

Hallo,

Anmerkung Phönix Gremium, 09.10.2018, im Carta-Forum:

Hier nochmal eine Anmerkung zum FAQ. Alle Angaben im FAQ sind ohne Gewähr und die Beiträge spiegeln nicht 100-prozentig unsere Meinung wieder und sind keineswegs offiziell. Sie sind weiterhin, wie Micha vor einiger Zeit geschrieben hat, nicht als "Regelerweiterung" zu lesen, sondern als Interpretations- / Entscheidungshilfe für SC und Orga.

hier nun die überarbeitete Fassung der Phoenix-Frequently asked Questions. Diese Aufstellung soll von nun an in unregelmäßigen Abständen überarbeitet werden, so dass Fragen die auf Spielen oder im Forum auftauchen und evtl. klärungsbedürftig sind, hier mit aufgenommen werden. Die Reihenfolge orientiert sich hierbei am Regelwerk, welches im Zauberfeder-Verlag verlegt wurde (2005). Das Format der Überschriften ist:

Seite Abschnitt Einordnung

7f Charaktererschaffung Übrige EP

F: Was ist mit den übrig gebliebenen Punkten bei der Charaktererschaffung?

A: Die Punkte sollen aufgebraucht werden. Nur wenn die Punkte nicht ausreichen um die billigste verfügbare Fertigkeit zu kaufen, dürfen sie aufgespart werden. Die Startpunkte dürfen nur für Fertigkeiten, nicht für LP/MP/CP/SP ausgegeben werden.

28f Nachteile Stufungen

F: Kann ich abgestufte Nachteile (z.B. „Verschuldet“) beliebig oft wählen?

A: Nein. Jede Stufe zählt als ein Nachteil und davon kann man maximal drei haben.

29 Nachteile Bluter

F: Verlieren Bluter nach der Verwendung von „Astralblut“ weiter LP?

A: Nein. Der Magiebegabte wandelt seine Lebenskraft in Quintessenz um, d.h. es entsteht keine Wunde, die bluten könnte.

31 Nachteile Atheist

F: Nimmt ein „Atheist“ bei einem verpatzten Heilzauber Schaden?

A: Ja.

32 Nachteile Magiefocus

F: Brauche ich, wenn ich „Zauberei“ beherrsche und einen „Magiefokus“ als Nachteil habe, einen zweiten Magiefokus, sobald ich „Schamanismus“ lerne.

A: Ja.

32 Nachteile Magiefocus

F: Wenn ich als Schamane meinen Magiefokus verliere und weniger als 10 MP (oder 15 als Elf) hatte (z.B. durch Artefaktherstellung) , bekomme ich dann bei einem neuen Focus wieder 10 MP?

A: Nein. Man startet dann mit der Anzahl der vor dem Verlust des Focus noch übrigen MP.

32 Nachteile Lebensquelle

F: Wie muss eine Lebensquelle beschaffen sein?

A: Sie muss ein großer, auffälliger (verzierter Ring, Glaspokal, Fetisch) Gegenstand sein, welcher ständig am Körper (über der Kleidung) bei sich zu tragen ist. Sie ist mit einem blauen Band zu kennzeichnen.

32 Nachteile Lebensquelle

F: Wie lange überlebt ein Charakter ohne seine Lebensquelle?

A: Etwa 1 Minute, in der er sich vor Qualen windet.

32 Nachteile Astralschmarotzer

F: Wenn man aufgrund eines „Astralschmarotzers“ mit einer mutierten Klauenhand oder einem Horn gezeichnet ist, kann man diese dann im Kampf einsetzen?

A: Nein.

32 Nachteile Astralschmarotzer

F: Wenn man unter einem „Astralschmarotzer“ leidet oder anderen Auswirkungen, welche Kosten von Zaubern beeinflussen, wird dann bei Schriftrollen die MP-Veränderung vor oder nach der Multiplikation (x3) vorgenommen?

A: Alle MP-Kostenmodifikationen werden vor der Multiplikation für Schriftrollen vorgenommen werden, sowohl positive, als auch negative.

32 Nachteile Astralschmarotzer

F: Wenn man unter einem „Astralschmarotzer“ leidet, erhöhen sich dann auch die Kosten für die Verlängerung zeitlich variabler Zauber?

