

Kriegerfähigkeiten

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden	EP
Krieger Grundausbildung	Der Charakter kann Kriegerfähigkeiten erlernen		<i>Besonderheit: wenn die Kriegergrundausbildung die 1. Grundausbildung des Charakters ist, erhält er 10 anstelle von 3 KP</i>	3
LP 1	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	Krieger Grundausbildung		1
LP 2	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 1		1
LP 3	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 2		1
LP 4	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 3		1
LP 5	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 4		1
Wuchtschlag	Der Charakter kann einen besonders starken Schlag ausführen. Trifft er mit einem solchen Schlag einen Gegner, verliert dieser 2 anstelle von einem LP, pariert der Gegner mit einer Waffe, so wird ihm diese aus der Hand geschlagen und er muss diese 1m weit wegwerfen.	Krieger Grundausbildung	Besonders weit ausholen und „Wuchtschlag!“ rufen (der Anwender muss 1 KP einsetzen)	1
Schildbrecher	Der Charakter kann einen besonders starken Schlag ausführen. Trifft er mit einem solchen Schlag einen Gegner, verliert dieser 3 anstelle von einem LP, pariert der Gegner mit einer Waffe, so wird ihm diese aus der Hand geschlagen und er muss diese 2m weit wegwerfen. Wenn der Schlag ein Schild trifft wird dieses zerstört und der Schildträger kann es erst wieder einsetzen wenn er es repariert hat.	Wuchtschlag, der Anwender muss eine Wuchtwaaffe (z.B. Hammer, Streitkolben oder Axt verwenden)	Besonders weit ausholen und „Schildbrecher!“ rufen (der Anwender muss 2 KP einsetzen)	1
Niederschlag	Der Charakter kann einen Gegner mit einem Schlag für ca. 5 Minuten betäuben.	Krieger Grundausbildung	An einen Gegner unbemerkt heranschleichen und ihm von hinten leicht mit dem Griff von z.B. einem Dolch oder Kurzschwert auf die Schulter tippen und dabei „Pömpf“ sagen	1
KP	Der Charakter erhält einen zusätzlichen KP pro EP, den er auf diese Fähigkeit setzt	Krieger Grundausbildung		1 oder mehr

Magierfähigkeiten

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden	EP
Magier Grundausbildung	Der Charakter kann Magierfähigkeiten erlernen		<i>Besonderheit: wenn die Magier Grundausbildung die 1. Grundausbildung des Charakters ist, erhält er 10 anstelle von 3 MP</i>	3
Kleine Schutzkuppel	Der Charakter kann eine unzerstörbare Schutzkuppel um sich herum erschaffen. Der Magier kann sich im langsamen Schrittempo mit der Schutzkuppel bewegen.	Magier Grundausbildung	Einen Zauberspruch sprechen * und die Hände als Dach über den Kopf halten, bis er die Schutzkuppel auflösen möchte (der Anwender muss 1 MP einsetzen)	1
Große Schutzkuppel	Der Charakter kann eine unzerstörbare Schutzkuppel um sich und bis zu 4 weitere Personen herum erschaffen. Der Magier kann sich im langsamen Schrittempo mit der Schutzkuppel bewegen.	Kleine Schutzkuppel	Einen Zauberspruch sprechen * und die Arme als Dach über den Kopf halten, bis er die Schutzkuppel auflösen möchte. Alle Personen die mit in die Kuppel sollen, müssen sich um den Magier stellen und Ihn berühren. (der Anwender muss 2 MP einsetzen)	1
Geschoss 1	Der Charakter kann ein magisches Geschoss (z.B. einen Windspeer oder einen Energieball) auf einen Gegner werfen, der Getroffene bekommt 1 LP abgezogen	Magier Grundausbildung	Einen Zauberspruch sprechen * und einen Schaumstoffball auf den Gegner werfen. Dabei Geschoss 1 sagen. (der Anwender muss 1 MP einsetzen)	1
Geschoss 2	Der Charakter kann ein magisches Geschoss (z.B. einen Windspeer oder einen Energieball) auf einen Gegner werfen, der Getroffene bekommt 2 LP abgezogen	Geschoss 1	Einen Zauberspruch sprechen * und einen Schaumstoffball auf den Gegner werfen. Dabei Geschoss 2 sagen. (der Anwender muss 2 MP einsetzen)	1
Geschoss 3	Der Charakter kann ein magisches Geschoss (z.B. einen Windspeer oder einen Energieball) auf einen Gegner werfen, der Getroffene bekommt 3 LP abgezogen	Geschoss 2	Einen Zauberspruch sprechen * und einen Schaumstoffball auf den Gegner werfen. Dabei Geschoss 3 sagen. (der Anwender muss 3 MP einsetzen)	1
Magische Rüstung 1	Der Charakter kann sich eine magische Rüstung zaubern. Diese bringt Ihm 1 zusätzlichen LP. Wenn die Rüstung durch 1 Treffer zerstört wurde, muss Sie erneuert werden	Magier Grundausbildung	Einen Zauberspruch sprechen *. Anschließend eine blaue Schärpe umlegen (der Anwender muss 1 MP einsetzen)	1
Magische Rüstung 2	Der Charakter kann sich eine magische Rüstung zaubern. Diese bringt Ihm 2 zusätzliche LP. Wenn die Rüstung durch 2 Treffer zerstört wurde, muss Sie erneuert werden	Magische Rüstung 1	Einen Zauberspruch sprechen *. Anschließend eine blaue Schärpe umlegen (der Anwender muss 2 MP einsetzen)	1
Magische Rüstung 3	Der Charakter kann sich eine magische Rüstung zaubern. Diese bringt Ihm 3 zusätzliche LP. Wenn die Rüstung durch 3 Treffer zerstört wurde, muss Sie erneuert werden	Magische Rüstung 2	Einen Zauberspruch sprechen *. Anschließend eine blaue Schärpe umlegen (der Anwender muss 3 MP einsetzen)	1

