

ZauberKünstler

Als sich nach der Dunklen Zeit die Fähigkeit zu zaubern immer weiter verbreitete, begannen viele Gaukler und Schausteller ihre Aufführungen mit magischen Effekten zu unterstützen. Dabei kam es immer wieder zu teilweise verheerenden Unfällen, die vor allem durch die mangelhafte Ausbildung der Künstler entstanden, so dass ihnen der Einsatz von Magie zur Belustigung von den Magiergilden schließlich im Jahre 287 nU. strikt untersagt wurde. Den Magiern war zu dieser Zeit die verspielte Art, mit der die Gaukler ihre Magie anwendeten, schon länger ein Dorn im Auge. Da ihrer Meinung nach die Zauberei eine Wissenschaft ist und mit dem nötigen Ernst und Respekt betrieben werden sollte, kamen ihnen die Unglücke sehr gelegen, um letztlich das Verbot auszusprechen und somit diesen ihrer Meinung nach Schandfleck tilgen zu können.

Findige Nigros, die damals wie heute aufgrund ihrer natürlichen Ausgelassenheit und Fröhlichkeit einen großen Teil der Schausteller ausmachten, ließen sich von diesem Verbot jedoch nicht einschüchtern. Sie begannen, Zaubertechniken zu entwickeln, die speziell den Bedürfnissen eines Bühnenkünstlers angepasst waren. Diese Techniken kombinierten gängige physikalische und physische Spielereien mit einer geringen Nutzung des Manas als Aktivierungsenergie, um einen speziellen Effekt zu erzielen. Im Jahre 312 nU. beantragte die damals führende Entwicklerin dieser Schauzauberei, *Faia vom Nordberg*, die offizielle Anerkennung und Genehmigung ihrer Künste bei zahlreichen Magiergilden. Obwohl die Magier zunächst nicht einwilligen wollten, hatten sie keine haltbaren Argumente gegen eine Zulassung: Die Zauber waren auf ernsthaftem, wissenschaftlichem Wege entwickelt worden und zudem sicherte Faia zu, dass sie ihr Wissen nur an ausgewählte Personen weitergeben würde. Da den Magiern außerdem bewusst war, dass sich die magisch unterstützten Vorführungen nicht nur beim einfachen Volk sondern auch in Adelskreisen hoher Beliebtheit erfreuten und sie sich das Wohlwollen beider Fraktionen nicht verspielen wollten, sprachen sie sich letztlich für eine Genehmigung aus.

In den nun fast 1000 Jahren, die seit der Zulassung vergangen sind, haben sich die ZauberKunststücke, wie sie damals getauft wurden, deutlich verändert. Sie haben sich von ihrer grundlegenden Struktur immer weiter von richtigen Zaubersprüchen entfernt und bilden mittlerweile eine eigenständige Art der Zauberei. Ein Großteil der Entwicklungen, die damals entstanden, um direkt an die Arkanstruktur von Lebewesen angekoppelt zu werden, wurden als zu unkontrollierbar und gefährlich verworfen. Nur wenige und ausgewählte dieser als offensiv empfundenen Wirkungen sind heute noch verfügbar.

Heutzutage wirken die meisten Kunststücke vor allem auf Objekte oder auf den Künstler selbst.

Da ein bloßes Anwenden von Magie für ein Schauspiel viel zu unspektakulär war, wurden die Effekte schon früh mit eindrucksvollen Gesten und Bewegungen kombiniert. Während das reine Aktivieren des Manas damals noch getrennt vom Auftreten des Künstlers und vergleichbar mit Spruchzauberei war, sind heute beide Teile eng miteinander verknüpft. Durch diese Kombination aus physischer und magischer Energie hat die Potenz der ZauberKunststücke im Laufe der Jahrhunderte deutlich zugenommen.

ZauberKünstler und ihre Fähigkeiten sind mittlerweile ein fester Bestandteil von Festen und Feierlichkeiten in allen sozialen Schichten. Die anfängliche Skepsis der Magiergilden ist nahezu völlig verflogen, was nicht zuletzt daran liegt, dass sich ihre Strukturen geändert haben und es heutzutage allgemein deutlich mehr verschiedene Magiearten gibt. Hinzu kommt, dass ZauberKunststücke nicht mehr zur "echten" Magie gezählt werden, sondern vielmehr als intuitive Zauberei gelten. Obwohl sie im Grunde immer noch auf dem Nutzen von Mana basieren, sorgt die langjährige Ausbildung der ZauberKünstler dafür, dass ihnen das Anwenden leicht und spielerisch von der Hand geht. Die Kunststücke gehören bei ihnen einfach zur Persönlichkeit und sind in ihrem Charakter verankert. Zudem werden sie nach wie vor - wie es der Wille Faias war - nur ausgewählten Personen beigebracht. Bei der Ausbildung zum ZauberKünstler geht es nicht nur darum, dem Schüler die Kunststücke beizubringen, sondern ihn auch entsprechend zu sozialisieren und seine Persönlichkeit zu formen. Daher ist eine nachträgliche Ausbildung nicht möglich, sondern kann nur als Kind begonnen werden. Als Folge der während der Ausbildung erfolgten Erziehung sind ZauberKünstler anderer Rassen in ihren Charakterzügen Nigros sehr ähnlich.

Die meisten ZauberKünstler gehören zu Schaustellergruppen, mit denen sie durch die Lande und von Fest zu Fest ziehen. Es gibt jedoch auch zahlreiche ZauberKünstler, die alleine umherziehen oder sich andere Gruppen suchen, denen sie sich anschließen können. Allen ist gemein, dass sie sehr unstet sind und es sie nicht lange an einem Ort hält. Sie werden von Neugier getrieben und freuen sich über jedes neue Publikum. Sie sind oftmals sehr verspielt und können nicht stillsitzen, sondern müssen immer etwas haben, mit dem sie sich beschäftigen können. Sollten sie sich langweilen, kann es durchaus vorkommen, dass sie auch ohne großes Publikum anfangen, ZauberKunststücke durchzuführen - einfach, um sich zu beschäftigen. Generell sitzt ihnen dauerhaft der Schalk im Nacken; sie sind immer zum Scherzen aufge-

legt, können sich einen frechen Kommentar oftmals nicht verkneifen und nehmen die Welt nicht ganz so ernst wie viele andere. Sie sind jedoch auch sensibel genug, um zu wissen, wann sie sich lieber zurückhalten sollten und es besser ist, zu schweigen.

