

Kapitel IX

Die Magieryilde

Die Magie

Warst du erfolgreich?", riss ihn Alharrassans Stimme aus seinen Gedanken. Ailco öffnete seine Augen, blickte den Verasti an, der vor ihm stand, und überlegte. War er eigentlich erfolgreich gewesen? „Ich weiß nicht so recht“, antwortete er, während er aufstand. „Zumindest war die Geschichte von Yildor nicht gerade beruhigend. Es scheint, als ob ein Fluch auf der Figur liegt.“ Alharrassan sah ihn fragend an und Ailco fuhr fort: „Er hat von einem Schlachtzug erzählt, der wohl schon etliche Jahre zurückliegt und in dem der Feind diese Figuren benutzt hat, um die gegnerische Armee in Monster zu verwandeln und sich gegenseitig zerfleischen zu lassen.“ Der Verasti schien ein wenig amüsiert: „Und das glaubst du ihm? Meinst du nicht, dass er dich veralbert hat? Yildor neigt dazu, zu übertreiben oder einfach nur zu phantasieren.“ Aber Ailco musste ihm widersprechen. „Er hat mich am Anfang auch fast wahnsinnig gemacht mit seinen senilen Spielen. Aber als ich schon aufgegeben hatte, wurde er völlig klar und erzählte die Geschichte. Ich befürchte, es war ihm wirklich ernst.“ Der Verasti schien überzeugt, denn er fragte: „Was hat er denn genau erzählt? Irgendetwas, was uns weiterhelfen könnte?“ „Im Grunde genommen wusste er auch nichts Genaues. Er hat nur geschildert, was damals passiert ist, und es war sehr beängstigend, wie genau die von ihm geschilderten Symptome zu dem passten, was momentan mit mir passiert.“ „Ach so? Was passiert denn momentan mit dir, außer dass deine Augen gelb geworden sind und du dauernd zusammenklappst?“, wollte Alharrassan wissen. „Ich habe Gelüste, die ich früher nicht kannte, und beunruhigende Visionen von einem riesigen Wolf. Außerdem habe ich in der letzten Nacht von einem Zauberer geträumt. Wenn ich Yildor glaube, dann war das wohl der Erschaffer der Figur.“ „Also bist du nun bald ein Monster und zerfleischt mich?“, fragte der Verasti und schien dabei wenig beunruhigt, sondern eher etwas belustigt. Er schien Ailcos Sorgen nicht zu teilen. „Ich glaube nicht, dass man das so auf die leichte Schulter nehmen sollte“, meinte Ailco, „Ich befürchte, dass Yildor Recht hatte, und es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis etwas Schlimmes passiert.“ „Na, dann sollten wir etwas dagegen unternehmen!“, sagte Alharrassan voller Tatendrang. „Hat Yildor dir denn irgendetwas gesagt, irgendwelche Hinweise gegeben, wie du diesen Fluch loswerden kannst?“ „Er sagte, dass ich eigentlich einen Tempel bräuchte, aber...“ „Es gibt alles in Kal Hadun, nur einen Tempel wirst du hier nicht finden.“, fiel Alharrassan ihm ins Wort. „Ich glaube, deswegen sagte Yildor, dass ich einmal zur Magieryilde gehen solle.“ Der Verasti schien nicht lange überzeugt werden zu müssen, denn er blickte kurz um sich, erspähte Xala, die noch immer bei der Gruppe Nigros stand und anscheinend ein sehr erheiterndes Spiel mit ihnen spielte, und fragte Ailco: „Nehmen wir sie mit oder nutzen wir die Gelegenheit, um sie loszuwerden?“ Der Mensch warf ihm nur einen ärgerlichen Blick zu und bewegte sich auf die Nigros zu. Seufzend folgte der Verasti ihm.

Als Ailco sich der Gruppe kleinwüchsiger Wesen näherte, unterbrachen sie ihr Spiel und schauten den Menschen mit ihren großen Augen erwartungsvoll an. Xala begann sofort zu plappern: „Oh, hallo! Schön, dass du wieder da bist, das da ist Nik, hier drüben ist Lana, dort Aky und der hier ist Zall, und wir haben gerade unsere Heimatstädte pantomimisch dargestellt, davor haben wir versucht anhand der Länge unserer Schwänze zu erraten, wie alt wir sind, und ich habe ihnen erzählt, was ich alles erlebt habe, und sie wollten gar nicht glauben, dass ich einen Verasti als Freund habe und...“ Als Alharrassan das hörte, murmelte er leise: „Freund? Von Freund kann keine Rede sein.“

Ailco ließ Xala noch ein wenig weiterreden, bevor er sie schließlich unterbrach: „Ich finde es zwar sehr spannend, was du mir da alles erzählst, aber mir wäre es lieber, wenn wir weiterkönnen.“ „Oh ja“, rief die Nigro begeistert, „Wo gehen wir

denn jetzt hin? Irgendetwas Spannendes? Wo wir noch nicht waren? Dürfen meine neuen Freunde auch mit? Die können uns bestimmt helfen, und dann können wir auch einmal gemeinsam etwas spielen und...“ „Nein, deine Freunde können nicht mit. Und unser nächstes Ziel ist die Magiergilde. Es ist deine Entscheidung, ob du mitkommen willst oder lieber hierbleiben möchtest.“ Alharrassan mischte sich ein: „Naja, nicht ganz. Sie ist nur als mein Gast hier. Sobald ich das Gelände verlasse, muss auch sie gehen.“ Xala schien fast schon schockiert über diese Nachricht, aber die anderen vier Nigros erklärten ihr alle gleichzeitig plappernd, dass das nun mal die Regeln der Diebesgilde sind, aber dass man sich mit Sicherheit nochmal wiedersehe und dann ja noch weiterspielen könne, weil man ja nun befreundet sei. Schließlich hatte Xala sich verabschiedet. Ailco schnappte sie an der Hand und entfernte sich schnellstmöglich von der Gruppe, damit sie gar nicht erst auf die Idee kam, vielleicht doch noch irgendwelche Geschichten auszutauschen, etwas zu spielen oder sonstigen Unsinn anzustellen.

„Wo müssen wir denn jetzt hin?“, fragte Ailco Alharrassan. Der Verasti deutete nach Süden. „Die Magiergilde steht am südlichen Stadtrand. Wenn wir hier raus sind, kannst du vermutlich schon die Türme sehen, die wie in jeder Stadt Siranas die restlichen Gebäude überragen.“ „Wie kommen wir hier eigentlich wieder raus? Auf dem gleichen Wege, wie wir reingekommen sind?“, fragte Ailco an den Verasti gewandt. „Nein, das wäre viel zu umständlich. Wir nehmen einfach das Tor nach draussen.“, antwortete dieser und zeigte auf eine Tür, die in der Mauer war. Ailco fragte sich, ob sie vorher auch schon da gewesen sei. Erinnern konnte er sich zumindest nicht.

Sie traten durch die Tür, die seltsamerweise nicht verschlossen war und anscheinend nicht einmal ein Schloss besaß. „Warum hast du so einen großen Aufwand gemacht, als wir in die Diebesgilde hineinwollten, wenn es eine Tür gibt?“, fragte Ailco den Verasti verwundert, als er auf die kleine, dunkle Gasse trat, die sich vor ihnen öffnete. „Welche Tür?“, fragte Alharrassan zurück und grinste. Ailco schaute zurück und blickte an eine massive Mauer. Von einer Tür keine Spur. „Wie...?“, entfuhr es ihm. „Magie“, hauchte der Verasti und machte dabei theatralisch eine geheimnisvolle Handbewegung. Selbst Xala stand mit weit geöffnetem Mund vor der Mauer und starrte diese an.

Alharrassan sagte lachend: „Kommt, lasst uns weitergehen. Die Tür kommt auch nicht zurück, wenn ihr wie vom Blitz getroffen die Mauer anstarrt.“ Xala fand recht schnell ihr Mundwerk wieder: „Wie funktioniert das? Kann ich das auch? Das wäre praktisch, um Dinge verschwinden zu lassen, die man sich leiht und der Besitzer will das nicht, dann kann man das haben und der sieht das nicht und das wäre lustig, das fände ich gut, und...“ Sie war anscheinend wieder ganz die Alte. Ailco wandte sich an den Verasti und fragte: „Was mir schon länger durch den Kopf geht: Ist es nicht gefährlich, einfach Gäste mit in die Diebesgilde zu bringen? Wir kennen doch jetzt die Lösung und wissen, wie wir jederzeit wiederkommen könnten.“ Alharrassan schüttelte den Kopf. „Nein, eigentlich nicht. Zum einen ist Gästen der Zutritt nur gestattet, wenn sie zusammen mit einem Mitglied kommen und zum anderen... Nun ja, ich glaube nicht, dass du das Haus von Mütterchen wiederfinden würdest.“ „Ach, so schwer war das auch nicht zu finden. Das war doch...“ Ailco überlegte. Er versuchte angestrengt, sich daran zu erinnern, wo das Haus war und wie es aussah, aber er konnte es beim besten Willen nicht. Selbst der Weg zu der Bäckerei, bei der sie den Keks gekauft hatten, war nur noch sehr vage und verschwommen in seinem Gedächtnis. Alharrassan lächelte wissend. „Siehst du? Ich denke, du wirst noch ungefähre Erinnerungen an die Bäckerei haben, aber selbst die müssten in ein paar Stunden verschwunden sein. Auch wenn die Diebe eher Handwerker sind, heißt das ja nicht, dass sie sich nicht einiger magischer Schutzvorrichtungen bedienen können.“

Alharrassan sollte recht behalten: Als sie die Diebesgilde hinter sich gelassen hatten, konnte Ailco die Türme eines großen Gebäudes im Süden der Stadt ausmachen, die über die Dächer der zumeist kleinen Häuser ragten. Das musste die Magiergilde sein. Der Verasti führte sie zielsicher durch die verwinkelten Gassen und schien die Hauptstraßen zu meiden. Als Ailco ihm eine entsprechende Frage stellte, antwortete er: „Überlege einfach einmal. Die Magier sind im Grunde das Feindbild eines jeden, der hier wohnt. Immerhin sind sie für die Verurteilungen zuständig – zumindest bei den meisten. Du weißt ja mittlerweile, dass es auch durchaus Leute gibt, die freiwillig hier sind.“ Ailco begriff und führte die Antwort des Verastis fort: „Es wäre also nicht ratsam, wenn man uns beobachtet und glaubt, dass wir etwas mit der Magiergilde zu schaffen haben, ich verstehe.“ „Es kommt noch schlimmer“, ergänzte Alharrassan, „denn es gibt einige Leute, die immer gleich vermuten, dass man ein Spitzel der Magier ist. Und das endet meistens recht unangenehm.“ „Was macht die Magiergilde hier überhaupt?“ „Im Grunde das Gleiche wie in den anderen Städten: Sie kontrolliert und sorgt durch die bloße Anwesenheit der Magier dafür, dass es zu keinen größeren Ausschreitungen kommt. Kal Hadun ist im Grunde ja neben den ganzen halb legalen Aktivitäten, für die die Magier die Stadt benutzen, auch eine Besserungsanstalt für wirkliche Verbrecher. Lassen die sich wieder etwas Schwerwiegendes zuschulden kommen – also etwas, was von den Magiern nicht gewollt ist – gelten sie als unbelehrbar und werden automatisch zum Tode verurteilt. Zugegeben, die Kontrolle ist relativ lasch, aber meistens reicht es, dass die potentielle Möglichkeit besteht, dass man erwischt wird, damit es relativ friedlich bleibt.“ Ailco wollte eigentlich noch weiter nachfragen, als ihm plötzlich etwas auffiel. „Wo ist eigentlich Xala?“, fragte er den Verasti. Dieser zuckte mit den Schultern. „Ich habe keine Ahnung. Aber ich glaube, sie ist schon länger nicht mehr da, es war verdächtig still. Vielleicht hat sie doch beschlossen, dass wir zu langweilig sind, und wir endlich Ruhe vor ihr haben.“ „Das glaube ich nicht“, zweifelte Ailco, „ich befürchte, sie irrt jetzt irgendwo in den Gassen herum und versucht uns zu finden. Wir sollten sie suchen.“ „Muss das wirklich sein?“, fragte Alharrassan misstrauisch. Ailco blickt ihn an und antwortete nur mit einem knappen und bestimmten „Ja“. Alharrassan zischte etwas in der Verastisprache, seufzte dann und sagte schließlich: „Das wird nicht einfach, wenn sie sich hier nicht auskennt. Wir können nur den Weg zurückgehen, den wir gekommen sind und einen Blick in die Seitengassen

werfen. Wenn sie da nicht zu finden ist, kann sie überall sein.“ „Besser als nichts. Also los, bevor wir gar keine Chance mehr haben!“, trieb Ailco zur Eile.

Sie gingen den Weg wieder zurück und schauten immer wieder in die zahlreichen kleinen Gassen, die von ihrem Weg abzweigten. Von Xala war aber nichts zu sehen.

Plötzlich roch Ailco etwas. Ein vertrauter Geruch. Der Geruch eines humanoiden Wesens. Diese typische Mischung aus Fleisch, Blut und Schweiß. Er wusste instinktiv, dass es unverkennbar der Geruch eines Nigros war. Und dieser Nigro war weiblich. Deutlich konnte er den süßlichen Duft weiblicher Hormone riechen, die in seine empfindliche Nase drangen und ihn leicht berauschten. Er konnte sich noch nicht entscheiden, ob es der Geruch eines Opfers oder einer Partnerin war, aber sein Jagdtrieb war geweckt. Er ließ sich auf alle viere hinab und nahm die Witterung knapp über dem Boden auf, wo der Geruch deutlich intensiver war. Und dann sah er die Spur: Sie waberte nur wenige Zentimeter über der Straße und führte ihn wie ein pulsierendes, leuchtendes Band tiefer in das Gewirr aus Gassen hinein. Immer mit seiner Schnauze dicht über dem Boden, nahe am intensiver werdenden Geruch der Spur bewegte er sich mit hoher Geschwindigkeit, die ihn selbst erstaunte, vorwärts. Es dauerte nicht lange, und er konnte sogar die Wärme des leuchtenden Bandes fühlen. Letzte Körperwärme, die mit den Geruchspartikeln verbunden waren und seine Jagdlust weiter anstachelten. Er war sich jetzt sicher, dass das Wesen ihm eine gute Nahrung bieten würde. Eine Partnerin zum Paaren konnte er sich später suchen, erst einmal musste sein Hunger gestillt werden. Nur wenig später nahm er die noch warmen, aber langsam erkaltenden, Abdrücke kleiner Füße wahr. Er wusste, dass er sich seinem Opfer näherte. Unwillkürlich spannten sich seine Muskeln weiter an, und er spürte, wie sich warmer, schaumiger Speichel in seinen Mundwinkeln sammelte. Die von den Fußabdrücken abgestrahlte Wärme wurde immer intensiver, und schließlich erreichte er sein Opfer. Es stand mit dem Rücken zu ihm gewandt und schien abgelenkt. Es hatte ihn noch nicht entdeckt. Ein dunkles, bedrohliches Knurren entfuhr seiner Kehle, und er bleckte die Zähne. Sein Opfer drehte sich erschrocken um und erstarrte vor Angst. Seine Muskeln erreichten unerträgliche Spannung, die sich in einem kraftvollen Sprung entlud, mit dem er auf sein Opfer zuschoss.

Mit einer schmerzhaften Landung prallte er neben Xala auf den harten Gassenboden. Die Nigro starrte ihn schockiert und mit weit aufgerissenen Augen an. Auch Alharrassan, der schwer atmend, als sei er schnell gelaufen, hinter ihn trat, wirkte erschrocken. Ailco drehte sich auf den Rücken und schaute die beiden an. Seine Knie und Handballen schmerzten und waren abgeschürft. Ihm war schwindelig und sein Magen rebellierte. Er schloss die Augen und versuchte die tanzenden, bunten Lichter zu vertreiben.

Alharrassan näherte sich ihm vorsichtig. Nachdem er sichergegangen war, dass Ailco keine Gefahr darstellte, fragte er Xala besorgt: „Alles in Ordnung mit dir?“ Sie schaute abwechselnd zu ihm und Ailco und nickte nur geistesabwesend mit weit aufgerissenen Augen und offenstehendem Mund, wobei sie ihre Hände verkrampft um einen Stein klammerte, den sie wohl gerade aufgehoben hatte, als Ailcos Angriff erfolgte.

Ailco spürte eine Hand auf seiner Schulter, öffnete mühsam die Augen und schaute direkt in Alharrassans geschupptes Gesicht. „Langsam machst du mir echt Angst“, sprach ihn der Verasti an. Ailco sortierte die wirren Gedanken, die in seinem Kopf herumirrten, als suchten sie verzweifelt nach einem Zusammenhang, und fragte schließlich: „Was ist passiert? Was habe ich getan?“ „Du bist plötzlich auf alle viere“, antwortete der Verasti, „hast anscheinend Witterung aufgenommen und bist dann in einer wahnwitzigen Geschwindigkeit losgerannt, so dass ich kaum hinterher gekommen bin.“ „Und dann hast du mich angeknurrt.“, erklang die zögerliche Stimme von Xala, die immer noch verängstigt leicht vibrierte, hinter ihm. Ailco sah in ihr blasses Gesicht. Sie hatte sich keinen Zentimeter bewegt und schien sich immer noch hilfesuchend an den Stein in ihren Händen zu klammern. Er erhob sich und ging auf sie zu. Erschrocken stellte er fest, dass sie unwillkürlich zusammenzuckte und vor ihm zurückwich. Er ließ sich in die Hocke sinken und schaute sie traurig an. „Es tut mir leid, Xala. Ich weiß nicht, was in mich gefahren ist. Das wird nie mehr vorkommen.“ Das hoffte er zumindest.

Alharrassan reichte Xala die Wasserflasche und sagte: „Trink einen Schluck, das wird dich etwas beruhigen.“ Sie schaute den Stein in ihrer Hand an, als ob sie sich fragen würde, was sie denn damit gemacht hat, und ließ ihn fallen. Dann ergriff sie die ihr dargebotene Flasche und nahm mehrere kleine Schlucke, während derer sie sich langsam sichtlich entspannte.

„Was ist eigentlich mit dir? Du bist manchmal so merkwürdig.“, fragte die Nigro an Ailco gerichtet, als sie sich schließlich wieder auf den Weg machten. Ailco erzählte ihr von der Geschichte, von der Yildor ihm berichtet hatte. Das erste Mal seitdem er Xala kennengelernt hatte, erlebte er sie völlig ernst und in keinsten Weise verspielt. Das erste Mal hatte Ailco das Gefühl mit einer Erwachsenen zu reden und nicht mit einem kleinen Kind. Als er geendet hatte, sah Xala ihn mit ihren großen Augen an, in die sich ein neuer, für Ailco bisher unbekannter, Ausdruck gemischt hatte. Ernst und mit einer Spur Traurigkeit fragte sie: „Da habe ich ganz schön Mist gebaut, oder?“ Ailco schaute sie fragend an. „Naja, ohne mich wäre das Ganze nicht passiert. Das ist doch nur passiert, weil ich mal wieder mit den Fingern in fremden Taschen war. Ich glaube, ich habe das erste Mal in meinem Leben ein schlechtes Gewissen. Es tut mir wirklich leid. Warum hat mich das nicht getroffen? Jetzt musst du ausbaden, was ich dir eingebrockt habe.“ Sie schaute betrübt zu Boden und schien in Gedanken versunken. Ailco

wollte irgendetwas sagen, aber er fand nicht die richtigen Worte. Im Grunde hatte sie ja recht. Was hätte er ihr sagen sollen? Alles nicht so schlimm? Alles wird wieder gut? Das konnte er nicht. Er hatte Angst vor sich selbst, hatte Angst vor der Zukunft und konnte beim besten Willen nicht sagen, ob wirklich alles wieder gut werden würde. „Ich glaube, ihr seid ohne mich besser dran...“, hörte er Xala zögernd sagen. „Wenn ihr wollt, dann lasse ich euch wieder allein, bevor ihr noch weitere Probleme bekommt.“ Es schien so, als ob es ihr schwerfiel, die Tränen zurückzuhalten. Ailco schaute sie erschrocken an. Auf so eine Idee wäre er nie gekommen. Selbst Alharrassan schien überrascht und trotz seiner Abneigung, die er immer wieder Xala gegenüber zeigte, wenig begeistert von dem Vorschlag. Ailco war nicht wenig überrascht, als der Verasti sagte: „Das ist Blödsinn. Wenn du so fest davon überzeugt bist, dass du schuld bist, dann bleibst du gefälligst hier und hilfst uns, damit wir etwas gegen den Fluch unternehmen können.“ Ailco stimmte ihm zu: „Da hat er recht. Wie sagt man so schön: Mitgefangen, mitgehungen. Außerdem“, ergänzte er, „mag ich dich. Ich wäre nicht auf die Idee gekommen, dir die Schuld zuzuschreiben. Ich fände es schade, wenn du uns verlassen würdest.“ Aus den Augenwinkeln konnte er sehen, dass Alharrassan zustimmend nickte und fast erschrocken aufhörte, als er merkte, dass Ailco ihn beobachtete. Sollte er Xala vielleicht doch mögen?

Sie liefen noch eine Weile schweigend nebeneinander her, und jeder hing seinen Gedanken nach, auch wenn sich Ailco fast schon Sorgen um Xala machte. Es war ungewohnt und fast schon beunruhigend, wenn sie still war und nicht dauernd um sie herumlief. Aber sie lief nur still neben ihnen, meistens sogar ein Stück hinter ihnen, den Blick auf den Boden gerichtet. Wenn Ailco oder Alharrassan zu ihr herübersahen, wichen sie den Blicken aus.

