Inselsplitter LARP

Regelwerk Edition 1.0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort
Charaktererstellung
Fährtigkeits-Bäume
Besondere Talente
Das Kampfsystem

Kräuter & Alchemie
Das Magiesystem
Götter & Priester
Paladine

Sei gegrüßt, Suchender, und tritt ein in das Licht der Erkenntnis.

Ich bin der Schreiber. Mein wahrer Name mag längst im Staub der alten Archive verweht sein, doch meine Bestimmung ist beständiger als der Fels, auf dem wir stehen. Man nennt mich den Bewahrer des Wissens und den Hüter der Weisheit – ein Titel, der gleichermaßen eine Ehre wie eine schwere Bürde ist.

Seit ungezählten Gezeiten ist es meine Aufgabe, die zersplitterten Wahrheiten dieser Welt aus der Dunkelheit zu bergen. Ich sammle die Erfahrungen der Alten, die Gesetze des Krieges, die Geheimnisse der Alchemie und das Flüstern der Götter. Doch Wissen, das nur im Verborgenen ruht, ist totes Wissen. Meine wahre und heiligste Pflicht ist es, all dies an jene weiterzugeben, die den Mut besitzen, ein neues Kapitel unserer Geschichte zu prägen. An Leute wie dich.

Was du in deinen Händen hältst, ist kein gewöhnliches Buch. Es ist das destillierte Erbe unserer Welt. Es ist das Fundament, auf dem dein eigener Pfad erbaut wird. Studiere diese Seiten mit dem Respekt, den sie verlangen, denn das Wissen, das ich dir hiermit übergebe, wird dein Schild und dein Werkzeug sein in den Prüfungen, die vor dir liegen.

Lies aufmerksam, lerne weise und trage die Flamme der Erkenntnis weiter.

Der Schreiber

Jedes große Epos, das an unseren rauen Küsten gesungen wird, beginnt mit einem einzigen, unscheinbaren Schritt. Dies hier ist dein Schritt.

Bevor du den Stahl erhebst, die alten Runen deutest oder die Gnade der Zwölf erflehst, musst du wissen, wer du im Angesicht des Sturms überhaupt bist. In diesem ersten Kapitel legen wir das Fundament deines Seins. Es ist der Lehm, aus dem du dich selbst formst – deine Wurzeln, dein Blut und der unbändige Funke, der dich in die Ungewissheit treibt.

Gehe behutsam vor und wähle weise. Denn ein Schiff ohne starken Kiel wird bereits von der ersten wilden Woge zerschmettert. Doch wer seine eigene Natur kennt, wer um seine Stärken und seine Schwächen weiß, der kann selbst dem dunkelsten Orkan trotzen.

Blicke in dich, bestimme deinen Weg und lass uns deine Geschichte beginnen.

Die Charaktererstellung

Die Erstellung eures Charakters ist der erste Schritt in unsere Welt. Sie erfolgt über ein simples Kaufsystem mit Erfahrungspunkten.

So funktioniert es Schritt für Schritt:

Schritt 1: Das Konzept und die Grundlagen

Überlegt euch, wer euer Charakter ist, woher er kommt und welche Ziele er verfolgt. Alltägliche Dinge müssen nicht mit Punkten gekauft werden. Jede Person in unserer Welt kann lesen, schreiben und ein einfaches Feuer entfachen, sofern dies zu eurem Charakterkonzept passt und ihr es möchtet.

Schritt 2: Eure Erfahrungspunkte

Jeder neue Charakter startet bei uns mit 100 Erfahrungspunkten, die frei auf Fertigkeiten, Talente, Zauber und Wunder verteilt werden können.

- Fortschritt im Spiel: Für jeden gespielten Tag auf unseren Veranstaltungen erhaltet ihr 10 Erfahrungspunkte dazu.
- Die Veteranen-Regel: Solltet ihr einen Charakter spielen wollen, den ihr bereits auf vielen anderen Veranstaltungen nach anderen Regelwerken gespielt habt, seid ihr herzlich willkommen! Um das Machtgefüge fair zu halten, werden die Erfahrungspunkte, die dieser Charakter in seinem Leben bereits gesammelt hat, durch zwei geteilt. Mit dieser neuen Summe könnt ihr euren Veteranen nach unserem System nachbauen.

Schritt 3: Fertigkeiten erlernen

Die regulären Fertigkeiten in diesem Regelwerk sind in Bäume mit jeweils drei Stufen unterteilt. Sie bauen aufeinander auf. Um eine höhere Stufe zu erlernen, müsst ihr stets die vorherige Stufe besitzen.

- Stufe 1 kostet 10 Erfahrungspunkte.
- Stufe 2 kostet 30 Erfahrungspunkte (Gesamtkosten für Stufe 1 und 2: 40 Erfahrungspunkte).
- Stufe 3 kostet 50 Erfahrungspunkte (Gesamtkosten für Stufe 1, 2 und 3: 90 Erfahrungspunkte).

Schritt 4: Zauber und Wunder erlernen

Solltet ihr euch für den Pfad der Magie oder der Götter entscheiden (zum Beispiel als Magier, Priester oder Schamane), müsst ihr eure einzelnen Zauber und Wunder ebenfalls mit Erfahrungspunkten kaufen. Um Magie wirken zu können, benötigt ihr zunächst die entsprechende Grundlage aus dem Fertigkeits-Baum "Magische Resonanz". Die genauen Kosten für die Zauber und Wunder, sowie die Regeln zu den magischen Rängen und der Anzahl eurer täglichen Zauber-Anwendungen, findet ihr detailliert im Magie-Kapitel dieses Regelwerks.

Schritt 5: Besondere Talente wählen

Zusätzlich zu den Fertigkeiten und Zaubern könnt ihr besondere Talente erwerben. Diese geben eurem Charakter außergewöhnliche, teils angeborene Eigenschaften, die euch im Spiel stark definieren. Im Gegensatz zu vielen anderen Systemen können diese Talente nicht nur bei der Charaktererstellung, sondern auch später im Laufe eurer Abenteuer erlernt werden. Die Talente sind in drei Mächtigkeits-Kategorien unterteilt, deren Kosten sich jeweils verdoppeln:

- **Grundlagen-Talente: 20 Erfahrungspunkte**
- **Fortgeschrittene Talente: 40 Erfahrungspunkte**
- **Meister-Talente: 80 Erfahrungspunkte**

Du hast das Fundament deines Seins gegossen, Suchender. Doch ein bloßer Rumpf macht noch kein Schiff, das die wilden Gezeiten von Wallakoris bezwingen kann. Es sind die Segel, das Ruder und das Wissen um die Sterne, die dir deinen Weg durch den Sturm weisen.

In diesem zweiten Kapitel entrolle ich vor dir die alten Pfade der Meisterschaft – die gewachsenen Äste unseres Wissens. Hier findest du die Fertigkeiten, die das Überleben unserer Ahnen sicherten. Sie sind das Werkzeug, mit dem du der rauen Welt deinen eigenen Willen aufzwingst. Sei es die ruhige Hand des Heilers, der scharfe Blick des Spähers oder die stoische Disziplin des Gelehrten.

Doch bedenke wohl: Kein Baum trägt alle Früchte zugleich, und kein Verstand kann jedes Handwerk bis zur Vollendung meistern. Wähle die Zweige, denen du deine Zeit und deinen Schweiß widmen willst, mit Bedacht. Denn in der Stunde der größten Not wird nicht dein bloßer Überlebenswille, sondern dein erlerntes Geschick über Triumph oder Untergang entscheiden.

Greif nach dem Wissen, schärfe deinen Geist und lass uns sehen, welche Früchte dein Pfad tragen wird.

Die Fertigkeits-Bäume

Alle Stufen bauen aufeinander auf. Um eine höhere Stufe zu erlernen, muss die vorherige beherrscht werden.

- **Stufe 1: 10 Erfahrungspunkte**
- **Stufe 2: 30 Erfahrungspunkte (Gesamtkosten: 40 Erfahrungspunkte)**
- **Stufe 3: 50 Erfahrungspunkte (Gesamtkosten: 90 Erfahrungspunkte)**

1. Kräutersammeln (Erkennen und Sammeln von Pflanzen)

- Stufe 1: Sammler (10 Erfahrungspunkte): Der Charakter erkennt gewöhnliche Heil- und Giftpflanzen. Er darf von der Spielleitung ausgelegte, markierte Pflanzen einsammeln.
- Stufe 2: Botaniker (30 Erfahrungspunkte): Der Charakter erkennt seltene und exotische Pflanzen. Er kann frische Kräuter durch aktives Rollenspiel so präparieren (trocknen, Mörsern), dass sie haltbar werden.
- Stufe 3: Meister der Flora (50 Erfahrungspunkte): Erkennt selbst magische Pflanzen und weiß, wo sie wachsen. Kann in freier Natur innerhalb von 15 Minuten Ausspielen ein Ersatz-Kraut für fast jedes Rezept finden (nach Absprache mit der Spielleitung).