Voraussetzungen

Rassen: Mensch, Nigro

- Akrobatik +1
 - Balancieren*
 - Fallen*
 - Gaukeleien*
 - Seiltechnik*
- Gesellschaft +1
 - Etikette*
 - Musizieren*
 - Schauspielern*
 - Tanzen*
 - Verkleiden*
- Verhandeln +1
 - Empathie*
 - Überreden*
 - Überzeugen*
- Kreativität
 - Kreativität*
- Magie +1
 - Deutung*
 - Gegenstände und Relikte*
- Welt und Länder +1
 - Dämonen und Kulte*
 - Götter und Aspekte*
 - Land und Leute*
 - Sagen und Legenden*
- Selbstbeherrschung -1
- Überleben -1
- Natur -1
- Waffengruppe 1 -1
- Waffengruppe 3 -1

Steigerungen:

- Mentale Energie +2
- Ausdauer +6

Vereinigung: Gemeinschaft

Zauberkünstler verbindet ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl. Ihre kleine Gemeinschaft, die aus ungefähr 500 Mitgliedern besteht, wird vor allem durch die langjährige gemeinsame Ausbildung geprägt, aus der sich oftmals lebenslange Freundschaften entwickeln. Durch regelmäßig stattfindende Treffen in den Ausbildungsschulen wird diese Verbindung aufrecht erhalten und vertieft. Außerdem dienen sie dazu, Kontakte zu Zauberkünstlern zu knüpfen, mit denen man keine gemeinsame Ausbildungszeit verbracht hat.

Aufnahme und Ausbildung

Die Ausbildung zum Zauberkünstler beginnt immer im Kindesalter und erfolgt nur auf Empfehlung eines anderen Zauberkünstlers. Stößt ein Mitglied der Klasse auf seinen Reisen auf ein Kind, das bestimmte Voraussetzungen erfüllt, kann es mit ihm zusammen zu einer der Ausbildungsstätten gehen und das Kind als Schüler vorschlagen. Geeignete Kandidaten sind Kinder, die aufgrund ihres Charakters aus der Menge hervorstechen. Sie müssen ein deutlich gesteigertes Interesse an der Vorführung des Zauberkünstlers haben und ein ernsthaftes Interesse für das zeigen, was er präsentiert. Zauberkünstler sind durch ihre langjährige Erfahrung problemlos in der Lage, dieses besondere Interesse von der üblichen kindlichen Neugier anderer Zuschauer zu unterscheiden.

Erkennt ein Zauberkünstler dieses Interesse, wird er sich eine Weile mit dem Kind beschäftigen (es z.B. in seine Vorführung einbinden) und überprüfen, ob es mindestens eine geringfügige Begabung hat Mana zu nutzen. Sollte diese Überprüfung positiv ausfallen, wird er sich an die Eltern wenden und ihnen den Vorschlag unterbreiten, das Kind in die Ausbildung zum Zauberkünstler zu geben. Viele Eltern sind von diesem Vorschlag alles andere als begeistert. Zum einen möchten sie in den meisten Fällen ihr Kind nur ungern weggeben und zum anderen ist das Leben des Kindes oftmals schon geplant und beinhaltet normalerweise nicht die Ausbildung zum umherziehenden Schausteller, sondern das Lernen eines "richtigen" Berufes. Dennoch gibt es immer wieder Eltern, die zustimmen. Da Zauberkünstler nur Kinder ausbilden, die sich freiwillig zu diesem Schritt entschieden haben, muss nach den Eltern auch das Kind zustimmen und von sich aus erklären, dass es die Ausbildung wünscht. Menschlichen Kindern wird diese Eigenständigkeit ab einem Alter von 8 Jahren zugesprochen, Nigros sollten mindestens 15 Jahre alt sein.

Kinder anderer Rassen können theoretisch auch zum Zauberkünstler ausgebildet werden, ihnen fehlt jedoch oft die natürliche Fröhlichkeit, Verspieltheit oder Beweglichkeit, die sie für die Ausbildung mitbringen müssten. Sollte ein Kind jedoch aus der Norm seiner Rasse herausfallen, spricht nichts gegen eine Empfehlung. In der Regel hat es der entsprechende Zauberkünstler in solchen Fällen sogar deutlich leichter, die Eltern zu überzeugen, ihr Kind wegzugeben.

Stimmen sowohl die Eltern als auch das Kind einer Ausbildung zu, wird es in eine der beiden Ausbildungsstätten für Zauberkünstler gebracht. Nigros verbringen ihre Lehrzeit in Nigill auf Daktia, Menschen (und andere Rassen) in Farness' Hauptstadt. Der empfehlende Zauberkünstler übernimmt in der gesamten Ausbildungszeit die Rolle eines Paten und fungiert auch als Elternersatz. Er wohnt mit seinem Schützling zusammen und muss sich um den Heranwachsenden kümmern sowie ihn betreuen. Den eigentlichen Unterricht hingegen übernehmen spezielle Lehrer.

In der sehr praktisch orientierten Ausbildung lernt der Schüler alle Fähigkeiten, die er benötigt, um eine anspruchsvolle Bühnenvorstellung zu bestreiten. Dazu gehören nicht nur gängige Gauklerfertigkeiten, sondern auch das

angemessene Verhalten in unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten und umfassende rhetorische Kenntnisse, mit denen er das Publikum in seinen Bann ziehen kann. Er lernt zahlreiche Sagen und Legenden kennen, kann sie fesselnd erzählen und in seine Vorführung einflechten. Und natürlich werden ihm während der Ausbildung die ersten magischen Zauberkunststücke beigebracht.

Neben diesen Fertigkeiten wird der Schüler entsprechend den Vorstellungen der Zauberkünstler erzogen. Ziel ist es, eine gut gelaunte, freundliche und fröhliche Persönlichkeit zu formen, die das Leben nicht ganz so ernst nimmt und sich lieber auf positive als auf negative Dinge konzentriert. Zeigt sich während der Ausbildung eine nicht gewünschte Ausrichtung des Charakters, kann der Schüler vorzeitig entlassen und zu seinen Eltern zurückgeschickt werden.