Magische Analyse 1	Der Charakter kann ein Objekt magisch untersuchen und so Informationen darüber bekommen	Magier Grundausbildung	Mit den Händen über das Objekt fahren, es genau betrachten und immer wieder magische Worte murmeln*. (der Anwender muss 1 MP einsetzen) Es muss immer eine SL anwesend sein, die dem Anwender die Informationen mitteilt, die er durch die Analyse herausfindet	1
Magische Analyse 2	Der Charakter kann ein Objekt magisch untersuchen und so Informationen darüber bekommen (er bekommt mehr Informationen als bei der Analyse 1)	Magische Analyse 1	Mit den Händen über das Objekt fahren, es genau betrachten und immer wieder magische Worte murmeln*. (der Anwender muss 2 MP einsetzen) Es muss immer eine SL anwesend sein, die dem Anwender die Informationen mitteilt, die er durch die Analyse herausfindet	1
Magische Analyse 3	Der Charakter kann ein Objekt magisch untersuchen und so Informationen darüber bekommen (er bekommt mehr Informationen als bei der Analyse 2)	Magische Analyse 2	Mit den Händen über das Objekt fahren, es genau betrachten und immer wieder magische Worte murmeln*. (der Anwender muss 3 MP einsetzen) Es muss immer eine SL anwesend sein, die dem Anwender die Informationen mitteilt, die er durch die Analyse herausfindet	1
Windstoß	Der Charakter kann eine Gruppe von bis zu 3 Gegnern etwa 5m zurückschleudern	Magier Grundausbildung	Einen Zauberspruch sprechen * und mit den Händen auf das Ziel deuten (der Anwender muss 1 MP einsetzen)	1
MP	Der Charakter erhält einen zusätzlichen MP pro EP, den er auf diese Fähigkeit setzt	Magier Grundausbildung		1 oder mehr
Kräuterkunde	Der Charakter hat das Wissen über besondere magische Heilkräuter (er bekommt ein Heft in dem die Kräuter aufgeführt sind) und ist in der Lage diese zu ernten ohne das die magische Wirkung verloren geht.	Magier Grundausbildung	Die entsprechenden Kräuter (Kunstkräuter) suchen und pflücken <i>Besonderheit: für diese Fähigkeit bekommt der Charakter keinen zusätzlichen MP</i>	1
Alchemie	Der Charakter ist in der Lage aus magischen Kräutern besondere Tränke mit magischer Wirkung herzustellen (er bekommt ein Rezept mit gewissen Vorgaben) <i>Besonderheit: der Charakter darf sich zusätzlich zur Fähigkeit Alchemie einen Trank aussuchen, ohne dafür</i>	Magier Grundausbildung, Kräuterkunde	Das angegebene Rezept befolgen (jedes Rezept hat vorgegebene Komponenten, lässt aber Freiraum für eigene Ideen und Zutaten). <i>Besonderheit: für diese Fähigkeit bekommt der Charakter keinen zusätzlichen MP</i>	1