2. Alchemie (Brauen & Mischen)

- Stufe 1: Gehilfe (10 Erfahrungspunkte): Kann einfache Tränke (leichte Heiltränke, einfache Gegengifte) brauen. Das Brauen erfordert ein kleines Alchemie-Set und echtes Ausspielen.
- Stufe 2: Alchemist (30 Erfahrungspunkte): Kann komplexe Tränke (magische Stärkungen, Schlafgifte, Säure) herstellen. Benötigt Ausspielen und ein aufwendigeres Labor.
- Stufe 3: Meisteralchemist (50 Erfahrungspunkte): Kann legendäre Elixiere herstellen. Tränke des Meisters wirken bei der Einnahme doppelt so schnell oder halten länger an.

3. Handwerk & Reparatur

- Stufe 1: Schmiedegeselle (10 Erfahrungspunkte): Kann zerstörte Schilde reparieren oder Rüstungen notdürftig flicken. Erfordert Werkzeug und 15 Minuten aktives Handwerks-Rollenspiel.
- Stufe 2: Rüstungsschmied (30 Erfahrungspunkte): Kann Waffen schleifen und Rüstungen meisterhaft anpassen. Eine von ihm gewartete Rüstung hält den ersten Treffer einer Zweihandwaffe aus, ohne dass der Träger eine Wunde erleidet.
- Stufe 3: Meisterhandwerker (50 Erfahrungspunkte): Kann mit magischen Materialien arbeiten und zerstörte magische Artefakte physisch wieder zusammensetzen.

4. Sprachen & Schriften

- Stufe 1: Linguist (10 Erfahrungspunkte): Kann die gängigsten Handelssprachen der Spielwelt sprechen und lesen. Darf einfache Schriften der Spielleitung entschlüsseln.
- Stufe 2: Gelehrter (30 Erfahrungspunkte): Kann uralte oder tote Sprachen entziffern. Dauert etwa 10 Minuten Ausspielen pro Textabschnitt.
- Stufe 3: Codeknacker (50 Erfahrungspunkte): Kann magisch verschlüsselte Texte oder geheime Codes lesen. Der Spieler bekommt von der Spielleitung die direkte Übersetzung, wenn er diese Fertigkeit vorzeigt.

5. Zähigkeit (Körperliche Resistenzen)

- Stufe 1: Immunsystem (10 Erfahrungspunkte): Normale Krankheiten haben keine mechanischen Auswirkungen auf den Charakter, er darf sie rein atmosphärisch ausspielen.
- Stufe 2: Giftresistenz (30 Erfahrungspunkte): Gewöhnliche Gifte (Waffengifte, leichte Schlafgifte) wirken nicht. Schwere oder magische Gifte wirken nur halb so stark.
- Stufe 3: Eiserner Körper (50 Erfahrungspunkte): Der Charakter ist komplett immun gegen alle natürlichen und alchemistischen Gifte sowie Krankheiten.

6. Geistige Stärke (Magieresistenz)

- Stufe 1: Willensstark (10 Erfahrungspunkte): Kleine geistbeeinflussende Zauber (wie "Vergessen") können durch starkes Rollenspiel abgewehrt werden.
- Stufe 2: Magie-Trotzer (30 Erfahrungspunkte): Einmal am Tag kann der Charakter einen direkten Schadenszauber durch pures Rollenspiel ignorieren.
- Stufe 3: Magie-Barriere (50 Erfahrungspunkte): Dauerhafte magische Effekte auf den Charakter (Segen, aber auch Flüche) halten nur wenige Minuten an und verblassen dann.

7. Magische Resonanz (Zugang zur Magie)

- Stufe 1: Der Funke (10 Erfahrungspunkte): Der Charakter ist magiesensitiv. Er darf magische Artefakte (Spruchrollen, Zauberstäbe) benutzen, aber noch keine eigenen Zauber wirken.
- Stufe 2: Der Kanal (30 Erfahrungspunkte): Erlaubt das Erlernen der magischen Klassen (Novize). Der Charakter kann Magie in sich sammeln und zaubern.
- Stufe 3: Magiefokus (50 Erfahrungspunkte): Der Charakter kann seinen Körper als Fokus nutzen. Erschöpft er alle Zauber für den Tag, kann er einen einzigen, letzten Zauber wirken, bricht danach aber für 30 Minuten bewusstlos zusammen.

Ein erlerntes Handwerk ist ein mächtiges Schild in dieser rauen Welt, Suchender. Doch es gibt Gaben, die sich nicht durch das sture Wälzen von Schriften oder den bitteren Schweiß an der Esse formen lassen. Manche Mächte ruhen viel tiefer – sie schlummern in deinem Blut, als stilles Erbe deiner Ahnen oder als roher, ungebändigter Instinkt, den dir die Insel selbst eingehaucht hat.

In diesem dritten Kapitel offenbare ich dir die Geheimnisse der Besonderen Talente. Es sind jene seltenen Funken, die einen bloßen Handwerker oder Krieger von einer wahren Legende unserer Küsten unterscheiden. Ob es die eiserne Zähigkeit ist, die dich nach einem tödlichen Schlag wieder aufstehen lässt, oder jener sechste Sinn, der dich die Gefahr spüren lässt, bevor sie aus den Schatten tritt.

Erkenne diese tiefen, angeborenen Gaben in dir. Lerne, sie mit deinen erlernten Fertigkeiten zu einem festen Tauen zu verweben. Denn nur wenn dein Wissen und deine wahre Natur im Einklang streiten, wirst du zu einer Macht, die selbst den Gezeiten trotzen kann.

Lausche dem Echo deines Blutes.

Besondere Talente (Jederzeit erlernbar)

Diese Talente sind extrem mächtig und formen den Charakter stark.

Kategorie 1: Grundlagen-Talente (20 Erfahrungspunkte)

- Eiserner Magen: Verdorbene Speisen, unsauberes Wasser und milde Gifte in Getränken haben absolut keine Auswirkung auf den Charakter.
- Leichtschläfer: Der Charakter braucht extrem wenig Schlaf. Wunden, die über Nacht heilen müssen, sind bei ihm in der halben Zeit kuriert. Außerdem wird er von jedem Intime-Geräusch nachts sofort wach.
- Tierempathie: Wilde, nicht-magische Tiere (gespielt von Nicht-Spieler-Charakteren) greifen den Charakter niemals als Erstes an, solange dieser keine Waffe zieht. Er kann versuchen, sie durch Rollenspiel zu beruhigen.
- Unscheinbar: Der Charakter fällt nie auf. Solange er in einer Gruppe von mindestens drei Leuten steht und nichts sagt, wird er von Wachen oder Feinden konsequent ignoriert.

Kategorie 2: Fortgeschrittene Talente (40 Erfahrungspunkte)

- Geisterseher: Der Charakter kann Geister, Untote und magische Echos sehen und mit ihnen sprechen.
- Magiegespür: Kann auf Ansage die Spielleitung fragen: "Ist hier Magie am Werk?". Er spürt magische Auren an Personen oder Gegenständen.
- Schattenläufer: Solange der Charakter sich langsam bewegt und nicht spricht, darf er sich nachts auch Wachen nähern, ohne dass diese ihn bemerken dürfen.
- Fotografisches Gedächtnis: Der Spieler muss Intime-Texte, alte Bücher oder Karten der Spielleitung nicht mühsam abschreiben. Er kann sich das Dokument kurz ansehen und darf später jederzeit zu einem Mitglied der Spielleitung gehen (Outtime), um sich die genauen Wortlaute oder Details bestätigen zu lassen, da sein Charakter nichts vergisst.

Kategorie 3: Meister-Talente (80 Erfahrungspunkte)

- Glückskind: Einmal pro Veranstaltung darf der Spieler dem sicheren Tod entrinnen. Ein Pfeil bleibt an einer Münze hängen oder ein Zauber verfehlt knapp. Der Charakter überlebt mit einer leichten Wunde.
- Sechster Sinn: Der Charakter spürt lauernde Gefahr. Er darf von Attentätern nicht sofort getötet werden. Ein solcher Angriff gilt bei ihm nur als normaler Treffer in den Rücken.
- Kampfrausch: Einmal am Tag kann der Charakter Schmerz ignorieren. Wenn er schwer verwundet ist.