A: Ja. Jeder MP-Einsatz wird um 1 MP teurer. Will ein Magier bereits von Anfang an einem Zauber mit variabler Dauer eine Wirkung von 3 Stunden geben, so zahlt er 4 MP zusätzlich: 1 MP für das ursprüngliche Zaubern und insgesamt 3 MP für die 3 Stunden.

32 Nachteile Astralschmarotzer

F: Verändern sich die MP-Kosten eines Zaubers für den Gegenzauber, wenn man unter einem „Astralschmarotzer“ leidet?

A: Man muss einen mehr ausgeben, um den Parasiten zu speisen, aber es zählt als hätte man die normalen MP ausgegeben.

32 Nachteile Seele verpfändet

F: An welche Götter kann ich meine Seele verpfänden?

A: Malagash, Arachne und Varkaz.

32 Nachteile Pechvogel

F: Gilt der Nachteil „Pechvogel“ für eine oder alle Murmelfertigkeiten?

A: Für jeweils 4 EP erhält der Charakter eine zusätzliche Nietenmurmel, die er entweder zu seinen MP oder CP hinzufügt. Der Nachteil kann mehrfach erworben werden.

34 Kampffertigkeiten Berserker

F: Kann ein Charakter mit dem Nachteil "Stumm" die Fertigkeit "Berserker" anwenden?

A: Ja. Der Ausruf "Berserker" ist eine Outtime-Ansage.

36 Kampffertigkeiten Wurfaffen

F: „Der Charakter darf Wurfaffen, z.B. Dolche, Pikenbälle und Wurfsterne, mit einer Maximallänge von 30 cm benutzen werfen.“ Umfasst dies den Einsatz von Wurfaffen im Nahkampf, ohne eine weitere Fähigkeit, wie z.B. Kurze Waffen?

A: A:Der Einsatz von Wurfaffen mittels der Fähigkeit erlaubt nicht auch das Benutzen im Nahkampf.

38 Allgemeine Fähigkeiten Fallen stellen

F: Kann ich Fallen für Schlösser erstellen oder anders kann ich mit dieser Fähigkeit und Schmieden Schlösser bauen?

A: Nein. Das ist eine Hausregel einiger Spiele. Es gilt: „Trotzdem sollte die Falle einen gewissen Realismus besitzen, beispielsweise eine Mechanik, die ein unvorsichtiger Charakter wirklich auslösen kann. Entscheidend ist bei jeder Falle aber der "Treffer", d.h. der Charakter muß von dem Bolzen, dem Netz, dem Giftorn wirklich getroffen werden, oder tatsächlich in die Fallgrube treten (die natürlich nur wenige Zentimeter tief sein darf).“

38 Allgemeine Fähigkeiten Hypnose

F: Kann ich in einer Hypnose-Sitzung mehrere Stufen einer Fertigkeit übertragen?

A: Ja, aber jede Stufe braucht den normalen Zeiteinsatz und jede Stufe zählt als 1x hypnotisieren für die Höchstzahl der täglichen Hypnosesitzungen.

38 Allgemeine Fähigkeiten Hypnose

F: Wie oft wirkt ein implantiertes Befehlswort?

A: Einmal. Danach vergisst der Betroffene alles, was er unter diesem Einfluss getan hat. Er vergisst nicht, dass er sich für eine Hypnose geöffnet hat.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Merkt ein Hypnotiseur, ob sich der zu Hypnotisierende gegen die Hypnose wehrt?

A: Ja. Die Hypnose bedingt das Versetzen in Trance. Wenn diese nicht zustande kommt, merkt er dies.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Wenn ich der Hypnose einmal zugestimmt habe, kann ich mich dann später wehren, wenn der Hypnotiseur mehr macht als abgesprochen (z.B. Befehlswort implantieren)?

A: Nein. Wenn der Hypnose einmal zugestimmt wurde, kann man sich bis zum Ende der Sitzung nicht mehr wehren.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Kann ich eine Person in Trance belassen?

A: Ja.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Wirkt Hypnose auch gegen Vergessenstränke?

A: Ja.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Kann ich eine hypnotisierte Person bewegen oder diese sich selbst bewegen?

A: Nein. Die Trance endet dann.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten

Hypnose

F: Schützen ein Willensstärketrank, Kesh oder ein mentaler Schild gegen Hypnose?

A: Nein. Es handelt sich bei der Hypnose nicht um Mentalmagie und außerdem um einen freiwilligen Akt.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten**Hypnose**

F: Kosten mich die per Hypnose übertragenen Fertigkeiten EP?

