drei Rängen zu und beherrschen nur die Tränke, die ihrem Rang oder dem Rang / den Rängen darunter entsprechen.

### *Die Zutaten und ihre Verwendung:*

Das wichtigste Utensil eines Alchemisten ist der Basis-Trank. Dieser Trank ist, wie der Name schon sagt, die Basis eines jeden Trankes, den ein Alchemist brauen will. Der Basis-Trank besteht aus zwei Pflanzen.

*Lehrlinge* in der Alchemie beherrschen den Basis-Trank und können damit Rezepte anwenden, die eine Ingredienz beinhalten.

*Adepten* in der Alchemie beherrschen den Basis-Trank und können damit Rezepte anwenden, die bis zu zwei Ingredienzen beinhalten.

*Meister* in der Alchemie beherrschen den Basis-Trank und können damit Rezepte anwenden, die bis zu drei oder auch mehr zusätzlichen Ingredienzen beinhalten.

### *Brauzeiten für Tränke:*

Das Brauen eines Basis-Trankes benötigt 10 Minuten, für jede weitere Ingredienz verlängert sich die Brauzeit des Trankes um 5 Minuten.

### *Beipackzettel:*

Jeder gebraute Trank bekommt einen Beipackzettel. Auf diesem sind die Wirkung und mögliche Nebenwirkungen verzeichnet. Dieser wird von der SL abgezeichnet und dann eingerollt an der Flasche befestigt. Vor dem Gebrauch des Trankes muss der Beipackzettel gelesen werden und dann wird entsprechend gehandelt.

### *Analysieren in der Alchemie:*

Jeder Alchemist, egal welchen Ranges, ist in der Lage, einen Trank, eine Probe oder eine Ingredienz zu analysieren. Es kann jedoch sein, dass der Trank sehr kompliziert ist und der Alchemist (je nach Rang) nicht alles herausfinden kann.

### *Experimentieren in der Alchemie:*

Jedem Alchemisten ist es möglich, weiter zu forschen und neue Rezepte auszuprobieren. Was dann dabei herauskommt, liegt daran, was ihr verwendet habt, welchen Rang ihr inne habt und was ihr euch IT dabei denkt.

Die folgenden Tränke sind je nach Rang des Alchemisten braubar:

#### **Lehrlings-Tränke:**

Angstgift  
Heilung beschleunigen I  
Licht  
Narkose  
Schlafgift

#### **Adepten-Tränke:**

Heilung beschleunigen II  
Lähmungsgift  
Magie erkennen  
Regeneration schwächen I  
Schutz vor den Elementen  
Schwächegift

#### **Meister-Tränke:**

Antidot  
Energiefluid  
Heilung beschleunigen III  
Regeneration schwächen II  
Säure  
Schutz vor Giften  
Wahrheitsserum

Es folgen die Tränke der Alchemisten, unterteilt nach den Rängen:

## Lehrling

### Angstgift

Zutaten: Basis-Trank + ?  
Brauzeit: 15 Minuten  
Wirkdauer: 10 Sekunden  
Wirkung: Nachdem das Opfer das Gift eingenommen hat oder es in den Blutkreislauf gelangt, wird es von einer Panikattacke gepackt und rennt schreiend weg. Dabei nimmt es denn Weg, der den geringsten Widerstand bietet.

### Heilung beschleunigen I

Zutaten: Basis-Trank + ?  
Brauzeit: 15 Minuten  
Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkung: Dieser Trank beschleunigt die natürliche Wundheilung, so dass die Wunden 2 Stunden schneller heilen.

### Licht

Zutaten: Basis-Trank + ?  
Brauzeit: 15 Minuten  
Wirkdauer: mehrere Stunden  
Wirkung: Mit diesem Trank kann der Alchemist ein kaltes Licht erzeugen. Als Requisit können dafür Knicklichter verwendet werden.

### Narkose

Zutaten: Basis-Trank + ?  
Brauzeit: 15 Minuten  
Wirkdauer: 30 Minuten  
Wirkung: Durch diese Droge verliert jemand den Schmerz einer Wunde am ganzen Körper und kann das verletzte Glied wie gewohnt bewegen. Nach Ablauf der Wirkdauer ist die narkotisierte Gliedmaße immer noch verletzt und muss normal ausheilen. Eventuell neu hinzugekommen Wunden nach Einnahme des Trankes kommen nun voll zur Wirkung. Der Trank Heilung beschleunigen zeigt nach einer Narkose keine Wirkung.

### Schlafgift

Zutaten: Basis-Trank + ?  
Brauzeit: 15 Minuten  
Wirkdauer: 10 Minuten  
Wirkung: Dieses Gift versetzt das Opfer in Schlaf. Das Opfer kann ganz normal geweckt werden. Bei Verlust eines LP wacht das Opfer sofort auf. Ein Todesstoß, wenn das Gift noch wirkt, zählt nur als eine Wunde und das Opfer erwacht.

## Adept

### Heilung beschleunigen II

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkung: Dieser Trank beschleunigt die natürliche Wundheilung, so dass die Wunden 4 Stunden schneller heilen.