Worte und altes Wissen mögen den Geist nähren, Suchender, doch es gibt Konflikte auf Wallakoris, die sich weder mit einer goldenen Zunge noch mit einem geschriebenen Pakt schlichten lassen. Wenn die Stimmen der Vernunft im Gebrüll der Schlacht untergehen, spricht nur noch das blanke Eisen.

In diesem vierten Kapitel offenbare ich dir die unerbittliche Kunst des Kampfes. Hier lehre ich dich das Gesetz von Klinge und Schild, den blutigen Tanz des Überlebens im Angesicht des Todes. Es genügt nicht, den Stahl lediglich zu heben; du musst verstehen, wann du zuschlägst, wie du den Hieben deiner Feinde widerstehst und wie du deine Ehre selbst im wildesten Gefecht bewahrst.

Wahrer Mut bedeutet nicht, blind in das Verderben zu stürmen. Es ist die eiserne Disziplin, standzuhalten, wenn die Wellen der Gewalt gegen dich und deine Sippe brechen. Präge dir diese Regeln des Krieges gut ein, denn unsere Küsten sind gnadenlos, und auf dem Feld der Ehre verzeiht ein Fehler vieles – nur nicht das Leben.

Binde deine Rüstung, prüfe deinen Stahl und rüste dich für den Sturm.

Das Kampfsystem: Ausspielen statt Zählen

Kämpfe in unserer Welt sollen dynamisch, fair und vor allem sicher ablaufen. Anstatt im Eifer des Gefechts abstrakte Schadenspunkte zu berechnen, verlässt sich unser System auf das organische Ausspielen von Treffern und Rüstungswirkungen.

1. Oberste Regel: Sicherheit und Fairness

- Verbotene Trefferzonen: Der Kopf, der Hals, die Hände und die Weichteile dürfen niemals absichtlich anvisiert oder getroffen werden. Ein versehentlicher Treffer an diesen Stellen wird komplett ignoriert und darf keine Wunde verursachen.
- Waffenkontrolle: Es dürfen nur sichere, von der Spielleitung geprüfte Polsterwaffen sowie zugelassene Polsterpfeile und Polsterbolzen verwendet werden.
- Faires Nehmen: Ein Treffer ist ein Treffer. Wer getroffen wird, muss dies durch entsprechendes Rollenspiel (Zusammenzucken, Aufschreien, Zurückweichen) deutlich machen.

2. Das Trefferzonen-Modell (Ungerüstete Treffer) Wird ein Charakter an einer ungerüsteten Körperstelle von einer Waffe getroffen, hat dies sofortige Auswirkungen:

- Armtreffer: Der getroffene Arm wird augenblicklich unbrauchbar. Eine dort gehaltene Waffe oder ein Schild muss fallen gelassen werden. Der Arm hängt schlaff herab.
- Beintreffer: Das getroffene Bein gibt nach. Der Charakter stürzt zu Boden und kann sich nur noch humpelnd, kriechend oder von Kameraden gestützt fortbewegen.
- Torsotreffer (Brust, Bauch, Rücken): Ein Treffer auf den ungerüsteten Torso ist eine kritische Wunde. Der Charakter bricht zusammen, ist kampfunfähig und beginnt langsam zu verbluten.

3. Rüstungen und ihre Schutzwirkung Rüstung schützt genau dort, wo sie am Körper getragen wird. Es gibt keine Rüstungspunkte.

- Einhandwaffen gegen Rüstung: Trifft ein Dolch, ein Einhandschwert oder eine ähnliche Waffe auf ein Rüstungsteil, prallt der Schlag wirkungslos ab. Der Charakter erhält keine Wunde.
- Zweihandwaffen gegen Rüstung: Zweihandwaffen besitzen eine enorme Wucht. Ein direkter Treffer durch eine Zweihandwaffe zertrümmert normale Rüstungen und verursacht trotz des Rüstungsschutzes eine schwere Wunde an der getroffenen Stelle. Eine Ausnahme bildet eine Rüstung, die durch die Fertigkeit "Rüstungsschmied" gewartet wurde.

4. Fernkampf (Bögen und Armbrüste) Pfeile und Bolzen fliegen im Gefecht oft unübersichtlich. Hier gelten besondere Regeln für die Sicherheit und den Schaden:

- Schadenswirkung: Ein Treffer durch einen Pfeil oder Bolzen zählt als Treffer mit einer Einhandwaffe. Er verursacht auf ungerüsteten Körperstellen eine normale Wunde, die 10 Minuten Intime-Heilungszeit benötigt.
- Rüstungsschutz: Plattenrüstung, helfen bei Pfeilen und Bolzen. Ein Kettenhemd wiederum schützt nicht.
- Sicherheitsabstand: Bögen und Armbrüste dürfen nicht auf extrem kurze Distanz (unter fünf Metern) auf Mitspieler abgefeuert werden. Pfeile dürfen von Spielern niemals vom Boden aufgehoben und unkontrolliert zurückgeschossen werden.

5. Magischer und Göttlicher Schutz Einige Zauber oder Wunder umhüllen den gesamten Körper.

- Da dieser Schutz für den Angreifer oft nicht sichtbar ist, muss der Verteidiger bei einem Treffer laut und deutlich ein Rufwort rufen. Ein Beispiel hierfür ist "Resistenz" oder "Magischer Schild". Der Angreifer weiß dann, dass sein Schlag an einer magischen Barriere abgeprallt ist. (oder schön ausspielen)

6. Waffengattungen und Heilungszeiten Jede Wunde muss zwingend versorgt werden, unabhängig davon, ob dies durch einen Heiler mit Verbänden oder durch magische Heilung geschieht. Die Schwere der Wunde definiert die Dauer der Heilung, in der der Charakter sich schonen muss:

- Leichte bis normale Wunden (Einhandwaffen und Fernkampf): Die Heilung und Schonzeit nach der Wundversorgung dauert 10 Minuten Intime-Zeit.
- Schwere Wunden (Zweihandwaffen): Diese Wunden sind extrem tief. Die Heilung und Schonzeit nach der Wundversorgung dauert 60 Minuten Intime-Zeit.

7. Ohnmacht und die Opferregel (Kein unfreiwilliger Charaktertod) Bricht ein Charakter durch einen Torsotreffer zusammen, beginnt das Verbluten. Nach 15 Minuten Intime-Zeit ohne rettende Hilfe verliert der Charakter das Bewusstsein.

- **Die Entscheidung des Spielers:**

  Bei uns gilt die absolute Opferregel. Es gibt keinen erzwungenen Charaktertod. Der Spieler allein entscheidet, ob die erlittenen Verletzungen tödlich waren und der Charakter stirbt.

- **Überleben:**

  Entscheidet sich der Spieler gegen den Tod seines Charakters, fällt dieser stattdessen in ein tiefes Koma, wird schwer gezeichnet von Verbündeten geborgen oder überlebt durch schieres Glück. Dies zieht langes, intensives Rollenspiel bei der Genesung nach sich und der Charakter ist für den Rest des Tages nicht mehr kampffähig.

Tritt näher, Sucher, und senke deinen Blick tief zum rauen Fels unserer Küsten. Du hast gelernt, das Eisen zu führen, doch das mächtigste Schwert kann nicht heilen, was eine einzige falsche Berührung anrichten kann. Die Erde von Wallakor spricht in einem Flüstern, das nur der Geduldige hört.

In diesem fünften Kapitel offenbare ich dir die stillen Gaben des Landes – die unzähligen Kräuter, Moose und Pilze, die in den Spalten des Granits und im Schatten der alten Klippen gedeihen. Ich lehre dich, ihre verborgene Signatur zu lesen, sie mit Respekt zu sammeln und ihre Essenzen an der Esse der Alchemie zu destillieren.

Wisse jedoch: Wissen allein ist eine flüchtige Flut. Ein falsch getrockneter Tropfen, eine unachtsam gemischte Wurzel, und die Heilung wird zum Gift. Diese Mächte sind keine bloßen Werkzeuge; sie sind das langsame, tiefe Atmen der Insel selbst. Ein wahrer Alchemist ist kein bloßer Brauer, er ist ein Navigator des Blutes und der Säfte.

Lerne die Rezepte der Erde, kenne die Grenze zwischen Balsam und Toxin und mische mit Bedacht. Ein Leben wird oft nicht auf dem Schlachtfeld gerettet, sondern in der Stille deiner Werkstatt.

Wandle sanft, und nimm die Gaben der Insel mit Respekt an

Herbarium

Dieses Kapitel widmet sich der wilden Natur unserer Inselwelt und der Kunst, aus ihren Gaben mächtige Tränke zu brauen. Da unsere Welt sowohl raue, gemäßigte Wälder als auch dichte, feuchte Tropenzonen besitzt, ist die Flora besonders vielfältig.