Nachdem sie einige Zeit weiter durch verwinkelte Gassen gelaufen waren, und Ailco so langsam die Orientierung verloren hatte, änderte sich das Bild der Straßen. Sie wurden zusehends gepflegter und sauberer. Immer seltener waren die Häuser ungepflegt, und auch die wenigen Personen, denen sie begegneten, waren deutlich besser gekleidet. Und wieder einmal konnte Alharrassan anscheinend die Gedanken von Ailco lesen, denn er erwähnte zwischenzeitlich: „Der südliche Teil der Stadt ist das, was man wohl am ehesten als Adelsviertel bezeichnen kann. Hier wohnen viele Leute, die trotz ihrer Verurteilung noch gut betucht sind. Deswegen steht wohl auch die Magiergilde hier.“

Schließlich gelangten sie zum Gelände der Gilde, das von einer hohen, trutzigen Mauer umgeben war. Zur Straße hin befand sich ein massives hölzernes Tor, das in einem reich mit Ornamenten verzierten Bogen eingelassen war. Die Muster zeigten überwiegend arkane Symbole und fremdartige Schriftzeichen. Ailco vermutete, dass in diesem Geflecht diverse Schutzzauber eingewoben waren, aber natürlich wusste er es nicht genau. Mit Magie hatte er sich bisher relativ wenig beschäftigt, ihm fehlte die Veranlagung, um magische Strukturen zu weben. Beunruhigender als die Symbole fand er auch den Wolfskopf, der in der Mitte des Torbogens auf die Besucher herabblickte und ihnen die gebleckten Zähne zeigte. Ailco fühlte sich, egal wo er sich auch hinstellte, von ihm merkwürdig beobachtet. Als er sich näherte, erkannte er, dass auch die Türklopfer, die in der Mitte jedes der beiden Torflügel befestigt waren, aus je einem Wolfskopf bestanden, der im Maul einen eisernen Ring hielt. Vorsichtig streckte er die Hand aus und wollte anklopfen, als sich die Augen des Wolfes öffneten und ihn gelb leuchtend anblickten. Erschrocken zog er seine Hand wieder zurück, aber als er wieder zum Wolfskopf schaute, blickte dieser nur aus toten, eisernen Augen zurück. Beherrscht griff Ailco zu und betätigte den Klopfer. Bei jeder Bewegung des Eisenringes rieb Metall an Metall, aber das Geräusch klang mehr, als ob ein bedrohliches, kehliges Knurren aus dem Wolfskopf dränge. Nachdem er geklopft hatte, trat er einen Schritt zurück und wartete, was passieren würde.

Es vergingen nur wenige Augenblicke, als sich eine Klappe in der Tür öffnete, hinter der ein mürrisches, pockennarbiges Gesicht erschien und ein „Ja?“ knurrte. „Seid begrüßt“, begann Ailco, „Wir ersuchen Eintritt zur Magiergilde.“ „Und was wollt ihr?“ „Wir sind auf der Suche nach Wissen über einen magischen Gegenstand.“, antwortete Ailco. Das Gesicht schaute ihn abschätzend an, warf einen skeptischen Blick auf seine zwei Begleiter und murmelte dann ein „Wartet hier.“ Die Klappe schloss sich wieder und es vergingen einige Minuten, bevor sich das Tor knarrend öffnete.

Die drei Gefährten traten ein, und es bot sich ihnen ein Blick auf eine beeindruckende Parkanlage, die den Platz zwischen den Mauern füllte. Kunstvoll angelegte Beete wurden durch Wege aus weißem Schotter getrennt, zahlreiche Springbrunnen waren in den Beeten und auf den Plätzen, die aus den Kreuzungen der Wege gebildet wurden, verteilt. Überall blühten bunte Blumen und grüne Sträucher. Inmitten dieser Pracht standen zwei eindrucksvolle Gebäude, die ebenso elegant wie kunstvoll mit zahlreichen Erkern und Türmchen, Verzierungen aus Stuck, zahlreichen Ornamenten und ähnlichem Zierrat versehen waren. Beide Gebäude hatten viel mehr den Charakter von Türmen als von Häusern, denn sie hatten eine relativ kleine Grundfläche, ragten dafür aber mindestens zehn Stockwerke in die Höhe, deutlich höher als die das Gelände umgebende Mauer. Ailco war beeindruckt. Auch Alharrassan schaffte es nicht so recht, seine sonst so kühle Fassade aufrecht zu erhalten. Selbst in den Augen von Xala sah Ailco wieder das ihm bekannte Leuchten. Er musste unwillkürlich schmunzeln, als er es bemerkte.

Der Pockennarbige, zu dem noch ein untergesetzter Körper gehörte, der von einem gewaltigen Wanst dominiert wurde, viel zu kurze Beine hatte und in einem ausgebleichten Wappenrock und einer matten Kettenrüstung steckte, schien von dem Bild, das sich ihnen bot, nicht sonderlich beeindruckt. „Aufenthalt maximal eine Stunde“, brummelte er gelangweilt in seinen nicht vorhandenen Bart. „Links Hauptgebäude, rechts Bibliothek, links nur Zutritt für Menschen. Identifikation von magischen Gegenständen links.“ Mit diesen Worten verzog er sich wieder in sein kleines Wachhäuschen, das neben dem Tor stand, und schloss die Tür hinter sich.

Ailco blickte zu seinen beiden Begleitern und sagte: „Ich befürchte, das muss ich wohl alleine machen.“ „Mach das“, antwor-

tete Alharrassan, „Xala und ich können uns ja in der Bibliothek umsehen, ob wir etwas finden, was uns weiterhilft. Komm einfach da hin, wenn du so weit bist.“

Ailco schlenderte durch den Park zum Hauptgebäude der Magiergilde und stieg die gewundene Treppe zur reich verzierten Tür hinauf. Er öffnete sie und trat in eine geräumige und prunkvolle Halle. Zahlreiche Türen zweigten von ihr ab und zwei breite Treppen führten auf die Balustrade des nächsten Stockwerks. Vier massive Säulen aus glänzendem Stein stützten die hohe Decke. Seine Schritte hallten auf dem marmornen Boden, als er sich dem einzigen Einrichtungsgegenstand näherte, der in dem Raum stand: eine große Theke aus dunklem Holz, hinter der ein junger Mann in einer dunkelblauen Robe saß, der von seinem Buch aufblickte, als Ailco eintrat. „Seid gegrüßt“, begann Ailco das Gespräch. „Hallo“, antwortete der Mann, „wie kann ich euch helfen?“ „Ich möchte gerne einen Gegenstand identifizieren lassen.“ Der Mann, vermutlich ein Novize, der zum Begrüßungsdienst abgestellt war (nahm Ailco zumindest aufgrund seines jungen Alters an), überlegte kurz. „Das kommt in Kal Hadun nicht oft vor. Die meisten Leute wissen, was die Gegenstände können, die sie schmuggeln“, grinste er Ailco an. „Ich glaube, für dieses Gesuch ist Meister Taristo der Richtige. Ihr findet ihn im 12. Obergeschoss.“ Ailco schaute ihn ungläubig an. „12. Obergeschoss? Ich hätte nicht gedacht, dass das Gebäude so hoch ist. Wie komme ich da hin?“ „Geht einfach in den arkanen Transporter dort“, er zeigte auf eine der Türen, die aus dem Raum führten. Ailco schaute ihn skeptisch an, bedankte sich aber und ging zu der Tür.

Dahinter fand er einen kleinen Raum, der kaum größer als zwei mal zwei Meter war. Er schaute noch einmal fragend zu dem Novizen, der wieder in sein Buch vertieft war. Ailco betrat den Raum und wusste nicht so richtig, was er nun machen sollte. Der Novize blickte auf und rief ihm zu: „Die Tür schließen, alles andere macht der Transporter alleine!“ Ailco tat wie ihm geheißen und schloss die Tür. Er wartete darauf, dass etwas passieren würde, aber nachdem einige Minuten später immer noch nichts geschah, wurde er ungeduldig und beschloss, den Novizen noch einmal um Rat zu fragen. Als er die Tür öffnete, erstarrte er überrascht mitten in der Bewegung: Die Halle war verschwunden und hatte einem Gang Platz gemacht, der mit hellem Holz getäfelt war. In regelmäßigen Abständen hingen Bilder an den Wänden, die anscheinend wohl Magier zeigten, aber keiner davon kam Ailco bekannt vor. Jeweils zwischen den Bildern standen hohe Topfpflanzen auf dem Boden. Mehrere Türen zweigten von dem Gang ab. Ailco schaute die an ihnen befestigten Namensschilder an und suchte so lange, bis er das Zimmer von Meister Taristo fand. Er klopfte und öffnete die Tür, als ein gut gelauntes „Herein, herein, immer hereinspaziert“ von innen erklang.

Er gelangte in ein geräumiges Zimmer, dessen Wände voll mit Bücherregalen waren. In der Mitte stand ein einfacher Tisch, auf dem allerlei seltsame Gegenstände, vermutlich Arbeitsgeräte, lagen. An der einen Wand stand ein Lesepult, auf dem sich ein dickes, aufgeschlagenes Buch befand. Vor diesem stand ein älterer Mann mit langen weißen Haaren und einem fast ebenso langen und gleichfarbigen Bart, der sich zu Ailco umdrehte, als dieser eintrat. Freundlich reichte er ihm die Hand und schüttelte sie. „Willkommen, willkommen. Ich kriege hier nicht oft Besuch. Was kann ich für dich tun?“ Ailco kramte die Figur aus seiner Tasche und stellte sie auf den Tisch. „Ich würde gerne mehr über dieses Objekt erfahren. Vermutlich lastet ein Fluch auf ihm. Ich würde gerne wissen, was dieser Fluch bewirkt und wie man ihn wieder loswird.“ Meister Taristo schaute die Statue an und sagte: „Sehr interessant. Ich habe schon von diesen Figuren gelesen und Zeichnungen gesehen. Unverkennbare Arbeit. Ich hätte nie gedacht, dass ich einmal eine zu Gesicht bekommen würde.“ Er nahm die Statue, drehte und wendete sie in seinen Händen und schien sie eingehend zu betrachten. Schließlich griff er zu einer Lupe, die auf dem Tisch lag und führte die Untersuchung eingehender fort. Immer wieder murmelte er etwas wie „interessant“ oder „ungewöhnlich“, auch ein „beeindruckend“ war dabei. Ailco wartete geduldig. Schließlich stellte der Magier die Figur wieder auf den Tisch. „Wirklich ein interessantes Stück, wenn auch durch und durch voller bössartiger Magie. Ich frage besser gar nicht erst, wo du es her hast. Ich glaube, das will ich auch gar nicht so genau wissen.“ Er lächelte Ailco an. „Du hast vermutlich schon genug Probleme damit...“ Meister Taristo schaute dem Menschen dabei wissend direkt in die Augen. „Ich werde nach der visuellen Analyse jetzt eine magische durchführen. Das wird ein paar Minuten dauern. Verhalte dich in der Zeit bitte möglichst still.“ Ailco nickte.

Meister Taristo legte eine Hand auf die Statue und fing an, merkwürdige, fremdartige Worte zu murmeln, während er mit der zweiten Hand einige Bewegungen durchführte, wobei seine dunkelrote Robe jedes Mal raschelte und die goldenen Ornamentstickereien von einer seltsamen Kraft zu leuchten angingen. Nach einigen Minuten beendete der Magier die Bewegungen, nahm die Hand von der Figur und schaute Ailco an. Dieser hatte das Gefühl, dass ein wenig von der guten Laune des Zauberers verschwunden war und sich Traurigkeit in seinen Blick gemischt hatte.

„Junge, Junge, das ist schlimmer als es sich in den Erzählungen und Schriften über diese Figuren anhört. Eigentlich müsste ich sie aus rechtlichen Gründen einziehen, aber ich befürchte, damit würde ich dich töten.“ Ailco schaute ihn ungläubig fragend an. „Also gut, der Reihe nach. Das Artefakt benutzt eine Manipulation der arkanen Matrix des humanen Korpus, so dass die manipulativen Strukturen zur Desintegration...“ Ailco unterbrach ihn: „Bitte so, dass ich es auch verstehe.“ „Oh, entschuldige bitte. Also, wie erkläre ich es? Nun gut, letztlich läuft es darauf hinaus, dass sich durch den Einfluss der Figur dein Körper verändert. Seltsamerweise scheint das nur bei Menschen zu funktionieren, aber das ist erst einmal nebensächlich. Viel entscheidender ist, dass diese Veränderungen so strukturiert sind, dass sie an die Figur gebunden sind.“ „Und das bedeutet?“, fragte Ailco nach. „Letztlich heißt das, dass du diese Figur niemals loswirst. Oder besser: nicht loswerden solltest, weil du sonst durch ihren Verlust stirbst. Es ist diese Statue, die dich durch ihre Magie am Leben hält, sobald sie die ersten Veränderungen hervorgerufen hat. Ohne diese Magie würde dein Körper die Veränderung seiner Struktur nicht überleben.“

„Na, das wird ja immer besser“, murmelte Ailco. „Tut mir leid“, entgegnete der Magier voller Mitgefühl, „Verstehst du jetzt, warum ich dir die Statue nicht wegnehmen kann? Sie hat ja offensichtlich schon Veränderungen hervorgerufen. Die Trennung von ihr wäre also dein Todesurteil.“ „Und was kann man nun dagegen unternehmen?“, wollte Ailco wissen. Meister Taristo schaute ihn an und in seinem Blick war wieder dieser Anflug von Traurigkeit. „Ich weiß es nicht. Es handelt sich bei dem Gegenstand um eine uralte Figur. Die Magie ist so fremd, dass ich keine Möglichkeit sehe, sie mit unserer Zauberei neutralisieren zu können. Ich befürchte, dass du erst einmal damit leben musst und dass dir nur die Götter helfen können. Ich würde dir zu einem Besuch in einem großen Tempel raten. Aber ich befürchte, das ist in Kal Hadun nicht so einfach möglich. Doch solange solltest du die Statue immer bei dir tragen und sie nicht aus den Händen geben.“ Er reichte sie Ailco zurück. „Viel mehr kann ich leider nicht für dich tun. Vielleicht solltest du einmal in der Bibliothek vorbeischauchen. Eventuell findest du in einem der Bücher Hinweise und Berichte über den Fluch oder die Figur. Ich erinnere mich, dass ich dort einmal etwas gelesen habe, weiß aber leider nicht mehr in welchem Buch. Frag einfach die Bibliothekarin, die sollte dir helfen können.“ Ailco war betrübt. Er steckte die Statue wieder in seine Tragetasche und bedankte sich bei dem Magier, der ihm noch alle guten Wünsche mit auf den Weg gab. Nachdem er mit dem seltsamen Transporter wieder in die Eingangshalle gelangt war, machte er sich auf den Weg in die Bibliothek, um seinen Gefährten das Ergebnis der Untersuchung mitzuteilen.

Die Magie

Auf Samyra ist die dämonische Kraft, die während der Dunklen Zeit auf die Welt floss, immer noch allgegenwärtig. Jeder hat im Grunde von Geburt an ein geringes Talent, diese Kräfte nach seinem Willen zu beherrschen und sie in Formen zu pressen, die man gerne hätte. Um damit umgehen zu können, bedarf es allerdings entweder eines langjährigen Selbststudiums oder eines Lehrmeisters. Jeder Charakter, der zu Spielbeginn mindestens einen Zauber erlernt hat, hat eine entsprechende Ausbildung genossen. Man unterscheidet daher zwischen **Kämpfern**, die keine Unterweisung in der Kunst der Magie erhalten haben, und **Zauberern**, die in irgendeiner Weise mentale Energie einsetzen, um die dämonische Kraft für ihre Zwecke zu nutzen.

Mit eben diesen Zauberern und ihrem Wirken von Magie befasst sich dieses Kapitel des Regelwerkes.

Magietheorie

Mit der Öffnung der Weltenportale kamen während der Dunklen Zeit nicht nur Dämonen nach Samyra, sondern auch deren dunkle Kraft, die sie nutzten, um Zerstörung und Tod zu bringen. Diese unsichtbare Energie wurde schon recht bald nach ihrem Auftauchen als **Mana** bezeichnet. Es dauerte nicht lange, bis Wissenschaftler feststellten, dass man mit dieser Kraft deutlich leichter Zauber wirken konnte als früher. War die Magie früher das Gebiet weniger Privilegierter, die von Kind an spezielle mentale Begabungen und ein entsprechendes Training vorweisen mussten, kann heute im Grunde jeder zaubern lernen.

Nachdem die Tore in die dämonische Welt verschlossen wurden und die Dämonen vertrieben waren, blieb das Mana weiterhin auf Samyra. Es durchdringt die gesamte Welt, jedes Objekt und jedes Wesen. Aber es ist kein statisches Konstrukt, sondern eine Energie, die durch die Welt fließt. Es ist immer in Bewegung, ähnlich wie Luft oder Wasser.

An manchen Stellen bündelt es sich zu **Manaströmen**. Wo diese sich treffen, bilden sich Manakreuzungen oder -knoten, an denen besonders viel Mana vorhanden ist. Doch es gibt auch Stellen auf der Welt, wo das Mana nur wenig vorhanden ist. Diese Orte werden als Manalöcher bezeichnet.

Schon vor dem Auftauchen des Manas wussten Magiegelehrte, dass jedes Wesen und Objekt auf der Welt eine spezifische arkane Struktur aufweist, die es aus magischer Sicht beschreibt. Diese Struktur wird in Fachkreisen als **Arkanmatrix** bezeichnet (Mehrzahl: Arkanmatrizen). Damals war es sehr anstrengend und benötigte jahrelanges Training, um dieses Energiekonstrukt zu manipulieren oder sogar seine eigene Matrix dazu einzusetzen, um an Orten außerhalb des Körpers des Zauberers einen Effekt zu bewirken. Daher wurden in der Regel Fokusse benutzt, deren arkane Struktur stabil genug war, um diese extreme Belastung auszuhalten.

Während der Erforschung des Manaflusses stellte man fest, dass die Arkanmatrix nichts anderes ist, als eine abgewandelte und starre Form des dämonischen Manas.

Mit viel Übung und dem nötigen Training kann der Zauberer mittels seiner geistigen Kraft das vorhandene Mana von seiner Bahn ablenken und nach seinen Vorstellungen bündeln und formen. Dadurch ist es möglich, die Energie zu stabilisieren und eine Arkanmatrix zu erschaffen. Es ist sogar möglich, materielle Objekte, wie beispielsweise einen Feuerball, zu erzeugen.

Im Gegensatz zur Arkanmatrix ist das Mana eine dämonische Energie und dadurch potentiell gefährlich. Zaubert man viel oder wirkt man besonders mächtige Magie, greift das Mana die Stabilität der Arkanmatrix des Zauberers an und verändert sie, was in etwa mit einer Verwundung gleichzusetzen ist.

Die Arkanmatrix ist zwar grundsätzlich eine feste Struktur, trotzdem kann sie willentlich oder unterbewusst verändert werden und so genannte **Ankopplungsstellen** ausbilden, an die sich **Manakonstrukte** (also Zauber oder im

weiteren Sinne magische Effekte) anlagern können. Es gibt mehrere Umstände, unter denen diese Verbindungspunkte ausgebildet werden. Man trennt zwischen automatischer, freiwilliger und erzwungener Bildung von Ankopplungsstellen.

Die automatische Ausbildung von Ankopplungsstellen teilt man in reaktiv und präventiv auf.

Die relativ häufig auftretende **reaktiv-automatische** Ausbildung erfolgt, wenn die Arkanstruktur geschädigt wird und die fehlerhaften Stellen bereit gemacht werden, um wieder repariert werden zu können. Das passiert zum Beispiel beim Erleiden von Schäden, was aus magietheoretischer Sicht nichts anderes ist als eine Schädigung der Arkanmatrix. Heilzauber sind speziell dafür ausgelegt, sich an diese geschädigten Partien anzubinden und somit für Genesung zu sorgen.

Präventiv-automatische Ankopplungsstellen werden hingegen ausgebildet, wenn zwar keine Schädigung der Arkanstruktur vorliegt, sie aber durch die Umstände zu Schutzmechanismen gezwungen wird und sich daher für die Anbindung von Mana öffnet, um eventuelle Unterstützung erhalten zu können.

Wissenschaftler haben herausgefunden, dass sich beispielsweise unter Wasser automatisch Stellen in der Arkanmatrix bilden, an die man Manakonstrukte koppeln kann, die das Atmen unter Wasser ermöglichen.

Gegen eine automatische Bildung von Ankopplungsstellen, gleich welcher Art, kann sich niemand wehren. Die Arkanmatrix bildet sie selbstständig, und es ist nicht möglich, sie bewusst zu verschließen.

Intelligente Wesen können sich auch **freiwillig** dazu entscheiden, Ankopplungsstellen auszubilden. Dieses passiert immer dann, wenn man sich bewusst entscheidet, Ziel eines Zaubers zu werden, um beispielsweise durch diesen verstärkt zu werden. Ein intelligentes Wesen kann sich also beispielsweise an Land freiwillig entschließen, Ziel eines Zaubers zu werden, mit dem es unter Wasser atmen kann, weil es vorhat, in das kühle Nass einzutauchen.

Es ist bei diesen Zaubern aber durchaus auch möglich, die Verbindungspunkte nicht zu bilden und sich gegen die Wirkung des Zaubers zu wehren. Will der Zauberer die Magie trotzdem auf das Wesen wirken, muss er durch eigenen Kraftaufwand Ankopplungsstellen erzwingen (s.u.).

Rein theoretisch funktioniert die freiwillige Ausbildung von Ankopplungsstellen auch bei schädigenden Manakonstrukten, aber jedes intelligente Wesen, so es denn seiner Bezeichnung gerecht wird, würde dieses nicht anstreben.

Erzwungene Ankopplungsstellen hingegen sind Verbindungspunkte, die von einem anderen Wesen erstellt wurden und gegen die sich die Arkanstruktur des Zieles wehrt. Will man beispielsweise in die Psyche eines Wesens eindringen, muss der Zauberer zunächst den Widerstand der fremden Arkanmatrix überwinden, um sie schließlich zu einer Ankopplungsstelle umzuformen, an die er das schädliche Manakonstrukt anbinden kann.

Die Arkanstruktur von **Objekten** ist etwas anders aufgebaut als die Matrix von lebenden Wesen. Sie ist aus wissenschaftlicher Sicht „unfertig“, da sie zahlreiche nicht geschlossene Ankopplungsstellen enthält. Dieses macht es einfach, Objekte magisch zu manipulieren, weil sie diverse Anbindungspunkte für Manakonstrukte aufweisen und nicht über das Bewusstsein verfügen, diese zu verschließen und sich somit gegen den Zauber zu wehren.

Akzeptanz von Magie

Auf Samyra ist Magie und das Wirken von Zaubern ein alltäglicher Anblick, vor allem für die intelligenten Rassen der Welt. Trotzdem wird besonders die **ländliche** Bevölkerung von einem starken Aberglauben und noch stärkeren Vorurteilen geleitet. Magie ist, besonders wenn man von Kind auf mit den Schauergeschichten aus der Dunklen Zeit konfrontiert wurde, ein Teufelswerk. Immerhin sind es dämonische Kräfte, die ein Zauberer beugt und sich zunutze macht. Diese Tatsache macht vielen Bewohnern Samyras Angst, weil sie fürchten, durch zu viel Benutzung von Magie die dunklen Kräfte wieder auf die Welt zu rufen, denn schließlich nahm die Dunkle Zeit ihren Anfang durch ein misslungenes Magieexperiment.