Werden alle Hürden der Ausbildung genommen und entwickelt sich der Schüler in die gewünschte Richtung, kann er nach 10 Jahren eine Abschlussprüfung ablegen. Er muss hierfür vor allen Lehrern und Schülern der gesamten Schule seine erste eigene Vorstellung geben. Konnte der Auftritt die Anwesenden begeistern, gilt die Prüfung als bestanden und dem Schüler wird sein Umhang überreicht (s. Erkennungszeichen).

Verbreitung

Da sich Schaustellergruppen vorwiegend in Ländern aufhalten, in denen regelmäßig Feste stattfinden, bei denen sie auftreten können, findet man Zauberkünstler insbesondere in allen Ländern Divarras und auf Daktia. Seltener halten sie sich in Finthra, Hult Ha Yak, Inrida und Skae Bara auf. Alle anderen Länder werden von ihnen normalerweise nicht besucht, da sie dort auf zu viele Einschränkungen oder zu undankbares Publikum stoßen. Für Gruppen von Schaustellern, die von ihrem Gewerbe leben, lohnen sich diese Länder einfach nicht. Gehören Zauberkünstler jedoch nicht zu einer festen Gruppe, kann man sie in nahezu jedem Land Samyras antreffen. Viele von ihnen werden von Neugier und Abenteuerlust getrieben und versuchen das Publikum an den entferntesten Orten zu erfreuen.

Hierarchie

In der Gemeinschaft der Zauberkünstler gibt es keine Rangfolge. Sobald die Prüfung abgelegt wurde, ist man mit allen anderen gleichgestellt und niemand genießt besondere Privilegien. Mit steigendem Rang nimmt aber natürlich die Bekanntheit des Künstlers zu und entsprechend wird ihm mit mehr Respekt unter seinesgleichen begegnet. Daher entspricht der Rang eines Charakters ungefähr seiner Stellung in der Gemeinschaft.

Erkennungszeichen

Zauberkünstler bekommen nach Bestehen ihrer Abschlussprüfung einen Umhang überreicht, der in der Gemeinschaft als Mantel des Zaubers bezeichnet wird. Er ist aus zwei Lagen Stoff gefertigt und hat einen hohen Kragen. Die Farbe der Innenseite kann vom Schüler frei gewählt werden (üblich ist eine dunkle Farbe bis hin zu Schwarz), während sich die äußere Stoffschicht je nach Erfahrungsstand in den Farben des Regenbogens wandelt. Bei neuen Zauberkünstlern beginnt die Färbung bei Rot und wandelt sich im Laufe der Zeit in einem fließenden und stufenlosen Übergang über Gelb (Rang 3), Grün (Rang 6) und Blau (Rang 9) hin zu Violett (Rang 12). Der Mantel ist hochmagisch und nahezu unzerstörbar. Auf ihn wirkt eine dauerhafte Form des Zauberkunststücks Reinigen, was es unmöglich macht, ihn zu verschmutzen. Die Farbveränderung basiert auf Färben, ist jedoch eng mit dem Träger verbunden. Außerdem kann auf Wunsch des Schülers eine abgewandelte Form von Struktur in ihn eingearbeitet werden, damit sich der Umhang nicht wie normaler Stoff anfühlt. Wird der Mantel von einer anderen Person getragen, hat er keinerlei magische Eigenschaften; seine äußere Stofflage nimmt hierbei eine weiße Farbe an.

Anhand dieses Kleidungsstücks sind Zauberkünstler auch von Außenstehenden problemlos zu erkennen. Aufgrund der recht großen Bekanntheit der Klasse durch ihre ständigen Auftritte in der Öffentlichkeit, können die meisten Bewohner anhand der Färbung erkennen, wie erfahren ein Zauberkünstler ist.

Wichtige Tage

Die 17. Spinne 459 nU. war der Todestag von Faia vom Nordberg, der Begründerin der Zauberkünstler. Ihr letzter Wunsch auf dem Sterbebett - mit einem für sie typischen Lächeln auf dem Gesicht - war, dass man nicht um sie trauern solle. Stattdessen sollte die gute Laune, die ihr ständiger Begleiter gewesen war, in die Herzen der Bewohner Samyras gebracht werden. Sie wünschte sich, dass ein riesiger Berg aus Süßigkeiten in der Stadt aufgeschüttet werden sollte, von dem sich jeder bedienen durfte. Mehr als 500 Jahre nach ihrem Tod werden zwar keine Zuckerberge mehr errichtet, allerdings sehen die Zauberkünstler es an diesem Tag als ihre Aufgabe, jeden Bewohner Samyras, den sie treffen, mit Süßigkeiten zu beschenken und ihm ein Lächeln auf das Gesicht zu zaubern.

Am 22. Frosch jeden Jahres findet in den beiden Schulen der Zauberkünstler eine Feier zum Gedenken an Faia vom Nordberg statt. An diesem Tage kam sie im Jahre 312 nU. mit der Genehmigung der Magiergilden zurück nach Hause. In Nigill wird das Gedenken an sie im kleinen Kreise gefeiert. Die Schule in Farness hingegen organisiert auf dem Marktplatz der Stadt ein großes Spektakel, zu dem jeder herzlichst eingeladen ist. Hier präsentieren nicht nur die Zauberkünstler ihr Können, sondern auch zahlreiche andere Schausteller. Außerdem lockt die Veranstaltung Händler aus der gesamten Umgebung an, die versuchen ihre Waren an den Mann zu bringen.

Viele Zauberkünstler nutzen diesen Tag, um ihre Schulen wieder zu besuchen und ihre alten Kameraden zu treffen, sich mit ihren ehemaligen Lehrern auszutauschen sowie ihre neuen Vorstellungen zu präsentieren.

Pflichten

Die Gemeinschaft der Zauberkünstler hat nahezu keine Pflichten, die sie ihren Mitgliedern auferlegen. Es gibt nur zwei Regeln, die jedes Mitglied der Klasse befolgen muss: "Richte keinen Schaden mit deinen Kunststücken an!" und "Verschleierte dein Können nicht!".

Zauberkünstler verpflichten sich dazu, ihre Kunststücke nur zur Unterhaltung einzusetzen und niemals, um Schaden anzurichten - unabhängig ob es Personen- oder Sachschaden ist. Als Schaden wird in diesem Zusammenhang auch eine Rufschädigung oder Zurschaustellung angesehen.