Kräuterkunde muss für jede der drei Kategorien einzeln gekauft werden.

Die Stufen bauen aufeinander auf.

Stufe 1 / 30 EP

Stufe 2 / 40 EP

Stufe 3 / 60 EP

1. Die Flora der Insel (Kräuterkunde)

Die Pflanzenwelt teilt sich in drei Kategorien. Jeder Charakter mit der erlernten Fertigkeit Kräuterkunde kann diese in der Natur finden (dargestellt durch liebevoll gestaltete Pflanzen, die von der Spielleitung auf dem Gelände ausgelegt werden).

Gewächse der normalen Wälder (Stufe 1 / 30 EP)

- Blutwurz: Eine unscheinbare Wurzel, die beim Anschneiden rot blutet. Wird als Basis für fast alle Heiltränke genutzt.
- Beinwell: Eine Pflanze mit rauen, kräftigen Blättern. Die Paste daraus beschleunigt die Heilung von schweren Wunden.
- Schafgarbe: Ein klassisches Heilkraut. Senkt Fieber und ist die wichtigste Zutat für Mittel gegen Krankheiten.
- Spitzwegerich: Wirkt stark blutstillend und entgiftend. Wird oft als Basis für einfache Gegengifte verwendet.
- Tollkirsche: Die dunklen Beeren sind giftig und dienen als Grundzutat für simple Schlafgifte und Betäubungsmittel.
- Eisenhut: Eine tief violette Blume, die extrem giftig ist. Wird hauptsächlich für tödliche Waffengifte verwendet.
- Silberblatt: Die Blätter schimmern bei Mondlicht silbrig. Es wird genutzt, um Tränke haltbar zu machen oder Wunden zu reinigen.

Flora der tropischen Zonen (Stufe 2 / 40 EP)

- Tigerlilie: Eine leuchtend orangefarbene Blume. Ihr Nektar ist ein extrem starkes, natürliches Schmerzmittel.
- Kapokrinde: Die Rinde dieses Tropenbaums wirkt betäubend und wird für Operationen oder Schlaftränke gebraucht.
- Rotes Mangrovenblatt: Wächst an den salzigen Küsten. Ein Sud daraus verhindert die Fäulnis von Wunden im feuchten Klima.
- Paradiesvogelblume: Die Pollen dieser prächtigen Pflanze wirken halluzinogen und werden für Wahrheitstränke genutzt.
- Hibiskus-Wurzel: Ein belebender Extrakt, der den Geist klärt und oft genutzt wird, um Erschöpfung oder Magie abzuschütteln.
- Schlangendorn: Ein Busch mit massiven Dornen, die ein natürliches, lähmendes Gift absondern.

Einzigartige Inselgewächse (Nur auf Wallakor zu finden, Stufe 3 / 60 EP)

- Sonnenfarn: Ein Farn, dessen Wedel im Dunkeln leicht golden leuchten. Er speichert Sonnenlicht und ist eine essenzielle Zutat für Stärkungstränke.
- Knochenorchidee: Eine blasse, unheimliche Blume, die am liebsten in der Nähe alter Schlachtfelder wächst. Sie ist die Basis für starke Totengifte.
- Nixenhaar: Ein blau schimmerndes Seegras aus den verborgenen Buchten. Es ermöglicht das Brauen von Tränken für die Unterwasseratmung.
- Vulkanwurz: Eine rötliche Wurzel aus den heißen Zonen der Insel. Sie ist selbst nach dem Pflücken warm und dient als Kälteschutz.
- Sternensporen-Pilz: Ein seltener Pilz, der magische Energien filtert. Er wird genutzt, um den Geist vor fremder Kontrolle zu schützen.
- Drachenzunge: Ein scharfkantiges, rotes Blatt. Kaut man darauf, ignoriert der Körper für kurze Zeit jeglichen Schmerz.
- Flüstergras: Ein hohes Gras, das im Wind leise Stimmen zu imitieren scheint. Die Hauptzutat für Tränke der Lautlosigkeit.

2. Die Kunst der Alchemie (Tränke brauen, jeder Trank muss einzeln gekauft werden)

Alchemie erfordert Vorbereitung, Geduld und echtes Ausspielen am Alchemietisch. Die Herstellung von Tränken basiert auf den erlernten Stufen der Alchemie-Fertigkeit. Die Dauer, die ein Alchemist für das Brauen benötigt, wird in echter Zeit auf der Uhr (Outtime-Zeit) gemessen. Während dieser gesamten Zeit muss das Brauen durch Rollenspiel (Mörsern, Umfüllen von Flüssigkeiten, Abkochen) dargestellt werden.

Voraussetzungen: Um einen Trank zu brauen, benötigt der Charakter die passenden Kräuter als Intime-Gegenstände, leere Phiolen und sauberes Wasser. Das fertige Endprodukt muss durch unbedenkliche Flüssigkeiten (wie Tee, Saft oder Wasser mit Lebensmittelfarbe) dargestellt werden, damit es gefahrlos von Mitspielern getrunken werden kann.

Stufe 1: Einfache Tränke (10 Minuten Outtime-Zeit) Diese Tränke können von jedem Gehilfen mit einem Mörser und ein paar Schalen gebraut werden. Das Ausspielen am Tisch dauert exakt 10 Minuten.

- Leichter Heiltrank: (Zutaten: Blutwurz + Wasser). Heilt eine normale Wunde durch Einhandwaffen innerhalb von wenigen Sekunden, ohne dass ein Heiler die Wunde verbinden muss.
- Einfaches Gegengift: (Zutaten: Spitzwegerich + Silberblatt). Kuriert die Auswirkungen von gewöhnlichen, nicht-magischen Giften restlos.
- Mildes Schlafgift: (Zutaten: Tollkirsche). Wird dem Opfer verdeckt ins Getränk gemischt. Das Opfer schläft nach wenigen Minuten tief ein.

Stufe 2: Komplexe Tränke (15 Minuten Outtime-Zeit) Diese Tränke erfordern eine professionelle Apparatur (Destille, Glaskolben) und 15 Minuten intensives Rollenspiel.

- Großer Heiltrank: (Zutaten: Beinwell + Blutwurz + Silberblatt). Schließt sofort eine schwere Wunde durch Zweihandwaffen und rettet einen Charakter vor dem sicheren Verbluten.
- Waffengift (Lähmung): (Zutaten: Schlangendorn). Wird Intime auf eine Klinge aufgetragen. Der nächste Treffer auf eine ungerüstete Stelle lähmt die getroffene Körperzone des Gegners für 10 Minuten.
- Trank der Klarheit: (Zutaten: Hibiskus + Sternensporen-Pilz). Der Konsument ist nach dem Trinken für die nächste Stunde komplett immun gegen geistbeeinflussende Zauber.

Stufe 3: Meisterelixiere (30 Minuten Outtime-Zeit) Nur ein wahrer Meister kann die reinsten Essenzen destillieren. Dies erfordert höchste Konzentration und ganze 30 Minuten anspruchsvolle Alchemie am Labor-Tisch.

- Drachenblut-Elixier: (Zutaten: Vulkanwurz + Drachenzunge). Der Trinkende spürt für 10 Minuten keinen Schmerz und darf alle Waffentreffer ignorieren, ohne zusammenzubrechen. Nach exakt 10 Minuten brechen jedoch alle in dieser Zeit erlittenen Wunden zeitgleich und unerbittlich auf.
- Wahrheitstrank: (Zutaten: Paradiesvogelblume + Flüstergras). Wer diesen Trank zu sich nimmt, muss für die nächsten 10 Minuten auf jede gestellte Frage mit der absoluten Wahrheit antworten.
- Nachtschattengift: (Zutaten: Eisenhut + Knochenorchidee). Ein tödliches Destillat. Gelangt es über eine Waffe oder ein Getränk in den Körper, führt es nach 15 Minuten unweigerlich zur Bewusstlosigkeit und zum langsamen Verbluten, sofern nicht vorher ein meisterliches Gegengift verabreicht wird.

Du hast die Geheimnisse der Erde studiert, Suchender, und gelernt, was in den Wurzeln und Blättern unserer Welt ruht. Doch nun hebe deinen Blick. Jenseits von Stahl und Blut, jenseits von Gift und Heilung weht ein anderer Wind durch Wallakoris – ein Wind, den nur wenige spüren und noch weniger zu lenken vermögen.

In diesem sechsten Kapitel öffne ich dir das Tor zum Magiesystem. Hier sprechen wir von den arkanen Strömen, jenen unsichtbaren Gezeiten, die den Äther durchziehen. Wer die Kunst der Magie webt, greift mit bloßen Händen in das Feuer der Schöpfung. Es ist eine Macht, die Wunder zu wirken vermag, doch sie ist tückisch und hungrig.