Dennoch ist Magie generell von keiner Obrigkeit untersagt (bis auf wenige Ausnahmen, vgl. *Kapitel V - Welt und Länder*), allerdings ist in **Städten** das Wirken offensiver Magie ebenso untersagt, wie es den Kämpfern untersagt ist, dort eine Waffe zu tragen. Verstöße gegen dieses Verbot werden jedoch in der Regel härter bestraft, als wenn ein Krieger einmal seine Waffe nicht ablegt.

In **ländlichen** Gegenden sollte man sich möglichst zurückhalten, wenn man in der Öffentlichkeit zaubert, egal, welche Art Magie man wirken möchte, sonst könnte es vorkommen, dass man sich mit einem aufgebrachten Pöbel konfrontiert sieht.

Es gibt nur wenige Zauber, die vollkommen akzeptiert werden. Eigentlich sind nur die einfachen Heilzauber in allen Bevölkerungsschichten gern gesehen.

Besonders skeptisch ist die Bevölkerung gegenüber allen Zaubern aus der Kategorie des **Todes**. Diese sollte man in der Öffentlichkeit nicht wirken.

Auch sollte man nicht öffentlich mit **beschworenen Wesen** herumlaufen und so für mehr Aufsehen sorgen, als einem vielleicht lieb ist.

Generell müssen Zauberer beim Wirken von Magie immer vorsichtig sein und sich vorher überlegen, ob sich das eventuelle Risiko lohnt oder ob es nicht vielleicht sicherer ist, auf profane Methoden zurückzugreifen.

Grundlagen des Zauberns

Eigenschaften von Zaubern

Jeder Zauber hat eine Reihe von Eigenschaften, die ihn charakterisieren und deren Bedeutung man für das Verständnis der weiteren Regeln zuvor kennen muss.

Grundwert und Fertigkeitsstufe

Wie für Fertigkeiten üblich, sind auch die Zauberkategorien Grundwerten untergeordnet. Man trennt die Grundwerte und damit die unterschiedlichen Arten von Zaubern in drei Gruppen: *Aspekt*-, *Elementar*- und *Schulmagie*.

In jedem dieser drei Grundwerte findet man unterschiedliche Fertigkeiten, die – wenn erlernt – eine eigene Fertigkeitsstufe haben.

Im Gegensatz zu Fertigkeiten der Gruppen Aktion, Wissen und Kampf ist es allerdings nicht möglich, einen Wurf auf diese Fertigkeitsstufe oder den Grundwert durchzuführen und einen Effekt zu erzielen, wenn man keinen der in ihr enthaltenen **Zaubersprüche** beherrscht.

Andererseits ist es durchaus möglich, einen Zauber zu wirken, ohne die entsprechende Zauberkategorie erlernt zu haben. In diesem Falle wird der Wurf gegen den Grundwert durchgeführt.

Hat man die Fertigkeit Erde erlernt, nützt dem Charakter dieses nur, wenn er mindestens einen Zauberspruch aus dieser Gruppe beherrscht. Hingegen kann er einen Erdzauber erlernen, ohne die Fertigkeit Erde zu steigern. Er führt die notwendige Probe dann gegen den Grundwert Elementarmagie durch.

Kraftstufe

Sobald man einen Zauber erlernt, erhält man eine Kraftstufe (**KS**) auf ihn. Direkt nach dem Lernen ist der Wert immer KS 1, durch Erfahrung und Übung kann man ihn bis zu einem Maximum von 5 steigern. Er ist ein Maß dafür, wie mächtig die Effekte sind, die der Zauberer beim Einsatz des Zaubers erreicht. Die Kraftstufe ist zudem maßgeblich dafür verantwortlich, wie viel mentale Energie das Wirken des Zaubers kostet (s.u.).

Die Kraftstufe zeigt an, wie viel Kraft der Zauberer theoretisch in die Magie stecken könnte. Hat er mehr als Kraftstufe 1, kann er sich jederzeit entschließen, den Zauber mit einer geringeren als der maximal verfügbaren KS zu wirken. Normalerweise werden hierdurch alle Werte des Zaubers beeinflusst, die von der KS abhängig sind. Werden jedoch (abgesehen von der benötigten mentalen Energie) mehrere Werte durch die KS verändert, kann der Zauberer jeden einzelnen dieser Werte noch weiter nach unten regulieren. Die mentale Energie bleibt aber weiterhin abhängig von der höchsten gewählten KS.

Bann hat eine Wirkungsdauer von KS+1 Runden, trifft KS Wesen und kostet $5 + KS \times 2$ mentale Energie. Fadsha hat den Zauber auf KS 3. Wirkt er ihn unverändert auf dieser Stufe, trifft der

Zauber 3 Ziele und wirkt an allen Zielen 4 Runden. Er kostet ihn $5 + 3 \times 2 = 11$ mentale Energie. Fadsha hat aber nur noch 10 ME, entscheidet sich daher, den Zauber auf KS 2 zu wirken. Da ihm allerdings nur noch ein Gegner gefährlich werden kann, senkt er die KS für den Wirkungsbereich auf 1 herab. Somit trifft er nur noch 1 Ziel (KS 1) und bannt dieses KS $2 + 1 = 3$ Runden. Er zahlt für diesen Zauber, da die höchste eingesetzte KS 2 ist, $5 + 2 \times 2 = 9$ mentale Energie.

Im Gegensatz zur Fertigkeitsstufe ist die Kraftstufe nicht mittels eines Lehrmeisters zu erhöhen. Da jeder Zauberer seine eigene Methode entwickelt hat, wie er einen Zauber effektiver und effizienter einsetzen kann, steigt die Kraftstufe nur über das Selbststudium (vgl. *Kapitel XII - Erfahrung und Lernen*).

Konzentrationsdauer

Das Mana zu formen und seinem Willen zu unterwerfen erfordert je nach Zauber eine bestimmte Zeitspanne. Diese wird für jeden Zauber als Konzentrationsdauer (**Kd**) angegeben. Die Dauer hat eine Spannweite von wenigen Augenblicken (auch als „sofort“ bezeichnet) bis hin zu mehreren Minuten, je nach Komplexität und Einsatzgebiet des gewünschten magischen Effektes. Die sehr komplizierten und komplexen Rituale benötigen sogar mehrere Stunden oder Tage um zu wirken.

Während der gesamten Konzentrationsdauer muss der Zauberer sein Ziel mindestens teilweise sehen können (außer er wirkt den Zauber auf sich selbst).

Wirkungsdauer

Magische Effekte verschwinden in der Regel nach einer bestimmten Zeitspanne, die man Wirkungsdauer (**Wd**) nennt.

Hat der Zauberer die Matrix des Zaubers an die Arkanstruktur des Zieles angekoppelt, wird dieser Fremdkörper nach einer bestimmten Zeitspanne wieder abgestoßen und löst sich auf. Auch Arkanmatrizen, die nicht an ein Wesen oder Objekt gebunden sind, bestehen nicht dauerhaft. Sie sind instabil und werden nach einer gewissen Zeit von dem sie umgebenden Mana weggespült.

Das bei der Auflösung von Manakonstrukten frei werdende Mana ordnet sich wieder in den Manafluss ein, und die Wirkung des Zaubers erlischt.

Wird in den Zauberbeschreibungen bei der Wirkungsdauer ein „-“ angegeben, wirkt der Zauber nur wenige Augenblicke lang. Dieses trifft in der Regel auf die meisten offensiven Geschosszauber zu. Ein Feuerball entsteht, fliegt auf das Opfer zu und entfaltet dort seine Wirkung. Derartige Zauber sind in wenigen Augenblicken vorbei.

Findet man als Wirkungsdauer hingegen die Angabe „**unendlich**“, heftet sich das vom Zauber erzeugte Manakonstrukt dauerhaft an die Arkanmatrix des Zieles an und wird ein Bestandteil davon. Ein typisches Beispiel für solche Magie sind alle Heilsprüche, die, nachdem sie gewirkt wurden, die Wunden dauerhaft und nicht nur eine begrenzte Zeit

verschließen.

Bei vielen Zaubern wird die Wirkungsdauer in **Runden** angegeben. Außerhalb eines Kampfes entspricht das einer Dauer von 5 Sekunden pro angegebener Runde. Im Kampf allerdings wird dieser Zeitraum abschnittsgenau abgerechnet. Die Wirkung des Zaubers beginnt nach Abschluss des Abschnitts der Handlungsphase, in der er gewirkt wurde. Sie hält die entsprechende Menge an Runden bis einschließlich des Abschnitts, in dem er gezaubert wurde, an.

Ein Sofortzauber wird im zweiten Abschnitt einer Handlungsphase gewirkt (vgl. Kampfregele). Seine Wirkung setzt nach Abschluss dieses Abschnittes ein, also bevor der 3. Abschnitt startet. Beträgt seine Wirkungsdauer 1 Runde, endet er in der folgenden Runde vor Beginn des 3. Abschnitts. Er wirkt also bis einschließlich des 2. Abschnitts und erlischt dann.

Jeden Zauber mit einer nicht als unendlich angegebenen Wirkungsdauer, den der Zauberer beherrscht, kann er maximal **ein Mal** zur gleichen Zeit aktiv haben. Sobald er beginnt, einen aktiven Zauber neu zu wirken, wird der bestehende beendet (auch wenn die Zauberprobe nicht erfolgreich sein sollte).

Der Zauberer kann einen von ihm gewirkten Zauber jederzeit auch vor Ablauf der Wirkungsdauer mit einem einfachen Gedanken **beenden**.

Außerdem werden alle von ihm gewirkten Zaubere beendet, wenn er stirbt, das Bewusstsein verliert, schläft oder meditiert.

Reichweite

Oftmals muss der Zauberer eine gewisse Distanz zum Ziel, sei es ein Wesen, ein Objekt oder einfach nur ein Platz, an dem sich der Zauber entfalten soll, überbrücken. In der Regel formt er das entsprechende Manakonstrukt des Zaubers aus dem Mana in seiner Nähe und lässt dieses dann zum Ziel wandern, um einen Effekt zu erzielen. Da die Matrix eines Zaubers aber in der Regel mehr oder weniger instabil ist, muss der Zauberer die Struktur mittels seiner mentalen Energie stabil halten, bis sie das Ziel erreicht hat. Ab einer bestimmten Entfernung zum Zauberer, der so genannten Reichweite (**Rw**) eines Zaubers, kann das Manakonstrukt nicht mehr stabilisiert werden und zerbricht. Es ist daher nicht möglich, ein Ziel zu verzaubern, das außerhalb der angegebenen maximalen Entfernung steht.

Ist bei den Zauberbeschreibungen eine Reichweite mit „-“ angegeben, ist es erforderlich, dass der Zauberer das Manakonstrukt direkt an seine eigene Arkanmatrix koppelt. Solche Zaubere wirken deswegen nur auf den Zauberer selbst oder um ihn herum.

Ist als Reichweite hingegen „**Berührung**“ angegeben, muss der Zauberer sein Ziel die gesamte Konzentrationsdauer über berühren, um das Manakonstrukt zu übertragen und direkt an die Arkanmatrix des Zieles zu koppeln. Er kann derartige Zaubere natürlich auch auf sich selbst wirken.

Wirkungsbereich

Wo ein Zauber seine Wirkung entfaltet, wird mit der Angabe seines Wirkungsbereichs (**Wb**) bestimmt. Die meisten Zaubere werden direkt auf ein bestimmtes Ziel gewirkt, also auf ein **Wesen** (**Ws**) oder ein **Objekt** (**Ob**). Es gibt allerdings auch viele Effekte, die auf mehrere Ziele Einfluss nehmen oder einen bestimmten Bereich treffen.

Bei Zaubern, die auf mehrere Wesen oder Objekte wirken, müssen sich alle Ziele innerhalb der Reichweite befinden und für den Zauberer sichtbar sein. Zudem dürfen die Ziele maximal **KS Meter** voneinander entfernt sein.

Entsteht der magische Effekt in einem bestimmten Bereich, wird dieser in der Regel als **Umkreis** (**Uk**) um einen bestimmten Zielpunkt angegeben. Meistens reicht es für diese Art Zauber, dass der Zauberer festlegt, wo der Mittelpunkt dieses Bereiches sein soll. Er wird dann dort an die Arkanmatrix des Bodens oder eventuell der Luft gebunden. Es gibt jedoch auch Umkreiszauber, die ein Wesen oder Objekt als Ziel brauchen, an das sie angekoppelt werden müssen. Bei dieser Art Wirkungsbereich wird hinter der Flächenangabe dann ein „(**Ws**)“ oder „(**Ob**)“ in den Zauberbeschreibungen angegeben. Der Zaubereffekt breitet sich um den Zielpunkt herum aus und trifft alle Ziele, die maximal die angegebene Anzahl von Metern entfernt stehen.

Einige Zaubere haben das **Blickfeld** als Wirkungsbereich. Hierbei wird die magische Matrix an die Arkanstruktur des Zaubers gekoppelt und verändert seine Wahrnehmung, was dem magischen Effekt gleichkommt. In seltenen Fällen kann ein Blickfeld-Zauber auch auf anderen Wesen gewirkt werden. Ist zusätzlich zu dieser Angabe eine Reichweite angegeben, beschreibt dieses, wie weit die veränderte Wahrnehmung des Zaubers wirkt. Alles was darüber hinausgeht, sieht er auf normale Weise.

Ist **kein** Wirkungsbereich angegeben, handelt es sich in der Regel um einen Zauber, der nur auf den Zauberer selbst wirkt.

Mentale Energie

Wie schon des Öfteren erwähnt, formt der Zauberer das Mana kraft seiner mentalen Energie (**ME**). Je mächtiger und effektiver ein Zauber ist, desto mehr Kraft kostet es den Anwender, seinen Effekt zu erzielen. Jedes Mal, wenn der Charakter zaubern will, muss er sich die bei den Zauberbeschreibungen angegebene Menge an ME abstreichen. Bei den meisten Zaubern steigt die benötigte ME mit steigender Kraftstufe. Es gibt allerdings auch Sprüche, die günstiger werden, je besser man sie beherrscht.

Ankopplung

Viele Zaubere benötigen eine Ankopplungsstelle, damit sie auf ein Wesen wirken können. In den Beschreibungen findet man daher, welche Art von Ankopplungsstelle (**AKS**) der Zauber benötigt. Die genauen Unterschiede der drei möglichen Arten von Verbindungen kann man im Abschnitt *Magietheorie* nachlesen.

Schutz

Unter Schutz findet man Angaben darüber, welche Fertigkeit dem Ziel Schutz gegen die Wirkung bietet. Viele Zaubere, die direkt an die Arkanmatrix des Zieles angebunden werden müssen, können mit der Fertigkeit **Magieresistenz** verhindert werden. Vor anderen Zaubern, den so genannten Geschosszaubern, kann man sich wie bei einem normalen Fernkampfangriff mit der Fertigkeit **Ausweichen** schützen.

Gegen einige Zaubere, vorwiegend diejenigen, die eine automatische Ankopplungsstelle benötigen, kann man sich nicht zur Wehr setzen. In diesem Falle ist als Schutz ein „-“ angegeben.

Min. FS

Zauber sind unterschiedlich komplex und damit unterschiedlich schwer zu beherrschen. Daher benötigt jeder Spruch eine bestimmte Fertigungsstufe in der entsprechenden Zauberfertigkeit, bevor man ihn lernen kann. Erfüllt man diese Voraussetzung nicht, ist man nicht dazu in der Lage, den Zauber zu wirken.

Kosten

Die Kosten der Zauber zeigen nicht nur, wie viele Punkte man während der Charakter-Erschaffung oder beim nachträglichen Lernen bezahlen muss, um ihn zu beherrschen, sondern spiegeln auch wider, wie oft der Spruch auf Samyra anzutreffen ist. Die Kosten geben an, wie schwer es ist, einen Lehrmeister für einen Spruch zu finden, und bestimmt maßgeblich, wie viele Abenteurerpunkte es den Charakter kostet, ihn zu lernen (vgl. *Kapitel XII - Erfahrung und Lernen*).

Zauber mit Kosten von **1 bis 3** gehören zu den Standardzaubern auf Samyra. Sie werden nahezu jedem Novizen während seiner Ausbildung beigebracht.

Kosten von **4 bis 6** sind Zauber, die zwar immer noch relativ häufig auftreten, aber nur ausgewählten Schülern beigebracht werden. Durchschnittlich kann man solche Sprüche bei ungefähr einem Drittel der bekannten Magiergilden lernen.

Hat ein Zauber Kosten von **über 6**, ist er selten. Oftmals sind solche Zauber nur hochstehenden Angehörigen von Gilden zugänglich oder finden sich nur bei vereinzelten Lehrmeistern.

Zu Spielbeginn ist es nur möglich, Zauber mit Kosten von 4 oder niedriger zu erlernen. Hat man die Gabe *Magiebegabung* gewählt, darf man aus der entsprechenden Fertigkeit auch Sprüche mit Kosten von 5 wählen (vgl. *Kapitel X - Die Gaben*).

Effekt und Wirkung

Beim Effekt eines Zaubers handelt es sich oftmals um visuelle oder akustische Merkmale, die mit dem Wirken verbunden sind. Viele dieser Effekte entstehen durch Energieentladungen, die während des Formens des Manas zustande kommen. Sämtliche Effekte treten immer auf und können nicht unterbunden werden (außer man besitzt die Gabe *Unauffällige Magie*, vgl. *Kapitel X - Die Gaben*).

Die Wirkung des Zaubers beschreibt, welchen Spielmechanismen der Spruch folgt. Hier findet man den Schaden, den er verursacht, in welcher Form dieser auftritt, welche Modifikationen das Ziel eines Zaubers durch diesen erhält, unter welchen Bedingungen sich automatische Ankopplungsstellen ausbilden oder Ähnliches.

Der Zaubervorgang

Der eigentliche Zaubervorgang besteht im Wesentlichen aus zwei Komponenten: Dem **Sammeln** und Formen des Manas aus der Umgebung und schließlich dem **Stabilisieren** der neu geformten Struktur. Jeder dieser Vorgänge ist durch einen Regelmechanismus beschrieben.

Sobald sich ein Charakter entschließt, einen Zauber zu wirken, beginnt die **Konzentrationsdauer**, in der er das Mana sammelt und formt. Er muss die gesamte Zeit kon-

zentriert bleiben und sollte nicht unterbrochen werden.

Ist die benötigte Zeit verstrichen, hat der Zauberer je nach gewähltem Spruch einiges an **mentaler Energie** verbraucht, die er sich nun abstreichen muss.

Anschließend würfelt er eine Probe gegen die Fertigkeit, aus der der gewählte Zauber stammt. Diese Probe wird vereinfacht auch nur **Zauberprobe** genannt. Hiermit wird überprüft, ob es ihm gelungen ist, das Manakonstrukt zu stabilisieren und es an die Arkanstruktur des Zieles anzubinden (soweit dieses für den Zauber notwendig ist).

Sollte der seltene Falle eintreten, dass der Zauberer einen Zauber, der eine freiwillige Ankopplungsstelle benötigt, auf ein Ziel wirken will, das dieses nicht möchte, muss er deutlich mehr Energie aufwenden, um eine entsprechende Verbindungsstelle an der Arkanmatrix des Opfers zu **erzwingen**. In solch einem Falle kostet ihn der Zauber die **doppelte** Menge an ME und die Zauberprobe wird um +1 erschwert.

Hat der Zauberer nicht mehr genügend ME, um einen Zauber zu wirken, aber noch mindestens 1, kann er den Spruch trotzdem wirken. Die **ME** wird in diesem Falle negativ, und pro negativem Punkt verliert der Zauberer einen Punkt **LE** (Rüstung schützt nicht!). Nach der Zauberprobe bricht der Zauberer bewusstlos zusammen (siehe *Mentale Energie*).

Gelingt die Zauberprobe, wurde das Manakonstrukt korrekt erschaffen und angekoppelt (wenn erforderlich).

Misslingt sie hingegen, bricht das Manakonstrukt wieder zusammen und keine Wirkung tritt ein. Mentale Energie kostet der misslungene Versuch den Zauberer trotzdem.

Schutz vor Magie

Kann und will das Ziel eines Zaubers sich gegen den Effekt zur Wehr setzen, ermittelt der Zauberer bei Erfolg seiner Probe daraus die **Güte**.

Das Opfer würfelt anschließend eine Probe auf die Fertigkeit, die als Schutz beim jeweiligen Zauber angegeben ist, also entweder *Ausweichen* oder *Magieresistenz*.

Zauber, denen man **ausweichen** kann, sind nahezu alle Zauber, die darauf ausgelegt sind, Schaden anzurichten; die so genannten **Geschosszauber**. Diese benötigen im Gegensatz zu anderen Zaubern keine Ankopplungsstelle beim Ziel. Vielmehr formt der Zauberer aus Mana eine stabile Arkanmatrix, also ein materielles Objekt, das durch einen geistigen Impuls seinerseits mit hoher Geschwindigkeit auf das Opfer abgeschossen wird. Da man aus der Bahn des Geschosses springen kann, verwendet man zum Schutz die Fertigkeit *Ausweichen*. Außerdem ist es möglich, diese Geschosse mit einem Schild **abzublacken**, wenn dieser gegen Fernkampfangriffe genutzt werden darf.

Gelingt die Probe auf die Fertigkeit mit einer **niedrigeren** Güte als die des Zaubers, erleidet der Betroffene den ausgewürfelten Schaden an **körperlicher Energie**.

Misslingt die Probe auf *Ausweichen* komplett, erleidet er den Schaden an **Lebensenergie**.

Beim erfolgreichen Einsatz von *Blocken* wird der erlittene

Schaden wie üblich um den **Blockwert** des Schildes verringert.

Einem Zauber auszuweichen ist genauso anstrengend wie bei einem Angriff mit einer normalen Waffe und kostet das Opfer die übliche Anzahl an **Ausdauerpunkten**, wenn die Probe vollständig gelingt.

Hingegen sind Zauber, gegen die man sich mit seiner **Magieresistenz** wehren kann, Manakonstrukte, die an die Arkanmatrix des Opfers angelagert werden müssen. Diese wehrt sich aber gegen den fremden und ungewollten Zugriff. Es handelt sich hierbei nicht um einen bewussten Prozess, zu dem sich die Figur freiwillig entscheiden kann, sondern um eine unterbewusste, körpereigene Abwehrreaktion.