A: Nein. Die Wirkung hält aber nur bis zum nächsten Sonnenaufgang an.

38-39 Allgemeine Fähigkeiten**Hypnose**

F: Kann sich der Hypnotisierte an den Verlauf der Trance erinnern?

A: Nein.

40 Allgemeine Fähigkeiten**Meucheln**

F: Kann ein Meuchler grundsätzlich jede Rüstung seiner Meuchelstufe durchdringen, um z.B. eine vergiftete Klinge einzusetzen?

A: Nein. Lediglich das Meucheln selbst (angedeuteter Kehlschnitt) durch dringt die Rüstung. Nach einer erfolgreichen Meuchelattacke liegt es im Ermessen des Opfers, ob eventuell noch vorhandene Rüstung durchstoßen werden kann oder nicht. Dies ist dann angemessen zu umspielen.

40 Allgemeine Fähigkeiten**Obduktion**

F: Wie funktioniert die Fähigkeit Obduktion?

A: "Voraussetzung: Medizin 3, Pharmacie- Nach eingehender Untersuchung kann der Charakter bei einem Toten Todesursache und Zeitpunkt des Ablebens bestimmen. Ferner kann er Substanzen wie Drogen und Gifte im Körper nachweisen. Allerdings wird mit zunehmender Verwesung die Datierung ungenauer ..."

41 Allgemeine Fähigkeiten**Schlösser öffnen**

F: Sind 15 Minuten pro Murmelöffnung bei dem Einschlagen eines Schloss nicht zuviel?

A: Es soll abhängig von der Zahl der Öffnungen angemessen umspielt werden.

41 Allgemeine Fähigkeiten Reichtum

F: Wie viel Startkapital erhält man mit der Fertigkeit „Reichtum“ und ist es erheblich, ob ich noch Geld von anderen Spielen habe?

A: Reichtum erhöht das Startkapital um das (Stufe+1)-fache, d.h. mit „Reichtum 1“ erhalte ich doppeltes Startkapital, mit Stufe 2 das Dreifache, usw.. Die Menge des bereits vorhandenen Geldes hat hierauf keinen Einfluss.

42 Allgemeine Fähigkeiten Schlösser öffnen

F: Was ist eine Schlossstufe?

A: Es gibt keine "Schlossstufe", sondern nur eine Fallenstufe. Evtl. wurde begonnen die Anzahl der Öffnungen als "Schlossstufe" zu bezeichnen.

43 Allgemeine Fähigkeiten Stehlen

F: Was gilt als Raub?

A: Einem Charakter unter Androhung von Gewalt oder Gewalt etwas wegnehmen, was er bei sich trägt oder in seiner unmittelbaren Umgebung ist (z.B. Zelt, Raum, Lagerplatz).

43 Allgemeine Fähigkeiten Stehlen

F: Was ist Leichenfledderei?

A: Einer noch nicht bestatteten Leiche Gegenstände entwenden, die sie am Körper trägt, oder die von ihr beim sterben fallengelassen wurde.

43 Allgemeine Fähigkeiten Stehlen

F: Kann jeder plotrelevante Gegenstände mitnehmen?

A: Nur falls die Orga eine entsprechende Ansage macht, respektive der Gegenstand klar gekennzeichnet ist. Hier muss gelten: Orga fragen, ob man etwas mitnehmen kann.

44 Magische Fähigkeiten Astralblut

F: Erhalte ich über „Astralblut“ geschaffenen MP, sprich LP, zurück, wenn ich sie mit MP aus dem Murmelvorrat mische und die Bonusmurmeln ziehe?

A: Nein, die Umwandlung von Lebenskraft (=LP) in MP hat ja schon stattgefunden. Der umgekehrte Prozess ist nicht möglich.

44 Magische Fähigkeiten Astralblut

F: Kann ich die aus Astralblut gewonnenen MP für die Erschaffung von Artefakten nutzen?

A: Nein, nur die permanenten MP können hierfür verwendet werden.

44f Magische Fähigkeiten Start-MP bei neuen magischen Fähigkeiten

F: Habe ich bei mehreren magischen Fertigkeiten auch mehrere Murmelbeutel mit je 10 Start-MP?

A: Nein. Auch bei mehreren magischen Fertigkeiten hat man nur einen Murmelbeutel.

