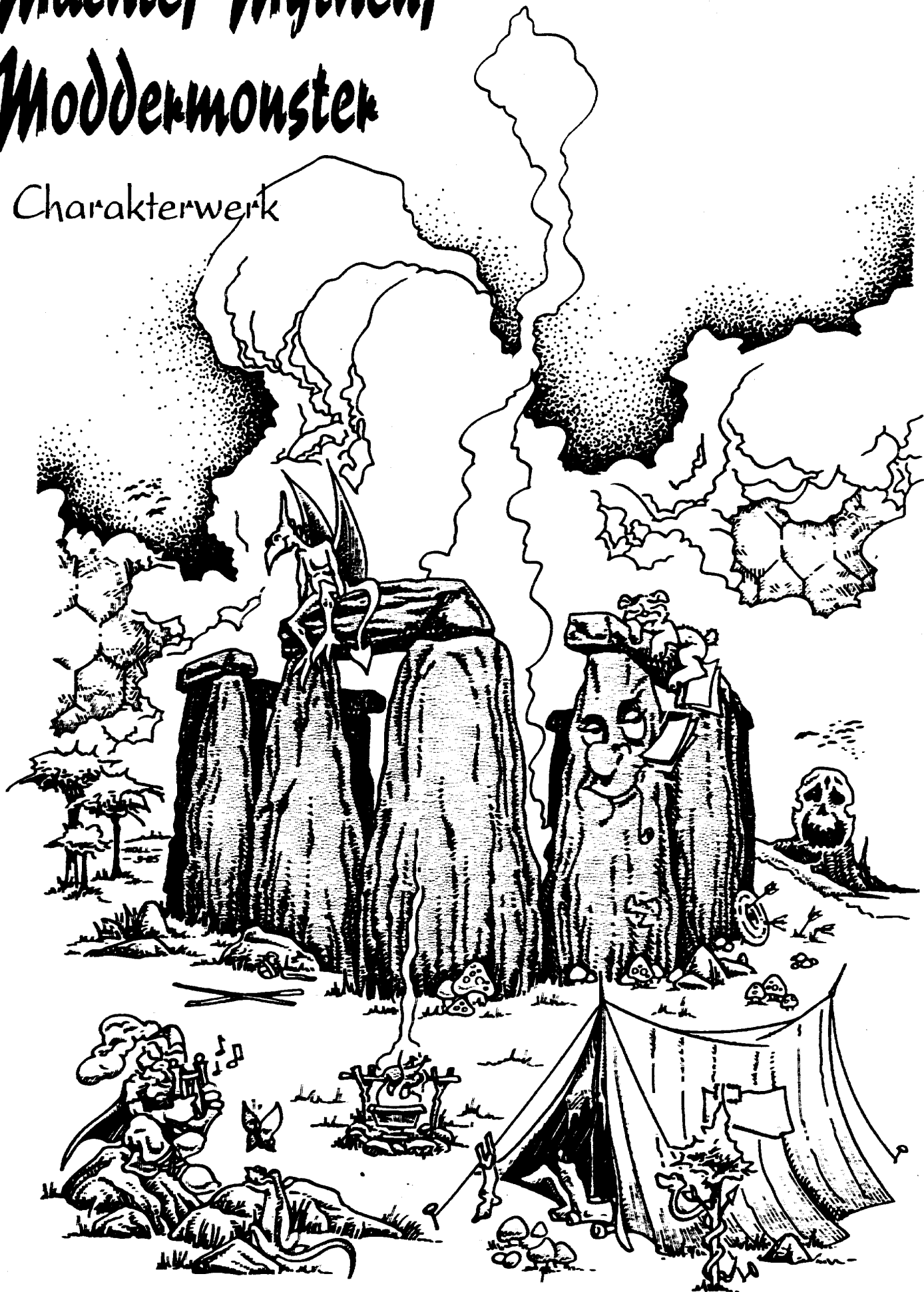


# Mächte, Mythen, Moddermonster

Charakterwerk





---

Herausgeber: EDITION EINHORN

(Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck: TDA, Neustadt-Schwaig

Grafik: Tora

Layout, Gestaltung und Satz: Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1989 bei der EDITION EINHORN

Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,  
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber

Meinen herzlichen Dank allen Spieltestern  
der ersten Ausgabe von "Mächte, Mythen, Moddermonster":  
Thomas Rau - Michael "Rabbi" Bayer - Stefan Bauer  
Alexander Rockmann - Michael "Chainsaw" Schwidefsky  
Andreas "der perverse Krieger" Trageser - Stefan Fritsche  
Robert "schöne Helena" Hartmann - Robin Bastian - Jürgen Schwenk  
und den Zeichnern der drei Regelbände,  
nämlich Christian Holl, Heidi Koch und Tora

# Mächte, Mythen, Moddermonster

Rollenspielsystem  
von  
Karl-Heinz Zapf



Erster Band  
Charakterwerk



*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster*

Charaktererschaffung



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Charakterentwicklung

Das nachfolgende Kapitel befasst sich mit der Erschaffung eines Spielercharakters mittels des beigefügten Charakterbogens; dieser sollte vorher kopiert werden, um besser Schritt für Schritt die allmähliche Fertigstellung der Figur nachvollziehen zu können. Jedoch wird im "CHARAKTERWERK" nur der Teil des Charakterbogens besprochen und eingehend behandelt, welcher auch hierin zu finden ist - andere Abschnitte des Bogens werden erst mit Hilfe des nachfolgenden "REGELWERKS" genau bestimmt und ermittelt werden können. Die Reihenfolge der aufgeführten Bogenabschnitte sollte möglichst so eingehalten werden, wie sie hier aufgeführt ist, um unnötige Komplikationen zu vermeiden; jeder Moddermaster kann natürlich selbst entscheiden, welche Teile er wirklich für sein Spiel benötigt und welche nicht, und diese dann entweder abändern oder ganz auslassen.

name des spielers

name des charakters

Dieser oberste Teil des Charakterbogens muß nicht unbedingt gleich zu Anfang ausgefüllt werden; natürlich kann der Spieler sogleich seinen eigenen Namen eintragen, aber der Name des Charakters sollte Objekt einer etwas längeren Überlegung sein, schließlich will man ihn ja auch in späteren Spielen noch gerne aussprechen bzw. hören, so daß hierauf auch nach Abschluß der übrigen Abschnitte zurückgekommen werden kann. Vor Spielbeginn muß aber, um unnötige Pausen im Verlaufe eines Abenteuers zu verhindern, der volle Name des Charakters feststehen.

*Beispiel: Unser Beispielcharakter (bzw. -spieler) beschließt, sich Meradon Cunwyr zu nennen, und trägt dies sogleich ein; sein echter Name sei hier einmal Karl-Heinz Zapf.*

name des spielers

name des charakters

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

A. W. — D. W.		A. W. — D. W.	
Intelligenz	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
aussehen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
geschicklichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
mut	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
reaktion	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
weisheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ausstrahlung	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
stärke	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
glück	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
konstitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Der zweite Abschnitt, der ausgefüllt werden sollte, ist der Teil des Charakterbogens, welcher die Attributswerte der Spielerfigur festlegt; jeder der zehn Werte (von Intelligenz bis Konstitution) wird ermittelt, indem man für jeden einmal mit 3W6 (drei sechsseitigen Würfeln) würfelt und die Augenzahl addiert; als Ausnahme dürfen drei Werte, welche unter 6 Punkten liegen, um 1W4 erhöht werden. Die Zahlen werden in fester Reihenfolge erwürfelt, eingetragen, und können danach nicht mehr vertauscht oder verändert werden (es sei denn, im Spielgeschehen). Zuschläge und Abzüge für Attributswerte finden sich im "REGELWERK"; bei der Spalte "A.W." werden die ursprünglichen Werte ("Anfänglicher Wert"), in der zweiten Spalte "D.W." die vielleicht im Verlaufe des Charakterlebens veränderten Werte ("Derzeitiger Wert") eingetragen.

**Beispiel:** Der Beispielcharakter Meradon erwürfelt nacheinander folgende Werte:

Intelligenz: 12

Aussehen: 13

Geschicklichkeit: 14

Mut: 5

Reaktion: 7

Weisheit: 9

Ausstrahlung: 8

Stärke: 11

Glück: 10

Konstitution: 15

Da ein Wert unter 6 liegt, nämlich Mut, würfelt Meradon mit dem W4 (vierseitiger Würfel) nochmals (drei Augen) und addiert diese Zahl zum ursprünglichen Wert.

A. W. — D. W.		A. W. — D. W.	
Intelligenz	12	<input type="text"/>	<input type="text"/>
aussehen	13	<input type="text"/>	<input type="text"/>
geschicklichkeit	14	<input type="text"/>	<input type="text"/>
mut	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
reaktion	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>
weisheit	9	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ausstrahlung	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
stärke	11	<input type="text"/>	<input type="text"/>
glück	10	<input type="text"/>	<input type="text"/>
konstitution	15	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

volk \_\_\_\_\_ art \_\_\_\_\_ alter \_\_\_\_\_ stufe \_\_\_\_\_

grösse \_\_\_\_\_ gewicht \_\_\_\_\_ Haarfarbe \_\_\_\_\_ Augenfarbe \_\_\_\_\_

In diesem Abschnitt des Charakterbogens werden sehr unterschiedliche Angaben gemacht und für die Zukunft festgelegt:

**Volk** - gibt an, welchem Volk (bzw. Rasse) der Charakter angehört.

**Art** - zeigt auf, für welche Charakterklasse sich der Spieler entschieden hat.

**Alter** - gibt an, wie alt der Charakter bereits ist, bevor er sein Abenteuerleben aufnimmt.

**Stufe** - zeigt auf, in welcher Stufe (= Erfahrungsgrad) sich der Charakter befindet.

**Größe** - gibt an, welche Größe der Charakter besitzt.

**Gewicht** - zeigt auf, wie schwer der Charakter ist.

**Haarfarbe und Augenfarbe** - können relativ frei vom Spieler bestimmt werden, wobei aber Rücksicht auf das spezifische Volk genommen werden muß.

**Beispiel:** Meradon versucht, einen Elben zu erschaffen (siehe auch "ELBEN"), was aber mißlingt, so daß er automatisch einen Menschen spielen muß; er trägt unter **Volk** also **Mensch** ein. Dann berät er sich mit dem Moddermaster und entscheidet sich (nach Blick auf seine Werte) für die Charakterklasse **Barde** (siehe "BARDE") und trägt dies unter **Art** ein. Danach sucht er die Alterstabelle für Menschen (beim Kapitel "Halbmenschen" unter "Mensch") und würfelt eine 3, was bedeutet, daß er 20 Sonnen alt ist, was er auch auf dem Papier festhält. Ist er hiermit ebenfalls fertig, so trägt er bei seiner Stufe eine 1 ein, dem Stand einer jeden neuen Spielerfigur. Bei Größe und Gewicht konsultiert Meradon ebenfalls die zuständige Tabelle (im Abschnitt "Mensch", Kapitel "Halbmenschen") und ist 4 Fuß, 10 Zoll groß und 13 Stein schwer. Die Werte Haarfarbe und Augenfarbe sind nur von sekundärem Wert und so entscheidet sich der Spieler für eine blonde Haarfarbe und braune Augen.

volk Mensch art Barde alter 20 stufe 1

grösse 4/10 gewicht 13 St. Haarfarbe blond Augenfarbe braun





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

talente \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

fähigkeiten \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Im nächsten Abschnitt des Bogens muß das Kapitel "CHARAKTERKLASSEN" nachgeschlagen werden, und zwar unter "BARDE"; der Moddermaster erklärt dem Spieler, welche Talente (samt Prozentchancen und evtl. Zuschlägen bzw. Abzügen) und welche Fähigkeiten er hat (falls vorhanden), was wiederum vom Spieler sogleich eingetragen wird.

**Beispiel:** Der Moddermaster liest Meradon folgende Talente vor: **Gesang** 70% (+5%, da Aussehenswert 13) / **Legenden erzählen** 50% / **Gaukelei** 35% (+5%, da Aussehenswert 13) / **Instrument beherrschen** 70% (+10%, da Geschicklichkeit 14 - der Spieler wählt die Harfe) / **Taschendiebstahl** 35% (+10%, da Geschicklichkeitswert 14) / **Liebekünste** 40% (+15% insgesamt) / **Tanz** 45% (+5%, da Aussehenswert 13). Es stellt sich heraus, daß der Barde lediglich die **Fähigkeit** besitzt, sich am Anfang seiner Laufbahn für ein Instrument entscheiden zu können; Meradon wählt die Harfe (sie gibt ihm +10% beim Gesang) und trägt dies unter der entsprechenden Spalte ein, wobei anzumerken ist, daß er beim Gebrauch anderer Instrumente **Abzüge** erhält, da er diese nicht so gut beherrscht.

talente Gesang 75% //  
Legenden erzählen 50% //  
Gaukelei 40% // Instrument  
beherrschen 80% // Taschen-  
diebstahl 45% // Liebes-  
künste 55% // Tanz 50% //

fähigkeiten  
Beherrschtes Instrument:  
Harfe (+10% beim  
Talent „Gesang“)



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### fertigkeiten

Es geht weiter beim Abschnitt Fertigkeiten, zu dessen Ausarbeitung aber das "REGELWERK" benötigt wird; jeder Charakter hat zwar die gleichen Fertigkeiten, aber unterschiedliche Prozentchancen zur Ausübung derselben, doch dies alles wird erst durch den Inhalt des "REGELWERKS" erläutert, weswegen diese Sparte (vorerst) noch leer bleibt.

A. W. D. W.



A. W. D. W.



A. W. D. W.



sprachen \_\_\_\_\_

Nun folgt der letzte Abschnitt der Vorderseite des Charakterbogens, nämlich Werte unterschiedlichster Art und Bedeutung (A.W. bedeutet auch hier wieder "Anfänglicher Wert" und D.W. "Derzeitiger Wert").

LP bedeutet Lebenspunkte (ermittelt durch KONSTITUTION x 2).

AP bedeutet Ausdauerpunkte (ermittelt durch KONSTITUTION x 4).

ZTP bedeutet Zaubertalentpunkte (ermittelt durch Erwürfeln bei der jeweiligen Charakterklasse).

MP bedeutet Moralpunkte (ermittelt unter dem jeweiligen Wert der Charakterklasse).

MRW bedeutet Magieresistenzwert (ermittelt unter dem jeweiligen Abschnitt im "REGELWERK").

ZTW bedeutet Zaubertalentwert (ermittelt unter dem jeweiligen Abschnitt im "REGELWERK").

GK bedeutet Geisteskraft (ermittelt unter dem jeweiligen Abschnitt im "REGELWERK").

Sprachen gibt einfach an, welche zusätzlichen Sprachen der Charakter beherrscht (ebenfalls festgelegt unter dem spezifischen Kapitel im "REGELWERK").

**Beispiel:** Unser Beispielcharakter Meradon Cunwyr stellt folgende Fakten fest und trägt sie ein:

LP = 30 (KONSTITUTION x 2) / AP = 60 (KONSTITUTION x 4) / ZTP = 23 (erwürfelt) / MP = 30 (festgelegter Anfangswert) / MRW, ZTW, GK, GKW (bedeutet Geisteskraftswert, ermittelt im "REGELWERK"), bleiben vorerst noch frei.

Sprachen - Unser Charakter besitzt 12 Augen bei der INTELLIGENZ, somit besitzt er eine zusätzliche Sprache (pro Punkt über 11 = eine weitere Sprache), welche nach dem "REGELWERK" ermittelt wird.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

A. W. D. W. lp (30) ○ ○	A. W. D. W. mp (30) ○ ○	A. W. D. W. gk ○ ○
ap (60) ○ ○	mrw ○ ○	gkw ○ ○
ztp (25) ○ ○	ztw ○ ○	sprachen _____

Soviel nun also zur VORDERSEITE des CHARAKTERBOGENS!

Zauber _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Notizen _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
--	---

Auf der Rückseite des Charakterbogens beginnen wir mit dem Abschnitt ganz oben, nämlich Zauber und Notizen; im linken Kästchen werden die Zaubersprüche, welche der Charakter besitzt, aufnotiert, nachdem sie laut den Angaben für die jeweilige Klasse ermittelt wurden. Im rechten Kästchen hingegen werden eher nebensächliche Dinge, wie z. B. gefundene Gegenstände etc. eingetragen.

*Beispiel: Meradon spricht mit seinem Moddermaster und erwürfelt die Zaubersprüche, welche seiner Charakterklasse (er ist ja Barde) zustehen - diese trägt er der Reihenfolge nach ein (und zwar nur die Namen, die Sprüche selbst sollten aus dem "CHARAKTERWERK" kopiert und ihm ausgehändigt werden, um andauernde Rückfragen zu vermeiden).*

Zauber Personen Se- kunden // Lied oder Furcht // Stille // Liebes- lied // Zauberei bannen Gesinnung erkennen _____ _____ _____	Notizen _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
---	---

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen AGC ○ PGC ○      Schußwaffen AGC ○ PGC ○

Stumpfe Waffen AGC ○ PGC ○      Zweihänder AGC ○ PGC ○

Stichwaffen AGC ○ PGC ○      Hieb Waffen AGC ○ PGC ○

Der nächste Abschnitt ist betitelt mit **Angriffsgrundchance/Paradegrundchance** und gibt somit alle Werte an, die für den Charakter im Kampf notwendig sind; um die Werte zu ermitteln, die hier eingetragen werden, schlägt der Spieler unter seiner Charakterklasse nach, ermittelt eventuelle **Abzüge** und **Zuschläge** für seine Kampf-werte, und trägt diese dann in die vorgegebenen Kreise ein.

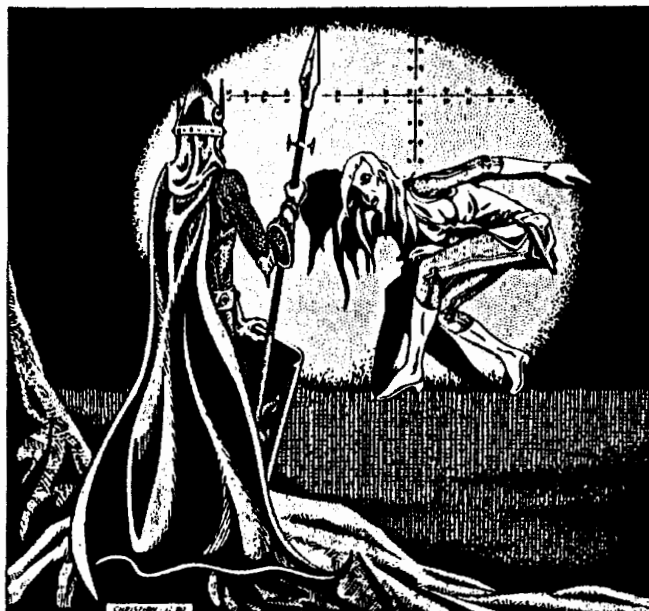
*Beispiel: Unser Charakter trägt alle Werte ein, wobei durch seine hohe **GESCHICKLICHKEIT** sicher Zuschläge, aufgrund seiner niedrigen **REAKTION** aber Abzüge zu erwarten sind (welche aber nicht in den vorgegebenen Kreisen eingetragen, sondern neben dem Kasten vermerkt werden, so daß wir sie uns jetzt ersparen - nachzulesen jedoch im "REGELWERK").*

### Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen AGC ⑥ PGC ②      Schußwaffen AGC ⑩ PGC ①

Stumpfe Waffen AGC ⑥ PGC ④      Zweihänder AGC ⑦ PGC ②

Stichwaffen AGC ⑩ PGC ⑧      Hieb Waffen AGC ⑧ PGC ⑥



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Waffenloser Kampf <input type="checkbox"/>	Stärkepotential <input type="checkbox"/>
Entwaffnungschance <input type="checkbox"/>	Loyalitätswert <input type="checkbox"/>

Nun folgt ein weiterer Abschnitt, der mehrere Werte festlegt, die für das Spiel von Wichtigkeit sind.

Der Wert des **Waffenlosen Kampfes** gibt an, wie gut der Charakter ohne Waffen kämpfen kann und wird unter der jeweiligen Charakterklasse nachgeschlagen.

Die **Entwaffnungschance** zeigt auf, ob der Charakter diese außergewöhnliche, kämpferische Eigenschaft besitzt, und wenn, wie hoch sie ist.

Das **Stärkepotential** zeigt die gespeicherte Stärke für große Kraftakte an (nachzulesen im "REGELWERK").

Letztendlich gibt der **Loyalitätswert** an, wie loyal der Charakter seinen Vorgesetzten oder Freunden gegenüber ist (dies ist ein zusätzlicher Wert, der nicht ins Spiel eingebracht werden muß, doch dies alles findet sich, näher erläutert, im "REGELWERK").

*Beispiel: Meradon ermittelt seinen Wert beim **Waffenlosen Kampf** samt evtl. Abzüge und Zuschläge (welche wir uns hier ebenfalls ersparen, da sie erst im "REGELWERK" erscheinen) und trägt diesen ein; selbiges geschieht mit der **Entwaffnungschance**, doch als Barde besitzt er eine solche nicht, also entfällt dieser Kasten völlig. Das **Stärkepotential** und der **Loyalitätswert** bleiben vorerst noch frei, folgen ihre Erklärungen doch erst im "REGELWERK".*

Waffenloser Kampf 8/4 <input checked="" type="checkbox"/>	Stärkepotential <input type="checkbox"/>
Entwaffnungschance <input checked="" type="checkbox"/>	Loyalitätswert <input type="checkbox"/>



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

ausrüstung _____ _____ _____ _____ _____	waffen _____ _____ _____
rüstung _____ _____	münzen _____ _____
	kleinodien _____ _____

Der folgende Teil des Charakterbogens ist für das Spielgeschehen im späteren Verlaufe wichtig, da hier einige spezifische Notizen gemacht werden können.

Bei **Ausrüstung** trägt der Spieler seine Ausrüstung ein, die er bei seiner **characterspezifischen Tabelle** ermittelt hat, und solche, die später (durch Kauf oder Fund) noch hinzukommt.

Beim Abschnitt **Rüstung** wird aufnotiert, welche Rüstungsart (oder evtl. Schild) der Charakter besitzt, samt ihren dazugehörigen Schutzwerten.

Ebenso wird bei **Waffen** verfahren.

**Münzen** und **Kleinodien** endlich stehen wohl für sich selbst und müssen nicht weiter erklärt werden.

**Beispiel:** Der Beispielcharakter trägt bei **Ausrüstung** ein, was er aufgrund seiner Würfelzahl erhalten hat (er würfelte eine 4 und hat somit eine ganz passable Ausgangsbasis); dann trägt er seine **Rüstung** ein (da er keine erwürfelt hat, muß er sich eine kaufen). Seine **Waffen** hält er ebenfalls schriftlich fest und trägt bei **Münzen** die erwürfelte Anzahl ein, die bei seiner **Charakterklasse** festgelegt ist (möglichst mit Bleistift, wegen späterer Ausgaben, z. B. eine Rüstung oder Schild); noch besitzt Meradon keine Kleinodien, aber das mag sich im Laufe seines Lebens sehr leicht ändern.

ausrüstung <u>Gute Kleidung</u> <u>(siehe Tabelle), Rucksack,</u> <u>Öllampe mit Öl, Spiegel, Horn-</u> <u>Korn, Wemelerstein, Lanze,</u> <u>kleines Zelt, Schreibzeug</u> _____ _____	waffen <u>Degen 14/8</u> <u>2 Dolche V 14/4 + 1</u> <u>Kurzbogen + 10 Pfeile</u> <u>14/8</u> _____
rüstung _____ _____	münzen <u>3 GM, 5 SM,</u> <u>11 KM</u> _____
	kleinodien _____ _____

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Geistesfähigkeiten

Der vorletzte Abschnitt auf der Rückseite des Bogens dient zur Aufnotierung von (evtl. vorhandenen) Geistesfähigkeiten des Charakters, welche dem "REGELWERK" entnommen werden können (ebenso wie die hierfür benötigten Grundwerte).

*Beispiel: Der Barde erreichte leider nicht die erforderliche Grundpunktzahl und hat somit auch keine Geistesfähigkeiten.*

Spezielle Fähigkeiten

Zusätzliche Werte

Letztendlich kommen wir zum untersten Abschnitt, welcher für Spezielle Fähigkeiten und Zusätzliche Werte (die nicht durch die übrigen Angaben und Werte abgedeckt wurden, so z. B. Abenteuertalentpunkte und Bewegungseinheiten) vorgesehen ist; ersteres kann aus dem Kapitel "HALBMENSCHEN" entnommen, letzteres im "REGELWERK" nachgeschlagen werden.

*Beispiel: Meradon Cunwyr hat als Mensch leider keine Speziellen Fähigkeiten, wohl aber Zusätzliche Werte, die aber erst bei der weiteren Ausarbeitung im "REGELWERK" erscheinen (und deshalb bleibt diese Spalte vorerst frei).*

Dies ist also nun der vorläufige, aber dennoch schon fast komplett ausgefüllte Charakterbogen des Spielers, den er mit Hilfe des Moddermasters erstellt und ausgearbeitet hat.

Es sind nun sicherlich noch Fragen offen, aber diese werden alle der Reihe nach im "REGELWERK" beantwortet (worauf ja des öfteren hingewiesen wurde), mit dessen in einzelne Teile untergliederten Inhalt dann auch der Rest des Charakterbogens endgültig bearbeitet werden kann.

Und auf Meryllia ist ein neuer Held geboren...

# CHARAKTERBOGEN

name des spieler

name des charakters

volk \_\_\_\_\_ art \_\_\_\_\_ alter \_\_\_\_\_ stufe \_\_\_\_\_

grösse \_\_\_\_\_ gewicht \_\_\_\_\_ haarfarbe \_\_\_\_\_ augenfarbe \_\_\_\_\_

	A. W.	D. W.		A. W.	D. W.
intelligenz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	weisheit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aussehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ausstrahlung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	glück	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
reaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	konstitution	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

talente \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

fähigkeiten \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

fertigkeiten \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

A. W. D. W.

lp

A. W. D. W.

mzp

A. W. D. W.

gk

ap

mRW

gkw

ztp

zTW

sprachen \_\_\_\_\_



Zauber \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Notizen \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen AGC  PGC       Schußwaffen AGC  PGC

Stumpfe Waffen AGC  PGC       Zweihänder AGC  PGC

Stichwaffen AGC  PGC       Hiebwaffen AGC  PGC

Waffenloser Kampf

Stärkepotential

Entwaffnungschance

Loyalitätswert

ausrüstung \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

rüstung \_\_\_\_\_

---

---

waffen \_\_\_\_\_

---

---

---

münzen \_\_\_\_\_

---

---

---

kleinodien \_\_\_\_\_

---

---

Geistesfähigkeiten \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Spezielle Fähigkeiten \_\_\_\_\_

---

---

Zusätzliche Werte \_\_\_\_\_

---

---



*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Halbmenschen*

### Halbmenschen

#### Erläuterungen und Ergänzungen

Es folgt eine Auflistung der Begriffe und Stichwörter, welche im gesamten Kapitel **Halbmenschen** auftauchen und einer näheren Erläuterung bedürfen; es wird nachfolgend natürlich nicht alles definiert, aber dennoch auf die meisten Dinge eingegangen, welche später von größerer Wichtigkeit sein könnten. Falls trotzdem noch Fragen auftauchen sollten, möge der jeweilige Moddermaster nach seiner eigenen Meinung entscheiden und diese Regelung für die Zukunft festlegen.

#### NAME DES VOLKES

Hierunter ist die namentliche Bezeichnung dieser Rasse in der jetzigen Zeit auf der Spielwelt Meryllia festgehalten, ganz im Gegensatz zur **ALTEN SPRACHE** (darunter zu finden), welche die Namensgebung früherer Zeitalter festlegt (wird heute hauptsächlich als besondere Form der Höflichkeit bei der Anrede benutzt).

#### BESCHREIBUNG DES VOLKES

Unter diesem Oberbegriff sind mehrere Unterpunkte aufgegliedert.

**Aussehen:** zeigt die äußerliche Erscheinung der beschriebenen Rasse auf und Merkmale, die sich aus dieser ergeben (Statur, Haar- und Augenfarbe usw).

**Verhalten:** gibt die ungefähren Verhaltensmuster dieses Volkes an; hierunter sind viele Fakten festgehalten, die Rückschlüsse auf die Reaktionen der Rasse zulassen (z. B. gegenüber anderen Wesen, Situationen usw).

**Kultur:** unter diesem Begriff stehen geschichtliche Hintergründe, Religionen und Kulte sowie bisweilen Lebensstil und Bruchstücke des Lebensverlaufes niedergeschrieben.

#### VERBREITUNG DES VOLKES

Gibt die Ausdehnung bzw. Verbreitung eines Volkes (unter anderem auch die Anzahl oder Menge pro Kopf im Vergleich zu anderen Rassen) auf Meryllia wieder. Die Abstufungen reichen von **sehr stark verbreitet** (z. B. Menschen), bis hin zu **sehr schwach verbreitet** (z. B. Elben).

#### PROZENTCHANCE FÜR VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Zeigt auf, was der Spieler mit dem **W%** erwürfeln muß, um diesen Halbmenschen spielen zu können; die angegebene Zahl darf höchstensfalls auf dem **W%** erscheinen, wobei anzumerken ist, daß der Spieler nur einen Versuch bei einem vorher bestimmten Halbmenschen hat, mißlingt dieser, so ist der Charakter automatisch menschlicher Art.

#### GRÖSSE UND GEWICHT

Hier werden, für die jeweiligen Halbmenschen unterschiedliche, Tabellen herangezogen, auf welchen mit dem **W8** ermittelt wird, wie groß (in Fuß und Zoll) und wie schwer (in Stein) der Halbmensch des Spielers ist; dieser Wert ist mit dem Wurf festgelegt und kann nicht mehr verändert werden.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

### ALTER

Das Alter wird auf die gleiche, eben beschriebene Weise ermittelt, wobei hier aber mit dem W10 gewürfelt wird - dieser Wert wird sich jedoch nach jedem Abenteuer verändern (siehe auch Regeln für Alter und Alterung im "REGELWERK").

### ALTERSGRENZE

Dieser Wert gibt an, wie alt (in Sonnen) dieser Halbmann denn überhaupt werden kann und ab wann der Moddermaster beginnen muß, zu erwürfeln, ob dieser eventuell an Altersschwäche stirbt.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Manche Halbmannen besitzen besondere, rassenbedingte Eigenschaften, und diese werden unter diesem Stichwort festgelegt; falls keine **Speziellen Fähigkeiten** vorhanden sind, so bleibt diese Sparte leer.

### NATÜRLICHE FEINDE

Gibt die, aufgrund von Kriegen früherer Zeitalter bzw. krassen Vorurteilen geprägten, Feinde dieses Volkes an; Angehörige der beiden angegebenen Rassen werden nur unter sehr außerordentlichen Umständen zusammenarbeiten und sich ansonsten bis zum Tode bekämpfen.

### NATÜRLICHE VERBÜNDETE

Gibt die, aufgrund von Bündnissen bzw. freundschaftlichen Banden früherer Zeitalter geprägten, Freunde dieses Volkes an; Angehörige der beiden angegebenen Rassen werden mit Freuden kooperieren und sich stets zur Seite stehen, so z. B. im Kampfe oder im Kriegsfall.

### ZUSCHLÄGE/ABZÜGE AUF ATTRIBUTSWERTE

Hierunter versteht man die Modifikationen, die ein bestimmtes Volk aufgrund seiner anders gearteten Eigenschaften erhält, welche in Zuschlägen bzw. Abzügen festgelegt sind; es ist anzumerken, daß kein Attributswert aufgrund dieser Modifikationen unter **3 Augen** sinken bzw. über **18 Augen** steigen darf.

### TALENTE

Dieser Überbegriff zeigt ebenfalls Zuschläge und Abzüge dieses spezifischen Volkes auf, und zwar diejenigen, welche sich auf die (eventuell vorhandenen) Talente der Charakterklasse niederschlagen können; besitzt ein Charakter die angeführten Talente nicht, so entfallen Boni bzw. Mali vollkommen. Alle nicht angegebenen Talente bleiben unverändert.

**MORALPUNKTE:** gibt die Modifikation des Wertes dieses Halbmannen bei seiner Moral (festgehalten unter **Charakterklassen**) an.

**ZTP (Zaubertalentpunkte):** gibt die Modifikation des Wertes (in Würfelaugen) eines Halbmannen bei seinen Zaubertalentpunkten an.

**MRW (Magieresistenzwert):** gibt die Modifikation des Wertes eines Halbmannen bei seinem Magieresistenzwurf an.

**GKW (Geisteskraftwert):** gibt die Modifikation eines Halbmannen bei seinem Wert für die Anwendung seiner Geisteskraft an.

**ZTW (Zaubertalentwert):** gibt die Modifikation eines Halbmannen für seinen Zaubertalentwert an.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**ANFANGSKAPITAL:** gibt an, ob das Grundkapital einer Charakterklasse erhöht oder erniedrigt wird oder keiner Veränderung unterliegt.

### ZUSCHLÄGE/ABZÜGE BEI KAMPFWERTEN

Hierunter wird festgehalten, welche Modifikationen dieses Volk von Halbmenschen bei seinem Gebrauch der unterschiedlichen Waffengattungen besitzt; hierbei gilt die Regel, daß kein Wert aufgrund dieser Modifikation unter 2 Punkte fallen bzw. über 16 Punkte steigen darf (dies gilt nur für die AGC des Charakters); die PGC darf unter 2 Punkte sinken - aber ebenfalls nicht über 16 Punkte steigen.

### MÖGLICHE CHARAKTERKLASSEN

Hält fest, welche Charakterklassen für dieses Volk zugänglich sind und somit auch gespielt werden können - andere als die hierunter aufgeführten dürfen nicht vom Spieler mit dieser Art von Halbmenschen gewählt werden.

### BESONDERHEITEN

Gibt im allgemeinen noch einige Maßregeln bzw. Tips und Informationen für das Spiel mit dieser Art von Halbmenschen an.

**Anmerkungen:** Halbmenschen wurden in dieses Rollenspielsystem eingeführt, um es aufzulockern und mehr Farbe in das Spielgeschehen zu bringen; fremde, andersartige Völker sollten niemals ein Grund für Spieler sein, mathematische Berechnungen anzustellen, welches Volk ihnen denn jetzt die meisten Zuschläge einbringt - ein jeder Spieler (und auch der Moddermaster) sollte stets bedenken, daß es die Freude am Spiel selber ist, welche das Rollenspiel groß gemacht hat, und dies sollte auch bei "Mächte, Mythen, Moddermonster" der Fall sein.





### Cerech Slayn

**Name des Volkes:** Cerech Slayn

**Alte Sprache:** Cerech Slayn

**Beschreibung des Volkes:**

**a) Aussehen** - Diese Art von sogenannten Tiermensen bezeichnet man auch als Echsenwesen, da sie von ihrem Körperbau zwar menschlich anmuten, viele ihrer Körperglieder jedoch unzweifelhaft die von sehr großen Echsen sind.

Die Cerech Slayn sind größer als Menschen und auch massiger gebaut, weswegen sie bisweilen plump und schwerfällig wirken, aber bei Aufregung können sie blitzschnell und eiskalt reagieren.

Sie besitzen gute Augen, die seitlich am Echsenkopf liegen, aus dem bisweilen eine gespaltene Zunge schnellt; grün- bis graufarbene Schuppen bedecken ihren Körper, welcher von zwei relativ schwach entwickelten Beinen getragen wird, die gestützt werden vom langen, kräftigen Schwanz der Cerech Slayn, der beim Kampf oft ebenfalls eingesetzt wird.

Diese Tiermensen besitzen keinerlei Körperbehaarung, dafür aber, wie schon erwähnt, glänzende Schuppen; zwei starke Arme, die in sechsfingrigen Klauenhänden enden, bilden zusammen mit dem kleinen, spitzen Horn auf der Stirn die wirkungsvollste Waffe der Cerech Slayn gegen Angreifer.

**b) Verhalten** - Die Cerech Slayn sind im Grunde genommen friedliche Geschöpfe, die aber oft von ihrer Umwelt mißverstanden werden; ihre imposante, mächtige Erscheinung und ihre zischende Aussprache tragen hierzu natürlich einiges bei, aber eigentlich sind dies nur Äußerlichkeiten, denn dieses Volk will wirklich in Frieden leben und unternimmt auch große Anstrengungen, dies zu erreichen.

Alle Cerech Slayn halten sich, wenn irgendwie möglich, aus allen Auseinandersetzungen heraus, werden sie aber zum Kampf gezwungen, so geben sie hervorragende Krieger ab.

Die Echsenwesen sind stets bemüht, anderen Völkern ihre Freundlichkeit zu beweisen, und so wird Hilfsbereitschaft und Gastfreundschaft bei ihnen groß geschrieben; diese freundlichen Giganten sind sicherlich mit die seltsamsten Wesen auf Meryllia, denn ihr Aussehen steht im krassen Gegensatz zu ihrem Verhalten. Ein Cerech Slayn mag zwar gutmütig sein, aber er vergisst niemals erlittenes Unrecht und wird all seine Grundsätze nur zu bereitwillig vergessen, gilt es, für eine gerechte Sache zu kämpfen; dieses Volk zeichnet sich aus durch großen Mut und Tapferkeit, was sich am Verhalten eines jeden Cerech Slayn auch immer wieder erkennen läßt.

**c) Kultur** - Die Cerech Slayn leben in sehr enger und freundschaftlicher Beziehung zu anderen Völkern, mit denen sie einen regen Tauschhandel betreiben, denn Lederwaren, die von diesem Volk gearbeitet wurden suchen ihresgleichen auf Meryllia und sind deshalb heiß begehrt.

Die Cerech Slayn leben rein pflanzlich und nehmen keinerlei tierische Nahrung zu sich, eine völlige Absage an die Lebensgewohnheiten der meisten übrigen Völker. Die Götter stehen gleichberechtigt im Glauben der Echsenwesen, wenn sie auch fremdartig klingende Namen tragen - doch verehrt werden sie in keinen Tempeln, sondern bei kleinen Ritualen zweimal pro Tag, egal, wo der jeweilige Cerech Slayn sich gerade befindet.

Obwohl es nicht unbedingt danach aussieht, sind diese Tiermensen geschickte Baumeister und verstehen es meisterhaft, natürliche Baustoffe mit Stein und Metall zu verbinden, so daß ihre kleinen Siedlungen wirklich einzigartig sind.

Ein jedes dieser Dörfer wird von einem gemeinschaftlich gewählten Obersten Cerech Slayn weise und gerecht regiert und diese Regenten treffen sich alle einmal jede Sonne in der größten der Ansiedlungen dieses Volkes, um gemeinsame, wichtige Entscheidungen zu treffen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Verbreitung des Volkes:** mittel

**Altersgrenze:** 100 bis 130 Sonnen

**Prozentchance für Volkszugehörigkeit:** 40%

### Würfelzahl (W8)

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

### Größe

5 Fuß  
5 Fuß / 2 Zoll  
5 Fuß / 4 Zoll  
5 Fuß / 6 Zoll  
5 Fuß / 8 Zoll  
5 Fuß / 10 Zoll  
5 Fuß / 12 Zoll  
6 Fuß

### Gewicht

16 Stein  
17 Stein  
18 Stein  
19 Stein  
20 Stein  
21 Stein  
22 Stein  
23 Stein

### Würfelzahl (W10)

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
---

### Alter

20 Sonnen (AGC/PGC -2)  
22 Sonnen (AGC/PGC -1)  
24 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
26 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
28 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
30 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
32 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
34 Sonnen (AGC/PGC +/-0)  
36 Sonnen (AGC/PGC +1)  
40 Sonnen (AGC/PGC +1)  
---

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die Cerech Slayn besitzen aufgrund ihrer seitlich am Kopf liegenden, gut beweglichen Echsenaugen ein größeres Sichtfeld als normale Menschen; deshalb kann ein Wesen dieses Volkes durchaus nach vorn und zur Seite spähen und sichern.

b) Die Cerech Slayn besitzen, aufgrund ihrer Verwandtschaft zu Echsen, einen starken, beweglichen Schwanz, den sie oft im Kampf als dritten Arm einsetzen; dies ermöglicht den Echsenwesen einen zusätzlichen Angriff pro KR (bei einer Chance von 1 bis 2 auf W10, daß sie umfallen). Der Schaden des Schwanzes (ohne aufgesetzten Kriegsstachel) beträgt 1W6+1, mit Stachel 1W8+1; das Horn auf der Stirn dient zum **Waffenlosen Kampf**, ist bei jedem männlichen Cerech Slayn vorhanden und verursacht 1W6 Schadenspunkte.

**Natürliche Feinde:** Centauren, Schlangenkrieger

**Natürliche Verbündete:** Zwerge

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Mut +3  
Stärke +2  
Konstitution +2

#### Mali

Intelligenz -1  
Aussehen -2  
Reaktion -2

### Talente:

#### Boni

Verbergen +15%  
Pflanzenkunde +10%  
Wunden behandeln +10%  
Spuren lesen +5%

#### Mali

Geschossen ausweichen -15%  
Taschendiebstahl -25%  
Schleichen -10%  
Tanz -10%





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** +4  
**ZTP:** +/-0  
**MRW:** +/-0

**GKW:** -1  
**ZTW:** +/-0  
**Anfangskapital:** x1

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC -2/PGC -2

Stumpfe Waffen: AGC +2/PGC +2

Stichwaffen: AGC 0/PGC 0

Waffenloser Kampf: AGC +1/PGC +1

Schußwaffen: AGC -2/PGC -2

Zweihänder: AGC +1/PGC +1

Hiebwaffen: AGC +1/PGC +1

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**  
**Druide**  
**Geweihter**  
**Magier**  
**Priester**

**Amazone**  
**Edelmann**  
**Heiler**  
**Mystiker**  
**Seher**

**Barbar**  
**Elementarist**  
**Illusionist**  
**Paladin**  
**Sklave**

**Besonderheiten:** die *Cerech Slayn* sind im großen und ganzen ein friedfertiges Volk - sie greifen nur äußerst selten zur Waffe und sollten auch so gespielt werden.





### Crul-nadh

**Name des Volkes:** Crul-nadh

**Alte Sprache:** Crul-nadh

**Beschreibung des Volkes:**

**a) Aussehen** – Die Crul-nadh werden in der Umgangssprache, vor allem von den niederen Völkern, gerne als **Katzenmenschen** bezeichnet, was sie selber als schwere Beleidigung empfinden.

Doch es beschreibt ihr Erscheinungsbild am besten: in etwa so groß wie ein durchschnittlicher Mensch, sind sie auch genauso gebaut, aber bei weitem muskulöser; ein meist dunkles, kurzes Fell (die Abstufungen reichen von schwarz bis grau) bedeckt ihren ganzen Körper.

Sie besitzen einen katzenartig geformten Schädel und vierfingrige, menschlich anmutende Hände, aus denen sie bei Erregung oder Gefahr scharfe Krallen ausfahren können und somit auch ohne Waffen sehr gefährlich sind.

Crul-nadh sind trotz ihrer verhältnismäßig großen Kraft sehr geschickt und reaktionsschnell, was sie zu gefürchteten Kriegern macht, dies ließ aber ihre Magiefähigkeit im Laufe der Zeit verkümmern; die Augen dieses Volkes sind die einer Katze und auch dementsprechend gut, ebenso nützlich ist auch das mächtige Raubtiergebiss, trotz diesem sprechen sie mit normaler Stimme wie auch alle anderen Völker auf Meryllia, von einem bisweiligen zufriedenen Schnurren einmal abgesehen.

**b) Verhalten** – Die Crul-nadh sind unbestreitbar ein sehr kriegerisches Volk und aufgrund ihres heißblütigen Charakters sehr unberechenbar; sie können schnell Freundschaft schließen, und diese hält dann ein Leben lang, aber ebenso schnell kann von ihnen ein Streit begonnen werden, aber dieser endet meist blutig und dauert auch nicht sehr lange.

Die Crul-nadh sind ein Volk, das sich von den übrigen Wesen Meryllias abgegrenzt hat, und das wird auch in ihrem Verhalten offenbar: wichtigtuerisch und oftmals sehr selbstherrlich schreiten sie einher, sich ihrer eleganten und oftmals tödlichen Erscheinung sehr wohl bewußt.

Crul-nadh legen Wörter auf die Goldwaage und sprechen nur extrem wenig, um ihre Standesgenossen nicht zu verärgern, weswegen sie unter Fremden noch wortkarger sind als ohnehin schon; ihre messerscharfe Intelligenz ruht aber keinen Augenblick und schätzt stets ab, wer sich als Gegner oder Freund erweisen mag, die größten Kriegsstrategen kommen auch aus diesem kämpferischen Volk.

Oft schon sind Weggefährten aufgrund einer nichtigen Kleinigkeit getötet worden, einfach, weil sie dem Crul-nadh schon vorher öfters unangenehm aufgefallen sind.

**c) Kultur** – Die Crul-nadh streben stets nach einer Ausweitung ihres Lebensraumes und führen oft große Feldzüge, welche fast immer erfolgreich abgeschlossen werden; aufgrund ihrer körperlichen Überlegenheit gegenüber anderen Völkern halten sie sich für dazu bestimmt, auf Meryllia zu herrschen.

Da sie den Krieg als einen ständigen Wegbegleiter zur Seite haben, beten sie auch einen Gott des Krieges an, nämlich **Tonarol**, den Gott des Krieges und Kampfes, in ihrer Sprache jedoch **Marduk ralh** geheißen.

Ihre Städte sind voll von Statuen und monumentalen Steinbauten, meist Tempeln oder Grabmälern, und zeugen somit von großem handwerklichem Geschick; Sklaverei ist an der Tagesordnung, aber es werden nur Angehörige anderer Völker versklavt und es ist strengstens verboten, einen Crul-nadh zu solch einem niedrigen Leben zu verdammen.

Das Leben dieses Volkes ist straff durchorganisiert und durch harte Gesetze geregelt, deren Mißachtung oft die Todesstrafe zur Folge hat. Schwache und Kranke wird man in keiner Stadt antreffen, denn diese werden gleich nach ihrer Geburt dem Kriegsgott geopfert.

Dennoch scheint es, daß alle Bürger dieses machtvollen Reiches, bei dem es sich um ein Königreich (mit von einem Ältestenrat gewählten Regenten) handelt, ausnahmslos glücklich und zufrieden sind mit ihrem harten Leben und vielleicht ist es diese Lebensanschauung, welche die Crul-nadh so stark macht.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Verbreitung des Volkes:** mittel

**Altersgrenze:** 70 bis 80 Sonnen

**Prozentchance für Volkszugehörigkeit:** 45%

### Würfelzahl (W8)

	Größe	Gewicht
1	4 Fuß / 6 Zoll	11 Stein
2	4 Fuß / 8 Zoll	12 Stein
3	4 Fuß / 10 Zoll	13 Stein
4	4 Fuß / 12 Zoll	14 Stein
5	5 Fuß	15 Stein
6	5 Fuß / 2 Zoll	16 Stein
7	5 Fuß / 4 Zoll	17 Stein
8	5 Fuß / 6 Zoll	18 Stein

### Würfelzahl (W10)

	Alter
1	14 Sonnen (AGC/PGC -2)
2	18 Sonnen (AGC/PGC -1)
3	22 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
4	26 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	30 Sonnen (AGC/PGC +1)
6	34 Sonnen (AGC/PGC +2)
7	38 Sonnen (AGC/PGC +2)
8	42 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	46 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
10	50 Sonnen (AGC/PGC -1)
---	---

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die **Crul-nadh** verfügen über extrem scharfe Augen, welche ihnen gute Sicht von bis zur doppelten Reichweite menschlicher Augen bietet; in Dunkelheit (die allerdings nicht vollkommen sein darf) sehen sie fast so gut wie ein Mensch bei hellem Tageslicht.

b) Die **Crul-nadh** besitzen ein starkes Raubtiergebiss und gefährliche Krallen, die bei Gefahr ausgefahren werden können, was ihnen beim Kampf ohne Waffen zugute kommt (Angriffs- und Paradechance siehe **Waffenloser Kampf**):

SCHADEN GEBISS 1W8+1

SCHADEN KLAUEN 1W6+1

**Natürliche Feinde:** Schlangenkrieger, Minotauren

**Natürliche Verbündete:** keine

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Intelligenz +1  
Geschicklichkeit +2  
Reaktion +2  
Stärke +2

#### Mali

Ausstrahlung -2  
Weisheit -2  
Aussehen -1  
---

### Talente:

#### Boni

Schleichen +15%  
Geschossen ausweichen +10%  
Taschendiebstahl +10%  
---

#### Mali

Gift erkennen -10%  
Wunden behandeln -25%  
Krankheit erkennen -10%  
---





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** -6  
**ZTP:** -1W8  
**MRW:** -1

**GKW:** -1  
**ZTW:** -2  
**Anfangskapital:** x2

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC -1/PGC -1

Stumpfe Waffen: AGC -2/PGC -2

Stichwaffen: AGC +2/PGC +2

Waffenloser Kampf: AGC +3/PGC +3

Schußwaffen: AGC 0/PGC 0

Zweihänder: AGC +1/PGC +1<sup>2</sup>

Hiebwaffen: AGC +2/PGC +2

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**

**Barde**

**Gestaltwandler**

**Lustknabe**

**Sklave**

**Amazonen**

**Dieb**

**Geweihter**

**Mystiker**

**Söldner**

**Assassine**

**Edelmann**

**Krieger**

**Paladin**

**Wächter**

**Besonderheiten:** alle *Crul-nadh* haben nur wenig mit Magie zu tun und wollen auch nur wenig davon wissen - so sollten sie auch geführt und gespielt werden.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Elb

**Name des Volkes:** Elben

**Alte Sprache:** Aldany

#### Beschreibung des Volkes:

**a) Aussehen** – Die Elben sind hochgewachsene, außerordentlich gut proportionierte, schlanke Wesen von grazilem, doch ausdrucksstarkem Äußeren; Elben sind sicherlich das Volk, welches schon rein vom Aussehen und der Ausstrahlung her von allen auf Meryllia am eindrucksvollsten sind.

Ihre uralte, Äonen zurückreichende Weisheit zeigt sich nicht in ihren ewiglichen jungen, schönen Körpern, sondern nur in ihren Augen, tiefen Abgründen voll von Wissen gleich, wider.

Ihre Haarfarbe ist fast nur blond oder grau (mit allen Abstufungen hiervon), die Augenfarbe zeigt meist einen tiefen Grün- oder Blauton, Körperbehaarung ist so gut wie keine vorhanden.

Alle Elben haben eine Art Aura von großer Majestät um sich, welche ihren Ruf als edelstes und machtvollstes aller Völker rechtfertigt und die Elben unverwechselbar macht.

**b) Verhalten** – Die Elben sind aufgrund ihrer schlechten Erfahrungen in den Kriegen früherer Zeitalter sehr mißtrauisch und vorsichtig geworden, was die Welt außerhalb ihrer Schlösser und Städte betrifft, in die sie sich zurückgezogen haben, aus Scham vor dem, was sich damals ereignet hat; trotzdem sie mit den anderen Völkern kaum noch Kontakt pflegen und sich nicht mehr in das Weltgeschehen einmischen, so sind sie doch von gutem und weisem Charakter, so daß eine Kreatur, die Hilfe benötigt, niemals von ihnen abgewiesen werden wird.

Elben sind das weiseste aller Völker, und da sie sich dessen und ihrer Unsterblichkeit voll bewußt sind, halten sie in ihrem Gebahren stets Abstand zu den gewöhnlichen Sterblichen, was in einem etwas affektiert und arrogant wirkenden Verhalten offenbar wird.

Dennoch sind die Elben, wie bereits erwähnt, sehr hilfsbereit und immer für ein gutes Fest oder einen Scherz bereit, meist auf Kosten des Volks der Zwerge, gegen die sie, aufgrund der Kriege, immer noch Abneigung und leisen Groll hegen.