Führt die Probe auf *Magieresistenz* zu einer vollständigen Verteidigung, gelingt sie also mit einer **höheren** Güte als die des Zauberers, zeigt der Zauber keinen Effekt.

Erreicht man bei einer erfolgreichen Probe allerdings nur eine **niedrigere** Güte, wirkt der Zauber zwar, hält aber nur die **Halfte** der Wirkungsdauer an (das Manakonstrukt wird also schneller von der Arkanmatrix abgestoßen).

Nur wenn der Wurf auf *Magieresistenz* **misslingt**, entfaltet der Spruch seine volle Wirkung.

Der Einsatz von *Magieresistenz* kostet **mentale Energie**, um damit die Arkanmatrix zu schützen und entsprechende Ankopplungsstellen zu blockieren oder angelagerte Manakonstrukte so schnell zu zerstören oder abzustößen, dass sie ihre Wirkung nicht entfalten können. Daher zählt man abhängig von der Fertigungsstufe entsprechend ME, wie man beim *Abwehren* oder *Ausweichen* Ausdauer verbraucht (siehe Tabelle 8.5 in *Kapitel VIII - Der Kampf*), wenn die Probe auf *Magieresistenz* **gelingt** (unabhängig davon, ob sie eine höhere oder niedrigere Güte als der gegnerische Zauber hat).

Hat man nicht mehr genügend ME für einen erfolgreichen Einsatz von *Magieresistenz*, kann man sich gegen Zauber **nicht mehr** zur Wehr setzen. Sinkt die ME durch eine Probe auf *Magieresistenz* auf 0, wird man bewusstlos (vgl. *Mentale Energie*).

Zauber, gegen die man sich mit *Magieresistenz* schützen kann und die Schaden anrichten, folgen in der Regel dem gleichen Schema wie Zaubern, denen man ausweichen kann.

Gelingt die Probe auf *Magieresistenz* mit einer **niedrigeren** Güte als die des Zauberers, richten sie Schaden an der **körperlichen Energie** an, bei einer misslungenen *Magieresistenz* kommt es zu einem Verlust von **Lebensenergie**.

Einzig wenn die Probe mit einer **höheren** Güte gelingt, erleidet das Ziel keinen Schaden.

Da dieser Schaden direkt an der Arkanmatrix angerichtet wird, ist es nicht möglich, diesen durch *Blocken* oder eine Rüstung zu vermindern.

zaubern im Kampf

Wie oben erwähnt, braucht man für das Ausführen eines Zaubers Zeit, in der man sich ungestört konzentrieren kann. Diese Zeit hat man in einem wilden Gefecht in der

Regel nicht, wenn man an vorderster Front steht. Zauberer sind deswegen meistens gut beraten, möglichst viel Raum zwischen sich und die Gegner zu bringen.

Je nach Länge der Konzentrationsdauer des Zaubers entfaltet er seine Wirkung zu einem anderen Zeitpunkt innerhalb der Runde. Erst zu dieser Zeit wirft der Zauberer seine Zauberprobe, da es innerhalb der gesamten Konzentrationsdauer möglich ist, dass er **unterbrochen** wird.

Der Zauberer kann versuchen, sich notdürftig gegen Angriffe zu wehren, während er seinen Zauber wirkt. Er darf hierfür mit einer Erschwernis von +1 normal *Abwehren* bzw. *Ausweichen*. *Blocken* ist in diesem konzentrierten Zustand nicht möglich.

Gelingt seine Verteidigung **vollständig**, erleidet er also keinen Schaden, kann er weiterhin seinen Zauber wirken.

Verteidigt er sich nur **halb**, kann er zwar weiterzaubern, allerdings erhöht sich die Chance, dass er durch den kurzen Bruch seiner Konzentration einen Fehler gemacht hat. **Pro** halbe Verteidigung wird die folgende Zauberprobe mit einer Erschwernis von +1 abgelegt.

Misslingt die Verteidigung, wird er in seiner Konzentration **unterbrochen**, selbst dann, wenn sämtlicher Schaden von seiner Rüstung abgefangen wird. Das zu dieser Zeit noch instabile Manakonstrukt bricht zusammen und verflüchtigt sich; der Zauber zeigt keine Wirkung, kostet den Zauberer aber trotzdem die volle Menge an ME.

In einem Kampf gegen eine Übermacht Räuber will Fadsha seine Feuerkugel gegen den Bogenschützen der Gegner schleudern. Der Zauber hat eine Konzentrationsdauer von einer Runde, während derer die Fernkämpfer und die Nahkämpfer vor dem Zauberer an der Reihe sind und seine Konzentration stören können. Pollux und Kialah haben schon jeder mehrere Nahkämpfer an sich gebunden, sodass sich niemand um den Schwertkämpfer kümmern kann, der sich Fadsha nähert. Im ersten Abschnitt der Handlungsphase beschießt der Bogenschütze den Zauberer, der um +2 erschwert ausweichen darf (+1 wegen des Fernkampfangriffes, +1 wegen seiner Konzentration). Wie durch ein Wunder gelingt ihm immerhin eine halbe Verteidigung, und er kann seine Konzentration aufrecht erhalten.

Nun bedroht ihn aber immer noch der Nahkämpfer, der mit Mordlust in den Augen auf ihn zustürmt und ihn im 3. Abschnitt der Runde attackieren darf. Fadsha freut sich, dass auch Gegner einmal kritische Fehler machen, als der Bandit an einer Wurzel hängen bleibt und mit einem keuchenden Laut direkt vor die Füße des Zauberers fällt.

Im 4. Abschnitt ist Fadsha schließlich an der Reihe. Da er durch den Angriff des Bogenschützen KE verloren hat, ist seine Probe um +1 erschwert. Er schafft sie trotzdem, und der Schütze stürzt qualmend von dem Ast, von dem aus er geschossen hatte.

Hätte der zweite Gegner auch getroffen, wäre Fadshas Zauberprobe um +2 erschwert worden, wenn er wieder eine halbe Verteidigung geschafft hätte.

Hätte der Zauberer eine der Abwehrproben nicht geschafft, wäre seine Konzentration unterbrochen worden, und Fadsha hätte seinen Zauber gar nicht wirken können. Er hätte dennoch die vollen ME-Kosten bezahlen müssen.

Je nach Konzentrationsdauer wird die Zauberprobe in einem bestimmten Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt. Die Wirkung setzt bei Gelingen direkt nach der Probe

ein, zeitgleich mit Zaubern, die ebenfalls in dem Abschnitt ausgewürfelt werden.

Sofortzauber werden im 2. Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt und setzen ein, bevor der 3. Abschnitt beginnt.

Rundenzauber, also Sprüche, die eine oder mehrere Runden dauern, werden immer im 4. Abschnitt der Handlungsphase ausgewürfelt und setzen vor Beginn des 5. Abschnitts ein.

Beträgt die Konzentrationsdauer **mehr als eine Runde**, muss der Zauberer sich so viele Runden konzentrieren. Er darf sich in den Bewegungsphasen dieser Runden nur maximal **1 Meter** bewegen. Die Zauberprobe wird innerhalb des 4. Abschnitts der Handlungsphase der letzten Runde der Konzentrationsdauer durchgeführt.

Will Fadsha sich mit einer Erdbarriere gegen den Feind schützen, benötigt er 2 Runden, die er sich konzentrieren muss. Sagt er seinen Zauberspruch zu Beginn des Kampfes an, ist er die erste Runde komplett mit zaubern beschäftigt, ebenso die ersten drei Abschnitte der Handlungsphase der zweiten Runde. Erst im 4. Abschnitt der zweiten Runde führt er seine Zauberprobe durch. Bis dahin darf er sich in der Bewegungsphase zwischen den Runden nur maximal einen Meter bewegen. In der Bewegungsphase der ersten Runde darf er sich allerdings noch uneingeschränkt bewegen, da er noch nicht zaubert. Der Beginn der Konzentrationsdauer ist erst, wenn der 1. Abschnitt der Handlungsphase der ersten Runde beginnt.

zaubern und Rüstung

Metall hat eine Arkanmatrix, die den Fluss von ungeformtem Mana behindert und es ähnlich wie eine gleichpolige magnetische Ladung abstößt. Trägt ein Zauberer beim Wirken eines Spruches eine **Rüstung** aus Metall oder mit Metallteilen, fällt es ihm schwerer, das Mana der Umgebung zu sammeln und zu bündeln.

Alle Zauberproben werden durch eine **beschlagene Lederrüstung** oder einen **Kettenpanzer** um +1 erschwert. Die massiven **Schuppen-** und **Plattenpanzer** erhöhen die Erschwernis sogar auf +2.

Metallene **Rüstteile** oder **Helme** erhöhen die Erschwernis um weitere +1.

Das Tragen von metallener Rüstung verhindert aber keineswegs, dass man Ziel eines Zaubers werden kann! Sobald das Mana in einem Konstrukt stabilisiert ist, wird es in keinster Weise mehr durch Metall behindert.

Magische Schäden

Es gibt auf Samyra zahlreiche Zaubern, die Schaden an einem oder mehreren Zielen anrichten. Je nach Magieart ist dieser Schaden unterschiedlicher Natur und hat verschiedene Nebeneffekte, die im Folgenden erläutert werden.

Blitzschaden

Viele Zaubern aus der Fertigkeit **Luft** richten auf Elektrizität basierenden Schaden an, der allgemein als Blitzschaden bezeichnet wird. Gegen diese Art Schäden schützen metal-

lene Rüstungen (Beschlagenes Leder, Kettenpanzer, Schuppenpanzer und Plattenpanzer) und Rüstteile (Kettengeflecht, Platte, Kettenhaube, Metallhelme) nicht. Vielmehr **verstärkt** diese Panzerung den angerichteten Schaden und sorgt dafür, dass nichtmetallene Rüstungsteile ihre Wirkung verlieren.

Wann immer ein Opfer mit einer **Metallrüstung** von einem Blitzschaden getroffen wird, wird der Schaden anhand der Angaben des Zaubers ausgewürfelt. Jeder an diesem Wurf beteiligte Würfel, der eine niedrigere Augenzahl zeigt als der **Rüstungsschutz** des Opfers, wird auf den RS aus metallenen Teilen erhöht.

Ein Kämpfer mit einem Kettenpanzer (RS 4), einer Kettenhaube (RS 1) und ledernen Arm- und Beinschienen wird durch einen Blitz getroffen. Der Zauber macht 2W6 Schaden. Der Zauberer würfelt 2 und 3. Da der Rüstungsschutz des Kämpfers aus metallenen Teilen 5 ergibt, wird das Ergebnis jedes Würfels auf 5 erhöht. Der Blitz richtet also insgesamt 10 Punkte Schaden an, und die ledernen Rüstteile helfen ihm nicht bei einer Verringerung von LE-Schaden.

Hätte er sogar noch Arm- und Beinschienen aus Metallplatten (RS 2) getragen, wäre das Ergebnis des Würfels auf 7 erhöht worden, auch wenn dieses mit dem W6 normalerweise nicht möglich gewesen wäre, und der endgültige Schaden hätte 14 betragen.

Feuerschaden

Schadenszauber aus der Fertigkeit des **Feuers** richten magischen Feuerschaden an, der zusätzlich zu dem normalen Schaden auch noch Haare und Kleidung des Opfers in Brand setzt (soweit möglich). Nach einem Treffer (also einem Verlust von LE oder KE) brennt das entfachte Feuer maximal **KS Runden** lang und richtet jede Runde **1W6-2 Punkte KE-Schaden** an. Man spricht bei diesem Schaden von **Brandschaden**. Wird hierbei ein Schaden von 0 oder weniger erzielt, erlischt der Brand vorzeitig. Dieser Schaden wird immer in dem Abschnitt der Handlungsphase berechnet, in dem man von dem Zauber getroffen wurde.

Ein Treffer mit einer Feuerkugel auf KS 3 richtet nach einem Treffer noch 3 (=KS) Runden jeweils im 3. Abschnitt der Handlungsphase 1W6-2 Punkte KE-Schaden an, da ihre Konzentrationsdauer eine Runde beträgt (und somit im 3. Abschnitt der Handlungsphase einsetzt). Wird hierbei eine 1 oder 2 gewürfelt, erlischt der Brand schon vor Ablauf der drei Runden.

Verzichtet man **eine Runde** lang auf seine Bewegung oder Handlung, kann man stattdessen das entstandene Feuer **ausschlagen** und erleidet keinen weiteren Schaden.

Man kann immer nur maximal **einen** Brandeffekt auf sich wirken haben. Wird man von mehreren Feuerzaubern gleichzeitig oder nacheinander getroffen, wirkt immer nur der Brandschaden mit der längsten Wirkung.

Gegen sämtlichen magischen Feuerschaden schützt **natürliche Rüstung** nicht, da diese Verletzungen durch das Verbrennen von Hautpartien und Haaren Schaden anrichten. **Getragene Rüstungen** verringern zwar den Schaden beim direkten Einschlag des Zaubers, den folgenden Brandschaden verringern aber auch sie nicht.

Giftschaden

Einige Zauber aus der Fertigkeit *Tod* richten magischen Giftschaden an. Dieser greift immer die Atemwege, inneren Organe, etc. an und wird somit nicht durch eine Rüstung verringert.

Kälteschaden

Zauber, die auf dem Element *Eis* basieren, richten am Ziel magischen Kälteschaden an. Gegen diesen Schaden schützt keine der normalen getragenen Rüstungen, sie verringern also nicht den erlittenen LE-Schaden. Einzig **dicke Winterbekleidung** (die normalerweise keinen Rüstungsschutz hat) schützt gegen diese Art Zauber und gilt in diesem Falle als eine **Lederrüstung** (RS 2).

Natürliche Rüstung schützt nur dann, wenn sie auch normalerweise als Schutz vor Kälte fungiert (dazu gehören z.B. die Felle von Tieren), allerdings wird ihr Rüstungsschutz gegen magische Kälte **halbiert** (und abgerundet). Die natürliche Rüstung von spielbaren Rassen zählt in diesem Sinne nicht als schützende Rüstung!

„Normaler“ Schaden

Nicht alle Zauber machen magischen Schaden, sondern einige normalen physischen Schaden. Wird keine der oben genannten Arten explizit beim Zauber erwähnt, sondern wird nur von „Schaden“ gesprochen, handelt es sich um direkten Schaden der den gleichen Mechanismen wie der Schaden durch eine Waffe folgt.

Schadensbonus

Wie bei der Nutzung einer normalen Waffe werden auch magische Angriffe mit steigender Erfahrung effektiver. Waffen haben hierfür eine Angabe des Bonus, der sich aus der Fertigkeitsstufe und einem Schwellenwert zusammensetzt (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*). Während Waffen sich auch mit einer niedrigeren Fertigkeitsstufe führen lassen als beim Bonuswert angegeben und dabei an Schaden verlieren, können Zauber nur genutzt (und erlernt) werden, wenn man eine gewisse Mindest-FS hat (vgl. *Eigenschaften von Zaubern*). Alle Schadenszauber haben daher nur einen **Schwellenwert** (SW), der die gleiche Funktion erfüllt wie beim Bonus von Waffen. Der Schaden steigt also für jeweils SW Punkte, die man über der mindestens benötigten FS liegt um +1.

Zusätzlich zu dieser Erhöhung wird der Schaden von Zaubern durch die **Kraftstufe** erhöht, mit der sie gewirkt werden.

Ein Eisball hat eine Mindest-FS von 8, einen SW von 5 und einen Schaden von 1W6+4. Wird er von einem Zauberer, der die Kategorie Eis auf FS 15 hat, mit einer Kraftstufe von 3 gewirkt, richtet er insgesamt 1W6+8 (+1 durch die FS, +3 durch die KS) an.

Alternativ kann er sich entscheiden, den Zauber so zu wirken, als wäre er eine **Kraftstufe** höher, mit allen entsprechenden Auswirkungen auf Schaden, Wirkungsbereich aber auch ME-Verbrauch.

Möchte er das alles nicht, kann der kritische Erfolg wie bei normalen Fertigkeiten ausgewertet und die Güte um 4 Punkte erhöht werden.

Führt eine Probe auf *Magieresistenz* zu einem **kritischen Erfolg**, wird das fremde Manakonstrukt nicht von der Arkanmatrix zerstört, sondern regelrecht abgestoßen und auf ein anderes zufälliges Ziel **umgeleitet**. Dieser Vorgang passiert zwar unterbewusst, es wird allerdings kein Ziel getroffen, das dem eigentlichen Opfer freundlich gesonnen ist. Das neue Ziel muss innerhalb eines Umkreises von **KS Metern** stehen. Befindet sich in diesem Bereich niemand, der getroffen werden könnte, löst sich das Manakonstrukt auf.

Würfelt der Zauberer beim Wirken eines Spruches einen **kritischen Fehler**, hat er sich bei der Bündelung des Manas erheblich verschätzt und deutlich mehr ME verbraucht als eigentlich notwendig. Abgesehen davon, dass das Manakonstrukt zerbricht (und damit der Zauber nicht wirkt), verliert der Zauberer die **dreifache** Menge an ME. Sinkt seine ME hierdurch auf 0 oder weniger, hat er einen **mentalen Schock** erlitten, der ihn in eine tiefe Bewusstlosigkeit fallen lässt. Dieser Zustand hält für jeweils 2 volle Punkte unter 0 ME für eine Stunde an, mindestens aber eine und maximal 8 Stunden. In der gesamten Zeit regeneriert die Figur keine ME und gilt als völlig schutzlos. Nach Ablauf der Zeit erwacht der Zauberer mit 1 ME.

Wie bei jeder anderen Bewusstlosigkeit beendet auch dieser Zustand sämtliche Sprüche des Zauberers.

Nach einem kritischen Fehler ist Fadshas ME auf -7 gesunken. Seine wirkenden Schutzzauber hören auf zu wirken, und er fällt für drei Stunden (7/2 = abgerundet 3) in eine tiefe Bewusstlosigkeit. Während dieser Zeit regeneriert er keine ME auf normalem Wege, sondern wacht nach Ablauf mit 1 ME auf.

Tritt bei einer Probe auf *Magieresistenz* ein **kritischer Fehler** auf, wirkt der Zauber auf das Ziel so, als ob er eine um 1 erhöhte Kraftstufe hätte. Dieses betrifft insbesondere den Schaden oder die Wirkungsdauer.

Mentale Energie

Mana zu beugen kostet geistige Kraft und ist anstrengend für den Zauberer. Durch häufigen Gebrauch des im Grunde aggressiven Manas werden die Struktur und der Zusammenhalt der Arkanmatrix in Mitleidenschaft gezogen.

Ein Maß für diese Schädigung durch den Gebrauch von Mana ist die mentale Energie des Zauberers. Sinkt diese auf **0 oder weniger**, bricht der Zauberer bewusstlos zusammen. Er erwacht aus dieser Ohnmacht erst wieder, wenn sein Körper auf natürlichem Wege so viel mentale Energie regeneriert hat, dass sie mindestens 1 beträgt.

Die gesamte Zeit, die der Zauberer bewusstlos ist, zählt er als **schutzlos**. Sämtlicher Schaden, den er in dieser Zeit erleidet, wird direkt von seiner LE abgezogen.

Neben der Erholung durch **Schlafen** (vgl. *Kapitel VIII - Der*

Besondere Würfelergebnisse

Wie bei allen anderen Fertigkeiten gibt es auch bei der Anwendung von Zaubern und dem Schutz davor kritische Erfolge und Fehler.

Bei einem **kritischen Erfolg** beim Wirken eines Zaubers darf der Zauberer entscheiden, die Wirkungsdauer, die Reichweite oder den Wirkungsbereich zu **verdoppeln**.

Kampf) gibt es noch weitere Möglichkeiten, mentale Energie zurückzugewinnen. Wie auch bei der Regeneration der anderen Energien beruht die Menge der wiederhergestellten ME auf dem **Grundwert** des Charakters, der durch die Rasse bzw. Herkunft festgelegt wird.

ME regeneriert **automatisch**, wenn man nicht zaubert. Für jede volle **Stunde**, in der der Zauberer keine Magie wirkt, gewinnt er **Grundwert/10 ME** zurück.

Fadsha ist ein menschlicher Zauberer aus Finthra und stammt aus den Reihen der Mach-el-Akach. Er hat durch die Steigerungen während der Charakter-Erschaffung ein ME-Maximum von 40, sein Grundwert beträgt aber durch seine Herkunft 28. Er regeneriert also pro Stunde, in der er nicht zaubert und auch keinen Zauber aufrecht erhält, $28/10 =$ gerundet 3 ME.

Zusätzlich hat jeder Charakter, der mindestens einen Zauber gelernt hat, trainiert, wie er durch eine **Meditation** seine mentale Energie wieder herstellen kann. Er benötigt hierfür eine **halbe Stunde** Zeit, in der er von nichts und niemandem aus seiner Trance geweckt werden kann. Er gilt daher als völlig **schutzlos**, ähnlich dem Zustand der Bewusstlosigkeit bei 0 oder weniger ME. Nach Ablauf der hal-

ben Stunde erwacht er wieder und hat ME in Höhe seines **Grundwertes** regeneriert. Diese Art der Wiederherstellung ist nur alle **2 Stunden** möglich. Wenn der Zauberer sich in diesen Zustand versetzt, werden alle seine lang anhaltenden und stabilisierten Zauber beendet.

Außerdem hat jeder Zauberer während seiner Ausbildung gelernt, seine Kraftreserven **anzuzapfen**, um dadurch mehr Mana durch seinen Körper fließen lassen zu können. Durch diesen Raubbau seiner Kräfte kommt es allerdings zu einer ernsten Schädigung seiner Arkanmatrix, was bei übermäßigem Gebrauch auch zum Tode führen kann. Hat der Zauberer weniger als **ein Viertel** seines ME-Maximums, kann er **1 LE** opfern und erhält dafür ME in Höhe seines **Grundwertes** zurück.

Dieses Sammeln von Kräften dauert eine komplette Kampfunde und nimmt die volle Konzentration des Zauberers in Anspruch. Er darf sich in der Runde nicht bewegen und gilt allen Angriffen gegenüber als völlig schutzlos.

Wie die anderen Energien kann auch die ME durch Regeneration oder Meditation nicht über den Maximalwert steigen.

Die hohe Kunst der Magie

Bannen fremder Magie

Es wird des Öfteren vorkommen, dass man mit den Einflüssen fremder Magie zu tun hat. Mit den Bannzaubern (z.B. *Magie bannen*) hat der gelehrte Zauberer aber für fast alle längerfristigen magischen Effekte ein Mittel, mit dem er diese aufheben kann.