45 Magische Fähigkeiten Klerikalmagie

F: Kann ich Klerikalmagie mehrerer Götter erlernen?

A: Nein. Auch nicht als Schizophrener Charakter.

53f Charakterentwicklung Lernen

F: Kann ich eine Fertigkeit erlernen, ohne die unter "Voraussetzung" genannten Fertigkeiten zu beherrschen?

A: Nein. Der Charakter muss alle unter "Voraussetzung" aufgeführten Fertigkeiten beherrschen, bevor er die betreffende Fertigkeit lernen kann.

67 Allgemeine Magie Allgemeines

F: Kann ich die Spruchformel eines Zaubers/Wunders flüstern?

A: Nein. Die Formel muss laut und verständlich aufgesagt werden. Bei Ritualen kann geflüstert werden, wenn die Natur des Rituals dies sinnig erscheinen lässt (z.B. bei der Weihe eines Arachne-Tempels).

67 Allgemeine Magie Allgemeines

F: Muss ich einen Zauber mit veränderlicher Dauer gleich von Anfang an für eine bestimmte Stundenzahl zaubern oder kann ich mich vor Ablauf der Wirkungsdauer entscheiden ihn zu verlängern?

A: Beim ersten Zaubern eines Spruches kann ihm eine bestimmte „Grunddauer“ gegeben werden. Das ist mindestens die normale Wirkungsdauer und höchstens die durch die MP des Zauberers bestimmte Zeit. Vor Ablauf dieser Grunddauer kann der Zaubende sich dazu entscheiden den Zauber zu verlängern.

67 Allgemeine Magie Allgemeines

F: Muss ich bei Zaubern mit veränderlicher Dauer die Murmeln für eine Verlängerung des Spruches normal ziehen oder kann ich die MP einfach investieren und die Murmeln einfach aus dem Vorrat nehmen?

A: Nein. Auch die Murmeln für die Verlängerung müssen ganz normal gezogen werden und es besteht die Möglichkeit zu patzen.

67 Allgemeine Magie Allgemeines

F: Wenn ich einen Zauber mit veränderlicher Dauer spreche und die Bonusmurmeln ziehe, wirkt diese dann auch auf die MP für die zusätzliche zeitliche Verlängerung?

A: Ja, aber nur wenn die Verlängerung von vorne herein festgelegt war.

67 Allgemeine Magie Dauer "ein Kampf"

F: Was bedeutet die Wirkungsdauer „Ein Kampf“? Wie lange darf es nach dem Zaubern bis zum Kampf dauern?

A: Der Zauber oder das Ritual werden gewirkt, bevor eine potentiell kriegerische Auseinandersetzung beginnt. Wenn dann auf den Kampf oder die Schlacht in Bereitschaft gewartet wird, dann wirkt der Zauber weiter bis es los geht. Geht man weg oder setzt sich hin/ruht sich aus, endet der Zauber. Ein Kampf kann auch ein ununterbrochene Serie von Gefechten sein, etwa in einer Schlacht oder einem größeren Scharmützel in dem man einen Gegner nach dem anderen bekämpft.

69 Zauberei Metall zu Glut

F: Nehme ich von dem Zauber „Metall zu Glut“ Schaden, wenn ich eine Rüstung trage, obwohl ich die Fertigkeit „Rüstung tragen“ nicht habe, und somit keine RP bekomme?

A: Ja. An der Masse der Rüstung, welche für den Schaden ausschlaggebend ist, ändert sich ja nichts.

73 Weiße Magie Klingenrost

F: Wirkt „Klingenrost“ gegen geweihte Waffen?

A: Nein.

73 Weiße Magie Klingenrost

F: Wirkt „Klingenrost“ gegen eine Waffe aus Stein oder Holz?

A: Nein, aber gegen alle Metallteile einer Waffe, was auch derartige Waffen nutzlos machen kann.

79 Schwarze Magie Leben im Tode

F: Kann ein Nachtzehrer an einem bedeckten Tag ins Freie?

A: Nur extrem stark verummt (Handschuhe, schwerer Mantel, usw.). Zu der Dauer muss die Orga vor Ort befragt werden.

80 Schwarze Magie Mentaler Hieb

F: Gilt eine mit „Mentaler Hieb“ belegte Waffe als magische Waffe?

A: Nein.

80 Schwarze Magie Mentaler Hieb

F: Entlädt auch ein parierter Schlag den Mentalen Hieb?