Ein Hauch der Ewigkeit weht stets mit den Elben einher und manch ein Wesen verstummt ob ihrer unbeschreiblichen Grazie und Majestät.

**c) Kultur** – Die Elben lebten einst, vor den großen Kriegen, weit verbreitet auf Meryllia und bauten ihre stolzen Paläste und Schlösser, um ihre Pracht und Herrlichkeit, ihren Glanz so weit als möglich zu verbreiten; später jedoch sahen sie manchen Fehler in ihrer Geschichte ein und zogen sich in einige wenige Städte zurück oder zerstreuten sich in der Weite des Landes, schließlich war ihr Volk durch die Kriege auch stark geschwächt worden.

Viele ihrer so stolzen Bauten verfielen oder wurden von üblen Wesen in Beschlag genommen; wenige der prunkvollen Bauwerke aus Stein, Glas und edlen Metallen existieren heute noch in ihrem ursprünglichen Glanze und ihre lichten Hallen werden bevölkert von elbischen Träumen.

Dort wird auch fürderhin der erste und größte aller Götter, Erdelen, verehrt, sowie seine Wächter des Friedens, die Arlanen, Götter Meryllias, für andere Wesenheiten ist hier kein Platz; so leben die elbischen Völker auch heute noch, zurückgezogen und ohne Interesse an den Belangen Meryllias, nur selten erwachen sie noch aus ihrer Resignation und ihren starren Ritualen, welche schon Jahrhunderte währen, doch dann erscheinen sie in unübersehbarer Pracht und an ihrer Spitze befindet sich stets ihr König, der Herrscher über alle Elben.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Verbreitung des Volkes: sehr schwach**

**Altersgrenze: keine**

**Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 25%**

### Würfelzahl (W8)

Würfelzahl (W8)	Größe	Gewicht
1	4 Fuß / 10 Zoll	12 Stein
2	4 Fuß / 12 Zoll	13 Stein
3	5 Fuß	14 Stein
4	5 Fuß / 2 Zoll	15 Stein
5	5 Fuß / 4 Zoll	16 Stein
6	5 Fuß / 6 Zoll	17 Stein
7	5 Fuß / 8 Zoll	18 Stein
8	5 Fuß / 10 Zoll	19 Stein

### Würfelzahl (W10)

Würfelzahl (W10)	Alter
1	160 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
2	180 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
3	200 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
4	220 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	240 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	260 Sonnen (AGC/PGC +1)
7	280 Sonnen (AGC/PGC +1)
8	300 Sonnen (AGC/PGC +2)
9	320 Sonnen (AGC/PGC +2)
10	340 Sonnen (AGC/PGC +3)

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die Elben besitzen eine unglaubliche Menschenkenntnis, die auf ihrer großen Weisheit beruht; sie können bei Personen, die sie seit einiger Zeit (mehrere Licht und Dunkel) kennen, feststellen, ob sie lügen oder die Wahrheit sprechen (bei 1 bis 6 auf dem W10) bzw. in welcher Gemütsverfassung sie sich befinden (1 bis 5 auf dem W10), oder ähnliche Dinge erfahren (nach Entscheidung des Moddermasters). In jedem Fall können sie dies pro Person nur ein einziges Mal versuchen.

b) Die Elben verfügen über Sinne, die um ein Vielfaches besser sind als die eines normalen Menschen; deshalb können sie wesentlich besser sehen, Geräusche wahrnehmen und andere Sinneseindrücke erfahren, welche einem Menschen verborgen bleiben würden.

c) Die Elben haben ein Gespür für alles Magische, so daß sie Gegenstände, in denen ein Zauber steckt, oder Gegenden, über denen ein Zauber liegt, erspüren können (bei 1 bis 8 auf dem W10), wenngleich sie auch nicht wissen, welcher Art die Magie ist.

**Natürliche Feinde: Orks**

**Natürliche Verbündete: Elfen**

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

Boni	Mali
Intelligenz +1	Glück -3
Aussehen +2	---
Ausstrahlung +2	---
Weisheit +3	---

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Talente:

#### Boni

Gesang +20%  
Legenden erzählen +15%  
Instrument beherrschen +10%  
Verbergen +15%  
Gift erkennen +10%  
Pflanzenkunde +10%  
Wunden behandeln +15%  
Liebeskünste +10%  
Tanz +15%  
Krankheit erkennen +10%

#### Mali

Folterung -25%  
Taschendiebstahl -15%  
---  
---  
---  
---  
---  
---  
---

**Moralpunkte:** +10

**ZTP:** +1W10

**MRW:** +2

**GKW:** +1

**ZTW:** +2

**Anfangskapital:** x3

### Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC +1/PGC +1

Stumpfe Waffen: AGC -2/PGC -2

Stichwaffen: AGC +2/PGC +2

Waffenloser Kampf: AGC +1/PGC +1

Schusswaffen: AGC +3/PGC +3

Zweihänder: AGC +1/PGC +1

Hiebwaffen: AGC +3/PGC +3

### Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**

**Edelmann**

**Heiler**

**Krieger**

**Mystiker**

**Priester**

**Waldläufer**

**Barde**

**Einhornreiter**

**Illusionist**

**Magier**

**Nekromant**

**Seher**

**Druide**

**Geweihter**

**Kampfmagier**

**Mentalist**

**Paladin**

**Sklave**

**Wächter**

**Besonderheiten:** das Volk der Elben ist mit am macht- und eindrucksvollsten und sollte nur von erfahrenen Spielerpersönlichkeiten gewählt werden.



### Elf

**Name des Volkes:** Elfen

**Alte Sprache:** Elewyn Erl

**Beschreibung des Volkes:**

**a) Aussehen** – Die Elfen sind ein kleingewachsenes Volk von naturverbundenen Wesen; einst waren sie, die doch so nahe mit den Elben verwandt sind, körperlich ebenso groß und grazil wie diese, doch nach dem Sturz des Elfenreiches verwandelten sie sich langsam aber sicher im Laufe der Sonnen zu dem, was sie jetzt sind. Einzig die spitzen Ohren, welche oft unter langem, wallendem Haar aller Farben verborgen ist, und ihre übergroßen, ausdrucksstarken Augen zeugen noch von der früheren Erscheinung der Elfen, denn durch ihr hartes Leben in Wäldern und Forsten haben sie sich verändert und angepasst und sind heute kleine, zerbrechlich wirkende und dennoch muskulöse Kreaturen der Wildnis.

Die Elfen sind ein sehr anziehendes Volk, aber nur selten bekommt man sie zu Gesicht, da sie scheu und vorsichtig geworden sind, und es scheint, als wären Tiere und Pflanzen ihre einzigen Gefährten in der Einsamkeit.

Die zarten, vierfingrigen Hände sind sehr geschickt und verstehen es hervorragend, mit Waffen umzugehen, was sie zu respektablen Kriegerern macht.

**b) Verhalten** – Die Elfen leben, wie schon erwähnt, zurückgezogen in den dichten Wäldern Meryllias und haben auch keinerlei Bedürfnis, der Welt außerhalb zu begegnen; einzig und allein die Fhooches erhalten noch bisweilen Besuch von ihnen, aber selbst diese freundschaftlichen Beziehungen scheinen aufgrund des Mißtrauens der Elfen gegen andere Völker langsam zu versiegen.

Dieses kleinwüchsige Volk zeigt große Intelligenz, ohne sie jedoch bewußt einzusetzen, und ein Elf ist demzufolge auch sehr leicht erregbar und aufgebracht, was sich vor allem im Umgang mit Menschen und Zwergen offenbart, denen sie besonders skeptisch begegnen.

Ihr Sinnen bezieht sich allein auf ihre Gefährten, den Wald und die Tiere um sie, nur selten kommt es vor, daß sie ihren Forst verlassen, um umherzuwandern.

Ein Elf wird jedem Lebewesen, mit dem er nicht zuvor bereits positive Erfahrungen gemacht hat, sehr mißtrauisch und ablehnend gegenüberstehen, es ist außerordentlich schwer, sein Vertrauen zu gewinnen, durch bloße Worte sogar nahezu unmöglich, denn dieses Volk glaubt nur noch an Taten, da sie in früheren Zeitaltern zu oft verraten wurden.

Wenn es aber etwas gibt, was Elfen einzigartig macht, so ist es die Tiefe ihrer Gefühle, denn ein Elf wird einem erst einmal gewonnenen Freund immer zur Seite stehen, auch wenn es ihn sein Leben kosten könnte.

**c) Kultur** – Die Elfen leben in kleinen Siedlungen in dichten, undurchdringlichen Wäldern, und pflegen keinerlei Kontakt zur Außenwelt; sie sind aber untereinander sehr gesellig und freundlich und kaum ein hartes Wort oder gar eine Auseinandersetzung ist bei ihnen üblich, da sie einander viel zu sehr schätzen.

Ihre Behausungen liegen entweder innerhalb von mächtigen, ausgehöhlten und dennoch lebenden Bäumen oder in kunstvoll errichteten Holzbauten irgendwo zwischen den dicken Ästen ganz hoch oben in den Kronen der Bäume.

Ihre Bauweise ist einfach, aber zweckmäßig und für den Betrachter schön anzusehen, da nur natürliche Materialien, wie Holz, Leder etc. verwendet werden.

Die Elfen lieben den Wald und seine Geschöpfe und betrachten und behandeln sie als gleichwertig, so daß sie sich nur das von ihm nehmen, was sie auch wirklich zum Leben benötigen.

Ihre Gottheiten sind zahlreich, es gibt viele kleine Elfenschreine bei großen, alten Bäumen mitten im Walde, aber alle angebeteten Personen, so unterschiedlich sie auch wirken mögen, stellen die Göttin Alja und Han'Thar dar, wengleich Mayhir auch relativ oft vertreten ist; die übrigen Arlanen sind zwar bekannt, ihnen wird aber im allgemeinen keine große Aufmerksamkeit geschenkt.

Das Volk der Elfen lebt von der Jagd und der jeweilige Anführer, oder Häuptling, welcher im Prinzip durch den vorherigen Anführer bestimmt wird, muß schwere Prüfungen bestehen, bevor er auch wirklich dieses Amt annehmen und in Zukunft seine Gefährten führen darf.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Verbreitung des Volkes: schwach**

**Altersgrenze: 450 bis 500 Sonnen**

**Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 35%**

### Würfelzahl (W8)

	Größe	Gewicht
1	3 Fuß / 12 Zoll	6 Stein
2	4 Fuß	7 Stein
3	4 Fuß / 2 Zoll	8 Stein
4	4 Fuß / 4 Zoll	9 Stein
5	4 Fuß / 6 Zoll	10 Stein
6	4 Fuß / 8 Zoll	11 Stein
7	4 Fuß / 10 Zoll	12 Stein
8	4 Fuß / 12 Zoll	13 Stein

### Würfelzahl (W10)

	Alter
1	60 Sonnen (AGC/PGC -3)
2	70 Sonnen (AGC/PGC -2)
3	80 Sonnen (AGC/PGC -1)
4	100 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	110 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	120 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	130 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	140 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	150 Sonnen (AGC/PGC +1)
10	160 Sonnen (AGC/PGC +2)
---	---

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die Elfen haben die Gabe, sich mit einer festgelegten Tiergattung (z. B. Wölfe, Adler) unterhalten zu können und sie sogar für die Dauer ihres Lebens als Begleiter an sich zu binden; alle zehn Jahre darf der Elf einen Versuch unternehmen, ob er ein Tier an sich binden kann (bei 1 bis 5 auf dem W10 ist der Versuch gelungen). Jeder Elf darf nur ein Tier bei sich führen, dieses wird ihn beschützen und ihm Nachrichten übermitteln, aber er muß es immer als gleichberechtigt behandeln (der Spieler muß also zuerst einmal zehn Sonnen mit diesem Elf gespielt haben, ehe er den ersten Versuch unternehmen darf).

b) Die Elfen haben ein ausgeprägtes, nahezu magisches Verhältnis zur Pflanzenwelt um sie herum, dies heißt, solange sie sich in einem Wald aufhalten, werden sie das Nahen von "bösen" Kreaturen (z. B. Orks, Dämonen) durch die angsterfüllte Reaktion der Pflanzen erspüren können.

**Natürliche Feinde: Orks, Trolle**

**Natürliche Verbündete: Fhoochses**

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Intelligenz +1

Aussehen +2

Reaktion +1

Geschicklichkeit +2

#### Mali

Weisheit -1

Stärke -1

Konstitution -1

---







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Talente:

#### Boni

Gesang +10%  
Schleichen +10%  
Verbergen +15%  
Pflanzenkunde +15%  
Spuren lesen +10%

#### Mali

Geschossen ausweichen -15%  
Schlösser öffnen -15%  
Gift erkennen -10%  
---  
---

Moralpunkte: +6

ZTP: +1W6

MRW: +1

GKW: -2

ZTW: +1

Anfangskapital: x1

### Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC +1/PGC +1

Stumpfe Waffen: AGC -2/PGC -2

Stichwaffen: AGC +2/PGC +2

Waffenloser Kampf: AGC 0/PGC 0

Schußwaffen: AGC +1/PGC +1

Zweihänder: AGC -3/PGC -3

Hiebwaffen: AGC 0/PGC 0

### Mögliche Charakterklassen:

Abenteurer

Druide

Gestaltwandler

Krieger

Mystiker

Barde

Einhornreiter

Heiler

Lustknabe

Sklave

Dieb

Elementarist

Kampfmagier

Magier

Waldläufer

**Besonderheiten:** alle Elfen sind extrem scheu, mißtrauisch und vorsichtig und es dauert lange, bis sie wirklich mit anderen Personen, die nicht aus ihrem Volke stammen, zusammenarbeiten und ihnen eventuell sogar vertrauen.



### Fhoochs

**Name des Volkes:** Fhoochs

**Alte Sprache:** Fhoochs

**Beschreibung des Volkes:**

**a) Aussehen** - Bei den Fhoochs handelt es sich um eine weitere Art von Tiermenschen, aber dieses Volk ist sehr verschieden von allen anderen; es handelt sich um menschlich ahmende Kreaturen, deren Körper von dichtem, glänzendem, feinem roten Fell bedeckt ist.

Der Kopf ist jedoch keineswegs menschenähnlich, im Gegenteil, es handelt sich hierbei um den Schädel eines fuchsähnlichen Wesens, allerdings beherrscht von zwei sehr intelligent dreinblickenden Augen.

Fhoochs sind nicht sehr muskulös, da sie sich mehr den geistigen Dingen zugewandt haben, aber dafür außerordentlich geschickt und schnell.

Desweiteren stellen weibliche Fhoochs, leider, eine begehrte Ware auf Sklavemärkten der Städte Meryllias dar, da ihre ausnehmend anziehende Erscheinung und ihr zartes Wesen allseits bekannt sind.

Die Fhoochs besitzen keinerlei natürliche Waffen außer ihrer machtvollen Magie, die sie sich aber erst im Laufe von ungezählten Sonnen angeeignet haben und die sie stets wie eine fast sichtbare Aura umgibt.

**b) Verhalten** - Die Fhoochs sind stille, in sich gekehrte Wesen, die sich dem Studium der Magie verschrieben haben; aus diesem Volk stammen mit die machtvollsten Zauberer, und ihre große Weisheit im bezug auf die Wege der Mystik zeigt sich vor allem in ihrem Verhalten, das geprägt ist von Ruhe und Ausgeglichenheit. Dieses Volk lebt im Einklang mit dem Wesen der Dinge und immer auf der Suche nach vollkommenem Wissen; die Fhoochs sind die Macht auf Meryllia, welche sich am stärksten für die friedliche Verständigung der übrigen Völker einsetzt, unter anderem auch durch Benutzung ihrer Magie.

Sie zeigen im Umgang mit Fremden niemals ihre wahren Gefühle sondern tragen immer eine Maske aus Höflichkeit und distanzierter Zurückhaltung, aber niemand kann wirklich die wahrhaftige Tiefe ihrer Gefühle auch nur erahnen - bekannt ist jedoch, daß Fhoochs eine sehr enge Beziehung zu allen Mitgliedern ihres Volkes haben und eine Beziehung unter zwei Mitgliedern eben dieses Volkes ein Leben lang währt.

Interessant ist auch die unübliche Toleranz dieser Wesen, so daß z. B. gleichgeschlechtliche Beziehungen nicht ungewöhnlich sind.

Im allgemeinen gilt, daß ein Fhoochs sich kaum jemals einem Mitglied eines anderen Volkes anvertrauen oder offenbaren wird, sondern immer eine distanzierte Grundhaltung beibehält.

**c) Kultur** - Die Fhoochs sehen die Beherrschung der Magischen Künste als höchstes Ziel an und so kommt es, daß die meisten Jugendlichen einem der vielen Zaubereizirkel beitreten und dort unterrichtet werden, nur wenig Aufmerksamkeit wird hingegen dem Dienst an der Waffe gewidmet.

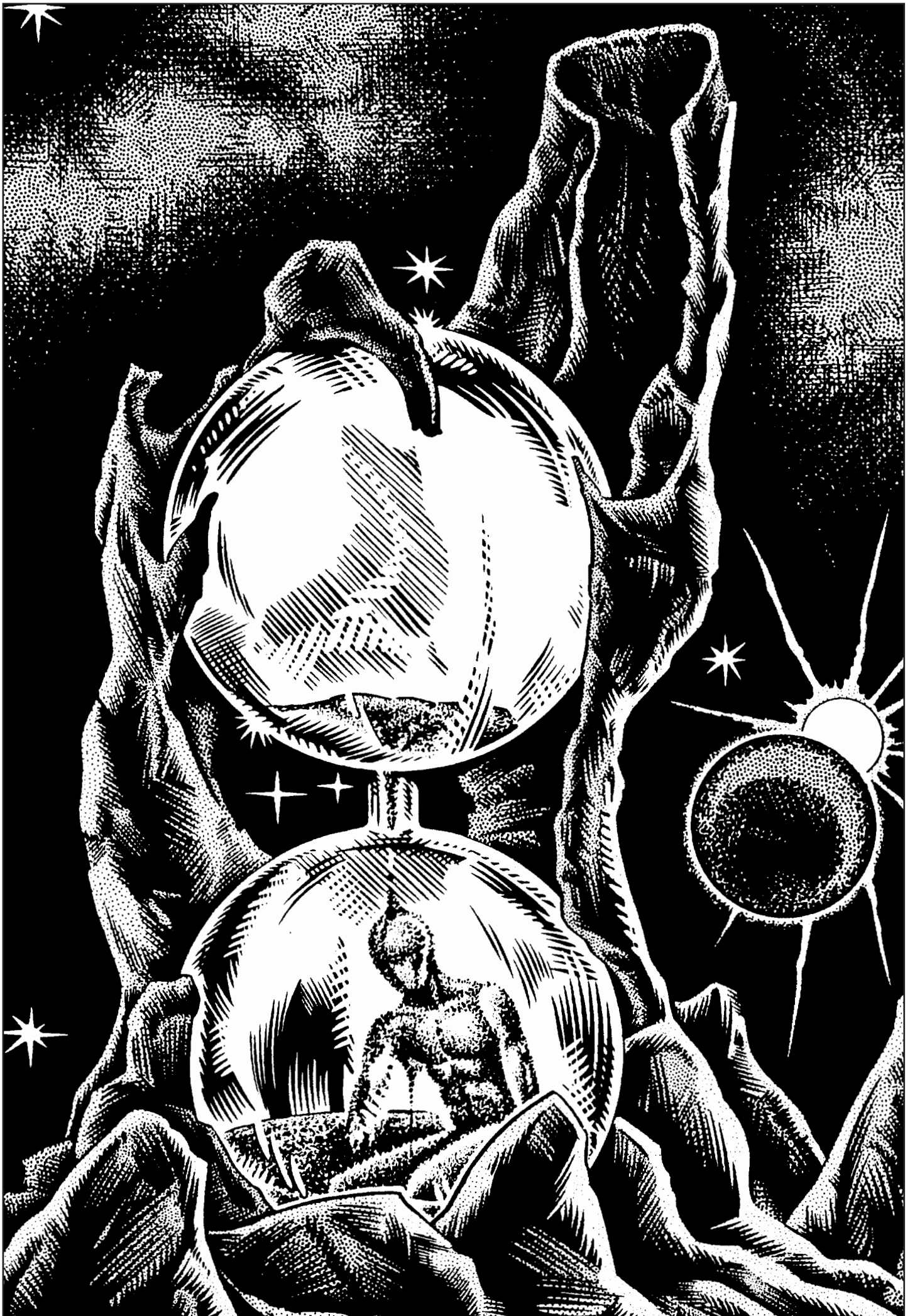
Das Leben der Fhoochs ist ohne viele Gesetze geregelt, da jedes Mitglied dieses Volkes selbst das Möglichste versucht, das gesellschaftliche Leben miteinander so gut zu regeln, ohne einem anderen Fhoochs Nachteile zu bereiten.

Wie es scheint, funktioniert dieses System sehr gut.

Ihr Götterglaube befasst sich mit allen Arlanen, aber vor allem natürlich mit Lend, dem Gott der Magie; dieser wird überall in einer einzigen, stilisierten Form angebetet, nämlich der eines aufrecht gehenden Fuchses.

Die Ansiedlungen der Fhoochs sind einfach gebaut, aber zweckmäßig und gut durchdacht, und sie werden regiert von einem Ältestenrat, der alle wichtigen Entscheidungen trifft; überhaupt scheinen die Fhoochs dasjenige Volk zu sein, welches die beste Form des Zusammenlebens auf ganz Meryllia gefunden hat, aber dies macht sie natürlich anfällig gegen feindliche Übergriffe, da sie nur ihre Magie besitzen, die sie beschützt.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Verbreitung des Volkes: mittel

Altersgrenze: 60 bis 70 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 45%

### Würfelzahl (W8)

	Größe	Gewicht
1	4 Fuß / 8 Zoll	12 Stein
2	4 Fuß / 10 Zoll	12 Stein
3	4 Fuß / 12 Zoll	14 Stein
4	5 Fuß	15 Stein
5	5 Fuß / 2 Zoll	16 Stein
6	5 Fuß / 4 Zoll	17 Stein
7	5 Fuß / 6 Zoll	18 Stein
8	5 Fuß / 8 Zoll	19 Stein

### Würfelzahl (W10)

	Alter
1	16 Sonnen (AGC/PGC -2)
2	18 Sonnen (AGC/PGC -1)
3	20 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
4	22 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	24 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	26 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	28 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	30 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	32 Sonnen (AGC/PGC +1)
10	34 Sonnen (AGC/PGC +2)

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die Fhoochses haben einen extrem gut entwickelten Geruchssinn, was bedeutet, daß sie Gerüche auf wesentlich weitere Entfernungen aufnehmen können und desweiteren sind sie in der Lage, diese voneinander zu unterscheiden und richtig einzuordnen; hierfür muß der spezifische Geruch aber relativ stark sein (z. B. verwesendes Fleisch).

**Natürliche Feinde:** keine

**Natürliche Verbündete:** Elfen, Menschen

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Intelligenz +1  
Aussehen +2  
Geschicklichkeit +1  
Weisheit +2  
Reaktion +1  
Ausstrahlung +1

#### Mali

Mut -2  
Stärke -2  
Konstitution -2  
---  
---  
---

### Talente:

#### Boni

Schleichen +10%  
Gift erkennen +10%  
Liebeskünste +10%  
Krankheit erkennen +10%

#### Mali

Schlösser öffnen -15%  
---  
---  
---

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** +4  
**ZTP:** +1W8  
**MRW:** +1

**GKW:** 0  
**ZTW:** +2  
**Anfangskapital:** x2

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC +1/PGC +1

Stumpfe Waffen: AGC -2/PGC -2

Stichwaffen: AGC +2/PGC +2

Waffenloser Kampf: AGC -1/PGC -1

Schußwaffen: AGC 0/PGC 0

Zweihänder: AGC -3/PGC -3

Hieb Waffen: AGC +1/PGC +1

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**  
**Dieb**  
**Seher**  
**Kampfmagier**  
**Mentalist**

**Barde**  
**Edelmann**  
**Heiler**  
**Lustknabe**  
**Nekromant**

**Diabolist**  
**Elementarist**  
**Illusionist**  
**Magier**  
**Sklave**

**Besonderheiten:** die *Fhoochses* sind ein Volk, das nicht unbedingt nach Abenteuer, sondern nach tieferem Wissen sucht - dies sollte beim Spiel mit ihnen bedacht werden.



### Gnom

**Name des Volkes:** Gnome

**Alte Sprache:** Vell Myredain

#### Beschreibung des Volkes:

**a) Aussehen** – Die Gnome sind kleinwüchsige, hager wirkende Wesen, welche sich gerne in erd- oder felsfarbene Gewänder kleiden; dieses Volk ist all die ungezählten Sonnen hindurch kaum in Erscheinung getreten, und ihr Aussehen ist irgendwo zwischen dem der Halblinge und der Zwerge einzustufen.

Ihre Augen- und Haarfarbe variiert sehr stark, aber ebenso wie bei den Zwergen ist es üblich, Bärte zu tragen, allerdings ebenso kunstvoll geflochten wie das meist lange Haar.

Durch das so unterschiedliche Leben im Gebirge oder in den Wäldern Meryllias, welches die Gnome durchlaufen, kommt es, daß ihr Verständnis für die Natur sich im Laufe der Zeit verbesserte und sie feinere Sinne entwickelten, die aber nicht ausgeprägt genug sind, um mit denen z. B. der Elben zu konkurrieren.

Die Ohren dieses Volkes laufen nach oben zu leicht spitz zu, jedoch nicht so extrem wie bei den Elfen, und es scheint, daß die Gnome aus einer Art Vermischung mehrerer Völker, so unwahrscheinlich dies auch sein mag, entstanden sind.

**b) Verhalten** – Die Gnome besitzen eine eher geteilte Charakteristika, denn sie sind ebenso leicht aufbrausend wie auch freundlich, ebenso schnell unbeherrscht wie hilfsbereit; es ist sehr schwer, mit diesem empfindlichen, leicht verärgerten Volk umzugehen, aber es lohnt sich in jedem Fall.

Freundschaft ist etwas, das bei den Gnomen groß geschrieben wird, wenngleich sie ihren derben Sinn für Humor auch bei ihren besten Gefährten ab und zu austoben müssen.

Ihre humorvolle Art, die einigen anderen Völkern als zu übertrieben oder sogar aufdringlich erscheint, ist etwas, das die Gnome ebensowenig ablegen können wie ihre berühmte Wanderlust, welche sie immer wieder durch die Lande führt und vor allem auf Wälder und Gebirge bezogen ist, welche beide eine Art magische Anziehungskraft auf sie auszuüben scheinen.

Die Gnome sind rein körperlich nicht dafür gebaut, große Krieger hervorzubringen, aber sie verstehen es, diesen Nachteil durch die Verbindung von Magie und Kampfh Handwerk auszugleichen.

Alle Gnome sind extrem gesellig und werden sich lieber auf einer ihrer Wanderungen einer Person anschließen, die sie nicht leiden können, als alleine durch die Weiten Meryllias zu ziehen.

**c) Kultur** – Die Gnome halten nicht sehr viel von einseitigen, langweiligen Beziehungen in ihrem Leben, ihre geradlinige Art hält sie davon ab, partnerschaftliche Bande länger als für sie angenehm aufrecht zu erhalten, und so kommt es, daß jeder männliche Gnom nach einigen Sonnen eine neue Partnerin hat; weibliche Gnome haben in dieser Hinsicht nicht so viele Rechte, aber im Laufe der Zeit haben sie sich wohl an diese Behandlung gewöhnt.

Dieses Volk benötigt offensichtlich kaum Gesetze, es herrscht eine Art organisiertes Chaos in ihren Ansiedlungen, welches von einem ernannten Oberhaupt geregelt wird; in Wäldern werden von Gnomen einfache Hütten errichtet, während im Gebirge Höhlen ins Gestein getrieben werden, welche kunstvoll mit Steinreliefs verziert und durch Felle wohnlich gemacht werden.

Die Gnome glauben an einen immer fröhlichen, trickreichen Gott, nämlich Moranla, oder Lixyr, in der Sprache der Menschen; sie verehren die anderen Arlanen auch, aber er stellt für sie ihren ganz persönlichen Schutzpatron dar.

Krieg ist für dieses Volk eine Sache, der man tunlichst aus dem Wege geht, aber wenn es darauf ankommt, dann können sie fast ebenso erfahrene Kämpen vorweisen wie die Zwerge, von ihren Zauberkünsten einmal ganz abgesehen.

Alles in allem ein Volk also, das gelernt hat, sich auf Meryllia zurechtzufinden und, am wichtigsten, zu überleben.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Verbreitung des Volkes: stark

Altersgrenze: 120 bis 150 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 50%

### Würfelnzahl (W8)

Würfelnzahl (W8)	Größe	Gewicht
1	3 Fuß / 8 Zoll	5 Stein
2	3 Fuß / 10 Zoll	6 Stein
3	3 Fuß / 12 Zoll	7 Stein
4	4 Fuß	8 Stein
5	4 Fuß / 2 Zoll	9 Stein
6	4 Fuß / 4 Zoll	10 Stein
7	4 Fuß / 6 Zoll	11 Stein
8	4 Fuß / 8 Zoll	12 Stein

### Würfelnzahl (W10)

Würfelnzahl (W10)	Alter
1	20 Sonnen (AGC/PGC -2)
2	24 Sonnen (AGC/PGC -2)
3	28 Sonnen (AGC/PGC -1)
4	32 Sonnen (AGC/PGC -1)
5	36 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	40 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	44 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	48 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	52 Sonnen (AGC/PGC +1)
10	56 Sonnen (AGC/PGC +2)
---	---

### Spezielle Fähigkeiten:

Die Gnome verfügen über keinerlei erwähnenswerte Speziellen Fähigkeiten.

Natürliche Feinde: Oger, Trolle, Orks

Natürliche Verbündete: Zwerge

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Mut +1  
Weisheit +1  
Glück +2  
Konstitution +1

#### Mali

Aussehen -1  
Reaktion -1  
Stärke -2  
---

### Talente:

#### Boni

Taschendiebstahl +10%  
Schlösser öffnen +10%  
Pflanzenkunde +15%

#### Mali

Schleichen -10%  
Krankheit erkennen -15%  
---



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** -2  
**ZTP:** +1W4  
**MRW:** 0

**GKW:** 0  
**ZTW:** 0  
**Anfangskapital:** x3

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC -2/PGC -2

Stumpfe Waffen: AGC +2/PGC +2

Stichwaffen: AGC -1/PGC -1

Waffenloser Kampf: AGC +1/PGC +1

Schußwaffen: AGC -1/PGC -1

Zweihänder: AGC -3/PGC -3

Hiebwaffen: AGC +1/PGC +1

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**  
**Diabolist**  
**Gestaltwandler**  
**Priester**  
**Söldner**

**Amazone**  
**Dieb**  
**Mentalist**  
**Seher**  
**Wächter**

**Assassine**  
**Druide**  
**Mystiker**  
**Sklave**  
**Wechselbalg**

**Besonderheiten:** alle Gnome haben eine besondere Vorliebe für hübsche Frauen und das Wandern, dies sollte beim Spiel mit diesen Halbmenschen bedacht werden.





### Halbling

*Name des Volkes:* Halblinge

*Alte Sprache:* Senneyl Wrad

#### Beschreibung des Volkes:

**a) Aussehen** – Die Halblinge sind von allen Völkern auf Meryllia das, welches am kleinwüchsigsten ist, aber dies macht sie relativ unverwechselbar; sie sind gedrungenere Gesellen mit meist krausem oder gelocktem, verschiedenfarbigem Haar, welches sich auch auf ihren Füßen findet und diese somit hervorragend wärmt.

Aufgrund der rauhen Haut an der Fußsohle eines jeden Angehörigen dieses Volkes wird man nur selten einen Halbling in Schuhen oder gar Stiefeln antreffen.

Die Gesichter sind oft zwar nicht unbedingt hübsch zu nennen, aber freundlich und fröhlich, mit großen Augen und einem lächelnden Mund; zwei etwas dicklich wirkende Backen beherrschen eher das Gesicht, als es die relativ kleine Nase vermag.

Dieses Volk bevorzugt derbe, zweckmäßige Kleidung, und kleidet sich oft in erd- und naturfarbene Gewänder; trotz ihrer kleinen Gestalt sind Halblinge sehr geschickt und, wenn es darauf ankommt und sich gar nicht mehr vermeiden läßt, bei Bedarf auch gefährlich, wengleich die Berufung zum Dieb ihnen näher liegt als die des Kämpfers.

**b) Verhalten** – Die Halblinge sind in den Landen Meryllias hauptsächlich durch eine, nur ihnen wirklich zu eigene Eigenschaft bekannt geworden – ihren gesunden Appetit; sie lassen keine Gelegenheit aus, ein Fest zu feiern, mit allem, was dazugehört, und vor allem einer guten, reich gedeckten Tafel.

Die Angehörigen dieses Volkes sind zwar Fremden gegenüber mißtrauisch und vertrauen kaum jemandem, von dem sie wissen, daß er umherwandert und allerlei wunderliches Volk trifft, aber ist ihre natürliche Skepsis erst einmal überwunden, so sind sie sehr gastfreundlich.

Es gibt nichts, was ein Halbling lieber tut, als vor seinem Haus zu sitzen und vor sich hinzudösen, und eigentlich sind Abenteuer dem Großteil dieses Volkes fremd; da ist aber jene geringe Teil, welcher ab und zu den Ruf des Unbekannten spürt und diesem dann trotz aller verwandschaftlicher Proteste nachgibt und auszieht, um Meryllia zu erforschen.

Halblinge machen sich durch ihre humorvolle, aber dennoch zurückhaltende, verständnisvolle Art beliebt, aber es gibt niemanden, der ihre Tapferkeit wirklich auch nur annähernd einschätzen kann, die meist erst in Augenblicken größter Gefahr offenbar wird.

**c) Kultur** – Die Halblinge leben mehr oder weniger in den Tag hinein, Vorgänge außerhalb ihrer kleinen Länder, und seien sie auch noch so bedeutend, interessieren sie nur sehr wenig, im Gegenteil, sie fühlen sich durch Kriege und ähnliche Vorfälle eher unangenehm belästigt; so kommt es auch, daß sich bei den kleinen Rundbauten der Halblinge keinerlei Befestigungsanlagen befinden, sie also Übergriffen anderer Völker mehr oder weniger schutzlos ausgeliefert sind.

Die Halblinge schätzen alle Arten von Kunst und sammeln diese oft, wengleich ihr Verständnis und Geschmack oft zu wünschen übrig läßt; mit Kampf und Magie wollen die meisten von ihnen nichts zu tun haben, von einigen wenigen Ausnahmen einmal abgesehen.

Die Dörfer der Halblinge werden regiert von einem ernannten Dorfoberhaupt und dieser wird unterstützt von ein paar bewaffneten Halblingen, die aber meist zum Schutz gegen Feinde von außen tätig werden.

Alle Götter sind für die Angehörigen dieses Volkes gleich wichtig, es gibt keinen Arlanen, der von ihnen irgendwie bevorzugt wird, wenn auch der Erschaffer allen Lebens, Erdelen, sehr angesehen ist; ihre Anbetung hält sich in Grenzen, aber ein starker Glaube ist vorhanden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Verbreitung des Volkes: mittel

Altersgrenze: 90 bis 110 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 45%

### Würfelzahl (W8)

Würfelzahl (W8)	Größe	Gewicht
1	3 Fuß	8 Stein
2	3 Fuß / 2 Zoll	8,5 Stein
3	3 Fuß / 4 Zoll	9 Stein
4	3 Fuß / 6 Zoll	9,5 Stein
5	3 Fuß / 8 Zoll	10 Stein
6	3 Fuß / 10 Zoll	10,5 Stein
7	3 Fuß / 12 Zoll	11 Stein
8	4 Fuß	11,5 Stein

### Würfelzahl (W10)

Würfelzahl (W10)	Alter
1	20 Sonnen (AGC/PGC -3)
2	25 Sonnen (AGC/PGC -2)
3	30 Sonnen (AGC/PGC -1)
4	35 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	40 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	45 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	50 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	55 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	58 Sonnen (AGC/PGC +1)
10	60 Sonnen (AGC/PGC +2)

### Spezielle Fähigkeiten:

Die Halblinge besitzen keinerlei erwähnenswerte Spezielle Fähigkeiten.

Natürliche Feinde: Trolle, Orks

Natürliche Verbündete: keine

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

Boni	Mali
Geschicklichkeit +1	Aussehen -1
Ausstrahlung +1	Stärke -2
Glück +2	Weisheit -1

### Talente:

Boni	Mali
Gaukelei +15%	Liebeskünste -5%
Schleichen +10%	Spuren lesen -10%
Taschendiebstahl +10%	---
Verbergen +15%	---
---	---







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** +8  
**ZTP:** 0  
**MRW:** 0

**GKW:** -2  
**ZTW:** 0  
**Anfangskapital:** x2

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC +1/PGC +1

Stumpfe Waffen: AGC -2/PGC -2

Stichwaffen: AGC +2/PGC +2

Waffenloser Kampf: AGC 0/PGC 0

Schußwaffen: AGC 0/PGC 0

Zweihänder: AGC -4/PGC -4

Hieb Waffen: AGC -1/PGC -1

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**

**Dieb**

**Heiler**

**Priester**

**Söldner**

**Assassine**

**Elementarist**

**Illusionist**

**Seher**

**Waldläufer**

**Barde**

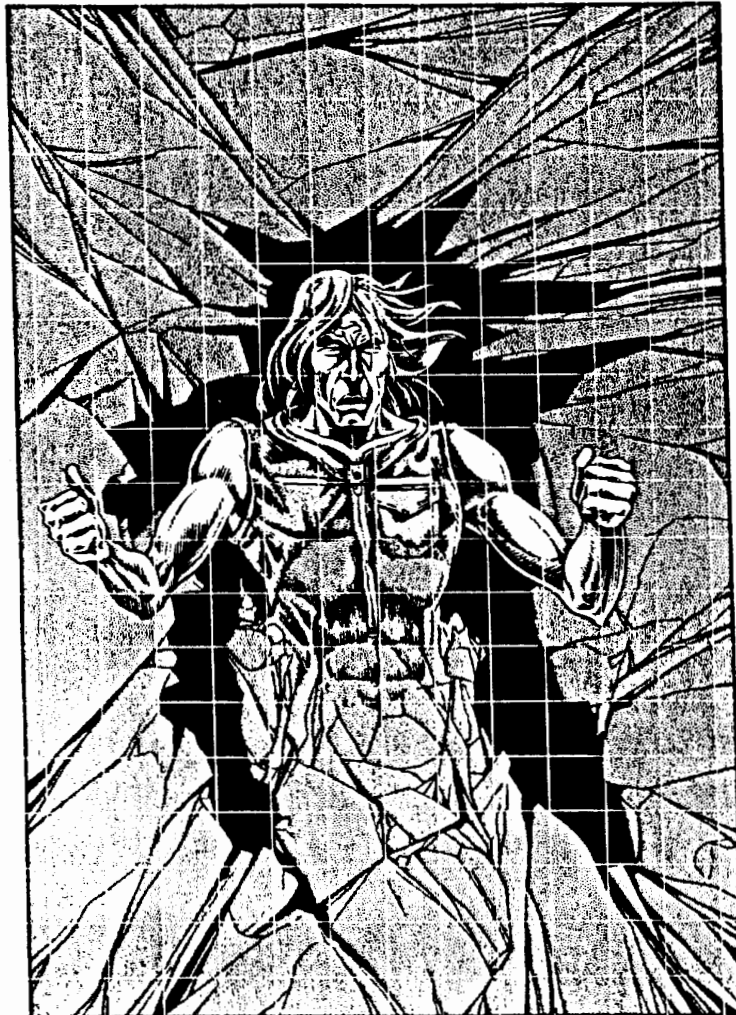
**Geweihter**

**Mystiker**

**Sklave**

**Wechselbalg**

**Besonderheiten:** alle Halblinge sind Wesen, die einfache Freuden haben und Kameradschaft hoch schätzen, so sollten sie vom Spieler auch geführt werden.



### Halbtroll

**Name des Volkes:** Halbtrolle/[Trolle]

**Alte Sprache:** Murok Donn

#### Beschreibung des Volkes:

**a) Aussehen** – Die Halbtrolle sind gewaltige, massige Gestalten, die exakt die Erscheinung von Troll und Mensch in sich vereinigen; sie entstanden, und entstehen noch, stets dann, wenn eine Menschenfrau, die von den grausamen Trollen verschleppt und mißbraucht wurde, ein Kind gebar.

Demzufolge sind Halbtrolle zwar wesentlich größer als Menschen, aber eben nicht ganz so gewaltig wie Trolle, doch ebenso wie diese am ganzen Körper behaart; sie besitzen eine dicke, lederartige Haut und lange, starke Arme, welche sie im Kampf wie Keulen umherschwingen können.

Ihre Gesichter sind, wie ihre übrige Erscheinung, durchweg häßlich und mißgestaltet, eine viel zu große Nase sitzt über dem Mund mit wulstigen, fleischigen Lippen, während kleine, verschlagen dreinblickende Augen unter einer fliehenden Stirn hervorlugen; verfilzte Haare wachsen auf dem unförmigen Schädel, der an der Seite übergroße Ohren aufweist.

Die Halbtrolle sind zwar nicht schön für menschliche Begriffe, aber wie als Ausgleich hierfür besonders stark und kräftig, und dies macht sie zu furchterregenden Erscheinungen, da ihre Kampfkraft überall nur zu gut bekannt ist.

**b) Verhalten** – Die Halbtrolle sind, wegen ihrer so unterschiedlicher Elternteile, auch in ihrem Charakter sehr verschieden; während jene, welche von Trollen aufgezogen wurden, oftmals ebenso grausam und brutal wie diese werden, sind die, welche bei ihrer Mutter blieben und von dieser betreut wurden, einigermaßen ruhig und friedfertig.

Diese verhalten sich im Normalfalle wie Menschen, sind aber sehr leicht erzürnbar und geraten dann in Wut, was schreckliche Folgen haben kann; die Halbtrolle können niemals das Blut ihrer Väter verleugnen, deren Erbe stets in ihnen schlummert, aber als Gefährten können sie wertvolle Helfer und sogar Freunde werden.

Die Angehörigen dieses "Volkes" sind hauptsächlich sehr empfindlich im bezug auf ihre Herkunft, dies ist ein Punkt, der sie schnell in Rage bringen kann; gegenüber von Freunden jedoch wird ein Halbtroll stets versuchen, ruhig und friedfertig zu wirken, und er kann tiefen Kummer empfinden, wenn ihm dies nicht gelingen sollte.

Normalerweise sind Trolle nicht zu echten Gefühlen fähig, Halbtrolle in meiste Hinsicht jedoch schon und es ist zu einer Art Queste für sie geworden, jemanden zu suchen, der sie so liebt, wie sie sind, und diese Suche dauert meist sehr, sehr lange.

**c) Kultur** – Die Halbtrolle besitzen, da sie kein selbstständiges Volk im eigentlichen Sinne sind, keine eigenständige Kultur, sondern übernehmen die des Volkes, bei dem sie aufgewachsen sind, also entweder die von Trollen oder jene von Menschen.

Diese Kreaturen sind sehr empfänglich für alles Schöne und sammeln alle Dinge, die ihnen als schön erscheinen; oft leben sie mit ihren kleinen Schätzen, fast immer wertlosem Plunder, in selbstgezimmerter Hütten im Wald oder in einer Gebirgshöhle, ausgestoßen von der Gesellschaft, in der sie sich befanden, seien dies nun Menschen oder Trolle.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Verbreitung des Volkes: schwach

Altersgrenze: 150 bis 170 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 35%

Würfelzahl (W8)	Größe	Gewicht
1	5 Fuß / 6 Zoll	18 Stein
2	5 Fuß / 8 Zoll	19 Stein
3	5 Fuß / 10 Zoll	20 Stein
4	6 Fuß	21 Stein
5	6 Fuß / 4 Zoll	22 Stein
6	6 Fuß / 8 Zoll	23 Stein
7	6 Fuß / 12 Zoll	24 Stein
8	7 Fuß	25 Stein

Würfelzahl (W10)	Alter
1	30 Sonnen (AGC/PGC -2)
2	35 Sonnen (AGC/PGC -1)
3	40 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
4	45 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	50 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	55 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	60 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	65 Sonnen (AGC/PGC +1)
9	70 Sonnen (AGC/PGC +2)
10	75 Sonnen (AGC/PGC +3)
---	---

### Spezielle Fähigkeiten:

- Die Halbtrolle besitzen aufgrund ihrer zähen, lederartig harten Haut einen zusätzlichen (!) Schutzwert zu einer getragenen Rüstung von +1.
- Die Halbtrolle verursachen im Kampf ohne Waffen mit ihren bloßen Händen einen Schaden von 1W6 + Stärkezuschlag, falls vorhanden.

**Natürliche Feinde:** Trolle

**Natürliche Verbündete:** keine

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Mut +2  
Stärke +4  
Konstitution +4

#### Mali

Intelligenz -2  
Aussehen -3  
Ausstrahlung -2

### Talente:

#### Boni

Gift erkennen +15%  
Krankheit erkennen +15%

#### Mali

Gesang -10%  
Instrument beherrschen -15%  
Schleichen -10%  
Verbergen -15%  
Tanz -10%

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**Moralpunkte:** -10  
**ZTP:** -1W10  
**MRW:** -3

**GKW:** -3  
**ZTW:** -3  
**Anfangskapital:** x1

Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfwaffen: AGC -3/PGC -3

Stumpfe Waffen: AGC +2/PGC +2

Stichwaffen: AGC -2/PGC -2

Waffenloser Kampf: AGC +2/PGC +2

Schußwaffen: AGC -4/PGC -4

Zweihänder: AGC +3/PGC +3

Hiebwaffen: AGC +1/PGC +1

Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**  
**Diabolist**  
**Sklave**

**Amazone**  
**Kampfmagier**  
**Söldner**

**Barbar**  
**Krieger**  
**Wächter**

**Besonderheiten:** alle *Halbtrolle* haben sehr viele Nachteile zu erdulden, dafür ist aber ihr Kampfgeschick umso größer; sie sollten in etwa so geführt werden, wie auf den vorherigen Seiten erwähnt.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Mensch

Name des Volkes: Menschen

Alte Sprache: Mauron Sadh

**Anmerkung:** der Mensch ist natürlich keine Halbmenschenart, sondern sozusagen der Ursprung vieler anderer Völker und somit die Richtlinie für den Moddermaster; sie wurden nur deshalb hier aufgeführt, um die Vollständigkeit zu gewährleisten und vor allem die erforderlichen Informationen für den Charakterbogen zu geben.

Verbreitung des Volkes: stark

Altersgrenze: 70 bis 90 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: entfällt

#### Würfelzahl (W8)

	Größe	Gewicht
1	4 Fuß / 8 Zoll	12 Stein
2	4 Fuß / 10 Zoll	13 Stein
3	4 Fuß / 12 Zoll	14 Stein
4	5 Fuß	15 Stein
5	5 Fuß / 2 Zoll	16 Stein
6	5 Fuß / 4 Zoll	17 Stein
7	5 Fuß / 6 Zoll	18 Stein
8	5 Fuß / 8 Zoll	19 Stein

#### Würfelzahl (W10)

	Alter
1	16 Sonnen (AGC/PGC -2)
2	18 Sonnen (AGC/PGC -1)
3	20 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
4	25 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	30 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	34 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	38 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	42 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
9	45 Sonnen (AGC/PGC +1)
10	50 Sonnen (AGC/PGC +2)

Natürliche Feinde: keine

Natürliche Verbündete: Fhoochses

**Besonderheiten:** die Menschen sind im Laufe der Sonnen eine sehr einflußreiche und mächtige Rasse geworden, und dies sollte beim, eigentlich üblichen, Spiel mit ihnen berücksichtigt werden, wenngleich sie das Volk mit den krassesten Gesellschaftsunterschieden darstellen.





### Zwerg

*Name des Volkes:* Zwerge

*Alte Sprache:* Monur Mandrag

#### Beschreibung des Volkes:

**a) Aussehen** - Die Zwerge sind von Natur aus klein, aber dafür breit; dies heißt, sie besitzen eine etwas gedrungen, massig wirkende Erscheinung, die durch ihre unterdurchschnittliche Größe noch hervorgehoben wird.

Dieses Volk ist im Laufe der Sonnen immer mehr dem Leben in tiefen Stollen und Höhlen angepasst worden, und so haben sich ihre Sinne um ein Vielfaches geschärft; die männlichen Zwerge pflegen ihren Bart, den Stolz eines jeden Zwerges, zu kunstvollen Zöpfen zu flechten, selbiges geschieht mit ihren Haaren, dieses Privileg haben die Frauen nicht, die übrigens, nicht wie fälschlicherweise behauptet wird, keinen Bart haben.

Die Angehörigen dieses Volkes tragen zumeist dunkle, graufarbene Kleidung, welche von den Frauen angefertigt wird; für menschliche Augen sind Zwerge nicht unbedingt hübsch anzusehen, aber sie versuchen auch erst gar nicht, sich durch irgendwelche Mittel oder besondere Gewandungen oder gar Schmuck zu verschönern, da sie sich als Idealbild des Lebens auf Meryllia sehen, und diese Meinung auch gerne kundtun. Dies ist unter anderem ein Grund, weswegen viele Völker und Wesen eher spöttisch und hochmütig reagieren, wenn der Name des Volkes der Zwerge fällt.

**b) Verhalten** - Die Zwerge sind zwar dem Frieden gegenüber grundsätzlich nicht negativ eingestellt, aber da ihr Charakter, welcher stets nach Vermehrung des eigenen Besitzes ausgerichtet ist, sie überall auf Meryllia Diebesgesindel und Lumpenpack vermuten läßt, genügt oft schon ein kleiner Anlaß, um einen der berühmten-berühmten Zwergenkriege herbeizuführen.

Da alle Angehörigen dieses Volkes edle Metalle und Edelsteine als sehr erstrebenswerte Güter ansehen, sind sie auch dementsprechend geizig und habgierig, und wenn es sein muß, gehen sie hierbei sogar über Leichen; natürlich werden sie Freunden oder Gefährten gegenüber niemals etwas in dieser Art unternehmen, aber es stimmt auf jeden Fall, daß Zwerge sehr unruhig werden, wenn Gold in der Nähe ist.

Andererseits schließen Zwerge gerne Freundschaft mit Wesen, die ihre etwas eigenbrötlerische Art teilen und es kommt relativ oft vor, daß Angehörige dieses Volkes mit anderen Wanderern durch die Lande ziehen, immer auf der Suche nach edlem Gestein, welches sie kunstvoll und meisterhaft zu verarbeiten verstehen.

Es gibt kaum einen männlichen Zwerg, der nicht wenigstens einmal sein Glück als Söldner versucht hätte, um so an das große Geld zu kommen, und ihre gerühmte Kampfeskraft scheint sie auch dafür wie geschaffen zu machen, doch ein Zwerg ist und bleibt nun einmal eigensinnig und dickköpfig, und wird von seinem Herrn stets nur widerwillig Befehle entgegennehmen.

**c) Kultur** - Die Zwerge leben in weitläufigen, gigantischen Hallen aus Stein unter und in großen Bergen oder gar ganzen Gebirgszügen; dieses Volk hat es vollbracht, gewaltige Wohnstätten im Fels zu erschaffen und diese auch so zu gestalten, daß sie weder kalt noch unfreundlich wirken.

Sie treiben ihre Stollen in das Gebirge und arbeiten dabei stets an kunstfertigen Verzierungen und Ausschmückungen der Wände, und die Pracht zwergischer Bauwerke ist wohl überall zur Genüge bekannt.