Trifft man auf fremde Magie und möchte diese aufheben, würfelt der Zauberer eine normale Zauberprobe für den Bannzauber. Ist seine Güte **höher** als die Güte des fremden Zauberers, wird dessen Magie entfernt. Man spricht hierbei vom **Bannen** der Magie. Aus magietheoretischer Sicht verbirgt sich dahinter nichts anderes, als das Auflösen der bestehenden Manakonstrukte.

Misslingt die Probe, ist dem Zauberer ein Fehler bei seinem Zauber unterlaufen und er kann jederzeit nochmal versuchen, den bestehenden Zauber zu bannen. Gelingt die Probe allerdings, erreicht aber nur eine **niedrigere** oder gleiche Güte, ist das fremde Manakonstrukt zu komplex für die Erfahrungen des Zauberers. Er wird ab jetzt jedes Mal scheitern, wenn er versucht, den fremden Zauber zu bannen. Erst wenn er sich verbessert hat, also seine Fertigungsstufe in der entsprechenden Kategorie oder die Kraftstufe des Bannzaubers gestiegen ist, kann er einen erneuten Versuch wagen.

Trifft man auf **unbekannte** Magie, beispielsweise in ur-

alten Ruinen oder längst vergessenen Stätten untergegangener Kulturen, weiß man häufig nicht, welche Güte der schaffende Zauberer erreicht hat. Will der Spielleiter diese Fragestellung dem Zufall überlassen, geht man davon aus, dass die magische Wirkung eine Güte von **2W6+7** hat.

Stabilisieren

Einem erfahrenen Zauberer ist es möglich, das Manakonstrukt eines Zaubers so zu erschaffen, dass es deutlich stabiler ist und über längere Zeit an seine eigene Arkanmatrix gebunden werden kann. Dieser Vorgang wird **Stabilisieren** genannt. Allerdings muss die Struktur des Zaubers bestimmte Voraussetzungen erfüllen, damit er entsprechend stabil gewirkt werden kann. Welche Zauber diese Voraussetzungen erfüllen, findet man in den Zauberbeschreibungen.

Zudem muss man sich mit dem allgemeinen Aufbau des Zaubers gut auskennen. Daher ist ein Stabilisieren nur mit Sprüchen möglich, deren Kategorie der Zauberer auf mindestens **Fertigkeitsstufe 14** beherrscht.

Stabilisierte Zauber erhalten nahezu **unendliche** Wirkungsdauer. Sie enden erst, wenn der Zauberer dieses wünscht, oder wenn er schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Damit ein Charakter diese Möglichkeit nutzen kann, be-

kommt er so genannte **Stabilisierungspunkte** (SP). Für jede Magiefertigkeit, die er über 10 hat, bekommt er einen Punkt pro Punkt über 10, maximal aber so viele wie die höchste Fertigungsstufe seiner Zauberfertigkeiten. Die Punkte sind ein Maß für mögliche Ankopplungsstellen, an denen der Zauberer stabilisierte Zauber an seine Matrix anbinden kann.

Fadsha hat drei Magiefertigkeiten über 10: Feuer 14, Schutz 12 und Eis 11. Er bekommt somit insgesamt $4+2+1=7$ Stabilisierungspunkte. Sein SP-Maximum läge bei 14, da die FS von Feuer die höchste seiner Zauberfertigkeiten ist.

Jeder stabilisierte Spruch blockiert eine bestimmte Menge dieser Ankopplungsstellen und verbraucht somit eine bestimmte Menge an Stabilisierungspunkten. Je mächtiger der Zauber und je stärker der Effekt, desto mehr Verbindungen muss der Zauberer zwischen dem Manakonstrukt und seiner eigenen Arkanmatrix herstellen, um den Spruch dauerhaft zu stabilisieren.

Ein stabilisierter Zauber kostet ihn daher dessen **Kraftstufe** an Stabilisierungspunkten.

Will Fadsha seinen Manaschild, den er auf KS 3 beherrscht, dauerhaft aufrecht erhalten, kostet ihn dieses 3 seiner 7 Stabilisierungspunkte.

Hat ein Zauberer nicht mehr genügend SP für den gewünschten Zauber frei, muss er belegte Ankopplungsstellen wieder **frei** machen. Er muss also einen anderen stabilisierten Zauber beenden, wodurch er die aufgewendete Menge an Stabilisierungspunkten wieder zurück erhält.

Fadshas Manaschild aus dem obigen Beispiel kostet ihn 3 SP. Hat er nicht mehr genügend Punkte frei, um einen neuen Zauber zu stabilisieren, weil er noch weitere Zauber an seine Arkanmatrix gebunden hat, kann er sich entscheiden, seinen Schildzauber zu beenden. Er erhält hierdurch 3 SP wieder zurück.

Damit ein Zauber stabilisiert werden kann, benötigt der Zauberer deutlich mehr mentale Energie zur Erschaffung des Manakonstrukts. Er zahlt für den Spruch **doppelt** so viel ME wie üblich.

Zudem kann es während der Stabilisierung deutlich leichter zu Fehlern kommen. Die Zauberprobe wird um +1 erschwert.

Varianten von Zaubern

Was einem ungeschulten Zauberer nur durch das Glück eines kritischen Erfolges gelingt, kann ein geübter Zauberer willentlich herbeizwingen. Es ist ihm möglich, bei der Erschaffung bestimmte Aspekte eines Zaubers zu verstärken oder sie zu reduzieren. Es handelt sich hierbei um eine Variante des Manakonstrukts durch einen Mehraufwand von mentaler Energie.

Da man fundierte Kenntnisse von der Struktur der Zauber haben muss, kann diese Option allerdings nur bei Sprüchen einer Kategorie eingesetzt werden, die der Zauberer auf mindestens **Fertigkeitsstufe 12** beherrscht.

Der Zauberer kann die **Reichweite**, **Wirkungsdauer** oder den **Wirkungsbereich** des Zaubers um bis zu 50% (also auf das Anderthalbfache) erhöhen. Dieses kostet ihn jeweils zusätzlich die Hälfte an mentaler Energie, die er für einen unveränderten Zauber zahlen müsste, und erschwert die Zauberprobe um jeweils +1.

Er kann sich auch entscheiden, eine Art Schnellschuss zu machen und die **Konzentrationsdauer** zu reduzieren, wodurch diese auf die Hälfte verringert wird.

Zauber, die 1 Runde benötigen, gelten mit dieser Option als Sofortzauber.

Auf Sofortzauber kann eine Reduzierung der Konzentrationsdauer generell nicht angewendet werden.

Ist die Konzentrationsdauer eines Zaubers eine ungerade Anzahl an Runden, verschiebt sich mit dieser Option der Zeitpunkt, zu dem der Zauber seine Wirkung entfaltet. Die übriggebliebene halbe Runde verschiebt den Beginn der Wirkung vom 4. Abschnitt der Handlungsphase auf den 2. Abschnitt.

Diese Veränderung kostet den Zauberer das **Doppelte** der üblichen mentalen Energie und erschwert die Probe um +2.

Bei destruktiven Zaubern, also Sprüchen, die darauf ausgerichtet sind, dem Ziel **Schaden** zuzufügen, kann der Zauberer das Zerstörungspotential erhöhen.

Richtet sich der Spruch gegen ein **einzelnes Ziel**, muss der Zauberer für je +2 Schaden 2 zusätzliche mentale Energie aufbringen und eine Erschwerung von je +1 in Kauf nehmen.

Richtet sich der Spruch gegen **mehrere Ziele**, zahlt er für je +1 Schaden so viele zusätzliche Punkte mentaler Energie, wie Ziele getroffen werden. Außerdem erhält er wie bei Einzelzielen für jede Schadenssteigerung eine Erschwerung um je +1.

Richtet der Zauber Schaden in einem bestimmten **Umkreis** an,

Situation / Option	Zauberprobe	Mentale Energie
Freiwillige Ankopplungsstelle erzwingen	+1	x2
Halbe Verteidigung während Kd	+1	
Zaubern in Rüstung		
beschlagenes Leder, Kettenpanzer	+1	
Schuppenpanzer, Plattenpanzer	+2	
Metallene Rüstteile, Helme	+1	
Stabilisieren	+1	x2
Varianten		
Reichweite, Wirkungsdauer, Wirkungsbereich	+1	+½
Konzentrationsdauer	+2	x2
Schaden - Einzelziel je +2 Schaden	+1	+2
Schaden - mehrere Ziele - je +1 Schaden	+1	+1 pro Ziel
Schaden - Umkreis - je +2 Schaden	+2	+4
Schutz umgehen	+3	x4
Vorbereiten		x2

Tabelle 9.1: Modifikationen und Energiekosten beim Zaubern

kostet den Zauberer das für je +2 Schaden 4 zusätzliche mentale Energie und eine Erschwernis von +2.

Die letzte und komplizierteste Variante eines Zaubers ist die Möglichkeit, den **Schutz** des Zieles zu umgehen, den Zauber also so zu wirken, dass das Opfer weder ausweichen noch seine *Magieresistenz* benutzen darf.

Für diese Modifikation benötigt der Zauberer das **Vierfache** der üblichen mentalen Energie und muss eine um +3 erschwerte Zauberprobe schaffen.

Mit welchen Varianten ein Zauber kombinierbar ist, findet man in den Beschreibungen. Theoretisch sind alle dort aufgelisteten Veränderungen gleichzeitig möglich, allerdings addieren sich alle Erschwernisse und Erhöhungen der ME-Kosten und lassen dadurch die Erfolgchancen des Zaubers erheblich sinken.

Vorbereiten von Zaubern,

Erfahrene Zauberer können neben den speziellen Sprüchen, die stabilisierbar sind, auch jedes andere Manakonstrukt an ihre Arkanmatrix ankoppeln, um es zu einem späteren Zeitpunkt zu verwenden und seinen eigentlichen Effekt auszulösen. Dieses Vorgehen setzt eine sehr gute Kenntnis der Strukturen von Zaubern voraus und kann deswegen nur bei Sprüchen angewandt werden, deren Kategorie der Zauberer auf mindestens **Fertigkeitsstufe 16** beherrscht.

Im ersten Schritt sammelt man Mana aus der Umgebung und formt daraus den Großteil des für den Zauber notwendigen Manakonstrukts. Dieses Fragment wird schließlich an die Arkanmatrix angekoppelt, damit es nicht zerbricht.

Illusionen

Einige Zauber erzeugen so genannte Illusionen. Es handelt sich hierbei um ein relativ instabiles Manakonstrukt, das sich an die Arkanmatrix der Zielperson (oder des Zielobjekts) anlagert und dafür sorgt, dass diese anders wahrgenommen wird.

Illusionen vermitteln dabei einen komplett realen Eindruck und täuschen (soweit durch den Zauber möglich) **alle** Sinne des Opfers.

Da sich der Zaubereffekt nur auf einen Raum um das Objekt oder die Person (in der Regel den Zauberer) herum beschränkt, darf **Größe** und **Gestalt** um maximal 20% verändert werden.

Illusionen können **durchschaut** werden, wenn dem Opfer ein entsprechender Verdacht kommt. In diesem Falle darf es eine FP(Magieresistenz) gegen die Güte der Illusion durchführen.

Aus magietheoretischer Sicht wendet das Opfer seine mentale Energie auf, um seine Wahrnehmung zu verändern und den arkanen Fluss der Welt zu erkennen. Mit dieser veränderten Wahrnehmung ist es ihm möglich, das instabile Manakonstrukt der Illusion zu sehen und sich auf die zu Grunde liegende stabile Arkanmatrix zu besinnen, um somit das wahre Aussehen des Zieles zu erkennen. Man darf allerdings nicht davon ausgehen, dass man während des Durchschauens das Mana der Welt sieht und beispielsweise Manaflüsse oder Arkanmatrizen erkennen kann. Die Information, die man durch die veränderte Wahrnehmung erhält, wird so verarbeitet, dass sich für das Opfer nichts an seinem gewohnten Wahrnehmungsspektrum ändert.

Gelingt die Probe auf Magieresistenz mit einer **höheren** Güte als die des Zaubers, verschwindet die Illusion für das Opfer, und an ihre Stelle tritt wieder die Realität.

Ein derart erfolgreiches Wesen darf auch andere Spielfiguren darüber **informieren**, dass es sich um eine Illusion handelt. Solch informierte Opfer dürfen dann ebenfalls eine FP(Magieresistenz) machen, die allerdings nur gelingen muss, damit

sie erfolgreich ist, unabhängig von der Güte des Zaubers.

Normalerweise werden Illusionen nicht als solche erkannt, es sei denn, ein Zauberer wendet Informationszauber wie beispielsweise *Wesen erkennen* oder *Wahrsehen* (s. separates Zauberbuch) an. Damit man versuchen kann, sie zu durchschauen, muss ein handfester Verdacht bestehen, der auch logisch begründbar ist.

Der Spielleiter freut sich gerade diebisch darüber, dass die Charaktere seiner Spieler in einem Verlies feststecken und nicht die geringste Ahnung haben, wo es weitergeht. Er weiß, dass die Spieler dafür auf die Idee kommen müssen, dass eine der Wände eine Illusion ist, und sie diese durchschauen müssen. Dafür brauchen sie einen deutlichen Hinweis oder einen logischen Zusammenhang.

Nachdem sie zahlreiche Male an der illusionären, aber für sie durchaus realen, Wand vorbeigelaufen sind, kommt einer der Spieler endlich auf die Idee, seinen Charakter den Boden genauer untersuchen zu lassen. Dieser stellt fest, dass anders als an allen anderen Stellen des Ganges, die Bodenplatten unter diesem Stück Wand weiterlaufen. Der Spieler äußert den Verdacht: „Entweder hier gibt es irgendwo einen Geheimmechanismus oder das ist eine Illusion!“ Allein dieser Verdacht, der auf einer Beobachtung basiert, reicht aus, dass der Spielleiter einen Wurf auf Widerstehen zulassen kann.

Alternativ hätte auch einer der Spieler bei genauerer Betrachtung des Lageplanes erkennen können, dass es nur an dieser Stelle eine Möglichkeit einer Fortführung gegeben hätte.

Eine weitere Möglichkeit, Illusionen zu durchschauen, ist ein **Fehler** des Zaubers. Eine menschengroße Blume in der Wüste ist nur bedingt glaubwürdig. Eine (illusionäre) Frau, die mit einer männlichen Stimme spricht, wird niemand glauben. Und ein Feuerelementar, das keine Wärme ausstrahlt, ist ebenfalls für jeden normalen Gegner zu durchschauen.

Eine derart schlecht geplante Illusion wird beim Äußern eines Verdachtes sofort durchschaut, ohne dass man dafür würfeln muss.

Der Zauberer benötigt also wie beim Stabilisieren freie Ankopplungsstellen, an denen er das Konstrukt anlagern kann. Man nutzt auch für das Vorbereiten die **Stabilisierungspunkte**, muss sich also entscheiden, ob man die vorhandenen Ankopplungsstellen mit stabilisierten oder vorbereiteten Zaubern belegt. Jeder Zauber kostet so viele SP wie die **Kraftstufe**, mit der er vorbereitet wird.

Damit das Erschaffen des Fragmentes gelingt, muss der Zauberer eine normale Zauberprobe ablegen. Die vorsichtige und filigrane Arbeit mit dem unfertigen Manakonstrukt ist jedoch deutlich anstrengender und kostet den Zauberer die **doppelte** Menge an ME.

Möchte er schließlich den Zauber auslösen, benötigt er hierfür nur einen Augenblick Zeit, um das letzte fehlende Teil des Konstrukts hinzuzufügen, es dadurch von seiner Arkanmatrix abzuspalten und den gewünschten Effekt zu erzielen. Vorbereitete Zauber gelten daher als **Sofortzauber** und kosten beim Auslösen lediglich **1 ME**.

Wie bei stabilisierten Zaubern verschwinden die vorbereiteten Manakonstrukte, wenn der Zauberer schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt. Im Gegensatz zu stabilisierten Zaubern kann er das Konstruktfragment allerdings nicht willentlich entfernen, sondern nur, wenn er den Zauber zu Ende wirkt.

Die Zaubersprüche

Im Folgenden werden die benötigten Angaben zu den Zaubern gemacht, die ein Charakter zu Spielbeginn erlernen kann. Weitere Zauber, insbesondere für erfahrenere Charaktere, findet man im separaten Zauberbuch. Sobald man mit diesem zusätzlichen Regelwerk spielt, gelten die Angaben des Zauberbuchs, die teilweise abweichend zu den hier folgenden sind.

Aura lesen

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: 1 Runde
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 6-KS
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Wirkungsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Nach Ablauf der Konzentrationsdauer kann der Zauberer die Aura des Zielwesens oder -objekts erkennen. Es ist je nach Art der Aura in unterschiedlichen Farben illuminiert.

Wirkung

Jedes Wesen und Objekt Samyras, das eine genügend starke Bindung an eine bestimmte Gesinnung oder ein besonders starkes Gefühl hat, wird von einer unsichtbaren Aura umgeben. Dieser Zauber macht die Aura für den Zauberer farblich sichtbar.
 Vereint ein Wesen mehrere Auren, kommt es zu Mischfar-

ben. Auch wird die Stärke der Auren-Strahlung von der Intensität der Gesinnung beeinflusst.
 Nur wenn dem Ziel eine FP(Magieresistenz) mit einer höheren Güte als der des Zauberers gelingt, kann es seine Aura verbergen.

Orange: Untote, Geister

Weiß: Göttlich, Reinheit

Weiß erstrahlen alle Wesen und Objekte, die von absoluter Reinheit sind oder eine starke Bindung zum Guten und Göttlichen haben, wie z.B. hochgestellte Priester der Gottheiten auf Samyra.

Dunkelrot: negative Gefühle

Eine dunkelrote Aura umgibt alle Wesen mit starken negativen Gefühle, wie z.B. Aggression, Hass, Wut, ...

Schwarz: Bosheit

Schwarz werden alle Wesen und Objekte gekennzeichnet, die eine besonders boshafte Natur haben und sich einen Spaß daraus machen, anderen Wesen Schmerz und Leid zuzufügen. In diese Gruppe fallen unter anderem auch mächtige Finstermagier, die durch ihre Magie so stark verdorben sind, dass sie in einer schwarzen Aura erscheinen.

Dunkelblau: Dämonisch

Alle Dämonen gelten als dämonisch, egal ob sie Gut oder Böse gesonnen sind.

Grün: Elementar

Alle Elementarwesen haben eine elementare Aura, egal ob sie Gut oder Böse sind.

Gold: Bewahrer

Bewahrer erscheinen mit diesem Zauber in einer goldenen Aura, unabhängig von ihrem Aspekt.

Dunkles Violett: Gefallene Bewahrer

Gefallene Bewahrer haben sich von ihrem eigentlichen Aspekt entfernt und genießen daher nicht mehr seine Gunst. Sie erscheinen in einer dunklen violetten Aura.

Bann

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+1 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 5+KSx2
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Wirkungsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Innerhalb kürzester Zeit werden die Muskeln des Opfers steif und sind zu keiner Bewegung mehr fähig. Es erstarrt mitten in der Bewegung.

Wirkung

Bann lässt das Opfer für die Zeit der Wirkungsdauer total erstarren. Im Gegensatz zum Zauber *Lähmung* (s. Zauberbuch) ist das Manakonstrukt sehr instabil und kann leicht abgestoßen werden.

Der Zauber wird **sofort** beendet, sobald das Opfer Ziel eines Angriffes wird. Die bloße Bedrohung reicht der Arkanmatrix, um das Manakonstrukt abzustößen und eine Bewegung möglich zu machen. Ein Opfer im *Bann*, das angegriffen wird, darf sich also jederzeit verteidigen und den Zauber dadurch abschütteln.

Wirkt *Bann* auf mehrere Ziele, und wird bei einem davon durch einen Angriff der Zauber gebrochen, verfliegt er auch von allen anderen Zielen.

Während es im *Bann* gefangen ist, kann das Ziel seine Umgebung normal wahrnehmen, soweit das mit seinen eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten machbar ist. Es gilt nicht als bewusstlos oder anderweitig eingeschränkt, insbesondere werden durch einen *Bann* aufrechterhaltene Zauber nicht unterbrochen.

Beeinflussen

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Kein bemerkbarer Effekt.

Wirkung

Unter dem Einfluss des Zaubers geht ein Opfer bereitwillig auf Vorschläge des Zaubersers ein, solange sie nicht gegen die Natur des Wesens verstoßen. Keine beeinflusste Person würde sich selbst oder gute Freunde in Gefahr bringen oder verletzen, nur weil der Zauberer ihm dieses vorschlägt.

Sollen besonders loyale Wesen gegen ihren Herren angehen, dann steht ihnen eine erneute Probe auf *Magieresistenz* zu, die um -2 erleichtert wird.

Ein beeinflusstes Wesen erhält seine freie Meinung sofort zurück, wenn es **Schaden** erleidet oder keine **Ausdauer** mehr besitzt.

Nach Ablauf des Zaubers kann sich das Opfer an alles erinnern, was es getan und gesagt hat. Solange man nicht nachfragt und eine Begründung für sein Handeln fordert, wird es davon ausgehen, dass es alle Aktionen freiwillig und ohne Beeinflussung durchgeführt hat. Wird allerdings hinterfragt, kann das Opfer eventuell schlussfolgern, dass es magisch beeinflusst wurde.

Beruhigen

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KSx5 Minuten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 2+KS
Ankopplung: automatisch, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Mit diesem Zauber sind keine bemerkbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Dieser Zauber behebt Einflüsse von **Angst** und **Aggression** und beruhigt das Ziel. Es wird sich nicht mehr angriffslustig verhalten, solange es nicht selber angegriffen wird. Befindet sich das Ziel schon im Kampf, hat dieser Zauber keine Wirkung.

Soll ein Wesen beruhigt werden, das dieses nicht wünscht, steht ihm eine FP(Magieresistenz) gegen den Zauber zu.

Unter dem Einfluss des Spruches werden natürliche Tiere normalerweise den Rückzug antreten, während die Reaktion von Humanoiden und Monstern nicht allgemein festgelegt werden kann.

In der Regel verhalten sich Wesen, mit denen man kommunizieren kann, verhandlungsbereit. Wie diese Gespräche dann verlaufen, ist eine Frage des rhetorischen Geschicks des Zaubersers.

Monster werden von sich aus nicht angreifen, werden aber normalerweise auch nicht den Rückzug antreten, sondern abwarten, was die Gegner machen.