Bedenke stets: Die arkanen Kräfte sind kein zahmes Tier, das nur auf deine Befehle wartet. Sie sind wie das tosende Meer vor unseren Klippen. Sie können dich tragen, doch wenn dein Wille wankt oder dein Respekt schwindet, werden sie deinen Geist verschlingen und dich in die Tiefe reißen. Lerne die alten Formeln, ziehe die magischen Fäden mit ruhiger Hand und bewahre stets die eiserne Klarheit deines Geistes.

Tritt an den Abgrund der Macht – aber verliere dich nicht darin.

Das Erbe der Drachen

Dieses Kapitel widmet sich den Wegen der arkanen Künste. Es beschreibt, wie Zauber erlernt werden, welche Macht die Artefaktmagier ausüben und welche Sprüche den einzelnen Rängen zur Verfügung stehen.

1. Die Grundlagen und Ränge

Die Magie verlangt ein tiefes Verständnis. Um in den nächsten Rang aufzusteigen und mächtigere Zauber erlernen zu dürfen, muss ein Magier alle Zauber des vorherigen Ranges mit Erfahrungspunkten gekauft haben. Elementarzauber (wie das Magische Geschoss oder der Feuerball) können zudem bei der Erschaffung des Charakters auf das persönliche Lieblingselement des Magiers (Feuer, Wasser, Erde, Luft) angepasst werden.

- Rang 1: Der Drachenfunke (Maximal 3 Zauber am Tag)
    - Kosten: 10 Erfahrungspunkte pro Zauber.
    - Bedingung: Benötigt zwingend drei Elemente: Formel, Geste und eine physische Komponente (zum Beispiel Sand, Asche).
- Rang 2: Die Drachenklaue (Maximal 5 Zauber am Tag)
    - Kosten: 20 Erfahrungspunkte pro Zauber.
    - Bedingung: Benötigt noch zwei Elemente: Formel und Geste.
- Rang 3: Die Drachenschwinge (Maximal 10 Zauber am Tag)
    - Kosten: 40 Erfahrungspunkte pro Zauber.
    - Bedingung: Benötigt nur noch ein Element: Entweder die Formel oder die Geste.
- Rang 4: Der Drachenodem (Maximal 15 Zauber am Tag)
    - Kosten: 50 Erfahrungspunkte pro Zauber.
    - Bedingung: Benötigt nur noch ein einzelnes, donnerndes Machtwort oder eine minimale Geste (wie ein Fingerschnippen).

Im Regelwerk, „Wege der Magie“ findet ihr weitere Zauber, um in einem Rang aufzusteigen, müssen alle vorherigen Zauber einzeln gelernt werden.

2. Die Kunst der Artefaktmagie

Artefaktmagier sind besondere Zauberwirker, die den flüchtigen Willen der Drachen dauerhaft in physische Gegenstände (wie Ringe, Amulette oder Stäbe) binden.

- Erschaffung und Kosten: Ein Artefaktmagier gibt seine Erfahrungspunkte nicht für das freie Zaubern aus, sondern um das Rezept zur Bindung eines Zaubers zu erlernen. Die Kosten hierfür betragen stets das Doppelte der regulären Zauberkosten. (Beispiel: Ein Rang-1-Zauber kostet regulär 10 Erfahrungspunkte. Ihn als Artefakt herstellen zu können, kostet den Artefaktmagier 20 Erfahrungspunkte). **Weitere Regeln im Wege der Magie Regelwerk.**
- Herstellungsdauer (Outtime-Zeit): Das Binden von Magie ist ein langwieriges Ritual. Die Herstellung muss am Spielort mit entsprechendem Werkzeug durch intensives Rollenspiel dargestellt werden. Die Dauer wird in echter Zeit gemessen:
    - Rang 1 Artefakt: 15 Minuten Ausspielen
    - Rang 2 Artefakt: 30 Minuten Ausspielen
    - Rang 3 Artefakt: 60 Minuten Ausspielen
    - Rang 4 Artefakt: 120 Minuten Ausspielen
- Das Trage-Limit: Ein Artefaktmagier kann im Laufe seines Lebens unzählige Artefakte erschaffen. Da sich die magischen Auren jedoch gegenseitig stören, darf ein Charakter niemals mehr als fünf magische Artefakte gleichzeitig am Körper tragen oder nutzen.
- Zerstörung von Artefakten: Um die magische Bindung eines fremden Artefakts dauerhaft zu zerschlagen, muss ein Artefaktmagier einen massiven Teil seiner eigenen arkanen Kraft opfern. Die Zerstörung kostet den Magier doppelt so viele Erfahrungspunkte, wie die Erschaffung des Artefakts gekostet hat. (Ein Artefakt, dessen Erschaffung 20 Erfahrungspunkte gekostet hat, erfordert also 40 Erfahrungspunkte, um es zu vernichten. Der Ritualvorgang dauert Outtime genauso lange wie die Herstellung).

3. Das Zauberbuch (Nach Kategorien)

Jeder Rang bietet exakt zwei Heilzauber, zwei Schutzzauber und zwei Kampfzauber. Alle Spruchformeln sind Befehle, die aus der Autorität der drakonischen Ahnen geschöpft werden.

Rang 1: Drachenfunke (Kosten:je 10 Erfahrungspunkte)

- **Heilmagie**
  - 1. Wunden schließen (Erste Hilfe): *Formel:* "Ich rufe das alte Blut. Fleisch, füge dich zusammen und blute nicht mehr." / *Wirkung:* Ersetzt die physische Wundversorgung bei einer normalen Wunde (Einhandwaffe). Der Patient muss die 10 Minuten Intime-Heilzeit abwarten, benötigt aber keine Verbände.
  - 2. Gift neutralisieren (Gegengift): *Formel:* "Das Feuer der Ersten brennt in deinen Adern. Verzehre dieses Gift und reinige den Körper." / *Wirkung:* Heilt die Auswirkungen von gewöhnlichen, nicht-magischen Giften.
- **Schutzmagie**
  - 3. Magischer Schild: *Formel:* "Geister der Schuppen, tretet vor mich. Weist den Stahl ab." / *Wirkung:* Der Magier hebt schützend den Arm. Der exakt nächste Treffer einer Einhandwaffe oder eines Pfeils prallt wirkungslos ab (Rufe: "Resistenz!").
  - 4. Schutzkreis gegen Bestien: *Formel:* "Ich ziehe die Grenze der Ahnen. Kein niederes Wesen soll diesen Boden berühren." / *Wirkung:* Solange der Magier eine Linie auf den Boden zeichnet und in diesem Kreis bleibt, können ihn wilde Tiere oder Bestien (Nicht-Spieler-Charaktere) nicht angreifen.
- **Kampfmagie**
  - 5. Windstoß: *Formel:* "Der Schlag der Schwingen trifft dich. Weiche zurück vor meiner Macht!" / *Wirkung:* Ein Gegner in bis zu fünf Metern Entfernung wird von einer unsichtbaren Wucht getroffen. Er muss zwei große Schritte zurückweichen.
  - 6. Magisches Geschoss: *Formel:* "Der Zorn des Drachen trifft sein Ziel. Verbrenne!" / *Wirkung:* Der Magier wirft ein kleines Schaumstoff-Wurfsäckchen. Ein Treffer auf eine ungerüstete Stelle verursacht eine normale Wunde (entspricht einer Einhandwaffe).

Rang 2: Drachenklaue (Kosten:je 20 Erfahrungspunkte)

- **Heilmagie**
  - 1. Mittlere Heilung: *Formel:* "Der Atem des Lebens durchströmt dich. Erhebe dich unversehrt." / *Wirkung:* Eine normale Wunde (Einhandwaffe) heilt augenblicklich. Bei einer schweren Wunde (Zweihandwaffe) ersetzt der Zauber die Erstversorgung, die Heilungszeit von 60 Minuten bleibt.
  - 2. Krankheit heilen: *Formel:* "Kein Makel besteht vor dem Angesicht der Drachen. Der Verfall weicht aus diesem Körper." / *Wirkung:* Heilt sofort bis zu zwei Natürliche und Magische Krankheiten.
- **Schutzmagie**
  - 3. Magische Rüstung: *Formel:* "Unsichtbare Schuppen hüllen mich ein. Kein irdischer Stahl soll mein Fleisch durchdringen." / *Wirkung:* Schützt für die nächste Stunde (Intime-Zeit). Der allererste Waffentreffer (egal ob Einhand- oder Zweihandwaffe) prallt komplett ab ("Resistenz!"). Danach bricht der Zauber zusammen.
  - 4. Magisches Schloss / Versiegeln: *Formel:* "Mein Wille ist das Gesetz. Nichts öffnet sich, bis ich es befehle." / *Wirkung:* Eine Tür, Kiste oder ein Truhenschloss gilt als magisch verschlossen und kann nur mit dem Zauber "Magie bannen" geöffnet werden.
- **Kampfmagie**
  - 5. Feuerball (Elementarball): *Formel:* "Aus der Asche der Vorzeit rufe ich die Zerstörung. Asche zu Asche!" / *Wirkung:* Der Magier wirft einen Kernlos-Schaumstoffball. Ein Treffer verursacht eine schwere Wunde (entspricht einer Zweihandwaffe, 60 Minuten Intime-Heilung).
  - 6. Entwaffnen: *Formel:* "Der Stahl in deiner Hand glüht wie Drachenblut. Lass fallen, was dich schützt!" / *Wirkung:* Der Gegner muss seine Waffe sofort fallen lassen und darf sie für eine Minute (Intime-Zeit) nicht aufheben.