A: Ja.

82 Runenmagie Allgemein Runenmagie

F: Wirkt eine Rune, wenn ich sie unter dem Schutz einer „Großen Aureole“ einem Gegner präsentiere?

A: Nein. Sie wird auch nicht ausgelöst.

82f Runenmagie Zerstörung von Runen

F: Wie kann man Runen zerstören?

A: Mit einem „Gegenzauber“. Aber es muss eine Möglichkeit geben dies zu tun, ohne sie direkt anzusehen (Spiegel, Berührung). Falls sie auf Papier sind können sie natürlich zerrissen werden, falls sie auf eine Wand gemalt sind natürlich abgewischt werden. Falls eine Orga oder ein Spieler Runen z.B. eingebrannt oder eingemeißelt (und dies aufgrund der Beschaffenheit der Lokation nicht tun möchte) darstellen möchte, hat sie dies zu kennzeichnen.

82f Runenmagie Allgemein Runenmagie

F: Schützen mich Zauber wie „Unantastbarkeit“ oder „Große Aureole“, die verhindern dass Magie gegen mich wirkt, auch gegen die Wirkung von Runen?

A: Ja. Die Rune wird zwar ausgelöst, wenn sie außerhalb eines möglichen Radius präsentiert wird, hat aber keinen Effekt. Wichtig bei „Unantastbarkeit“ ist, dass dieser Zauber nur gegen magische Schäden im weiteren Sinne wirkt, d.h. eine Rune die den Charakter nicht schädigt, würde wirken (z.B. Alarmruf oder Fluch des Wächters). Falls sie innerhalb des Radius gezeigt wird, wird die Rune gar nicht erst ausgelöst.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Kann man durch eine "Krone des Wissens" sich ausschließende Fertigkeiten beherrschen (zB weiße und schwarze Magie)

A: Ja.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Kann ich Sprüche/Rezepte lernen, wenn mir eine "Krone des Wissens" die entsprechende Grundfertigkeit verleiht (zB Zauberei oder Alchemie)?

A: Ja.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Muss der Träger einer "Krone des Wissens" die als Voraussetzung aufgeführten Fertigkeiten beherrschen, um eine in der Krone gespeicherte Fertigkeit zu nutzen?

A: Ja.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Erhalte ich 10 MP, wenn ich durch eine "Krone des Wissens" eine magische Fertigkeit erhalte?

A: Nein. Die Krone vermittelt nur das Wissen über die Anwendung, ohne magisches Talent kann die Fertigkeit aber nicht genutzt werden.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Erhalte ich CP/ Schlossmurmeln, wenn ich durch eine "Krone des Wissens" eine entsprechende Fertigkeit erlerne (zB Schlösser öffnen oder Pharmazie)?

A: Ja, man erhält die für die Fertigkeit angegebenen Startmurmeln. Diese werden aber nur einmal pro Tag verliehen. Also erhält man z.B. bei einer Krone die Pharmacie und ein Rezept enthält durch das Auf- und Absetzen oder durch Weitergabe der Krone keine "neuen" CP.

87-88 Artefaktmagie**Krone des Wissens**

F: Kann ich mit EP mir weitere CP / Schlossmurmeln kaufen, wenn ich eine Fertigkeit durch die "Krone des Wissens" erhalte.

A: Ja. Geht die Fertigkeit aber durch Absetzen der Krone verloren, gehen auch alle zugekauften CP / Schlossmurmeln verloren. Beim erneuten Aufsetzen startet man wieder mit den Startmurmeln

88 Artefaktmagie**Lebenslicht**

F: Kann ich als Charakter mit der Fertigkeit „Schmerzunempfindlich“ und einem Lebenslicht weiter kämpfen, da ich ja nicht tödlich verwundet werden kann, d.h. nicht unter 0 LP sinke?

A: Jede Verwundung, die den Charakter unter 0 LP bringen würde gilt hier als tödlich. Er wird ohnmächtig und der Spieler, nicht der Charakter, muss bei der nächsten Gelegenheit nachschauen, ob das Lebenslicht sein Leben gerettet hat. Der Charakter ist trotzdem auf medizinische Hilfe angewiesen.

88 Artefaktmagie**Lebenslicht**

F: Schützt mich das „Lebenslicht“ vor Verletzungen?

A: Nein. Das Lebenslicht schützt nur gegen eine tödliche Verwundung. Man kann weiter gefoltert, verletzt oder verstümmelt werden.