Ist der Auslöser der Angst oder Aggression nach Ablauf der Wirkungsdauer noch vorhanden, wird das Ziel wieder in sein ursprüngliches Verhalten zurückfallen.

Diesen Zauber kann man ebenfalls einsetzen, um den Zauber *Furcht* zu bannen und die Gabe *Berserker* zu unterbinden. Steht man unter dem Einfluss dieser Effekte, hat man automatische Ankopplungsstellen und kann sich gegen den Einsatz nicht zur Wehr setzen.

Blindheit

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: min. KS+1 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 4+KSx2
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Die Augen des Zieles werden von einem matten, weißen Film überzogen.

Wirkung

Ein erblindetes Opfer ist völlig orientierungslos und kann sich mit maximal **2 Metern** pro Runde bewegen, wobei vor jedem Schritt eine FP(Sinne) entscheidet, ob es wirklich in die gewählte Richtung geht oder etwas weiter nach rechts (der Wurf ist eine **gerade** Anzahl an Punkten über der FS des Charakters) oder links (der Wurf ist eine **ungerade** Anzahl an Punkten höher). Auf einem Bodenplan bedeutet diese, dass sich die Figur nicht über die geplante Kante des Feldes bewegt, sondern eine Kante weiter rechts bzw. links.

Ein Opfer des Zaubers legt sämtliche Angriffs- und Verteidigungsproben um +3 erschwert ab. Beherrscht es *Nachtkampf*, verringert sich die Erschwernis auf +1.

Zaubern und andere Handlungen, für die man dringend Augenlicht benötigt, sind nicht mehr möglich. Für alle anderen Handlungen muss dem Erblindeten zuvor eine FP(Sinne) gelingen, und er erleidet bei gelungener Probe trotzdem immer eine Erschwernis von +2 auf eventuell benötigte Würfe.

Jeweils nach Ablauf der Wirkungsdauer darf das Opfer eine erneute FP(Magieresistenz) werfen, die um -1 erleichtert wird. Erst wenn die erste Probe **vollständig** gelingt, verfliegt die Blindheit.

Bei der Variante **Schutz** wird nur die erste Probe auf *Magieresistenz* betroffen. Die folgenden darf das Opfer normal absolvieren.

Blitz

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 10 / SW: 4
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Während der Konzentrationsdauer bildet sich über den Opfern eine tiefschwarze Wolke, aus der schließlich ein gleißender Kugelblitz unter lautem Donnern hervorschießt.

Wirkung

Die Blitze richten **2W6 Blitzschaden** an. Dieser Zauber wirkt nur auf Ziele, die sich unter **freiem Himmel** befinden.

Böe

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Runden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx10 m Kegel
Mentale Energie: 4+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: -

Effekt

Vom Zauberer ausgehend weht eine heftige Böe durch den Wirkungsbereich.

Wirkung

Der Wirkungsbereich dieses Zaubers ist ein **Kegel**, der an seinem Ursprung (direkt vor dem Zauberer) 1 Meter und an seinem Endpunkt 5 Meter breit ist.

Die *Böe* lässt leichtes Material mit einem Maximalgewicht von KSx500 Gramm durch die Luft fliegen. Kerzen werden ausgeblasen, Fackeln erlöschen bei einem Wurf von 1 bis KSx2 auf dem W20.

Die *Böe* bleibt KS Runden. Schützen, die in dieser Zeit durch den Wind hindurchschießen oder -werfen wollen, erleiden eine Erschwernis in Höhe der **KS** des Zaubers. Die Erschwernis wird nicht berechnet, wenn sie versuchen mit oder gegen den Wind zu schießen oder zu werfen.

Der Zauberer kann sich mit der *Böe* auch bewegen. Sie wird immer den oben beschriebenen Kegel in **Blickrichtung** des Zaubers ausfüllen.

Böses bannen

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: 1 Minute
Wirkungsdauer: (1 Minute)
Reichweite: 60 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 14-KS
Ankopplung: automatisch
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Während der Konzentrationsdauer bildet sich vor der Brust des Zauberers eine Kugel aus gleißendem Licht (oder genauer: aus vollkommener Reinheit), die anschließend auf das Opfer zufliegt. Dort angekommen, verschmilzt sie mit dem Ziel und hüllt es komplett in ein helles Licht ein.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann man Einflüsse **böser Magie** von einem Wesen oder Gegenstand entfernen. Außerdem kann man von **Geistern** oder **Dämonen Besessene** von diesen Wesenheiten befreien.

Die erzeugte Kugel fliegt **gradlinig** auf das Ziel zu und darf auch Felder durchqueren, auf denen sich andere Lebewesen aufhalten; sie werden hierdurch nicht gefährdet. Mauern oder andere Hindernisse halten die Kugel allerdings auf. Trifft die Kugel auf ihr Ziel, entfesselt sie ihre reinigenden Kräfte. Während des Reinigungsprozesses, der **eine Minute** andauert, ist das Opfer in der Lichtsphäre eingeschlossen. Es kann keinerlei Handlungen durchführen, außerdem kann nichts in die Kugel hinein- oder aus ihr herausgelangen.

Dämonen und **Geister** werden nur dann nicht aus dem Körper oder Objekt vertrieben, wenn ihnen eine FP(Magieresistenz) vollständig gelingt (also mit einer höheren Güte als der des Zauberers). Bei Wesen, deren Fertigkeitsstufe auf *Magieresistenz* nicht bekannt ist, nimmt man den Wert des Besessenen. Ist auch diese Fertigkeitsstufe nicht bekannt oder handelt es sich beim Ziel um ein Objekt, wird die Wesenheit ohne weitere Probe vertrieben. Gelingt der Zauber, wird das Wesen, das das Opfer besessen hat, vernichtet (Geister) beziehungsweise in seine Heimatebene zurückgeschleudert (Dämonen).

Außerdem kann man **böse Magie** mit diesem Zauber bannen. Zu dieser Gruppe Zauber gehören beispielsweise Flüche, die von einigen Monstern gewirkt werden können. Unterliegt man einem der genannten Einflüsse, hat man automatisch Ankopplungsstellen für diesen Zauber und kann sich nicht gegen das Anwenden wehren.

Dieser Zauber kann nur auf Wesen oder Objekte gewirkt werden, die dem Einfluss von Bösem unterliegen. Er kann insbesondere nicht als Schadenszauber gegen Dämonen oder Geister genutzt werden (dafür gibt es *Böses vernichten*).

Böses vernichten

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12 / SW: 3
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Um das Ziel bildet sich eine Kugel aus hellem Licht, die nach Ablauf der Konzentrationsdauer implodiert.

Wirkung

Dieser Zauber wurde speziell entwickelt, um bösen Kreaturen starken Schaden zuzufügen. Ehemals wurde er primär gegen die einfallenden Dämonenhorden angewendet, gegen die er verheerend wirkte. Er kann zudem auch gegen Untote und Geister eingesetzt werden.

Untote und **Geister** erleiden **2W6** Schaden, **Dämonen** sogar **3W6+KS**.

Handelt es sich um ein Wesen mit **unendlicher** Lebensenergie (Geisterwesen, spezielle Dämonen), wird der Schaden verdoppelt und von der **AUS** abgezogen.

Handelt es sich um Wesen, die **nur** LE besitzen (Untote, spezielle Dämonen), wird der Schaden in ausgewürfelter Höhe von den **LE** abgezogen. In beiden Fällen kann das Ziel dem Schaden nur entkommen, wenn die Probe auf *Magieresistenz* **vollständig** gelingt. Gelingt die Probe mit einer niedrigeren Güte als die des Zauberers, wird der Schaden **halbiert** (abgerundet).

Handelt es sich um Wesen, die normale Energien haben, wird der Schaden von der KE abgezogen, wenn die *Magieresistenz* halb gelungen ist, bzw. von der LE, wenn der Wurf völlig misslingt.

Dunkelheit

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis (Ws)
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: erzwungen, freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Um das Ziel herum entsteht eine Halbkugel aus undurchdringbarer Dunkelheit.

Wirkung

Um das Zielwesen herum entsteht eine Halbkugel mit KSx2 Metern Radius, deren Schnittfläche auf dem Boden ist und die entsprechend in die Höhe geht. Diese Halbkugel ist, obwohl sie auf ein Ziel gewirkt wird, stationär, das heißt, dass sich auch das Opfer aus dem Dunkel herausbewegen kann.

Innerhalb des Bereiches sind sämtliche Lichtquellen nutzlos, ebenso versagen alle anderen Sichtmöglichkeiten, wie beispielsweise *Dunkelsicht* oder der Zauber *Nachtsicht*.

Man kann sich in dieser Dunkelheit mit maximal 2 Metern pro Runde bewegen, Angriffe und Verteidigung werden um +2 erschwert. Zaubern (außer Berührungszauber) und Fernkampf ist innerhalb dieser Dunkelheit nicht möglich, ebenso ist es nicht möglich, aus dem Bereich heraus oder in ihn hinein auf ein Ziel zu schießen oder es zu bezaubern.

Mit *Dunkelheit* kann man einen aktiven Lichtzauber bannen, wenn der Spruch direkt auf den Lichtzauberer gewirkt wird.

Durchsicht

Fertigkeit: Information

Konzentrationsdauer: 1 Runde

Wirkungsdauer: KS Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: -

Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: -

Schutz: -

Min. FS: 8

Kosten: 4

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer, Wirkungsbereich

Effekt

Nur für den Zauberer sichtbar entsteht an der Stelle, die er berührt, ein durchsichtiger, runder Abschnitt in einer Wand.

Wirkung

Der entstehende durchsichtige Abschnitt hat eine Größe von ungefähr **10 Zentimetern** und durchdringt eine Dicke von **KSx10 Zentimetern**. Ist die Wand dicker, passiert nichts, wenn der Zauber gewirkt wird. Der Zauberer sieht durch dieses Loch so gut, als ob dort ein Fenster oder eben einfach ein Loch wäre.

Schaut der Zauberer in einen dunklen Raum, sieht er dort nichts. Es fällt kein Licht durch die Stelle, durch die er hindurch blickt. Hat er allerdings entsprechende Gaben oder Zauber, die ihn im Dunkel sehen lassen, kann er auch durch das Loch entsprechend sehen.

Für diesen Zauber kann man auch die Variante **Wirkungsbereich** wählen. In diesem Falle können zusätzlich zum Zauberer bis zu **KS** während des Wirkens bestimmte Personen durch das entstehende Loch sehen.

Eisball

Fertigkeit: Eis

Konzentrationsdauer: 1 Runde

Wirkungsdauer: -

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Mentale Energie: 5+KS

Ankopplung: -

Schutz: Ausweichen

Min. FS: 8 / SW: 5

Kosten: 3

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Vor der Brust des Zauberers entsteht eine faustgroße Kugel aus wirbelnden Eissplittern, die mit hoher Geschwindigkeit auf das Opfer zurast und dort in einer Wolke aus Kälte explodiert.

Wirkung

Der *Eisball* fliegt **gradlinig** auf sein Opfer zu, er benötigt also eine freie Flugbahn. Trifft er auf ein anderes Opfer oder ein festes Hindernis, explodiert er dort.

Das Geschoss richtet **1W6+4 Kälteschaden** an.

Eisbarriere

Fertigkeit: Eis

Konzentrationsdauer: 2 Runden

Wirkungsdauer: KSx2 Minuten

Reichweite: 50 Meter

Wirkungsbereich: variabel

Mentale Energie: KS pro Meter

Ankopplung: -

Schutz: -

Min. FS: 10

Kosten: 5

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Im Wirkungsbereich wächst eine Mauer aus Eis in die Höhe.

Wirkung

Die Eisbarriere ist **KSx20+Güte Zentimeter** dick und erreicht eine Höhe von maximal 6 Metern. Sie entsteht direkt **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers. Befindet sich ein Lebewesen im Wirkungsbereich, wird es bei Entstehen der Mauer aus diesem herausgedrängt und befindet sich anschließend hinter der Barriere (aus Sicht des Zauberers).

Der Zauberer kann die **Länge** der Mauer selbst festlegen, indem er mehr oder weniger mentale Energie aufwendet.

Pro KS aufgebrachten Punkten ist die Mauer einen Meter lang.

Die Eisbarriere ist nahezu durchsichtig, man kann verschwommen erkennen, was hinter ihr ist. Diese Sicht reicht, um Zauber auf Wesen oder Objekte hinter der Barriere zu wirken.

Mit geeigneten Waffen (Äxte, Hämmer, ...) kann die Barriere eingeschlagen werden. Sie hat insgesamt so viel **LE** wie ihre Dicke in Zentimetern beträgt und einen Kettenpanzer (RS 4). Sie darf Angriffe nicht abwehren.

Sinkt die LE auf 0, ist sie so weit zerstört, dass man durch sie hindurch-, über sie hinweg- oder auf anderem Wege an ihr vorbeikommt, und sie kein Hindernis mehr darstellt.

Wird eine *Feuerbarriere* direkt vor einer *Eisbarriere* erzeugt, fängt die *Eisbarriere* an zu schmelzen und verschwindet innerhalb KS Runden komplett.

Erdbarriere

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx2 Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KS pro Meter
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Während der Wirkungsdauer wächst eine massive Steinwand aus dem Boden.

Wirkung

Die *Erdbarriere* entsteht **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers und erreicht eine Höhe von maximal 6 Metern, es sei denn, sie stößt vorher gegen eine Decke. Die Wand ist **KSx10+Gütex2 Zentimeter** dick. Die Länge der Mauer ist abhängig von der eingesetzten mentalen Energie. **Pro KS ME**, die der Zauberer zahlt, ist die Erdbarriere 1 Meter lang.

Die Wand wächst langsam genug in die Höhe, um Wesen in ihrem Wirkungsbereich daraus zu verdrängen. Sie stehen nach Ablauf der Konzentrationsdauer hinter der Mauer (aus Sicht des Zauberers).

Um die Erdbarriere passieren zu können, kann man sie mit geeignetem Werkzeug (Äxte, Hämmer) zerschlagen. Die Mauer hat insgesamt so viel **LE** wie ihre Dicke in Zentimetern beträgt und einen Plattenpanzer (RS 6). Sie darf Angriffe nicht abwehren. Sinken die LE auf 0, ist die Mauer so weit zerstört, dass sie kein Hindernis mehr darstellt.

Federfall

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 1+KS
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Um alle Wesen, auf die dieser Zauber wirkt, schweben mehrere durchscheinende Federn.

Wirkung

Federfall schützt alle bezauberten Wesen innerhalb der Wirkungsdauer vor sämtlichem **Sturzschaden**. Die Betroffenen gleiten sanft wie eine Feder zu Boden, wenn sie irgendwo hinabstürzen würden. Die Gleitgeschwindigkeit beträgt **KS Meter** pro Runde.

Dieser Zauber schützt nicht davor, innerhalb eines Kampfes zu stürzen.

Fernsicht

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Die Zielwesen können besonders weit sehen und weit entfernte Ziele noch scharf wahrnehmen. Solche Figuren schießen im **Fernkampf** in den Bereichen normal und weit ohne Erschwernis durch die Entfernung, im sehr weiten Bereich müssen sie nur eine um +1 erschwerte Probe ablegen. Zudem erhöht sich ihre Fertigkeitsstufe für Fernkampfwaffen in der Wirkungsdauer um **KS/2 Punkte**. Außerdem können sie, soweit die Witterungs- und Lichtverhältnisse das zulassen und wenn keine Hindernisse die Sicht versperren, bis zu **2 Kilometer** weit scharf sehen.

Feuerbarriere

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KSx2 pro Meter
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 10 / SW: 4
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden

Effekt

Während der Konzentrationsdauer wächst eine Wand aus lodernen Flammen aus dem Boden.

Wirkung

Die *Feuerbarriere* wächst bis zu einer Höhe von maximal 6 Metern, wenn sie nicht vorher durch eine Decke aufgehalten wird. Sie hat eine Dicke von **1 Meter** und pro vom Zauberer aufgetragenen KSx2 Punkten mentaler Energie eine Länge von 1 Meter. Sie entsteht **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers.

Die Wand wächst langsam genug aus dem Boden, dass sich Wesen im Wirkungsbereich daraus zurückziehen können und nach Abschluss des Zaubers hinter der Wand stehen (aus Sicht des Zauberers).

Will ein Wesen den Bereich des Feuers durchqueren, erleidet es **1W6+6 Feuerschaden**.

Eine direkt vor einer *Eisbarriere* errichtete *Feuerbarriere* lässt diese Eiswand schmelzen (vgl. *Eisbarriere*).

Feuerkugel

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 8 / SW: 5
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Ungefähr auf Brusthöhe entsteht vor dem Zauberer eine faustgroße Kugel aus Flammen, die mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel zurast und dort explodiert.

Wirkung

Die *Feuerkugel* fliegt **gradlinig** auf das Opfer zu und richtet bei einem Treffer **1W6+2 Feuerschaden** an. Stößt sie vorher gegen ein Hindernis oder ein anderes Le-

bewesen, explodiert sie dort und richtet vollen Schaden an. Das zufällig getroffene Ziel darf jedoch wie gewohnt versuchen auszuweichen.

Feuerring

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 12 / SW: 3
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Im Zielbereich breitet sich eine kreisförmige Welle aus Feuer aus.

Wirkung

Alle Wesen im Wirkungsbereich des *Feuerrings* erleiden **1W6+5 Feuerschaden**.

Feuerstrahl

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 Meter (Ws)
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 6 / SW: 6
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz, Schaden

Effekt

Aus dem ausgestreckten Zeigefinger des Zauberers schießt ein Strahl aus Feuer.

Wirkung

Der *Feuerstrahl* hat ungefähr einen Durchmesser von 10 Zentimetern und eine Länge von **KSx2 Metern**. Innerhalb dieser Länge muss das Feld des Zielwesens durchquert werden. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass das Ziel am Ende des Strahls steht. Durch die Position des Zauberers zum Ziel wird die weitere Ausrichtung des Strahls festgelegt. Alle Wesen, die auf dieser Linie stehen und deren FP(Ausweichen) nicht vollständig gelingt, werden vom Strahl getroffen.

Beim Kampf mit Bodenplänen legt man eine imaginäre Linie beginnend beim Zauberer durch den Mittelpunkt des Zielfeldes mit einer Gesamtlänge von KSx2 Metern. Alle Fi-

guren, die auf Feldern stehen, die durch die Linie geschnitten werden, erleiden entsprechenden Schaden.

Alle Wesen im Wirkungsbereich erleiden durch den *Feuerstrahl* **1W6+3 Feuerschaden**, allerdings keinen nachfolgenden Brandschaden!

Der Strahl kann nicht durch Wände oder andere Hindernisse hindurchgehen, wohl aber durch lebende Wesen. Somit wird er nicht aufgehalten, wenn er sein erstes Opfer trifft. Er umfließt es, richtet Schaden an und geht danach weiter.

Furcht

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+1 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS m Umkreis
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Die Opfer kauern sich schuttsuchend und wimmernd auf den Boden.

Wirkung

Der Zauber lässt den Zauberer den Opfern gegenüber übermächtig und bedrohlich erscheinen. Sie werden sämtliche Handlungen stoppen und sich wimmernd zusammenkauern.

Werden sie während der Wirkungsdauer angegriffen, werden sie sich normal verteidigen und der Zauber ist sofort gebrochen.

Befindet sich ein Ziel gerade im direkten Nahkampf mit einem Gegner, hat der Zauber keinen Effekt.

Geschoss verlangsamen

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 4+KSx2
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: -

Effekt

Die Luft im Wirkungsbereich wirkt so, als ob sie mit durchsichtiger, gallertartiger Masse gefüllt wäre.

Wirkung

Der Zauber erhöht den Widerstand der Luft im Wirkungsbereich. Geschosse, die in den Bereich eindringen oder aus ihm heraus abgefeuert werden, werden erheblich verlangsamt, so dass sie weniger Schaden anrichten und ihnen leichter ausgewichen werden kann.

Jeglicher Schaden durch Fernkampfangriffe wird um **KS+1** Punkte verringert. Da man die Flugbahn der verlangsamten Geschosse besser abschätzen kann, erhält man keine Erschwernis mehr auf seine FP(Ausweichen).

Alle Wesen im Wirkungsbereich sind durch den Zauber betroffen, auch wenn der Zauberer dieses nicht wünscht.

Giftnebel

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+2 Runden
Reichweite: 60 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 12 / SW: 3
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Um den Zielpunkt herum steigt ein stinkender, leicht gelblich-grüner Nebel bis auf eine Höhe von fast 4 Metern aus dem Boden empor.

Wirkung

Jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich aufhält, erleidet **1W6 Giftschaden**. Diesem Schaden kann man weder ausweichen noch ihm mittels *Magieresistenz* entgehen. Man darf aber pro Runde, die man sich im Wirkungsbereich aufhält, eine FP(Widerstand) würfeln. Gelingt diese, wird der Schaden von der KE abgezogen, andernfalls von der LE.

Bei dem Gift handelt es sich um ein **Atemgift**, das inhaliert werden muss, damit es seine Wirkung entfaltet. Es schadet also nur Wesen, die in irgendeiner Form die sie umgebende Luft atmen.

Zusätzlich zur schädigenden Komponente **lähmt** das Gift leicht und hindert Wesen im Wirkungsbereich daran, sich schnell zu bewegen. Sie können nur mit **BEW/4** aus dem Bereich herauslaufen.

Wählt der Zauberer die Variante **Schutz**, dürfen die Opfer keine FP(Widerstand) werfen. Der Schaden wird immer direkt von der LE abgezogen.

Hand des Todes

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx3 Tage
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6+KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8 / SW: 2
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden, Schutz

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Das Opfer des Zaubers leidet an einer schrecklichen **Krankheit**, die ihm die Innereien langsam verfaulen lässt. Es erleidet KSx3 Tage jeden Tag (um Mitternacht) **1W20 Schaden**. Der Schaden wird zuerst von der **KE** abgezogen. Sinkt diese auf 0, erleidet das Opfer **LE**-Schaden.

Während der gesamten Wirkungsdauer regeneriert das Opfer keine Lebens- oder körperliche Energie, auch auf herkömmliche oder magische Heilung spricht es nicht an. Einzig das gleichzeitige erfolgreiche Anwenden von *Magie* und *Böses bannen* vermag den Zerfall zu stoppen (wenn beide Zauber mit einer höheren Güte als die *Hand des Todes* gelingen) und die normale Regeneration wieder zu starten. Die Krankheit gleicht einer normalen Grippe, nur dass das Fieber nicht zu senken ist. Wenn man feststellt, dass es sich um eine unnatürliche Krankheit handelt, ist es meistens schon zu spät.