Rang 3: Drachenschwinge (Kosten:je 40 Erfahrungspunkte)

- **Heilmagie**
  - 1. Große Heilung: *Formel:* "Ich befehle dem Fleisch, sich zu fügen. Weiche, Tod, dies ist nicht deine Beute." / *Wirkung:* Eine schwere Wunde (durch eine Zweihandwaffe) schließt sich vollständig, ohne dass die 60 Minuten Heilungszeit abgewartet werden müssen. Der Charakter ist sofort kampfbereit.
  - 2. Regeneration / Ausdauer: *Formel:* "Die unerbittliche Kraft der alten Zeit füllt deine Adern. Spüre keinen Schmerz, spüre keine Erschöpfung." / *Wirkung:* Das Ziel kann für die nächsten 10 Minuten ohne Erschöpfung rennen oder kämpfen. Wunden verheilen in dieser Zeit doppelt so schnell.

- **Schutzmagie**
    - 3. Magie bannen / Antimagie: *Formel:* "Das falsche Gewebe zerreißt. Ich breche deinen Zauber durch die Macht der Ersten." / *Wirkung:* Entfernt alle magischen Effekte von einer Person oder einem Gegenstand.
    - 4. Aura des Friedens: *Formel:* "Der Zorn verraucht im Schatten der Schwingen. Senkt die Waffen und haltet Frieden." / *Wirkung:* Alle anwesenden Personen im Umkreis von zwei Metern dürfen für die nächsten fünf Minuten (Intime-Zeit) keine Waffen ziehen und keine Kampfhandlungen ausführen.
- **Kampfmagie**
    - 5. Schlaf: *Formel:* "Der Blick des Drachen zwingt dich nieder. Falle in die Schatten und schlafe tief." / *Wirkung:* Der Magier zeigt auf ein Ziel. Dieses sinkt sofort in einen tiefen Schlaf, aus dem es 10 Minuten (Intime-Zeit) lang nicht geweckt werden kann, es sei denn, es wird verletzt.
    - 6. Furcht: *Formel:* "Erkenne die wahre Macht und verzweifle. Fliehe vor dem Zorn der Ahnen!" / *Wirkung:* Das Ziel wird von panischer Angst ergriffen und muss sich sofort umdrehen und so schnell wie möglich außer Sichtweite des Magiers fliehen.

Rang 4: Drachenodem (Kosten:je 50 Erfahrungspunkte)

- **Heilmagie**
    - 1. Zurückholen von der Schwelle: *Formel:* "Dein Faden reißt heute nicht! Kehre zurück aus der Dunkelheit, ich befehle es dir!" / *Wirkung:* Wenn ein Charakter verblutet ist oder im Koma liegt, zwingt der Magier das Leben in den Körper zurück. Der Charakter erwacht schwach und gezeichnet.
    - 2. Atem der Ersten (Segen): *Formel:* "Der Atem des Lebens berührt euch. Erhebt euch und trotzt dem Schmerz!" / *Wirkung:* Der Magier darf bis zu drei Verbündete berühren. Deren normale Wunden heilen sofort. Schwere Wunden schließen sich so weit, dass das Opfer kampfbereit ist, benötigen aber immer noch 10 Minuten Schonzeit zur vollständigen Heilung.

- **Schutzmagie**
    - 3. Absolute Unverwundbarkeit: *Formel:* "Mein Blut ist Feuer, meine Haut ist Diamant. Keine Waffe der Welt kann mich brechen." / *Wirkung:* Der Magier ist für die nächsten fünf Minuten (Intime-Zeit) komplett immun gegen physischen Schaden und Magie. Er darf sich bewegen, aber selbst nicht angreifen.
    - 4. Aura der Erstarrung: *Formel:* "Die Zeit selbst beugt sich meinem Willen. Versteinert!" / *Wirkung:* Der Magier darf auf bis zu drei Feinde deuten. Diese erstarren für eine Minute (Intime-Zeit) zu Eis oder Stein. Sie dürfen sich nicht bewegen, können aber in dieser Zeit auch nicht durch Waffen verletzt werden.

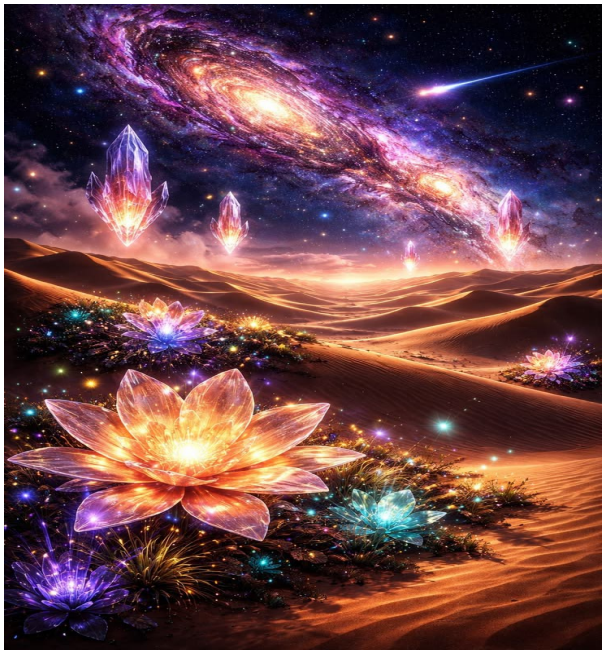
- **Kampfmagie**
    - 5. Elementarsturm / Kettenblitz: *Formel:* "Entfesselt die Wut des Urdrachen! Vernichtet meine Feinde!" / *Wirkung:* Der Magier darf nacheinander auf bis zu drei Personen zeigen. Alle getroffenen Charaktere erleiden sofort eine schwere Wunde am Torso und brechen kampfunfähig zusammen.
    - 6. Zerstörung: *Formel:* "Nichts, was von Menschenhand geschaffen, hat Bestand. Zerfalle zu Staub." / *Wirkung:* Der Magier berührt einen beliebigen Gegestand. Der Gegenstand zerspringt augenblicklich und ist für den Rest der Veranstaltung komplett unbrauchbar.

Du hast die wilden arkanen Ströme gefühlt und den irdischen Stahl gemeistert, Suchender. Doch all unsere Rüstungen, unser Wissen und selbst die stärkste Magie sind letztlich nur Staub im Angesicht der Ewigkeit. Über uns, jenseits der sturmgepeitschten Wolken und tief unter dem schäumenden Ozean, wachen Mächte, deren bloßer Atem unsere Gezeiten lenkt.

In diesem siebten Kapitel betreten wir den heiligen Grund von **Götter & Priester**. Hier offenbare ich dir das Wissen um die alten Mächte, jene erhabenen Entitäten, die das Schicksal unserer Welt weben. Und ich erzähle dir von jenen, die ihr eigenes Sein zurückstellen, um als Gefäße dieses göttlichen Willens zu dienen – den Priestern.

Wisse jedoch dies: Wahrer Glaube ist kein feilschender Handel auf dem Marktplatz. Die Götter lassen sich nicht mit hohlen Lippenbekenntnissen oder glänzendem Gold bestechen. Sie fordern echte Hingabe, aufrichtige Opfer und eine Seele, die selbst im schwärzesten Orkan nicht wankt. Die Wunder, die ein geweihter Priester zu wirken vermag, sind kein roher Zauber aus dem Äther, sondern ein gewährtes Geschenk des Himmels oder der Tiefe.

Beuge dein Knie in Demut, lausche den stummen Gebeten des Windes und wähle mit Bedacht, wem du deinen Geist anvertraust.