	<i>zusätzliche EP auszugeben, den er brauen kann.</i>			
Trank der Unsichtbarkeit	Der Charakter, der diesen Trank trinkt, ist für 5 Minuten unsichtbar	Magier Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen) und eine Gelbe Schärpe Umlegen <i>Besonderheit: für diese Fähigkeit bekommt der Charakter keinen zusätzlichen MP</i>	1
Heldentrank	Ein Krieger, der diesen Trank trinkt, bekommt bis zu 5 verbrauchte KP zurück	Magier Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen). <i>Besonderheit: für diese Fähigkeit bekommt der Charakter keinen zusätzlichen MP</i>	1
Trank der Magie Regeneration	Ein Magier, der diesen Trank trinkt bekommt bis zu 5 verbrauchte MP zurück	Magier Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen). <i>Besonderheit: für diese Fähigkeit bekommt der Charakter keinen zusätzlichen MP</i>	1

* Beispielzaubersprüche

Ein Magier muss für jeden seiner Zauber einen festen Zauberspruch haben. Diesen kann er entweder auswendig lernen oder in ein Buch schreiben. Jedes Mal wenn er den Zauber wirkt, muss er zuvor den Spruch sprechen. Die Zaubersprüche können selbst ausgedacht werden. Am schönsten sind natürlich deutsche Reime, die schon ein wenig beschreiben was passiert. Aber auch lateinische oder ausgedachte Wörter dürfen verwendet werden.

Einfache Zweizeiler sind dabei ausreichend.

Es folgen einige Vorschläge, die auch übernommen werden können.

Schutzkuppel (klein und groß):

„Den magischen Schutz kann niemand brechen

Keine Axt kann mich spalten,

kein Dolch mich stechen“

Magisches Geschoss (1,2,3):

„ Ein Blitz, ein Schlag, ein lautes Knallen
Es trifft dich wie des Donners Hallen“

Magische Rüstung (1,2,3):

„Schützt wie eine Rüstung aus Eisen und Stahl,
doch sie zu tragen ist kein Qual“

Magische Analyse:

„Was sich auch verbergen mag
Zeig es mir, komm an den Tag“

Windstoß:

„Aus meinem Wege sollt Ihr gehen
Es soll brausen, stürmen wehen“

Heilerfähigkeiten

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden	EP
Heiler Grundausbildung	Der Charakter kann Heilerfähigkeiten erlernen			3
Heilen 1	Der Charakter kann einen anderen Charakter heilen und ihm 1 LP zurückgeben	Heiler Grundausbildung	Die Verletzungen behandeln (z.B. Wunden reinigen und verbinden). Der Behandelte muss anschließend 10 Minuten warten und bekommt danach 1 LP zurück (erst danach kann erneut geheilt werden um ggf. weitere LP zurück zu bekommen)	1
Heilen 2	Der Charakter kann einen anderen Charakter heilen und ihm 2 LP zurückgeben	Heiler Grundausbildung, Heilen 1	Die Verletzungen behandeln (z.B. Wunden reinigen und verbinden). Der Behandelte muss anschließend 10 Minuten warten und bekommt danach 2 LP zurück (erst danach kann erneut geheilt werden um ggf. weitere LP zurück zu bekommen)	1
Heilen 3	Der Charakter kann einen anderen Charakter heilen und ihm 3 LP zurückgeben	Heiler Grundausbildung, Heilen 2	Die Verletzungen behandeln (z.B. Wunden reinigen und verbinden). Der Behandelte muss anschließend 10 Minuten warten und bekommt danach 4 LP zurück (erst danach kann erneut geheilt werden um ggf. weitere LP zurück zu bekommen)	1
Heilen 4	Der Charakter kann einen anderen Charakter heilen und ihm 4 LP zurückgeben	Heilen 3	Die Verletzungen behandeln (z.B. Wunden reinigen und verbinden). Der Behandelte muss anschließend 10 Minuten warten und bekommt danach 4 LP zurück (erst danach kann erneut geheilt werden um ggf. weitere LP zurück zu bekommen)	1
Kräuterkunde	Der Charakter hat das Wissen über besondere magische Heilkräuter (er bekommt ein Heft in dem die Kräuter aufgeführt sind) und ist in der Lage diese zu ernten, ohne das die magische Wirkung verloren geht.	Heiler Grundausbildung	Die entsprechenden Kräuter (Kunstkräuter) suchen und pflücken	1
Alchemie	Der Charakter ist in der Lage aus magischen Kräutern besondere Tränke mit magischer Wirkung herzustellen (er bekommt ein Rezept mit gewissen Vorgaben) <i>Besonderheit: der Charakter darf sich zusätzlich zur</i>	Heiler Grundausbildung, Kräuterkunde	Das angegebene Rezept befolgen (jedes Rezept hat vorgegebene Komponenten, lässt aber Freiraum für eigene Ideen und Zutaten).	1