88 Artefaktmagie**Lebenslicht**

F: Kann ich mich mit einem „Phönix“ oder einem „Rückkehr von den Ahnen“ vor den Folgen eines erloschenen Lebenslichtes schützen?

A: Nein.

91 Schamanismus**Augen der Geisterwelt**

F: Löse ich eine Rune aus, wenn diese in einer Kiste ist, in die ich mit „Augen der Geisterwelt“ blicke?

A: Ja.

99 Bardenmagie Magiestörung

F: Können innerhalb des 10m-Wirkungskreises des Bardenliedes „Magiestörung“ magische Effekte (z.B. durch Spruchmagie, aus Zauberstab, von Schriftrolle usw.) gewirkt werden.

A: Nein. Nur Magie, die keinen Effekt entfaltet bleibt wirksam (z.B. magische Schwerter oder Rüstungen).

100 Bardenmagie Untotenbann

F: Kann ein Untoter den Untotenbann gegenzaubern?

A: Nein.

101 Klerikalmagie Wunder im Namen...

F: Muss ich als Kleriker immer den Namen meines Gottes in der Spruchformel nennen oder kann ich auch den einer seiner Diener nennen?

A: Es muss immer der Name des jeweiligen Gottes eines Priesters genannt werden, nicht der eines Dienerwesens.

102 Klerikalmagie Altarschändung

F: Wie kann ich das Wunder „Altarschändung“ wirken, wenn ich auf dem Boden eines fremden Tempels nicht zaubern kann?

A: Das eigentliche Ritual wird außerhalb des Tempelbodens gewirkt, erst der abschließende Akt nach Wirken des Wunders ist die Schändung des Tempels an sich.

104 Klerikalmagie Deformation

F: Hat das Varkas-Wunder „Deformation“ tatsächlich eine permanente Wirkungsdauer?

A: Ja. Es kann aber mit „Gegenzauber“ aufgehoben werden.

104 Klerikalmagie Deformation

F: Kann eine „große Chirurgie“ von den Auswirkungen des Varkas-Wunders „Deformation“ befreien?

A: Nein.

105 Klerikalmagie Erschaffe Glaubenssymbol

F: Wie kommt ein Priester ohne das Wunder „Erschaffe Glaubenssymbol“ an ein solches?

A: Sein erstes Glaubenssymbol erhält ein Priester bei seiner Weihe. Alle anderen muss er durch das genannte Wunder erschaffen.

111 Klerikalmagie Heiliges Martyrium

F: Kann das Wunder „Heiliges Martyrium“ magische Kreaturen und Untote verletzen?

A: Ja.

112 Klerikalmagie Saat des Varkaz

F: Was genau kann die Saat des Varkaz eigentlich?

A: Die Saat des Varkaz ist intelligent, kann aber nicht sprechen. Sie ist Magieimmun.

112 Klerikalmagie Torpor

F: Kann man mit „Torpor“ auch den Schildarm lähmen oder die Arme eines Unbewaffneten?

A: Ja.

116 Klerikalmagie Tempelboden

F: Spüre ich es als Priester, wenn ich mich auf einem Tempelbereich befinde?

A: Nein.

116 Klerikalmagie Tempelboden

F: Den Einsatz welcher Magieformen verhindert ein Tempel?

A: Der Tempel verhindert lediglich, dass auf dem Bereich dem Tempels ein Zauber gewirkt wird, da er den Zugriff von Magiern und fremden Priestern auf die entsprechenden Sphären verhindert. Alle außerhalb des Tempels gewirkten Zauber wirken. Alle Artefakte, Runen und Schriftrollen wirken ebenfalls, auch auf dem Gebiet des Tempels, da deren Zauber ja bereits außerhalb des Tempels gewirkt wurden und die erforderliche Quintessenz in ihnen gespeichert ist.

117 Allgemeines Weihen/ verzaubern von Pfeilen

F: Kann man einen Bogen weihen oder mit „Dogols Zorn“ als Artefakt erschaffen und sind die Pfeile die er verschießt dann magisch?

A: Nein. Jeder Pfeil müsste einzeln geweiht/ verzaubert werden.

137 Alchemie Alchemie

F: Neutralisiert ein „Willensstärketränk“ die Wirkung eines „Wahrheitstrankes“?

A: Nein. Der Willensstärketränk wirkt nur gegen mentale Zaubersprüche.

