

## Gesetz der Knoten

Arkane Essenzielliste

**1 Lösen** (K) / D: -; R: B • Der Zaubernde kann jeden, noch so festen, nichtmagischen Knoten entwirren und lösen.

**2 Zauberseil** (K) / D: P; R: 1m/St • Wie im Buch der Magie Seite 56, Liste 22.

**3 Fesseln** (K) / D: P; R: B • Dieser Zauber erlaubt es ein Opfer so zu fesseln, das es sich auf normalem Wege nicht mehr befreien kann. Welche Möglichkeiten es für eine Befreiung gibt, ist Situationsabhängig und SL-Entscheid.

**4 Verknotten I** (K) / D: -; R: 30 m • Es können zwei mögliche Gegenstände (Seile, Schnürsenkel u. ä.) miteinander verknottet werden. Das Verknotten dauert 1 Runde und hält solange bis der Knoten, auf welche Weise auch immer, wieder entknotet wird. Die Enden der einzelnen Gegenstände dürfen maximal nur einen Meter auseinander liegen.

**5 Stabilisator I** (K) / D: V; R: B • Der Zaubernde kann in einem beliebigen Knoten, eines nichtmagischen Objektes magische Energie speichern. Dabei sind maximal Zaubersprüche der Stufe 1 oder insgesamt 10 Magiepunkte möglich.

**6 Einschnüren I** (K) / D: C; R: 30 m • Der Zaubernde kann bei einem Opfer ein bestimmtes Körperteil einschnüren. Entweder verwendet er dazu Riemen von Rucksäcken, Halstücher, Schnürsenkel, oder sogar die Fasern der Kleidung des Opfers. Wenn der WW des Opfers fehlschlägt, verliert es entweder 5 Treffer pro Runde, ist bewegungsunfähig, oder benommen solange sich der Zaubernde konzentriert. Der Magiekunde kann selbst entscheiden was geschieht. WW Modifikation -20.

**7 Gedächtnisstütze I** (I) / D: V; R: S • Durch die Betrachtung eines Knotens erlaubt dieser Zauberspruch dem Magiekundigen einen Blick in die Vergangenheit und fördert eine beliebige Information, die Zaubernde kennt, oder kannte wieder zutage. Der Zaubernde kann maximal so viele Tage in die Vergangenheit zurückgreifen, wie er Erfahrungsstufen inne hat.

**8 Stabilisator II** (K) / D: V; R: B • Wie *Stabilisator I*, nur beträgt die maximale Zauberspruchstufe 3 oder es können maximal 30 Magiepunkte gespeichert werden.

**9 Gedächtnisstütze II** (I) / D: V; R: S • Wie *Gedächtnisstütze I*, nur kann der Zaubernde entsprechend viele Wochen in die Vergangenheit zurücksehen.

**10 Vollendetes Lösen** (K) / D: -; R: B • Wie *Lösen*, nur löst dieser Zauber selbst magische Knoten.

**12 Einschnüren II** (K) / D: C; R: 30 m • Wie *Einschnüren I*, nur verliert das Opfer 8 Treffer pro Runde, ist bewusstlos, oder erleidet jede Runde einen kumulativen Malus von -5 pro Runde (max. -100) solange sich der Zaubernde konzentriert.

**13 Stabilisator III** (K) / D: V; R: B • Wie *Stabilisator I*, nur beträgt die maximale Zauberspruchstufe 5 oder es können maximal 50 Magiepunkte gespeichert werden.

**15 Gedächtnisstütze III** (I) / D: V; R: S • Wie *Gedächtnisstütze I*, nur kann der Zaubernde entsprechend viele Monate in die Vergangenheit zurücksehen.

**18 Verknotten II** (K) / D: -; R: 30 m • Wie *Verknotten I*, nur können auch Dinge aus Metall oder Stein miteinander verknottet werden.

**19 Einschnüren III** (K) / D: C; R: 30 m • Wie *Einschnüren I*, nur erleidet das Opfer pro Runde die sich der Zaubernde konzentriert entweder 12 Treffer, wird für diese Zeit in Koma versetzt, oder erleidet einen kritischen Treffer „B“ auf einer beliebigen Tabelle für kritische Schäden. SC und SL stimmen sich ab.

**20 Stabilisator IV** (K) / D: V; R: B • Wie *Stabilisator I*, nur beträgt die maximale Zauberspruchstufe 10 oder es können maximal 100 Magiepunkte gespeichert werden.

**25 Gedächtnisstütze IV** (I) / D: V; R: S • Wie *Gedächtnisstütze I*, nur kann der Zaubernde entsprechend viele Jahre in die Vergangenheit zurücksehen.

**30 Verknotten III** (K) / D: -; R: 30 m • Wie *Verknotten I*, nur können selbst lebende Körperteile mit anderen Gegenständen, oder anderen Körpern werden. WW - Modifikation: -20. Mögliche Schäden sind Situationsabhängig und obliegen der Entscheidung des SL.

**40 Stabilisator V** (K) / D: V; R: B • Wie *Stabilisator I*, nur beträgt die maximale Zauberspruchstufe 20 oder es können maximal 200 Magiepunkte gespeichert werden.

**50 Meisterschaft der Knoten** (K) / D: 1 Rd/St; R: V • Der Zaubernde kann pro Runde einen der niedrigstufigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.

© by Jan Hendrik Kleffmann