Da die Krankheit die Innereien extrem stark angreift, verringert sich auch bei einer Heilung die LE des Opfer pro 3 Tage (also pro KS), die es unter dem Einfluss des Spruches stand, dauerhaft um 1.

Der Zauberer kann das Opfer jederzeit von seinem Leid erlösen, indem er den Zauber **abbricht**. Außerdem setzt die Heilung ein, wenn der Zauberer **stirbt**. Ansonsten überdauert dieser Zauber die üblichen Situationen, in denen andere lang anhaltende Zauber enden (also z.B. Schlaf).

Heilung

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 8+KSx2
Ankopplung: automatisch
Schutz: -
Min. FS: 10 / SW: 4
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schaden

Effekt

Eine Wunde des Zieles verschließt sich so schnell, dass man ihr dabei zuschauen kann.

Wirkung

Der Zauber heilt ein Wesen, das Wunden erlitten hat (und dadurch automatisch die entsprechenden Ankopplungsstellen ausgebildet hat), und gibt ihm **körperliche Energie** in Höhe von **2W6+KS** zurück. Für jeweils **5** geheilte KE erhält das Ziel zudem einen Punkt **LE** zurück.

Heilung kann maximal **alle 2 Tage** auf ein und dieselbe Figur angewendet werden, selbst durch unterschiedliche Zauberer.

Die KE-Heilung wird wie bei Schadenszaubern in Abhängigkeit zur Fertigkeiten- und Kraftstufe erhöht. Die Höhe der geheilten LE wird dadurch nicht (direkt) beeinflusst. Für diesen Zauber kann die Variante **Schaden** gewählt werden, die in diesem Falle die erzeugte KE-Heilung erhöht.

Insekten

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6 / SW: 4
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schaden

Effekt

Aus allen Ritzen und Löchern kriechen Krabbeltierchen hervor, aus allen Himmelsrichtungen fliegen Insekten herbei und vereinen sich zu einem Schwarm, der das gewählte Opfer angreift.

Wirkung

Der Schwarm besteht in der Regel aus fliegenden Insekten, kann aber in besonderen Gegenden (z. B. in der Wüste) auch aus flugunfähigen Insekten zusammengesetzt sein.

Der Angriff des Schwarms besteht aus Stechen und Beißen, je nach Insektenarten. Pro Runde verliert ein attackiertes Opfer **KS KE** und **KS W6 AUS**. Dieser Schaden wird vor allem durch die winzigen Mengen Gift verursacht, die jeder Biss und Stich mit sich bringt. Abwehren kann man diese Attacken nicht.

Bei der Variante **Schaden** wird der AUS-Verlust pro Runde erhöht. Der KE-Schaden wird nicht verändert. Gleiches gilt bei einer Schadenserhöhung durch die Kraftstufe und eine hohe Fertigkeitenstufe.

Kälte

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx5 Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: KSx10 m Umkreis
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite

Effekt

Im Wirkungsbereich wird es deutlich kälter.

Wirkung

Die Temperatur im Wirkungsbereich sinkt um **10+KSx5 Grad**. Je nach Umgebung kann das dazu führen, dass man anfängt zu frieren oder dass es (beispielsweise in der Wüste) deutlich angenehmer wird.

Kiemen

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx10 Minuten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 4+KS
Ankopplung: automatisch, freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 2
Stabilisieren: ja
Varianten: Reichweite

Effekt

Beim Ziel bilden sich an beiden Seiten des Halses Kiemen.

Wirkung

Kiemen erlauben es dem Ziel, Sauerstoff aus Wasser herauszufiltern. Es unterbindet allerdings nicht die normalen Atemmechanismen. Erhält man Kiemen also auf dem Land, sind sie wirkungslos; man kann hier wie gewohnt weiteratmen.

Ankopplungsstellen für diesen Zauber erhält man **automatisch**, wenn man sich komplett unter Wasser befindet. **Erzwingen** kann man die benötigten Verbindungsstellen in keinem Falle.

Leben erkennen

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: -
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx10 m Umkreis
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Kein sichtbarer Effekt.

Wirkung

Befindet sich im Umkreis von **KSx10 Metern** intelligentes Leben (also Lebewesen, die nicht nur instinkt- oder magiegetrieben sind), spürt der Zauberer dieses. Er kann sagen, um wie viele Wesen es sich handelt und ungefähr die Entfernung und Richtung abschätzen.

Dieser Zauber geht nicht durch Wände oder andere Hindernisse hindurch, die mehr als **30 Zentimeter** dick sind. Außerdem versagt er bei der Durchdringung von Metallwänden oder -türen, unabhängig von ihrer Dicke.

Alle Wesen im Wirkungsbereich können sich gegen die magische Spionage mit einer FP(Magieresistenz) wehren. Gelingt der Wurf mit einer **höheren** Güte als die des Zauberers, werden diese Wesen nicht erfasst.

Licht

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx5 m Umkreis
Mentale Energie: 4+KS
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: ja
Varianten: Reichweite

Effekt

In der Hand des Zauberers erscheint eine hell leuchtende Kugel aus kleinen Flammen.

Wirkung

Der Wirkungsbereich wird so hell erleuchtet wie von einer **Fackel**. Der Zauberer muss die Lichtkugel die gesamte Zeit in der Hand tragen, kann also mit dieser keine anderen Handlungen durchführen.

Obwohl dieser Zauber keine Angabe für die Reichweite hat, weil er auf den Zauberer direkt wirkt, kann man mit der Variante **Reichweite** die Position der Lichtkugel verändern. Sie darf maximal **10 Zentimeter** vom Zauberer selbst oder von ihm in der Hand gehaltener Ausrüstung entfernt sein. Es ist also beispielsweise möglich, die Kugel über dem Kopf oder an der Spitze eines Stabes zu binden.

Magie bannen

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 17-KS
Ankopplung: automatisch
Schutz: -
Min. FS: 14
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Das Wesen oder Objekt wird während der Konzentrationsdauer von einer blau leuchtenden Aura umgeben.

Wirkung

Mit *Magie bannen* kann man Einflüsse und Wirkungen anderer Zauber aufheben. Er wird auf ein Wesen oder Objekt gezaubert, das der Zauberer über die gesamte Konzentrationsdauer berühren muss. Der Versuch, Magie zu bannen, folgt den normalen Regeln zum Aufheben fremder Magie. Grundsätzlich ist es möglich, mit diesem Zauber alle anderen aufzuheben. Dem Spielleiter steht es allerdings offen, vor allem für mächtige magische Effekte oder Gerätschaften erschwerende Modifikationen zu vergeben oder das Bannen komplett zu unterbinden. Außerdem gibt es einige Zauber, die sich nicht mit *Magie bannen* beheben lassen oder noch die Unterstützung von anderen Bannzaubern, beispielsweise *Böses bannen*, benötigen.

Jedes Wesen oder Objekt, das einem magischen Effekt unterliegt, hat automatisch die Ankopplungsstelle für diesen Zauber.

Magie erkennen

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: 2 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: Blickfeld
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Unter dem Einfluss des Zaubers leuchten alle magischen Objekte und Wesen im Blickfeld in einer strahlend gelben Aura.

Wirkung

Aus magietheoretischer Sicht verändert der Zauberer mit diesem Zauber seine Wahrnehmung so, dass er das Mana und somit die Arkanmatrizen von Wesen und Objekten erkennen kann. Alle die Matrizen, die verändert wurden (die also profan gesprochen „magisch“ sind), leuchten für die Augen des Zaubers entsprechend auf.

Der Zauberer erkennt jegliche Art von magischen Effekten, also aktive Zauber, magische Wesen, stabilisierte Zauber, beschworene Wesen, etc. Außerdem ist es mit dem Zauber möglich, **magische Spuren** zu entdecken, die von jedem Zauber als Art Verwirbelung im Fluss des Manas hinterlassen werden. Diese Hinterlassenschaften werden durch *Magie entdecken* als Anomalie erkannt. Es ist jedoch nicht möglich, anhand der Spur zu erkennen, welcher Zauber gewirkt wurde. Die Störungen des Manaflusses werden mit der Zeit automatisch korrigiert und verschwinden letztlich wieder. Es ist daher nicht möglich, Spuren von Zaubern zu finden, die älter als **KS Stunden** sind. Anhand der Intensität der Verwirbelung kann man Rückschlüsse darauf ziehen, wie lange das Wirken des Zaubers zurückliegt. Die Rückstände im Manafluss hinterlässt jeder Zauber, ohne dass der Zauberer etwas dagegen unternehmen kann.

Magische Wesen dürfen sich gegen die Entdeckung mittels *Magie entdecken* wehren, Zauberer dürfen versuchen, ihre Zaubereffekte zu verbergen. Beides wird über eine FP(Magieresistenz) geregelt. Gelingt dieser Wurf mit einer höheren Güte als die des Zaubers, erkennt der Zauberer sie nicht als magisch.

Magische Faust

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 10 / SW: 4
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Vor dem Zauberer entsteht eine geballte Faust aus Eisen, auf deren Handrücken zwei kleine gefiederte Schwingen sind. Mit hektischem Flügelschlagen und einer hohen Geschwindigkeit rast sie auf das Ziel zu und hämmert darauf ein.

Wirkung

Die Faust fliegt **gradlinig** auf das Opfer zu und attackiert es. Stößt sie zuvor gegen ein Hindernis oder ein andere Le-

bewesen, löst sie sich auf, ohne Schaden anzurichten. Der Angriff der Faust richtet **2W6 Schaden** an. Erleidet das Opfer einen Verlust an körperlicher Energie, muss es zusätzlich eine FP(Widerstand) machen. Misslingt dieser Wurf, wird das Ziel von der Wucht der Attacke von den Füßen gerissen und stürzt zu Boden. Bei einem Verlust von LE stürzt das Opfer auf jeden Fall, ohne dass es eine Probe auf *Widerstand* würfeln darf.

Manaschild

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: 30 Minuten
Wirkungsdauer: (unendlich)
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 3+KSx2
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Um die Taille des Zauberers legt sich ein Gürtel aus grünem Licht.

Wirkung

Ein *Manaschild* sorgt dafür, dass ein Teil des Schadens, den der Zauberer an körperlicher oder Lebensenergie erleiden würde, von seiner mentalen Energie abgezogen wird. Gelingt dem Zauberer eine halbe Verteidigung (egal ob *Ausweichen* oder *Abwehren*), werden **KSx2 Punkte** des Schadens von der ME abgezogen, der Rest von der KE. Bei einer vollständig misslungenen Verteidigung werden **KS Punkte** von der ME abgezogen und der Rest des Schadens von der LE.

Ein *Manaschild* hält im Grunde unendlich, solange der Zauberer bei Bewusstsein ist und mentale Energie besitzt. Er verschwindet aber, wenn der Zauberer sein Bewusstsein verliert, schläft oder meditiert. Natürlich ist es dem Zauberer möglich, den Schild jederzeit willentlich verschwinden zu lassen.

Mentaler Raub

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6-KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10 / SW: 3
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Dieser Zauber erzeugt keine Effekte.

Wirkung

Der Zauber entzieht der Arkanmatrix des Opfers Energie und gibt einen Teil davon dem Zauberer. Misslingt die FP(Magieresistenz) oder gelingt sie mit einer niedrigeren Güte als die des Zauberers, verliert das Opfer **2W6 mentale Energie** und der Zauberer erhält **2W6 ME** (allerdings niemals mehr als dem Opfer abgezogen wurde).

Die Variante **Schaden** sowie die Schadenserhöhung durch die Fertigkeiten- und die Kraftstufe erhöhen die Menge ME, die der Gegner verliert. Die Menge ME, die der Zauberer erhält, verändert sich nicht.

Nachtsicht

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: Blickfeld
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 1
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Keine erkennbaren Effekte.

Wirkung

Nachtsicht ermöglicht es dem Zauberer, in allen Lichtverhältnissen (auch bei absoluter Dunkelheit) zu sehen. Er sieht seine Umgebung allerdings ausschließlich in **Grautönen**, kann also keine Farben erkennen, sondern nur erahnen. Außerdem ist sein Blick nicht ganz scharf, so dass er auf Proben, die auf visueller Wahrnehmung basieren, eine Erschwernis von +1 erhält.

Nebel

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite

Effekt

Im Wirkungsbereich breitet sich ein dichter Nebel aus.

Wirkung

Nebel behindert die Sicht aller Wesen im Wirkungsbereich drastisch. Je höher die Kraftstufe ist, desto dichter wird der Nebel.

Wesen im Nebel, die auf ihre visuelle Wahrnehmung angewiesen sind, können sich nur noch mit BEW/(KS+1) bewegen. Zusätzlich erhalten sie eine Erschwernis von +1 auf Angriff und Verteidigung. Fernkampf und Zaubern ist nur bis zu einer Entfernung von 6-KS Metern möglich.

In windigen Gegenden bewegt sich die Nebelbank mit dem Wind. Die Schnelligkeit ist abhängig von der Windgeschwindigkeit, als Faustregel gilt die Windstärke in Metern pro Runde (bspw. 12 Meter pro Runde in einem Orkan). Der Zauber *Böe* bewegt den *Nebel* um 5 Meter pro Runde, in der er der *Böe* ausgesetzt ist.

Effekt

Aus dem Boden schießen zahlreiche Wurzeln und schlingen sich um die Füße der Opfer.

Wirkung

Gefesselte Opfer erleiden eine Erschwernis von +1 auf alle Angriffs- und Verteidigungsproben, und sie können sich nicht fortbewegen, sondern werden an Ort und Stelle festgehalten.

Jede Runde dürfen die Opfer versuchen, sich aus den Fesseln herauszuwinden oder sich loszureißen, indem sie eine FP(Kraftakt)+1 oder FP(Winden)+1 durchführen.

Dieser Zauber funktioniert nur in Gegenden, in denen reichlich Pflanzen wachsen. In der Wüste ist er beispielsweise nutzlos, ebenso in den Bergen oberhalb der Baumgrenze oder im ewigen Eis.

Panzerung

Fertigkeit: Schutz

Konzentrationsdauer: 5 Minuten

Wirkungsdauer: KS Stunden

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: freiwillig

Schutz: -

Min. FS: 8

Kosten: 4

Stabilisieren: ja

Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Der Zauberer scheint von einem leicht silbernen Schimmer umgeben zu sein.

Wirkung

Die erzeugte Panzerung schützt den Zauberer gegen LE-Schaden und reduziert diesen um **KS+1 Punkte**.

Panzerung kann nur gewirkt werden, wenn man keine andere Rüstung trägt. Hat der Zauberer eine natürliche Panzerung, wirkt *Panzerung* nur dann, wenn sie einen höheren Rüstungsschutz hat.

Panzerung wirkt im Gegensatz zu anderen Rüstungsarten auch gegen den Schaden von kritischen Treffern.

Pflanzenfessel

Fertigkeit: Erde

Konzentrationsdauer: 1 Runde

Wirkungsdauer: KSx4 Runden

Reichweite: 60 Meter

Wirkungsbereich: KS Wesen

Mentale Energie: 5+KSx2

Ankopplung: -

Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 12

Kosten: 3

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Pflanzenwuchs

Fertigkeit: Erde

Konzentrationsdauer: sofort

Wirkungsdauer: KSx2 Runden (unendlich)

Reichweite: 100 Meter

Wirkungsbereich: KS Wesen (KSx100 m Umkreis)

Mentale Energie: 3+KS (50-KSx5)

Ankopplung: erzwungen (-)

Schutz: Magieresistenz (-)

Min. FS: 4 (18)

Kosten: 1

Stabilisieren: nein

Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Alle Pflanzen um den Zauberer herum haben ein rasant beschleunigtes Wachstum. Man kann ihnen beim Sprießen zuschauen.

Wirkung

Dieser Zauber kann auf zwei Arten eingesetzt werden. Zum einen – und das war seine ursprüngliche Bedeutung – sorgt er dafür, dass Pflanzen deutlich schneller wachsen und innerhalb kürzester Zeit (ungefähr zwei Wochen nach Abschluss des Zaubers) ausgewachsen sind. Besonders in Gebieten, die von Hungersnöten geplagt sind, wird dieser Zauber gern angewandt, um Nutzpflanzen sprießen zu lassen. Für diese Version gelten die Angaben in Klammern. Hat man in der Fertigkeit *Erde* mindestens FS 18 erreicht und diesen Zauber erlernt, beherrscht man den Umgebungseffekt automatisch.

Allerdings haben einige findige Zauberer herausgefunden, dass man den Zauber auch auf andere Wesen wirken kann, was den merkwürdigen Effekt hervorruft, dass alle pflanzlichen Teile, die sie bei sich tragen, insbesondere das in Waffen verarbeitete Holz, anfangen, wieder zu wachsen und Blüten und Blätter auszubilden. Da dieses die Waffen komplett unbrauchbar macht, wird dieser Zauber sehr gern im Kampf angewendet. Da es hierfür aber erforderlich ist, dass man die Ankopplung an das Opfer erzwingt, steht diesem natürlich eine FP(Magieresistenz) zu. Der Nachteil, wenn man den Spruch auf andere Wesen

wirkt, ist, dass die Wirkungsdauer sehr viel kürzer ist und der Effekt nicht ewig hält. Nach KSx2 Runden bilden sich die Auswüchse an den Waffen wieder zurück. Nach weiteren **2 Runden** sind sie schließlich wieder vollkommen verschwunden und die Waffen wieder einsatzfähig.

Regenguss

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+3 Runden
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 7+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Im Wirkungsbereich geht ein gewaltiger Regenschauer nieder, der die Sicht auf nahezu null reduziert und den Boden komplett durchweicht.

Wirkung

Alle Wesen im Wirkungsbereich, ausgenommen des Zauberers und **KS** während der Wirkungsdauer festgelegter Figuren, erleiden eine Erschwerung von +2 auf alle Angriffs- und Verteidigungsproben. Sie können sich nur mit **BEW/4** bewegen. Zaubern auf andere und Fernkampf ist aufgrund der Sichtweite nicht möglich.

Ist der Boden zudem nicht befestigt, weicht er völlig auf und verwandelt sich in eine Sumpflandschaft. Alle Wesen im *Regenguss*, auch der Zauberer und seine Kameraden, sinken bis über die Knie im Boden ein und können sich nur schwer bewegen. Sie können sich nur noch **einen Meter** pro Runde bewegen und auch nur dann, wenn ihnen eine FP(Geländelauf) gelingt. Jeder Schritt kostet die Opfer **2 AUS**, unabhängig davon, ob die Probe gelingt.

Dieser Zauber kann nur unter **freiem Himmel** gewirkt werden.

Reparieren

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Während der Konzentrationsdauer erscheint ein kleiner Kobold, der in Windeseile den kaputten Gegenstand wieder zusammenflückt.

Wirkung

Der Zauber repariert einfache Objekte, indem er ihre Arkanmatrix wieder herstellt. Sie dürfen maximal ein Gewicht von **KS Kilogramm** haben.

Mit diesem Zauber ist es möglich, die Effekte vom Zauber *Rost* zu bannen.

(Anmerkung: Der Kobold, der während der Konzentrationsdauer erscheint, ist eine einfache Illusion, die vom Erfinder dieses Spruches – einem tolpatschigen aber sehr humoristischen Magier – in sein Manakonstrukt eingebaut wurde. Auch wenn die eigentliche Intention einfach eine amüsierende war, ist es bis heute nicht gelungen, den Zauber so umzustrukturieren, dass er den gleichen Effekt erzielt, ohne dass die Koboldillusion erscheint.)

Ring aus Eis

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: -
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: -

Effekt

Vom Zauberer aus breitet sich eine kreisförmige, ungefähr drei Meter hohe, massive Eiswand aus.

Wirkung

Jedes Wesen, das maximal 2 Felder im Kampf einnimmt und sich im Wirkungsbereich aufhält, wird aus diesem herausgedrängt und steht danach also **KSx2 Meter** vom Zauberer entfernt. Im Gegensatz zum *Zurückdrängen* im Nahkampf kann ein Wesen nichts dagegen unternehmen in einen Bereich gedrängt zu werden, der für es gefährlich ist. Sämtliche Objekte, die sich im Wirkungsbereich befinden, werden ebenfalls aus diesem herausgedrängt (wenn sie nicht fest montiert sind).

Wesen und Objekte werden allerdings nicht von der Eiswand zerdrückt, wenn sie an eine Wand oder ein anderes stationäres Hindernis gedrängt werden. In diesem Falle bricht die Eiswand.

Rost

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Objekte
Mentale Energie: 2+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Die Zielobjekte verrosten in rasender Geschwindigkeit.

Wirkung

Dieser Zauber ist speziell dazu ausgelegt, die eigentlich Mana abstoßende Arkanmatrix von metallenen Gegenständen zu umgehen und zu beschädigen. Diese Beschädigung äußert sich darin, dass sie anfangen zu rosten.

Wird eine **Metallrüstung** mit diesem Zauber belegt, verliert sie einen Punkt Rüstungsschutz pro Treffer, den das Opfer erleidet. Durch die Hiebe bröckelt immer mehr verrostete Substanz ab, bis die Rüstung schließlich ganz zerstört ist (wenn ihr RS auf 0 reduziert wurde).

Verzauberte **Waffen** werden brüchig und zerbrechen leicht. Pro Treffer, den man mit so einer Waffe landet, würfelt man mit dem W20. Ist der Wurf kleiner oder gleich der KSx2 des Zaubers, ist die Waffe zerbrochen und unbrauchbar.

Rost kann auch außerhalb des Kampfes angewandt werden, um beispielsweise **Gitterstäbe** verrosten zu lassen. Hierbei wird jeder Stab als ein Objekt betrachtet. Pro Runde rosten die Stäbe so stark, dass eine FP(Kraftakt) zum Verbiegen mit einer je +1 höheren Fertigungsstufe durchgeführt wird bis zu einem Maximum von KS Punkten.

Mit *Rost* ist es nicht möglich, **Fallen** oder **Schlösser** rosten zu lassen. Ihre Mechanismen bestehen aus zu vielen einzelnen Teilen, als dass der Zauber Wirkung zeigen könnte. Will man **magische Objekte** rosten lassen, muss man eine höhere Güte erreichen als der erschaffende Zauberer. Ist diese nicht bekannt, wird sie mit 2W6+7 ausgewürfelt oder vom Spielleiter festgelegt.

Ruhe spenden

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: 1 Minute
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 1+KS
Ankopplung: automatisch
Schutz: -
Min. FS: 4 / SW: 7
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Kein sichtbarer Effekt.