Zudem dürfen sie auf der Bühne für ihren Auftritt nur ihre Kunststücke und ihre Klassenfertigkeiten einsetzen. Als Verschleiern ihres Könnens empfinden sie den Einsatz von beispielsweise herkömmlicher Spruchzauberei oder anderen Fähigkeiten, die ihr eigentliches Talent verfälschen würden.

Verstößt ein Zauberkünstler bewusst gegen diese Regeln, wird er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. Da die Färbung seines Umhangs direkt an seine Persönlichkeit geknüpft ist, verfärbt dieser sich nahezu augenblicklich nach einem Verstoß schwarz und behält diese Farbe dauerhaft. Außerdem verliert er alle anderen magischen Eigenschaften.

Vorzüge

Zauberkünstler und ihre Darbietungen sind gern gesehene Unterhaltung. Daher unterliegen die Zauberkunststücke nicht den Einschränkungen, die einige Länder bei der Anwendung von Magie aussprechen. Trägt der Charakter seinen Mantel und gibt sich dadurch als Angehöriger der Klasse zu erkennen, darf er seine Kunststücke jederzeit in der Öffentlichkeit und an nahezu jedem Ort einsetzen, solange er nicht darum gebeten wurde, es zu unterlassen.

Zauberkünstler sind aufgrund ihrer jahrelangen Ausbildung die einzige Klasse, die Zauberkunststücke erlernen kann. Alle anderen Charaktere und selbst die begabtesten Zauberer scheitern schon an den Grundmechaniken.

Zauberkunststücke

Zauberkunststücke sind eine spezielle Form der Magie, die nur Zauberkünstlern zugänglich ist. Sie basiert oftmals auf einfachen Zaubertricks, wird jedoch mit dem Einsatz einer kleinen Menge Mana kombiniert, um eine besondere und gesteigerte Wirkung zu erzielen. Sie ist eigentlich dafür gedacht, auf einer Bühne vor Publikum aufgeführt zu werden und als homogener Teil des Auftritts mit den restlichen Teilen der Darbietung zu verschmelzen.

Zauberkunststücke sind in 5 Schwierigkeitsstufen eingeteilt, den so genannten **Akten**. Die Bezeichnung basiert auf dem Aufbau eines Auftritts, den Zauberkünstler wie im Theater in Akte aufteilen. Je höher der Akt, also je weiter die Vorstellung fortgeschritten ist, desto spektakulärer, umfangreicher und komplizierter werden die Effekte. Dementsprechend sind Kunststücke höherer Akte schwerer zu erlernen.

Alle Zauberkunststücke sind mit den für Bühnenzaubern typischen geheimnisvollen, theatralischen Gesten verbunden. Sie benötigen diese physische Komponente, um aktiviert zu werden, und müssen auch abseits der Bühne mit ihnen verknüpft werden. Damit sie gewirkt werden können, muss der Zauberkünstler sich entsprechend ungehindert bewegen können.

Da es sich bei den Kunststücken nicht um das Formen von Mana handelt, sondern primär um Bewegungsabläu-

fe, basieren sie auf der Fertigkeit **Gaukeleien**. Gegen diese Fertigkeit würfelt der Spieler, wenn sein Charakter ein Zauberkunststück anwenden möchte.

Zauberkunststücke wirken immer auf ein Objekt oder ein Wesen. Wenn nicht anders angegeben, darf das Ziel nicht schwerer als der **Rang des Künstlers in Kilogramm** sein.

Bei manchen Kunststücken wird als Wirkungsbereich **1 Zuschauer** angegeben. Diese Angabe beschreibt ein humanoides, intelligentes Wesen - also eine Person, die üblicherweise zum Publikum von Zauberkünstlern gehört. Exakter ausgedrückt hat es eine Größe zwischen 75 Zentimetern und 2,5 Metern und ein Gewicht zwischen 30 und 200 Kilogramm.

Alle Kunststücke, die auf ein Wesen oder einen Zuschauer wirken, kann der Zauberkünstler auch auf sich selbst anwenden.

Da die Kunststücke wie die meisten einfachen Zaubertricks auf einem gezielten Lenken der Aufmerksamkeit basieren, entfalten sie ihre Wirkung nur, wenn die Zuschauer nicht abgelenkt sind. Beim Wirken außerhalb eines Kampfes, beispielsweise bei einem öffentlichen Auftritt vor Publikum, wird davon ausgegangen, dass dieses der Fall ist. Im Kampf oder in anderen Situationen, wo viele andere Dinge die Aufmerksamkeit des potentiellen Zieles ablenken, muss der Zauberkünstler zunächst

dafür sorgen, dass er die benötigte Aufmerksamkeit von seinem Gegenüber erhält (s.u.).

Im Gegensatz zu anderer Magie reicht es einem Zauberkünstler, wenn er das zu verzaubernde Objekt oder Wesen fühlen kann. Er ist nicht darauf angewiesen, es zu sehen. Es handelt sich hierbei nicht um ein physisches Berühren, sondern eher um eine Wahrnehmung der Energie des Objekts, die auch auf Entfernung wirkt. Sobald das Ziel jedoch mehr als **Rang Meter** vom Künstler entfernt steht, ist er darauf angewiesen, es sehen zu können. Die Entfernung zwischen Zauberkünstler und zu verzauberndem Objekt bzw. Wesen darf in diesem Falle maximal den **doppelten Rang** des Künstlers in Metern betragen.

Die angegebenen Entfernungen dürfen während der gesamten Wirkungsdauer nicht überschritten werden. Wird der Abstand zwischen Ziel und Künstler größer, endet das Kunststück vorzeitig.

Die **Wirkungsdauer** von Kunststücken ist abhängig von der Erfahrung des Zauberkünstlers und beträgt seinen **Rang x2 Runden**. Er kann die Wirkungsdauer jederzeit mit einem bloßen Gedanken beenden. Will er sie verlängern, kann er nach Ablauf der anfänglichen Wirkungsdauer **AUS** in Höhe des **doppelten Aktes** investieren, um das Kunststück 30 Sekunden (6 Runden) länger wirken zu lassen. Er kann dadurch eine beliebig lange Wirkungsdauer erreichen, solange er Ausdauer hat - eine erneute Probe ist für diese Verlängerung nicht notwendig.