Es scheint, daß Zwerge vor allem Gold sehr hoch schätzen, und so begegnet man diesem edlen Metall auch häufig in ihren monumentalen Bauten - dort eine goldumrankte Säule, hier ein golddurchwirkter Wandteppich, eine verschwenderische Pracht bietet sich dem Betrachter.

Der Kriegsdienst ist eine feste gesellschaftliche Einrichtung bei den Zwergen, so daß dieses Volk ausgezeichnet durchtrainierte Kämpfer hervorbringt; demzufolge sind die Götter, welche hauptsächlich angebetet werden, Tonarol, Gott des Krieges und Kampfes, und Mayhir, Göttin des Mondes, der Sterne und der Dunkelheit, bei ihnen jedoch Raknar Dedrak und Manay geheißten.

Die zwergischen Völker werden von einem Kriegsherrn absolut regiert, welcher über das Wohl und Wehe seiner Untertanen wacht.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Verbreitung des Volkes: schwach

Altersgrenze: 220 bis 250 Sonnen

Prozentchance für Volkszugehörigkeit: 35%

### Würfelzahl (W8)

	Größe	Gewicht
1	3 Fuß / 12 Zoll	8 Stein
2	4 Fuß	9 Stein
3	4 Fuß / 2 Zoll	10 Stein
4	4 Fuß / 4 Zoll	11 Stein
5	4 Fuß / 6 Zoll	12 Stein
6	4 Fuß / 8 Zoll	13 Stein
7	4 Fuß / 10 Zoll	14 Stein
8	4 Fuß / 12 Zoll	15 Stein

### Würfelzahl (W10)

	Alter
1	30 Sonnen (AGC/PGC -3)
2	40 Sonnen (AGC/PGC -2)
3	50 Sonnen (AGC/PGC -1)
4	60 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
5	70 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
6	80 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
7	90 Sonnen (AGC/PGC +/-0)
8	100 Sonnen (AGC/PGC +1)
9	110 Sonnen (AGC/PGC +2)
10	120 Sonnen (AGC/PGC +2)
---	---

### Spezielle Fähigkeiten:

a) Die Zwerge haben im Laufe der Zeit im Leben unter Tage eine nahezu magische Fähigkeit erworben, nämlich die sogenannte **Dunkelsicht**; diese erlaubt es ihnen, bei absoluter Finsternis ebenso gut zu sehen wie bei normalem Tageslicht, verirrt der Schein von Fackeln, Kerzen o. ä. kann jedoch diesen Sinn der Zwerge narren und verwirren.

b) Die Zwerge haben die erlernte Fähigkeit, verborgene Geheimtüren, Fallen o. ä. zu entdecken; wenn ein Zwerg an einer bestimmten Stelle nach z. B. einer Falltür sucht, so bestimmt der **Moddermaster** die benötigte Zeit und würfelt verdeckt: pro Stufe des Zwerges besitzt dieser eine 10%-Chance (weniger evtl. Schwierigkeitsgrad der Tür), diesen geheimen Mechanismus zu entdecken.

**Natürliche Feinde:** Orks

**Natürliche Verbündete:** Cerech Slayn, Gnome

### Zuschläge/Abzüge auf Attributswerte:

#### Boni

Geschicklichkeit +1  
Mut +1  
Stärke +2  
Konstitution +3

#### Mali

Aussehen -1  
Reaktion -1  
Glück -2  
---





CHRISTIAN  
7-81

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Talente:

#### Boni

Schlösser öffnen +20%  
Legenden erzählen +10%  
Gift erkennen +10%  
---  
---

#### Mali

Gesang -15%  
Geschossen ausweichen -10%  
Verbergen -10%  
Schleichen -15%  
---

**Moralpunkte:** -4

**ZTP:** -1W8

**MRW:** -1

**GKW:** -2

**ZTW:** -1

**Anfangskapital:** x3

### Zuschläge/Abzüge bei Kampfwerten:

Wurfaffen: AGC -2/PGC-2

Stumpfe Waffen: AGC +3/PGC +3

Stichwaffen: AGC -1/PGC -1

Waffenloser Kampf: AGC +1/PGC +1

Schußwaffen: AGC -1/PGC -1

Zweihänder: AGC -1/PGC -1

Hiebaffen: AGC +2/PGC +2

### Mögliche Charakterklassen:

**Abenteurer**

**Gestaltwandler**

**Krieger**

**Sklave**

**Barbar**

**Geweihter**

**Nekromant**

**Söldner**

**Edelmann**

**Kampfmagier**

**Paladin**

**Wächter**

**Besonderheiten:** die Zwerge stellen Gold und Edelstein oft über ihre eigene Gesundheit und das Wohlergehen ihrer Gefährten, und so sollen sie auch charakterisiert werden.





*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster*  
Charakterklassen





### Erläuterungen und Ergänzungen

Nachfolgend einige Erläuterungen, Hinweise und Zusatzinformationen zu all den Begriffen, die im Kapitel "CHARAKTERKLASSEN" vorgestellt und eingeführt werden; dies dient zum besseren Verständnis einiger Abschnitte, wenngleich aber bewußt darauf verzichtet wurde, endlos lange Erklärungen abzufassen, da dies dem Umfang des "CHARAKTERWERKS" abträglich gewesen wäre.

**Hintergrund:** der Hintergrund des Charakters kann auch als geschichtliche oder volksgemäße Vorgeschichte angesehen werden; in ihm sind einige Verhaltensmaßregeln enthalten, an die sich ein Spieler halten kann, aber natürlich nicht unbedingt muß. Im Gegensatz hierzu sind solche Angaben wie z. B. die Reaktion eines normalen Bürgers auf den betreffenden Charakter sehr wichtig und sollten vom Moddermaster bei Gelegenheit ins Spiel eingebracht werden.

**Grundwerte:** die Grundwerte geben ganz einfach die Attribute und deren Höhe an, die für die Erschaffung eines solchen Charakters notwendig sind.

**Anfangsausrüstung:** die Anfangsausrüstung zeigt auf, was der Charakter bereits besitzt und sich nicht mehr zu kaufen braucht, wobei er materielle Werte ohne weiteres wieder veräußern kann; es können diese Gegenstände sehr unterschiedlicher Natur sein, aber je höher die Würfelzahl, desto besser ist auch die Anfangsausstattung.

**Anfangskapital:** das Anfangskapital zeigt an, wieviel der Charakter am Beginn des Spieles besitzt, und muß mit der angegebenen Zahl von Würfeln festgelegt werden.

**Talente:** die Talente eines Charakters geben an, wie gut er in manchen Disziplinen ist, die er beherrscht (und nur er allein, im Gegensatz zu den Fertigkeiten); dies bedeutet, er muß unter der angegebenen Prozentzahl bleiben, um das Talent erfolgreich anzuwenden (eine genaue Erklärung der Talente findet sich im "REGELWERK"). Zuschläge hierfür gibt es bei den angegebenen Werten, wobei jeweils fünf Punkte für jeden Punkt ab dem Grundwert verteilt werden. Abzüge auf den Prozentsatz gibt es ab dem Attributswert 7, wobei für jeden Punkt darunter nochmals fünf Punkte abgezogen werden.

**Moralpunkte:** die Moralpunkte sind ein Maß für die Moral bzw. den Charakter der Spielfigur; niedere Werte geben eine schlechte Gesinnung und übles Verhalten und Ausstrahlung wieder, hohe Werte zeigen rechtschaffenes Gedankengut und Verhaltensweise (weitere Informationen finden sich im "REGELWERK").

**Gesellschaftlicher Status:** der gesellschaftliche Status gibt an, wie angenehm diese Person zum einen im Kreise von adeligen Personen, und zum anderen in der Gesellschaft von Bürgern o. ä. ist (der Mindestwert hierbei beträgt 1, der Höchstwert 7).

**Kosten für Spezialisten:** die Kosten für Spezialisten zeigen auf, wieviel ein Spielercharakter bezahlen muß, wenn er einen Nichtspielercharakter dieser Art für ein Abenteuer anheuern will, wobei sich die Kosten natürlich pro Stufe des angeworbenen Charakters erhöhen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

**Beschränkungen:** die Beschränkungen zeigen an, welchen Bedingungen ein ganz bestimmter Charakter auf Meryllia unterliegt, seien sie nun moralischer Art, oder sei es, weil strenge Gildenvorschriften dies besagen; es ist nur ein Maß dafür, welchen Charakteren welche Dinge (wie z. B. Rüstungen) zugänglich sind.

**Zaubertalentpunkte:** die Zaubertalentpunkte werden benötigt, um Zauberei auszuüben (die Kosten der Sprüche sind jeweils angegeben und müssen hiervon abgezogen werden); sinken die ZTP auf 0, so ist keine Magieausübung mehr möglich. Die Anzahl wird ermittelt durch das angegebene Attribut und die vorgegebene Würfelmenge, wobei beide Werte addiert werden.

**Zaubersprüche:** die Zaubersprüche werden mit dem angegebenen Würfel erwürfelt, wobei so oft gewürfelt wird, wie Sprüche vorhanden sind; die Zahlen werden notiert und die Nummern, welche mehrfach erscheinen, werden ausgestrichen - die übrigen Zahlen stellen die Zaubersprüche dar, welche der Charakter beherrscht (nähere Informationen zur Anwendung von Magie im "REGELWERK").

---

### ERKLÄRUNG DER ZAUBERSPRUCH-ANGABEN

**Art:** gibt an, ob der Spruch -

- a) geistiger Art ist (was bedeutet, daß sich der Anwender entweder konzentrieren muß oder sich den Spruch gedanklich ins Gedächtnis ruft);
- b) verbaler Art ist (was bedeutet, daß der Anwender sprechen muß, d. h. den Mund frei bewegen kann);
- c) mit Gestik arbeitet (was bedeutet, daß der Anwender mystische Gesten vollführen muß, d. h. die Arme bzw. Hände frei beweglich sein müssen).

**Ausübungszeit:** die Ausübungszeit gibt an, wie lange es dauert, bis ein Zauber in Aktion tritt und somit dem Anwender von Nutzen ist.

**Wirkungsdauer:** die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Spruch andauert; dies ist von Zauber zu Zauber sehr verschieden, doch jede zweite Stufe, welche der Charakter aufsteigt, erhält er die doppelte Wirkungsdauer des Spruches zuerkannt (außer natürlich bei Kampfzaubern, die hierbei eine Sonderstellung einnehmen).

**Schaden:** der Schaden gibt an, welche Schadenspunkte speziell bei Kampfzaubern beim Gegner erzielt werden.

**Attributsprobe:** die Attributsprobe gibt die Modifikation an, mit welcher ein Zaubertalentprobewurf durchgeführt wird (Näheres hierzu siehe "REGELWERK").

**Benötigte Zaubertalentpunkte:** die benötigten ZTP geben die Anzahl der für den Spruch verbrauchten Zaubereinheiten an.

**Radius:** der Radius zeigt auf, in welchem Umkreis zum Anwender gewisse Sprüche wirken bzw. bis zu welcher Entfernung sie arbeiten.

**Benötigte Utensilien:** die benötigten Utensilien geben an, was für Gegenstände für den betroffenen Zauberspruch vonnöten sind.

**Zuordnung:** die Zuordnung gibt an, welchem Typus Magie dieser Zauber zugewandt ist - der positiven, negativen oder neutralen Magie.

**Einordnung:** die Einordnung zeigt auf, wie mächtig der Zauberspruch wirklich ist (die niedrigste Stufe ist hierbei der erste Grad, die höchste der siebte Grad der Mystik).

**Magieresistenzwurf:** der Magieresistenzwurf gibt an, ob der vom Zauber betroffenen Kreatur ein Schutzwurf gegen diese Magie gestattet ist (Näheres hierzu siehe "REGELWERK").







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

**Sonstiges:** die Sparte Sonstiges gibt an, was es an Besonderheiten bei diesem Zauber zu beachten gibt.

**Geschehen:** das Geschehen beschreibt die Spruchwirkung und die Auswirkungen des Zaubers samt aller möglichen Begleiterscheinungen.

---

**Spezielle Fähigkeiten:** die speziellen Fähigkeiten geben an, welche charakterbezogenen Eigenschaften dieses Wesen hat; manche hiervon werden erwürfelt, andere werden ab einem bestimmten Alter beherrscht, wiederum andere sind dem Charakter seit der Geburt zu eigen.

---

### ERKLÄRUNG DER TRANK- UND PULVER-ANGABEN

**Aussehen:** das Aussehen gibt die jeweilige Färbung des Materials wieder.

**Beschaffenheit:** die Beschaffenheit zeigt auf, wie die Mixtur beschaffen und aufgebaut ist, so z. B. grobkörnig (bei pulverisierter Form), oder dickflüssig (bei einer Flüssigkeit wie etwa einem Trank).

**Geruch:** der Geruch gibt an, wie das Mittel auf den Geruchssinn des Testers wirkt, ist aber keinesfalls ein genauer Wert.

**Geschmack:** der Geschmack gibt an, wie das Mittel auf den Geschmackssinn des Testers wirkt, wobei davon ausgegangen wird, daß solch eine kleine Menge, wie sie zum testen benötigt wird, keine Wirkungen hinterläßt.

**Brennbarkeit:** die Brennbarkeit gibt an, wie gut sich gewisse Mittel entzünden lassen, so würde z. B. ein sehr gut brennbares Pulver in einer Kampfrunde (KR) entzündet werden, während andere überhaupt nicht zum brennen zu bringen sind.

**Löslichkeit:** die Löslichkeit gibt an, wie gut sich gewisse Mittel in irgendeiner Flüssigkeit lösen lassen, so würde z. B. eine sehr gut lösliche Mixtur kaum mehr in der Lösung auffallen.

**Reaktionszeit:** die Reaktionszeit gibt an, wie lange es dauert, bis die auf irgendeine Art und Weise verwendete Mixtur erste Auswirkungen, gleich welcher Art, zeigt.

**Wirkungsdauer:** die Wirkungsdauer gibt an, wie lange die Mixtur ihre Wirkung aufrechterhält.

**Schaden:** der Schaden gibt an, wie gefährlich gewisse Gifte oder Pulver sind und welche Abzüge sie mit sich bringen.

**Wert:** der Wert gibt den ungefähren Preis für diese Mixtur wieder, falls sie auf dem Markt erhältlich ist (was aber nur sehr selten vorkommt).

**Wirkungsweise:** die Wirkungsweise zeigt auf, wie die Mixtur anzuwenden ist und welche Wirkungen sie mit sich bringt.

---

**Kampfwerte:** die Kampfwerte zeigen an, wie gut der Charakter im Umgang mit den verschiedenen Waffengattungen bzw. dem Waffenlosen Kampf ist (Näheres hierzu siehe Kampfsystem im "REGELWERK").

Sonstige Schlagwörter und Begriffe können vom Moddermaster und dem aufmerksamen Spieler aus ihrem Zusammenhang verstanden werden, falls wirklich keine genaue Erläuterung vorhanden ist; weitere Informationen zu vielleicht anfallenden Fragen finden sich, wie mehrfach erwähnt, im "MMM-REGELWERK".

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Abenteurer

**Hintergrund:** Der Abenteurer ist wohl eine Person, die keiner allzu großen Vorstellung bedarf - ein entweder von zahllosen Kämpfen vernarbter Zeitgenosse oder ein junger Draufgänger, oder Teil von beidem, so zieht er umher und sucht nach den legendären Schätzen, welche ihm sein Leben erleichtern und versüßen sollen. Zwar besitzt er keine allzu gute Ausbildung weder im Kampf noch in der Magie, aber es genügt ihm meist, sich durch das oftmals harte Leben zu schlagen, und es gibt viele Leute, die ihn bisweilen unterstützen, da sie in ihm die Verkörperung dessen sehen, was sie selbst gerne wären. Der Charakter des Abenteurers ist am treffendsten mit zwiespältig zu bezeichnen, denn es gab zwar oft schon großartige Heldentaten von diesem Menschenschlag zu berichten, aber mindestens ebenso häufig sind die Berichte, welche ein eher finsternes Licht auf ihn werfen...

#### Anfangsausrüstung für Abenteurer:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Abenteurer erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens eingehandelt hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd und Schuhe), 10 Kletterhaken, Decke, Hammer, kleiner Sack.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Jacke, Schuhe und Mantel sowie Abenteurerrobe), 10 Kletterhaken, Decke, Hammer, kleiner Sack, 30 Fuß Seil, kleines Zelt.
3	siehe 2), Breitschwert, Wurfbeil.
4	siehe 2), Breitschwert, Wurfbeil, Handarmbrust und 10 Bolzen.
5	siehe 4), Lederrüstung, Holzschild.
6	siehe 5), Reitpferd (unerfahren), außerdem statt gewöhnlichem Breitschwert ein Breitschwert +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlicher Handarmbrust eine Handarmbrust +1 (Treffferwahrscheinlichkeit), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Abenteurers:** 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 35% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 35% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Taschendiebstahl 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Wunden behandeln 35% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 20 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 3

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 60 GM

**Beschränkungen für Abenteurer:** dürfen keine Eisenrüstung und keinen Eisen Schild benutzen.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Abenteurers entspricht Glück + 2W4

### ZAUBERSPRÜCHE DES ABENTEURERS (mit 1W6 ermittelt):

#### Speis und Trank

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Abenteurer spricht eine lange Formel auf und wenig später erscheint vor ihm Nahrung für eine Person, ausreichend für einen Tag.

#### Finger des Feuers

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: 2W8  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 60 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so nimmt es nur halben Schaden hin  
Geschehen: Der Abenteurer konzentriert sich und deutet mit dem Zeigefinger auf sein Opfer, welches kurz darauf von einem fingerdicken Feuerstrahl getroffen wird, welchem er nicht auszuweichen vermag; der Schutzwert der Rüstung gilt nicht, wenn dem Abenteurer eine zusätzliche Probe auf sein Zaubertalent gelingt, da er dann den Feuerstrahl gezielt auf eine freie Körperstelle abfeuert hat (gilt nicht bei natürlichen Panzerungen).

#### Schutzkreis

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: 1W4/KR  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so nimmt es keinen Schaden hin  
Geschehen: Der Abenteurer spricht einige Worte aus und es baut sich um ihn ein kuppelförmiger, blau schimmernder Schild auf, welcher allen Eindringlingen pro Kampfrunde 1W4 Schadenspunkte zufügt und sie zudem im Kampfe mit einem Abzug auf AGC/PGC von -2 belegt, da sie durch umherwirbelnde blaue Lichter abgelenkt werden. Fernkampfwaffen treffen mit einer Chance von -3, magische Angriffe erhalten einen Malus auf die Zaubertalentprobe von -2. Dämonische Kreaturen, Geister und untote Wesen werden den Kreis nicht betreten, es sei denn, sie werden dazu gezwungen; die volle Schutzwirkung entfaltet sich nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Angreifern.

#### Portal

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: siehe unten  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Abenteurer spricht einen kurzen Monolog und berührt die zu öffnende oder zu verschließende Tür mit einer Hand, woraufhin jeweils der gewünschte Teil des Zaubers in Aktion tritt; falls der Abenteurer wünscht, die Tür zu versiegeln, so wird sie für 2W10 SR normalen Öffnungsversuchen standhalten, bei Anwendung von höherstufiger Magie aber sofort zerbersten. Wünscht er jedoch das Öffnen einer verschlossenen Türe, so gibt das Schloß unter hör-

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

barem Klicken nach und die Tür ist nun zu öffnen (dies funktioniert nicht bei magisch gesicherten Türen).

### Waffe der Macht

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 1W20

Attributsprobe: -4

Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: fünfter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Abenteurer konzentriert sich und kurz darauf erscheint in seiner Hand ein gleißendes Breitschwert, welches mit den Werten AGC +3, PGC -5, SP 1W20, geführt wird; während der Abenteurer dieses Schwert führt, kann er keine Patzer begehen. Das magische Breitschwert ist unzerbrechlich und Dämonen und Geister werden den Träger in keinem Fall angreifen.

### Verwirrung

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: 90 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so bleibt es unbeeinflusst

Geschehen: Der Abenteurer spricht ein paar kurze Sätze und deutet auf sein Opfer, welches kurz darauf von Verwirrung befallen wird und für die Wirkungsdauer des Spruchs mit AGC/PGC -1 agiert.

### KAMPFWERTE DES ABENTEURERS:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 8/PGC 4

Schußwaffen – AGC 10/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 10/PGC 8

### Amazonen

**Hintergrund:** Die Amazone ist eine in allen Teilen Meryllias aufgrund ihrer vielseitigen Kampfkraft gefürchtete und geachtete Kriegerin, deren große Stärke es ist, in allen Waffengattungen gleichberechtigt gut ausgebildet worden zu sein. Ihr Name ist bei anderen Frauen Meryllias zum Teil geächtet und zum Teil gepriesen, Männer stehen der Amazone oft sehr mißtrauisch gegenüber, dies begründet sich darin, daß alle Amazonen ihre Abneigung gegen das andere Geschlecht offen zur Schau stellen und keine Gelegenheit auslassen, den, ihrer Ansicht nach, minderwertigen Männern zu zeigen, daß sie eigentlich außer zum Zeugen von Kindern zu nichts nütze sind. Eine Amazone ist stolz, offen und großherzig, aber sie wird erlittene Schmach und Schande niemals vergessen und diese unter allen Umständen zu sühnen versuchen...

**Grundwerte der AMAZONE bei GESCHICKLICHKEIT und STÄRKE 11!**

#### Anfangsausrüstung für Amazonen:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel die Amazone vor ihrem Ausscheiden aus ihrer Gilde und im Verlaufe ihres Lebens erhalten hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel und Mantel sowie Amazonenrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch, kleines Zelt.
3	siehe 2), Bastardschwert, 2 Wurfdolche.
4	siehe 2), Bastardschwert, 4 Wurfdolche, Kurzschwert.
5	siehe 4), Lederrüstung, Holzschild.
6	siehe 5), Reitpferd (erfahren), Sattel und Zaumzeug, außerdem statt gewöhnlichem Bastardschwert ein Bastardschwert +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichen Wurfdolchen vier unzerbrechliche, zurückkehrende (nach 1 SR) Wurfdolche, verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital der Amazone:** 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 35% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Schleichen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Geschossen ausweichen 30% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Pflanzenkunde 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 40% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 26 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 4

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 85 GM

**Beschränkungen für Amazonen:** keine.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
der Amazone entspricht Geschicklichkeit + 2W6

### ZAUBERSPRÜCHE DER AMAZONE (mit 1W8 ermittelt):

#### Fliegender Bote

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 3W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Die Amazone spricht eine kurze Zauberformel auf und bewegt beide Hände mit wellenförmigen Bewegungen durch die Luft; kurz darauf entsteht ein kleines, menschenähnliches, geflügeltes Wesen, das für die Amazone Informationen einholt und einfache Dienste ausführt (Intelligenz des Wesens mit 3W6 ermittelt = Anzahl der Wörter eines Befehls). Die Kreatur besitzt im Verlaufe ihres Daseins 02 LP und einen Ausweichstatus von 10, wird aber auf keinen Fall kämpfen.

#### Waffentrug

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: permanent

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: 15 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so besteht lediglich eine 50%-Chance des Gelingens des Spruchs

**Geschehen:** Die Amazone konzentriert sich auf eine Waffe (pro Stufe) in 15 Fuß Umkreis und ist dann in der Lage, den Zauber über sie zu legen, der sie beim nächsten Aufprall mit einer 75%-Wahrscheinlichkeit harmlos zerbersten läßt. Bei einer gelungenen Reaktionsprobe des Gegners dauert es nur 1 KR, bis er eine neue Waffe (falls vorhanden) gezogen hat, ansonsten 2 KR; dieser Spruch wirkt nur bei nichtmagischen Waffen.

#### Aura des Widerstandes

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Die Amazone konzentriert sich und vollführt eine Bewegung mit beiden Händen, woraufhin sich um ihren Körper eine leicht rötlich schimmernde Aura legt, die magische Angriffe jedweder Art mit einer 25%-Wahrscheinlichkeit abwehrt und bei normalen Waffen den halben Schaden (der die Rüstung durchdringt) halbiert. Durch Magie erschaffene Kreaturen können die Amazone während der Dauer dieses Spruches nicht berühren.

#### Staubwolke

Art: geistig

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 1W4

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: 45 Fuß

Benötigte Utensilien: Staub, Sand

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Die Amazone konzentriert sich auf ein Fleckchen Sand oder trockener Erde und kurze Zeit später entsteht daraus ein kleiner Wirbelwind aus feinen, schnell wirbelnden Körnchen, die, wenn sie gegen einen Feind gesandt werden,







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

diesem einmalig 1W4 LP entziehen und im weiteren Verlauf seine Kampfwerte (wie AGC/PGC oder Ausweichstatus), außerdem (falls nötig) seine Geschicklichkeit, Reaktion, Mut etc., um jeweils 2 Punkte senkt. Die Staubwolke kann nur Wesen von in etwa der Größe eines Menschen einhüllen, ansonsten bleibt sie gänzlich wirkungslos.

### Macht des Schwertes

**Art:** verbal **Radius:** selbst  
**Ausübungszeit:** 0,5 KR **Benötigte Utensilien:** Waffe beliebiger Art  
**Wirkungsdauer:** 1W4 SR **Zuordnung:** negative Magie  
**Schaden:** + Stufe/Amazone **Einordnung:** dritter Grad der Mystik  
**Attributsprobe:** -2 **Magieresistenzwurf:** ja  
**Benötigte ZTP:** 04 **Sonstiges:** wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Die Amazone stößt einen lauten Ruf aus und sofort beginnt die derzeitig getragene Waffe tief zu summen; durch den machtvollen Zauber wird sie nun zusätzlichen Schaden am Gegner verursachen. Die Waffe ist während der Dauer des Spruchs unzerbrechlich, außerdem können der Amazone in dieser Zeit keine Patzer unterlaufen.

### Dämonischer Rächer

**Art:** verbal/Gestik **Radius:** variabel  
**Ausübungszeit:** 5 SR **Benötigte Utensilien:** keine  
**Wirkungsdauer:** 1W10 SR **Zuordnung:** negative Magie  
**Schaden:** 1W8 **Einordnung:** vierter Grad der Mystik  
**Attributsprobe:** -3 **Magieresistenzwurf:** nein  
**Benötigte ZTP:** 04 **Sonstiges:** -

**Geschehen:** Die Amazone spricht eine lange Formel und vollführt gleichzeitig eine Art Tanz; hat sie dies beendet, so materialisiert sich ein Niederer Dämon vor ihr, der in der Lage ist, ihr im Kampf beizustehen oder aber eine gesuchte Person oder in etwa menschengroße Kreatur zur Amazone oder an einen Ort ihrer Wahl zu schaffen. Da der Dämon der Teleportation mächtig ist, dauert es meist nur kurze Zeit, bis er sein Opfer aufgespürt und ergriffen hat, um seinen Auftrag zu erfüllen, wonach er verschwindet (Werte des Niederen Dämons siehe "HINTERGRUNDWERK").

### Lebendige Waffe

**Art:** verbal **Radius:** 120 Fuß  
**Ausübungszeit:** 0,5 KR **Benötigte Utensilien:** Waffe beliebiger Art  
**Wirkungsdauer:** 1W10 SR **Zuordnung:** negative Magie  
**Schaden:** je nach Waffe **Einordnung:** zweiter Grad der Mystik  
**Attributsprobe:** -2 **Magieresistenzwurf:** nein  
**Benötigte ZTP:** 03 **Sonstiges:** -

**Geschehen:** Die Amazone spricht eine kurze Zauberformel und ist somit in der Lage, eine Waffe beliebigen Typs magisch zu beleben; diese kämpft dann wie von ihrer Hand geführt und nahezu selbstständig, und zwar mit dem jeweiligen AGC-Grundwert der Amazone. Patzer sind in diesem Falle ausgeschlossen, die Waffe kann pro KR nur entweder angreifen oder parieren (evtl. zum zusätzlichen Schutz der Amazone).

### Heilende Hand

**Art:** verbal/Gestik **Radius:** Berührung  
**Ausübungszeit:** 1 KR **Benötigte Utensilien:** keine  
**Wirkungsdauer:** permanent **Zuordnung:** positive Magie  
**Schaden:** keiner **Einordnung:** zweiter Grad der Mystik  
**Attributsprobe:** 0 **Magieresistenzwurf:** nein  
**Benötigte ZTP:** 02 **Sonstiges:** -

**Geschehen:** Die Amazone spricht leise Worte und legt einem verwundeten Wesen die Hand auf die Stirn; dieses wird nach kurzer Zeit von heilsamer Wärme durchflutet, welche ihm 1W6 LP zurückbringt.



# Mächte, Mythen, Moddenmonster

## Charakterwerk

---

### KAMPFWERTE DER AMAZONE:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfaffen – AGC 10/PGC 6

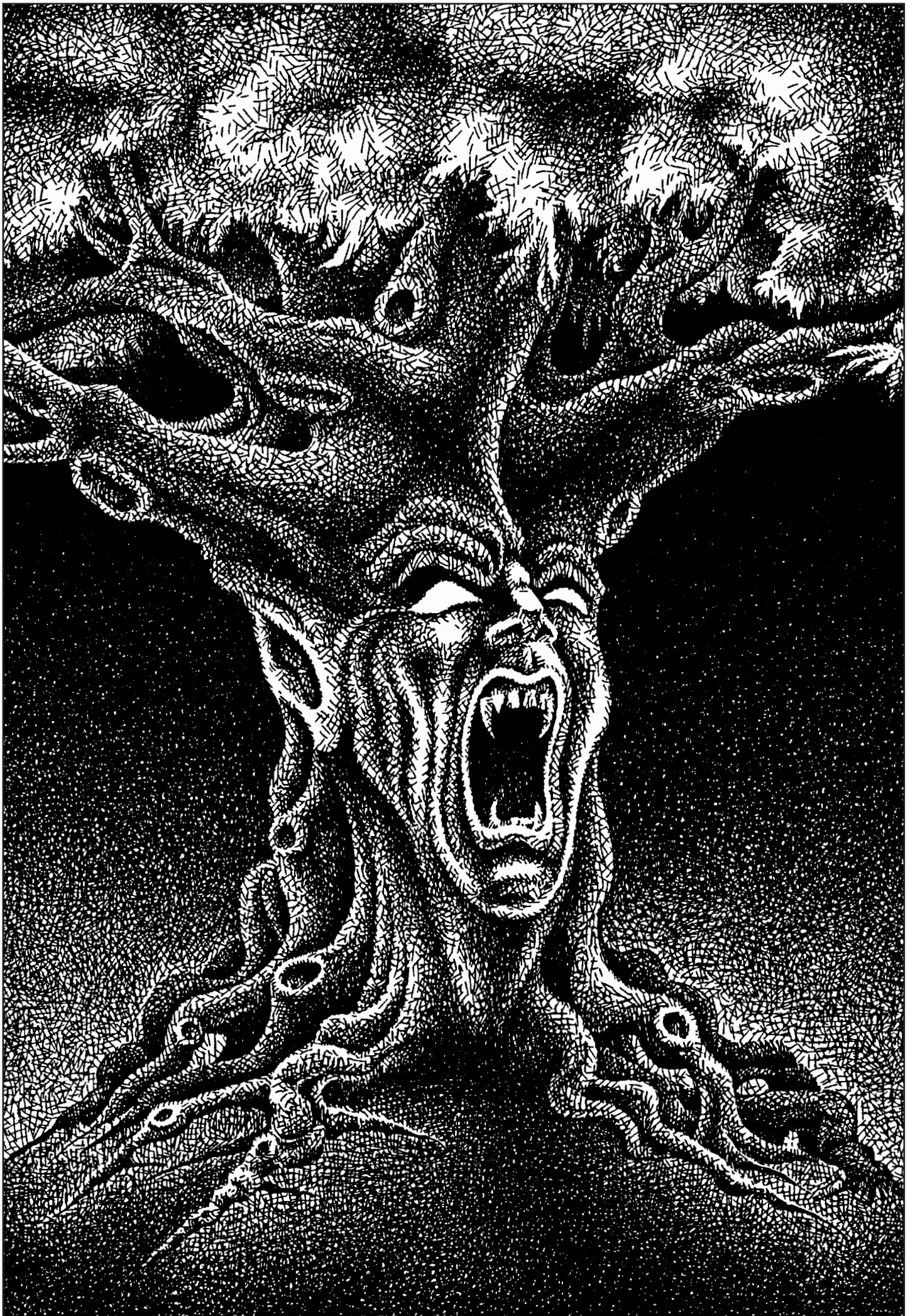
Schußwaffen – AGC 10/PGC 2

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder AGC – 10/PGC 8

Stichwaffen AGC – 10/PGC 8

Hiebaffen AGC – 10/PGC 8





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Assassine

*Hintergrund: Der Assassine (oder Meuchelmörder, der auch als Dieb und Spion fungieren kann) ist ein stiller, schweigsamer, nahezu unheimlicher Kämpfer, der den Umgang mit lautlosen und in seinen Händen absolut tödlichen Waffen liebt; seine besondere Stärke ist nicht der Kampf Mann zu Mann sondern der überraschende und blitzschnelle Angriff aus dem Hinterhalt, und so ist auch sein Ansehen bei der großen Masse der Bevölkerung Meryllias sehr gering, sein gesamter Berufsstand wird verdammt und offen verfolgt, so daß der Assassine sehr oft gezwungen ist, im Geheimen zu arbeiten, was in vielen Fällen dazu führt, daß er innert kürzester Zeit ein verschlossener, schattenhafter Zeitgenosse wird, der fast immer auf der Wandschaft oder auf der Flucht ist. Nichtsdestotrotz gehen die Assassinen in dunklen Gassen weiter ihren dunklen Geschäften nach, und es gibt nur wenige, die es wagen würden, sie daran zu hindern...*

Grundwerte des ASSASSINEN bei MUT und REAKTION 11!

#### Anfangsausrüstung für Assassinen:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Assassine erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens angeeignet hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, 10 Pechfackeln, Ankereisen, 30 Fuß Seil, Brecheisen.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel, Handschuhe und Umhang sowie Assassinenrobe), Rucksack, 10 Pechfackeln, Ankereisen, 30 Fuß Seil, Brecheisen.
3	siehe 2), Degen, 2 Wurfsterne.
4	siehe 2), Degen, 4 Wurfsterne, Kurzbogen und 10 Pfeile.
5	siehe 4), Waffenrock, Parierschild.
6	siehe 5), Reitpferd (unerfahren), außerdem statt gewöhnlichem Degen ein Degen +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichem Kurzbogen ein Kurzbogen +1 (Trefferwahrscheinlichkeit) mit 10 Flammenpfeilen (1W10 SP, gegen Brennbare und Kältecreaturen doppelter Schaden), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Assassinen: 1W10 Goldmünzen, 2W10 Silbermünzen, 3W10 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Geschossen ausweichen 50% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Folterung 01-45 Opfer willfährig/46-50 keine Reaktion/61-100 Opfer tot;  
Taschendiebstahl 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Spuren lesen 40% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Schlösser öffnen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 12 MP

Gesellschaftlicher Status: 2

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 90 GM

Beschränkungen für Assassinen: dürfen keine metallenen Rüstungen tragen und nur einen Parierschild benutzen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Assassinen entspricht Mut + ZWB

### ZAUBERSPRÜCHE DES ASSASSINEN (mit 1W10 ermittelt):

#### Dunkelblick

Art: geistig

Radius: 20 Fuß

Ausübungszeit: 1 KR

Benötigte Utensilien: keine

Wirkungsdauer: 2W8 SR

Zuordnung: neutrale Magie

Schaden: keiner

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Attributsprobe: 0

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 02

Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine konzentriert sich und ist dann in der Lage, kurzzeitig im Dunkeln zu sehen (Halbdunkel bis absolute Finsternis); sollte die Dunkelheit magischer Natur sein, so schlägt der Spruch in jedem Falle fehl.

#### Schlange

Art: verbal

Radius: variabel

Ausübungszeit: 0,5 KR

Benötigte Utensilien: Stab, Stock

Wirkungsdauer: 3W6 SR

Zuordnung: negative Magie

Schaden: 1W8 + 1W10 (Gift)

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Attributsprobe: -1

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 03

Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine spricht eine kurze Formel auf und muß hierbei Kontakt zu einem Stecken oder Stab aus beliebigem Holz haben, das sich nach Beendigung in ein Lebewesen (nämlich eine Giftschlange) verwandelt; diese Schlange (LP: 05) greift auf geistigen Befehl eventuelle Feinde an und wird somit direkt vom Assassinen kontrolliert, kann jedoch nur einfache Befehle (wie "Angriff"/"Verteidigung"/"Flucht" o. ä.) verstehen und ausführen. Die Kreatur besitzt im Verlaufe ihres Daseins eine AGC von 08 und einen Ausweichstatus (AS) von 04.

#### Fallen erspüren

Art: geistig

Radius: 25 Fuß

Ausübungszeit: 2 KR

Benötigte Utensilien: keine

Wirkungsdauer: 1W4 KR

Zuordnung: neutrale Magie

Schaden: keiner

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Attributsprobe: -1

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 03

Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine konzentriert sich und ist dann dazu befähigt, verborgene Fallen, Geheimtüren o. ä. in einem fahlen, bläulichen Licht strahlen zu sehen; dieser Effekt bezieht sich nur auf ihn selbst.

#### Konzentrierte Stärke

Art: verbal/Gestik

Radius: selbst

Ausübungszeit: 0,5 KR

Benötigte Utensilien: keine

Wirkungsdauer: 1W8 KR

Zuordnung: neutrale Magie

Schaden: entsprechend Stärke x2

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Attributsprobe: -2

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 03

Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine spricht die Formel und vollführt eine Bewegung mit beiden Händen, kurz darauf durchflutet seinen Körper überirdische Stärke (derzeitige Stärke x 2), und er erhält Zuschläge entsprechend der Boni für Stärke zuerkannt, die sich als Schadenspunkte im Kampf, aber auch in diversen Kraftakten niederschlagen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Konzentrierte Gewandtheit

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine spricht die Formel und vollführt eine Bewegung mit beiden Händen, kurz darauf durchflutet seinen Körper eine ungeheure Beweglichkeit, die ihn im Kampf zu drei Angriffen und drei Paraden je KR befähigt; da seine Geschicklichkeit um das Doppelte erhöht wurde, kann der Assassine nun auch solche Aufgaben wie das Öffnen von Schlössern, Taschendiebstahl mit wesentlich höherer Chance bewältigen (Zuschläge siehe Boni für hohe Geschicklichkeit).

### Rauchschwade

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so sieht es verschwommen durch den Nebel

Geschehen: Der Assassine konzentriert sich und vollführt eine Geste mit der Hand (er deutet auf das betroffene Wesen bzw. Gebiet), sofort quellen Rauchschwaden aus dem Boden, die jeglicher Kreatur die Sicht bis auf 3 Fuß Entfernung rauben.

### Lichtblitz

Art: geistig  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: siehe unten  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 10 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so nimmt es nur die halbe Dauer des Schadens hin

Geschehen: Der Assassine konzentriert sich und kurze Zeit später flammt vor den Augen einer Kreatur seiner Wahl ein blendendes Licht auf, das dieses Wesen für 1W4 KR lang zum Verlust von 3/4 seiner Kampfwerte (sowie Geschicklichkeit o. ä.), sodann für weitere 1W6 KR zum Verlust von 2/4 seiner Kampfwerte und endlich für 1W8 KR zum Verlust von 1/4 seiner Kampfwerte bringt.

### Mauerlauf

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Assassine konzentriert sich und ist bald darauf in der Lage, Wände bis zu senkrechter Steigung ohne Gefahr und absolut lautlos zu erklimmen; sind diese magisch gesichert, so versagt der Zauberspruch.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Flammender Pfeil

Art: verbal

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: 3W6

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: 80 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Assassine stößt eine befehlsartig kurze Zauberformel aus und ein kalt leuchtender Pfeil aus einer blauen Flamme erscheint neben ihm in der Luft schwebend; dieser wird dann auf ein gewünschtes Opfer geschleudert, das ihm in keinem Falle ausweichen kann.

### Feuerhauch

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: 4W6

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: 10 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Assassine konzentriert sich und wirbelt dann mit weit ausgestreckten Armen im Kreis, woraufhin sich um ihn ein leicht rötlich schimmernder Hitzeschild aufbaut, der jedem Wesen, das ihn durchquert, 4W6 Punkte an Schaden zufügt (doppelter Schaden bei Brennbaren und Kältekreaturen).

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES ASSASSINEN (mit 1W10 ermittelt):

Der Assassine versteht sich auf die Herstellung verschiedener Pulver und gewisser Tränke, die seinem Berufsstand schon des öfteren genutzt haben, weswegen die Zusammenstellung der Mixturen streng geheim gehalten wird und Fremdlinge, die das Geheimnis zu ergründen versuchten, oftmals der Tod ereilte. Es gibt alle Arten von Tränken und Pulvern, die meisten werden jedoch im Kampfe, zur Heilung oder für ein heimtückisches Attentat benutzt; die Gesamtwerte der Zutaten sind jeweils in Goldmünzen angegeben, sie wird der Assassine in jedem Falle bezahlen müssen, da er kaum dazu befähigt ist, sie in freier Natur zu finden und zu erkennen. Alle als Angriffswaffen verwendeten Substanzen werden in leicht zerbrechlichen, durchsichtigen Glasphiolen transportiert, die übrigen Mixturen in Flaschen und Beuteln.

### Pulver der Heilung

Aussehen: blaue Färbung

Beschaffenheit: grobkörnig

Geruch: mild

Geschmack: süßlich

Brennbarkeit: nicht brennbar

Wirkungsweise: Das kristalline Pulver bringt der betroffenen Person oder Kreatur 1W6 Lebenspunkte zurück (aufgrund der enthaltenen Heilessenzen); es muß jedoch zur Einnahme in Wasser oder irgendeiner anderen Flüssigkeit gelöst werden.

Löslichkeit: sehr gut löslich

Reaktionszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: permanent

Schaden: keiner/+1W6 LP

Wert: 40 GM

### Gegengift

Aussehen: grüne Färbung

Beschaffenheit: dickflüssig

Geruch: mild

Geschmack: sauer

Brennbarkeit: nicht brennbar

Wirkungsweise: Eine Dosis dieser Flüssigkeit neutralisiert alle herkömmlichen

Löslichkeit: gut löslich

Reaktionszeit: 2 SR

Wirkungsdauer: permanent

Schaden: keiner

Wert: 45 GM



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Gifte und alle ihre Nebenwirkungen, magische Gifte sind hiervon jedoch nicht betroffen (desweiteren heilt das Gegengift keinerlei verlorene Lebenspunkte).

### Pulver der Verwirrung

**Aussehen:** graue Färbung      **Löslichkeit:** kaum löslich  
**Beschaffenheit:** sehr feinkörnig      **Reaktionszeit:** 2 KR  
**Geruch:** streng      **Wirkungsdauer:** 2W8 SR  
**Geschmack:** bitter      **Schaden:** 1W4  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar      **Wert:** 50 GM

**Wirkungsweise:** Das extrem feinkörnige Pulver muß vom Assassinen dem Gegner in die Augen gestreut werden (gelungener Wurfaffen-Angriff -2 erforderlich, der Ausweichstatus wird berücksichtigt, so daß das Opfer der Attacke evtl. entgehen kann); die betroffene Person wird nach kurzer Zeit stark in ihrer Wahrnehmungsfähigkeit beeinträchtigt, sieht nichtexistente Dinge, vergisst zudem alles, angefangen von Herkunft, Namen, bis hin zu seinen Gefährten (falls vorhanden), die sie mit einer 65%-Wahrscheinlichkeit angreifen wird. Dieses Pulver wirkt nicht bei magischen Kreaturen (Drachen, Mantikore etc.).

### Schlaftrunk

**Aussehen:** farblos      **Löslichkeit:** sehr gut löslich  
**Beschaffenheit:** dünnflüssig      **Reaktionszeit:** 5 SR  
**Geruch:** mild      **Wirkungsdauer:** 3W6 SR  
**Geschmack:** geschmacklos      **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar      **Wert:** 25 GM

**Wirkungsweise:** Der Assassine muß seinem Opfer diesen Trunk (evtl. in einer Flüssigkeit gelöst) einflößen; dieses wird nach geraumer Zeit fest einschlafen und für die Wirkungsdauer des Trunks nicht mehr aufzuwecken sein (nach dem Ende der Wirkungsdauer folgt ein normaler, leichter Schlummer für weitere 1W8 Stunden). Dieser Schlaftrunk wirkt nicht bei magischen Kreaturen (Drachen, Mantikore etc.).

### Atemtrunk

**Aussehen:** rote Färbung      **Löslichkeit:** gut löslich  
**Beschaffenheit:** dünnflüssig      **Reaktionszeit:** 2 SR  
**Geruch:** streng      **Wirkungsdauer:** 2W10 SR  
**Geschmack:** bitter      **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar      **Wert:** 35 GM

**Wirkungsweise:** Bei Einnahme dieses Trunks ist der Assassine in der Lage, für eine bestimmte Zeit unter Wasser zu atmen.

### Pulver des Langsamen Todes

**Aussehen:** schwarze Färbung      **Löslichkeit:** gut löslich  
**Beschaffenheit:** grobkörnig      **Reaktionszeit:** 10 SR  
**Geruch:** streng      **Wirkungsdauer:** 1W10 Tage  
**Geschmack:** geschmacklos      **Schaden:** siehe unten  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar      **Wert:** 85 GM

**Wirkungsweise:** Wird dieses Pulver dem Opfer vom Assassinen ins Essen oder Getränk gemischt, so führt es innerhalb geraumerer Zeit zu Erbrechen, gefolgt von Atemnot und Schwellungen am ganzen Körper; die betroffene Person verliert rasend schnell an Gewicht und verliert pro Tag [Lebenspunkte:Wirkungsdauer des Spruchs], die nicht regeneriert werden. Lediglich ein Zauberspruch kann diesem Siechtum ein Ende bereiten (und entsprechende Gegengifte). Dieses Pulver zeigt keine Wirkung bei magischen Kreaturen (Drachen, Mantikore etc.).

### Schwadenpulver

**Aussehen:** braun-grüne Färbung      **Löslichkeit:** nicht löslich  
**Beschaffenheit:** grobkörnig      **Reaktionszeit:** 1 KR  
**Geruch:** streng      **Wirkungsdauer:** 1W4 SR  
**Geschmack:** bitter      **Schaden:** 2W6/SR  
**Brennbarkeit:** sehr gut brennbar      **Wert:** 75 GM

**Wirkungsweise:** Wird dieses Pulver mit Feuer in Berührung gebracht, so beginnt

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

es unter starker Rauchentwicklung zu brennen, die entstehenden Schwaden können dem Opfer beim Einatmen schwere Schäden zufügen; hierbei ist zu beachten, daß bei einer Anwendung unter freiem Himmel die Rauchschwaden bei 1 bis 5 vom Wind in die gewünschte Richtung, bei 6 jedoch direkt auf den Assassinen zugetrieben werden (ermittelt mit W6).

### Kontaktgift

**Aussehen:** grüne Färbung

**Löslichkeit:** schlecht löslich

**Beschaffenheit:** sehr dickflüssig

**Reaktionszeit:** 1 KR

**Geruch:** mild

**Wirkungsdauer:** 1W8 SR

**Geschmack:** bitter

**Schaden:** 1W8/SR

**Brennbarkeit:** nicht brennbar

**Wert:** 70 GM

**Wirkungsweise:** Trägt der Assassine diese Paste auf einen Gegenstand auf, so trocknet diese augenblicklich und wird zu einem dünnen Film, der bei Berührung der betroffenen Kreatur starke Schäden zufügt, die jedoch durch ausgiebiges Waschen mit Wasser vermieden bzw. verkürzt werden können.

### Rauch der Lähmung

**Aussehen:** braun-schwarze Färbung

**Löslichkeit:** nicht löslich

**Beschaffenheit:** grobkörnig

**Reaktionszeit:** 1 KR

**Geruch:** streng

**Wirkungsdauer:** 1W4 SR

**Geschmack:** bitter

**Schaden:** 1W4/SR

**Brennbarkeit:** sehr gut brennbar

**Wert:** 55 GM

**Wirkungsweise:** Wird dieses Pulver mit Feuer in Berührung gebracht, so beginnt es unter starker Rauchentwicklung zu brennen, die davonziehenden Schwaden können, wenn sie von einer Kreatur eingeatmet werden, zu dessen zeitweiliger Lähmung führen, d. h. sie bewegt sich nur noch mit halber Geschwindigkeit, kann pro KR nur entweder angreifen oder parieren und erhält auch alle sonstigen Abzüge für eine schwache Lähmung. Auch hier ist zu beachten, daß der Rauch bei 1 bis 5 in die gewünschte Richtung, bei 6 jedoch durch ungünstige Winde zum Assassinen selbst schwebt (ermittelt mit W6).

### Pulver der Unsichtbarkeit

**Aussehen:** grau-weiße Färbung

**Löslichkeit:** gut löslich

**Beschaffenheit:** feinkörnig

**Reaktionszeit:** 1 SR

**Geruch:** sehr streng

**Wirkungsdauer:** 1W6 SR

**Geschmack:** sehr bitter

**Schaden:** keiner

**Brennbarkeit:** nicht brennbar

**Wert:** 80 GM

**Wirkungsweise:** Wird dieses Pulver in Wasser oder einer anderen Flüssigkeit aufgelöst und vom Assassinen eingenommen, so wird er für kurze Zeit nahezu unsichtbar, lediglich schemenhafte Bewegungen können von aufmerksamen Kreaturen wahrgenommen werden; desweiteren ist bei starker Lichteinwirkung sein Schatten zu sehen, wenngleich ebenfalls schwach. Wesen von hoher Intelligenz (wie z. B. Drachen) haben eine Chance von ihrer Intelligenz -2, den Unsichtbaren zu bemerken. Im Kampf bringt die Wirkung dieses Pulvers dem Assassinen immer den Vorteil der Überraschung, sowie einen Abzug bei den Kampfwerten seines Gegners von -5 (Angriff, Parade, Ausweichstatus etc.).

### KAMPFWERTE DES ASSASSINEN:

**Waffenloser Kampf:** AGC 12/PGC 8

**Angriffsgrundchance/Paradegrundchance**

**Wurfwaffen – AGC 12/PGC 8**

**Schußwaffen – AGC 12/PGC 2**

**Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4**

**Zweihänder – AGC 5/PGC 3**

**Stichwaffen – AGC 10/PGC 8**

**Hieb Waffen – AGC 6/PGC 4**



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Barbar

**Hintergrund:** Der Barbar ist meist ein ungehobelter, ungeschlichter Bursche aus den nördlichen Gefilden Meryllias, oftmals derb gekleidet und nicht sehr gebildet, nichtsdestotrotz aber ebenso intelligent wie andere, wenn dies auch durch sein oftmals lautes und ungezügelteres Verhalten meist verborgen bleibt. Er ist jedoch der Krieger, der den offenen, ehrlichen Kampf sucht, wobei er auf den Schutz von schwerer Rüstung keinen Wert legt, ebensowenig wie ihm das Getändel mit leichten Stich- oder Hieb Waffen liegt. Oft sind die Barbaren schon verlacht worden, aber immer werden sie unterschätzt; bei der Bevölkerung Meryllias ist ihr Ruf zwar kaum als schlecht zu bezeichnen, aber sie gelten andererseits auch nicht viel, da es vielen Personen schwer fällt, mit ihnen in Kontakt zu kommen. Das einfache, offene Gemüt des Barbaren und seine sprichwörtliche Kraft machen ihn zu einem wertvollen Begleiter, aber auch zu einem furchtbaren Feind...