140 Pharmacie Drogenentzug

F: Behalte ich meine einmal erworbenen CP/MP/SP wenn ich die Basisfertigkeit durch den Drogenentzug einbüße?

A: Nein. Man verliert mit der Fertigkeit auch seine CP/MP/SP wenn man die Basisfertigkeit verlieren sollte. Der missverständliche Absatz bezieht sich auf Fähigkeiten die man behalten konnte.

142 Pharmacie Arzneien

F: Gibt mir Narcoticum die Fertigkeit „Schmerzunempfindlich“?

A: Nein. Narcoticum macht für die Wirkungsdauer absolut immun gegen alle Schmerzen, wirkt also auch gegen Schmerzeffekte von z.B. Zaubern, die ein Schmerzunempfindlicher erleiden würde (z.B. „Winde Dich in Qualen“).

143 Pharmacie Drogen

F: Wird die Erschaffung von Artefakten bei Dytrilsucht auch einen MP billiger.

A: Nein.

144 Pharmacie Drogen

F: Macht Kesh immun gegen den Zauber „Winde Dich in Qualen“?

A: Nein.

145f Pharmacie Gifte

F: Welches Gift kann für Waffen verwendet werden?

A: Klingengift für Nahkampfwaffen.

145f Pharmacie Klingengift

F: Wie viele Pfeile oder Bolzen kann mit einer Giftdosis vergiften?

A: Einen

147 Krankheiten Ansteckung

F: Können Krankheiten auf anderem Wege übertragen werden, als im Regelwerk beschrieben?

A: Nein, es sei denn die Orga bestimmt im Einzelfall etwas anderes.

151f Unmenschliches Unheilige Kreaturen

F: Was können unheilige Kreaturen?

A: Sie sind nur durch magische und geweihte Waffen, Zauber und Wunder verletzbar. Sie können durch das Wunder Weiche ferngehalten werden. Sie können keinen heiligen Boden betreten. Sie sind immun gegen Geistesbeeinflussung außer dem Zauber/ Wunder "Gehorche". Alchemie oder Pharmacie, sowie Krankheiten haben keinerlei Auswirkungen auf Unheilige Kreaturen.

152+156 Unmenschliches Niederer Dämon/ Spinnendämon/ Mumie

F: Sind Niedere Dämonen, Mumien und Spinnendämonen tatsächlich durch alle Waffen verletzbar?

A: Nein, sie gelten als unheilige Kreaturen (siehe dort).

152 Unmenschliches Dschinn

F: Ist das korrekt, dass der Dschinn durch jegliche Waffe verletzt werden kann?

A: Nein.

153 Unmenschliches Elementare

F: Sind Elementare auch durch Zauber und Wunder verletzbar?

A: Ja. Wobei die Logik gebietet, dass ein Feuerelementar gegen Feuer, ein Windelementar gegen Wind etc. immun ist.

155 Unmenschliches Ghul

F: Ist das ernst gemeint, dass ein Ghul auch durch nichtmagische Waffen verletzt werden kann?

A: Ja.

156-157 Unmenschliches Vampir/ Werwolf

F: Sind Vampire und Werwölfe nicht durch Wunder und Zauber verwundbar?

A: Nein, sie sind durch jene verwundbar.

div Allgemeine Magie Gegenzauber (alle Schulen)

F: Wirkt der Gegenzauber (in jeder Version) gegen "Flickwerk", eine "Tempelsegnung" und/oder einen permanent gewirkten "Vergiss es"?

A: Nein.

div Allgemeine Magie Gegenzauber (alle Schulen)

F: Wirkt der Gegenzauber auch gegen Auren oder Aureolen oder ähnliches, die Magieanwendung ausschließen?

A: Der Gegenzauber wirkt gegen alle Zauber, Wunder und Bardenlieder die die Anwendung von Magie oder Aggressivität in einem Radius X verbieten (er gilt sinngemäß als aggressive Handlung). Dazu Zählen: Große Aureole (Weiß und Klerikal), Friedensbann und Magiestörung (Bardenmagie). Zauber die als Reichweite "Berührung" oder "Selbst" haben werden so nicht gekontert. Dazu zählen: Unantastbar (Zauberei), Aura der Furcht, Aura des Friedens (beide Klerikal) und Untotenbann (Bardenmagie). Für Ritualergebnisse, wie z.B. Bannkreise ist dies situativ mit der Orga zu klären.

div Allgemeines Waffenweihe & Atheismus

F: Kann ein Atheist eine geweihte Waffe nutzen?