Gegen Kunststücke, die auf einen Zuschauer wirken und ihm aufgezwungen wurden, kann sich das Ziel mit einer FP(Kreativität) wehren. Ebenso kann es sich wehren, wenn ein Kunststück auf ein Objekt gewirkt werden soll, das es in der Hand hält.

Wird eine **höhere Güte** erreicht als die des Zauberkünstlers, entfaltet das Kunststück keine Wirkung; es wurde als Trick durchschaut.

Ist der Wurf auf Kreativität erfolgreich, erzielt aber nur eine **niedrigere Güte** als die des Zauberkünstlers, hat das Ziel Verdacht geschöpft, dass es sich nur um einen Trick handelt. Das Kunststück wirkt nur halb so lang wie normal (also nur Rang Runden) und kann nicht verlängert werden.

Der Zauberkünstler muss sich in keiner Weise auf seine wirkenden Kunststücke konzentrieren, selbst wenn er sie mit Ausdauer verlängert. Solange er genug Ausdauer hat, kann er also eine nahezu unbegrenzte Anzahl an Kunststücken gleichzeitig aktiv halten.

Wie normale Zaubersprüche enden auch Kunststücke, wenn der Zauberkünstler schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Um ein Kunststück im Kampf wirken zu können, darf sich der Zauberkünstler in der **Bewegungsphase** nicht bewegen. Er nutzt diese Zeit, um die nötigen Gesten und Bewegungen durchzuführen, die er zur Aktivierung des Kunststücks benötigt.

In der Handlungsphase wirkt das Kunststück dann zeitgleich mit den **Sofortzaubern**, wenn dem Künstler eine FP(Gaukeleien) gelingt. Er zahlt für die Aktivierung der magischen Energien **ME** in Höhe des Aktes des Zauberkunststückes.

Damit der Zauberkünstler seine Kunststücke innerhalb einer Kampfrunde auf einen Zuschauer durchführen kann, muss er zunächst mit einer so genannten **Ablenkung** die Aufmerksamkeit seines Zieles erwecken. Bei einer Ablenkung handelt es sich um ein Kunststück aus normaler Weise dem ersten Akt, das geringfügig modifiziert ausgeführt die Aufmerksamkeit eines Zieles auf den Zauberkünstler lenken kann. Welche Zauberkunststücke dafür geeignet sind, findet man in den Beschreibungen der Tricks.

Damit eine Ablenkung durchgeführt werden kann, muss sich das Ziel im **Blickfeld** des Zauberkünstlers befinden und maximal **Rang Meter** entfernt sein.

Gelingt das Kunststück, also führt die Probe auf Gaukeleien zu einem Erfolg, und misslingt dem Ziel eine FP(*Selbstbeherrschung), wird es gezwungen, seine Aufmerksamkeit auf den Zauberkünstler zu lenken.

Die Ablenkung hält maximal **Rang x2 Runden**. Das bezauberte Opfer wird seine momentane Handlung einstellen, mit neugierigem Interesse verfolgen, was der Zauberkünstler macht, und keinerlei Aggressionen ihm gegenüber empfinden (ihn also in keinem Falle angreifen). In dieser Zeit kann der Zauberkünstler andere Kunststücke auf das Ziel wirken.

Die Konzentration des Opfers auf den Zauberkünstler endet vorzeitig, wenn ein Kunststück erfolgreich auf es gewirkt wurde oder wenn sich der Künstler mehr als **Rang Meter** von ihm entfernt. Außerdem endet die Ablenkung, wenn der Zauberkünstler versucht, die Aufmerksamkeit eines anderen Zieles auf sich zu ziehen. Egal ob dieses erfolgreich ist, wird das erste Opfer freigegeben. Entschließt sich ein am Kampf beteiligtes Wesen, das abgelenkte Ziel anzugreifen (unabhängig ob mit Waffen oder Zaubern), wird es seine Aufmerksamkeit sofort auf die Gefahr lenken. Es darf sich also normal verteidigen und gegebenenfalls selbst angreifen.

Hat ein Charakter die Klasse des Zauberkünstlers gewählt, hat er während seiner Ausbildung schon einige Zauberkunststücke gelernt. Er erhält bei der Charakter-Erschaffung Punkte in Höhe der **Hälfte seiner FS Gaukeleien**. Mit diesen Punkten darf er Kunststücke des ersten Aktes lernen. Sollte er mehr Punkte bekommen als es Kunststücke des ersten Aktes gibt oder möchte er nicht alle Punkte ausgeben, kann er den Überschuss für später aufsparen, um weitere Tricks zu lernen (s.u.).

Um neue Kunststücke zu lernen, gibt es zwei Möglichkeiten. In beiden Fällen muss der Zauberkünstler für das Lernen eines neuen Kunststücks mindestens einen **Rang** erreicht haben, der dem **Akt** entspricht. Ihm stehen also erst ab Rang 5 alle Zauberkunststücke zur Auswahl.

Der Künstler kann zum einen in einer der beiden Ausbildungsstätten zu einem Lehrmeister gehen und von diesem lernen. Das Lernen beim **Lehrmeister** folgt den gleichen Regeln wie das Lernen von Zaubersprüchen. Der Charakter zahlt **AP** in Höhe des **zehnfachen Aktes**, die übliche Menge an Zinn (vgl. GRW 360) und benötigt entsprechend der aufgebrauchten AP eine gewisse Zeit.

Er kann zum anderen versuchen, die gängigen Kunststücke selbst herzuleiten und zu reproduzieren. Hierfür erhält er bei jedem Rangaufstieg Punkte in Höhe seines neuen Ranges. Mit diesen (und eventuell übrig gebliebenen Punkten aus der Charakter-Erschaffung oder vorher-

rigen Rängen) kann er versuchen, in einer Art **Selbststudium** ein Zauberkunststück zu erlernen. Investiert er Punkte in Höhe des Aktes, darf er je eine Probe auf *Gaukeleien* und *Kreativität* werfen. Beide Fertigungsstufen werden für diese Proben um den Akt des Kunststücks reduziert.