**Grundwerte des BARBAREN bei MUT und STÄRKE 11!**

#### Anfangsausrüstung für Barbaren:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Barbar ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens als Söldner verdient oder sich auf eigene Faust erkämpft hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Lendenschurz, Felljacke und Schuhe), großer Sack, Pechfackeln, 30 Fuß Seil.
2	siehe 1), kleines Zelt, Feldecke, Wasserschlauch.
3	siehe 2), Zweihänderschwert, Wurfbeil.
4	siehe 2), Zweihänderschwert, 2 Wurfbeile, Morgenstern IV.
5	siehe 4), Lederrüstung, Dornenschild.
6	siehe 5), Streitroß, außerdem statt gewöhnlichem Zweihänder ein Zweihänder +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichen Wurfbeilen zwei Wurfbeile mit Trefferchance +3 (jedoch nur im Flug), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Barbaren:** 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Geschossen ausweichen 40% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Wunden behandeln 30% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Pflanzenkunde 35% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 18 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 3

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 40 GM

**Beschränkungen für Barbaren:** dürfen keine Rüstungen und Schilde aus Metall verwenden.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Barbaren entspricht MUT + 1W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES BARBAREN (mit 1W6 ermittelt):

#### Feuer widerstehen

Art: verbal	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Barbar spricht eine kurze Formel aus und erhält kurz darauf einen Schutz gegen jeglichen Schaden, wie er von Feuer angerichtet wird, von 2W10 Punkten. Dieser Schutz wirkt direkt gegen alle Arten von Flammen, vom Drachenodem bis zur Feuersbrunst, erhaltene Schadenspunkte werden einfach von der erwürfelten Punktezahl subtrahiert.

#### Kälte widerstehen

Art: verbal	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Barbar spricht eine kurze Formel aus und erhält kurz darauf einen Schutz gegen jeglichen Schaden, wie er von Kälte angerichtet wird, von 2W10 Punkten. Dieser Schutz wirkt direkt gegen alle Arten von Kälte, vom Drachenodem bis hin zum Eissturm, erhaltene Schadenspunkte werden einfach von der erwürfelten Punktezahl subtrahiert.

#### Bann aufheben

Art: verbal/Gestik	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

Geschehen: Der Barbar spricht die Zauberformel aus und deutet auf ein Objekt oder ein Wesen bzw. Gebiet, auf dem ein Bann liegt; dieser wird kurz darauf spurlos verschwinden, allerdings nur, wenn es sich um schwächere Verwünschungen handelt, ebenso verhält es sich bei Artefakten (Entscheidung des Moddermasters).

#### Nahrung erschaffen

Art: geistig/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: beliebiges Material
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

Geschehen: Der Barbar konzentriert sich und berührt dann ein beliebiges, frei bewegliches und natürliches Material mit festem Umfang, welches sich in Nahrung für eine Person und einen Tag verwandelt; ebenso kann gleichzeitig mit irgendeinem flüssigen Material verfahren werden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Kampfgeschick

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W10 KR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Geschehen: Der Barbar stößt mehrere Schreie aus und ist wenig später durch unirdische Magie in der Lage, seinen Stärkewert zu seinen im Kampf verteilten Trefferpunkten hinzuzuzählen; desweiteren erhält er einen Zuschlag auf seine AGC von +3, da er durch diesen Zauber besser die Lücken in der Verteidigung seines Gegners entdeckt.

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

### Gestaltwandlung

Art: geistig

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 2W6 SR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 05

Geschehen: Der Barbar konzentriert sich und erhält bei Gelingen des Zauberspruchs die Fähigkeit zur Gestaltwandlung, und zwar in die nachfolgenden Wesen, aus denen er sich pro Anwendung des Spruches eine Kreatur aussuchen kann:

a) Gebirgsbär b) Gebirgsadler c) Gebirgswolf

Die Verwandlung ruft beim Betrachter einen Schock hervor, der ihn 1W4 Punkte an Geisteskraft kostet und ihn für 0,5 KR irritiert; der Barbar spürt ca. eine SR vorher, daß der Zauber nachzulassen beginnt. Die Werte der einzelnen Wesen finden sich im "HINTERGRUNDWERK".

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES BARBAREN

(werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

Der Barbar besitzt aufgrund seiner kriegerischen Erziehung einige besondere Fähigkeiten, die nur ihm zu eigen sind und niemand sonst wird jemals fähig sein, es in diesem Gebiet gleichzutun.

**WUCHTIGER SCHLAG** - Der Barbar kann jede zweite KR (Kampfrunde) einen sogenannten WUCHTIGEN SCHLAG anbringen, der ihm die Hälfte seines Stärkewertes als zusätzlichen Schaden bringt; verfehlt er jedoch sein Opfer (bei einer normalen Angriffschance), so besteht immerhin eine jeweilige 25%-Chance, daß er durch die Wucht seiner Attacke entweder zu Boden stürzt oder seine Waffe verliert (es besteht für beide Möglichkeiten die gleiche Wahrscheinlichkeit). In beiden Fällen muß er Nachteile hinnehmen, bei einem Sturz zwei Angriffe des Gegners mit einer PGC von -5, beim Verlust der Waffe zwei gänzlich unparierte Angriffe des Gegners.

**BERSERKERKAMPF** - Der Barbar kann im Kampfgetümmel in eine Art Ekstase verfallen und dabei ungeahnte Kraftreserven mobilisieren; er erhält 1W10 TP Zuschlag und bei AGC/PGC +3 Punkte. Ganz am Beginn des Kampfrausches muß jedoch ein Punkt von der Ausdauer des Barbaren abgezogen werden, danach wegen des großen Kraftverschleißes jede zweite KR ein weiterer Punkt (wobei noch anzumerken ist, daß der Barbar pro KR zwei Angriffe besitzt); bei Ende des Kampfgeschehens muß dem Barbaren eine Intelligenzprobe gelingen, ansonsten kämpft er stur weiter - sind keine Feinde mehr da, so attackiert er seine Gefährten und kann nur durch Zaubersprüche oder eine (!) gelungene Ausstrahlungsprobe mit dem Modifikator -3 beruhigt werden. Der BERSERKERKAMPF setzt dann ein, wenn dem Barbaren nach einem mindestens 2 KR währenden Kampf eine Intelligenzprobe nicht gelingt; es ist dem Barbaren in jedem Falle während seines Kampfrausches unmöglich, von seinem derzeitigen Gegner abzulassen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

**ANGRIFFSGEBRÜLL** - Der Barbar kann bei seiner ersten Attacke (und nur bei genau dieser) wild auf den Gegner einstürmen und diesen dabei mit dem gefürchteten barbarischen Kampfgeschrei einzuschüchtern versuchen. Dies wirkt allerdings nur bei Menschen und menschenähnlichen (Orks, Kobolde, Gnome etc.) Kreaturen, Wesen mit hohem Mutwert, sehr geringer Intelligenz oder solche, für die das Gefühl Furcht unbekannt ist (Minotauren, Trolle etc.) werden hiervon nicht betroffen. Der Barbar kann sein Angriffsgebrüll in jedem Kampf, ganz gleich, ob mit mehreren Beteiligten, nur einmal, und zwar ganz am Beginn bei seinem ersten Gegner einsetzen. Die Reaktion des Gegners (dem eine Mutprobe -4 zusteht) wird mit 1W8 ermittelt. In jedem Fall kann der Barbar nach dieser Attacke nicht parieren, falls sein Gebrüll keine Wirkung zeigt und er mit seinem ersten Angriff fehlgeht.

Würfelresultat	Reaktion
1	Opfer flieht sofort panikartig (für 1W6 SR)
2	Opfer erhält Schock (-1W4 Geisteskraft) und wird ohnmächtig (für 1W3 SR)
3	Opfer ist völlig eingeschüchtert und vor Schreck vollkommen gelähmt (für 1W4 SR)
4	Opfer drängt wild zurück und verliert 1W4 LP
5	Opfer erschrickt, läßt die getragene Waffe fallen und rennt schreiend davon (für 1W4 SR)
6	Opfer verharrt kurz und flieht dann (für 1W3 SR)
7	Opfer reagiert nicht
8	Opfer widersteht, fühlt sich herausgefordert und schlägt sofort zu

### KAMPFWERTE DES BARBAREN:

Waffenloser Kampf: AGC 14/PGC 10

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen - AGC 8/PGC 4

Schußwaffen - AGC 4/PGC -

Stumpfe Waffen - AGC 12/PGC 10

Zweihänder - AGC 12/PGC 10

Stichwaffen - AGC 6/PGC 4

Hiebwaffen - AGC 6/PGC 4





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Barde

**Hintergrund:** Der Barde (oft auch als reisender Musikant bezeichnet) ist ein munterer, fröhlicher aber oftmals auch melancholischer und nachdenklicher Zeitgenosse, der sich seinen Unterhalt hauptsächlich damit verdient, in heruntergekommenen Kaschemmen oder noblen Herbergen zu spielen, je nachdem, wie gut er sein Musikinstrument und seine Stimme beherrscht. Es soll hier wahre Meister der Sangeskunst gegeben haben, damals in den Zeiten der Ahnen, die selbst wilde Tiere mit ihrem Spiel bezähmen konnten, doch diese Kunst ist lange schon in Vergessenheit geraten. Der Barde ist überall in Meryllia außerordentlich beliebt, wengleich sein oftmals saloppes Erscheinungsbild vielen Personen schon Kopfzerbrechen bereitet hat; aber trotz des Rates ihrer Eltern lauschen vor allem junge Mädchen nur zu gerne dem Klang der oftmals so unsagbar süßen Stimme des Bardens, der traurige oder lustige Weisen erklingen läßt, ganz, wie sein Herz sich in diesem Augenblick fühlt...

**Grundwerte des BARDEN bei GESCHICKLICHKEIT und AUSSEHEN 11!**

#### Anfangsausrüstung für Barden:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Barde sich im Laufe seines Lebens zusammengetragen oder durch seine Kunst erspielt hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Spiegel, Hornkamm, Wanderstab, Flöte.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel, Handschuhe, Mantel, und Gürteltasche sowie Bardenrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Spiegel, Hornkamm, Wanderstab, Laute, kleines Zelt, Schreibzeug.
3	siehe 2), Degen, Dolch.
4	siehe 2), Degen, 2 Dolche, Kurzbogen und 10 Pfeile.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Jagdhund, außerdem statt gewöhnlichem Degen ein Degen +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlicher Laute eine magische Harfe +1 (auf alle Aussehensproben während der Zauberei und des Spiels), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Bardens:** 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 70% + je fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Legenden erzählen 50% + je fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 35% + je fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Instrument beherrschen 70% (Harfe, Laute oder Flöte, ansonsten 35%) + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Taschendiebstahl 35% + je fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Liebeskünste 40% + je fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert, Aussehenswert und Ausstrahlungswert 13;  
Tanz 45% + je fünf Punkte ab Aussehenswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 30 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 5

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 60 GM

**Beschränkungen für Barden:** dürfen keine metallenen Rüstungen und Schilde benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Barden entspricht Aussehen + 2W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES BARDEN (mit 1W8 ermittelt):

#### Personen verzaubern

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 3W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04

Radius: 25 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so bleibt es unbeeinflusst

Geschehen: Der Barde beginnt ein Lied zu singen (eine gelungene Instrumentalbegleitung erfordert nur eine Attributs-/Zaubertalentprobe von -1), das den Zuhörer unwillkürlich in seinen Bann zieht. Magische Kreaturen (Drachen, Mantikore etc.) werden dadurch evtl. freundlich gestimmt (5%-Chance pro Stufe des Barden), handeln aber natürlich trotzdem nach ihrer Gesinnung oder Aufgabe. Auf menschliche und menschenähnliche Wesen aber hat der Spruch eine viel stärkere Wirkung: diese können mit dem Zauberlied unter die Kontrolle des Barden gebracht werden. So bezauberte Kreaturen werden für den Barde einfache Dienste ausführen, ihm Rede und Antwort stehen und ihm in jeder erdenklichen Weise dienen, da ihnen der Barde auf einmal als sehr guter Freund erscheint.

#### Lied der Furcht

Art: verbal  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 20 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so flieht es nur für 1W4 SR

Geschehen: Der Barde sieht seinem Kontrahenten, einer menschlichen oder menschenähnlichen Kreatur, tief in die Augen und beginnt zu singen; die schreckliche Weise, die er vorträgt, erzeugt bei seinem Gegenüber eine solche panische Furcht vor dem Barden, daß das betroffene Wesen entweder sofort flieht (50%-Chance, für 1W8 SR), oder aber dem Barden einfach nur nicht mehr zu nahe kommt, geschweige denn ihn angreift. Bei allen anderen Kreaturen bewirkt das Lied einen Abzug von -1 auf alle Kampfwerte sowie -2 bei Mut, außer bei solchen, denen Furcht nahezu unbekannt ist.

#### Melodie des Vergessens

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 2 SR  
Wirkungsdauer: 3W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 15 Fuß  
Benötigte Utensilien: Instrument  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Barde benötigt für diesen Zauberspruch ein Musikinstrument, das er zum Klang seiner Stimme erschallen lassen kann; hört ein menschliches oder menschenähnliches Wesen die so erzeugte Melodie, so vergißt es auf der Stelle seine gesamte Vergangenheit, auch die persönlichen Erinnerungen, und der Barde kann ihm bei gelungener Ausstrahlungsprobe einsuggerieren, was ihm beliebt; es ist zu beachten, daß der Spruch immer nur auf ein Wesen angewendet werden kann.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Stille

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 2W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 90 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Barde beginnt zu singen und nach kurzer Zeit wird es um ihn totenstill; keinerlei Geräusche oder gar Wörter können mehr vernommen werden, alle aufgesagten Sprüche gegen den Barden werden somit zum Beispiel verhindert. Der Barde selbst ist hiervon nicht betroffen.

### Liebeslied

Art: verbal

Ausübungszeit: 2 SR

Wirkungsdauer: 5W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: 20 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Barde singt eine süße Weise und erscheint allen Vertreterinnen des weiblichen Geschlechts (bzw. umgekehrt) in seiner Nähe auf einmal sehr attraktiv und anziehend, ja, er erscheint ihnen unglaublich sympathisch und ist offensichtlich der Mann ihrer Träume. Solcherart bezauberte menschliche oder menschenähnliche Frauen werden dem Barden für die Dauer des Spruchs jeden Wunsch, falls er nicht zu ausgefallen ist, von den Augen ablesen, nach Ende der Wirkungsdauer erinnern sie sich an nichts mehr.

### Schlummerlied

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Radius: 50 Fuß

Benötigte Utensilien: Instrument

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Barde singt sein Lied und spielt dazu auf seinem Instrument (gelungene Probe des Talents nötig), kurze Zeit darauf fallen alle menschlichen/menschenähnlichen Wesen um ihn in einen tiefen Schlaf, aus dem außer dem Barden (oder einem Gegenzauber) sie nichts mehr erwecken kann. Bereits schlafende, andersartige Wesen (z. B. Drachen) können mit diesem Lied für weitere Zeit im Schlummer gehalten werden (5%-Chance pro Stufe des Barden).

### Zauberei bannen

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Barde singt leise ein Lied, welches ihn kurze Zeit vor feindlicher Magie schützt, d. h. Kampfzauber werden abgelenkt und verpuffen wirkungslos (5%-Chance pro Stufe des Barden); für jeden weiteren eingesetzten ZTP besteht sogar eine Chance von jeweils 15% (bei Gelingen), daß der Spruch auf seinen Benutzer zurückgeworfen wird. Dieses Lied entfaltet nur dann seine Wirkung, wenn es vor dem Ausüben des gegnerischen Zaubers begonnen wurde.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Gesinnung erkennen

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 10 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Barde singt sein Lied und fasst dabei eine Person fest ins Auge; er ist einige Zeit später in der Lage, zu erkennen, ob ihm sein Gegenüber wohlwollend gesonnen ist oder nicht. Umgibt diesen kurzzeitig eine rötliche Aura, so ist er ihm feindlich gesonnen, umspielt ihn ein bläuliches Leuchten, so ist diese Person absolut vertrauenswürdig, ist die Aura lilafarben, so ist sich der betroffene Mensch selbst noch nicht sicher. Dieses Lied wirkt nur bei menschlichen/menschenähnlichen Kreaturen, magische Wesen in Menschengestalt (Drachen, Dämonen etc.) werden immer von einer blauen Aura umgeben sein.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES BARDEN:

Der Barde kann zu Beginn seiner Laufbahn unter einem der folgenden Instrumente wählen, dieses beherrscht er dann mit voller Kunst seines diesbezüglichen Talents, spielt er jedoch eine andere Art von Instrument, so erhält er hierauf eine geringere Prozentzahl zugeteilt (siehe Talente).

Harfe Kosten 15 SM

+ 10% bei Gesang

Flöte Kosten 5 SM

Laute Kosten 10 SM

+ 5% bei Gesang

### KAMPFWERTE DES BARDEN:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 6/PGC 2

Schußwaffen – AGC 10/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen – AGC 8/PGC 6

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Diabolist

**Hintergrund:** Der Diabolist ist oft als heimtückische und giftige Schlange bezeichnet worden, einen treffenderen Vergleich kann es wohl kaum geben, denn er ist ebenso berechnend, kalt und unbarmherzig wie diese; ein Diabolist strebt stets nach Machtgewinn da er lediglich ein Schatten im Vergleich zu dem ungleich mächtigeren Nekromanten ist und diesen Mangel möglichst wieder ausmerzen möchte, was ihm jedoch nur äußerst selten gelingt. Wenn es jemanden gibt, dessen Ruf auf Meryllia noch schlechter ist als der des Schwarzmagiers, dann ist es der des Diabolisten, doch ihn schützt keine machtvolle Gilde und es ist oft schon vorgekommen, daß Bürger zur Selbstjustiz schritten, wenn sie sich bedroht oder betrogen fühlten, wengleich die magische Stärke des Diabolisten auch keineswegs zu unterschätzen ist. Viele ihrer Zaubersprüche sind äußerst gefährlich und hochwirksam, doch spüren dies die Opfer erst dann, wenn es bereits zu spät ist...

**Grundwerte des DIABOLISTEN bei STÄRKE 12!**

#### Anfangsausrüstung für Diabolisten:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Diabolist erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengerafft hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), 6 Pechfackeln, Ledertasche, Wanderstab, 30 Fuß Seil.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel, Handschuhe und Umhang sowie Diabolistenrobe), 6 Pechfackeln, Ledertasche, Wanderstab, 30 Fuß Seil.
3	siehe 2), Schwert, Dreizack.
4	siehe 2), Schwert, Dreizack, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock, Parierschild.
6	siehe 5), Maultier, außerdem statt gewöhnlichem Schwert ein Schwert +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichem - Dreizack ein Dreizack des Blitzes (verursacht 3 x am Tage +1W10 SP + Schutzwert des Opfers, falls es eine Metallrüstung trägt), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Diabolisten:** 1W8 Goldmünzen, 2W8 Silbermünzen, 3W8 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Taschendiebstahl 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 55% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 10 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 1

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 110 GM

**Beschränkungen für Diabolisten:** dürfen keine schwereren Rüstungen als die Lederrüstung tragen und nur Parierschilder benutzen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Diabolisten entspricht Stärke + 3W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES DIABOLISTEN (mit 1W10 ermittelt):

#### Erschaffung I

Art: verbal/Gestik	Radius: variabel
Ausübungszeit: 2 SR	Benötigte Utensilien: Knochen beliebiger Art
Wirkungsdauer: 2W10 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Kreatur	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Diabolist meditiert und spricht eine Zauberformel über einen Knochen, aus dem dann eine Kreatur entsteht, und zwar nach folgendem Schema:

- 1) Ork
- 2) Oger (Wesen wird mit 1W4 ermittelt)
- 3) Troll (Werte siehe "HINTERGRUNDWERK")
- 4) Oger

Diese Kreaturen werden dem Diabolisten für die Dauer des Spruches nach Kräften helfen und einfache Aufträge erfüllen, ihre Hauptaufgabe ist jedoch in der Verteidigung des Spruchanwenders zu sehen, dem sie auch nicht von der Seite weichen (es sei denn, er gibt den Befehl dazu); nach Ende der Wirkungsdauer verwandelt sich die Kreatur in den Knochen zurück.

#### Erschaffung II

Art: verbal/Gestik	Radius: variabel
Ausübungszeit: 5 SR	Benötigte Utensilien: Knochen beliebiger Art
Wirkungsdauer: 1W10 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Kreatur	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -4	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

Geschehen: Der Diabolist meditiert und spricht dabei mit leichten Handbewegungen die Zauberformel, einige Zeit später wird sich aus dem verwendeten Knochen eine der folgenden Kreaturen formen:

- 1) Mantikor
- 2) Chimäre (Wesen wird mit 1W4 ermittelt)
- 3) Lindwurm (Werte siehe "HINTERGRUNDWERK")
- 4) Hydra

Diese Kreaturen können nur an einem Ort erschaffen werden, an dem auch genügend Platz für sie vorhanden ist; sie werden dem Diabolisten für die Dauer des Spruches nach Kräften helfen und einfache Aufträge erfüllen, ihre Hauptaufgabe ist jedoch in der Verteidigung des Spruchanwenders zu sehen, dem sie auch nicht von der Seite weichen (es sei denn, er gibt den Befehl dazu). Nach Ende der Wirkungsdauer verwandelt sich die Kreatur in den Knochen zurück, welcher zu Staub zerfällt.

#### Mantel der Finsternis

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: siehe unten	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Diabolist konzentriert sich kurz und erschafft dann eine Art Umhang aus absoluter Finsternis um sich, der ihn vor den Blicken und Angriffen anderer Wesen schützt und sich mit ihm bewegt; eine Kreatur, die den Diabolisten durch den Mantel der Finsternis hindurch angreifen will, muß eine Intelligenzprobe -6 ablegen, mißlingt sie, so hat sich die betroffene Kreatur in der Dunkelheit verirrt und nimmt pro SR automatisch 1W8 SP hin (es sei denn, ein Lichtzauber wird gesprochen, in diesem Falle wird der Mantel zerstört);

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Wesen, welche den Schutz des Mantels der Finsternis durchdringen können, haben im Nahkampf einen Abzug von -3 auf alle ihre Kampfwerte, nehmen aber keinen Schaden hin. Magische Angriffe, welche in irgendeiner Weise auf Licht basieren, werden vom Mantel vollständig absorbiert, andere gezielte Attacken unterliegen einer Chance von der Intelligenz des Anwenders auf W20, den Diabolisten zu treffen, ansonsten gehen sie fehl. Dieser Spruch wirkt nur bei Wesen bis zur Größe des Diabolisten (beim Nahkampf), Fernkampfwaffen haben einen Abzug von -8 auf die Trefferchance.

### Flammende Hände

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: 1W10 pro Hand

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Diabolist spricht eine Formel unter beschwörenden Handbewegungen auf, wenig später beginnen seine Hände mit kalter blauer Flamme zu brennen; der Diabolist hat mit seinen Händen eine Trefferchance, die seinem Wert beim Waffenlosen Kampf entspricht, er kann aber zweimal pro KR attackieren und verursacht mit jeder Hand 1W10 SP, wobei zu beachten ist, daß er ohne selbst Schaden zu nehmen durchaus auch parieren kann. Brennbare Rüstungen (Kleidung, Waffenrock etc.) bieten keinen Schutz und verlieren zudem pro Treffer einen Punkt Schutzwert; Rüstungen aus Metall oder natürliche Panzerungen bieten nur halben Schutz (abgerundet).

### Hammerhand

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: Stärke:2

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Diabolist spricht die Formel und bewegt seine Hände in beschwörender Weise, woraufhin ihm unirdische Kraft zufließt, die ihm auf alle Angriffe, welche mit Waffen oder bloßen Händen vorgetragen werden (wobei selbst die Hände keinen Schaden hinnehmen), einen Schadensbonus von der Stärke des Diabolisten :2 (aufgerundet) verschafft. Dieser Spruch ist mit den Flammenden Händen kompatibel (und umgekehrt) und somit auch sehr effektiv.

### Erhebung der Toten

Art: verbal

Ausübungszeit: 5 SR

Wirkungsdauer: 3W10 SR

Schaden: je nach Kreatur

Attributsprobe: -4

Benötigte ZTP: 05

Radius: 30 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Diabolist spricht einige machtvolle Worte aus und innerhalb der nächsten 1W10 SR werden folgende untote Kreaturen bei ihm erscheinen:

1) 1-6 Skelette

2) 1-4 Ghule

(Wesen werden mit 1W4 ermittelt)

3) 1-2 Geister

(Werte siehe "HINTERGRUNDWERK")

4) 1-2 Schreckensalben

Diese Untoten werden dem Diabolisten nur unwillig dienen und vor allem Aufgaben erfüllen wollen, die mit Tod und Zerstörung zu tun haben, aber sie werden den Diabolisten auch beschützen, wenn nötig. Nach Ablauf der Spruchdauer besteht eine Prozentchance von zweimal dem Mutwert der untoten Geschöpfe, daß sie den Diabolisten ohne jegliche Rücksicht auf ihr unseliges Leben angreifen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Dämonenflucht

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 5W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 90 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung  
Geschehen: Der Diabolist veranlasst mit diesem Spruch, zwei Niedere oder einen Höheren Dämon in seine Sphäre zurückzukehren; die Dämonen können nach Ablauf der Spruchdauer zurückkehren, wobei zu beachten ist, daß viele Höhere Dämonen den Diabolisten aufzuspüren versuchen werden, um sich an ihm zu rächen.

### Sphäre des Dämonenschutzes

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Diabolist konzentriert sich und gleich darauf baut sich um ihn (und nur um ihn) eine Schutzwand auf, die von keinem dämonischen Wesen (Dämonen, Geister, Schreckensalbe, Ghule etc.) betreten werden kann, wohl aber können Fernkampfaffen und Zaubersprüche eingesetzt werden. Das Schutzfeld wird den dämonischen Kreaturen keinen Schaden zufügen, sie aber sehr wohl stark abschrecken.

### Feuriger Atem

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: 1W10  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin  
Geschehen: Der Diabolist konzentriert sich und deutet mit beiden Händen auf seinen Mund, wenig später ist er in der Lage, einen einzelnen Feuerstrahl zu speien, der den Gegner automatisch trifft (sofern er in Reichweite ist) und ihm 1W10 SP zufügt (brennbare Rüstungen bieten keinen Schutz, zudem verlieren sie einen Punkt an Schutzwert, metallene Rüstungen bieten nur halben Schutz).

### Wiedererweckung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 5 KR  
Wirkungsdauer: 3W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -4  
Benötigte ZTP: 05  
Radius: 60 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so vergeht der Diabolist endgültig  
Geschehen: Der Diabolist konzentriert sich auf diesen Spruch, wenn er fühlt, daß sein Ende nahe ist; er erlaubt seinem Geist, nach seinem Tode in den Körper des Wesens mit der niedrigsten Intelligenz (Mindestwert 03, Höchstwert 12) zu fahren, das sich im Radius des Spruches befindet; dieses Geschöpf wird dann von ihm übernommen (es muß menschlich oder menschenähnlich sein) und die Intelligenzpunkte steigen auf den Stand des Diabolisten an, ebenso alle anderen Werte (außer natürlich Aussehen, Konstitution, Geschicklichkeit etc.). Der Diabolist ist dann nach wie vor im Besitz all seiner Zaubersprüche, aber er kann innerhalb der nächsten 1W10 Monde wegen allzu großer Erschöpfung keine Magie ausüben.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES DIABOLISTEN:

Waffenloser Kampf: AGC 10/PGC 6

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 12/PGC 8

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 2/PGC –

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hieb Waffen – AGC 10/PGC 8



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Dieb

**Hintergrund:** Der Ruf des Diebes ist bei der Bevölkerung Meryllias nicht gerade allzu gut zu nennen, aber dies ist wohl auch nicht weiter verwunderlich, schließlich wird niemand gerne um seine Kleinodien oder hart erarbeiteten Münzen gebracht; doch oft haftet dem Dieb auch ein klein wenig der Ruf eines gerechten Vollstreckers an, denn nicht allzu selten kam es bereits vor, daß einer dieser gewitzten und immer zu einem Scherz aufgelegten Gesellen in ein vor Gold und Juwelen nur so strotzendes Heiligtum oder einen Palast eingedrungen ist, einiges an Wertgegenständen entwendete und sich am nächsten Tage Gold und Silber auf den Tischen alter oder kranker Leute fand, die solches dringend benötigten. Natürlich gibt es nur wenige Diebe, die mehr nach Gerechtigkeit denn nach persönlicher Bereicherung streben, aber nichtsdestotrotz ist ihr Ruf nicht schlechter, als sie selbst, und wenn ihnen die Chance gegeben wird, so werden auch sie tapfer ihren Mann stehen...

**Grundwerte des DIEBES bei GESCHICKLICHKEIT 12!**

#### Anfangsausrüstung für Diebe:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Dieb ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengestohlen hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, Anker-eisen, 8 Pechfackeln, 30 Fuß Seil, 10 Kletterhaken, Brecheisen, Hammer.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel und Handschuhe sowie Diebesrobe), Rucksack, Ankereisen, 8 Pechfackeln, 30 Fuß Seil, 10 Kletterhaken, Brecheisen, Hammer.
3	siehe 2), Degen, Schwerer Dolch.
4	siehe 2), Degen, Schwerer Dolch, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock, Parierschild.
6	siehe 5), Elfenumhang und Elfenstiefel (bietet besseren Sicht-schutz bzw. nahezu Lautlosigkeit), außerdem statt gewöhnlichem Degen ein Degen +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Diebes:** 1W10 Goldmünzen, 2W10 Silbermünzen, 3W10 Kupfer-münzen.

#### TALENTE:

Gaukelei 45% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Schleichen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Taschendiebstahl 65% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Spuren lesen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 16 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 2

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 80 GM

**Beschränkungen für Diebe:** dürfen keine schwerere Rüstung als die Lederrüstung und keine Schilde außer dem Parierschild verwenden.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Diebes entspricht Geschicklichkeit + 2W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES DIEBES (mit 1W8 ermittelt):

#### Schutz

Art: verbal

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W4 SR

Schaden: je nach Angriff

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt  
so wird es verfehlt

**Geschehen:** Der Dieb spricht angesichts einer Gefahr einen kurzen Befehl und um ihn flammt ein Schutzschild auf, der für einige Zeit alle auftreffenden Geschosse (Schuß- und Wurfaffen) auf den Gegner, welcher sie entsandte, zurückschleudert und diesem den jeweiligen Schaden zufügt. Dieser Zauber wirkt nur bei nichtmagischen Geschossen und zeigt bei Kampfzaubern lediglich eine 25%ige Schutzwirkung, in welcher der Schaden halbiert wird; im Nahkampf wird der Wert der Rüstung des Diebes um drei Punkte erhöht.

#### Geschenk

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 10W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: 500 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt  
so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Dieser Zauber bringt den Dieb in die Lage, kleine (nicht größer als eine menschliche Handfläche), unbelebte, nichtmagische Gegenstände aus einem beliebigen Metall in seinen Besitz zu bringen, ohne daß der derzeitige Besitzer etwas davon merkt. Pro Stufe des Diebes kann mit zwei metallenen Gegenständen so verfahren werden; der Dieb muß sich hierzu konzentrieren und auf die betroffene Person deuten, die dann um diese Gegenstände erleichtert wird.

#### Handel

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt  
so bemerkt es den Zauber

**Geschehen:** Der Dieb konzentriert sich und erhält dann aufgrund dieses Zaubers alle käuflichen Gegenstände oder Dienstleistungen bis 50 Goldmünzen um die Hälfte des Preises; Werte von 51 bis 250 Goldmünzen erhält er um 1/4 billiger als gewöhnlich, und auf alle Dinge über 250 Goldmünzen erhält er 1/5 Nachlaß.

#### Flug

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 2W8 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Dieb spricht die Zauberformel und vollführt einige weitausholende Handbewegungen, woraufhin er in der Lage ist, langsam in die Höhe zu schweben (jeweils Stufe des Diebes x 10 Fuß); er kann sich jedoch von diesem Punkt aus nur fortbewegen, wenn er sich an etwas entlangziehen oder festhalten kann (z. B. Höhlendecke). Er kann jedoch seine Flughöhe beliebig variieren.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Abbild

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 5 KR

Wirkungsdauer: 2W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Geschehen: Der Dieb spricht eine Formel und vollführt dabei Bewegungen in der Luft, so als wolle er einen Körper nachformen, der dann auch tatsächlich vor ihm entsteht; dieser Körper sieht exakt so aus wie der des Diebes, mitsamt allen Gegenständen, Waffen (außer magischen Utensilien) etc. Der Dieb kann dem Abbild einfache Aufgaben zuweisen, es kann z. B. jemanden durch seine Anwesenheit narren, aber nur solange, wie die Spruchdauer währt oder sich der echte Dieb im Radius des Wirkungsbereiches befindet; das Abbild kann weder sprechen noch kämpfen, wird es von einem intelligenten Wesen berührt, so löst es sich auf.

Radius: 1000 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

### Verkleinerung

Art: geistig

Ausübungszeit: 1-2 KR

Wirkungsdauer: 2W8 - 1W8 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1/-3

Benötigte ZTP: 02/04

Geschehen: Der Dieb konzentriert sich und schrumpft dann aufgrund des Zaubers auf die Hälfte oder auf ein Viertel seiner bisherigen Körpergröße zusammen, wobei solche Attribute wie Stärke o. ä. im Verhältnis berichtigt werden; der Dieb schrumpft mitsamt seinen Gegenständen (auch magischen Artefakten) und wird sie auch in seiner verkleinerten Form anwenden können. Schaden, den der Dieb in dieser Form hinnehmen muß, wird, je nach seiner Größe, entweder verdoppelt oder vervierfacht, er sollte sich also auf keine Kampfhandlungen einlassen.

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

### Schlüssel

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Geschehen: Der Dieb konzentriert sich auf den Zauberspruch und tastet mit einer Hand das zu öffnende Schloß ab, welches wenig später unter hörbarem Klicken nachgibt; sollte die Tür einige Zeit später wieder geschlossen werden, so verschließt sie sich von selbst wieder. Dieser Zauber wirkt teilweise auch bei magisch verschlossenen Türen und Toren, indem er dem Dieb eine 10%ige Chance pro Stufe weniger einer jeweils 5%igen Chance pro Stufe des Zauberers gibt, der das Schloß magisch versiegelt hat.

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

### Schloß

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 4W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Geschehen: Der Dieb konzentriert sich auf den Zauber und berührt das zu verschließende Schloß mit der Hand, woraufhin die Magie zu wirken beginnt und das Tor oder die Tür magisch versiegelt; solcherart verschlossene Türen können nur mit einem Gegenzauber oder einem Kampfzauber geöffnet werden, wobei jedoch die Tür mit den gleichen Prozentchancen zu versehen ist wie beim obigen Zauber.

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES DIEBES:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 8/PGC 4

Schußwaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 5/PGC 3

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Druide

**Hintergrund:** Die Druiden erscheinen kaum in den Annalen der Geschichte Meryllias, wohl einfach deshalb, weil sie sehr oft zurückgezogen in ihrer eigenen kleinen Welt leben, nämlich einem dichten Forst, und fernab der übrigen Bevölkerung und ihrem Streben nach Macht. Ein Druide wird nur in wenigen Situationen sein Domizil verlassen und niemals etwas unternehmen, um einer normalen Pflanze oder einem Gewächs zu schaden, da er sich in jedem Fall als Beschützer eines jeden Waldes und seiner Bewohner, tierischer oder pflanzlicher Art, sieht. Druiden verstehen sich sowohl auf machtvolle Naturzauber als auch auf die Zusammenstellung von Kräutertinkturen und Salben aus den Wurzeln und Pflanzen des Waldes, welche er nach eigenem Gutdünken einzusetzen vermag. Es kann aber durchaus des öfteren vorkommen, daß ein Druide auf Wanderschaft und Abenteuersuche geht, doch er wird kaum jemals seine Prinzipien vergessen...

**Grundwerte des DRUIDEN bei WEISHEIT und MUT 11!**

#### Anfangsausrüstung für Druiden:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Druide ererbt oder sich im Laufe seines Lebens zusammengetragen hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hosenrock, Hemd, Kutte und Sandalen), Rucksack, Öllampe mit Öl, 30 Fuß Seil.
2	Gute Kleidung (Hosenrock, Hemd, Jacke, Kutte, Gürtel und Sandalen sowie Druidenrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, 30 Fuß Seil, Wanderstab.
3	siehe 2), Morgenstern I, 2 Wurf Pfeile.
4	siehe 2), Morgenstern I, 4 Wurf Pfeile, Messer.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Maultier, außerdem eine magische Kampfsichel (AGC 10/PGC 8, Hieb Waffe, 1W8+2 SP), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Druiden:** 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Legenden erzählen 45% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Pflanzenkunde 70% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 50% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Krankheit erkennen 40% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Spuren lesen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 32 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 5

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 115 GM

**Beschränkungen für Druiden:** dürfen keine metallenen Rüstungen (auch Schilde) verwenden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Druiden entspricht Weisheit + 2W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES DRUIDEN (mit 1W8 ermittelt):

#### Schutzwandlung

Art: verbal/Gestik	Radius: selbst
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Druide spricht einige Worte und deutet dabei auf eine bestimmte Stelle auf dem Boden oder an einer Wand, woraufhin er sich körperlich vollkommen in eine kleine Pflanze seiner Wahl (Blume, Moos, Farn etc.) verwandelt, die an der bezeichneten Stelle wächst; er kann diesen Zauber nicht vollführen, wenn die Pflanze an dieser Stelle nicht existieren könnte, geschieht dies aber doch, so verwandelt der Druide sich sofort wieder zurück - die aufgewendeten ZTP sind jedoch dennoch verloren. Als Pflanze kann der Druide geistige Zauber anwenden aber ansonsten nichts unternehmen, nimmt aber alles in seiner Umgebung wahr; er besitzt in dieser Form 1 LP und falls er in dieser Gestalt getötet wird, so stirbt auch sein richtiger Körper.

#### Ruf von Waldkreaturen

Art: geistig	Radius: 3000 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 3W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: je nach Kreatur	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Druide konzentriert sich und ruft auf diese Weise Waldgeschöpfe herbei, sofern er sich auch in der Nähe eines Waldes oder in freier Natur befindet, welche ihm dienen und geistig von ihm gelenkt werden. Welche Art von Waldkreaturen erscheint, wird mit dem W6 ermittelt, wobei diese Tiere nur Aufgaben erfüllen können, die ihrer Intelligenz entsprechen. Dies können sein:

- 1) 1W6 Wölfe
- 2) 1W4 Bären
- 3) 1W8 Hirsche
- 4) 1W2 Greife
- 5) 1W3 Einhörner
- 6) 1W6 Falken

Die Werte dieser Wesen sind im "HINTERGRUNDWERK" zu finden.

#### Pflanzliches Portal

Art: geistig	Radius: 9000 Fuß
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: Baum, große Pflanze
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Druide vergeistigt sich und tritt auf einen Baum oder eine Pflanze von mindestens seiner Körpergröße und seinem Körperumfang zu und in sie hinein, wird dann durch diesen Spruch zu einer anderen Pflanze dieser Art innerhalb des Radius des Zaubers teleportiert, falls keine davon vorhanden ist (bei einer gewürfelten 1 auf W10, oder nach Entscheidung des Moddermasters), erscheint er bei der selben Pflanze erneut und muß dennoch die Kosten für den Spruch aufwenden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Schutz vor Tieren

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Druiden spricht Worte der Macht und wird dann von einem unsichtbaren Schutzfeld umgeben, das es ihm ermöglicht, von Tieren aller Art praktisch "übersehen" zu werden, d. h. sie beachten ihn überhaupt nicht, es sei denn, er greift an oder versucht eine Kontaktaufnahme, in welchem Fall der Zauber erlischt.

### Wundheilung

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Druiden konzentriert sich auf seinen Spruch und deutet auf ein Wesen, welches er jedoch nicht berühren muß; dieses wird kurz darauf von Heilskraft durchströmt, welche ihm 1W8 LP zurückbringt (aber natürlich nicht über den ursprünglichen Wert hinaus).

### Verbannung

Art: verbal  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: 1W3  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05  
Radius: 10 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein/ja  
Sonstiges: siehe unten

Geschehen: Der Druiden vermag mit diesem Spruch die Besessenheit einer Person, gleich welcher Art, aufzuheben (so z. B. eine dämonische Besitzergreifung), er kann hiermit ebenfalls Flüche und Bänne (wie z. B. eine Versteinerung) hinfällig machen; in jedem Falle hat das Wesen, welches vertrieben werden soll (bzw. den Bann ausgesprochen hat) einen Magieresistenzwurf frei, doch nur, wenn es noch am Leben ist. Gelingt dieser, so bleibt der Fluch oder die Besitzergreifung bestehen und kann nicht von diesem Druiden behoben werden.

### Waldgeist

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: 3W8  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 1000 Fuß  
Benötigte Utensilien: Waldland  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Druiden denkt an den Spruch, welcher erfordert, daß sich eine Waldlandschaft nahebei befindet, und läßt eine Kreatur aus den Komponenten des Waldes (Moos, Farn, Äste, Rinde, Insekten etc.) entstehen, welches seine Befehle befolgt, die aber nur aus jeweils einem Wort bestehen dürfen. Ferner verursacht Feuer keinerlei Schaden, da das Wesen fortlaufend in Bewegung ist, so daß Flammen sofort erstickt werden (magisches Feuer zeigt natürlich normale Schadenswirkung).

Der Waldgeist greift mit AGC/PGC 14 an, besitzt SW 6 und 50 LP; er verursacht mit seinen Klauen 2W10 SP (zwei Angriffe je KR).







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Geflügelter Diener

**Art:** verbal **Radius:** unbegrenzt  
**Ausübungszeit:** 2 KR **Benötigte Utensilien:** keine  
**Wirkungsdauer:** 3W10 SR **Zuordnung:** neutrale Magie  
**Schaden:** keiner **Einordnung:** zweiter Grad der Mystik  
**Attributsprobe:** 0 **Magieresistenzwurf:** nein  
**Benötigte ZTP:** 02 **Sonstiges:** -  
**Geschehen:** Der Druiden erschafft mit einigen Worten einen kleinen, geflügelten Diener (halb Drache, halb Vogel), welcher Botschaften von bis zu zwölf Worten an eine Person nach Beschreibung des Druiden weitertragen kann, wobei zu beachten ist, daß der Bote sich unbegrenzt einmal alle 10 SR teleportieren kann und sehr schnell fliegt. Nach Beendigung des Auftrags oder Ende des Zaubers löst der Diener sich auf.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES DRUIDEN (mit 1W8 ermittelt):

Druiden aller Arten verstehen sich auf die Herstellung verschiedener Salben und Mixturen sowie vieler seltsamer Mittel aus Extrakten von Waldpflanzen und seiner Bewohner selbst, welche er zu ihrem und seinem Schutze nach Bedarf einsetzt. Der einzelne Druiden muß für ein Mittel dann jeweils nichts bezahlen, wenn er darauf erfolgreich seinen Wert in Pflanzenkunde (Prozentwurf) erprobt hat, d. h. er hat alle Zutaten selbst gesucht und gefunden, ansonsten muß er für die Bestandteile teures Gold bezahlen.

### Heilsalbe

**Aussehen:** braun-grüne Färbung **Löslichkeit:** nicht löslich  
**Beschaffenheit:** sehr dickflüssig **Reaktionszeit:** 5 SR  
**Geruch:** mild **Wirkungsdauer:** permanent  
**Geschmack:** bitter **Schaden:** keiner/+1W6 LP  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar **Wert:** 50 GM  
**Wirkungsweise:** Die zähflüssige Salbe bringt, wenn sie auf Wunden aufgetragen wird, der betroffenen Person aufgrund der enthaltenen Kräuteressenzen 1W6 LP zurück.

### Lichtkugeln

**Aussehen:** gelbe Färbung **Löslichkeit:** kaum löslich  
**Beschaffenheit:** fest **Reaktionszeit:** 1 KR  
**Geruch:** mild **Wirkungsdauer:** 2W10 SR  
**Geschmack:** sehr bitter **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** gut brennbar **Wert:** 25 GM  
**Wirkungsweise:** Der Druiden stellt kleine Kugeln aus geheimen Zutaten her, die er im Walde findet, welche er in tiefster Dunkelheit drücken oder werfen kann, woraufhin sie ein helles Licht abgeben, welches finstere Räumlichkeiten erhellen wird.

### Netzpulver

**Aussehen:** graue Färbung **Löslichkeit:** kaum löslich  
**Beschaffenheit:** grobkörnig **Reaktionszeit:** 1 KR  
**Geruch:** streng **Wirkungsdauer:** 1W8 SR  
**Geschmack:** bitter **Schaden:** 1W4  
**Brennbarkeit:** sehr gut brennbar **Wert:** 80 GM  
**Wirkungsweise:** Wird dieses vom Druiden erstellte Pulver entzündet, so verbrennt es und entwickelt starke weiße Rauchschwaden, welche auf den Gegner zu-treiben und sich bei Kontakt in klebrige, feste Fäden verwandelt, welche das Opfer umschlingen und ihm seine Bewegungsfreiheit rauben; dies bedeutet einen AGC/PGC-Abzug von -2, allerdings nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Kreaturen. Wesen mit Stärke 15 oder darüber können sich nach 1W4 KR befreien, schwächere Wesen können sich nur freischneiden, wofür sie 3W6 KR benötigen. Die Fäden verursachen bei Hautkontakt einen einmaligen Schaden von 1W4 SP.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Es ist zu beachten, daß bei einer Anwendung unter freiem Himmel die Rauchschwaden bei 1 bis 5 vom Wind in die gewünschte Richtung, bei einer 6 jedoch direkt auf den Druiden zugetrieben werden (ermittelt mit W6).

### Pulver der Tarnung

**Aussehen:** weiße Färbung                      **Löslichkeit:** sehr gut löslich  
**Beschaffenheit:** feinkörnig                      **Reaktionszeit:** 2 SR  
**Geruch:** mild                                      **Wirkungsdauer:** 1W10 SR  
**Geschmack:** bitter                                      **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar                      **Wert:** 75 GM

**Wirkungsweise:** Der Druide löst dieses Pulver in einer beliebigen, dünnflüssigen Substanz auf und trinkt dann die gesamte Portion aus; kurz darauf wird er sich langsam aber sicher perfekt seiner Umgebung anpassen und bald kaum noch zu erkennen sein. Falls er absolut stillsteht, haben nur hochintelligente Kreaturen (ab Intelligenzwert 17) eine Chance von ihrer Intelligenz -5, ihn zu bemerken, von anderen Wesen kann er nur durch Zufall gefunden werden; ist er jedoch in Bewegung, so ist jedem anwesenden Geschöpf eine Intelligenzprobe ohne Abzüge gestattet. Sollte es zum Kampf kommen, kämpfen alle Gegner mit einem Abzug von -3 auf AGC und PGC.

### Salbe des Widerstandes

**Aussehen:** graue Färbung                      **Löslichkeit:** nicht löslich  
**Beschaffenheit:** sehr dickflüssig                      **Reaktionszeit:** 1 KR  
**Geruch:** streng                                      **Wirkungsdauer:** 1W6 SR  
**Geschmack:** sehr bitter                                      **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** nicht brennbar                      **Wert:** 100 GM

**Wirkungsweise:** Der Druide stellt diese extrem machtvolle Salbe aus geheimgehaltenen Kräutern und Wurzeln her; sie bewirkt, daß jeder, der sie auf seine Haut aufträgt, einen Schutz vor jeglichem Schaden von zusätzlichen 2W10 Punkten erhält, solange, wie die Wirkungsdauer anhält oder die abgefangenen Punkte der erwürfelten Anzahl entsprechen, in welchem Fall die Salbe unwirksam wird.

### Rauch der Illusionen

**Aussehen:** braune Färbung                      **Löslichkeit:** kaum löslich  
**Beschaffenheit:** grobkörnig                      **Reaktionszeit:** 1 KR  
**Geruch:** streng                                      **Wirkungsdauer:** 1W4 SR  
**Geschmack:** sehr bitter                                      **Schaden:** keiner  
**Brennbarkeit:** sehr gut brennbar                      **Wert:** 65 GM

**Wirkungsweise:** Der Druide entzündet das Pulver und dieses beginnt sehr stark zu qualmen, der davon ausgehende Rauch erzeugt bei jedem menschengroßen oder kleinerem Wesen, das in ihn gerät, starke Halluzinationen, die bewirken, daß es zeitweise orientierungsunfähig wird (bei mißlungener Intelligenzprobe) und, falls dies geschieht, es vor schierer Furcht ohnmächtig zusammenbricht (bei mißlungener Mutprobe); die Kreatur wird erst nach 1W6 SR wieder erwachen. Es ist zu beachten, daß bei einer Anwendung unter freiem Himmel die Rauchschwaden bei 1 bis 5 vom Wind in die gewünschte Richtung, bei einer 6 jedoch direkt auf den Druiden zugetrieben werden (ermittelt mit W6).

### Feuerkapseln

**Aussehen:** rote Färbung                      **Löslichkeit:** nicht löslich  
**Beschaffenheit:** fest                                      **Reaktionszeit:** 0,5 KR  
**Geruch:** geruchslos                                      **Wirkungsdauer:** 0,5 KR  
**Geschmack:** sehr bitter                                      **Schaden:** 1W8  
**Brennbarkeit:** sehr gut brennbar                      **Wert:** 25 GM

**Wirkungsweise:** Der Druide stellt mit gar seltsamen Ritualen diese rötlichen Kapseln her, die bei starker Erschütterung explodieren und somit 1W8 SP an Feuerschaden anrichten (jede brennbare Rüstung Schutzwert -1); normalerweise kann nur der Druide selbst solche Feuerkapseln schleudern (Trefferwahrscheinlichkeit = AGC bei Wurfaffen), berühren andere Personen sie, so besteht eine 75%-Chance, daß sie vorzeitig verbrennen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

### Schlafgas

Aussehen: blaue Färbung

Löslichkeit: kaum löslich

Beschaffenheit: sehr grobkörnig

Reaktionszeit: 2 KR

Geruch: streng

Wirkungsdauer: 1W3 SR

Geschmack: bitter

Schaden: keiner

Brennbarkeit: gut brennbar

Wert: 60 GM

Wirkungsweise: Der Druiden bringt dieses Pulver mit Feuer in Berührung und es wird sofort anfangen zu brennen und dabei grauen Qualm entwickeln, welcher jedes menschliche oder menschenähnliche Lebewesen, welches für mindestens 2 KR im Rauch gestanden hat, für 1W6 SR einschlafen läßt (bei mißlungenem Konstitutionswurf); andere Kreaturen werden schläfrig und erhalten Abzüge bei AGC/PGC von -1. Es ist zu beachten, daß der Rauch bei einer Anwendung unter freiem Himmel bei 1 bis 5 in die gewünschte Richtung, bei einer 6 aber vom Wind direkt auf den Druiden zugetrieben wird (ermittelt mit W6).

Nachtrag: Es entspricht nicht den Prinzipien und den Vorstellungen eines Druiden, die er von dieser Welt hat, daß er seine geheim erstellten Mixturen und Mittelchen mit irgendeinem Wesen, sei es ihm auch ein noch so guter Gefährte und Freund, teilt; genausowenig wird ein Druiden jemals seine Geheimnisse preisgeben, indem er solche Mittel verkauft oder gegen etwas anderes eintauscht - nur der Druiden selbst kann seine Mixturen erfolgreich anwenden.