A: Wenn ein Atheist eine geweihte Waffe benutzt wirkt sie, als wäre sie nicht geweiht, also nein.

div Allgemeines Murmelproben

F: Werden bei der Berechnung der Gesamt-MP/CP die Bonus und Nietenummern mit gezählt?

A: Nein. Für die Beurteilung, ob ein Charakter einen Zauber wirken / einen Trank brauen kann, sind einzig und allein die eigentlichen MP/CP entscheidend. Nieten- und Bonusnummern werden nicht mitgezählt.

div Allgemeines Murmelproben

F: Negiert eine Bonusmurmeln beliebig viele Nietenummern?

A: Ja.

div Allgemeines Murmelproben

F: Was ist, wenn ich mehr als eine Bonusmurmeln ziehe?

A: Nur eine Bonusmurmeln wirkt, die andere wird in den Beutel der unverbrauchten Murmeln zurück getan.

div Allgemeines Regeneration von MP/CP/SP

F: Wenn ich aufgrund eines Nachteiles (z.B. „Rachegeist“ oder „Drogenabhängigkeit Somnium“) nur die Hälfte meiner Murmeln (MP/CP) und/oder LP regeneriere, ist dann die Hälfte meiner Gesamtpunkte oder die Hälfte der verlorenen Punkte gemeint?

A: Es ist die Hälfte der verlorenen Punkte gemeint, d.h. es stehen am nächsten Morgen nur 50% der verlorenen MP/CP wieder zur Verfügung, bzw. es werden nur 50% der LP regeneriert, die man aufgrund der Schlafzeit eigentlich regeneriert hätte. Dabei wird aufgerundet.

na Allgemeines Taumeln

F: Was hat es mit der Ansage „Taumeln“ auf sich?

A: Eine inoffizielle Ansage, die das Ausspielen von Treffern mit zweihändig geschwungenen Wuchtwaffen (große Bidenhänder, Stabäxte, Kriegsflügel und -hämmer) anmahnt.

na Allgemeines Paraden

F: Zählen Treffer auf an Armen/Beinen befestigte Waffen als geblockt?

A: Nein.

na Allgemeines Wiederbelebung

F: Kann ein mit nekromantischen Zaubern belebter Körper mit einem „Elixir Vitae“ o.ä. Mitteln wiederbelebt werden?

A: Nein.

na Magische Fähigkeiten Beherrschungszauber

F: Kann man einem Opfer eines Beherrschungszaubers (z.B. „Mein Sklave“) am Ende der Spruchdauer befehlen alles zu vergessen, was geschehen ist?

A: Nein. Am Ende des Zaubers ist alles wieder wie vorher, d.h. auch wenn er dem Vergessen unter dem Zauber nachkommt –was letztlich nur eine Blockade der Erinnerung ist-, so kann er sich bei Ende des Zaubers wieder erinnern. Nur „Vergiss es“ kann Erinnerung rauben.

na Magische Fähigkeiten Beherrschungszauber und Seele Verpfänden

F: Ist es möglich jemanden mit einem Beherrschungs- oder Beeinflussungszauber dazu zu bringen seine Seele zu verpfänden?

A: Ja, aber die Seelensammler müssen dies zuvor mit der jeweiligen Orga absprechen.

na Allgemeines Kombinierbarkeit Alchemie/ Zauber

F: Kann ich einen Trank, der mir zusätzliche LP gibt (z.B. Drachen- oder Eisenhauttrank) mit einem Zauber (z.B. Drachenhaut oder Kristallpanzer) kombinieren, der dies auch tut?

A: Ja. Die Wirkungsweise der Alchemie und der Magie ist unterschiedlich und somit kombinierbar. Die jeweiligen Tränke und Zauber schließen sich nur untereinander aus.

na Allgemeines Seele Verpfänden

F: Können SC wirklich Seelenverträge abschließen, die den Nachteil "Seele Verpfändet" verursachen?

A: Ja, aber es muss mit der Orga des aktuellen Spiels abgesprochen sein, diese kann es natürlich aus verschiedenen Hintergrund-, Plot oder rein technischen Gründen ablehnen. (Was nichts daran ändert, dass der Charakter glauben könnte seine Seele verloren zu haben.)