Der Spieler muss für beide Proben insgesamt so viele **Würfel** benutzen wie der Akt des Kunststücks beträgt (mindestens aber 1 Würfel pro Probe). Wie er die Anzahl der Würfel auf die beiden Proben verteilt, kann er selbst entscheiden.

Zeigt ein Würfel eine 1, kann damit ein eventueller Misserfolg eines anderen Würfels aufgehoben werden. Fällt hingegen eine 20, gelten beide Proben automatisch als misslungen. Werden beide Würfel erfolgreich abgelegt, hat der Zauberkünstler den neuen Trick gelernt.

Er zahlt hierfür **keine AP** und kein Lehrgeld. Er muss lediglich die Lebenshaltungskosten für die Trainingszeit, die so viele Tage wie der Akt des Kunststücks dauert, aufbringen.

Unabhängig vom Erfolg der Proben verbraucht er für den Lernversuch die investierten Punkte und benötigt die angegebene Zeit.

Lili ist auf Rang 4 aufgestiegen und möchte Tierisches Handeln lernen. Da sie sehr weit von der nächsten Schule ihrer Klasse entfernt ist, versucht sie im Selbststudium das nötige Wissen herzuleiten. Ihre Werte in Gaukeleien und Kreativität liegen bei 17 und 14. Da Tierisches Handeln im vierten Akt ist, werden beide Werte um 4 Punkte reduziert und liegen dadurch nur noch bei 13 und 10. Die beiden folgenden Proben muss die Spielerin mit insgesamt 4 Würfeln durchführen. Sie entscheidet sich dafür, die Probe auf Gaukeleien mit 3 Würfeln durchzuführen und die FP(Kreativität) nur mit einem. Die Probe auf Kreativität zeigt eine 13 - misslungen. Trotzdem würfelt die Spielerin auch die Probe auf Gaukeleien und hat Glück: Die Ergebnisse der drei Würfel sind 1, 5 und 9. Durch die 1 kann Scadia ihre mangelnde Kreativität ausgleichen und das Selbststudium doch noch zum Erfolg führen!

Sie hat anschließend Tierisches Handeln erlernt und dafür 4 Punkte verbraucht. Außerdem hat sie 4 Tage Zeit im Selbststudium verbracht und muss entsprechend 8 Zinn Lebenshaltungskosten zahlen.

Erster Akt

Blumenstrauß

Wirkungsdauer: unendlich

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Dieses Kunststück lässt einen Strauß frischer Blumen in der Hand des Künstlers entstehen. In dem Strauß befinden sich so viele Blumen wie der Rang des Zauberkünstlers beträgt. Er kann sich jedoch auch entscheiden, weniger erscheinen zu lassen. Die Blumen sind im Gegensatz zum üblichen Taschenspielertrick echt. Wo sie herkommen, ist bis heute nicht endgültig geklärt. Wie normale Blumen gehen sie nach einer Zeitspanne von wenigen Tagen ein und vertrocknen.

Blumenstrauß kann als **Ablenkung** benutzt werden, indem der Künstler während des Wirkens festlegt, für wen der Blumenstrauß gedacht ist. Diese Person wird ihm anschließend seine Aufmerksamkeit schenken.

Färben

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Mit *Färben* kann der Zauberkünstler ein Objekt oder Wesen für die Dauer der Wirkung mit einer von ihm frei gewählten Farbe belegen. Bei Wesen werden alle Gegenstände, die es bei sich trägt oder in der Hand hält ebenfalls gefärbt. Legt das Ziel einen Gegenstand ab, nimmt er wieder seine natürliche Farbe an. Berührt es ein Objekt, wechselt dieses augenblicklich die Farbe und behält sie für die Dauer des Kontakts bei.

Berührt ein gefärbtes Ziel ein Objekt oder Wesen auf dem ebenfalls das Kunststück wirkt, vermischen sich die Farben für die Dauer des Kontakts.

Färben kann als **Ablenkung** genutzt werden, wenn das Kunststück auf das entsprechende Opfer angewandt wird.

Münze

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Ähnlich wie bei *Blumenstrauß* erscheint in der Hand des Zauberkünstlers wie aus dem Nichts eine Zinnmünze. Das Kunststück wird jedoch auf ein Zielwesen gewirkt, aus dessen Besitz die Münze stammt. Trägt es kein Geld bei sich oder haben die Münzen nicht mindestens den Gesamtwert einer Zinnmünze, zeigt der Trick keine Wirkung. Besteht die Barschaft aus kleineren Münzen (Kupfer oder Silber), verschwinden Münzen im Wert von einer Zinnmünze aus dem Beutel des Ziels und verwandeln sich in die Zinnmünze in der Hand des Zauberkünstlers. Hat das Ziel nur Duranmünzen dabei, wird eine der Münzen in Zinnmünzen zerlegt und der Künstler hält eine davon in der Hand. Einzig auf Währungsdiamanten zeigt das Kunststück keine Wirkung.

Die Umwandlung in eine Zinnmünze kann nicht wieder rückgängig gemacht werden. Üblicherweise wird die Münze spätestens nach Abschluss der Vorstellung an das Opfer zurückgegeben. Dass ein Opfer beklaut wird, gilt als schlechte Kunst und ist unter Zauberkünstlern verpönt und verachtet. Viele Zuschauer schenken die Münze aber oftmals dem Künstler als Trinkgeld.

Mit einer blitzenden Münze kann nahezu jeder **abgeleckt** werden. Daher ist es naheliegend, dass dieses Kunststück die Aufmerksamkeit eines Opfers auf den Zauberkünstler lenken kann.

Nackt

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Während der Wirkungsdauer verschwindet sämtliche Kleidung, die das Opfer trägt. Die Kleidung wird nicht einfach unsichtbar, sondern ist wirklich komplett verschwunden und in keinster Weise aufzufinden. Endet das Kunststück, trägt der Zuschauer die Kleidung wie zuvor am Körper.

Mit diesem Kunststück gehen Zauberkünstler sehr sensibel um. Normalerweise wird es nur auf Ziele gewirkt, die sich damit einverstanden erklären. In unteren Bevölkerungsschichten kann es recht bedenkenlos angewendet werden, aber je höher der Stand, desto empfindlicher reagieren die Betroffenen darauf. Einen König z.B. plötzlich nackt vor seinen Untertanen stehen zu lassen, widerspricht nicht nur den Grundsätzen und ehernen Regeln der Zauberkünstler, sondern kann auch mit teilweise sehr harten Strafen geahndet werden. Daher sollte der Einsatz dieses Kunststückes mit Bedacht geplant werden.

