



## Regeln für "Unterwegs"

1. Zauber (mit Dauer) halten eine Minute pro Rang.
  2. Windstoß wirft dich mindestens 5m zurück.
  3. Energieball macht 1 Schaden pro Rang und ignoriert Rüstung und Schild, Rang 10 zerstört den Schild.
  4. Wenn einer vor mir steht und einen Ball an einer Kordel über dem Kopf kreisen lässt, dann kann ich ihm keinen Schaden zufügen. Es sei denn meine Magieresistenz ist so hoch wie sein Zauber.
  5. Bei Schweigen muss ich den Mund halten.
  6. Bei Blindheit darf ich nur auf meine Füße gucken.
  7. Bei Taubheit muss ich so tun, als wenn ich nichts höre.
  8. Bei Schlaf muss ich einschlafen, falls ich geweckt werde bin ich für die Restzeit des Zaubers benommen, kann also nicht kämpfen.
  9. Bei Furcht muss ich vor Angst weglaufen.
  10. Bei Freundschaft bin ich der Freund des Zaubers.
  11. Bei Waffe beschweren wird meine Waffe so schwer, dass ich sie nicht mehr heben kann.
- 
12. Bei Verwirrung bin ich ... verwirrt.
  13. Magie betrifft mich nur, wenn der Zauber im Rang höher ist, als meine Resistenz.
  14. Bei Alchemie ist das genauso.
  15. Die Alchemie-Effekte sind wie die Zaubereffekte, dazu kommt noch Gift: Macht 1 Schaden pro Rang.
  16. Bei Stop muss ich anhalten, weil eine Gefahr besteht.
  17. Bei Time-Freeze innehalten, Augen zu und summen.
  18. Earthquake heißt Erdbeben, das soll ich ausspielen.
  19. Paralyse bedeutet ich bin gelähmt.
  20. Schildbrecher macht meinen Schild kaputt.
  21. Crush auch, und dazu noch meine Knochen.
  22. Direkt through bedeutet, dass meine Rüstung ignoriert wird.
  23. Fatal Blow bringt meine Lebenspunkte auf Null.
  24. Mass... vor einem Zauber bedeutet, dass mehrere Leute betroffen sind.
  25. Knock-Down heißt, ich gehe zu Boden.