### KAMPFWERTE DES DRUIDEN:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen - AGC 6/PGC 2

Schußwaffen - AGC 6/PGC -

Stumpfe Waffen - AGC 8/PGC 6

Zweihänder - AGC 4/PGC 2

Stichwaffen - AGC 6/PGC 4

Hiebwaffen - AGC 6/PGC 4

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Edelmann

**Hintergrund:** Der Edelmann (oder natürlich Edelfräulein) ist zwar angesehen in den Landen Meryllias und willkommen in allen Schenken weit und breit, aber dies auch nur deshalb, weil der Adelstitel dieser Person schon lange erloschen ist und den jungen Adligen nahezu mittellos zurückließ. Nun, ansonsten würde ein Edelmann wohl auch kaum in der Welt herumreisen und nach leicht zu gewinnenden Schätzen (in Gold und Mädchenherzen) Ausschau halten; so aber ist er ein rechter Glücksritter, immer unterwegs oder auf der Flucht vor seinen Gläubigern, mit einem charmanten Lächeln und stets einem Scherz für die holden Maiden, dennoch mit eiserner Hand und blitzendem Degen gegen jegliche Unholde und übles Gezücht, wobei beides oft genug seinen Weg zu kreuzen scheint...

Grundwerte des EDELMANNES bei GLÜCK 12!

#### Anfangsausrüstung für Edelmänner:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Edelmann erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens angeschafft hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Umhang, Hemd und Schuhe), Spiegel, Netz, Ledertasche, Decke, kleines Zelt.
2	Gute Kleidung (Hose, Umhang, Jacke, Hemd, Handschuhe und Schuhe sowie Edelmannrobe), Spiegel, Netz, Ledertasche, Decke, kleines Zelt.
3	siehe 2), Degen, Kurzsword.
4	siehe 2), Degen, Kurzsword, Schwerer Dolch.
5	siehe 4), Lederrüstung, Holzschild.
6	siehe 5), Reitpferd (unerfahren), außerdem statt gewöhnlichem Degen ein Degen +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie desweiteren ein magisches Artefakt als Erbstück, verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Edelmanns: 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 40% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 50% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Geschossen ausweichen 30% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 26 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 65 GM

Beschränkungen für Edelmänner: dürfen keine schwerere Rüstungen als den Ringelpanzer tragen und keinen Eisenschild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Edelmannes entspricht Glück + 1WB

### ZAUBERSPRÜCHE DES EDELMANNES (mit 1W6 ermittelt):

#### **Zauberblick**

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W4 KR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Edelmann konzentriert sich auf seinen Zauber und deutet dann auf die Fläche von Wand, Decke oder Boden, die er untersuchen möchte; falls diese eine Falle, Geheimgtür oder sonstige Mechanismen birgt, so wird das Mauerwerk kurz in fahlem, grünlichem Licht aufglimmen, wobei aber nicht festzustellen ist, wo exakt der Mechanismus liegt, sondern nur seine ungefähre Stellung und Größe aufgezeigt wird. Magische Türen, Fallen etc. werden hiervon nicht betroffen.

#### **Rüstungstrug**

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 01-04

Radius: 60 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Edelmann konzentriert sich und ist dann kurz darauf in der Lage, einer beliebigen, nichtmagischen Rüstung den Schutzwert um 1 bis 4 Punkte zu senken (Anzahl der aufgewendeten ZTP = abgezogene Punkte); der niedrigste Wert, den eine Rüstung so erreichen kann, muß immer 1 bleiben, natürliche Rüstungen (Haut, Panzer, Schuppen etc.) sind hiervon nicht betroffen.

#### **Waffentrug**

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W4 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 01-04

Radius: 60 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Edelmann konzentriert sich und ist kurz darauf in der Lage, den Schadenswert einer beliebigen, nichtmagischen Waffe um 1 bis 4 Punkte (Abzug erfolgt bei den erwürfelten Schadenspunkten) zu senken (der niedrigste erzielbare Schadenswert muß jedoch immer 1 bleiben); natürliche Waffen (Klauen, Stacheln, Zähne etc.) sind hiervon nicht betroffen.

#### **Sicherheit**

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W4 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 15 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Edelmann spricht einen kurzen Zauber aus und deutet auf seinen menschlichen oder menschenähnlichen Gegner, der unter einen Bann fällt und den Edelmann fortan völlig ignoriert bzw. einfach übersieht, was bedeutet, daß er sich z. B. im Kampf einem anderen Gegner zuwendet; dieser Spruch wirkt dann nicht, wenn der Angreifer keine anderen attackierbaren Personen vor sich hat und wenn er direkt vom Edelmann bedroht wird (d. h. er sich ihm bis auf 3 Fuß Entfernung nähert oder angreift), in diesem Fall verschwindet der Zauber.









# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Ring der Sprüche

Aussehen des Artefakts: ein bronzenener Ring mit einer eingravierten, übergroßen Rune (welche "Zauber" bedeutet).

Erschaffer des Artefakts: Ringe der Sprüche wurden von hochrangigen Magiern und Nekromanten erschaffen, welche dadurch ihre Sprüche sichern wollten.

Wirkung des Zaubers: der Besitzer des Ringes kann einen seiner beherrschten Zaubersprüche mit einem einmaligen Aufwand der verdoppelten Anzahl von ZTP im Ring speichern und diesen ohne Kosten bei Bedarf abrufen.

Häufigkeit der Anwendung: einmal pro Tag

Schaden: je nach Spruch

Wirkungsdauer: je nach Spruch

Zuordnung: neutrale Magie

Radius: je nach Spruch

Besonderes: -

Einordnung: dritter Grad der Mystik

### Amulett des Kriegers

Aussehen des Artefakts: ein Amulett aus schwarzem Stein mit eingravierten Kampfszenen und einem eingefassten, rot pulsierenden Stein.

Erschaffer des Artefakts: Amulette der Krieger wurden in grauer Vorzeit von den Schergen des Monuhl-khtam erschaffen.

Wirkung des Zaubers: der Besitzer des Amulettes kann einen Ritter der Schwarzen Sonne herbeirufen, der ihm dann geraume Zeit gehorchen muß.

Häufigkeit der Anwendung: einmal pro Tag

Schaden: je nach Waffe

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Zuordnung: negative Magie

Radius: variabel

Besonderes: das Amulett verleiht Einordnung: vierter Grad der Mystik

dem Träger nur beschränkte Macht über den Ritter, dieser kann ihn aber dennoch angreifen (jeweilige 25%-Chance) und wird dies auch tun, falls er zu oft gerufen wird (+5% je Anrufung in einem Mond).

### Rüstung des Schutzes

Aussehen des Artefakts: ein silbrig schimmernder Ringelpanzer mit eingesetzten weißen Kristallen.

Erschaffer des Artefakts: Rüstungen des Schutzes wurden meist von hochrangigen elbischen Paladinen erschaffen.

Wirkung des Zaubers: der Träger der Rüstung erhält einen Schutzwert von fünf Punkten, wobei durch die Leichtigkeit des Artefakts kein Geschicklichkeitsabzug erforderlich wird, desweiteren erhalten alle dämonischen Wesen einen Abzug von -3 auf ihre Kampfwerte, wenn sie den Träger angreifen; das Artefakt wird nicht altern oder verschleiben.

Häufigkeit der Anwendung: permanent

Schaden: keiner

Wirkungsdauer: permanent

Zuordnung: positive Magie

Radius: selbst

Besonderes: die Rüstung hat eine Einordnung: vierter Grad der Mystik

15%-Chance, daß sie pro Angriff eines der oben genannten Geschöpfe ausbrennt und nur einen normalen Ringelpanzer zurückläßt.

### Armreif der Erweckung

Aussehen des Artefakts: ein einfacher Armreif aus Leder, in den mehrere verschiedenfarbige, pulsierende Kristalle eingesetzt sind.

Erschaffer des Artefakts: Armreife der Erweckung wurde von Thuul, einem der obersten Magier der Finsternis, erschaffen.

Wirkung des Zaubers: der Träger des Armreifs wird nach seinem Tode augenblicklich wiedergeboren, und zwar mit all seinen Eigenschaften und Attributswerten, mit Ausnahme von den LP und AP, welche beide nur zwei Punkte betragen.

Häufigkeit der Anwendung: einmal

Schaden: keiner

Wirkungsdauer: permanent

Zuordnung: negative Magie

Radius: selbst

Besonderes: der Armreif wirkt Einordnung: sechster Grad der Mystik nur ein einziges Mal und ist hernach vollkommen nutzlos.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES EDELMANNES:

Waffenloser Kampf: AGC 10/PGC 6

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 6/PGC 2

Schußwaffen – AGC 8/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC –

Zweihänder – AGC 6/PGC 4

Stichwaffen – AGC 12/PGC 10

Hieb Waffen – AGC 10/PGC 8



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Einhornreiter

**Hintergrund:** Der Einhornreiter ist wohl neben dem Paladin einer der angesehensten und beliebtesten Persönlichkeiten auf ganz Meryllia; wo immer ein Einhornreiter auftaucht, herrscht Freude und Frieden, denn er versteht es, den Völkern zu zeigen, daß es auch ohne Haß und Kriege möglich ist, einander zu respektieren. Nichtsdestotrotz ist er ein gefürchteter Kämpfer und die Mächte des Bösen erzittern beim Erscheinen dieses Streiters für Recht und Ordnung; er wird immer von einem Einhorn begleitet, welches ihn unterstützt und ihm hilft, aber nicht kämpft, sich jedoch bei großer Gefahr in Sicherheit begibt, um Hilfe herbeizuholen. Denn Hilfe kann ein Einhornreiter von allen Einhörnern und ihren natürlichen Verbündeten erwarten, von denen er respektiert und geachtet wird, als wäre er einer von ihnen...

**Grundwerte des EINHORNREITERS bei AUSSTRAHLUNG 13!**

#### Anfangsausrüstung für Einhornreiter:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Einhornreiter ererbt oder im Laufe seines Lebens erhalten hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), 30 Fuß Seil, Rucksack, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel, Gürteltasche und Umhang sowie Einhornreiterrobe), 30 Fuß Seil, Rucksack, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch, Schreibzeug, Decke.
3	siehe 2), Langbogen und 10 Pfeile im Köcher, 2 Dolche.
4	siehe 2), Langbogen und 10 Pfeile im Köcher, 2 Dolche, Kriegsspeer.
5	siehe 4), Waffenrock, Parierschild.
6	siehe 5), Harfe +1 (auf alle Ausstrahlungsproben während eines Spieles), außerdem statt gewöhnlichem Langbogen ein Langbogen +1 (Schaden und Trefferwahrscheinlichkeit) mit 10 Lichtpfeilen (2W8 SP, gegen Dämonen und Untote doppelter Schaden), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Einhornreiters:** 1W8 Goldmünzen, 2W8 Silbermünzen, 3W8 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 65% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Legenden erzählen 50% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Instrument beherrschen 70% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Pflanzenkunde 60% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 55% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 38 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 7

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 150 GM

**Beschränkungen für Einhornreiter:** dürfen keine Rüstungen und Schilde aus Metall tragen.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Bewegung

Art: verbal

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Einhornreiter spricht einen kurzen Zauber und ist dann in der Lage, sich im Kampfe ungeheuer schnell zu bewegen, so daß er wesentlich schwerer zu treffen ist (Abzüge beim Gegner AGC/PGC -3) und natürlich auch gefährlicher wird (Zuschlag auf seine AGC von +2). Der Einhornreiter sollte jedoch keine größeren Strecken mittels dieses Zaubers zurücklegen, da er seine Geschwindigkeit nur sehr unzureichend kontrollieren kann (bei mißlungener Geschicklichkeitsprobe erfolgt ein Sturz mit 1W10 SP).

### Verwandlung

Art: geistig

Ausübungszeit: 5 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Einhornreiter denkt an diesen Zauber und meditiert eine geraume Zeit lang, bis es ihm möglich ist, sich in ein Einhorn mit all seinen Werten (jedoch ohne dessen Magie) zu verwandeln; der Einhornreiter kann in dieser Form noch geistige Zauber ausüben, ist ansonsten aber auf die Fähigkeiten des Einhorns angewiesen.

### Unsichtbarer Krieger

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 1W10

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 100 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so entdeckt es den Krieger

Geschehen: Der Einhornreiter konzentriert sich auf diesen Zauber und ruft einen unsichtbaren Krieger herbei, welcher auf Befehl jeden beliebigen Gegner angreift; die normalen Kampfwerte des Kriegers sind: AGC 12/PGC 10 (mit Wellenklinge, 1W10 SP), seine LP betragen 30 Einheiten, er besitzt einen Schutzwert von 5 Punkten; dies alles wird jedoch noch durch einen Zuschlag von +2 (auf AGC/PGC) und einen Abzug beim Gegner bei allen Kampfwerten von -4 modifiziert (was die Unsichtbarkeit simulieren soll). Magische Kreaturen (wie z. B. Drachen oder Dämonen), sehen den Krieger automatisch, da sie über andere, gut ausgebildete Sinne, verfügen.

### Fluch der Toten

Art: verbal

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: 2W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 90 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Einhornreiter spricht Worte der Macht, welche bewirken, daß alle untoten Kreaturen (Ghule, Geister, Dämonen etc.) den angegebenen Schaden hinnehmen, solange sie sich zum Zeitpunkt der Ausübung im Radius des Spruches befinden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES EINHORNREITERS:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 10/PGC 6

Schußwaffen – AGC 12/PGC 2

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen – AGC 8/PGC 6



### Elementarist

*Hintergrund: Der Elementarist (der sich selbst auch sehr gerne als den Oberpriester der Götter sieht) ist ein Wesen, das sein Leben ganz und gar den vier Großgöttern gewidmet hat; im Gegensatz zu den gewöhnlichen Priestern, die sich ja nur jeweils einem Gott zuwenden, ist er in der Lage, die speziellen Zauber der Elemente in sich zu vereinen und wird so zu einem geachteten und gefürchteten Geschöpf. Ein Elementarist ist stets bemüht, angetroffene Personen zum Glauben der Großgötter zu überreden, Geweihten gegenüber hegt er nur äußerst mißtrauische und ablehnende Gefühle; er wird nicht davor zurückschrecken, einen Ungläubigen mit einem seiner Zauber zu beeindrucken und hat sich so oft schon einen großen Ruf als Wundertäter erworben, wenngleich diese Methode nicht immer Erfolg zeigt. Denn es geht die Rede, daß ein Elementarist früher einmal einem Ritter der Schwarzen Sonne die Macht seiner Götter beweisen wollte und dies wahrscheinlich nicht überlebt habe...*

Grundwerte des ELEMENTARISTEN bei AUSSTRAHLUNG und WEISHEIT 12!

#### Anfangsausrüstung für Elementaristen:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Elementarist ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens angeschafft hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd, Jacke, Schuhe und Umhang), Ledertasche, Wanderstab, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch, Decke.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Jacke, Schuhe und Umhang sowie Elementaristenrobe), Ledertasche, Wanderstab, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch, Decke.
3	siehe 2), Streitkolben, 2 Dolche.
4	siehe 2), Streitkolben, 2 Dolche, Langbogen und 10 Pfeile.
5	siehe 4), Ringelpanzer, Holzschild.
6	siehe 5), Reitpferd (unerfahren), außerdem statt gewöhnlichem Streitkolben ein Streitkolben +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichem Langbogen ein Langbogen +2 (Trefferwahrscheinlichkeit), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Elementaristen: 1W8 Goldmünzen, 2W8 Silbermünzen, 3W8 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Verbergen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Pflanzenkunde 35% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Spuren lesen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 36 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 110 GM

Beschränkungen für Elementaristen: dürfen keine schwerere Rüstung als den Schuppenpanzer tragen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Elementaristen entspricht Ausstrahlung + 3W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES ELEMENTARISTEN (mit 1W10 ermittelt):

#### Feuersturm

Art: verbal/Gestik	Radius: 90 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 2W10	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Elementarist spricht eine Zauberformel aus und in einiger Entfernung von ihm entsteht daraufhin ein Wirbelwind aus Feuer (Radius wie angegeben), der sich nach dem Willen des Elementaristen fortbewegt. Jedes Wesen innerhalb dieses Feuersturmes nimmt pro KR 2W10 SP hin, wobei Rüstungen keinerlei Schutz bieten, sondern im Gegenteil auch noch einen Punkt ihres Schutzwertes verlieren (gleich, ob sie brennbar sind oder nicht). Der Elementarist selbst ist immun gegen die Auswirkungen seines Spruches.

#### Windstrahl

Art: verbal	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W10	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist konzentriert sich kurz und kann dann einen gebündelten Strahl eisiger Luft auf einen Gegner schießen, der davon 1W10 SP hinnimmt und 30 Fuß zurückgedrängt wird. Sehr große und starke (bzw. schwere) Wesen können diesem Effekt entgehen, wenn sie eine erfolgreiche Stärkeprobe ablegen (ab Stärke 14 zulässig); natürlich können übergroße Kreaturen (wie z. B. Drachen) auch nicht versetzt werden.

#### Atmen unter Wasser

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist spricht die Zauberformel aus und ist dann in der Lage, unter Wasser ganz normal zu atmen, wie er es auch an Land vermag; er kann sich auch ebenso fortbewegen, als wäre er ganz gewöhnlich an Land unterwegs.

#### Elementresistenz

Art: geistig/Gestik	Radius: selbst
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist konzentriert sich kurz und legt dann beide Hände auf seine Brust, bald darauf ist er bereits gegen alle Angriffe, die auf einem der Elemente basieren, geschützt (z. B. Drachenodem, Blitzstrahl); diese haben nur eine 20%-Chance, den Elementaristen zu erreichen und verursachen dann auch nur halben Schaden. Indirekte Angriffe (wie z. B. ein Erdbeben) können dem Elementaristen auch weiterhin vollen Schaden zufügen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Verbannung eines Elements

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 3W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 35 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Elementarist spricht laut und befehlsleich eine Zauberformel aus, die gegen ein Element gerichtet sein muß (Erdelement, Feuerelement etc.); dieses wird sofort in seine Heimatebene zurückversetzt, wo es für einige Zeit festgehalten wird, ehe es wieder an den Ort, an dem es sich vorher befand, zurückkehrt.

### Elementbelebung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: je nach Element  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 90 Fuß  
Benötigte Utensilien: Teil des Elements  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist konzentriert sich und kann kurz darauf aus einem beliebigen, vorhandenen Element (Erde, Wasser, Stein etc.) jeweils einen Pseudotentakel für alle zwei Stufen, welche er erreicht hat, herausbilden. Dieser Tentakel wird auf das Wesen eindringen, das ihm vom Elementaristen übermittelt wird, und es solange angreifen, bis die Spruchdauer abgelaufen ist; der Tentakel kann sich in seinem eigenen Element beliebig weit fortbewegen oder sich an anderer Stelle neu bilden, aus seinem Element heraus jedoch nur 6 Fuß weit kämpfen. Die Schadensauswirkung der Tentakel beträgt stets 1W10 SP, da ihre Trefferfläche stets gleich groß ist; die Tentakel besitzen eine AGC von 12 und müssen nicht parieren, da sie nur durch Sprüche beeinflusst werden, in welchem Falle sie 30 LP besitzen.

### Dornenwall

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: 1W8 + 1W10  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: Holz beliebiger Art  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist spricht den Zauber über ein Stückchen Holz, zu dem er Kontakt haben muß; dieses wird sich innerhalb kürzester Zeit in eine große Dornenhecke verwandeln, welche evtl. Verfolgern das Leben schwer machen wird, da eine Durchquerung 1W8 SP an Dornen und zusätzliche 1W10 SP an Gift, das von diesen tropft (falls die Dornen die Rüstung durchdringen, wobei vom Schutzwert zwei Punkte abgezogen werden, falls es sich nicht um einen natürlichen Panzer handelt) bringt.

### Staubwolke

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: Staub, trockene Erde  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist konzentriert sich und belebt dann eine kleine Fläche trockener Erde oder Staubs, die eine kleine Windhose bildet und solche Aufgaben erfüllen kann wie z. B. das Auslöschten von Fackeln oder kleiner Feuer, bzw. die Behinderung des Gegners im Kampfe. Wenn nämlich die Staubwolke auf das Gesicht eines menschlichen oder menschenähnlichen Wesens gelenkt wird, so verursacht dies Abzüge auf alle Kampfwerte von -2.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Elementberuhigung

Art: verbal/Gestik                      Radius: variabel  
Ausübungszeit: 2 KR                    Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: permanent            Zuordnung: positive Magie  
Schaden: keiner                        Einordnung: sechster Grad der Mystik  
Attributsprobe: -3                      Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 05                      Sonstiges: -

**Geschehen** Der Elementarist spricht machtvolle Worte und bewegt seine Arme wellenförmig durch die Luft und kann daraufhin ein aufgebrachtes Element (z. B. Sturm, Springflut, Erdbeben etc.) wieder beruhigen (es besteht immer eine 25%-Chance weniger der Stufe des Elementaristen, daß der Zauber fehlschlägt). Dieser Spruch wirkt nicht gegen Elementarwesen, gleich, welcher Art.

### Elementare Täuschung

Art: geistig                              Radius: selbst  
Ausübungszeit: 1 KR                    Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 2W6 SR                Zuordnung: neutrale Magie  
Schaden: keiner                        Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Attributsprobe: -1                      Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 03                      Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Elementarist passt sich mit diesem Spruch nach kurzer Konzentration dem jeweiligen Element an, welches er gerade berührt (wie z. B. eine steinerne Wand, ein Stück Erde etc.) und ist nur noch zu entdecken, wenn man ihn durch Zufall berührt (25%-Wahrscheinlichkeit, ansonsten nach Entscheidung des Moddermasters) oder ihn durch Zauberei oder eine spezielle Fähigkeit aufspürt, womit auch der Spruch abrupt endet.

### KAMPFWERTE DES ELEMENTARISTEN:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 6/PGC 2

Schußwaffen – AGC 10/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 4/PGC 2



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Gestaltwandler

**Hintergrund:** Der Gestaltwandler, ein schwächerer Verwandter der unmenschlichen Wesen des selben Namens, wird nicht oft angetroffen oder als solcher erkannt, und dies ist auch gut so, denn das gemeine Volk auf dem Lande empfindet immer noch eine angstvolle Scheu vor solchen Kreaturen, die oft in Furcht und sogar bitteren Haß umschlagen kann. Es soll schon vorgekommen sein, daß friedvolle Gestaltwandler von aufgebrachten Bauern gesteinigt wurden, wengleich dies natürlich nicht sicher belegt ist; ansonsten lebt der Gestaltwandler aber ein ganz normales wie jeder andere Bürger auf Meryllia auch, nur abgesehen von seiner machtvollen Fähigkeit, seine Form und sein Erscheinen nach Belieben verändern zu können, was dieses Wesen zu einem wertvollen Gefährten machen kann. Oft wird ihm jedoch ein eher zwiespältiges Gefühl entgegengebracht, was in Anbetracht seiner seltsamen Art auch sicher nicht unbedingt falsch ist...

#### Grundwerte des GESTALTWANDLERS bei GESCHICKLICHKEIT und INTELLIGENZ 12!

#### Anfangsausrüstung für Gestaltwandler:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Gestaltwandler ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Ledertasche, 30 Fuß Seil, 6 Talgkerzen.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel und Umhang sowie Gestaltwandlerrobe), Ledertasche, 30 Fuß Seil, 6 Talgkerzen, Wasserschlauch.
3	siehe 2), Kampfstab, Wurfspieß.
4	siehe 2), Kampfstab, Wurfspieß, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Esel, außerdem statt gewöhnlichem Kampfstab ein magischer Kampfstab des Frosts (bei Berührung erfolgen 1W10 SP zusätzlicher Frostschaaden, dreimal pro Tag anwendbar, gegen Feuerkreaturen doppelter Schaden), sowie statt gewöhnlichem Wurfspieß ein Wurfspieß +1 (Trefferwahrscheinlichkeit während des Fluges), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Gestaltwandlers:** 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Pflanzenkunde 40% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Krankheit erkennen 45% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Spuren lesen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 24 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 3

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 95 GM

**Beschränkungen für Gestaltwandler:** dürfen keinerlei schwere Rüstungen tragen, die höchste zulässige Rüstung ist die Lederrüstung.









# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Körperschaft

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: 300 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Gestaltwandler muß sich vollkommen vergeistigen und kann dann diesen Zauber vollführen, wobei er mit den Augen eines anderen Lebewesens sehen kann; dieses Wesen muß menschlicher oder menschenähnlicher Art sein, und der Gestaltwandler muß es geraume Zeit gemustert haben, außerdem darf es sich natürlich nicht außerhalb des Radius des Spruches befinden, ansonsten schlägt der Zauber fehl, wobei aber dennoch aufgewendete ZTP verloren sind. Der Gestaltwandler hat in keinerlei Weise Einfluß auf den Geist oder den Körper seines Opfers, alles, was er wirklich tut, ist mit dessen Augen die Umwelt wahrzunehmen; er selbst ist während dieser Zeit zwar körperlich voll einsatzfähig, aber blind.

### Wetersphäre

Art: verbal

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 2W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 3 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Gestaltwandler spricht ein paar Worte und ein leicht silbernes schimmernder, kreisrunder Schirm baut sich um ihn herum auf, welcher alle witterungsbedingten Einflüsse (Hitze, Kälte, Nebel o. ä.) von ihm fernhält; übergroße Hitze oder Kälte aber (wie z. B. Drachenodem) verursacht trotzdem halben Schaden beim Gestaltwandler.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES GESTALTWANDLERS (mit 1W8 ermittelt):

Der Gestaltwandler hat die angeborene, machtvolle Fähigkeit, sich in andere Kreaturen zu verwandeln, wenn diese tierischer Art sind; hierin ist er seinem ungleich mächtigeren Verwandten, dem wahren, durch unglaubliche Magie erschaffenen, Gestaltwandler unterlegen, da diesem keine Beschränkungen solcher Art auferlegt sind, aber dies wird oft durch Witz und Einfallsreichtum wieder wettgemacht. Je mehr Kreaturen der Gestaltwandler in seiner Jugend studiert hat, je mehr Gestalten kann er auch annehmen, es gilt jedoch der Grundsatz, daß der Gestaltwandler niemals zweimal am selben Licht/Dunkel das gleiche Geschöpf verkörpern kann. Wird eine der Kreaturen während eines Kampfes o. ä. getötet, so verliert der eigentliche Gestaltwandler (in normaler Form) die Hälfte der Anfangs-LP dieser Kreatur und kann sich fortan nie mehr in sie verwandeln; bei jeder aufgerückten Stufe kann jedoch versucht werden, eine weitere Kreatur zu erlernen, die Anzahl der Lebenspunkte der Geschöpfe steigt proportional zu denen des Gestaltwandlers. Wenn der Gestaltwandler in der Gestalt einer Kreatur ist, so besteht eine 35%-Chance, daß er von einem anderen Wesen der gleichen Art angegriffen (da dies seine magiebedingte Transformation durchschaut) und bis zum Tode bekämpft wird.

Die Kreaturen des Gestaltwandlers:

1) Schlange

2) Wolf

3) Fledermaus

4) Adler

5) Höhlenbär

6) Pferd

7) Großkatze

8) Riesenspinne

Alle Werte dieser Tiere finden sich im "HINTERGRUNDWERK".

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES GESTALTWANDLERS:

Waffenloser Kampf: AGC 10/PGC 6

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 10/PGC 6

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 6/PGC 4

Hiebwaffen – AGC 8/PGC 6



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Geweihter

*Hintergrund: Der Geweihte war stets eine Glück verheißende Erscheinung auf ganz Meryllia, denn wo immer einer der Geweihten der Götter auftauchte, da zog auch gleichsam Gerechtigkeit und Frieden ein; im Gegensatz zu einem Priester der Großgötter ist ein Geweihter meist von guter Laune und immer zu einem Scherz aufgelegt und zu einem Lachen bereit, nichts scheint er gemein zu haben mit den dunklen Geheimnissen, die eigentlich um das Wirken der Götter liegen. Ein meist fröhlicher, vollkommen freier Wanderer, so zeigt sich der Geweihte der Bevölkerung Meryllias, und er ist überall gern gesehen, wenn er auch von den anderen Zauberkundigen oft mitleidig belächelt wird, so ist seine Verbindung zu den Göttern doch eine sehr direkte und es geht die Sage, daß einst alle Geweihten mit ihren Schutzgöttern sprechen konnten. Wer weiß, vielleicht ist nicht allen von ihnen dieses Wissen verloren gegangen...*

Grundwerte des GEWEIHTEN bei WEISHEIT 12!

#### Anfangsausrüstung für Geweihte:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Geweihte erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengetragen hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Kutte, Hemd und Schuhe), Rucksack, Angelhaken und Schnur, 5 Talgkerzen, 30 Fuß Seil, Wanderstab, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hose, Kutte, Hemd und Stiefel sowie Geweihtenrobe), Rucksack, Angelhaken und Schnur, 5 Talgkerzen, Wanderstab, 30 Fuß Seil, Wasserschlauch.
3	siehe 2), Schwerer Dolch, 2 Krummdolche.
4	siehe 2), Schwerer Dolch, 2 Krummdolche, Kurzschwert.
5	siehe 4), Lederrüstung, Parierschild.
6	siehe 5), Jagdfalke, außerdem statt gewöhnlichem Schweren Dolch ein Schwerer Dolch +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichen Krummdolchen zwei magische Krummdolche mit automatischer Trefferchance (nur als Wurfwaffe), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Geweihten: 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 40% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Legenden erzählen 55% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Instrument beherrschen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Pflanzenkunde 45% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 50% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 36 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 85 GM

Beschränkungen für Geweihte: dürfen keine schwerere Rüstung als den Plattenpanzer und kein Eisenschild benutzen.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Geweihten entspricht Weisheit + ZW8

### ZAUBERSPRÜCHE DES GEWEIHTEN (mit 1W10 ermittelt):

#### Aljas Heilung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 3 KR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Geweihte spricht eine Art Gebet und legt der verletzten Person die Hand auf die Stirn, woraufhin göttliche Macht ihn durchströmt und er 1W6 LP und 1W10 AP zurückbringen kann.

Radius: Berührung
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: positive Magie
Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -

#### Han'Thars Irrgang

Art: verbal  
Ausübungszeit: 5 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 Licht/Dunkel  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 05  
Geschehen: Der Geweihte spricht die Zauberformel auf und sein menschliches bzw. menschenähnliches Opfer wird daraufhin von einer höheren Macht unwiderstehlich zum Geweihten getrieben, und zwar ohne dies zu bemerken; die betroffene Person kommt unweigerlich zum Anwender des Spruches, es sei denn, sie ist außer Reichweite, die Wirkungsdauer ist abgelaufen oder der Geweihte ist verstorben bzw. hat den Zauber aufgehoben.

Radius: 10 000 Fuß
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: dritter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: ja
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

#### Lends Gespür

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Geweihte konzentriert sich auf den Zauberspruch und deutet dann auf das Objekt, welches er untersuchen will; ist dieses magischer Art, so wird es kurz aufleuchten und dem Geweihten zeigen, ob es eine positive, neutrale oder negative Macht beherbergt (wobei nach den Regelungen für Sprüche vorgegangen wird, so sind Kampfzauber z. B. meist negativ). Dieser Spruch kann nur jeweils ein Objekt auf einmal untersuchen.

Radius: 15 Fuß
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -

#### Tonarols Geschick

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: je nach Waffe  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Geschehen: Der Geweihte spricht laut den Zauber aus und gleich darauf werden die Kampfwerte einer Waffe, zu der er Kontakt haben muß, um +2 nach oben erhöht (bei AGC und PGC).

Radius: Berührung
Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Meyls Stimme

Art: geistig

Ausübungszeit: 5 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Geweihte konzentriert sich und ist dann in der Lage, die Sprachen aller Wesen zu verstehen, mit denen er sich unterhält oder die er einige Zeit belauschen kann, nach dieser Zeit kann er sich ebenfalls fehlerfrei dieser Sprache bedienen. Texte auf Schriftrollen in einer fremden Sprache können hiermit ebenfalls gelesen werden. Nach Ende der Wirkungsdauer verliert der Geweihte alle Erinnerungen an die vordem beherrschte Sprache.

### Sahors Verwirrung

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: 3 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Geweihte konzentriert sich und deutet auf seinen Körper, der sofort von irisierenden, stark leuchtenden und umhereilenden Lichtern umgeben wird, die sehr stark irritierend auf das Auge des Betrachters wirken (Abzüge bei allen Kampferten von: AGC -2/PGC -1); die Lichter können auch dazu verwendet werden, Dunkelheit zu durchdringen, wobei diese auch magischer Art sein kann (hierbei jedoch nur 5%-Chance pro Stufe des Geweihten).

### Mayhirs Nacht

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 75 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so ist die Dunkelheit ortsgebunden

**Geschehen:** Der Geweihte spricht Worte der Macht und betet zu Mayhir, während er auf ein Wesen deutet; dieses wird schon kurze Zeit später von einer plötzlich hereinbrechenden Dunkelheit umfassen, die es auf allen Seiten 75 Fuß weit umgibt. Das Geschöpf kann nicht aus dieser dunklen Zone herausfinden (es sei denn, es besteht den MR-Wurf, in welchem Falle ihm eine Intelligenzprobe erlaubt ist, bei deren Bestehen es noch 1W3 SR braucht, um die dunkle Zone zu verlassen), der Geweihte und seine Gefährten können sie aber auch nicht betreten, ohne den selben Folgen zu erliegen. Dieser Spruch wirkt nur auf menschliche oder menschenähnliche Wesen; Fackeln, Lampen etc. sind nicht in der Lage, die Dunkelheit zu erhellen, wohl aber ein Zauber, der auf Licht basiert. Untote Geschöpfe, Geister, Dämonen etc. werden von diesem Zauber nicht betroffen.

### Roons Gefolgschaft

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 8W10 SR

Schaden: je nach Kreatur

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: 1000 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Geweihte spricht eine monotone, unheimliche Formel aus, welche es ihm erlaubt, begrabene oder umherziehende untote Wesen aus einiger Entfernung zu sich zu rufen, auf daß sie ihm dienen; diese Kreaturen treffen innerhalb 1W3 SR beim Geweihten ein, und es können sein:



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

W6	Kreatur
1-2	1W8 Skelette oder
3-4	1W6 Ghule oder
5-6	1W4 Schatten

Diese Kreaturen werden dem Geweihten helfen, aber meist nur für Wach- oder Schutzdienste herangezogen werden; nach Ablauf der Spruchdauer zerfallen die Skelette, die Ghule verschwinden und bei den Schatten besteht eine 40%-Chance (weniger der Stufe des Geweihten), daß sie ihn angreifen. Dieser Zauber kann unter Aufwendung einer zehnmal so hohen Anzahl an ZTP auch permantisiert werden.

### Lixyrs Trug

Art: geistig	Radius: 1500 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: münzengroßes Objekt
Wirkungsdauer: 2W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: erster Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

Geschehen: Der Geweihte konzentriert sich auf den Spruch und kann dann irgendeinem ahnungslosen menschlichen oder menschenähnlichen Wesen ein münzgroßes Objekt als Goldmünze vorgaukeln; pro Stufe des Geweihten kann er 1W10 solcher Objekte durch diese Illusion beeinflussen; der Effekt verschwindet, wenn sich der Geweihte mehr als 1500 Fuß von seinem Opfer entfernt oder die Spruchdauer abgelaufen ist, und Gold wird wieder zu dem, was es vorher war.

### Anrufung der Götter

Art: verbal	Radius: variabel
Ausübungszeit: 5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: variabel	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: sechster Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

Geschehen: Der Geweihte spricht ein Gebet zu seinem Schutzgott und erhält somit die Möglichkeit, mit ihm in Verbindung zu treten; pro Stufe des Geweihten besteht eine 10%-Chance, daß der Gott ihm erscheint (sein Abbild oder er selbst). Eine Ausstrahlungsprobe zeigt auf, ob der Gott wohlgesonnen ist oder nicht, und auch evtl. vordem Geschehenes ist in seine Reaktion mit einzuarbeiten; von nun an liegt jede Entscheidung in den Händen des Moddermasters, es sollte jedoch bedacht werden, daß sich die Götter nur sehr ungern in die Angelegenheiten von Sterblichen einmischen und deshalb auch nur ungern Wünsche erfüllen. Dieser Zauberspruch kann nur einmal pro Mond angewandt werden.

### KAMPFWERTE DES GEWEIHTEN:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 5/PGC 1

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen – AGC 8/PGC 6

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Heiler

**Hintergrund:** Falls es irgendeine Person gibt, die bei der Bevölkerung Meryllias wirklich und aufrichtig verehrt wird, so ist dies sicherlich der Heiler; wenngleich er sein gutes Werk gerne und voller Freude verrichtet, ist es für diesen weisen und erfahrenen Zauberkundigen doch oft schwer, sich den Dankesbezeugungen der Bevölkerung zu entziehen. Grundsätzlich nimmt ein Heiler nur das an, was er zum Leben benötigt, wenngleich es hier selbstverständlich auch schon Ausnahmen gab; ein Heiler besitzt große Macht in den Fragen der Gesundheit eines Wesens, Tote beleben kann er jedoch nicht, wohl der einzige Grund, weswegen er nicht schon lange in die Zaubereigilde aufgenommen wurde, die ja bekanntlicherweise aus Mägiern, Nekromanten, Kampfmagiern und Illusionisten besteht, die sich jedoch streng voneinander abgrenzen. Aber wahrscheinlich wäre dies dem Ruf des Heilers eher abträglich denn nützlich, denn weltliche Dinge waren noch nie seine besondere Stärke...

**Grundwerte des HEILERS bei INTELLIGENZ und AUSSTRAHLUNG 12!**

#### Anfangsausrüstung für Heiler:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Heiler ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd, Tunika und Schuhe), Öllampe mit Öl, Ledertasche, Spiegel, Wanderstab, Decke, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Tunika, Schuhe und Handschuhe sowie Heilerrobe), Öllampe mit Öl, Ledertasche, Spiegel, Wanderstab, Decke, Wasserschlauch.
3	siehe 2), Schwerer Dolch.
4	siehe 2), Schwerer Dolch, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Esel, außerdem statt gewöhnlichem Schweren Dolch ein Schwerer Dolch +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie ein Dolch der Heilung (bringt Träger pro Tag 1W4 LP zurück), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Heilers:** 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen

#### TALENTE:

Legenden erzählen 40% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;

Gift erkennen 65% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;

Pflanzenkunde 60% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;

Wunden behandeln 70% + fünf Punkt ab Intelligenzwert 13;

Krankheit erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 38 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 7

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 120 GM

**Beschränkungen für Heiler:** dürfen keine schwerere Rüstung als die Lederrüstung und keinen Schild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Heilers entspricht Intelligenz + 3WB

### ZAUBERSPRÜCHE DES HEILERS (mit 1WB ermittelt):

#### Heilung

Art: verbal/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 3 LP = 1 ZTP	Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler spricht beruhigend die Zauberformel aus und legt der betroffenen Person die Hand auf die Stirn; diese wird wenig später von heilender Kraft durchströmt, sie erhält für jeden aufgewendeten ZTP drei LP zurück.

#### Gegenheilung

Art: verbal/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: negative Magie
Schaden: siehe unten	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 1 ZTP = 3 SP	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Heiler spricht unheilvolle Worte und bald darauf kann er durch bloße Berührung zerstörerische Energien freisetzen, deren Stärke er selbst regulieren kann (kein Schutzwert des Gegners); der Heiler greift mit seinem Wert beim **Waffenlosen Kampf** an und kann in dieser Zeit keine Waffen parieren, sondern ihnen nur ausweichen.

#### Fleischeswandlung

Art: verbal/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: fünfter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler spricht leise, einschläfernde Worte und berührt die betroffene Person am zerstörten Körperteil; dieser Zauber ermöglicht Umformungen von Körperteilen, er kann verletzte, innere Organe heilen und sogar abgetrennte Gliedmaßen wieder anwachsen lassen. Allerdings sind diese Vorgänge sehr schmerzhaft und kosten die betroffene Person (die zudem noch willig sein muß, den Zauber anwenden zu lassen, da er sonst keine Wirkung zeigt) die Hälfte der derzeitigen AP (aufgerundet).

#### Gestaltwandlung

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2WB SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: sechster Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler konzentriert sich und verwandelt sich dann in ein normales Tier seiner Wahl, mit all dessen Eigenschaften (außer den LP, AP und seiner Intelligenz, welche die des Heilers verbleiben); es besteht eine anfängliche 10%-Chance, daß sich der Heiler nicht mehr zurückverwandeln kann, die in jeder folgenden SR um 5% erhöht wird. Der Heiler kann in dieser Gestalt keine Zaubersprüche anwenden.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Tierbindung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 3W6 SR/permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler fixiert ein normales Tier (welches ihm in diesem Moment nicht feindlich gesonnen sein darf) und bindet es kraft seiner Magie an sich; es besteht eine anfängliche Chance von 30% zuzüglich der Stufe des Heilers, die pro zusätzlich aufgewendetem ZTP um 5% erhöht wird, daß das Tier dem Heiler für immer folgt (bzw. bis zu seinem Tode). Solcherart gebundene Tiere werden ihren Herrn beschützen und ihm im Rahmen ihrer Möglichkeiten helfen, so gut sie können; der Heiler kann pro Stufe nur ein Tier an sich binden.

### Gedankensendung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 4 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: keiner/1W3  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 5000 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so ist der Kampfzauber wirkungslos

Geschehen: Der Heiler konzentriert sich auf ein bestimmtes Wesen und sendet dann seine Gedanken zu diesem aus, wobei feste Materie kein Hindernis darstellt; dies erlaubt dem Heiler, mit diesem Wesen zu sprechen, als wäre er bei ihm, er kann aber nur eine Antwort empfangen, wenn die betroffene Person auch die Gedankensendung beherrscht (und anwendet). Dieser Spruch kann auch als Angriffszauber verwendet werden, wobei er pro SR 1W3 SP beim Gegner verursacht; während dieser Zeit kann der Heiler jedoch nicht kämpfen.

### Schirmung

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04

Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler konzentriert sich und vollführt einige fächerförmige Handbewegungen, woraufhin sich um ihn (und nur um ihn) ein kreisrunder Schutzschild aufbaut, der den Heiler vor allen Angriffen magischer Art (75%-Chance) und materieller Art (90%-Chance) beschützt. In dieser Zeit kann sich der Heiler aber nur mit der Hälfte seiner normalen Geschwindigkeit fortbewegen, außerdem kann er weder Zaubersprüche anwenden noch kämpfen.

### Krankheitsaustreibung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Heiler spricht leise die Zauberformel auf und legt seine Hand auf die Stirne der betroffenen Person; kurz darauf strömt behagliche Wärme in den Körper dieses Wesens, das von jeweils einer Krankheit befreit wird, egal, welcher Art oder Stärke sie sein mag. Dieser Spruch wirkt nicht gegen Gifte, Krankheiten magischer Art oder Flüche.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES HEILERS:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 10/PGC 6

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 2/PGC –

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 4/PGC 2





### Illusionist

*Hintergrund: Der Illusionist, oft mit einem einfachen Gaukler verwechselt, zieht nicht selten als Wanderer durch die Lande und niemand kann ihm dann ansehen, daß er einer der machtvollsten Zaubergilden Meryllias angehört; auch sein Charakter ist keineswegs von Arroganz geprägt, zwar übt er meist kühle Zurückhaltung, aber seine Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft, wenn wirklich Not zu erkennen ist, wird bei weitem am häufigsten erwähnt. Deshalb stehen er und seine Gildenmitglieder bei der Bevölkerung Meryllias auch am höchsten im Ansehen, einfach weil sie doch so ganz anders sind als die finsternen Nekromanten oder die weltfremden Magier; auch heißt es, daß sie es sind, welche im großen Rat der Gilden oft Einspruch einlegen zugunsten der einfachen Bürger und Bauern, und sie sind gerade deshalb bei diesen außerordentlich gern gesehen...*

Grundwerte des ILLUSIONISTEN bei WEISHEIT und GLÜCK 12!

#### Anfangsausrüstung für Illusionisten:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Illusionist ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens erworben hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hosenrock, Hemd, Umhang und Schuhe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wanderstab, Decke.
2	Gute Kleidung (Hosenrock, Hemd, Umhang, Stiefel und Handschuhe sowie Illusionistenrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wanderstab, Decke, kleines Zelt.
3	siehe 2), Schwert, Leichte Armbrust und 10 Bolzen.
4	siehe 2), Schwert, Leichte Armbrust und 10 Bolzen, Dolch.
5	siehe 4), Waffenrock, Parierschild.
6	siehe 5), Reitpferd (erfahren), außerdem statt normalem Schwert ein Schwert +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt normalen Bolzen 10 Bolzen mit Silberspitze (+2 auf Schaden bei allen Dämonischen und Untoten), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Illusionisten: 1W12 Goldmünzen, 2W12 Silbermünzen, 3W12 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 45% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 70% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Taschendiebstahl 30% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 34 MP

Gesellschaftlicher Status: 6

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 140 GM

Beschränkungen für Illusionisten: dürfen keine schwerere Rüstung als den Ringpanzer tragen und keinen Eisenschild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Illusionisten entspricht Weisheit + 3W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES ILLUSIONISTEN (mit 1W12 ermittelt):

#### Trübheit

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 2W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt  
so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Illusionist konzentriert sich auf diesen Zauber, welcher kurze Zeit später in kraft tritt und ihn für die Augen seiner Umwelt nur noch un-  
deutlich erkennbar macht; dies bedeutet, jede Person, die nicht weiß oder  
ahnt, daß sich der Illusionist an einem gegebenen Ort befindet, wird ihn voll-  
kommen ignorieren, es sei denn, er tut etwas, was die direkte Aufmerksamkeit  
dieser Kreatur auf ihn lenkt, in welchem Falle er verschwommen und undeutlich  
zu sehen sein wird. Falls es zum Kampf kommen sollte, kämpft der Illusionist  
mit einem +1 Zuschlag auf seine AGC, sein Gegner mit Abzügen von -2 auf AGC  
und PGC.

#### Mantel des Lichts

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Illusionist konzentriert sich kurz und erschafft dann eine Art  
Umhang aus gleißendem Licht um sich, der ihn vor den Blicken und Angriffen  
anderer Wesen schützt und sich mit ihm bewegt; eine Kreatur, die den Illusio-  
nisten durch den Mantel des Lichts hindurch angreifen will, muß eine Intel-  
ligenzprobe -6 ablegen, mißlingt sie, so hat sich die betroffene Kreatur im  
Lichterglanz verirrt und nimmt pro SR automatisch 1W8 SP hin (es sei denn, ein  
Dunkelheitszauber wird gesprochen, in diesem Fall wird der Mantel zerstört);  
Wesen, die den Mantel durchdringen, haben im Nahkampf einen Abzug von ganzen  
-3 auf ihre Kampfwerte, nehmen aber keinen Schaden hin. Magische Angriffe, die  
auf Dunkelheit basieren, werden vom Mantel vollständig absorbiert, andere ge-  
zielte Attacken unterliegen einer Trefferchance von der Intelligenz des An-  
wenders auf W20, ansonsten gehen sie fehl. Dieser Spruch wirkt nur bei Wesen  
bis zur Größe des Illusionisten (beim Nahkampf), Fernkampfaffen haben einen  
Abzug von -8 auf ihre Trefferwahrscheinlichkeit.

#### Feuerwerk

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 3W8 SR

Schaden: 1W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: Steine beliebiger Art

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Illusionist benötigt für diesen Zauber zumindest einen faust-  
großen Stein (oder mehrere, wenn er Zeit sparen will und Gefahr droht), den er  
berühren muß und ihn mittels seines Spruchs in eine explosive kleine Über-  
raschung für alle Gegner verwandelt. Hierzu berührt der Illusionist jeden Stein  
mit einem Finger (pro Stein müssen 2 ZTP aufgewendet werden) und spricht eine  
relativ lange Formel auf, kurze Zeit später beginnen die Steine zu glühen und  
eine schwache Wärme abzugeben; innerhalb der Wirkungsdauer des Spruches werden  
diese Steine, wenn sie geschleudert werden und auf ein festes Hindernis tref-  
fen, explosionsartig zerbersten und dem Opfer somit 1W8 SP zufügen. Nach Ab-

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

lauf der Spruchdauer werden die Steine wieder kühl und magielos; der Illusionist (und nur er) kann sie mit einer Genauigkeit werfen, die seinem Wert bei den Wurfaffen entspricht.

### Federflug

Art: geistig

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: variabel

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist kann sich mit diesem Zauber vor großem Schaden bewahren, falls er einmal in die mißliche Lage gerät, aus großer Höhe abzustürzen; er muß dann nur kurz an den Spruch denken, und mit einem Male wird sein Körper leicht wie eine Feder, so daß er unbeschadet am Boden ankommt, wo sofort die Wirkungsdauer endet.

### Leichte Verwirrung

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 2WB KR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: 900 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Illusionist spricht laut einige Worte und deutet auf sein Opfer, welches sofort von einer Verwirrung befallen wird, so daß es im Kampfe Abzüge von -1 auf alle Kampfwerte erhält; Runenzauber möglich.

### Schwere Verwirrung

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 3WB KR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: 900 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so halbieren sich die Abzüge

Geschehen: Der Illusionist spricht laut einige Worte und deutet auf sein Opfer, welches sofort von einer großen Verwirrung befallen wird, so daß es im Kampfe Abzüge von -3 auf alle Kampfwerte erhält; Runenzauber möglich.

### Lichtverschiebung

Art: verbal

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 2WB SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist spricht eine befehlsartig kurze Formel und kurz darauf verschiebt sich sein Abbild, d. h. er steht immer ca. 3 Fuß von dort entfernt, wo er sich für das Auge des Betrachters befindet; somit erhalten Gegner beim Nahkampf Abzüge von -3 auf alle Kampfwerte, Fernkampfwaffen treffen überhaupt nicht (nur bei einer 1 oder 2 auf W20) und gezielte magische Angriffe auf den Illusionisten abgestimmt, gehen vollkommen fehl.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Doppelgänger

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: je nach Waffe

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: 1500 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist spricht eine Zauberformel und vollführt mystische Gesten mit beiden Händen, woraufhin sich vor ihm ein genaues Abbild seiner selbst, samt Ausrüstung, Rüstung und Waffen, aber ohne eigenen Willen und somit ohne magische Fähigkeiten, materialisiert; dieser Doppelgänger wird geistig vom Illusionisten gelenkt und er kann durch ihn sprechen, durch ihn sehen etc. wenn er es wünscht. Im Kampfe hat der Doppelgänger die gleichen Werte wie sein Erschaffer; Runermagie möglich.

### Traumdeutung

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 1W20 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 05

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist konzentriert sich lange und schickt dann sich oder einen anderen Gefährten auf eine Traumreise, d. h. sie werden weiter ihrem Abenteuer nachgehen, tun dies aber nur im Traum, was bedeutet, wenn sie z. B. von einem Oger angegriffen und getötet werden, so erwachen sie nach Ablauf der Spruchdauer wieder an dem Ort, wo der Zauber getätigt wurde, nur mit dem Unterschied, daß sie nun wissen, daß sich in der Nähe ein Oger herumtreibt. Magische Angriffe indes wirken auch während sich die Charaktere in der Traumwelt befinden, d. h. sie erwachen mit den erlittenen Verletzungen.

### Verbannung von Illusionen

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 2W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: 30 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist spricht einen Zauber und deutet auf das Objekt oder das Wesen, welches er frei von Illusionen sehen möchte; dieses wird innerhalb kürzester Zeit entweder ganz verschwinden oder sein wahres Gesicht zeigen, je nachdem, wie die Illusion beschaffen war. Dieser Zauber wirkt nur für den Illusionisten selbst, nicht für andere, und nach Ablauf der Wirkungsdauer wird die Illusion wieder Gestalt annehmen.

### Illusion des Todes

Art: geistig

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -4

Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: sechster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist konzentriert sich auf diesen machtvollsten seiner Zauber und wird dann, sobald er innerhalb der Wirkungsdauer des Spruches ver stirbt, kurze Zeit später (1W8 SR) wiedererweckt (sofern sein Körper nicht vernichtet wird), und zwar mit all den Werten, die er besaß, als er den Zauber begann (außer natürlich den ZTP, welche in jedem Falle verloren sind).