Reinigen

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Zuschauer

Reinigen sorgt dafür, dass ein Objekt während der Wirkungsdauer wie frisch gesäubert wirkt und verhindert gleichzeitig, dass es beschmutzt werden kann.

Wird das Kunststück auf einen Zuschauer angewandt, kann er dadurch verschönert werden. Narben verschwinden, Haare glänzen, die Kleidung wird sauber und gepflegt etc.

Nach Ablauf des Kunststücks nimmt das Ziel seinen ursprünglichen Zustand wieder an.

Eine abgewandelte, dauerhafte Form dieses Kunststücks wirkt auf den *Mantel des Zaubers*, den jeder Zauberkünstler nach Bestehen seiner Abschlussprüfung erhält.

Stimme kopieren

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Während der Wirkungsdauer kann der Zauberkünstler mit jeder beliebigen Stimme sprechen, die er schon einmal gehört hat. Es reicht ihm ein einziges Wort, um sämtliche Nuancen der Stimme zu kopieren: Stimmlage, Betonung, Sprechgeschwindigkeit, eventuelle Sprachfehler.

Obwohl es verlockend ist, vermeiden die meisten Zauberkünstler das Kopieren von Stimmen hoher Persönlichkeiten. Zwar ist das einfache Volk begeistert von Parodien ihrer Herrscher, diese wiederum sehen es jedoch nicht gern, wenn man sie in die Lächerlichkeit zieht. Auch bei diesem Zauberkunststück muss gut durchdacht werden, wie es eingesetzt wird.

Kopiert man die Stimme eines potentiellen Opfers, wird dieses eher verwirrt als neugierig seine Aufmerksamkeit auf den Zauberkünstler lenken, wenn dieser sein Ziel mit dessen eigenen Stimme anspricht. Das Kunststück kann also als **Ablenkung** dienen.

Struktur

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Struktur sorgt dafür, dass sich das Material eines Objektes anders anfühlt als normal. Dem Zauberkünstler stehen hierbei nahezu alle Stoffe zur Verfügung: Hölzer, Steine, Metalle und Stoffe jeder Art sowie jeder andere natürliche und künstliche Werkstoff.

Unempfindlichkeit

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Dieses Kunststück macht den Zauberkünstler während der Wirkungsdauer unempfindlich gegen Schmerzen und immun gegen leichte Verwundungen. Es wird auf der Bühne genutzt, um beispielsweise über glühende Kohlen oder Scherben zu laufen oder sich auf ein Nagelbett zu legen. Alle Schäden müssen vorhersehbar sein und langsam eintreten, damit der Zauberkünstler sich darauf einstellen kann. Unempfindlichkeit ist insbesondere nicht im Kampf einsetzbar, um sich gegen Verletzungen zu schützen - diese Schäden kommen immer plötzlich und unberechenbar.

Wird das Kunststück abseits der Bühne genutzt, um potentiell gefährliche Umgebungen zu passieren, kann der Zauberkünstler Schäden ignorieren, die maximal Rang/2 LE oder KE betragen. Der Charakter darf sich maximal einen Meter pro Runde bewegen, andernfalls gilt der Schaden als zu plötzlich eingetreten. Er muss sich in solchen extremen Situationen voll auf das Kunststück konzentrieren und kann außer einer langsamen Bewegung keine anderen Handlungen durchführen.

Das Kunststück schützt den Charakter sowohl auf der Bühne als auch anderswo nur gegen äußere Verletzungen. Die Wirkung von beispielsweise Giften kann er damit nicht umgehen.

Verschmutzen

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Verschmutzen lässt ein Objekt oder Wesen während der Wirkungsdauer immer dreckig erscheinen. Die Art der Verschmutzung kann der Zauberkünstler während des Wirkens festlegen. So sehr man sich auch bemüht, das Ziel des Kunststücks lässt sich einfach nicht säubern. Endet die Wirkungsdauer, kehrt es in seinen ursprünglichen Zustand zurück.

Verschmutzt der Künstler ein Opfer und macht sich lautstark über den Dreck lustig, ist ihm die Aufmerksamkeit des Zieles sicher. Dieses Kunststück kann daher als **Ablenkung** genutzt werden.

Zweiter Akt

Ballon

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Das Ziel des Kunststücks wird kugelförmig aufgeblasen und schwebt wie ein Ballon in die Luft. Eventuell getragene Kleidung verformt sich ebenfalls und reißt nicht durch die neue Körperform des Trägers.

Der Ballon steigt auf eine Höhe von Rang+5 Metern, sofern er nicht von einem Hindernis aufgehalten wird, und wird dort - sanft im Wind schaukelnd - verbleiben, selbst wenn sich kein Lüftchen regt oder ein Sturm wütet.

Opfer des Kunststücks können sich aufgrund ihrer neuen Körperform nur noch eingeschränkt bewegen und dürfen daher weder angreifen noch sich verteidigen. Sie sind jedoch weiterhin in der Lage Zauber zu wirken. Sie können sich jedoch nicht drehen, um beispielsweise Ziele zu erfassen, die sich hinter ihnen befinden.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer nimmt das verzauberte Wesen oder Objekt innerhalb einer Runde seine ursprüngliche Gestalt an und sinkt währenddessen sanft zu Boden.

Das Kunststück endet vorzeitig, wenn das Ziel Schaden erleidet. In diesem Falle stürzt es zu Boden und erleidet entsprechenden Sturzschaden.

Bauchreden

Wirkungsbereich: -

Mit Hilfe dieses Kunststücks kann der Zauberer seine Stimme von einem beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite erklingen lassen. Er muss hierfür selber nicht sprechen, es reicht, wenn er die Sätze denkt. Er kann während der Wirkungsdauer jede Runde den Ort, von dem aus seine Stimme erscheint, beliebig wechseln, ohne das Kunststück jedes Mal neu wirken zu müssen.