Das göttliche Wirken

Die Priesterschaft von Wallakoris bezieht ihre Macht direkt aus dem Glauben und der Gunst der Götter. Ein Priester muss für jedes Wunder sein heiliges Symbol berühren und ein gut hörbares Gebet sprechen.

1. Die Ränge der Priesterschaft

Wunder werden mit Erfahrungspunkten (EP) erworben. Um in den nächsten Rang aufzusteigen, müssen alle allgemeinen Wunder des vorherigen Ranges gekauft worden sein.

- Rang 1: Novize (2 Wunder am Tag) | Kosten: 10 EP pro Wunder.
- Rang 2: Scholar (5 Wunder am Tag) | Kosten: 20 EP pro Wunder.
- Rang 3: Priester (8 Wunder am Tag) | Kosten: 40 EP pro Wunder.
- Rang 4: Hohepriester (10 Wunder am Tag) | Kosten: 50 EP pro Wunder.

2. Allgemeine Wunder (Pro Stufe)

Rang 1: Novize (10 EP pro Wunder)

1. Segen der Linderung (Heilung): *Gebet:* "Götter, lindert die Qual." | Wirkung: Ersetzt die Erste Hilfe bei einer normalen Wunde (10 Min. Heilzeit bleiben).
2. Gift bannen (Heilung): *Gebet:* "Reinigt dieses Blut." | Wirkung: Heilt gewöhnliche, nicht-magische Gifte.
3. Schild des Glaubens (Schutz): *Gebet:* "Euer Wille ist mein Schild." | Wirkung: Der nächste Treffer einer Einhandwaffe prallt ab ("Resistenz!").
4. Aura des Mutes (Schutz): *Gebet:* "Ich kenne keine Furcht." | Wirkung: Der Priester oder ein Ziel ist für 10 Min. immun gegen magische Furcht.
5. Göttliche Zurechtweisung (Kampf): *Gebet:* "Halt ein, Ungläubiger!" | Wirkung: Ein Ziel in 2m Entfernung muss seinen Angriff sofort abbrechen und 2 Schritte zurückweichen.

Rang 2: Scholar (20 EP pro Wunder)

1. Handauflegen (Heilung): *Gebet:* "Meine Hand ist Euer Werkzeug." | Wirkung: Eine normale Wunde (Einhandwaffe) heilt augenblicklich komplett.
2. Gebet gegen Verfall (Heilung): *Gebet:* "Kein Siechtum in Eurem Namen." | Wirkung: Heilt sofort alle natürlichen und magischen Krankheiten.
3. Mantel der Götter (Schutz): *Gebet:* "Hüllt mich in Eure Gunst." | Wirkung: Schützt für 1 Std. Der allererste Waffentreffer prallt komplett ab.
4. Segen der Ausdauer (Schutz): *Gebet:* "Stärkt die Glieder der Treuen." | Wirkung: Das Ziel kann für 10 Min. trotz Wunden an Armen oder Beinen eingeschränkt weiterkämpfen (Humpeln statt Liegen).
5. Hammer des Glaubens (Kampf): *Gebet:* "Eure Macht führt meinen Schlag." | Wirkung: Die Waffe des Priesters zählt für den nächsten Schlag als Zweihandwaffe (verursacht schwere Wunde).

Rang 3: Priester (40 EP pro Wunder)

1. Göttliche Genesung (Heilung): *Gebet:* "Leben kehrt zurück." | Wirkung: Eine schwere Wunde (Zweihandwaffe) schließt sich sofort komplett.
2. Gebet der Erlösung (Heilung): *Gebet:* "Der Tod hat hier kein Recht." | Wirkung: Stoppt das Verbluten eines Bewusstlosen für 30 Minuten.
3. Abkehr des Unheils (Schutz): *Gebet:* "Weiche, falsche Macht!" | Wirkung: Bannt einen aktiven Zauber oder Fluch von einer Person.
4. Heiliger Boden (Schutz): *Gebet:* "Dieser Ort ist geweiht." | Wirkung: Feinde dürfen einen Kreis von 3m Radius um den Priester für 2 Min. nicht betreten (außer durch Fernkampf).
5. Donnernde Stimme (Kampf): *Gebet:* "Hört das Wort der Götter!" | Wirkung: Alle Feinde in 5m Umkreis werden 3 Meter zurückgestoßen und stürzen zu Boden.

Rang 4: Hohepriester (50 EP pro Wunder)

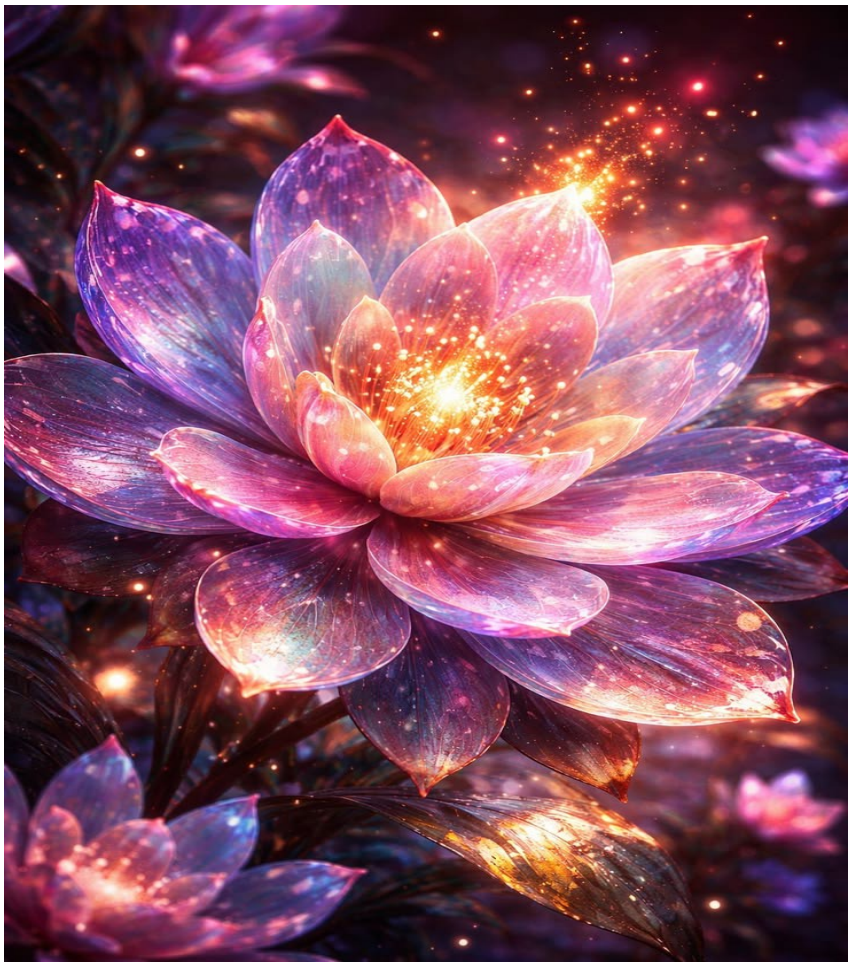
1. Gnade der Götter (Heilung): *Gebet:* "Kehre um von der Schwelle!" | Wirkung: Rettet einen Charakter aus dem Koma/vom Tod.
2. Segen des Lebens (Heilung): *Gebet:* "Heilung für die Treuen." | Wirkung: Der Priester darf bis zu 3 Personen berühren; normale Wunden heilen sofort, schwere werden zu normalen.
3. Himmlische Barriere (Schutz): *Gebet:* "Unantastbar durch Euer Licht." | Wirkung: Der Priester ist für 2 Min. immun gegen jeglichen Schaden, darf aber nicht angreifen.
4. Schutz des Himmels (Schutz): *Gebet:* "Pfeile werden zu Staub." | Wirkung: Der Priester und alle Verbündeten in 3m Umkreis sind für 5 Min. immun gegen Fernbeschuss.
5. Gerechter Zorn (Kampf): *Gebet:* "Das Urteil wird vollstreckt!" | Wirkung: Der Priester deutet auf bis zu 3 Feinde; diese erleiden sofort eine schwere Wunde am Torso.

3. Die Spezial-Wunder der Zwölfgötter

Zusätzlich zu den allgemeinen Wundern kann ein Priester das spezifische Wunder seiner Gottheit erwerben (EP-Kosten 40 EP je Wunder).

1. Nava (Licht & Gerechtigkeit): Navas Urteil. Ein Lügner oder Gesetzloser muss die Augen schließen und darf 1 Min. niemanden angreifen.
2. Karl Herdfeuer (Heim & Herd): Segen des Gastgebers. Durch Teilen von Brot/Wasser heilt eine normale Wunde in halber Zeit und alle Erschöpfung verfliegt.
3. Deldea (Heilkunst & Alchemie): Deldeas Lebenshauch. Schwere Wunden heilen in 10 Min. statt 60 Min.