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Mirakel

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 5W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Illusionist erschafft mit reiner Konzentration ein vollkommenes, aber ortsgebundenes Trugbild, welches sich im begrenzten Umfang bewegen kann, Gerüche und Geräusche verursacht und den Eindruck eines realen Wesens macht (bzw. eines Ortes), wenngleich Illusionisten ab der 5. Stufe eine 25%-Chance (6. Stufe = 30%, etc.) haben, die Täuschung zu durchschauen; Runermagie möglich.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES ILLUSIONISTEN (werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

Die Fähigkeiten des wahren Illusionisten liegen darin begründet, daß er es hervorragend versteht, magische Siegel, Amulette und Talismane herzustellen und mit einem Zauber zu belegen; dies bedeutet für ihn, daß er ein Artefakt (im Mindestwert von 250 GM) mit einem speziellen, geheimen Zauber belegt, der nur ihm und seinen Gildenmitgliedern bekannt ist. Die Kosten für diese Tätigkeit betragen das zehnfache des Spruches, der am Ende in das Artefakt gespeist werden soll; dieser Zauber benötigt einen ganzen Tag (Licht/Dunkel), dann ist der Spruch in dem Artefakt gespeichert und kann hernach einmal pro Licht/Dunkel einmal abgerufen werden, der Träger des magischen Utensils muß jedoch ebenfalls magiebegabt sein. Es können verschieden viele Sprüche in ein Artefakt gespeist werden, nachfolgend die ungefähren Richtwerte hierfür:

**Talisman.....**Wert mindestens 250 GM;

Spruchbelegung - 1 Zauber;

Gefahr des Ausbrennens - 5% auf W100.

**Amulett.....**Wert mindestens 500 GM;

Spruchbelegung - bis zu 5 Zauber;

Gefahr des Ausbrennens - 10% auf W100.

**Siegel.....**Wert mindestens 1000 GM;

Spruchbelegung - bis zu 10 Zauber;

Gefahr des Ausbrennens - 10% auf W100.

Es kann bei der Abrufung eines Zaubers geschehen, daß das Artefakt überlastet wird und ausbrennt, was dem Träger einen Schaden von 1W10 SP (ohne Schutzwert) zufügt; die hohen Kosten erklären sich aus der exquisiten Anfertigung der oft mit Edelsteinen geschmückten Artefakte.

Es ist möglich, auch Sprüche anderer Charakterklassen (z. B. Magier) zu speichern, hierzu muß die Person, welche das Artefakt besitzen will und den Zauber einbringt, ebenfalls mit anwesend sein wenn der Spruch getätigt wird und ebenfalls das zehnfache der normalen Spruchkosten aufbringen (während der Illusionist in diesem Falle nur 10 ZTP anwenden muß), damit das Unterfangen gelingt (in jedem Falle muß aber dem Illusionisten eine Probe auf seinen Zaubertalentwert gelingen, bei Mißlingen sind die ZTP dennoch verloren).

**Runermagie:** diese Magie gilt als die machtvollste und gefährlichste und wird auch nur von den Mitgliedern der Zaubergilden (nämlich Magier, Nekromanten, Kampfmagier und Illusionisten) beherrscht; ein Runenzauber kann von einem Zauberkundigen getätigt werden, indem er mit bloßen Händen das Zeichen des betroffenen Zauberspruches an eine Wand, auf den Boden oder die Decke malt, dieses wird (unter Aufwendung der doppelten ZTP des Spruches und gelungener ZTW-Probe) kurz aufglühen und dann unsichtbar werden. In diesem Zustand kann es nur noch von einem Angehörigen der großen Gilden entdeckt werden, dieser sieht es zwar automatisch (wenn er an vorderster oder zweiter Stelle einer Gruppe steht), muß aber eine Probe auf W% ablegen, ob er einen Gegenzauber



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

findet (Intelligenz +5% je Stufe des Zauberers), falls ihm dies nicht gelingt, so bleibt die Rune vorhanden, bis ein lebendes, menschliches oder menschenähnliches Lebewesen den Radius ihrer Wirkung betritt (er beträgt ca. 10 Fuß im Umkreis um die Rune), dann wird ihre Wirkung auf dieses Wesen entfaltet und die Rune verschwindet. Gelingt der Versuch, so muß der Zauberkundige lediglich einen ZTP aufwenden, um die Rune aufzulösen. Wenn ein Zauberer versucht, die Rune zu entziffern, besteht stets eine 25%-Chance, daß sich der Spruch bei Mißlingen des Versuchs auf ihn auswirkt.

### KAMPFWERTE DES ILLUSIONISTEN:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfaffen – AGC 8/PGC 4

Schußwaffen – AGC 12/PGC 2

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 6/PGC 4

Stichwaffen – AGC 6/PGC 4

Hiebaffen – AGC 10/PGC 8



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Kampfmagier

**Hintergrund:** Der Kampfmagier, der oft fälschlicherweise als schwächerer Abkömmling des normalen Magiers bezeichnet wird, ist ein Wesen von gewaltiger Macht und Größe. In ganz Meryllia gibt es nur wenige, die es sich erlauben könnten, ihm in einem magischen oder mit Waffen geführten Kampf entgegenzutreten und den Schauplatz dieses Gefechts wieder lebend zu verlassen. Nicht umsonst ist er Mitglied einer der vier mächtigsten Zaubergilden und es ist noch nicht gewiß, ob er nicht in folgenden Kriegen den ultimatsten Heerführer darstellen wird. Eine gefährliche und furchteinflößende Gestalt also, doch keine Sorge, es geht das Wort, daß ein Kampfmagier seiner Ehre treu ergeben ist und niemals einen geleisteten Eid oder Schwur bricht. Vorsicht und Zurückhaltung seien aber dennoch angeraten im Umgang mit dieser lebenden, unnahbaren Legende...

Grundwerte des KAMPFMAGIERS bei AUSSTRAHLUNG und STÄRKE 12!

#### Anfangsausrüstung für Kampfmagier:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Kampfmagier ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens erworben hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Spiegel, Wasserschlauch, Rucksack, 8 Peckfackeln.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Stiefel und Tunika sowie die Kampfmagierrobe), Spiegel, Wasserschlauch, Rucksack, 8 Pechfackeln, Gürteltasche.
3	siehe 2), Zweihänderschwert.
4	siehe 2), Zweihänderschwert, Morgenstern IV.
5	siehe 4), Ringelpanzer.
6	siehe 5), Waffenknecht, außerdem statt gewöhnlichem Zweihänderschwert ein Zweihänderschwert +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Kampfmagiers: 1W20 Goldmünzen, 2W20 Silbermünzen, 3W20 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Geschossen ausweichen 45% + fünf Punkte ab Reaktionswert;  
Schlösser öffnen 30% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 22 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 160 GM

Beschränkungen für Kampfmagier: dürfen keine Eisenrüstung und keinen Eisen Schild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Kampfmagiers entspricht Ausstrahlung + 3W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES KAMPFMAGIERS (mit 1W12 ermittelt):

#### Ebenbild

Art: verbal/Gestik	Radius: 150 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W8 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so vergeht das Ebenbild sofort

**Geschehen:** Der Kampfmagier spricht laut eine gewaltige Zauberformel aus und deutet auf sein menschliches oder menschenähnliches Opfer, kurz darauf wird sich vor ihm ein genaues Abbild dieses Wesens materialisieren, das ihm treu ergeben ist und geistig von ihm gelenkt wird. Dieses Ebenbild ist jedoch nur zu einfachen Handlungen fähig, es kann weder sprechen noch selbst denken und wird sein Original auf Sicht sofort angreifen, und dies mit all dessen Kampfwerten (aber ohne Magiefähigkeit) bis zum Tode bekämpfen. Das Ebenbild wird sein Vorbild immer aufspüren, egal, wo es sich befinden mag, wenn dies von seinem Erschaffer so gewünscht wird. Magische Kreaturen, auch wenn sie menschenähnlicher Art sind, werden von diesem Zauber nicht betroffen; Runenmagie möglich.

#### Erschaffung

Art: verbal	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Kampfmagier intoniert eine lange Formel und läßt damit ein plump geformtes, menschenähnliches Wesen entstehen, welches ihm willenlos gehorcht und solche Aufgaben wie z. B. das Tragen von Lasten übernehmen kann; es besitzt eine Stärke von 18 und die damit verbundene Tragkraft und bewegt sich in jedem Gelände schneller als ein normaler Mensch (bis 26 BE). Dieses Geschöpf ist kampfunfähig und wird beim ersten magischen oder materiellen Angriff vollkommen zerstört.

#### Tote beleben

Art: verbal	Radius: variabel
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: tote Kreatur
Wirkungsdauer: 3W10 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Kampfmagier spricht über einen vorhandenen Leichnam eines menschlichen oder menschenähnlichen Wesens (oder dessen Skelett) die Zauberformel und dieser Körper erwacht für kurze Zeit zum Leben; er besitzt alle seine vorherigen Kampfwerte und normale Attribute einer untoten Kreatur. Dieses Wesen vermag dem Kampfmagier einfache Fragen zu beantworten (nur mit ja und nein) und wird für diesen Dienste ausführen, falls dieser es wünscht.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Eisenhaut

Art: geistig

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: erster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Kampfmagier konzentriert sich kurz und läßt seine Magie in seinen Körper strömen, welche bewirkt, daß seine Haut sich verhärtet und zwei Punkte in ihrem Schutzwert steigt (dieser Effekt wirkt zusammen mit dem bereits bestehenden Schutzwert einer Rüstung).

### Irrlichter

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 02

Radius: 60 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Kampfmagier spricht einige wenige Worte und deutet auf sein Opfer, welches daraufhin von grellen, umherschwirrenden Irrlichtern bedrängt wird, was einen Abzug auf AGC/PGC von -2 zur Folge hat (bei übergroßen Wesen lediglich -1).

### Wall aus Waffen

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: je nach Waffe

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: 9 Fuß

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Kampfmagier spricht eine Formel auf und malt dabei geheimnisvolle Zeichen auf eine beliebige Waffe, die kurz aufglühen und dann verschwinden; kurz darauf löst sich auch die Waffe auf, erscheint aber gleich darauf wieder, und zwar in einer Form von 1W20 Waffen dieser Art, welche eine wirbelnde Mauer vor dem Kampfmagier bilden, welche dieser nach Belieben bewegen kann, die sich aber relativ langsam bewegt; jede Waffe verursacht ihren normalen Schaden und ein Wesen, welches diesen Wall durchdringen will, muß pro Waffe eine Reaktionsprobe -3 ablegen, um ihr zu entgehen, gelingt dies nicht, so wird es getroffen und muß den gegebenen Schaden hinnehmen. Der Wall aus Waffen kann nicht in ein Wesen bewegt werden, er dient nur zum Schutze des Kampfmagiers und ist somit keine Angriffswaffe; Runenmagie möglich.

### Wirbelwind

Art: verbal

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 2W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: 15 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Kampfmagier spricht eine kurze Formel und sofort bildet sich um ihn ein Schutzschild aus blitzschnell wirbelnder Luft, welche jedem Wesen in seinem Radius 2W8 SP zufügt. Wesen mit einer kleineren Stärke als 9 müssen eine Stärkeprobe bestehen, um nicht davongewirbelt und somit mit zusätzlichen 1W10 SP belegt zu werden; Runenmagie möglich.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Verletzbarkeit

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: je nach Waffe  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05

Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Kampfmagier konzentriert sich auf diesen Zauber und blickt dabei sein Opfer an, welches kurz darauf von seiner finsternen Magie umgeben wird, welche bewirkt, daß alle vom Kampfmagier zugefügten Wunden (nur Waffengewalt) doppelten Schaden verursachen; dies gilt selbstverständlich nur für die gegnerischen Lebenspunkte.

### Hände des Grauens

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: 1W8 + 1W4  
Attributsprobe: -4  
Benötigte ZTP: 05

Radius: 15 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur 1W8 SP hin

Geschehen: Der Kampfmagier spricht mächtige Worte und deutet mit beiden Händen auf sein Opfer; gleich darauf erscheinen, frei in der Luft schwebend, zwei blau leuchtende Krallenhände, welche dieses betroffene Wesen angreifen. Die Hände des Grauens attackieren mit einer AGC von 14 und parieren nicht, haben aber einen Ausweichstatus von 10; sie können nur von magischen Waffen getroffen werden und besitzen jeweils 20 LP bei einem Rüstungsschutz von 5 Punkten. Pro Berührung (sie können beide pro KR zweimal angreifen) verursachen sie 1W8 SP (nur magische Rüstung schützt) und 1W4 Punkte permanenten LP-Verlust. Alle Zauber des ersten/zweiten Grades zeigen keine Wirkung; Runenmagie möglich.

### Unsichtbarer Wächter

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 SR  
Wirkungsdauer: variabel  
Schaden: 1W8/1W10  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Kampfmagier konzentriert sich auf diesen Spruch und ruft an den Ort, an dem er sich gerade befindet, einen unsichtbaren, klauenbewehrten Schrecken herbei, welcher dort solange verweilt, bis der Kampfmagier den Angriffsbefehl gibt oder er von jemandem in seiner Ruhe gestört wird; ist dies der Fall, so greift er mit Urgewalt an, wobei er seinem Gegner einen Abzug von -4 auf alle Kampfwerte verschafft, und er zweimal pro Runde mit seinen Klauen (1W8 SP) und einmal mit seinem Gebiß (1W10 SP) angreift; er besitzt einen Rüstungsschutz von 3 Punkten und 30 LP.

### Lebensdieb

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 KR  
Schaden: 1W4  
Attributsprobe: -4  
Benötigte ZTP: 05

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur normalen Schaden

Geschehen: Der Kampfmagier spricht machtvolle Worte und eine seiner Hände beginnt plötzlich unheimlich rot zu glühen; wenn es ihm gelingt, mit dieser Hand ein menschliches (!) Wesen zu berühren, so entzieht er ihm (Waffenloser Kampf) 1W4 LP, die er sich selbst zuführt (aber nur, wenn seine Grundpunktzahl nicht





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES KAMPFMAGIERS:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 5/PGC 1

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder – AGC 12/PGC 10

Stichwaffen – AGC 4/PGC 2

Hieb Waffen – AGC 8/PGC 6



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Krieger

*Hintergrund: Der Krieger ist sicherlich der Charakter, der am häufigsten in große Auseinandersetzungen verwickelt sein wird, wo es stets auf sein Kampfgeschick und seine Erfahrung ankommt, um eine scheinbar aussichtslose Situation zu retten; er und sein starker Schwertarm sind es, die oft schon revoltierende Bauern gleichwohl wie tyrannische Adelige zurecht gewiesen haben. Wo immer es einen Krieg oder eine bewaffnete Auseinandersetzung geben mag, wird der ehrenhafte Krieger erscheinen, um seine Fähigkeiten zu testen und unter Beweis zu stellen; oftmals erscheinen Krieger als plump und unbeholfen, andere wiederum als grazil und außerordentlich geschickt, die Wahrheit ist, daß kaum ein Krieger jemals zeigen wird, was in ihm steckt, ehe es nicht zum offenen Kampf von Mann zu Mann kommt. Der Krieger ist in Meryllia sehr angesehen, da er, bedingt durch seine Ehrenhaftigkeit, schon sehr oft bedrängtem Volk gegen plündernde Kreaturen oder mordende Bestien geholfen hat und dies in Zeiten der Not immer wieder tun wird, auch bisweilen ohne gute Bezahlung...*

**Grundwerte des KRIEGERS bei STÄRKE und KONSTITUTION 12!**

#### Anfangsausrüstung für Krieger:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Krieger ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens erkämpft hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch, kleines Zelt.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Schuhe, Handschuhe und Umhang sowie Kriegerrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch, kleines Zelt.
3	siehe 2), Zweihänderschwert.
4	siehe 2), Zweihänderschwert, Morgenstern IV, Kurzschwert.
5	siehe 4), Ringelpanzer, Eisenschild.
6	siehe 5), Streitroß mit Zaumzeug und Sattel, ein Knappe (Alter 16 Sonnen, alle Werte normal), außerdem statt normalem Zweihänderschwert ein Zweihänderschwert +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Kriegers: 1W20 Goldmünzen, 2W20 Silbermünzen, 3W20 Kupfermünzen.**

#### TALENTE:

Legenden erzählen 40% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Geschossen ausweichen 55% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Wunden behandeln 50% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte: 22 MP**

**Gesellschaftlicher Status: 5**

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 100 GM**

**Beschränkungen für Krieger: keine.**



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Kriegers entspricht Stärke + 1W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES KRIEGERS (mit 1W6 ermittelt):

#### Demoralisierung

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Krieger brüllt dem menschlichen oder menschenähnlichen Gegner eine Zauberformel entgegen, die diesen in Furcht und Schrecken versetzt und ihm aufgrund von panischer Furcht -2 auf alle Kampfwerte einbringt; Wesen, welche selbst Furcht verbreiten oder hiergegen immun sind, bleiben vollkommen unbeeindruckt.

#### Aura der Unverwundbarkeit

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Krieger spricht die Zauberformel auf und wird kurz darauf von einer schimmernden Aura eingehüllt, welche seinen Schutzwert gegen herkömmliche, nichtmagische Waffen erheblich erhöht; sollte nun eine Attacke seine Rüstung durchdringen (Wert +2), so wird von diesem Schaden durch die Magie der Aura nochmals die Hälfte abgezogen. Magische Waffen verlieren all ihre Zuschläge, wenn sie auf die Aura treffen, verursachen aber vollen Schaden.

#### Kampfesglück

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: 1W6  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

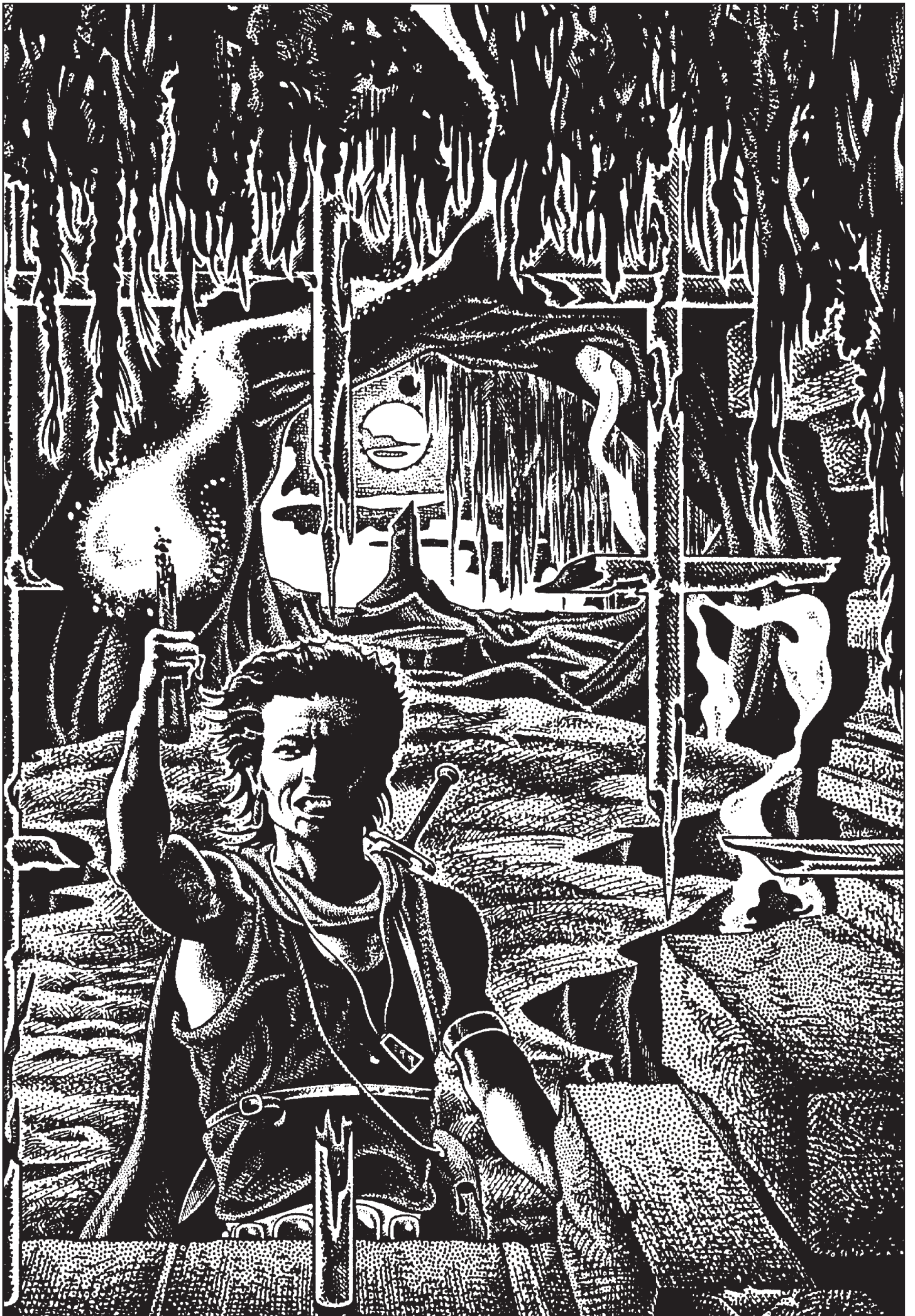
Geschehen: Der Krieger spricht die kurze Formel und legt sich eine Hand auf die Brust, kurz darauf spürt er zusätzliche Kraft in sich aufsteigen, die bewirkt, daß er auf seine AGC einen Zuschlag von +2, auf seine PGC einen Zuschlag von +1 und auf seine Schadenswirkung einen Zuschlag von +1W6 SP erhält.

#### Bannen von Zauberei

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Krieger konzentriert sich auf diesen Zauber und ihn durchfährt kurz darauf ein prickelndes Gefühl, während um ihn herum kleine, glitzernde Lichter zu flimmern beginnen; er besitzt hierdurch einen Schutz gegen sämtliche direkten (z. B. Blitzlanze) und indirekten (z. B. Kampfesglück) Kampfzauber, der 50% + jeweils 5% pro Stufe des Kriegers beträgt, wobei für jeden neuen Spruch erneut gewürfelt wird. Gelingt die Magieabwehr, so gehen dem Angreifer alle Schadenspunkte (die Attacke verpufft einfach) und alle Zuschläge magischer Art verloren (außer natürlich die Wirkung von magischen Artefakten, wobei jedoch auch gespeicherte Sprüche dem Bann unterliegen).





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Flammendes Beil

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 2W8+2

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: 20 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Krieger stößt die Zauberformel hervor und sofort erscheint bei ihm, frei in der Luft schwebend, ein großes Kriegsbeil aus hellblauer Flamme, das auf seinen Befehl hin entweder angreift oder páriert (meist mit dem Ziel, den Krieger oder einen Gefährten vor Angriffen zu schützen). Das Flammende Beil verursacht jeweils 2W8+2 SP, wobei es mit einer AGC von 14 und einer PGC von 12 agiert.

### Unirdischer Wächter

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 4W10 SR

Schaden: 1W10+1

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Krieger spricht den Zauber auf und vollführt beschwörende Handbewegungen und deutet auf eine ganz bestimmte Stelle, woraufhin sich dort eine magisch schimmernde Eisenrüstung materialisiert; diese leere Rüstung, in deren Augenschlitzen glutrote Lichter glühen, wird den Platz um sich herum (ca. 10 Fuß Radius) mit allen Mitteln verteidigen und sogar ihren Erschaffer angreifen, wenn dieser ihr zu nahe kommt. Die magisch belebte Rüstung bewegt sich nur langsam und wird sich keinesfalls aus ihrem Bereich fortbewegen, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft und sie verschwindet; ihre Werte sind: AGC 12/PGC 10; SP 1W10+1 (mit jeweils einer Hand), 50 LP (kann nur von magischen Waffen getroffen werden), BE 18.

### KAMPFWERTE DES KRIEGER:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 6/PGC 2

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder – AGC 12/PGC 10

Stichwaffen – AGC 4/PGC 2

Hiebwaffen – AGC 8/PGC 6



### Lustknabe

*Hintergrund: Der Lustknabe (oder selbstverständlich Lustmaid) ist wohl einer der am meisten verachteten und verschrieenen Charakter in dieser Welt voll von Magie und Macht, obwohl er eigentlich einen ganz gewöhnlichen und von vielen Leuten sogar sehr gern gesehenen Beruf ausübt. Natürlich denkt das niedere Volk nur zu oft Schlechtes über diesen Gespielen der Reichen, aber oft wird nicht bedacht, woran es liegt, daß jene Knaben und Maiden diesem Beruf nachgehen, nämlich in den meisten Fällen wegen ihrer bitteren Armut und um nicht als Bettler enden zu müssen. Die magischen Fähigkeiten der Lustknaben sind auch keinesfalls zu unterschätzen, wengleich sie natürlich eigentlich eher zur Erbauung der Kundschaft dienen sollen; aber in Notsituationen sind Witz und Charme gefragt, und hiervon besitzt diese Charakterklasse nun wirklich mehr als genug...*

**Grundwerte des LUSTKNABEN bei AUSSEHEN und AUSSTRAHLUNG 11!**

#### Anfangsausrüstung für Lustknaben:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Lustknabe erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengespart hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hosenrock, Hemd und Sandalen), kleiner Sack, 6 Talgkerzen, Decke.
2	Gute Kleidung (Hosenrock, Hemd, Umhang und Schuhe sowie Lustknabenrobe), kleiner Sack, 6 Talgkerzen, Decke, Hornkamm, Spiegel.
3	siehe 2), Schwerer Dolch, Dolch.
4	siehe 2), Schwerer Dolch, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Harfe, außerdem statt gewöhnlichem Schweren Dolch ein Schwerer Dolch +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Lustknaben:** 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

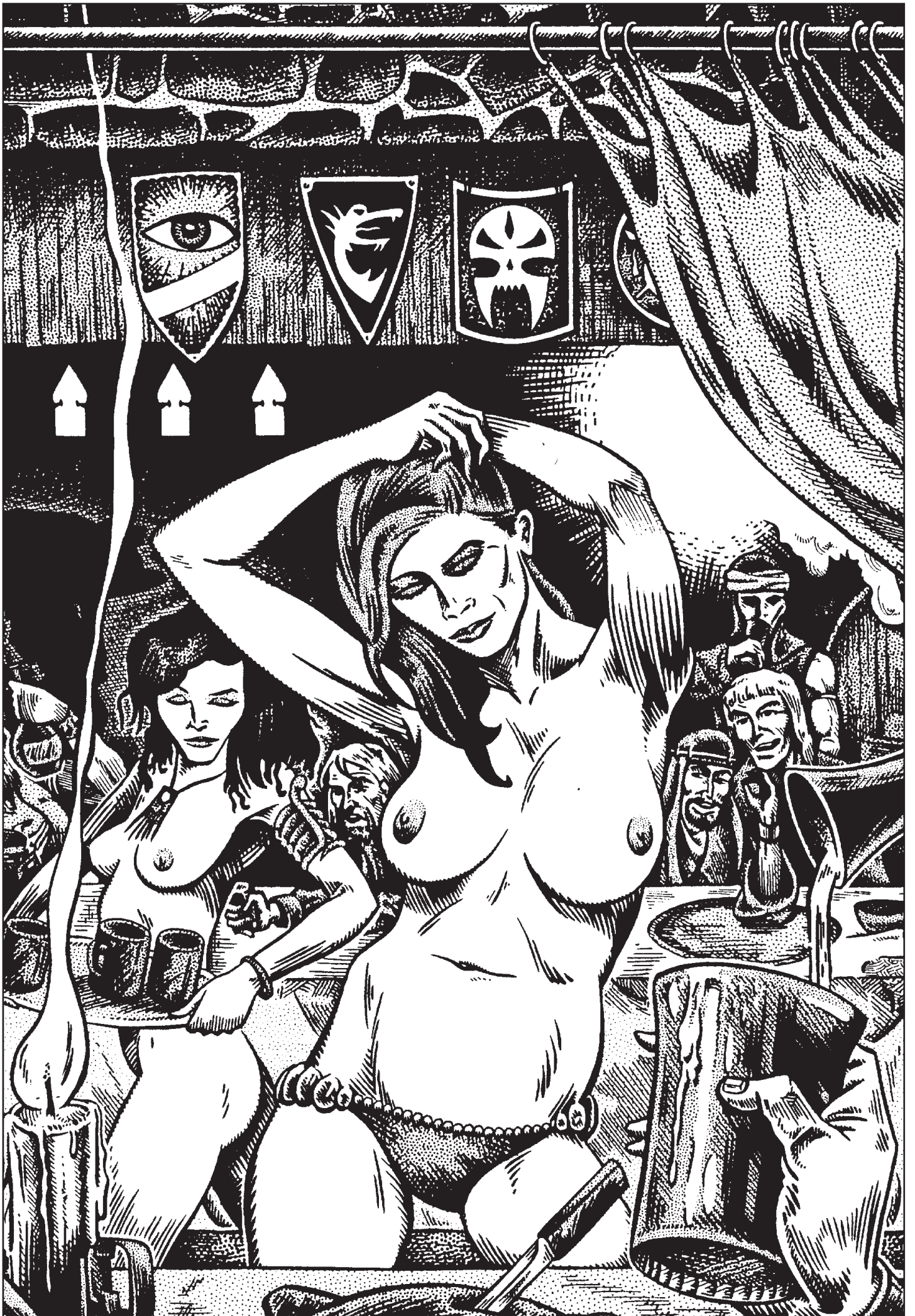
Gesang 60% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Legenden erzählen 40% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 40% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Instrument beherrschen 65% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Taschendiebstahl 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Liebeskünste 65% + je fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert, Aussehenswert und Ausstrahlungswert 13;  
Tanz 50% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 18 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 2

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 40 GM

**Beschränkungen für Lustknaben:** dürfen keine schwerere Rüstung als die Lederrüstung tragen und nur einen Parierschild benutzen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Lustknaben entspricht Aussehen + 1W20

### ZAUBERSPRÜCHE DES LUSTKNABEN (mit 1W6 ermittelt):

#### Jugend

Art: geistig	Radius: 90 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Lustknabe konzentriert sich auf eine menschliche oder menschenähnliche Person und läßt diese um 1W4 Sonnen (+ einmal die Stufe des Lustknaben) für die Wirkungsdauer des Spruches verjüngt einherwandeln.

#### Körperliche Schwere

Art: verbal/Gestik	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: keiner	Einordnung: erster Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Lustknabe spricht die Zauberformel auf und deutet auf sein Opfer, welches sich plötzlich sehr müde und erschöpft fühlt; das betroffene menschliche/menschenähnliche Wesen kämpft mit Abzügen von -2 auf alle seine Kampfwerte und bewegt sich mit 3/4 seiner Bewegungseinheiten.

#### Unsichtbare Pain

Art: geistig	Radius: 15 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W6	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Lustknabe denkt an diesen Zauber und blickt die menschliche oder menschenähnliche Person an, welche davon betroffen werden soll; diese erhält kurz darauf unzählige kleine Stiche am ganzen Körper, welche 1W6 SP verursachen (der Schutzwert einer Rüstung zählt in diesem Falle nicht).

#### Reines Fleisch

Art: verbal/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

Geschehen: Der Lustknabe spricht mehrere Worte und legt der betroffenen Kreatur die Hand auf ein Körperglied; kurz darauf wird dieses Wesen von heilsamer, prickelnder Wärme durchflutet, welche 1W4 LP zurückbringt.

#### Maskerade

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

Geschehen: Der Lustknabe denkt an den Zauber und stellt sich ein ihm bekanntes



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Gesicht vor, welches er dann für die Wirkungsdauer dieses Spruches annimmt; anzumerken ist, daß sonstige Angewohnheiten (Gang, Sprache etc.) nicht mit übernommen werden.

### Säure speien

Art: geistig

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: 1W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Radius: 9 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Lustknabe konzentriert sich und kann daraufhin kurzfristig hochgiftige Säure speien (Grundchance ist hierbei Waffenloser Kampf), welche beim Gegner 1W8 SP verursacht, seinen Rüstungsschutzwert um 1 Punkt senkt (nur falls es eine Rüstung ist, bei natürlichen Panzerungen wirkt dies nicht) - dieser Effekt wirkt jedoch nur beim ersten Treffer; sollte die Säure auf die Haut gelangen, so verursacht sie dort nochmals 1W4 SP (ohne Schutzwert).

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES LUSTKNABEN

(werden ab dem Alter von 18 Sonnen beherrscht):

Eine der herausragendsten Fähigkeiten, und gleichzeitig eine der machtvollsten, die es auf ganz Meryllia gibt, des Lustknaben ist es, daß er durch bloßes Zuhören Zaubersprüche erlernen kann; er muß hierzu nur in Hörweite des Zauberers sein (wobei der Spruch selbstverständlich verbal sein muß) und muß diesen die ganze Zeit über ungestört belauschen können. Ist dies der Fall, so legt der Lustknabe eine Intelligenzprobe ab, gelingt sie, so hat er den betreffenden Spruch erlernt und kann ihn ganz normal verwenden; Bedingung für diese Fähigkeit ist aber, daß die Summe aller Zaubertalentpunkte an Zaubersprüchen, die der Lustknabe besitzt, niemals seine erwürfelte Anfangszahl an ZTP übertreffen darf.

### KAMPFWERTE DES LUSTKNABEN:

Waffenloser Kampf: AGC 10/PGC 6

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen - AGC 8/PGC 4

Schußwaffen - AGC 6/PGC -

Stumpfe Waffen - AGC 4/PGC 2

Zweihänder - AGC 4/PGC 2

Stichwaffen - AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen - AGC 6/PGC 4

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Magier

*Hintergrund: Neben dem Nekromanten ist der Magier der mächtigste und einflußreichste Zauberkundige auf Meryllia; es hängt ihm stets der Ruf eines zerstreuten Weisen von gottähnlichem Charisma an, was aber natürlich eine reine Sage ist, denn auch Magier sind nur Lebewesen dieser Welt, wengleich ausgesprochen ungewöhnliche. Die Zaubersprüche dieser Gilde gehören zu den weitreichendsten und am besten einsetzbaren, in vielen Fällen sind sie die letzte Rettung von eventuellen Gefährten, wengleich auch Magier selten mit anderen Personen ausziehen, denn die meisten von ihnen halten nicht viel vom Abenteuer sondern suchen tieferes, fundamentaleres Wissen, was sie durch alte Schriftrollen, Bücher oder Artefakte zu erhalten hoffen. Doch auch hier gibt es natürlich Ausnahmen und es ist immer gut, einen Magier nicht zu reizen oder seinen Unwillen auf sich zu ziehen, denn dies könnte äußerst schwerwiegende Folgen haben...*

Grundwerte des MAGIERS bei AUSSTRAHLUNG und INTELLIGENZ 13!

#### Anfangsausrüstung für Magier:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Magier ererbt oder sich im Laufe seines Lebens erworben hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

#### W6

	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd, Schuhe und Umhang), Öllampe mit Öl, Ledertasche, Wanderstab.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Schuhe, Jacke und Umhang sowie Magierrobe), Öllampe mit Öl, Ledertasche, Wanderstab, Schreibzeug.
3	siehe 2), Schwerer Dolch.
4	siehe 2), Schwerer Dolch, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Zauberlehrling (noch ohne Zauber), außerdem statt gewöhnlichem Schweren Dolch ein Schwerer Dolch +2 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Magiers: 1W20 Goldmünzen, 2W20 Silbermünzen, 3W20 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Legenden erzählen 60% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;

Gaukelei 45% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;

Gift erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;

Pflanzenkunde 45% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;

Wunden behandeln 55% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;

Krankheit erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 26 MP

Gesellschaftlicher Status: 6

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 170 GM

Beschränkungen für Magier: dürfen keine schwerere Rüstung als die Lederrüstung tragen und kein Schild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Magiers entspricht Intelligenz + 4W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES MAGIERS (mit 1W20 ermittelt):

#### **Blitzlanze**

Art: geistig/Gestik	Radius: 1000 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 3W10	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Magier konzentriert sich und deutet auf sein Opfer, welches kurz darauf von einem vielfach verästelten blauen Blitz, der aus des Magiers Händen hervorzuckt, getroffen wird und somit 3W10 SP hinnehmen muß (metallene Rüstungen bieten keinen Schutz); Runermagie möglich.

#### **Regenbogenschild**

Art: geistig	Radius: 3 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -4	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier denkt an diesen machtvollen Zauber und sofort bildet sich ein in allen Farben erstrahlender Schutzschild um ihn, welcher ihn vor magischen Attacken (Zaubersprüchen) beschützt; der Schild kann 5W10 Schadenspunkte absorbieren, ehe er zusammenbricht.

#### **Mystische Rüstung**

Art: verbal	Radius: 3 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier spricht machtvolle Worte und ein rotgoldenes Glühen legt sich um seinen Körper; diese Mystische Rüstung schützt vor allen Angriffen mit gewöhnlichen, nichtmagischen Waffen mit einem Schutzwert von 8, gegen Attacken mit magischen Waffen aller Art mit einem Schutzwert von 10.

#### **Wundersame Vermehrung**

Art: geistig	Radius: 100 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W6 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so erkennt es den wahren Magier

Geschehen: Der Magier konzentriert sich und läßt (pro Stufe) 1W3 perfekte Nachahmungen seiner selbst entstehen, welche sich genauso wie er bewegen und reagieren; diese Wesen sind allesamt Illusionen, welche bei Berührung vergehen, aber solange sie existieren wird sich der Feind, bedingt durch die Essenz der Zaubers, immer erst ihnen zuwenden, ehe er den richtigen Magier vor sich hat. Um eine Nachahmung zu vernichten, muß sie erfolgreich angegriffen worden sein.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Furcht

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 150 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Magier spricht unheilsschwangere Worte und deutet mit beiden Händen auf sein Opfer, welches gleich darauf von entsetzlicher Angst gegenüber dem Magier befallen wird und diesen nach Möglichkeit weder angreifen noch zu nahe kommen wird; läßt sich ein Kampf jedoch nicht vermeiden, so greift das Wesen mit AGC/PGC -5 an. Dieser Zauber wirkt nur bei menschlichen und menschenähnlichen Wesen.

### Wunden stillen

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier spricht die Formel und den Namen des betroffenen Wesens auf, welches sofort von mystischer Energie durchflossen wird, welche ihm 1W10 Lebenspunkte zurückbringt.

### Sprache

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 2W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier konzentriert sich auf diesen Spruch und ist dann kurzzeitig in der Lage, fremde Sprachen zu verstehen, zu lesen und auch selbst fehlerfrei zu sprechen.

### Wandlung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier denkt an die Zauberformel und verwandelt sich dann in ein normales Tier seiner Wahl, welches er allerdings gut kennen muß; bevor er sich zurückverwandeln kann, muß ihm eine Intelligenzprobe gelingen, um zu überprüfen, ob die Rückverwandlung gelingt. Ist dies nicht der Fall, so verbleibt der Magier auf ewig im Körper dieses Geschöpfes, es sei denn, er findet einen ausreichend machtvollen Gegenzauber.

### Heller Schein

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 2W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier spricht einige kurze Worte und ein kleines Licht erscheint neben ihm, frei in der Luft schwebend, welches ständig in dieser Position verbleibt und sich mit ihm bewegt, um dunkle Örtlichkeiten zu erhellen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Bannbrecher

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Magier spricht diesen mächtigen Zauber und legt dem von einem Fluch oder Bann betroffenen Wesen eine Hand auf die Stirn; sofort wird dieses Geschöpf von allen Flüchen frei sein (nicht aber von jedweder Art einer Besessenheit). Sollte jedoch ein besonders starker Bann vorliegen (muß im jeweiligen Falle vorgegeben sein), so wird er auf den Magier selbst zurückgeworfen werden.

### Krankheit austreiben

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Magier spricht einige Worte und legt der von einer Krankheit betroffenen Person die Hand auf die Stirn, woraufhin dieses Geschöpf sofort frei von allen Krankheiten wird, es sei denn, diese basieren auf Magie, in welchem Falle sich die Krankheit auch auf den Magier überträgt.

### Erweckung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 5 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -4  
Benötigte ZTP: 05

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: siebter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Magier spricht machtvoll Worte und legt dem Toten eine Hand auf das Herz, dann meditiert er geraume Zeit, wobei er keinesfalls gestört werden darf; bald schon wird die tote Kreatur (welche höchstens einen Tag pro Stufe des Zauberkundigen tot sein darf) von neuem Leben durchflutet und mit 1W4 LP wieder erwachen, für die ersten 1W20 SR aber zu keiner kontrollierten, intelligenten Handlung fähig sein.

### Magischer Sprung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04

Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Magier spricht die Zauberformel und deutet auf die Person, welche er mit sich nehmen will (pro Stufe des Magiers kann eine zusätzliche Person transportiert werden, was weitere 04 ZTP kostet), woraufhin er verblasst und sich auf magische Art und Weise bis zu 100.000 Fuß weit fort bewegt, wobei aber gewisse Modifikationen beachtet werden müssen...

Entfernung	Würfelzahl (W10)	
	Magier	Mitreisende
bis 100 Fuß	-----	10
100-1000 Fuß	10	9-10
1000-10.000 Fuß	9-10	8-9-10
10.000-100.000 Fuß	8-9-10	7-8-9-10

Sollten bei den angegebenen Entfernungen Magier oder Mitreisende auf dem W10 eine der ebenfalls angegebenen Zahlen erwürfeln, so nehmen sie folgenden Scha-

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

den hin: Würfelzahl	Schaden
7	1W6 SP
8	1W8 SP
9	1W10 SP
10	1W20 SP

Runenmagie möglich.

### Mystische Klinge

Art: verbal	Radius: 10 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: Klingenwaffe
Wirkungsdauer: 2W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W8	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier spricht den Zauber und schickt damit Flammen aus blauem Licht auf eine beliebige Klingenwaffe in seiner Nähe, deren Kampfwerte um 1W4 Punkte und deren Schadenspunkte um 1W8 erhöht werden.

### Lesung

Art: verbal	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 10 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: sechster Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier lehrt mit diesem Zauber irgendeinem Geschöpf (meist seinem Lehrling) einen seiner anderen Sprüche, wobei er für diesen keine ZTP bezahlen muß; der Lernende muß eine Intelligenzprobe -Spruchkosten (des zu erlernenden Spruches) bestehen, um den Zauber zu begreifen, den er dann aber vollständig beherrscht.

### Magische Falle

Art: geistig/Gestik	Radius: 100 Fuß
Ausübungszeit: 2 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W8 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Magier konzentriert sich und deutet auf sein Opfer, welches kurz darauf von einer Art unsichtbarem Käfig umschlossen wird; dieses Gefängnis besteht aus mystischer Energie und kann nicht durch Waffengewalt zerstört werden. Ein Entkommen ist durch einen starken Angriffszauber möglich (nach 30 Schadenspunkten verschwindet die Falle) oder reines Abwarten bis zum Ende der Spruchdauer. Dieser Spruch wirkt nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Wesen, magische Waffen erzielen halben Schaden; Runenmagie möglich.

### Reiner Äther

Art: geistig	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Magier spricht einige Worte und vollführt eine kreisende Handbewegung, welche einen kleinen Wirbelwind hinterläßt, der alle giftigen Gase, Dämpfe etc., die sich im Radius des Spruches befinden, in sich einsaugt und vernichtet.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Wahrheit

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 10 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Magier konzentriert sich und sieht seinem Gegenüber fest in die Augen, ist daraufhin beim Gespräch mit ihm in der Lage, zu erkennen, ob diese Person lügt oder die Wahrheit spricht.

### Steinerne Hand

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: 1W8  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Magier spricht eine sehr kurze Zauberformel auf und gleich danach wird einer seiner Arme von einer Art steinernen Schicht überzogen, welche ihm das normale Kämpfen ohne Waffe ermöglicht (Waffenloser Kampf), wobei die Steinerne Hand ihm einen Schaden von 1W8 Punkten bringt.

### Antizauber

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Magier spricht diesen Zauber und sofort wird er selbst vor direkten (Kampfzauber = halber Schaden) und indirekten magischen Angriffen (Illusionen o. ä. werden offenbar) geschützt, welche aber in diesem Moment gegen ihn gesprochen werden müssen, da sonst der Zauber verfällt; dieser Spruch wirkt nicht gegen permanente Zauberei.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES MAGIERS (werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

Der Magier besitzt, wie andere Mitglieder der großen Zaubereigilden auch, eine machtvolle Fähigkeit, die nur seiner Gilde zu eigen ist, und zwar die Herstellung von Magischen Pergamenten und Schriftrollen; diese versteht er hervorragend auszuarbeiten, eine wahre Kunst für sich, da diese Schriftrollen für alle intelligenten, magiebegabten Wesen lesbar sind. Um ein Pergament solcherart herzustellen, muß zuerst der eigentliche Zauberspruch, welcher später abgelesen und somit verwendet werden soll, darauf aufgeschrieben werden, und dies geschieht mit einem Aufwand von zweimal der normalen Zaubertalentpunkte, welche dieser Spruch normalerweise kosten würde. Danach muß ein "Lesung"-Spruch darauf gesprochen werden (mit der dazugehörigen Probe), ist dies vollbracht, so ist der Spruch gespeichert. Er kann nun von jedem Lebewesen, dem eine normale Weisheitsprobe (und eine zusätzliche "Lesen und Schreiben"-Probe) gelingt, abgerufen werden, woraufhin das Pergament sich auflöst und somit nie mehr verwendet werden kann. Mißlingt dem Leser eine der beiden Proben, so bleibt das Pergament entweder unberührt (01 bis 50%), oder es verschwindet (51 bis 75%), oder es wendet sich gegen den Anwender, falls möglich (76 bis 100%).

Zur Runenmagie des Magiers siehe Fähigkeiten-Abschnitt beim Illusionisten; es gelten die gleichen Bedingungen und Voraussetzungen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES MAGIERS:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 4/PGC –

Schußwaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Mentalist

**Hintergrund:** Der Mentalist ist ein Charakter, der sich auf die Anwendung von verborgenen Mächten, welche latent um ihn herum und in ihm vorhanden sind, durch reine Willenskraft versteht. Er beherrscht viele ungewöhnliche und machtvolle Zaubersprüche, die oftmals in seinem Geist geboren, dort auch gebündelt und verstärkt werden, um einen etwaigen Gegner zu zerschmettern oder zu verwirren. Es gibt nur wenige Wesen in Meryllia, die das wahre Ausmaß der Macht eines Mentalisten wirklich erkennen können und dies führte oft schon zu Duellen von erschütternder Gewalt, welche sich meist zugunsten dieses eigentlich im Normalfalle friedlichen Charakters neigten. Seit geraumer Zeit häufen sich die Gerüchte, daß der Zusammenschluß der Mentalisten ebenfalls zu einer großen Zaubereigilde werden soll, wenngleich dieser neue Machtfaktor vielleicht wieder neue Probleme aufhäufen würde...

Grundwerte des MENTALISTEN bei WEISHEIT und KONSTITUTION 13!

#### Anfangsausrüstung für Mentalisten:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Mentalist erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens gesammelt hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hosenrock, Hemd, Cape und Schuhe), 30 Fuß Seil, Rucksack, Wanderstab.
2	Gute Kleidung (Hosenrock, Hemd, Cape, Handschuhe und Stiefel sowie Mentalistenrobe), 30 Fuß Seil, Rucksack, Wanderstab, Wasserschlauch, Schreibzeug.
3	siehe 2), Pike, Wurfspieß.
4	siehe 2), Pike, Wurfspieß, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Reitpferd (unerfahren), außerdem statt gewöhnlicher Pike eine Pike +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt normalem Wurfspieß ein Wurfspieß +2 (nur im Flug), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Mentalisten: 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gaukelei 55% + fünf Punkte, ab Aussehenswert 13;  
Schlösser öffnen 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 30% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Krankheit erkennen 30% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 22 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 125 GM

Beschränkungen für Mentalisten: dürfen keine schwerere Rüstung als die Lederrüstung tragen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Mentalisten entspricht Weisheit + 2W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES MENTALISTEN (mit 1W10 ermittelt):

#### Geistesdiebstahl

Art: geistig/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Mentalist konzentriert sich und berührt sein menschliches oder menschenähnliches Opfer, welches von einem lähmenden Schock durchzuckt wird, welcher Teile seines Denkens kurzzeitig lahmlegt (wenn dem Wesen keine Intelligenzprobe -5 gelingt), was bedeutet, daß dieses Geschöpf für die Wirkungsdauer des Spruches brabbelnd zu Boden sinkt und zu keiner intelligenten Handlung mehr fähig ist. Die Kampfwerte dieses Geschöpfs sinken um jeweils sechs Punkte und es wird in jedem Falle versuchen, vor jeglichem Lebewesen zu fliehen (in kriechender Form).

#### Astraler Blitz

Art: geistig/Gestik	Radius: 300 Fuß
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W10	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Mentalist denkt an die in ihm schlummernde Macht und deutet auf sein Opfer, welches einen machtvollen Schlag erhält, der im Geist des Mentalisten entstand und es 1W10 SP kostet (Rüstung schützt nicht).

#### Astraler Schild

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 0,5 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Mentalist errichtet eine Barriere um sich, die ihn vor allen Zaubersprüchen beschützt, die auf einer "geistigen" Art basieren; alle anderen Angriffe verursachen nur halben Schaden.

#### Astraler Wall

Art: geistig/Gestik	Radius: 3 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W8 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Mentalist errichtet durch reine Geisteskraft und eine kreisende Handbewegung einen runden Schutzschild unsichtbarer, geistiger Macht um sich, der sämtliche Angriffe auf Waffenbasis abfängt und bei Attacken magischer Art erst 2W20 SP abfängt, ehe er zusammenbricht (magische Waffen verursachen halben Schaden).

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Tragschild

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 2WB SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Mentalist spricht einige Worte und deutet auf einen imaginären Punkt in der Luft, wo gleich darauf eine grün schimmernde, hauchdünne Scheibe entsteht, welche sich mit dem normalen Bewegungstempo eines Menschen bewegt und ein Gewicht von bis zu der Schwere des Mentalisten selbst zu tragen vermag (doch niemals höher als 3 Fuß).

### Ätheralleib

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Mentalist konzentriert sich auf diesen machtvollen Zauber und fährt dann als Ätherälwesen aus seinem Körper, der im Zeitraum der Wirkungsdauer taub, blind und hilflos zurückbleibt; der Ätheralleib besitzt die vollen Werte eines Geistes (außer Magiegebrauch, siehe "HINTERGRUNDWERK") und all dessen Fähigkeiten.

### Klarsicht

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 10 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Mentalist konzentriert sich geraume Zeit und blickt auf die vor ihm verborgene Räumlichkeit; bald schon wird sein Auge in der Lage sein, durch Finsternis, Mauerwerk etc. zu blicken, und zwar soweit, wie es der Radius des Spruches erlaubt.

### Täuschung des Geistes

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so erkennt es die Täuschung  
Geschehen: Der Mentalist konzentriert sich kurz und läßt eine beliebige Illusion eines menschlichen oder menschenähnlichen Wesens entstehen, das sich nach seinem Willen bewegen kann, Geräusche und Gerüche verursacht etc. Diese Illusion bleibt aber nur vorhanden, wenn kein intelligentes Wesen sie berührt (weil dann die Täuschung offensichtlich wird) oder der Mentalist sich außer Sichtweite des Opfers des Spruches bewegt.

### Legende

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: beliebiger Gegenstand  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Mentalist berührt ein beliebiges Objekt nichtmagischer Art und



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

erfährt daraufhin durch reine Konzentration bruchstückhafte Fetzen aus der "Erinnerung" dieses Objekts, welche Rückschlüsse über frühere Besitzer, Aufenthaltsorte etc. ermöglichen.