	<i>Fähigkeit Alchemie einen Trank aussuchen, ohne dafür zusätzliche EP auszugeben, den er brauen kann.</i>			
--	--	--	--	--

Heiltrank 1	Der Charakter der diesen Trank trinkt, bekommt bis zu 1 LP zurück (die maximale Anzahl der LP des Charakters kann nicht überschritten werden)	Heiler Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen).	1
Heiltrank 2	Der Charakter der diesen Trank trinkt, bekommt bis zu 2 LP zurück (die maximale Anzahl der LP des Charakters kann nicht überschritten werden)	Alchemie, Heiltrank 1	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen).	1
Heiltrank 3	Der Charakter der diesen Trank trinkt, bekommt bis zu 3 LP zurück (die maximale Anzahl der LP des Charakters kann nicht überschritten werden)	Alchemie Heiltrank 1,2	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen).	1
Lebenstrank	Der Charakter der diesen Trank trinkt, steigert die Anzahl seiner Maximalen LP um 1 (Bsp: ein Charakter, der bei voller Regeneration 4 LP hat, hat nun 5 LP). Die Wirkung hält bis zum Sonnenuntergang bzw. -aufgang an.	Alchemie, Heiltrank 3	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen).	1
Schlaftrank	Der Charakter der diesen Trank trinkt, fällt in einen tiefen Schlaf. Die Wirkung beträgt eine Stunde oder bis ein Gegengift verabreicht wird.	Heiler Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen). (Soll der Trank z.B. einem Gegner heimlich eingeflößt werden, ist es wichtig die SL zu informieren)	1
Gift	Der Charakter, der diesen Trank trinkt, verliert jede 10 Minuten einen LP und kann erst wieder geheilt werden wenn er ein Gegengift bekommt	Heiler Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen). (Soll der Trank z.B. einem Gegner heimlich eingeflößt werden, ist es wichtig die SL zu informieren)	1
Blindheitstrank	Der Charakter der diesen Trank trinkt, wird blind. Die Wirkung hält an, bis die Sonne untergegangen bzw. aufgegangen ist, oder bis ein Gegengift verabreicht wurde.	Heiler Grundausbildung, Alchemie, Gift, Schlaftrank	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen), und die Augen schließen. (Soll der Trank z.B. einem Gegner	1

			heimlich eingeflößt werden, ist es wichtig die SL zu informieren)	
--	--	--	---	--

Trank der Flüche	Der Charakter der diesen Trank trinkt, ist verflucht. Bis Sonnenaufgang bzw. -untergang oder bis ihm ein Gegengift verabreicht wird, will ihm nichts mehr gelingen, so kann er z.B. nicht mehr zaubern, heilen oder den Gegner mit der Waffe treffen.	Alchemie, Gift,	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen), und den Fluch ausspielen. (Soll der Trank z.B. einem Gegner heimlich eingeflößt werden, ist es wichtig die SL zu informieren)	1
Gegengift	Ein vergifteter Charakter der diesen Trank trinkt, ist nicht mehr vergiftet (hilft auch gegen Blindheitstrank und Trank der Flüche)	Heiler Grundausbildung, Alchemie	Brauender: Das angegebene Rezept befolgen Einnehmender Charakter: Den Trank komplett "trinken" (auskippen).	1