### Magie erkennen

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: 10 Minuten  
Wirkung: Der Anwender stellt fest, ob das Ziel magisch ist und um welche Unterart es sich handelt (Hermetik-, Klerikal- oder Naturmagie).

### Schutz vor den Elementen

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: 20 Minuten  
Wirkung: Dieser Trank gibt Schutz vor allen Auswirkungen eines Elementes oder dessen Elementar.

### Lähmungsgift

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: 5 Minuten  
Wirkung: Das Gift lähmt das Opfer komplett für 5 Minuten. Bei Verlust eines LP wird die Lähmung sofort aufgehoben.

### Regeneration schwächen I

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: bis geheilt  
Wirkung: Das Gift verlangsamt die natürliche Wundheilung um zusätzliche 2 Stunden.

### Schwächegift

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: 30 Minuten  
Wirkung: Das Schwächegift bewirkt, dass das Opfer in seinem nächsten Kampf innerhalb der Wirkdauer keinen normalen Schaden mit einer Waffe verursacht. Auch das Tragen von schwerer Rüstung ist dem Opfer nicht möglich.

## Meister

### Antidot

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: sofort  
Wirkung: Dieser Trank neutralisiert ein Gift und hebt dessen Wirkung auf, heilt jedoch nicht entstandenen Schaden.

### Energiefluid

Zutaten: Basis-Trank + ? + ?  
Brauzeit: 20 Minuten  
Wirkdauer: sofort  
Wirkung: Mit diesem Trank erhält der Anwender X verbrauchte MP zurück. Der Anwender kann nicht mehr MP durch diesen Trank bekommen wie normalerweise besitzt.

### **Heilung beschleunigen II**

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkung: Dieser Trank beschleunigt die natürliche Wundheilung, so dass die Wunden 6 Stunden schneller heilen.

### **Regeneration schwächen II**

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: bis geheilt  
Wirkung: Das Gift verlangsamt die natürliche Wundheilung um zusätzliche 4 Stunden.

### **Säure**

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: sofort  
Wirkung: Eine Dosis Säure zersetzt eine Menge Materie eines Dolches. Die gesamte Dosis verursacht 1 SP / 1 RP bei Berührung. Säure zerstört kein Glas.

### **Schutz vor Giften**

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: 1 Stunde  
Wirkung: Der Anwender ist für die Wirkdauer vor jeglichem Gift geschützt.

### **Wahrheitsserum**

Zutaten: Basis-Trank + ? + ? + ?  
Brauzzeit: 25 Minuten  
Wirkdauer: 15 Minuten  
Wirkung: Das Opfer muss die ihm während der Wirkdauer gestellten Fragen wahrheitsgemäß beantworten (soweit sie ihm bekannt sind).



## 6. Alphabetisches Register der Sprüche, Zauber, Wunder und Tränke

Zur besseren Übersicht finden sich hier nochmals alle Sprüche, Zauber und Wunder in alphabetischer Reihenfolge mit Hinweis auf Magieklasse (Hermetiker, Druiden / Schamanen, Kleriker), die jeweiligen Ränge und einer Seitenangabe.

Die Tränke wurden dieser Liste ebenfalls hinzugefügt.

| Name                   | Magieklasse /<br>Alchemie | Rang         | Seite |
|------------------------|---------------------------|--------------|-------|
| <b>A</b>               |                           |              |       |
| Angst                  | Druide / Schamane         | Lehrling     | 8     |
| Angst                  | Hermetiker                |              | 4     |
| Angstgift              | Alchemie                  | Lehrling     | 19    |
| Antidot                | Alchemie                  | Meister      | 20    |
| Asche zu Asche         | Kleriker                  | Hohepriester | 16    |
| Astrale Sicht          | Hermetiker                |              | 4     |
| Atemfreiheit           | Druide / Schamane         | Lehrling     | 8     |
| <b>B</b>               |                           |              |       |
| Blutung stoppen        | Kleriker                  | Novize       | 13    |
| <b>E</b>               |                           |              |       |
| Elementarball          | Hermetiker                |              | 4     |
| Energiefluid           | Alchemie                  | Meister      | 20    |
| <b>F</b>               |                           |              |       |
| Feuerfinger            | Hermetiker                |              | 4     |
| Freundschaft           | Hermetiker                |              | 5     |
| <b>G</b>               |                           |              |       |
| Geborgenheit der Natur | Druide / Schamane         | Adept        | 9     |
| Geister vertreiben     | Druide / Schamane         | Meister      | 11    |
| Genesung               | Kleriker                  | Priester     | 14    |
| Geweihte Waffe         | Kleriker                  | Priester     | 15    |
| Geweihter Boden        | Kleriker                  | Priester     | 14    |
| Gift aufhalten         | Kleriker                  | Novize       | 13    |
| Gift entdecken         | Druide / Schamane         | Lehrling     | 9     |
| Gift heilen            | Kleriker                  | Priester     | 15    |
| Göttliche Eingebung    | Kleriker                  | Hohepriester | 16    |