### Unsichtbares Auge

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 2W10 SR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so entdeckt es das Auge

Geschehen: Der Mentalist spricht eine lange Formel und deutet auf den Ort, wo er das unsichtbare, magische Auge anbringen möchte; dort entsteht wenig später dieser Bildübermittler, welcher dem Mentalisten für die Wirkungsdauer des Spruches alles zeigt, was in der Sichtweite des Auges vorgeht, und zwar immer dann, wenn sich der Mentalist darauf konzentriert (kein Kampf, Gespräche o. ä.); dies geschieht unabhängig von der Entfernung, die den Mentalisten vom Auge trennt.

### KAMPFWERTE DES MENTALISTEN:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 10/PGC 6

Schusswaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 2/PGC –

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Mystiker

**Hintergrund:** Der Mystiker ist ein oft verschlossener, geheimnisumwitterter Mensch, und die Gerüchte über seine seltsamen Taten ziehen sich durch alle Länder von ganz Meryllia, wahr ist, daß Mystiker stets nach der Erlangung des Wissens und der ultimativen Antwort auf alle Fragen suchen und hierfür bisweilen auch über Leichen gehen. Stets auf der Wanderschaft, um überall neue Erkenntnisse und Weisheiten zu sammeln, so ziehen sie umher und oft schon fanden sie Antworten dort, wo sie vorher am allerwenigsten vermutet worden waren. Aber dennoch, die Suche ist noch lange nicht beendet und es bleibt fraglich, ob sie es jemals sein wird; es gibt nicht wenige, welche die Mystiker gering schätzen ob ihrer ewigen Wanderschaft, aber dies sind meist nur Kreaturen, die noch nie den Zorn und die Macht eines Mystikers am eigenen Leib gespürt haben...

Grundwerte des MYSTIKERS bei WEISHEIT und REAKTION 12!

#### Anfangsausrüstung für Mystiker:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Mystiker erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengesucht hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Tunika, Sandalen und Umhang), Rucksack, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch, Decke.
2	Gute Kleidung (Tunika, Sandalen und Umhang sowie Mystikerrobe), Rucksack, 6 Pechfackeln, Wasserschlauch, Decke, kleines Zelt.
3	siehe 2), Kampfstab.
4	siehe 2), Kampfstab, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Maultier, außerdem statt gewöhnlichem Kampfstab ein Kampfstab +2 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Mystikers: 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Gesang 55% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Legenden erzählen 65% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gift erkennen 55% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Pflanzenkunde 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Krankheit erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 36 MP

Gesellschaftlicher Status: 5

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 80 GM

Beschränkungen für Mystiker: dürfen keinerlei Rüstungen oder Schilde aus Metall verwenden.











# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES MYSTIKERS:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfaffen – AGC 2/PGC –

Schußwaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 8/PGC 6

Zweihänder – AGC 2/PGC –

Stichwaffen – AGC 6/PGC 4

Hiebaffen – AGC 2/PGC –





### Nekromant

**Hintergrund:** Der Nekromant (oder Schwarzmagier) ist sicherlich eine der am meisten gefürchtetsten und gehassten Wesen auf Meryllia; stets ein geheimnisvoller, unheimlicher und zwiespältiger Charakter, ist er Mitglied der zweitmächtigsten Zaubergilde auf Meryllia; nur übertroffen noch von der Gilde der Magier. Zwar wird ein Nekromant immer zuvorkommend und höflich behandelt werden, aber es gibt viele, die ihn am liebsten vernichtet sähen, da es nicht zu wenige Schwarzmagier gibt, die den finsternen Mächten dienen und auch ansonsten nicht gerade positiv ins Weltgeschehen eingreifen. Nichtsdestotrotz gelten Nekromanten dank ihrer unglaublich machtvollen Magie als zu gefährlich, um einen offenen Konflikt heraufzubeschwören, aber vielleicht wird doch noch eines Tages die Entscheidung fallen...

**Grundwerte des NEKROMANTEN bei MUT 13!**

#### Anfangsausrüstung für Nekromanten:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Nekromant erbt oder von seiner Gilde erhalten hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd, Mantel und Schuhe), Wanderstab, Öllampe mit Öl, Ledertasche.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Mantel, Stiefel und Handschuhe sowie Nekromantenrobe), Wanderstab, Öllampe mit Öl, Ledertasche, Schreibzeug.
3	siehe 2), Rabenschnabel, Peitsche.
4	siehe 2), Rabenschnabel, Peitsche, Schwerer Dolch.
5	siehe 4), Lederrüstung.
6	siehe 5), Sklave (oder Sklavin), außerdem statt gewöhnlichem Rabenschnabel ein Rabenschnabel +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlicher Peitsche eine Frostpeitsche (1W10 SP, gegen Flammenkreaturen doppelter Schaden), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Nekromanten:** 1W20 Goldmünzen, 2W20 Silbermünzen, 3W20 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Verbergen 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schleichen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Krankheit erkennen 55% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Pflanzenkunde 60% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 10 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 4

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 150 GM

**Beschränkungen für Nekromanten:** dürfen keine schwerere Rüstung als den Ringelpanzer tragen und keine Schilde benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Nekromanten entspricht Mut + 3W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES NEKROMANTEN (mit 1W20 ermittelt):

#### **Insektenplage**

Art: verbal/Gestik                      Radius: 100 Fuß  
Ausübungszeit: 5 KR                    Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 1W8 SR                Zuordnung: negative Magie  
Schaden: 1W6/SR                        Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Attributsprobe: 0                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 03                        Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant spricht eine Zauberformel auf und deutet mit beiden Händen auf die hiervon betroffene Kreatur; diese wird kurz darauf von einem riesigen Insektenschwarm angegriffen, der durch Stiche und Bisse pro SR 1W6 SP anrichtet (hiervor schützen nur natürliche Panzerungen, z. B. Hornhaut, Kleidung und Rüstungen jedoch nicht). Das angegriffene Wesen erhält ob des undurchdringlichen Gewimmels Abzüge auf Geschicklichkeit, Mut und Reaktion sowie AGC/PGC von -4; Runenmagie möglich.

#### **Bestienherrschaft**

Art: geistig                              Radius: 50 Fuß  
Ausübungszeit: 2 KR                    Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 1W10 SR                Zuordnung: negative Magie  
Schaden: keiner                         Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Attributsprobe: -3                        Magieresistenzwurf: ja  
Benötigte ZTP: 04                        Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt  
so greift es den Nekromanten an

**Geschehen:** Der Nekromant übernimmt durch diesen Spruch die Kontrolle über 1W6 menschenähnliche (Orks, Oger etc.) oder 1W2 nichtmenschliche, jedoch magielose (Riesenspinne, Lindwurm etc.) Kreaturen; diese werden je nach Grad ihrer Intelligenz einfache Befehle für den Nekromanten ausführen, allerdings nie sich selbst oder ihnen gut bekannte Wesen schaden (außer natürlich bei Kampfhandlungen). Nach Beendigung des Spruches wird die Kreatur versuchen, die Spur des Nekromanten aufzunehmen (Intelligenzprobe), falls dies gelingt, so folgt es ihm und greift ihn bei der ersten sich bietenden Gelegenheit an.

#### **Elementform**

Art: geistig                              Radius: selbst  
Ausübungszeit: 1 SR                    Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 1W6 SR                Zuordnung: neutrale Magie  
Schaden: je nach Element            Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Attributsprobe: -2                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 04                        Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant konzentriert sich und wird dann zu einem Elementwesen, jedoch nur dann gezielt, wenn ihm eine zusätzliche Intelligenzprobe gelingt, ansonsten bleibt es dem Schicksal überlassen, welche Form er erhält (mit 1W4 ermittelt):

1) FEUERELEMENT    2) WASSERELEMENT    3) LUFTELEMENT    4) ERDELEMENT

Die Werte dieser Elementarwesen finden sich im "HINTERGRUNDWERK"; sollten dem Nekromanten in dieser Gestalt alle LP entzogen werden, so verwandelt er sich automatisch zurück, ist für 1W6 SR lang ohnmächtig und kann diese Elementform nie wieder annehmen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Unwahrheit

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Nekromant konzentriert sich und deutet dann auf sein Opfer, das menschlicher oder menschenähnlicher Art sein muß; dieses wird kurze Zeit später anfangen zu lügen, ohne daß es sich dessen bewußt wird, aber nichtsdestotrotz dreist und unverschämt. Es wird in jeder Situation die Unwahrheit sagen und sich nach Ende der Wirkungsdauer an nichts mehr erinnern.

### Schwächung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: siehe unten  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Nekromant spricht eine Formel und deutet wild gestikulierend auf sein Opfer; dieses verliert ab der darauf folgenden SR jeweils pro SR zwei Punkte an Stärke. Das Wesen, welches hiervon betroffen ist, erhält alle erforderlichen Abzüge auf seine Kraft, bei 0 Stärkepunkten bricht es für 1W8 SR ohnmächtig zusammen; dieser Spruch wirkt nur bei menschlichen/menschenähnlichen Kreaturen. **Runenmagie** möglich.

### Wahnsinn

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 5 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: 1W6  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: bei Gelingen des MRW/keine Wirkung

**Geschehen:** Der Nekromant ruft sich die Zauberformel ins Gedächtnis und vollführt einige Gesten mit seiner Hand, woraufhin die betroffene Kreatur kurzzeitig mit dem Fluch des Irrsinns belegt wird; sie ist mehr in der Lage, klar zu denken und wird entweder schreiend zusammenbrechen (01-33%), und zwar für die Wirkungsdauer des Spruches, oder seine Gefährten angreifen (34-100%), mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Nach Ende der Spruchdauer wird sich die betroffene Person an nichts mehr erinnern können; dieser Zauber wirkt nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Kreaturen.

### Verdorrung

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 2W8 SR  
Schaden: 1W10  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 45 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Nekromant kann nach Aufsagen der kurzen Zauberformel ein nicht direkt lebenswichtiges Körperteil (Kampfhand, Bein etc.) seines Gegners verdorren lassen; dieser Körperteil wird für die nächste Zeit nicht mehr zu gebrauchen sein und bringt (nach Entscheidung des Moddermasters) alle hierfür angebrachten Abzüge; sollte dem Nekromanten seine ZT-Probe mißlingen, so fällt der Fluch auf ihn zurück. Dieser Zauber wirkt nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Kreaturen; **Runenmagie** möglich.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Aura gegen Magie

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Nekromant konzentriert sich kurz und deutet mit fließenden Handbewegungen eine Mauer an, die sich dann tatsächlich, leicht rötlich schimmernd, um ihn herum aufbaut; diese Aura halbiert alle Schäden, die durch Kampfzauber angerichtet werden, magisch erschaffene Kreaturen können sie auf keinen Fall durchdringen. Die Aura bewegt sich mit dem Nekromanten; magische Gegenstände (außer die des Anwenders) verlieren in ihr alle ihre Wirkungen.

### Zerstörung Untoter

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: siehe unten  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04

Radius: 50 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur 1W10 SP hin

Geschehen: Der Nekromant stößt einen lauten Ruf aus, der gegen untote Kreaturen aller Art gerichtet ist (pro Stufe des Nekromanten jedoch nur eines dieser Geschöpfe); diese werden sich auf der Stelle schreiend auflösen und endgültig vernichtet sein.

### Totenhand

Art: verbal  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 KR  
Schaden: 1W6  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Nekromant spricht die Zauberformel auf und sofort verwandelt sich eine seiner Hände in eine stark bläulich pulsierende Klaue; berührt er mit dieser Klaue ein anderes menschliches/menschenähnliches Wesen (Grundwert entspricht dem Waffenlosen Kampf), so werden diesem 1W6 seiner Lebenspunkte entzogen (kein Rüstungsschutz, keine Parade möglich, nur Ausweichstatus) und dem Nekromanten direkt zugeführt (nicht über den Anfangswert an LP). Nach Ende der Spruchdauer verwandelt sich die Klaue wieder in eine normale Hand zurück.

### Beschwörung von Skeletten

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 5W10 SR  
Schaden: je nach Waffe  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04

Radius: 1000 Fuß  
Benötigte Utensilien: Knochen beliebiger Art  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Nekromant ballt beide Hände zu Fäusten und spricht machtvolle Worte aus, die mehrere Skelette, die in 1000 Fuß Entfernung oder näher begraben liegen, zum Leben erwachen lassen und die dann innerhalb von 1W4 SR bei ihm eintreffen. Die Anzahl der erweckten Skelette wird folgendermaßen ermittelt:

Stufe des Nekromanten	Anzahl der Skelette
1-2	1W6
3-5	2W6
6-9	3W6
10	5W6

Die Skelette sind nur für einfache Aktionen, vorwiegend Schutz-, Wach- und Kampfhandlungen zu gebrauchen, ehe sie nach Ablauf der Spruchdauer zerfallen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Sphäre des Schutzes

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: 1W4  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02

Radius: 3 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Nekromant bildet mit seinem Geist eine unsichtbare Barriere um sich herum auf, die kein dämonisches oder untotes Wesen (Geister, Dämonen, Ghule, Schreckensalbe etc.) durchdringen kann; magische Angriffe haben eine 50%-Chance, die Sphäre zu durchdringen, sollte ein Wesen mit der Sphäre in Berührung kommen, so verliert es permanent 1W4 LP. Der Nekromant kann pro KR aus Teilen der Sphäre Strahlen abfeuern, die oben genannte Kreaturen automatisch treffen und ihnen so ebenfalls 1W4 LP entziehen (ohne Schutzwert o. ä., Anzahl der Strahlen = Stufe des Nekromanten).

### Verwundung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 KR  
Schaden: 1W8  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 05

Radius: 90 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Nekromant stößt eine befehlsartig kurze Zauberformel aus und deutet auf sein Opfer; diesem werden kurz darauf ganze Fetzen Fleisches aus dem Körper gerissen, was pro KR einen Schaden von 1W8 Punkten verursacht. Runermagie möglich.

### Blutiges Herz

Art: verbal  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: siehe unten  
Attributsprobe: -4  
Benötigte ZTP: 05

Radius: 50 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: fünfter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur 2W10 SP hin

Geschehen: Der Nekromant spricht eine Zauberformel auf und seinem Opfer wird gleich darauf das Herz im Leibe zerrissen, was den sofortigen Tod zur Folge hat; falls dem Nekromanten seine ZT-Probe nicht gelingt, geschieht selbiges mit ihm; dieser Spruch wirkt nur auf menschliche oder menschenähnliche Wesen.

### Eisnebel

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: 1W6  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 15 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Nekromant konzentriert sich und beschwört einen Nebel aus wirbelnden Eiskristallen um sich herauf, der ihn vor den Blicken und Angriffen anderer Wesen schützt; eine Kreatur, die den Nebel betritt, nimmt pro KR automatisch 1W6 Punkte Kälteschaden hin (doppelter Schaden bei Flammenkreaturen, halber Schaden bei Kältekreaturen), desweiteren verliert es mit einer Chance von 70% weniger zweimal seine Intelligenz die Orientierung und findet weder den Nekromanten noch aus dem Nebel heraus, bis die Spruchdauer abgelaufen ist. Sollte der Nekromant gefunden werden, so hat sein Gegner Kampfabzüge in Höhe von -4; desweiteren können keine magischen Angriffe, die auf Wasser basieren, den Nebel durchdringen, Attacken mit Flammenbasis verursachen nur halben Schaden. Das Nebelfeld bewegt sich mit dem Nekromanten und wirkt nur bei Wesen bis zu höchstens seiner Größe x2. Gezielte Magie (wie z. B. Blitzlanze) hat nur



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

eine Trefferchance von der Intelligenz des Anwenders auf dem W20.

### Dämonenbindung

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1/-3  
Benötigte ZTP: 03/06

Radius: 65 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Nekromant konzentriert sich und deutet mit beiden Händen auf den zu bindenden Niederen oder Hohen Dämon (unterschiedliche Attributsproben bzw. ZTP beachten), dieser wird dann von der magischen Kraft des Anwenders ergriffen und ist gezwungen, einen Auftrag auszuführen, egal, wie schwer er auch sein mag; der Dämon wird aber in jedem Falle versuchen, seinen Herren zu überlisten oder bei irgendeiner Gelegenheit anzugreifen (aber erst nach Ende des Spruches), wobei zu beachten ist, daß viele Dämonen durchaus in Erfahrung bringen können, wo sich der Nekromant zur Zeit aufhält.

### Beschwörung des Nachtmahrs

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 3W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant konzentriert sich und kurz darauf erscheint neben ihm eines der Nachtmahre, welche oft von den Rittern der Schwarzen Sonne geritten werden, welches ihm einfache Aufgaben (wie z. B. das Tragen von Lasten, Transport des Spruchanwenders an einen bestimmten Ort etc.) erfüllen muß, solange die Spruchdauer währt. Ist diese zu Ende, so löst sich das Nachtmahr wieder auf; kämpfen wird es auf keinen Fall, obwohl es dies sehr wohl könnte (weitere Werte siehe "HINTERGRUNDWERK").

### Schattenkämpfer

Art: verbal  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: je nach Waffe  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03-09

Radius: 35 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant spricht machtvolle Worte und bei ihm entsteht eine schattenhafte, doch materielle Abbildung seiner selbst, die allerdings nur für den Kampf einsetzbar ist; dieser Schattenkämpfer (es können 1 bis 3 beschworen werden, allerdings jeweils nur einer von der 1-4 Stufe, zwei von der 5-7 Stufe, und drei von der 8-10 Stufe des Nekromanten) wird seinen Erschaffer mit den Waffen verteidigen, die dieser trägt, und wird ebenso gerüstet sein und auch die gleichen Kampfwerte besitzen; allerdings wirken auf ihn nur Kampfzauber, und diese verursachen nur halben Schaden, andere Angriffe werden mit AGC -2 durchgeführt, weil sich der Kämpfer so schnell bewegt (bei Dämmerlicht Abzug von -3, bei Dunkelheit -5). Sprüche, die auf Licht aufgebaut sind (wie z. B. Blitzlanze), nicht aber Flammensprüche, verursachen doppelten Schaden, normale Sprüche ohne Schadensangabe 1W10 SP. Der Schattenkämpfer hat ebenso viele LP wie sein Erschaffer (Anfangswert), aber keine AP, desweiteren werden keinerlei Kampfabzüge o. ä. berücksichtigt.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Astrales Netz

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W8 KR

Schaden: 1W3

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 15 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant spricht die Zauberformel auf und deutet mit beiden Händen auf die menschliche oder menschenähnliche Person, die davon betroffen werden soll; diese (oder mehrere Kreaturen) wird von einem aus dem Nichts erscheinenden Netz umschlossen (Ausweichstatus erlaubt), welches sie festhält und Abzüge auf alle Kampfwerte von -5 einbringt, Flucht ist in dieser Situation unmöglich. Sehr starke Wesen können das Netz zerreißen (Stärke über 14, gelungene Stärkeprobe) und bleiben so nur 2 KR gefangen, andere können es zu zerschneiden versuchen (Geschicklichkeitsprobe -5, in jeder Runde einmal), während dieser Zeit können sie aber nicht kämpfen. Ansonsten könnte das Netz mit einem Spruch der Kategorie "Flüche bannen" zerstört werden; die Magie des Netzes verursacht pro KR einen Schaden von 1W3 Punkten, Kreaturen mit magischen Rüstungen können vom Netz nicht umschlossen werden.

### Dunkles Portal

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W4 KR

Schaden: keiner

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: 3000 Fuß

Benötigte Utensilien: Dunkelheit

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: fünfter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Nekromant konzentriert sich und kann dann in einer dunklen Ecke oder Nische (es ist wichtig, daß wenigstens ein Fleck Dunkelheit von der Größe des Nekromanten vorhanden ist) ein Dunkles Portal erschaffen, das jeden, der es betritt, an einen Punkt transportiert, der nicht weiter als 3000 Fuß entfernt ist und ebenfalls im Dunkeln liegen sollte; der Nekromant passiert das Tor ohne Schwierigkeiten, erwartet ihn am anderen Ende jedoch helles Licht (mehrere Fackeln, Sonne etc.) so nimmt er 1W8 SP hin. Pro KR kann ein weiteres Wesen das Portal passieren, aber hierbei kann es geschehen, daß es auf ewig in der Dunkelheit verlorengelht (Chance von 25% weniger der Intelligenz dieser Kreatur), sie nimmt aber in jedem Falle 1W2 SP hin (plus eventuellen Schaden durch Lichteinwirkung).

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES NEKROMANTEN

(werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

**Bindung eines Homunkulus:** der Nekromant konzentriert sich und läßt im Geiste das Abbild eines kleinen, häßlichen Wesens von annähernd menschlicher Gestalt und mit ledernen Schwingen entstehen, dann meditiert er ein Licht und ein Dunkel lang und investiert 10 ZTP, um das Geschöpf als seinen Diener ins Leben zu rufen. Hierzu muß ihm natürlich eine Zaubertalentprobe (-3) gelingen, ansonsten funktioniert der Zauber nicht (die ZTP sind dennoch verloren). Falls es ihm gelingt, so materialisiert sich das ekle Geschöpf vor ihm, das ihm in Zukunft dienen wird; der Homunkulus kann sich in folgende Wesen (einmal pro Tag) verwandeln: **Schwarzer Wolf** und **Schwarzer Adler**, kämpfen wird er aber nur in seiner natürlichen Gestalt, wobei er mit seinen übergroßen Klauen 1W8 SP und eine Lähmung verursacht (falls er die Rüstung durchdringt), die das Opfer für 1W4 KR die Hälfte aller Kampfwerte kostet. Sein Biß verursacht 1W10 SP und sondert ein starkes Gift ab, das nochmalige 1W6 SP verursacht, wenn die Rüstung überwunden wird. Der Homunkulus besitzt ebensoviele LP wie sein Herr, aber keine AP und auch keinen Rüstungsschutz, er ist aber wegen seiner hohen Geschwindigkeit nur sehr schlecht zu treffen (-2 bei AGC des Gegners); auch

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

alle anderen, körperlichen und geistigen Werte seines Herrn werden übernommen (Geschicklichkeit, Stärke, Intelligenz etc.), die Kampfwerte des Homunkulus liegen beim Wert des **Waffenlosen Kampfes** seines Erschaffers. Pro KR wird der Homunkulus 1W6 Punkte an Schaden regenerieren, er kann sich nach Belieben unsichtbar machen (3 x pro Tag), wobei aber anzumerken ist, daß die Dauer nur 1W8 KR entspricht; desweiteren kann er nur von magischen Waffen getroffen werden, alle Sprüche bis zum zweiten Grad der Mystik zeigen keinerlei Wirkung. Der Nekromant kann den Homunkulus nach seinem Gutdünken einsetzen und eine ständige, geistige Verbindung halten (aber in dieser Zeit keine geistigen Zaubersprüche einsetzen); jeder Zauberer, der über der fünften Stufe liegt und Mitglied einer der vier machtvollsten Zaubergilden ist, wird den Homunkulus automatisch spüren, wenn dieser in der Nähe ist. Stirbt die Kreatur, so verliert sein Erschaffer eine Stufe und zudem 1W20 LP; stirbt sein Erschaffer, so wird sein Geist vom Homunkulus ergriffen und zerstört. Weitere Angaben zum Homunkulus im "HINTERGRUNDWERK".

Zur **Runenmagie** des Nekromanten siehe **Fähigkeiten-Abschnitt** beim Illusionisten; es gelten die gleichen Bedingungen und Voraussetzungen.

### KAMPFWERTE DES NEKROMANTEN:

**Waffenloser Kampf:** AGC 8/PGC 6

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 6/PGC 2

Schußwaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 10/PGC 8

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Paladin

*Hintergrund: Der Paladin ist sicherlich der Charakter, welcher, wohin er auch kommen mag, immer für Aufregung sorgt; denn sein Erscheinen und sein Auftreten sind ganz bestimmt einzigartig. Sein Ruf als edler Kämpfer für Recht und Gesetz eilen ihm stets voraus und machen ihn zu einem leuchtenden Fanal der Gerechtigkeit. Der Paladin muß das Böse und die Vorboten der Finsternis stets angreifen, wo er sie trifft, und er tut dies oft mit einer bewundernswerten Leichtigkeit, die ihn in den Augen vieler Geschöpfe zu einem äußerst gefährlichen Gegner macht. Seine Kampfesfähigkeiten suchen auf Meryllia ihresgleichen und auch das Zauberwerk des Paladins ist sehr macht- und effektiv; es gibt nur zwei Vereinigungen, welche Paladine ausbilden, nämlich die Bruderschaft des Goldenen Lichtes und der vielgerühmte Clan des Greifs. Von diesen Stützpunkten ziehen sie aus, um die Dunkelheit mit Licht zu vertreiben...*

**Grundwerte des PALADINS bei STÄRKE, WEISHEIT und AUSSTRAHLUNG 12!**

#### Anfangsausrüstung für Paladine:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Paladin ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Umhang und Schuhe), Öllampe mit Öl, 30 Fuß Seil, Ledertasche.
2	Gute Kleidung (Hose, Jacke, Hemd, Umhang, Handschuhe, und Stiefel sowie Paladinrobe), Öllampe mit Öl, 30 Fuß Seil, Ledertasche, Schreibzeug, kleines Zelt.
3	siehe 2), Zweihänderschwert, Schwere Armbrust und 10 Bolzen.
4	siehe 2), Zweihänderschwert, Schwert, Schwerer Dolch, 2 Dolche, Schwere Armbrust und 10 Bolzen.
5	siehe 4), Ringelpanzer.
6	siehe 5), Streitroß, außerdem statt normalem Zweihänderschwert ein Zweihänderschwert +2 (Schaden), sowie statt gewöhnlichem Ringelpanzer ein Ringelpanzer mit Schutzwert 5 (bei gleichbleibendem Geschicklichkeitsmalus), verdoppelte Anzahl aller Münzen

**Anfangskapital des Paladins: 1W20 Goldmünzen, 2W20 Silbermünzen, 3W20 Kupfermünzen.**

#### TALENTE:

Gesang 65% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Legenden erzählen 55% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Geschossen ausweichen 40% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Gift erkennen 45% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 50% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Tanz 45% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Spuren lesen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte: 40 MP**

**Gesellschaftlicher Status: 7**

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 250 GM**

**Beschränkungen für Paladine: keine.**

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Paladins entspricht Weisheit + 2W20

### ZAUBERSPRÜCHE DES PALADINS (mit 1W12 ermittelt):

#### **Wachstum**

Art: verbal

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 1W10 SR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: vierter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Paladin spricht ein paar Worte und sofort wird er um die Hälfte seiner bisherigen Körpergröße wachsen, was zur Folge hat, daß er einen Stärkebonus von der Hälfte seiner normalen Stärke erhält und diesen auch dementsprechend einsetzen kann (im Kampf als zusätzliche Schadenspunkte).

#### **Waffenflug**

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: je nach Waffe

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Paladin konzentriert sich auf eine (für ihn sichtbare) Waffe, und deutet dann darauf; diese wird sich in die Luft erheben und dann dort vom Willen des Paladins gelenkt werden (pro Stufe kann eine Waffe übernommen werden). Die so kontrollierte Waffe greift mit normalem Schaden und dem Kampfwert des Paladins in dieser Waffengattung an, dieser muß jedoch stets Sichtkontakt halten und darf keine komplizierten Aktionen ausführen, da sonst der Zauber erlischt.

#### **Linderung**

Art: Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: permanent

Schaden: keiner

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 02

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Paladin berührt ein Geschöpf und heilende Kraft fließt durch die Macht seiner Magie auf dieses über, was eine Rückgewinnung von 1W6 LP zur Folge hat.

#### **Wiedererweckung**

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 10 SR

Wirkungsdauer: permanent

Schaden: keiner

Attributsprobe: -4

Benötigte ZTP: 05

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: sechster Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Paladin spricht eine Beschwörung auf und malt magisch erstrahlende Zeichen in die leere Luft, wobei er stets zu dem Leichnam einen Blickkontakt halten muß (pro Stufe des Paladins darf der Verstorbene einen Mond tot sein); dieser wird sich bald schon wieder zu regen beginnen und kehrt erneut ins Leben zurück, allerdings mit einem Abzug von -1 bei allen seinen Attributen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Reines Blut

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Paladin denkt an diesen machtvollen Zauber und berührt die betroffene Person; diese wird daraufhin von allen Giften nichtmagischer Art, welche sich in ihrem Körper befinden mögen, befreit werden, wobei bereits verlorene LP bzw. AP nicht zurückkehren.

### Reiner Körper

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Paladin konzentriert sich auf diesen Zauber und berührt das betroffene Wesen; dieses wird bald darauf von einem Schaden an einem Attribut geheilt werden, wobei die Größe des Schadens keine Rolle spielt. Dies gelingt jedoch nur bei Schäden magischer Art (Intelligenz- oder Ausstrahlungsverlust), nicht aber bei Flüchen, gleich, welcher Art, oder bei Verlust durch Artefakte, die noch wirksam sind. Ebenfalls mißlingen wird dieser Zauber dann, wenn die Attributsminderung auf körperlichen Mängeln beruht und daher berechtigt ist (so z. B. Geschicklichkeitsmalus wegen abgeschlagenem Arm).

### Macht des Lichtes

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W8 KR  
Schaden: 1W6  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Paladin spricht beschwörende Worte und kurze Zeit später wird die Luft um ihn herum strahlend hell und gibt starke Hitzestrahlen in alle Richtungen ab, welche allen Personen im Radius der Wirkung pro KR 1W6 SP kosten und sie außerdem halb blind machen (-3 auf AGC und PGC); Feuerkreaturen nehmen keinen Schaden hin, Kältekreaturen und Brennbare hingegen doppelten Schaden, desweiteren schützt eine Rüstung natürlich nicht vor den Hitzestrahlen. Wesen, die größer als der Paladin selbst sind, können nicht geblendet werden.

### Goldene Rüstung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: Rüstung aus Metall  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Paladin konzentriert sich und läßt seine Macht in die Rüstung, welche er am Körper tragen muß, überfließen, so daß deren Schutzwert um drei Punkte erhöht wird.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Donnerschlag

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: 1W8

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 3000 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Paladin ruft eine Art Befehl gen Himmel und sofort ertönt ein ohrenbetäubender Donnerschlag, gegen den er und seine Gefährten (die er aber vorher ausdrücklich benennen muß) immun sind, bei anderen Personen im Wirkungsbereich jedoch 1W8 SP verursacht und sie für 1W8 KR lang mit Abzügen bei den Kampfwerten von -1 agieren läßt.

### Untotenhammer

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: 1W10

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 04

Radius: Berührung

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Paladin konzentriert sich auf den Zauberspruch und berührt seine Waffe, welche daraufhin von magischer Essenz durchflossen wird, welche gegen alle untoten Kreaturen, Geister und Dämonen, gerichtet ist, so daß sie gegen diese Wesen 1W10 SP mehr verursacht und diesen Kreaturen bei mißlungener Mutprobe zudem Furcht einflößt, so daß sie nur noch zaghaft angreifen (bei AGC ein Abzug von -3).

### Mächtige Klinge

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 1W6

Attributsprobe: 0

Benötigte ZTP: 03

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Paladin sammelt sich geistig und läßt mystische Kräfte in die Waffe, welche er bei sich trägt, überfließen, so daß diese sich magisch auflädt und fortan für die Wirkungsdauer des Spruches 1W6 SP mehr verursacht.

### Feuerstreif

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: 1W10

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 03

Radius: 300 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Paladin denkt an eine lodernde Flamme und sogleich erscheint in seiner Hand eine Kugel aus Feuer, gegen deren Hitze er jedoch immun ist; diese kann er nun auf jeden Gegner schleudern, wobei er einen Zuschlag von +2 erhält (Wurfaffen-Angriffschance). Untote, Geister und Dämonen nehmen doppelten Schaden hin, eine nichtmagische Rüstung bietet keinen Schutz vor der Hitze des Aufpralls. Dem Opfer ist es erlaubt, zu versuchen, dem Geschoß auszuweichen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES PALADINS (werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

Der Paladin besitzt eine magische Aura um sich herum, welche ihm einen zusätzlichen Schutz vor Kreaturen der Finsternis, seinen ärgsten Feinden, bietet. Diese magische Aura bewirkt folgendes:

a) der Paladin entgeht einem Teil der Schäden durch Dämonen, Geister etc. dadurch, daß er gegen diese automatisch einen um einen Punkt höheren Schutzwert seiner Rüstung erhält;

b) der Paladin ist für Abgesandte des Bösen nur schlecht zu erkennen, so daß sie stets mit einem grundsätzlichen Abzug von -1 bei ihren Kampfwerten agieren, falls sie gegen ihn vorgehen;

c) der Paladin kann untote Kreaturen zur Flucht veranlassen, sein Erfolg hängt von seiner jeweiligen Stufe ab, in welcher er sich gerade befindet. Beeinflußt werden können nachfolgende Geschöpfe: Skelette, Mumien, Ghule, Dämonen, Geister, Schatten und Schreckensalbe.

Stufe des Paladins	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Kreatur:</b>										
Skelett/Zombie	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Mumie	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Ghul	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Dämon	-	-	-	-	20	19	18	17	16	15
Geist	-	-	20	19	18	17	16	15	14	13
Schatten	-	-	-	20	19	18	17	16	15	14
Schreckensalb	-	20	19	18	17	16	15	14	13	12

Pro Stufe kann der Paladin gleichfalls eines dieser Wesen vertreiben; die Zahlen in der Tabelle geben an, welche Augenzahl (gleich oder darüber) der Spieler auf dem W20 erzielen muß, damit die Kreatur flieht. Dies heißt jedoch nicht, daß das oder die betroffenen Wesen für immer Furcht vor dem Paladin verspüren, sie können sich durchaus später wieder sammeln und erneut angreifen - dann jedoch ist ein Vertreibungsversuch aussichtslos.

### KAMPFWERTE DES PALADINS:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen - AGC 12/PGC 8

Schußwaffen - AGC 14/PGC 4

Stumpfe Waffen - AGC 8/PGC 6

Zweihänder - AGC 14/PGC 12

Stichwaffen - AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen - AGC 12/PGC 10



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Priester

**Hintergrund:** Der Priester ist ein Charakter, der in aller Regel treu ergeben einem der vier obersten Götter Meryllias dient, sei dies nun Minar, der Gott der See, oder Alaya, Göttin der Flammen, oder Trongol, dem Gott des Windes, oder letztendlich Mahal, der Göttin der Erde und Mutter des Lebens; demzufolge sind die Kräfte der Priester, fast nur zur Verbreitung des Glaubens eingesetzt, nicht zu unterschätzen, denn die Macht des jeweiligen Elementes ist ihnen vollkommen untertan. Ihr Ansehen bei der Bevölkerung ist sehr hoch und ihre Absichten werden kaum jemals in Frage gestellt, es gibt auch nur wenige, die befugt wären, dies zu tun; natürlich gibt es auch hier Ausnahmen von der Regel und es gab schon Berichte von Priestern, welche mordend und plündernd durch das Land zogen und sich sogar mit Dämonenfürsten verbündeten - der bekannteste von ihnen dürfte wohl der gefürchtete Priester des Feuers, Pyromanius, sein...

**Grundwerte des PRIESTERS bei AUSSTRAHLUNG 13!**

#### Anfangsausrüstung für Priester:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Priester ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens erarbeitet hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Hemd, Jacke, Schuhe und Umhang), Wanderstab, Decke, Ledertasche.
2	Gute Kleidung (Hose, Hemd, Jacke, Stiefel, Handschuhe und Umhang sowie Priesterrobe), Wanderstab, Decke, Schreibzeug, Ledertasche, 4 Talgkerzen.
3	siehe 2), Kurzsword, Schwerer Dolch.
4	siehe 2), Kurzsword, Schwerer Dolch, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Maultier, außerdem statt gewöhnlichem Kurzsword ein Kurzsword +2 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Priesters:** 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Verbergen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 40% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Pflanzenkunde 45% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Krankheit erkennen 50% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 38 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 6

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 100 GM

**Beschränkungen für Priester:** dürfen keine metallenen Rüstungen und Schilde verwenden.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Priesters entspricht Ausstrahlung + 2W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES PRIESTERS (mit 1W6 ermittelt):

#### I. PRIESTER DES FEUERS

##### Wand des Feuers

Art: geistig/Gestik	Radius: variabel
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 2W10	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Priester konzentriert sich auf diesen Zauber und deutet auf eine bestimmte Stelle (pro Stufe darf die Breite höchstens 15 Fuß betragen), woraufhin dort eine ebenso hohe wie breite Wand aus Feuerlohen entsteht. Diese Wand des Feuers ist absolut unbeweglich, aber jedes Wesen, das sie durchquert und nicht immun gegen dieses Element ist, nimmt 2W10 SP hin, Brennbare und Kältecreaturen sogar doppelten Schaden.

##### Feuerkugel

Art: verbal/Gestik	Radius: 500 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 3W6	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Priester spricht kurze Worte und es entsteht in seiner Hand eine feurige Kugel, welche er zielsicher auf ein beliebiges Wesen schleudern kann, wobei eine gewisse Anzahl von Schadenspunkten anfällt und außerdem der Schutzwert von Rüstungen aus natürlichen Stoffen (Kleidung, Waffenrock, Lederrüstung), um einen Punkt gesenkt wird (die Kugel findet automatisch ihr Ziel).

##### Beschwörung der Flamme

Art: verbal	Radius: variabel
Ausübungszeit: 1 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 3W10	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Priester spricht einen Zauber aus und es erscheint ein Feuerelement, welches ihm bei einer zusätzlichen, gelungenen Ausstrahlungsprobe (ohne Modifikation) gehorcht und einfache Befehle ausführen kann; ansonsten jedoch greift es den Priester an, welcher es erst nach 1W4 KR vertreiben kann (durch die Gegenbeschwörung, welche nochmals 04 ZTP kostet), und in der Zwischenzeit die Angriffe des Elements irgendwie abwehren muß (nähere Angaben zum Feuerelement siehe "HINTERGRUNDWERK").

##### Flammenwaffe

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art
Wirkungsdauer: 2W8 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W10	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Priester konzentriert sich auf diesen Zauber und sendet kurz darauf knisternde Flammen auf eine Waffe aus Metall, die er selbst führen muß, welche daraufhin weitere 1W10 SP erhält (gegen Brennbare und Kältecreaturen

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

sogar doppelten Schaden).

### Blendung

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Priester spricht eine kurze Formel auf und deutet auf seinen Gegner, vor dessen Augen ein helles Licht aufflammt, welches ihn für kurze Zeit blendet; er erhält Abzüge auf alle Kampfwerte von -2.

### Flamme

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 3W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: erster Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Priester denkt an den Zauber und sofort entsteht ein kleines, flackerndes Licht neben ihm, welches sich stets mit ihm bewegt und dunkle Örtlichkeiten bis zum Radius von 15 Fuß erhellen kann.

## II. PRIESTER DES WASSERS

### Nebelruf

Art: geistig  
Ausübungszeit: 3 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 50 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Priester ruft auf geistigem Wege eine dichte Nebelwand hervor, die ihn und eventuelle Gefährten umgibt und somit schützt; alle Gegner von menschlicher und menschenähnlicher Gestalt erhalten Abzüge von -2 auf ihre Kampfwerte und Angriffe mit Schußwaffen werden mit -6 modifiziert.

### Wasser reinigen

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 02  
Radius: 25 Fuß  
Benötigte Utensilien: Wasser jedweder Art  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Priester spricht einige Worte über einer bestimmten verschmutzten Wassermenge (pro Stufe die Füllung eines Wasserschlauches), welche dann von jeglichem Schmutz oder Gift gereinigt wird.

### Beschwörung des Frostes

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: 3W8  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Priester spricht einen Zauber aus und es erscheint ein Eiselement, welches ihm bei einer zusätzlichen, gelungenen Ausstrahlungsprobe (ohne Modifikation) gehorcht und einfache Befehle ausführen kann; ansonsten jedoch greift es den Priester an, welcher es erst nach 1W4 KR vertreiben kann



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

(durch die Gegenbeschwörung, welche nochmals 04 ZTP kostet), und in der Zwischenzeit die Angriffe des Elements irgendwie abwehren muß (nähere Angaben zum Eiselement siehe "HINTERGRUNDWERK").

### Wand aus Eis

Art: geistig/Gestik

Ausübungszeit: 3 KR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: 2W8

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Priester konzentriert sich auf diesen Zauber und deutet auf eine bestimmte Stelle (pro Stufe darf die Breite höchstens 15 Fuß betragen), woraufhin dort eine ebenso hohe wie breite Barriere aus Eis entsteht. Diese Wand aus Eis ist absolut unbeweglich, aber jedes Wesen, welches sie durchquert und nicht immun gegen dieses Element ist, nimmt 2W8 SP hin, Feuerkreaturen sogar doppelten Schaden; für menschliche und menschenähnliche Wesen dauert es 1W8 SR pro Stufe des Priesters, die Wand einzureissen, größere Kreaturen benötigen nur die Hälfte der Zeit.

### Eisstrahl

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1 KR

Schaden: 2W6

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 03

Radius: 500 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Priester spricht kurze Worte und es entsteht in seiner Hand ein eisiger Kegel, welchen er zielsicher auf ein beliebiges Wesen schleudern kann, wobei eine gewisse Anzahl von SP anfällt und außerdem die Bewegungen dieser Kreatur verlangsamt werden (-1 auf alle Kampfwerte); dies gilt aber nur für menschliche und menschenähnliche Kreaturen (der Kegel findet automatisch sein Ziel).

### Waffe der Kälte

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 2W8 SR

Schaden: 1W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Priester konzentriert sich auf diesen Zauber und sendet kurz darauf tödliche Kälte auf eine Waffe aus Metall, die er selbst führen muß, welche daraufhin weitere 1W8 SP verursacht (gegen Feuerkreaturen sogar doppelten Schaden).

## III. PRIESTER DES WINDES

### Sturm rufen

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 1W8 SR

Schaden: 2W8

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 04

Radius: 50 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Priester spricht eine Zauberformel aus und bald schon ballt sich um ihn ein Sturm zusammen, der ihn vor allen anderen Wesen (auch Ge-





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

fährten) abschirmt; der Sturm bewegt sich mit dem Priester und verursacht bei jedem Wesen, welches zum erstenmal in seinen Radius gerät, einen Schaden von 2W8 Punkten. Ist die menschliche/menschenähnliche Kreatur erst einmal im Sturm, so erhält sie Abzüge von -3 auf alle Kampfwerte und Anwendung von Zauberei.

### Beschwörung des Windes

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 2W10 SR  
Schaden: 2W6  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Priester spricht einen Zauber aus und es erscheint ein Windelement, welches ihm bei einer zusätzlichen, gelungenen Ausstrahlungsprobe (ohne Modifikation) gehorcht und einfache Befehle ausführen kann; ansonsten jedoch greift es den Priester an, welcher es erst nach 1W4 KR vertreiben kann (durch die Gegenbeschwörung, welche nochmals 04 ZTP kostet), und in der Zwischenzeit die Angriffe des Elements irgendwie abwehren muß (nähere Angaben zum Windelement siehe "HINTERGRUNDWERK").

### Schutz vor Geschossen

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 0,5 KR  
Wirkungsdauer: 2W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Priester spricht ein paar Worte und deutet dabei auf den Gegner, der ihn bedroht (pro Stufe jeweils eine Kreatur); alle Angriffe mit Schuß- und Wurfaffen, welche von dieser Person ausgehen, unterliegen einer Modifikation von -8, da ein mystischer Wind die Geschosse vom Priester fortlenkt.

### Unbeseelter Flug

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 25 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Priester denkt an diesen Zauber und blickt den Gegenstand an, welchen er mit seiner Kraft bewegen will; dieser darf bis zur Größe einer geballten Faust sein und wird sich langsam, frei in der Luft schwebend, auf den Priester zubewegen.

### Giftige Schwaden

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: 1W4  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Priester denkt an den Zauber und deutet dabei auf sein Opfer, welches von herbeieilenden, giftigen Schwaden eingehüllt wird, die sich mit ihm bewegen und ihm pro KR automatisch 1W4 SP zufügen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Wandeln auf Wind

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Priester konzentriert sich und ist dann in der Lage, sich durch die Kraft seiner Gedanken frei in der Luft zu bewegen, also zu fliegen; pro Stufe des Priesters kann er sich auf diese Art 15 Fuß in die Höhe bewegen.

### IV. PRIESTER DER ERDE

#### Beschwörung der Erde

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 2W4 SR  
Schaden: 3W12  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Priester spricht einen Zauber aus und es erscheint ein Erd-element, welches ihm bei einer zusätzlichen, gelungenen Ausstrahlungsprobe (ohne Modifikation) gehorcht und einfache Befehle ausführen kann; ansonsten jedoch greift es den Priester an, welcher es erst nach 1W4 KR vertreiben kann (durch die Gegenbeschwörung, welche nochmals 04 ZTP kostet), und in der Zwischenzeit die Angriffe des Elements irgendwie abwehren muß (nähere Angaben zum Erd-element siehe "HINTERGRUNDWERK").

#### Steinhagel

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1 KR  
Schaden: 3W4  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: 500 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin  
Geschehen: Der Priester spricht kurze Worte und es entstehen in seiner Hand rasch anwachsende, glühende Gesteinsbrocken, welche er zielsicher auf ein beliebiges Wesen schleudern kann, wobei eine gewisse Anzahl von SP anfällt und der Schutzwert einer getragenen Rüstung auf gegnerischer Seite nicht zählt (der Gesteinsbrocken findet automatisch sein Ziel).

#### Erdbeben

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 1W10 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 05  
Radius: 250 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -  
Geschehen: Der Priester spricht eine lange Zauberformel und deutet auf die betroffene Kreatur; diese wird sofort von einem entstehenden Erdbeben, von dem nur sie betroffen ist, durchgeschüttelt, was Abzüge von -5 auf alle Kampfwerte und Zaubereianwendung bedeutet. Dieser Zauber wirkt auch bei übergroßen Kreaturen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Wand des Steines

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: 2W12  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 05  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Priester konzentriert sich auf diesen Zauber und deutet auf eine bestimmte Stelle (pro Stufe darf die Breite höchstens 15 Fuß betragen), woraufhin dort eine ebenso hohe wie breite Wand aus Gestein entsteht. Diese steinerne Wand ist absolut unbeweglich, aber jedes Wesen, das sie durchbricht (was für menschliche/menschenähnliche Wesen 1W12 SR pro Stufe des Priesters, für größere und stärkere Kreaturen nur die Hälfte der Zeit dauert), nimmt 2W12 SP durch fallendes Gestein hin.

### Fleisch zu Stein

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Radius: 15 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Priester spricht Worte der Macht und deutet auf sein Opfer, welches teilweise versteinert wird, so daß es sich nur noch sehr langsam und ungelenkt bewegen kann und Abzüge von -4 auf alle Kampfwerte erhält; dieser Zauber wirkt nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Wesen.

### Erdtarnung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 2W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so entdeckt es den Priester

Geschehen: Der Priester konzentriert sich auf diesen Spruch und passt sich dann, sofern er Kontakt zu fester Erde oder Gestein hat, perfekt seiner Umgebung an, so daß er nicht mehr zu entdecken ist; eine hastige Bewegung oder ein gesprochenes Wort bricht jedoch den Zauber.

### KAMPFWERTE DES PRIESTERS:

Waffenloser Kampf: AGC 8/PGC 4

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 4/PGC –

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 4/PGC 2

Zweihänder – AGC 6/PGC 4

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hieb Waffen – AGC 10/PGC 8

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Seher

*Hintergrund: Der Seher ist ein eher dubioser Charakter und eine von zahlreichen Legenden und Sagen umrankte Erscheinung; sehr oft tragen sie selbst auch noch viel dazu bei, daß ihr Ansehen und ihr Ruf als machtvolle Wahrsager und Beherrscher der übersinnlichen Mächte sich mehrt und weitergeleitet wird. Die Bevölkerung Meryllias wird aber dennoch nur in höchster Not einen Seher aufsuchen, da diese meist sehr abgelegen und unwirtlich ihr Dasein fristen und sich mit gezielt ausgestreuten Gerüchten selbst die meisten, oft allzu aufdringlichen und meist störenden, Gäste vom Hals zu halten. Denn ein Seher fühlt sich stets zu Höherem berufen und wird immer voranstreben auf seinem Weg zur Beherrschung seiner Magie, die er ebenso geschickt wie auch nutzbringend einzusetzen versteht. Aber war da nicht auch die Rede vom Seher als üblen Totenbeschwörer? Nun, wie so vieles, handelt es sich wohl hierbei auch nur um ein Gerücht...*

Grundwerte des SEHERS bei MUT und INTELLIGENZ 11!

#### Anfangsausrüstung für Seher:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Seher ererbt oder bereits durch seine Kunst erhalten hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hose, Mantel, Hemd und Schuhe), 6 Pechfackeln, Wanderstab, Decke, Schreibzeug, Gürteltasche.
2	Gute Kleidung (Hose, Mantel, Hemd und Stiefel sowie Seherrobe), 6 Pechfackeln, Wanderstab, Decke, Schreibzeug, Gürteltasche.
3	siehe 2), Streitkolben, Schwerer Dolch.
4	siehe 2), Streitkolben, Schwerer Dolch, Dolch.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Kristallkugel, außerdem statt gewöhnlichem Streitkolben ein Streitkolben +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Sehers: 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Legenden erzählen 35% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Gaukelei 45% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;  
Gift erkennen 35% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Pflanzenkunde 55% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Krankheit erkennen 40% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 20 MP

Gesellschaftlicher Status: 3

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 75 GM

Beschränkungen für Seher: dürfen keine schwerere Rüstung als den Schuppenpanzer tragen und keinen Eisenschild benutzen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Sehers entspricht Intelligenz + 3W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES SEHERS (mit 1W10 ermittelt):

#### Lesen

Art: geistig	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: erster Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 02	Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher konzentriert sich auf ihm unbekannte Schriftzeichen oder Runen und denkt an seinen Zauber, woraufhin er kurzzeitig in der Lage ist, alle diese Schriften lesen zu können; er kann mit diesem Spruch auch die Schriftzeichen der Runenmagie entziffern.

#### Geisterbeschwörung

Art: verbal/Gestik	Radius: variabel
Ausübungszeit: 5 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 2W10 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: variabel	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05/03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher ruft den Geist eines Wesens herbei, der ihm dann eine gewisse Zeit lang dienen muß; der Geist wird einfache Aufträge ausführen oder kämpfen bzw. den Seher schützen, aber immer nach einer Möglichkeit suchen, ihn betrügen zu können.

#### Orakel

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W10 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04/03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher muß sich vor dem Einschlafen auf diesen Spruch konzentrieren und wird dann in eine kurze Trance während seines Schlafens fallen, wobei er in die Zukunft blicken oder an einen weit entfernten Ort, eine bestimmte Person, Objekt etc. sehen kann, aber all dies nur in Rätseln und Andeutungen, die er sich nach dem Erwachen selbst ordnen muß; es ist durchaus möglich, daß viele der anderen Träume, die er in dieser Nacht hat, ebenfalls am Morgen in seinem Kopf herumspuken und deshalb eine genaue Auslegung unmöglich machen (nach Entscheidung des Moddermasters).

#### Aura

Art: verbal/Gestik	Radius: 15 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher spricht eine kurze Zauberformel und deutet auf ein Objekt, welches, falls es magischer Art ist oder selbst Magie innehat, kurz aufleuchtet und dem Seher die ungefähre Natur dieser Magie deutlich macht (so würde z. B. ein Flammenschwert aufleuchten und der Seher erfahren, daß es sich bei der Magie um Kampf und ein Element/Feuer, handelt).





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

### Illusion

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 3W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04/03

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so wird die Illusion schemenhaft

Geschehen: Der Seher konzentriert sich und läßt eine von ihm unabhängig agierende Illusion entstehen, welche bei der Berührung eines intelligenten Wesens vergeht, und lediglich das Auge des Betrachters narrt, da weder Geräusche, Gerüche oder sonstige Ausstrahlungen möglich sind.