4. Liaos (Krieg & Ehre): Liaos Standhaftigkeit. Ziel kann 2 Min. lang nicht zu Boden geworfen oder durch Windstöße bewegt werden.
5. Ekrena (Fruchtbarkeit & Liebe): Ekrenas Fülle. Gesegnete Mahlzeit macht alle Essenden für 1 Tag immun gegen Krankheiten.
6. Thamos (Meer & Donner): Thamos' Donnerruf. Stößt bis zu 3 Feinde vor dem Priester 3 Meter weit zurück.
7. Mystia (Wissen & Magie): Mystias Klarheit. Bannt sofort einen aktiven Zauber oder deckt eine magische Illusion auf.
8. Lilandra (Schönheit & Lust): Lilandras Antlitz. Der nächste Angreifer muss seinen Schlag stoppen und darf 30 Sek. nicht angreifen.
9. Yahoos (Tod & Schlaf): Yahoos' Sanfter Schlaf. Stoppt das Verbluten eines Schwerverletzten für 30 Minuten.
10. Vatar (Schmiedekunst & Handwerk): Vatars Härtung. Ein Schild oder eine Rüstung hält einem zusätzlichen Treffer einer Zweihandwaffe stand.
11. Calen (Wald & Jagd): Calens Pfad. Der nächste Pfeil / Bolzen ignoriert jede Rüstung.
12. Herak (Diebe & Glück): Heraks Gunst. Einmalig darf ein erlittener Treffer als "glücklicher Zufall" ignoriert werden. (Priester nur im Geheimen).



Du hast das Gesetz des Stahls kennengelernt und die Tiefe des wahren Glaubens ergründet, Suchender. Doch es gibt jene auf Wallakoris, denen es nicht genügt, nur mit der Klinge zu streiten oder nur im Stillen zu beten. Es gibt jene, die ihr Schwert in das Licht der Götter tauchen und ihren eigenen Leib als lebendiges Schild für die Schwachen opfern.

In diesem achten Kapitel spreche ich zu dir von den Paladinen – den heiligen Streiterinnen und Streitern unserer Küsten. Wisse, dies ist kein Weg für die Wankelmütigen. Ein Paladin zu sein bedeutet, einen Eid zu leisten, der schwerer wiegt als jede eiserne Rüstung. Es bedeutet, dass dein Arm nicht mehr dir allein gehört, sondern der göttlichen Macht, der du dich verschrieben hast. Wo der Priester heilt und mahnt, dort richtet und beschützt der Paladin im Zentrum des Sturms.

Erkenne die Bürde und die Strahlkraft dieses Pfades. Lerne die Gebote deines Ordens und rüste dich mit jenem unerschütterlichen Mut, der selbst der schwärzesten Flut standhält. Denn wenn die Schatten über unsere Welt hereinbrechen, seid ihr das letzte Leuchtfeuer, an dem sich die Verzweifelten aufrichten.

Trage deinen Eid mit Stolz, oder zerbrich an ihm

Die Eiserne

Die Eiserne Faust ist der militärische Arm des Nava-Tempels. Ihre Mitglieder sind keine reinen Priester, sondern Paladine – heilige Krieger, die ihr Leben dem Schutz der Ordnung und der Durchsetzung von Vagonpres Gesetzen verschrieben haben.

1. Die Besonderheit des Ordens

Im Gegensatz zu normalen Priestern verbringen Paladine mehr Zeit am Exerzierplatz als in der Bibliothek. Das spiegelt sich in ihren Regeln wider:

- Rüstungspflicht: Ein Mitglied der Eisernen Faust sollte (sofern physisch möglich) eine sichtbare, schwere Rüstung (Kette oder Platte) tragen.
- Waffenweihe: Jedes Mitglied wählt eine Hauptwaffe, die im Tempel geweiht wird. Diese Waffe gilt als sein „Symbol“, über das er seine Wunder wirkt (anstelle eines Amuletts).
- Gebet im Kampf: Auch Paladine müssen Wunder durch laute Gebete an Nava wirken, dürfen dies aber während des Kampfes tun.

2. Die Hierarchie und Ausbildung (EP-Kosten)

Die Eiserne Faust nutzt ein Hybrid-System. Sie kaufen Kämpfer-Fertigkeiten (aus dem Handwerks-/Kampfbaum) und spezielle Paladin-Wunder.

- Anwärter (Novizen-Stufe): 2 Wunder pro Tag.
- Schildwache (Scholar-Stufe): 4 Wunder pro Tag.
- Ritter der Flamme (Priester-Stufe): 6 Wunder pro Tag.
- Bannerherr (Hohepriester-Stufe): 10 Wunder pro Tag. *(Hinweis: Sie haben weniger Wunder als reine Priester, sind dafür aber im Nahkampf deutlich gefährlicher.)*

3. Die Spezial-Fähigkeiten der Eisernen Faust

Diese Fähigkeiten können nur von Mitgliedern des Ordens erworben werden (Kosten: 30 EP pro Stufe).

Stufe 1: Navas Standarte

- *Wirkung: Solange der Paladin sein Schwert oder seinen Schild hochhält und ein kurzes Gebet spricht, sind er und alle Verbündeten in 2 Metern Umkreis immun gegen magische Angst (Aura der Furcht).*

Stufe 2: Brennendes Urteil

- Wirkung: Der Paladin schlägt mit seiner Waffe gegen seinen Schild oder ruft laut Navas Namen. Der nächste Treffer, den er innerhalb der nächsten 30 Sekunden landet, zählt als Zweihand-Treffer (schwere Wunde), selbst wenn er nur ein Einhandschwert führt.

Stufe 3: Unerschütterlicher Wächter

- Wirkung: Einmal pro Kampf kann der Paladin laut rufen: „Nava ist mein Schild!“. Er ist für die nächsten 30 Sekunden immun gegen alle Einhandwaffen-Treffer am Torso. Er muss sich dabei jedoch langsam bewegen und darf nicht rennen.

Stufe 4: Die Heilige Flamme (Ultimative Fähigkeit)

- *Wirkung: Der Paladin stößt seine Waffe in den Boden. Alle Feinde in direkter Nähe (3 Meter) müssen vor der „Göttlichen Gerechtigkeit“ zurückweichen und auf die Knie gehen. Sie dürfen für 30 Sekunden nicht aufstehen, es sei denn, sie werden angegriffen.*

Anmerkung: Nur die Streiter der Göttin Nava nennen sich Paladine. Alle anderen Anhänger der restlichen Götter nennen sich Geweihte. Dies sind keine Paladine, sind aber den selben Regeln unterworfen.

Die Tinte trocknet, Suchender, und das letzte Pergament dieses Werkes ist nun beschrieben.

Ich habe dir das Fundament bereitet. Ich habe dir vom Gesetz des Eisens berichtet, dir die verborgenen Pfade der Magie und Alchemie gewiesen und dir vom Wirken der Götter erzählt. Alles, was ich in den verstaubten Archiven unserer Ahnen finden konnte, habe ich dir in diese Hände gelegt.

Doch merke dir meine letzten Worte gut: Keine Legende wurde jemals in einer dunklen, stillen Kammer geschmiedet. Worte auf altem Papier können dir zeigen, wie man das Schwert hält oder die Arktania webt, doch sie können nicht für dich bluten, nicht für dich streiten und nicht für dich triumphieren. Ein Schiff, das nie den sicheren Hafen verlässt, ist sicher, doch dafür wurde es nicht gebaut.

Das wahre Wallakoris wartet nicht in Büchern. Es wartet da draußen. In der rauen Seebrise, im Schlamm des Schlachtfeldes, im Schatten der Klippen und im fernen Licht der Leuchtfeuer.

Schließe nun dieses Buch. Das Gerüst deines Geistes ist geformt. Nun ist es an der Zeit, dass dein Herz, dein Mut und deine Taten die leeren Seiten deiner eigenen Geschichte füllen. Tritt hinaus in den Sturm und zeige dieser Welt, wer du wirklich bist.

Mögen die Gezeiten dir wohlgesonnen sein und die Zwölf deinen Weg erhellen. Wir sehen uns an den Küsten.

Der Schreiber

Anmerkung der Orga:

Generell gilt das Grundregelwerk. Die Erweiterungen zur Alchemie und Magie findet ihr in den Erweiterungen, separat erhältlich. Bei Unklarheiten oder Widerspruch greifen die entsprechenden Erweiterten Regelwerke.