## H

|                          |          |              |    |
|--------------------------|----------|--------------|----|
| Handauflegen             | Kleriker | Novize       | 14 |
| Heiliger Boden           | Kleriker | Hohepriester | 16 |
| Heilung beschleunigen I  | Alchemie | Lehrling     | 19 |
| Heilung beschleunigen II | Alchemie | Adept        | 20 |
| Heilung beschleunigen II | Alchemie | Meister      | 21 |

## K

|                    |          |        |    |
|--------------------|----------|--------|----|
| Krankheiten heilen | Kleriker | Novize | 14 |
|--------------------|----------|--------|----|

## L

|              |                   |          |    |
|--------------|-------------------|----------|----|
| Lähmung      | Hermetiker        |          | 5  |
| Lähmungsgift | Alchemie          | Adept    | 20 |
| Lederhaut    | Druide / Schamane | Adept    | 9  |
| Licht        | Alchemie          | Lehrling | 19 |
| Licht        | Hermetiker        |          | 5  |

## M

|                       |                   |              |    |
|-----------------------|-------------------|--------------|----|
| Magie aufheben        | Druide / Schamane | Meister      | 11 |
| Magie aufheben        | Hermetiker        |              | 5  |
| Magie aufheben        | Kleriker          | Hohepriester | 16 |
| Magie erkennen        | Alchemie          | Adept        | 20 |
| Magie erkennen        | Druide / Schamane | Lehrling     | 9  |
| Magie erkennen        | Hermetiker        |              | 5  |
| Magie identifizieren  | Druide / Schamane | Meister      | 11 |
| Magie identifizieren  | Hermetiker        |              | 5  |
| Magie zerstören       | Hermetiker        |              | 6  |
| Magiespiegel          | Hermetiker        |              | 6  |
| Magische Rüstung I    | Hermetiker        |              | 6  |
| Magische Rüstung II   | Hermetiker        |              | 6  |
| Magische Rüstung III  | Hermetiker        |              | 6  |
| Magische Suche        | Hermetiker        |              | 6  |
| Magisches Geschoss    | Hermetiker        |              | 7  |
| Massenheilung         | Kleriker          | Hohepriester | 17 |
| Mit Geistern sprechen | Druide / Schamane | Lehrling     | 9  |

## N

|                  |          |          |    |
|------------------|----------|----------|----|
| Nahrung reinigen | Kleriker | Novize   | 14 |
| Narkose          | Alchemie | Lehrling | 19 |

**R**

|                           |                   |              |    |
|---------------------------|-------------------|--------------|----|
| Rat der Geister           | Druide / Schamane | Meister      | 11 |
| Regeneration              | Kleriker          | Hohepriester | 17 |
| Regeneration schwächen I  | Alchemie          | Adept        | 20 |
| Regeneration schwächen II | Alchemie          | Meister      | 21 |
| Rindenhaut                | Druide / Schamane | Meister      | 11 |

**S**

|                            |                   |          |    |
|----------------------------|-------------------|----------|----|
| Säure                      | Alchemie          | Meister  | 21 |
| Schlaf                     | Hermetiker        |          | 7  |
| Schlafgift                 | Alchemie          | Lehrling | 19 |
| Schutz gegen Magie         | Druide / Schamane | Meister  | 11 |
| Schutz gegen Physisches    | Druide / Schamane | Adept    | 10 |
| Schutz vor den Elementen   | Alchemie          | Adept    | 20 |
| Schutz vor den Elementen   | Druide / Schamane | Adept    | 10 |
| Schutz vor Giften          | Alchemie          | Meister  | 21 |
| Schwächegift               | Alchemie          | Adept    | 20 |
| Schwere Krankheiten heilen | Kleriker          | Priester | 15 |
| Segen                      | Kleriker          | Priester | 15 |
| Sonnenlicht                | Druide / Schamane | Adept    | 10 |
| Stummheit                  | Kleriker          | Priester | 16 |

**T**

|                             |                   |              |    |
|-----------------------------|-------------------|--------------|----|
| Tiersprache                 | Druide / Schamane | Lehrling     | 9  |
| Tödliche Krankheiten heilen | Kleriker          | Hohepriester | 17 |

**V**

|                         |                   |              |    |
|-------------------------|-------------------|--------------|----|
| Verbannung / Exorzismus | Kleriker          | Hohepriester | 17 |
| Verwurzung              | Druide / Schamane | Adept        | 10 |

**W**

|                    |                   |          |    |
|--------------------|-------------------|----------|----|
| Wächtergeist rufen | Druide / Schamane | Meister  | 12 |
| Wahrheitsserum     | Alchemie          | Meister  | 21 |
| Wand aus Dornen    | Druide / Schamane | Adept    | 10 |
| Weihrauch          | Kleriker          | Novize   | 14 |
| Weihwasser         | Kleriker          | Priester | 16 |
| Windstoß           | Hermetiker        |          | 7  |

**Z**

|            |                   |         |    |
|------------|-------------------|---------|----|
| Zerbrechen | Druide / Schamane | Meister | 12 |
|------------|-------------------|---------|----|