Paladinfähigkeiten

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden	EP
Paladin Grundausbildung	Der Charakter kann Paladinfähigkeiten erlernen		<i>Besonderheit: wenn die Paladin Grundausbildung die 1. Grundausbildung des Charakters ist, erhält er 10 anstelle von 3 GP. Zudem muss der Charakter sich fortan dem Orden der Paladine anschließen. Tut er dies nicht, verliert er diese Fähigkeit.</i>	3
LP 1	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	Paladin Grundausbildung		1
LP 2	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 1		1
LP 3	Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Lebenspunkt	LP 1,2		1
Heilen 1	Der Charakter kann durch die Kraft seines Glaubens einem anderen Charakter bis zu 1 LP wieder geben.	Paladin Grundausbildung	Hand auf die Wunde legen und ein Gebet * sprechen (der Anwender muss 1 GP einsetzen)	1
Heilen 2	Der Charakter kann durch die Kraft seines Glaubens einem anderen Charakter bis zu 2 LP wieder geben.	Paladin Grundausbildung, Heilen 1	Hand auf die Wunde legen und ein Gebet * sprechen (der Anwender muss 2 GP einsetzen)	1
Blenden	Der Charakter kann durch die Kraft seines Glaubens 1 Gegner für 15 Sek. blenden	Paladin Grundausbildung	Ein Gebet * sprechen und mit der Handfläche auf den Gegner zeigen und „Blenden“ rufen (der Anwender muss 1 GP einsetzen).	1
Böses vertreiben 1	Der Charakter kann alles schwache Böse im Umkreis von 5 Metern vertreiben	Paladin Grundausbildung	Ein Gebet * sprechen und „Böses vertreiben 1“ rufen (der Anwender muss 1 GP einsetzen).	1
Böses vertreiben 2	Der Charakter kann alles schwache und normale Böse im Umkreis von 5 Metern vertreiben	Böses vertreiben 1	Ein Gebet * sprechen und „Böses vertreiben 2“ rufen (der Anwender muss 2 GP einsetzen).	1
Böses vertreiben 3	Der Charakter kann alles schwache, normale und starke Böse im Umkreis von 5 Metern vertreiben	Böses vertreiben 1,2	Ein Gebet * sprechen und „Böses vertreiben 3“ rufen (der Anwender muss 3 GP einsetzen).	1
Schild des Lichts	Der Charakter kann einen undurchdringbaren Schild aus Licht erschaffen.	Paladin Grundausbildung	Ein Gebet * sprechen, eine Hand mit der Handfläche nach vorne strecken, „Schild des Lichts“ rufen und die Hand vorne lassen, bis er das Schild aufheben will (der Anwender muss 1 GP einsetzen).	1
Beten 1	Der Charakter kann durch ein Gebet einen GP aufladen	Paladin Grundausbildung	10 Minuten alleine Beten	1
Beten 2	Der Charakter kann ein Gebet mit mindesten zwei weiteren Paladinen anleiten. So bekommt jeder beteiligte Paladin 1 GP aufgeladen	Beten 1	Mindesten zwei weitere Paladine um sich versammeln und laut ein Gebet * sprechen.	1

GP	Der Charakter erhält einen zusätzlichen GP pro EP, den er auf diese Fähigkeit setzt	Paladin Grundausbildung		1 oder mehr
----	---	----------------------------	--	-------------------

* Wenn Ein Paladin ein Fähigkeit einsetzen will, für die er die Gunst des Lichtes benötigt, muss er hierfür ein Gebet sprechen.

Hier ein paar Beispiele

Heilen:

Heiliges Licht von dem alles Gute kommt

Bitte leihe mir deine Kraft

Möge deine Wärme wunden schließen und Schmerzen lindern

Blenden:

Heiliges Licht von dem alles Gute kommt

Bitte leihe mir deine Kraft

Möge dein Glanz meine Gegner blenden.