Wirkung

Der Zauber versetzt ein Ziel, das weniger als die Hälfte seiner AUS hat, in einen harmonischen Zustand, in dem es schnell seine Kräfte sammeln kann. Nach Ablauf der Konzentrationsdauer erhält es **KS W6+10 AUS** zurück.

Ruhe spenden kann nur maximal **einmal am Tag** auf ein und dieselbe Figur angewendet werden, selbst durch unterschiedliche Zauberer.

Schlaf

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: 60 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Opfer dieses Zaubers werden müde, sacken zu Boden und fallen in einen leichten Schlaf.

Wirkung

Der erzeugte Schlaf ist nur sehr leicht und kann schnell unterbrochen werden. Durch **laute Geräusche** (wie beispielsweise Kampflärm) oder eine **feste Berührung** wacht das Opfer wieder auf. Es ist sofort einsatzbereit und benötigt keine Zeit, um erst wach zu werden.

Schloss & Schlüssel

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Mentale Energie: 6-KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Bis auf das leise ‚Klick‘ beim Öffnen oder Verschließen eines Schlosses gibt es keinen wahrnehmbaren Effekt.

Wirkung

Dieser Zauber öffnet oder verschließt jegliche Art von Verschlussmechanismus.

Hat ein Zauberer ein Schloss magisch **verschlossen**, kann er es jederzeit per Gedankenkraft wieder öffnen (faktisch handelt es sich hierbei um die Beendung des Zaubers, er muss danach neu gewirkt werden). Das Schloss ist hierdurch so verriegelt, dass selbst der richtige Schlüssel es nicht mehr öffnen kann, geschweige denn ein Dietrich.

Mit *Schloss & Schlüssel* kann man aber auch ein abgesperrtes Schloss **öffnen**, als ob es mit dem passenden Schlüssel geöffnet würde.

Wurde ein Verschluss mit diesem Zauber verschlossen, muss der Zauberer zum Öffnen eine höhere Güte erreichen als der Erschaffer. Ist diese nicht bekannt, wird sie vom Spielleiter festgelegt oder mit **2W6+7** ausgewürfelt.

Schutz vor Bösem

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Dieser Zauber ist mit keinem Effekt verbunden.

Wirkung

Der Zauber schützt die Ziele gegen die Angriffe von bösen **Dämonen, Geistern und Untoten**. Jeder Schaden, der von einem Wesen dieser Gruppen angerichtet wird, wird durch den Zauber um **KS+2 Punkte** reduziert. Es ist hierbei egal, ob es sich um Waffen- oder Zauberschaden handelt.

Schutz vor Magie

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Dieser Zauber erzeugt keinen sichtbaren Effekt.

Wirkung

Der Zauber schützt die Ziele nicht im eigentlichen Sinne. Vielmehr sorgt er dafür, dass ihre Arkanmatrix besser abgeschirmt wird. Hierdurch erhalten bezauberte Wesen **KS+1** Punkte auf ihre Fertigungsstufe von *Magieresistenz*.

Schweben

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+5 Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KS
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 2
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Unter den Füßen des Zauberers entsteht eine kleine Luftverwirbelung, auf der er stehend oder sitzend in die Luft schwebt.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann sich der Zauberer selbst **senkrecht** in die Luft schweben lassen. Er muss hierfür stehen oder sitzen und darf diese Position während der gesamten Schwebezeit nicht verändern. Er kann sich nicht vorwärts bewegen, sondern muss sich dafür irgendwo abstoßen, was ihn dann **KS Meter** in die entsprechende Richtung befördert. Dieser Stoß ist während der Bewegungsphase einer Kampfrunde möglich.

Der Zauberer muss sich die gesamte Wirkungsdauer über auf seinen Zauber **konzentrieren** und kann deswegen keine anderen komplizierten Handlungen durchführen. Insbesondere darf er keine anderen Zauber wirken, kämpfen oder sich verteidigen. Einfache Handlungen, wie beispielsweise einen Hebel umlegen, sind hingegen problemlos möglich. Während der Konzentrationsdauer schwebt der Zauberer auf **4 Meter** Höhe, wenn er nicht durch eine Decke daran gehindert wird. Innerhalb der Wirkungsdauer kann er entscheiden, ob er statt seiner Bewegung in einer Kampfrunde die Höhe um bis zu **2 Meter** verändert.

Nach Ablauf der Zeit sinkt der Zauberer sanft zu Boden, ebenso wenn er den Zauber vorzeitig abbricht. Der Zauber endet automatisch, sobald der Zauberer den Boden berührt oder wenn seine Konzentration beispielsweise durch den Verlust von KE oder LE unterbrochen wird. In letztem Falle **stürzt** er aus seiner momentanen Höhe hinab.

Segnen

Fertigkeit: Leben
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS+1 Würfe (max. 1 Stunde)
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 2
Stabilisieren: ja
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Segnen erzeugt keinen sichtbaren Effekt.

Wirkung

Dieser Zauber verhilft den Zielen zu mehr Glück bei der Ausübung ihrer Fertigkeiten. Die nächsten **KS+1 erschweren** Proben, die innerhalb der **nächsten Stunde** durchgeführt werden müssen, werden um -1 erleichtert.

Wird der Zauber **stabilisiert**, wird die Zeitbeschränkung, in der die Proben erfolgen müssen, aufgehoben. Der Effekt erlischt aber nach wie vor nach KS+1 Proben und gibt dadurch die benötigten Stabilisierungspunkte des Zauberers wieder frei.

Außerdem kann mit diesem Zauber ein bestehendes *Verfluchen* gebannt werden.

Steinkugel

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 8 / SW: 5
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Vor dem Zauberer bildet sich eine etwa einen Meter durchmessende Kugel aus massivem Stein, die polternd auf das Opfer zurollt.

Wirkung

Die Kugel rollt auf dem Boden auf das Opfer zu und kann dabei Hindernisse, die größer als **50cm** sind, nicht überwinden. Kleinere Objekte werden von ihr überrollt und zerstört. Zudem kann sie maximal Steigungen von **10%** und Stufen von **10cm** überwinden.

Trifft sie auf ihr Ziel, richtet sie **1W6+3 Schaden** an. Erleidet das Opfer KE- oder LE-Schaden, muss es zusätzlich noch eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt dieser Wurf, wird es von den Füßen gerissen.

Rollt die Kugel ein **Gefälle** von mindestens **10%** hinab, wird ihr Schaden verdoppelt.

Stille

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: -

Effekt

Kein wahrnehmbarer Effekt.

Wirkung

Um den Zauberer herum entsteht eine Zone von der Größe des Wirkungsbereichs, aus der kein Geräusch nach außen dringt und in die auch keine Geräusche eindringen können. Im Inneren der Stille werden alle Geräusche so laut wahrgenommen, wie sie sind. Der erzeugte Wirkungsbereich ist **stationär**, man kann also aus ihm heraus- oder in ihn hineinlaufen.

Sumpf

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+3 Runden
Reichweite: 60 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Unter den Opfern bilden sich mit Schlamm gefüllte Löcher, in denen sie langsam versinken.

Wirkung

Da dieser Zauber die Struktur des Bodens verändert und somit nicht direkt gegen die Ziele gerichtet ist, gibt es keine Möglichkeit, Schutz vor diesem Zauber zu erhalten. Wem allerdings innerhalb der **Bewegungsphase** einer Runde eine FP(Geländelauf) gelingt, der kann sich **einen Meter**

bewegen und sich somit aus dem Loch befreien.

Misslingt die Probe, darf man sie **jede Runde** wiederholen. Führt sie allerdings zu einem **kritischen Fehler**, hat man sich mit seinen Befreiungsversuchen so weit in den *Sumpf* hineingearbeitet, dass man ihn aus eigener Kraft nicht mehr verlassen kann. Sobald die Wirkungsdauer beendet ist, kommt man automatisch frei.

Solange eine Figur im *Sumpf* feststeckt, erleidet sie eine Erschwernis von +1 auf alle Angriffs- und Abwehrproben.

Dieser Zauber kann nur auf **natürliches Erdreich** angewandt werden.

Wählt man die Variante **Schutz**, verhindert dieses, dass man sich mit einer Probe auf *Geländelauf* aus dem Sumpfloch befreien kann.

Täuschung

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 3+KSx2
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 4
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Der Zauberer belegt das Ziel mit einer Illusion, die alle Sinne des Betrachters beeinflusst.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein Wesen oder ein Objekt mit einer umfangreichen **Illusion** verdecken. Diese Täuschung beeinflusst nicht nur die visuelle Wahrnehmung sondern alle Sinne des Betrachters, er kann es fühlen, riechen, schmecken und hören.

Dadurch wird die Illusion so real, dass sie ein Opfer problemlos verletzen kann. Täuscht man vor, ein anderes Wesen zu sein, erhält man im Kampf alle physischen Angriffsmöglichkeiten dieser Kreatur. Die entsprechenden Proben werden mit der Waffe durchgeführt, die man gerade in der Hand hält. Das Opfer glaubt jedoch, dass das illusionäre Wesen zuschlägt. Es erleidet dadurch entsprechenden Schaden wie durch die Attacke eines solchen Wesens.

Da der Zauber aber nur um die existierende Arkanmatrix gelegt wird, kann er die **Größe** eines Wesens oder Objektes maximal um 20% erhöhen oder verringern.

Damit die Illusion angemessen gelingt, muss dem Zauberer das Wesen oder Objekt, das er darstellen möchte, hinreichend bekannt sein. Er muss wissen, wie es sich bewegt, kämpft, riecht und ähnliches. Damit diese Information gesammelt werden kann, muss er das Wesen selbst einmal **im Kampf** erlebt haben.

Wird der Zauber auf ein Zielwesen gewirkt, sollte dieses eine freiwillige Ankopplungsstelle haben, andernfalls muss der Zauberer diese **erzwingen**, und das Wesen kann sich dagegen entsprechend zur Wehr setzen. Wird der Zauber auf ein Objekt angewendet, entfällt dieser Schutz natürlich.

Wie alle Illusionen kann die Täuschung **durchschaut** werden, wenn ein entsprechender Verdacht vorliegt.

Telekinese

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: (unendlich)
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Mentale Energie: 2+KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Das ausgewählte Objekt schwebt langsam auf den Zauberer zu.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Charakter Gegenstände, die maximal **KS Kilogramm** wiegen, mit einer Geschwindigkeit von bis zu **KSx4 Metern** pro Runde zu sich heranziehen, wenn er sich die gesamte Zeit darauf konzentriert. Wird der Gegenstand von einer Person **festgehalten**, darf sie eine FP(Kraftakt) durchführen, damit ihr das Objekt nicht aus der Hand gerissen wird.

Wird die Konzentration des Zauberers **gestört** oder das Blickfeld zum Objekt verstellt, stürzt der Gegenstand zu Boden.

Hört der Anwender allerdings bewusst auf, sich auf die *Telekinese* zu konzentrieren, sinkt der Gegenstand innerhalb **einer Runde** sanft zu Boden.

Temperatur widerstehen

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 4+KS
Ankopplung: freiwillig, erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 1
Stabilisieren: ja
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Alle Wesen, die mit diesem Zauber belegt werden, sind vor sämtlichen Schäden durch **natürliche** Feuer geschützt. Ebenso sind sie geschützt vor jeglicher Art von **natürlicher** Kälte bis -50° C.

Besonders heiße (beispielsweise Vulkane, Hauch eines Feuerdrachens) und **magische** Feuer sowie Feuerzauber inklusive deren Brandschaden richten nur die Hälfte ihres Schadens an. Selbiges gilt für **magische** Kälte (Hauch eines Schneedrachen, etc.) und Eiszauber.

normal verteidigen. Die Macht des Zaubers reicht nicht aus, um ihm zu befehlen, sich widerstandslos töten zu lassen.

Sobald die Wirkung des Zaubers verfliegt, ist das Tier leicht verwirrt und kann sich an nichts erinnern, was es unter dem Einfluss der Magie gemacht hat.

Die Variante **Reichweite** erhöht nicht nur die Entfernung, die das Tier während der Konzentrationsdauer entfernt stehen darf, sondern auch den Abstand, der während der Wirkungsdauer zwischen Zauberer und Tier bestehen darf. Wählt man die Variante **Schutz**, wird nur die erste Probe auf **Magieresistenz** aufgehoben. Alle folgenden darf das Tier normal durchführen.

Tiere beherrschen

Fertigkeit: Beherrschung

Konzentrationsdauer: sofort

Wirkungsdauer: min. KSx30 Minuten

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsbereich: KS Wesen

Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen

Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 10

Kosten: 4

Stabilisieren: nein

Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Die Augen des Tieres werden starr und seine Bewegungen wirken ungenau und abgehackt.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Zauberer allen **natürlichen** Tieren seinen Willen aufzwingen und sie dazu bringen, das zu tun, was er möchte. Es handelt sich hierbei nicht um eine Kommunikation zwischen Zauberer und Tier, sondern vielmehr um eine vollständige Kontrolle über das Wesen, ähnlich einer Fernsteuerung.

Nach Ablauf der **Wirkungsdauer** steht dem Tier eine erneute Probe auf **Magieresistenz** zu, die allerdings um -1 erleichtert wird. Misslingt dieser Wurf, steht der erneut **KSx30 Minuten** unter dem Einfluss des Zaubers und darf die Probe danach nochmals durchführen. Das wiederholt sich so lange, bis der Wurf das erste Mal erfolgreich abgelegt wird. Gelingt die Probe, unabhängig von der Güte, ist der Zauber gebrochen.

Der Zauber endet außerdem **automatisch**, wenn das Tier weniger als die **Halbte** seiner Lebensenergie oder **0 KE** oder **AUS** hat. Verlangt der Zauberer, dass das Ziel sich selbst oder Angehörige seines Rudels bzw. seiner Herde verletzt oder gefährdet, darf es sofort eine FP(Magieresistenz)-1 machen, bei deren Gelingen der Zauber unterbrochen wird. Misslingt der Wurf, muss das Tier den Befehl ausführen. Der Zauber wird außerdem beendet, wenn der **Abstand** zwischen dem Zauberer und seinem Opfer mehr als **20 Meter** beträgt. Ebenso bricht der Effekt, wenn der Zauberer selbst das Tier angreift. Wird das Tier von anderen Wesen angegriffen, wird es sich

Verbergen

Fertigkeit: Magie

Konzentrationsdauer: 10 Minuten

Wirkungsdauer: unendlich

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Mentale Energie: 1+KS

Ankopplung: -

Schutz: -

Min. FS: 6

Kosten: 1

Stabilisieren: -

Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Bis auf die eigentliche Wirkung gibt es keine Effekte, die mit diesem Zauber verbunden sind.

Wirkung

Verbergen wird ausschließlich auf Gegenstände angewandt. Um diese Objekte herum wird das Mana so manipuliert, dass der Blick des Betrachters auf die leere Luft daneben gelenkt wird. Dieses vermittelt den Eindruck, dass der Gegenstand nicht vorhanden sei. Der Zauberer kann diesen Effekt jederzeit rückgängig machen, für ihn ist das Objekt die gesamte Zeit über normal sichtbar.

Der Zauber kann nur auf Gegenstände gewirkt werden, die man mit **einer Hand** festhalten kann. Dieses schließt beispielsweise alle Waffen und fast alle Gebrauchsgegenstände ein, aber keine Schränke oder Tische.

Alle verzauberten Objekte verlieren ihre Form, ihre Masse und ihr Gewicht nicht. Sie benötigen weiterhin ganz normal Platz, wie sie es bräuchten, wenn sie sichtbar wären. Sie werden auch nicht lautlos durch diesen Zauber. Der Effekt von **Verbergen** hält theoretisch unendlich lange an. Der Zauberer muss sich darauf nicht konzentrieren und die Wirkungsdauer nie verlängern. Im Gegensatz zu anderen Zaubern hält der Effekt sogar weiter an, wenn der Zauberer schläft, meditiert oder das Bewusstsein verliert. Einzig sein Tod macht das Objekt wieder sichtbar.

Wird ein verborgenes Objekt jedoch **offensichtlich** benutzt, wird z.B. mit einer verborgenen Waffe angegriffen, bricht der Effekt sofort. Zudem kann die Illusion natürlich

bei einem entsprechenden begründeten Verdacht **durchschat** werden.

Soll der Zauber auf **magische Gegenstände** gewirkt werden, wird die Zauberprobe um +1 erschwert.

Verfluchen

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS+1 Würfe
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 4
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Mit dem Zauber sind keine sichtbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Ein verfluchtes Ziel ist vom Pech getroffen und erhält auf die nächsten **KS+1 Proben** eine Erschwernis von +1.

Mit *Verfluchen* kann man einen bestehenden Segen bannen.

Verlangsamen

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 5+KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Die Ziele des Zaubers scheinen sich in Zeitlupe zu bewegen.

Wirkung

Opfer dieses Zaubers werden in ihrer Bewegung stark eingeschränkt. Sie können nur noch jede **zweite Runde** angreifen. Wesen, die mehr als einen Angriff pro Runde haben, also beispielsweise durch den *Kampf mit zwei Waffen*, müssen ihre Angriffe aus einer Runde auf zwei Runden aufteilen. Das heißt, dass beispielsweise der Angriff mit der Haupthand in der ersten Runde erfolgt und die Nebenhand in der zweiten Runde zuschlägt. Außerdem können sich Opfer nur noch mit **BEW/2** Me-

tern pro Runde fortbewegen.

Da sie aufgrund ihrer Trägheit nicht mehr so gut auf ankommende Schläge reagieren können, erhalten sie zudem noch eine Erschwernis von +1 auf alle **Verteidigungsproben**.

Geistige Kräfte, wie beispielsweise das Wirken von Zaubern, werden durch diesen Spruch nicht beeinträchtigt.

Verunreinigung erkennen

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: -
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 7-KS
Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: -

Effekt

Mit diesem Zauber sind keine bemerkbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Der Zauberer spürt instinktiv, wenn das berührte Wesen oder Objekt verunreinigt ist. Verunreinigungen sind insbesondere **Gifte** und **Krankheitserreger**. Der Zauberer kann also mit diesem Zauber Vergiftungen und Erkrankungen eines Wesens erkennen, er spürt, wenn eine Speise oder Waffe vergiftet ist, ob Wasser schädliche Stoffe in sich hat etc.

Verwirren

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS+1 Runden
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 3+KS
Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Um den Kopf des Opfers schwirren einige glitzernde Energiekugeln.

Wirkung

Das Opfer dieses Zaubers ist völlig verwirrt. Es weiß nicht, was es gerade tun wollten und wo es sich momentan befindet. Es bleibt verunsichert stehen und wird von sich aus keine Handlungen beginnen, sondern sich zurückziehen

und sammeln wollen. Wird es **angegriffen**, verfliegt der Effekt und es wird sich normal verteidigen.

Wird dieser Zauber erfolgreich auf einen **Zauberer** gesprochen, der gerade dabei ist, einen Spruch zu wirken, und erzielt dieser bei seiner Probe auf *Magieresistenz* keine höhere Güte als die des Gegners, verliert er sämtliches Konzentrationsvermögen und muss das Zaubern abbrechen. Er kann danach während der ganzen **Wirkungsdauer** keinen neuen Zauber beginnen.

Zusätzlich zu dieser kurzzeitigen Zauberpause wird durch die abrupte magische Unterbrechung des Zaubervorgangs ein Teil des Erinnerungsvermögens in Mitleidenschaft gezogen, was dafür sorgt, dass der Zauberer den unterbrochenen Zauber erst nach einer **Meditation** wieder wirken kann.

Wegstossen

Fertigkeit: Bewegung

Konzentrationsdauer: sofort

Wirkungsdauer: -

Reichweite: 5 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt

Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: -

Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 12

Kosten: 5

Stabilisieren: nein

Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Die Luft zwischen Zauberer und Ziel scheint von einer gewaltigen Welle durchpflügt zu werden.

Wirkung

Misslingt die FP(Magieresistenz) des Opfers, wird es von der (Druck-)Welle erfasst und **KSx2 Meter** zurückgeschleudert. Misslingt eine anschließende FP(Widerstand), wird es zusätzlich zu Boden geschleudert. Solange das Opfer hierdurch nicht auf einem für es schädlichen Feld landet, erleidet es keinen Schaden, selbst, wenn es gegen eine Wand oder andere massive Hindernisse geschleudert wird.

Wesen, die mehr als **KSx100 Kilogramm** wiegen, können von diesem Zauber nicht bewegt werden.

Wird dieser Zauber auf **Objekte** angewendet, entfällt der Wurf auf *Magieresistenz*. Es können Objekte mit einem Gewicht von maximal **KSx5 Kilogramm** bewegt werden. Steht ein Wesen in der Flugbahn des weggestoßenen Objekts, muss es sich mit einer Probe auf *Ausweichen* gegen das Projektil verteidigen. Wird ein Treffer erzielt, erleidet das Opfer so viele Punkte Schaden, wie das Objekt in **Kilogramm** wiegt.

Wirbelwind

Fertigkeit: Luft

Konzentrationsdauer: 1 Runde

Wirkungsdauer: KSx4 Runden

Reichweite: 40 Meter

Wirkungsbereich: -

Mentale Energie: 6+KSx2

Ankopplung: -

Schutz: Ausweichen

Min. FS: 10 / SW: 4

Kosten: 5

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Im Zielgebiet bildet sich ein kleiner Wirbelsturm, in dessen Innerem kleinere Objekte herumwirbeln.

Wirkung

In den nächsten **KSx4 Runden** kann der *Wirbelsturm* je ein Objekt aus seinem Inneren bis zu **10 Meter** weit auf ein Opfer schleudern. Er sucht sich sein Ziel **zufällig** aus, greift es mit einer Fertigkeitsstufe an, die der **FS** des Zauberers in der Fertigkeit *Luft* entspricht, und richtet dabei **1W6+2 Schaden** an. Dieser Angriff zählt als normaler Fernkampfangriff, kann also nicht auf Wesen gerichtet werden, die direkt neben dem Wirbelsturm stehen, und das Opfer kann nur um +1 erschwert ausweichen.

Selbst wenn sich der Zauberer nicht die ganze Zeit auf seinen Wirbelwind konzentrieren muss, kontrolliert er ihn doch unterbewusst. Dieses sorgt insbesondere dafür, dass keine Ziele angegriffen werden, die zu den **Freunden** des Zauberers zählen. Allerdings reicht die Kontrolle nicht weit genug, als dass der *Wirbelwind* auf freie Schussbahnen achtet. Es kann also auch ein befreundetes Ziel getroffen werden, wenn es im Weg steht.