### Große Illusion

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 05/04

Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so wird die Illusion schemenhaft

Geschehen: Der Seher konzentriert sich und läßt dann eine von ihm unabhängig agierende Illusion entstehen, welche bei der Berührung eines intelligenten Wesens vergeht und alle Sinne, bis auf eben den Tastsinn, narrt.

### Magiegespür

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 04/02

Radius: 1500 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher konzentriert sich und spürt dann anhand des Spruches, ob und wo sich der nächste magische Gegenstand bzw. magische Aura befindet, jedoch nur für sehr kurze Zeit und auch nur innerhalb eines gewissen Radius; magische Artefakte, die sich im selben Raum (Umkreis 10 Fuß) befinden, sind von diesem Spruch nicht betroffen.

### Gesinnung erspüren

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 0,5 KR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03

Radius: 15 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

Geschehen: Der Seher spricht leise die Formel auf und mustert seinen menschlichen oder zumindest menschenähnlichen Gegenüber genau; es wird ihm aufgrund dieses Zaubers klar werden, welche Emotionen sich gerade im Herzen des anderen befinden, wie z. B. Haß, Liebe, Freundschaft, Trauer etc. Dieser Spruch macht nur Gefühle klar, er zeigt keine Gedankengänge auf.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Geistesattacke

Art: verbal/Gestik

Ausübungszeit: 0,5 KR

Wirkungsdauer: 0,5 KR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -1

Benötigte ZTP: 05/03

Radius: 75 Fuß

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

Geschehen: Der Seher spricht laut eine Formel und deutet auf seinen Kontrahenten; kurz darauf setzt er seine Intelligenz als Waffe gegen diesen ein: Intelligenz +1WB = Schaden, wobei hier der Schutzwert von Rüstungen natürlich nicht berücksichtigt werden muß, sehr wohl aber magische Schutzzauber.

### Herrschaft über Untote

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 3W10 SR

Schaden: je nach Kreatur

Attributsprobe: -3

Benötigte ZTP: 05/04

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

Geschehen: Der Seher konzentriert sich und ruft innerhalb kürzester Zeit mehrere untote Wesen zu sich, die bei ihm materialisieren und ihn für geraume Zeit begleiten, und dies können sein:

W6	Kreatur
1-4	1W6 Skelette
5-6	1W6 Ghule

Diese Wesenheiten wurden aus ihren Gräbern und Grüften gerufen und tragen nur rostige bzw. schartige Waffen bei sich; sie werden nur einfache Befehle (wie "Angriff" oder "Flucht") verstehen und beim Ablauf der Wirkungsdauer des Spruches einfach wieder entschwinden.

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES SEHERS

(werden ab dem Alter von 20 Sonnen beherrscht):

**Beschwörung von Sterngestein:** der Seher muß in einer mond hellen, sternklaren Nacht an einen einsamen Ort, fernab jeglicher Zivilisation, wandern, und einen Platz im Walde suchen, wo ein gebündelter Mondstrahl genau auf einen unversehrten Baumstumpf fällt (20%-Chance plus der Intelligenz des Sehers je Nacht, einen solchen Ort zu finden); dort muß er einen großen Edelstein plazieren, der unter einer rituellen Zauberformel (einmalige Kosten von 10 ZTP) bald schon zu verschwinden beginnt, einfach aufgelöst durch das Mondlicht (Wert des Edelsteins: ca. 350 bis 400 Goldmünzen). Kurz darauf wird eine funkelnde Kugel aus Sterngestein auf dem Baumstumpf materialisieren (es besteht eine 30%-Chance weniger der Intelligenz des Sehers, daß dies nicht geschieht) und kann vom Seher zu sich genommen werden. Dieses Sterngestein, in dieser Form auch gerne als Kristallkugel bezeichnet, hat folgende Eigenschaften:

- Es kann dreimal pro Tag mit fahlgelbem Licht erstrahlen (Radius 10 Fuß) um dunkle Örtlichkeiten zu erhellen.
- Es kann dreimal pro Tag auf Wunsch des Sehers anzeigen, ob Untote oder Dämonen in der Nähe sind (Radius 150 Fuß) und leuchtet in diesem Falle fahlrot.
- Es wirkt als Verstärker für die Sprüche des Sehers, so daß diese ihn nurmehr die zweite Zahl kosten (Angabe hinter dem Querstrich).
- Es kann einmalig als unfehlbares Geschoß dienen, welches Gegner automatisch trifft, dann explodiert und somit 3W10 SP verursacht, wonach es jedoch hoffnungslos zerstört ist; die Splitterwirkung kostet Umstehende ebenfalls 1W10 SP, der Seher selbst ist jedoch hiergegen absolut immun.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### KAMPFWERTE DES SEHERS:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 4/PGC –

Schußwaffen – AGC 6/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 8/PGC 6

Zweihänder – AGC 4/PGC 2

Stichwaffen – AGC 8/PGC 6

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4



### Sklave

**Hintergrund:** Der Sklave oder Leibeigene ist die niedrigste Gesellschaftsform auf Meryllia, in die man hineingeboren werden kann, und dementsprechend ist auch das Ansehen des Sklaven. Generell muß zwischen zwei Arten von Sklaven unterschieden werden - da wären einmal jene, welche für jede Drecksarbeit herhalten müssen, schlecht behandelt und gefoltert werden und nicht sehr alt werden; dies sind die wahren, armseligen Sklaven. Die andere Art, welche wohl besser mit Leibeigener umschrieben wird, wird von ihren Besitzern besser behandelt und genießt fast alle Vorzüge des Bürgerstandes, abgesehen natürlich von dem eisernen Ring um den Hals, denn dieser ist allen Sklaven zu eigen. Aber egal, um welche Art es sich handelt, Sklaven gibt es wie Sand am Meer und oft werden sie auch danach behandelt...

**Grundwerte des Sklaven** - bei allen Attributen Wert 10 oder darunter (dann wird automatisch diese Figur gespielt)!

#### Anfangsausrüstung für Sklaven:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Sklave ererbt oder bereits im Laufe seines Lebens erhalten hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	-----
2	Derbe Kleidung (Hemd und Hose), Decke, kleiner Sack.
3	siehe 2), Messer.
4	siehe 2), Messer, Dolch.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Haustier (nach Wahl), verdoppelte Anzahl aller Münzen

**Anfangskapital des Sklaven:** 1W10 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

**Gesang** 30% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;

**Gaukelei** 35% + fünf Punkte ab Aussehenswert 13;

**Taschendiebstahl** 30% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;

**Liebeskünste** 30% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert, Aussehenswert und Ausstrahlungswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 15 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 1

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** nur Kauf möglich.

**Beschränkungen für Sklaven:** dürfen keinerlei Rüstung oder Schild oder Waffe benutzen.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Sklaven entspricht Glück + 1W4

### ZAUBERSPRÜCHE DES SKLAVEN (mit 1W6 ermittelt):

#### Gift erspüren

Art: geistig/Gestik                      Radius: Berührung  
Ausübungszeit: 1 SR                      Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 1 KR                      Zuordnung: positive Magie  
Schaden: keiner                            Einordnung: erster Grad der Mystik  
Attributsprobe: -2                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 03                        Sonstiges: -  
Geschehen: Der Sklave deutet auf einen Teil des Essens und konzentriert sich auf den Zauber, der ihm aufzeigt, ob dieses spezifische Nahrungsmittel mit irgendeiner Art von Gift behaftet ist.

#### Nahrung erhalten

Art: verbal/Gestik                        Radius: Berührung  
Ausübungszeit: 1 SR                      Benötigte ZTP: Nahrungsmittel  
Wirkungsdauer: 1W10 Licht/Dunkel    Zuordnung: positive Magie  
Schaden: keiner                            Einordnung: erster Grad der Mystik  
Attributsprobe: -3                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 04                        Sonstiges: -  
Geschehen: Der Sklave deutet auf eine größere Menge an Nahrungsmitteln (pro Stufe so viel, wie eine Person einen Viertelmond lang benötigen würde) und spricht dabei den Zauber, welcher alle Nahrung für die Dauer des Spruches vor dem Verrotten hindert.

#### Festmahl

Art: geistig                                Radius: 30 Fuß  
Ausübungszeit: 10 SR                      Benötigte Utensilien: Nahrungsmittel  
Wirkungsdauer: permanent              Zuordnung: positive Magie  
Schaden: keiner                            Einordnung: erster Grad der Mystik  
Attributsprobe: -4                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 05                        Sonstiges: -  
Geschehen: Der Sklave konzentriert sich auf den Spruch und kann somit aus Nahrungsmitteln, Gewürzen etc. ohne Zuhilfenahme anderer Mittel (z. B. Feuer) ein schmackhaftes Mahl zusammenstellen.

#### Schutz

Art: geistig/Gestik                        Radius: selbst  
Ausübungszeit: 2 KR                      Benötigte Utensilien: keine  
Wirkungsdauer: 1W8 SR                      Zuordnung: neutrale Magie  
Schaden: keiner                            Einordnung: erster Grad der Mystik  
Attributsprobe: -1                        Magieresistenzwurf: nein  
Benötigte ZTP: 03                        Sonstiges: -  
Geschehen: Der Sklave konzentriert sich und macht beschwörende Handbewegungen; kurz darauf entsteht um ihn eine unsichtbare Schutzsphäre, welche gegen alle herkömmlichen, nichtmagischen Waffen schützt und den Schutzwert seiner Kleidung um 2 Punkte erhöht.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

### Schutz vor Zauberwerk

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Sklave denkt an diesen Zauber und deutet dabei auf seine Brust; kurz darauf entsteht ein schimmerndes Kraftfeld um ihn, welches ihm einen einmaligen Schutz von 1W10 Punkten gegen den Angriff mit entweder einer magischen Waffe oder einem Spruch gibt.

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

### Ätheraler Dolch

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W6 SR  
Schaden: 1W4+1  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Sklave spricht ein paar kurze Worte und deutet auf seinen Gegner, woraufhin aus seinem Geist eine Art ätheraler Dolch entsteht, den er gegen seinen Feind während der Wirkungsdauer des Spruches lenken kann, und zwar mit einem Angriff pro KR, wobei der Dolch als magische Waffe gehandhabt wird, die Rüstungen nichtmagischer Art durchdringt (normale Kampfwerte des Sklaven bei Stichwaffen).

Radius: 100 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

### KAMPFWERTE DES SKLAVEN:

Waffenloser Kampf: AGC 4/PGC -

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen - AGC 4/PGC -

Schußwaffen - AGC 4/PGC -

Stumpfe Waffen - AGC 6/PGC 4

Zweihänder - AGC 4/PGC 2

Stichwaffen - AGC 6/PGC 4

Hiebwaffen - AGC 6/PGC 4



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Söldner

**Hintergrund:** Der Söldner (bisweilen auch als Waffenknecht bezeichnet) ist ein oft verbissener, schlagkräftiger Geselle, welcher nicht sehr oft in Gesellschaft weilt und sich sein Geld durch die Erledigung von Aufträgen verdient, wovon nicht wenige sehr gefährlicher Art sind. Dies und der weitverbreitete Ruf des Söldners, ein harter Zeitgenosse und Krieger zu sein, haben ihn schon fast zu einer lebenden Legende gemacht, obwohl dieser Menschenschlag nicht unbedingt zu jenen zählt, mit denen der normale Bürger sich umgibt oder sich in einer Schenke sehen läßt. In Meryllia gibt es sehr viele Söldner, da auf dieser Welt niemals überall Frieden herrscht, ganz im Gegenteil; Krieg wütet fast ständig durch die Lande und der Krieg zieht Söldner an wie das Licht die Motte...

Grundwerte des SÖLDNERS bei STÄRKE und REAKTION 10!

#### Anfangsausrüstung für Söldner:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Söldner ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hemd, Jacke, Hose und Schuhe), 10 Pechfackeln, Rucksack, 30 Fuß Seil, Decke.
2	Gute Kleidung (Hemd, Jacke, Hose, Handschuhe und Stiefel sowie Söldnerrobe), 10 Pechfackeln, Rucksack, 30 Fuß Seil, Brecheisen, Decke, kleines Zelt.
3	siehe 2), Morgenstern I, Kurzschwert.
4	siehe 2), Morgenstern I, Kurzschwert, Handarmbrust und 10 Bolzen.
5	siehe 4), Lederrüstung, Holzschild.
6	siehe 5), Streitroß, außerdem statt gewöhnlichem Morgenstern I ein Morgenstern I +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichem Holzschild ein Holzschild +1 (Angriffsabzug), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

**Anfangskapital des Söldners:** 1W8 Goldmünzen, 2W8 Silbermünzen, 3W8 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Geschossen ausweichen 40% + fünf Punkte ab Reaktionswert 13;  
Taschendiebstahl 45% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 35% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 40% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

**Anfangswert der Moralpunkte:** 18 MP

**Gesellschaftlicher Status:** 3

**Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2):** 90 GM

**Beschränkungen für Söldner:** dürfen keine Eisenrüstung und keinen Eisenschild benutzen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Söldners entspricht Stärke + 2W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES SÖLDNERS (mit 1W6 ermittelt):

#### Scharfe Klinge

Art: verbal	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: Waffe(n)
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Söldner spricht Worte der Macht und kann somit die Schadenswerte jeglicher Hieb- und Stichwaffe in seiner Umgebung (siehe Radius) um das Doppelte erhöhen (pro Stufe jeweils eine Waffe); diese zählt als magische Waffe mit all ihren Vorzügen.

#### Klares Auge

Art: geistig/Gestik	Radius: 15 Fuß
Ausübungszeit: 4 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Söldner konzentriert sich auf diesen Spruch und deutet auf ein Objekt oder ein Wesen bzw. ein kleines Gebiet (jeweils 3 Fuß Umkreis pro Stufe des Söldners) und es wird dann ihm, und nur ihm allein, offenbar werden, ob dies eine Täuschung oder Illusion ist und er wird das wahre Aussehen erkennen.

#### Untotenerschaffung

Art: verbal/Gestik	Radius: Berührung
Ausübungszeit: 10 SR	Benötigte Utensilien: Leichnam
Wirkungsdauer: 1W20 Licht/Dunkel	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: sechster Grad der Mystik
Attributsprobe: -4	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Söldner spricht zaubertätige Worte und muß dabei einen Leichnam menschlicher Art berühren, der noch nicht sehr lange tot sein darf (ein Licht/Dunkel pro Stufe des Anwenders); dieser dient dem Söldner bis zum Ablauf der Wirkungsdauer des Spruches bis hin zu Selbstzerstörung, jedoch mit der Hälfte all seiner Attributswerte (zu Lebzeiten) und allen Nachteilen für untote Kreaturen - nach Ablauf der Zauberdauer zerfällt der Leichnam. Es ist immer nur die Kontrolle über einen Untoten möglich.

#### Suchender Schrecken

Art: verbal	Radius: 30 000 Fuß
Ausübungszeit: 5 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W10 Licht/Dunkel	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W8	Einordnung: fünfter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so findet ihn die Kreatur nicht

**Geschehen:** Der Söldner intoniert eine lange Zauberformel und einige Zeit später erscheint eine leicht sichtbare Kreatur, welche unter seiner geistigen Kontrolle steht; dieses Wesen besitzt sämtliche Werte des Söldners (außer Magie) und kann ausgesandt werden, um einen flüchtigen Feind zum Söldner zu bringen. Aufgrund seiner fast vollständigen Unsichtbarkeit erhält sein Gegner einen Angriffsabzug von -3, es schlägt zweimal pro KR mit bloßen Fäusten zu (1W8 SP) und wird pro Licht/Dunkel immer wieder erscheinen, falls es getötet werden sollte, um seinen Auftrag auszuführen, solange, bis die Wirkungsdauer







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

des Spruches abläuft. Dieser suchende Schrecken kann sich frei nach Willen teleportieren, aber falls er seinen Gegner nicht findet, so greift er seinen Erschaffer an.

### Vorsichtiger Schlaf

Art: geistig

Radius: selbst

Ausübungszeit: 2 KR

Benötigte Utensilien: keine

Wirkungsdauer: 1 Licht/Dunkel

Zuordnung: neutrale Magie

Schaden: keiner

Einordnung: zweiter Grad der Mystik

Attributsprobe: -1

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 02

Sonstiges: -

Geschehen: Der Söldner konzentriert sich vor dem Einschlafen auf diesen Spruch, welcher folgende Wirkung hat: falls sich ein Wesen von mindestens menschlicher Größe ihm weiter als 30 Fuß nähert, erwacht der Söldner voll kampfbereit, hat aber trotzdem während des Schlafes regeneriert.

### Schnelle Hand

Art: geistig

Radius: selbst

Ausübungszeit: 1 KR

Benötigte Utensilien: Waffe beliebiger Art

Wirkungsdauer: 4W10 SR

Zuordnung: neutrale Magie

Schaden: keiner

Einordnung: erster Grad der Mystik

Attributsprobe: 0

Magieresistenzwurf: nein

Benötigte ZTP: 02

Sonstiges: -

Geschehen: Der Söldner konzentriert sich kurz auf diesen Zauber und dieser tritt wenig später in Kraft; während der Wirkungsdauer des Spruches wird ihm seine derzeit getragene Waffe blitzschnell in die Hand springen, falls er es wünscht, so daß er bei jedem Kampf die Initiative hat und in dieser Beziehung nicht überrascht werden kann.

### KAMPFWERTE DES SÖLDNERS:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 8/PGC 4

Schußwaffen – AGC 8/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 12/PGC 10

Zweihänder – AGC 6/PGC 4

Stichwaffen – AGC 6/PGC 4

Hiebwaffen – AGC 10/PGC 8

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Wächter

*Hintergrund: Der Wächter ist eine Art von bezahlbarem Söldner, welcher sich meist für Schutzdienste verdingen läßt und seinem Anwerber gegenüber relativ loyal ist; dennoch handelt es sich bei Wächtern um geheimnisumwitterte, gefürchtete Gestalten, welche niemals genau der guten oder der bösen Seite zuzuordnen sind, sondern vielmehr meist nach ihrem eigenen Vorteil agieren und handeln. Doch auch hier gibt es Ausnahmen, und einen Wächter zum Freund zu haben ist sicherlich sehr viel wert, denn all die Gerüchte um seine Kampfeskraft und machtvolle Magie sind keineswegs aus dem Nichts entstanden; ein Wächter als Feind jedoch vergisst niemals erlittenes Unrecht oder Schmach und er ist unermüdlich bei der Verfolgung seiner Gegner, so unermüdlich, daß kaum ein Verfolgter einem von ihnen jemals entkommen ist. Somit zählt also ein Wächter zu jenen Wesen, welche auf keinen Fall zu unterschätzen sind, und seine Rache ist oftmals mehr als grausam...*

Grundwerte des WÄCHTERS bei STÄRKE und AUSSTRAHLUNG 11!

#### Anfangsausrüstung für Wächter:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Wächter ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hemd, Hose, Stiefel und Umhang), Ledertasche, 4 Pechfackeln, 30 Fuß Seil, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hemd, Hose, Stiefel, Handschuhe und Umhang sowie Wächterrobe), Ledertasche, 4 Pechfackeln, 30 Fuß Seil, Wasserschlauch, kleines Zelt, 10 Kletterhaken, Decke.
3	siehe 2), Breitschwert, Schwere Armbrust.
4	siehe 2), Breitschwert, Schwere Armbrust, Schwerer Dolch.
5	siehe 4), Ringelpanzer, Holzschild.
6	siehe 5), Streitroß, außerdem statt gewöhnlichem Breitschwert Breitschwert +1 (Schaden und Kampfwerte), sowie statt gewöhnlichem Schweren Dolch ein Schwerer Dolch +2 (Schaden), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Wächters: 1W10 Goldmünzen, 2W10 Silbermünzen, 3W10 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 35% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 50% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 55% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 45% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Krankheit erkennen 40% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Spuren lesen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 18 MP

Gesellschaftlicher Status: 3

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 75 GM

Beschränkungen für Wächter: dürfen keine Eisenrüstung und Eisenschild tragen.







# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Wächters entspricht Ausstrahlung + 2W6

### ZAUBERSPRÜCHE DES WÄCHTERS (mit 1W6 ermittelt):

#### Brüder des Schwertes

Art: verbal/Gestik	Radius: variabel
Ausübungszeit: 10 SR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: permanent	Zuordnung: positive Magie
Schaden: keiner	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Wächter kann mit diesem Spruch einen engen Freund zu einem Bruder des Schwertes machen; dazu muß er diesem in die Augen sehen können (wenn dieser überhaupt einverstanden ist), und eine lange Zauberformel sprechen, dann mit einer Waffe sein Handgelenk und das seines Gefährten ritzen, um die Blutströme zu vereinigen. Fortan sind beide Brüder des Schwertes und haben somit folgende Vorteile: sie können über eine unbegrenzte Entfernung ihre Gedanken (nicht mehr Worte als Intelligenzwert pro Tag) senden; sie spüren, wenn ihr Bruder in Gefahr ist und wer dies verursacht hat; falls sie im Kampfe zusammen sind, so erhalten sie einen Zuschlag von +1 auf alle Kampfwerte; wenn einer der beiden nicht mehr genügend ZTP für einen Zauber hat, so können sie sich gegenseitig ZTP "übergeben" und erhalten, sofern sie zusammen sind, einen Modifikator von +2 auf ihre Zauberei. Falls aber einer der beiden etwas gegen seinen Bruder unternimmt, direkt oder indirekt, so wird dieser es wissen und kann dann jederzeit die Bruderschaft lösen; falls der Zauber mißlingt, so sind zwar ZTP verloren, aber ansonsten geschieht nichts.

#### Klinge des Krieges

Art: verbal	Radius: 100 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: Hiebwappe
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 04	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Wächter spricht ein paar Worte der Zauberformel und sofort erhöhen sich die Angriffswerte aller Klingenwaffen im Radius des Spruches um +1, desweiteren ihre Schadenswirkung um das Doppelte (jeweils eine Waffe pro Stufe des Wächters).

#### Kugelblitz

Art: verbal/Gestik	Radius: 500 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: 1W10	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -4	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Wächter spricht einige Worte der Macht und sofort erscheint neben ihm ein blau leuchtender, knisternder Kugelblitz, den dieser mittels einer Handbewegung auf ein Opfer lenken kann; nach dem Einschlag verschwindet der Kugelblitz jedoch nicht unbedingt sofort wieder, sondern kehrt zum Wächter zurück (die erwürfelte Wirkungsdauer gibt an, wie oft, wobei gilt: KR=Angriff), um nochmals eingesetzt zu werden. Rüstungen schützen in diesem Falle nicht im geringsten.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Lohe der Götter

Art: geistig

Ausübungszeit: 2 KR

Wirkungsdauer: 1W6 SR

Schaden: 1W8

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: selbst

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: positive Magie

Einordnung: fünfter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Wächter schickt ein gedankliches Gebet zu den Göttern, welches mit einer goldenen, wabernden Lohe belohnt wird, die sich auf die Waffe des Wächters legt und dieser gegen alle untoten Kreaturen (Ghule, Geister, Schatten usw.) sowie Dämonen, einen Kampfbeschlag von 1W8 SP bringt. Auf Kommando kann die Lohe auch abgefeuert werden, wobei sie zwar erlischt, aber dafür auf jeden Fall trifft (Schaden = 2W8).

### Hauch des Todes

Art: verbal

Ausübungszeit: 1 KR

Wirkungsdauer: 1W6 KR

Schaden: siehe unten

Attributsprobe: -2

Benötigte ZTP: 04

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: negative Magie

Einordnung: dritter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: ja

Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Wächter spricht einige kurze Worte und kann dann seinen Gegner im Kampfgetümmel eine Wolke magischen Gases, die er durch seinen Mund ausstößt, entgegenschleudern; dieses Gas verursacht beim ersten Einatmen 1W6 SP und umgibt den Gegner dann für die weitere WD des Spruches fest, wobei es pro weiterer KR weitere 1W4 SP zufügt. Dieser Spruch wirkt nur bei menschlichen oder menschenähnlichen Wesen.

### Magische Queste

Art: geistig

Ausübungszeit: 1 SR

Wirkungsdauer: 1W20 Licht/Dunkel

Schaden: keiner

Attributsprobe: -4

Benötigte ZTP: 05

Radius: variabel

Benötigte Utensilien: keine

Zuordnung: neutrale Magie

Einordnung: fünfter Grad der Mystik

Magieresistenzwurf: nein

Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Wächter konzentriert sich auf diesen Spruch und das Wesen, welches er verfolgt, von dem er das ungefähre Aussehen, Verhaltensweisen usw. kennen muß; wie ein rotes Band erscheint dann vor ihm der Pfad, welchen diese Kreatur genommen hat, und er wird ihr auf jeden Falle folgen können, solange, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft oder er das Wesen gefunden hat. In dieser Zeit kann der Wächter zwar kämpfen, aber keine anderen Zauber mehr ausführen, oder er verliert die Spur für immer.

### KAMPFWERTE DES WÄCHTERS:

Waffenloser Kampf: AGC 12/PGC 8

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 8/PGC 4

Schusswaffen – AGC 12/PGC 2

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 8/PGC 6

Stichwaffen – AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen – AGC 12/PGC 10

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Waldläufer

*Hintergrund: Der Waldläufer ist ein Charakter, welcher die stille Abgeschiedenheit der Wälder dem lauten Treiben der Städte und Dörfer vorzieht; er ist bewandert in der Kunde des Forstes und weiß um viele Dinge, welche anderen Wesen von außerhalb des Waldes für immer verschlossen bleiben. Der Waldläufer ist ein demzufolge auch ein verschlossener Einzelgänger und deshalb den meisten anderen Bewohnern Meryllias suspekt; oft wird ihm mit Mißtrauen begegnet, aber es gibt auch viele Kreaturen, die ihm gegenüber sehr positiv reagieren, und es sollen schon seltene Fälle vorgekommen sein, in denen ein Waldläufer eine Elfe zur Frau genommen hat. Überhaupt gehen viele Gerüchte und Legenden um den Waldläufer um, von denen natürlich nur die Hälfte wahr sind, andererseits stimmt auch vieles davon und wer vermag schon zu sagen, was er wirklich dort in diesen dunklen Wäldern tut...*

Grundwerte des WALDLÄUFERS bei GESCHICKLICHKEIT und REAKTION 11!

#### Anfangsausrüstung für Waldläufer:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Waldläufer erbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens verdient hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hemd, Hose, Cape und Schuhe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch.
2	Gute Kleidung (Hemd, Hose, Cape, Handschuhe und Stiefel sowie Waldläuferrobe), Rucksack, Öllampe mit Öl, Wasserschlauch, Flöte, kleines Zelt.
3	siehe 2), Schwerer Dolch, Langbogen und 10 Pfeile.
4	siehe 2), Schwerer Dolch, Langbogen und 10 Pfeile, Wurfspieß.
5	siehe 4), Lederrüstung.
6	siehe 5), Reitpferd (erfahren), außerdem statt normalem Langbogen ein Langbogen +2 (Trefferwahrscheinlichkeit), verdoppelte Anzahl aller Münzen.

Anfangskapital des Waldläufers: 1W6 Goldmünzen, 2W6 Silbermünzen, 3W6 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Legenden erzählen 45% + fünf Punkte ab Ausstrahlungswert 13;  
Instrument beherrschen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schleichen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 60% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Pflanzenkunde 65% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Wunden behandeln 50% + fünf Punkte ab Intelligenzwert 13;  
Spuren lesen 55% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 24 MP

Gesellschaftlicher Status: 4

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 70 GM

Beschränkungen für Waldläufer: dürfen keine Eisenrüstung und keinen Eisen Schild benutzen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Waldläufers entspricht Geschicklichkeit + 2W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES WALDLÄUFERS (mit 1W8 ermittelt):

#### Steiniger Lauf

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Waldläufer denkt an diesen Zauberspruch und ist dann dazu in der Lage, auf unwegsamem Gelände ebenso schnell wie auf ebenem Boden zu laufen.

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

#### Pfad verbergen

Art: geistig  
Ausübungszeit: 5 KR  
Wirkungsdauer: 2W10 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Waldläufer konzentriert sich auf diesen Zauber und stellt sich vor seinem geistigen Auge das Bild seiner verursachten Spuren oder die seiner Begleiter vor, welche dann für einige Zeit vor den Augen etwaiger Verfolger verwischt werden.

Radius: 1000 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

#### Stille Bewegung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W8 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Waldläufer bewegt sich bei Konzentration auf diesen Spruch in freier Natur für die Ohren menschlicher und menschenähnlicher Wesen absolut lautlos.

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

#### Waldwall

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Waldläufer spricht eine Zauberformel auf und deutet auf seine Gegner, die sich aber in einem Wald befinden müssen; daraufhin entsteht um sie eine Mauer aus stark ineinander verflochtenen Baumstämmen und Ästen, die nur sehr schwer durchbrochen werden kann (für menschlichen/menschenähnliche dauert ein Versuch 3W6 SR, für größere, stärkere Kreaturen 2W6 SR). Nach Ende der Wirkungsdauer verfällt der Wald in seine ursprüngliche Form zurück.

Radius: 300 Fuß  
Benötigte Utensilien: Äste, Bäume  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: dritter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: ja  
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Treffsicherheit

Art: geistig  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1 KR  
Schaden: je nach Waffe  
Attributsprobe: -3  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Waldläufer konzentriert sich auf diesen Zauber und auf seinen anvisierten Gegner, woraufhin er auf alle Angriffe mit Schuß- und Wurfaffen einen Zuschlag von +3 erhält, außerdem wird der Schaden der Waffe verdoppelt.

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: Bogen  
Zuordnung: negative Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

### Tarnung

Art: geistig  
Ausübungszeit: 2 KR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -2  
Benötigte ZTP: 04  
Geschehen: Der Waldläufer konzentriert sich auf diese Zauberei und passt sich in freier Natur seiner Umgebung so perfekt an, daß man ihn nur noch durch Zufall (mißlungene Glücksprobe +5) entdecken kann; dies gilt nicht für übermenschliche Kreaturen.

Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

### Jagdglück

Art: verbal  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: 2W6 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Waldläufer spricht ein paar Worte aus und spürt dann, ob sich in seiner Nähe jagdbares Wild aufhält; außerdem führt ihn die Anwendung dieses Spruches zu diesem Wild hin, womit die Wirkungsdauer vorzeitig endet.

Radius: 1000 Fuß  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

### Baum der Kraft

Art: verbal/Gestik  
Ausübungszeit: 1 SR  
Wirkungsdauer: permanent  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Geschehen: Der Waldläufer spricht einige beruhigende Worte und berührt einen lebenden Baum, woraufhin ihm von diesem aus wohltuende Kraft durchströmt und ihm 1W6 LP zurückbringt (nicht über den Anfangswert hinaus).

Radius: Berührung  
Benötigte Utensilien: Baum beliebiger Art  
Zuordnung: positive Magie  
Einordnung: vierter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

### KAMPFWERTE DES WALDLÄUFERS:

Waffenloser Kampf: AGC 10/PGC 6

### Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfaffen – AGC 8/PGC 4  
Schußwaffen – AGC 14/PGC 4  
Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4  
Zweihänder – AGC 2/PGC –  
Stichwaffen – AGC 8/PGC 6  
Hiebaffen – AGC 5/PGC 3



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

### Wechselbalg

*Hintergrund: Der Wechselbalg ist ein Wesen, das in fast allen Teilen Meryllias, meist zu Unrecht, gejagt und verfolgt wird; die einzigartige Fähigkeit, seine Gestalt nach Wunsch verändern zu können, hat ihn schon bald zu einem noch krasserem Außenseiter als den Gestaltwandler gemacht, da bei ihm vor allem typische Merkmale für einen Wechselbalg, so. z. B. charakteristische Gesichtszüge und Gesten, vorhanden sind. Wegen der offenen Ablehnung vieler Völker müssen Wechselbalge oft die Öffentlichkeit meiden und im Geheimen arbeiten, aber fast wie zum Ausgleich für all diese Nachteile sind die Zaubersprüche dieses seltsamen Gesellen gefürchtet und geachtet, und seine Fähigkeit zur Wandlung der Gestalt ist natürlich auch nicht zu verachten. Also ist Vorsicht angebracht, bevor eine leichtfertige Beleidigung ausgesprochen wird...*

Grundwerte des WECHSELBALGS bei AUSSTRAHLUNG und GLÜCK 12!

#### Anfangsausrüstung für Wechselbalge:

Es wird anhand der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wieviel der Wechselbalg ererbt oder sich bereits im Laufe seines Lebens zusammengesucht hat (es wird einmal mit W6 gewürfelt).

W6	Ausrüstung
1	Derbe Kleidung (Hosenrock, Jacke, Hemd und Schuhe), Rucksack, 10 Pechfackeln, 30 Fuß Seil.
2	Gute Kleidung (Hosenrock, Jacke, Hemd und Stiefel sowie Wechselbalgrobe), Rucksack, 10 Pechfackeln, Wasserschlauch, 30 Fuß Seil, Decke.
3	siehe 2), Kriegsspieß.
4	siehe 2), Kriegsspieß, 2 Dolche.
5	siehe 4), Waffenrock.
6	siehe 5), Esel, außerdem statt normalem Kriegsspieß ein Kriegsspieß +1 (Schaden und Kampfwerte), verdoppelte Anzahl der Münzen.

Anfangskapital des Wechselbalgs: 1W4 Goldmünzen, 2W4 Silbermünzen, 3W4 Kupfermünzen.

#### TALENTE:

Schleichen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Schlösser öffnen 40% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Verbergen 65% + fünf Punkte ab Geschicklichkeitswert 13;  
Gift erkennen 35% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13;  
Krankheit erkennen 30% + fünf Punkte ab Weisheitswert 13.

Anfangswert der Moralpunkte: 16 MP

Gesellschaftlicher Status: 2

Kosten für Spezialisten (pro Stufe x 2): 45 GM

Beschränkungen für Wechselbalge: dürfen keinerlei schwere Rüstung tragen, höchste Rüstung ist der Waffenrock (kein Eisenschild erlaubt).





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Anfangswert der Zaubertalentpunkte (ZTP)  
des Wechselbalgs entspricht Glück + 2W10

### ZAUBERSPRÜCHE DES WECHSELBALGS (mit 1W6 ermittelt):

#### Dimensionswechsel

Art: geistig	Radius: selbst
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 SR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: 0	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Wechselbalg konzentriert sich und bald schon zeigt der Zauber seine Wirkung; der Wechselbalg tritt andauernd von der jetzigen Dimension in eine andere über, so daß er manchmal voll zu sehen (und zu treffen) ist, manchmal aber auch nicht, wobei sich seine Rüstung wie von selbst bewegt. Dies bedeutet im Kampf Abzüge von -3 für alle Gegner (außer solche von gewaltiger Größe) auf all deren Kampfwerte, desweiteren schützt den Wechselbalg sein Dimensionswechsel auch vor dennoch erzielten Treffern, denn bei einer 1 bis 6 auf dem W20 hat der Schlag den Wechselbalg in seiner nichtexistenten Form getroffen und fügt deshalb keinen Schaden zu (pro Stufe kommt zum Grundwert ein Zuschlag von +1/2, also alle zwei Stufen +1).

#### Atem der Kälte

Art: geistig	Radius: 30 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1 KR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: siehe unten	Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -1	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 03	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so nimmt es nur halben Schaden hin

**Geschehen:** Der Wechselbalg denkt kurz an den Zauberspruch und kann dann einen eisigen Atem ausstoßen, welcher sämtliche normale Feuer und offene Flammen im Radius des Spruches erlöschen läßt; im Kampf bringt der Atem der Kälte 1W10 SP gegen jeden normalen Gegner, gegen Feuerkreaturen jedoch doppelten Schaden.

#### Schatten des Feindes

Art: verbal/Gestik	Radius: 100 Fuß
Ausübungszeit: 2 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W4 SR	Zuordnung: negative Magie
Schaden: je nach Waffe	Einordnung: vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3	Magieresistenzwurf: nein
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: -

**Geschehen:** Der Wechselbalg legt diesen Spruch auf ein menschliches oder menschenähnliches Opfer, wobei er Blickkontakt zu ihm haben und auf es deuten muß; sofort wird der Schatten dieser Kreatur auf magische Weise belebt und greift den Besitzer an, und zwar mit den gleichen Kampfwerten und Waffen, aber ohne jegliche Magie. Der Schatten (mit den Werten des Besitzers) verschwindet nach Ende der Wirkungsdauer oder wenn der Kampf beendet ist, egal, wie er ausgeht.

#### Mystisches Leuchten

Art: geistig	Radius: 15 Fuß
Ausübungszeit: 1 KR	Benötigte Utensilien: keine
Wirkungsdauer: 1W6 KR	Zuordnung: neutrale Magie
Schaden: keiner	Einordnung: dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -4	Magieresistenzwurf: ja
Benötigte ZTP: 05	Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt so zeigt der Spruch keine Wirkung

**Geschehen:** Der Wechselbalg konzentriert sich auf diesen Zauber und läßt dadurch eine Art magisches Licht über sich erscheinen, das allen magiebegabten



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

Wesen mit mehr als sechs beherrschten Zaubersprüchen einen Abzug von (evtl. zusätzlichen) -4 Punkte auf ihre ZT-Probe bei Anwendung eines Zaubers bringt, da sie so von diesem Licht fasziniert sind. Die Kampfwerte der Zauberkundigen sinken jeweils um -2 Punkte; dieser Spruch wirkt nur bei menschlichen Wesen.

### Unsichtbares entdecken

Art: verbal  
Ausübungszeit: 3 KR  
Wirkungsdauer: 2W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: -1  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: selbst  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Wechselbalg spricht einige kurze Worte und ist dann in der Lage, alle auf irgendeine Art und Weise unsichtbaren Gegenstände oder Wesen zu entdecken; diese Wirkung hält bis zum Ende der Wirkungsdauer des Spruches an.

### Schattenlichter

Art: geistig/Gestik  
Ausübungszeit: 1 KR  
Wirkungsdauer: 1W4 SR  
Schaden: keiner  
Attributsprobe: 0  
Benötigte ZTP: 03  
Radius: variabel  
Benötigte Utensilien: keine  
Zuordnung: neutrale Magie  
Einordnung: zweiter Grad der Mystik  
Magieresistenzwurf: nein  
Sonstiges: -

Geschehen: Der Wechselbalg konzentriert sich auf diesen Zauber und deutet auf seinen Gegner, welcher sofort von einer irrlichternden Aura aus stark strahlendem, bläulichen Licht umgeben wird, welches diesen irritiert und verwirrt (pro Stufe kann der Wechselbalg jeweils eine Kreatur so verzaubern); diese Verwirrung bringt Abzüge auf alle Kampfwerte von -2, wovon auch die Gefährten des Wechselbalgs profitieren können. Dieser Spruch wirkt nicht gegen magische oder übernatürliche Kreaturen (z. B. Dämonen und Drachen).

### SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DES WECHSELBALGS (mit 1W3 ermittelt und festgelegt):

Der Wechselbalg versteht es, sich höchstensfalls in drei verschiedene Kreaturen zu verwandeln, wobei dieser Vorgang jedes Mal sehr schmerzhaft ist und den Wechselbalg bei jeder Transformation einen Punkt seiner Lebensenergie kostet; er hat in jeder Form gewisse Vor- und Nachteile, aber es kommt nur zu oft vor, daß diese Fähigkeit einen Wechselbalg vor dem Tode bewahrt...

#### WOLFSKREATUR

Diese Verwandlung dauert eine KR und transformiert den Wechselbalg in einen Werwolf, der nur von magischen oder silbernen Waffen getroffen werden kann; andere Wölfe greifen den Werwolf nicht an.

Schaden in dieser Gestalt: Gebiß 1W10+1, Klauen 1W8.

Der Schutzwert des Fells beträgt 1, er besitzt eine AGC von 14 und eine PGC von 12 (bzw. Ausweichstatus), bei zwei Angriffen pro Kampfrunde. Die sonstigen Werte bleiben alle erhalten (außer Aussehen etc.); alle Kleidung fällt bei der Verwandlung zu Boden, deren Dauer 1W8 SR pro Stufe des Wechselbalgs beträgt. Der Werwolf (BE 40) bewegt sich in etwa so schnell wie ein Pferd in normalem Lauf.

#### SCHLANGENKREATUR

Diese Verwandlung dauert eine KR und transformiert den Wechselbalg in ein Wesen, das über und über mit harten Schuppen bedeckt ist und auf den Schultern einen Schlangenkopf trägt. Der Schutzwert dieser Schuppen beträgt 7, der Kopf kann pro SR einmal Gift spucken (AGC 10), Schaden 1W6 (ohne Rüstung), oder es bei einem erfolgreichen Biß injizieren (Schaden 1W10 zusätzlich); andere Schlangen greifen die Schlangenkreatur in keinem Falle an.

Schaden in dieser Gestalt: Gebiß 2W6.

Die AGC beträgt 12, die PGC beträgt 10, der Wechselbalg kann also in dieser Gestalt durchaus noch normal kämpfen (und Waffen benutzen). Die Kleidung fällt

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

bei der Verwandlung zu Boden, deren Dauer 1W10 SR pro Stufe des Wechselbalgs beträgt. Die Schlangenkreatur bewegt sich etwas langsamer als ein normaler Mensch (BE 22 bis 20).

### VOGELKREATUR

Diese Verwandlung dauert eine KR und transformiert den Wechselbalg in ein Wesen, das über und über mit Federn bedeckt ist und anstelle der Arme mächtige Schwinge besitzt, sowie einen Vogelkopf mit einem scharfen Reißschnabel. Der Schutzwert der Federn beträgt 0, der Schaden in dieser Gestalt: Schnabel 1W6+1.

Die AGC beträgt 15, der AS 10, andere Vögel greifen die Vogelkreatur jedoch nicht an. Die Kleidung fällt bei der Verwandlung zu Boden, deren Dauer 1W6 SR pro Stufe des Wechselbalgs beträgt. Die Vogelkreatur ist am Boden plump (BE 16), in der Luft aber pfeilschnell und geschickt (BE 46).

### KAMPFWERTE DES WECHSELBALGS:

Waffenloser Kampf: AGC 6/PGC 2

Angriffsgrundchance/Paradegrundchance

Wurfwaffen – AGC 8/PGC 2

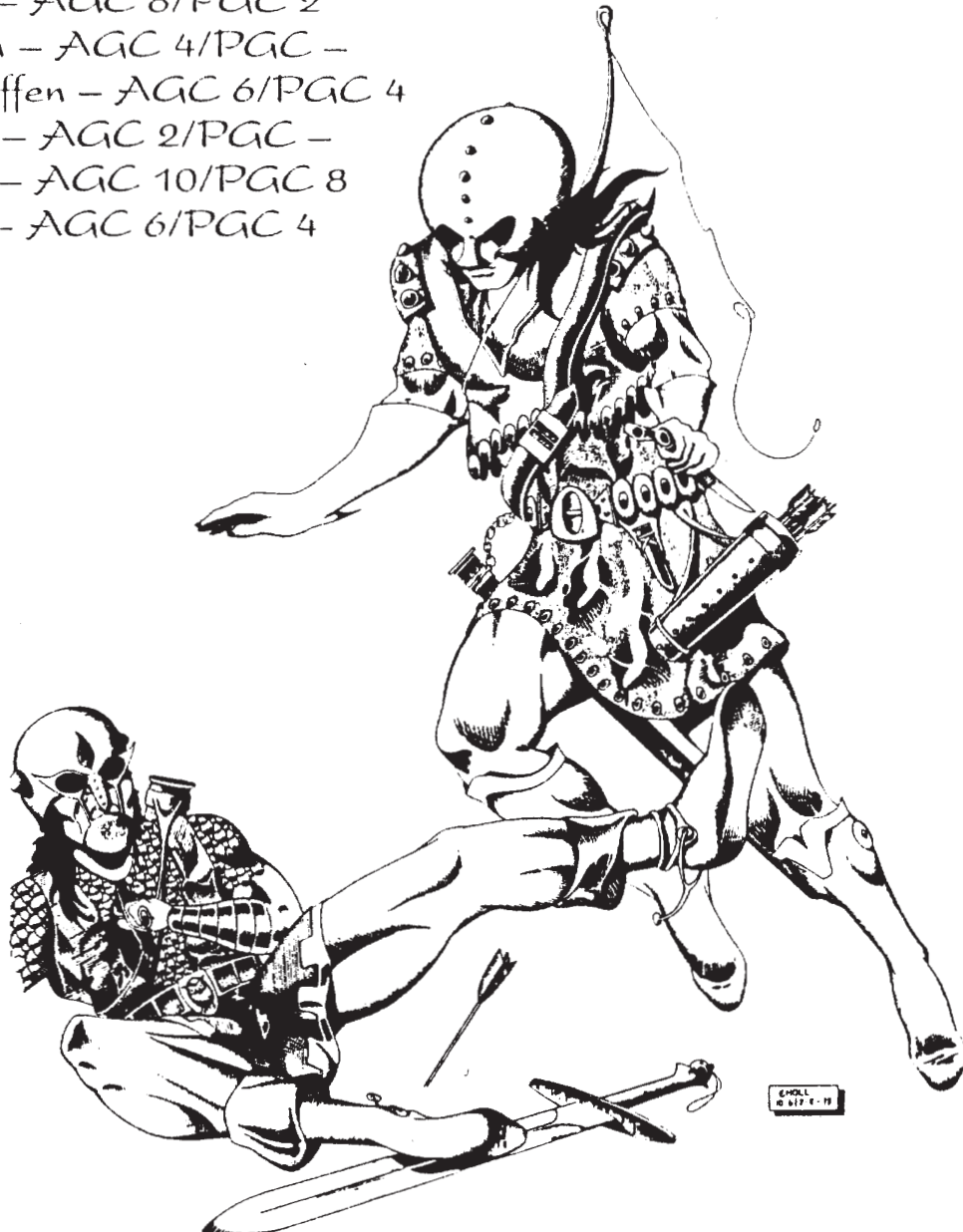
Schußwaffen – AGC 4/PGC –

Stumpfe Waffen – AGC 6/PGC 4

Zweihänder – AGC 2/PGC –

Stichwaffen – AGC 10/PGC 8

Hiebwaffen – AGC 6/PGC 4



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk

---

Attributsgrundwerte für Charakterklassen
--

Charakterklasse ABENTEURER: keine Grundwerte!

Charakterklasse AMAZONE: Geschicklichkeit / Stärke 11!

Charakterklasse ASSASSINE: Mut / Reaktion 11!

Charakterklasse BARBAR: Mut / Stärke 11!

Charakterklasse BARDE: Geschicklichkeit / Aussehen 11!

Charakterklasse DIABOLIST: Stärke 12!

Charakterklasse DIEB: Geschicklichkeit 12!

Charakterklasse DRUIDE: Weisheit / Mut 11!

Charakterklasse EDELMANN: Glück 12!

Charakterklasse EINHORNREITER: Ausstrahlung 13!

Charakterklasse ELEMENTARIST: Ausstrahlung / Weisheit 12!

Charakterklasse GESTALTWANDLER: Geschicklichkeit / Intelligenz 12!

Charakterklasse GEWEIHTER: Weisheit 12!

Charakterklasse HEILER: Intelligenz / Ausstrahlung 12!

Charakterklasse ILLUSIONIST: Weisheit / Glück 12!

Charakterklasse KAMPFMAGIER: Ausstrahlung / Stärke 12!

Charakterklasse KRIEGER: Stärke / Konstitution 12!

Charakterklasse LUSTKNABE: Aussehen / Ausstrahlung 11!

Charakterklasse MAGIER: Ausstrahlung / Intelligenz 13!

Charakterklasse MENTALIST: Weisheit / Konstitution 13!

Charakterklasse MYSTIKER: Weisheit / Reaktion 12!

Charakterklasse NEKROMANT: Mut 13!

Charakterklasse PALADIN: Stärke / Weisheit / Ausstrahlung 12!

Charakterklasse PRIESTER: Ausstrahlung 13!

Charakterklasse SEHER: Mut / Intelligenz 11!

Charakterklasse SKLAVE: Attributswerte 10 oder darunter!

Charakterklasse SÖLDNER: Stärke / Reaktion 10!

Charakterklasse WÄCHTER: Stärke / Ausstrahlung 11!

Charakterklasse WALDLÄUFER: Geschicklichkeit / Reaktion 11!

Charakterklasse WECHSELBALG: Ausstrahlung / Glück 12!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Charakterwerk



Seite 2 .....	CHARAKTERERSCHAFFUNG
Seite 16 .....	HALBMENSCHEN
	Erläuterungen und Ergänzungen
Seite 21 .....	Halbmenschenart Cerech Slayn
Seite 25 .....	Halbmenschenart Cruil-nadh
Seite 29 .....	Halbmenschenart Elb
Seite 33 .....	Halbmenschenart Elf
Seite 37 .....	Halbmenschenart Fhoochs
Seite 41 .....	Halbmenschenart Gnom
Seite 45 .....	Halbmenschenart Halbling
Seite 49 .....	Halbmenschenart Halbtroll
Seite 53 .....	Halbmenschenart Mensch
Seite 55 .....	Halbmenschenart Zwerg
Seite 59 .....	CHARAKTERKLASSEN
	Erläuterungen und Ergänzungen
Seite 64 .....	Charakterklasse Abenteurer
Seite 68 .....	Charakterklasse Amazone
Seite 73 .....	Charakterklasse Assassine
Seite 80 .....	Charakterklasse Barbar
Seite 84 .....	Charakterklasse Barde
Seite 89 .....	Charakterklasse Diabolist
Seite 94 .....	Charakterklasse Dieb
Seite 99 .....	Charakterklasse Druide
Seite 106 .....	Charakterklasse Edelmann
Seite 112 .....	Charakterklasse Einhornreiter
Seite 116 .....	Charakterklasse Elementarist
Seite 120 .....	Charakterklasse Gestaltwandler
Seite 125 .....	Charakterklasse Geweihter
Seite 130 .....	Charakterklasse Heiler
Seite 135 .....	Charakterklasse Illusionist
Seite 142 .....	Charakterklasse Kampfmagier
Seite 149 .....	Charakterklasse Krieger
Seite 153 .....	Charakterklasse Lustknabe
Seite 157 .....	Charakterklasse Magier
Seite 165 .....	Charakterklasse Mentalist
Seite 169 .....	Charakterklasse Mystiker
Seite 174 .....	Charakterklasse Nekromant
Seite 183 .....	Charakterklasse Paladin
Seite 189 .....	Charakterklasse Priester
Seite 197 .....	Charakterklasse Seher
Seite 203 .....	Charakterklasse Sklave
Seite 207 .....	Charakterklasse Söldner
Seite 211 .....	Charakterklasse Wächter
Seite 215 .....	Charakterklasse Waldläufer
Seite 219 .....	Charakterklasse Wechselbalg
Seite 224 .....	ATTRIBUTSGRUNDWERTE
Seite 225 .....	INHALTSVERZEICHNIS

# MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER



„Mächte, Mythen, Moddermonster“ ist ein Rollenspielsystem, das von Spielern für Spieler speziell für das Fandom entwickelt wurde.

Es mag manchmal bizarr und ungewöhnlich sein, gewiss, immer jedoch aufregend und interessant und sicherlich eine Herausforderung für jeden Rollenspieler, egal, welchen Alters.

„Mächte, Mythen, Moddermonster“ ein System, bei dem stets der Spielgeist im Vordergrund steht, und deshalb enthalten die drei Regelwerke auch alles, was für ein erfolgreiches Abenteuer vonnöten ist.

Ausbaumaterial wird zwar folgen, ist aber keineswegs unbedingt nötig, um einen reibungslosen Ablauf des Rollenspiels zu gewährleisten...

In diesem Werk ist zu finden:

- Erschaffung des Charakters
- Charaktervorstellungen
- Vorstellung der Halbmenschen
- und viele weitere Informationen