Böses vertreiben:

Heiliges Licht von dem alles Gute kommt

Bitte leihe mir deine Kraft

Mögen deine Strahlen alles Böse vertreiben

Schild des Lichts:

Heiliges Licht von dem alles Gute kommt

Bitte leihe mir deine Kraft

Möge deine Macht mich schützen wie ein unverwüstliches Schild

Beten 2:

Ich glaube an das Heilige Licht

Aus dir kommt alles Gute und Schöne.

Alle Farben und alle Wärme,

Alles Leben und jede Freude.

So, wie nach jeder Nacht die Sonne aufgeht, wirst auch Du immer über das Dunkel siegen.

Demütig stelle ich mich in deinen Dienst.

Gib mir Kraft, dass ich deinen ein Schild sein kann, die sich nicht selbst gegen das Dunkel zu schützen wissen

Und damit ich das Schwert sein kann, das in deinem Namen den Vorhang der Dunkelheit zerschneidet.

Schwarze Meute

Die Fähigkeiten der Meute sind für die Spieler besonders wichtig, da diese im Kampf oft gegen sie eingesetzt werden.

Krieger

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden
Wuchtschlag	Der Charakter kann einen besonders starken Schlag ausführen. Trifft er mit einem solchen Schlag einen Gegner, verliert dieser 2 anstelle von einem LP, pariert der Gegner mit einer Waffe, so wird ihm diese aus der Hand geschlagen und er muss diese 1m weit wegwerfen.	Rang: Fußsoldat	Besonders weit ausholen und „Wuchtschlag!“ rufen
Schildbrecher	Der Charakter kann einen besonders starken Schlag ausführen. Trifft er mit einem solchen Schlag einen Gegner, verliert dieser 3 anstelle von einem LP, pariert der Gegner mit einer Waffe, so wird ihm diese aus der Hand geschlagen und er muss diese 2m wegwerfen. Wenn der Schlag ein Schild trifft wird dieses zerstört und der Schildträger kann es erst wieder einsetzen wenn er es repariert hat.	Rang: Leutnant (der Anwender muss eine Wuchtwaffe benutzen)	Besonders weit ausholen und „Schildbrecher!“ rufen
Schwarze Chaosklinge	Der Charakter fügt für die Dauer von 10 Sek. mit jedem Schlag einen Schaden von 2 anstelle von einem LP zu.	Rang: Hauptmann	Laut Chaosklinge rufen und für jeden Schlag „2“ ansagen
Dunkle Wut	Der Charakter ist für die Dauer von 10 Sekunden unverwundbar	Rang: Kommandant	Laut „Dunkle Wut“ rufen

Schwarze Meute

Die Fähigkeiten der Meute sind für die Spieler besonders wichtig, da diese im Kampf oft gegen sie eingesetzt werden

Magier

Fähigkeit	Beschreibung	Voraussetzung	Was muss gemacht werden
Bann erstellen	Der Charakter kann einen Bannkreis erstellen	Rang 1	Mit Mehl den Bannkreis zeichnen und einen Zauberspruch sprechen
Dunkles Geschoss	Der Charakter kann ein magisches Geschoss auf einen Gegner werfen, der Getroffene bekommt 1 LP abgezogen	Rang 1	Einen Zauberspruch sprechen und einen Schaumstoffball auf den Gegner werfen. Dabei „Dunkles Geschoss“ sagen.
Bann brechen	Der Charakter kann einen Bann brechen	Rang 2	Sich vor den Bannkreis stellen und einen Zauberspruch sprechen Es muss immer eine SL anwesend sein, die entscheidet ob der Bann gebrochen wurde.
Berserker	Der Charakter kann einen anderen Meutler in „Dunkle Wut“ (siehe Fähigkeiten Krieger) versetzen	Rang 2	Die Hand auf den zu verzaubernden legen und einen Zauberspruch sprechen.
Teilassimilation	Der Charakter kann einen Gegner (Spieler) für 10 Min. assimilieren. Der Spieler handelt dann für 10 Min. im Auftrag der Meute.	Rang 3	Die Hand auf den zu verzaubernden legen und einen Zauberspruch sprechen.