Entflammen

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Das Zielobjekt oder -wesen wird von Flammen umschlossen. Das Feuer erreicht eine Höhe von maximal Rang x10 Zentimetern. Der Zauberkünstler kann sich bis zu dieser maximalen Höhe entscheiden, wie hoch die Flammen schlagen sollen. Das Feuer strahlt eine seiner Größe entsprechende Wärme aus und kann bei direktem Kontakt zu Verbrennungen führen (Rang KE Schaden), springt aber nicht auf andere Objekte über. Ebenso wird das Objekt oder Wesen, das in Flammen steht, nicht vom Feuer in Mitleidenschaft gezogen.

Gewicht

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Das Objekt wird extrem schwer und kann mit bloßer Muskelkraft kaum noch bewegt werden. Sein Gewicht beträgt so viele Tonnen wie der Rang des Zauberkünstlers. Es wird durch sein Gewicht jedoch keinen Schaden anrichten, bricht also beispielsweise nicht durch die Bühnenbretter oder zerstört andere Gegenstände, auf denen es eventuell liegt.

Kälte

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Das Objekt oder Wesen wird extrem kalt und senkt in einem kleinen Umkreis (Rang/2 Meter) um es herum die Temperatur um $15 + \text{Rang} \times 5$ Grad. Wird es ohne ausreichenden Schutz (z.B. Fellhandschuhe) berührt, erleidet man einen leichten Kältebrand (Rang KE Schaden). Um es herum entsteht ein kalter, dichter, weißer Nebel, der langsam zu Boden sinkt und sich dort ausbreitet. Verzauberte Wesen werden durch die Kälte nicht in Mitleidenschaft gezogen.

Leichtigkeit

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Während der Wirkungsdauer sinkt das Gewicht des Objektes auf wenige Gramm. Im Gegensatz zu anderen Kunststücken kann Leichtigkeit nur auf Objekte angewendet werden, die so schwer sind, dass der Zauberkünstler sie normalerweise nicht bewegen könnte. Sie dürfen jedoch ein Gewicht von Rang Tonnen nicht überschreiten.

Nahrung verändern

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Mit diesem Kunststück kann der Zustand von Nahrung verändert werden. Der Zauberkünstler kann sie auffrischen, verderben, nach Belieben würzen oder ähnliches. Kann ein Nahrungsmittel nicht als einzelnes Objekt festgelegt werden (z.B. Flüssigkeiten), wirkt das Kunststück auf eine Menge mit dem maximalen Gewicht, das durch den Rang des Zauberkünstlers festgelegt wird.

Dritter Akt

Glätten

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Das verzauberte Objekt wird extrem glatt. Was man auch versucht, es wird einem immer aus den Händen gleiten. Einzig der Zauberkünstler selbst kann es greifen und festhalten.

Schrumpfen

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Das verzauberte Objekt oder Wesen schrumpft je nach Erfahrung des Zauberkünstlers innerhalb einer Runde auf ein Bruchteil seiner Körpergröße. Die maximale Verkleinerung ist $1/\text{Rang}$ der normalen Größe. Das Ziel hat während der Dauer ein entsprechend geringeres Gewicht. Der Künstler kann sich entscheiden, nicht die volle Wirkung zu entfesseln, sondern das Ziel größer zu lassen.

Schweben

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Das Ziel des Kunststücks schwebt wie von Fäden gezogen in einen Meter Höhe und verweilt dort. Es kann maximal eine Höhe von $\text{Rang}/2$ Metern erreichen, wenn der Zauberkünstler es wünscht. Pro Runde kann der Künstler die Höhe um bis zu einen Meter verändern, solange die maximale Höhe noch nicht erreicht ist. Das Ziel des Zaubers kann sich nicht vom Platz bewegen (das gilt auch für den Zauberkünstler, wenn er das Kunststück auf sich selbst wirkt), wohl aber durch äußere Einflüsse in Bewegung versetzt werden. Berührt es irgendwelche anderen Objekte (egal ob willentlich oder zufällig), erlischt die magische Wirkung augenblicklich und das Ziel stürzt aus der aktuellen Höhe ab. Gleiches passiert, wenn es versucht zu zaubern oder auf andere Weise abgelenkt wird. Nach Ablauf der Wirkungsdauer schwebt es hingegen innerhalb einer Runde sanft zu Boden.

Nutzt der Zauberkünstler *Schweben*, um sich selbst in die Höhe zu bewegen, kann er in dieser Position weitere Kunststücke wirken (solange er dafür keine Objekte berühren muss). Normale Zauberei, Angriffe oder andere Handlungen lassen aber auch ihn zu Boden stürzen.

Verkleben

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Das verzauberte Objekt wird während der Wirkungsdauer extrem klebrig. Sobald man es berührt, haftet es an einem und es gibt keine Möglichkeit, sich davon zu befreien. Nur der Zauberkünstler kann mit dem Objekt auf normalem Wege interagieren. Drückt er das verzauberte Objekt an ein anderes, kleben beide unlösbar zusammen.

Verschwinden

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Das Kunststück lässt ein Objekt oder ein Wesen verschwinden. Ähnlich wie bei *Nackt* ist das Ziel des Zaubers wirklich verschwunden und kann in keinsten Weise aufgespürt werden. Nach Ablauf der Wirkungsdauer taucht es wieder an dem Platz auf, an dem es sich aufhielt bevor es verschwunden ist. Bis heute ist nicht endgültig geklärt, wohin das Objekt oder Wesen durch das Kunststück gebracht wird.

Wendet der Zauberkünstler *Verschwinden* auf sich selbst an, ist er ebenfalls in keinsten Weise aufzuspüren. Für ihn selbst ist dieser Zustand vergleichbar mit einer Bewusstlosigkeit (mit allen Folgen für eventuell wirkende Zauber oder Kunststücke) und er kann sich danach nicht mehr erinnern, wo er war. Die Wirkungsdauer beträgt in diesem Falle maximal Rang Minuten und muss vom Künstler beim Wirken des Kunststücks festgelegt werden. Sie kann nachträglich weder verkürzt noch verlängert werden. Pro angefangene Minute verliert der Künstler durch die Trennung von der realen Welt 1 LE. Das Kunststück endet vorzeitig, wenn seine LE auf 1 sinken sollten.

Wachsen

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Der Zauberkünstler lässt das Objekt oder Wesen auf maximal das (Rang)-fache der normalen Größe wachsen. Er kann sich entscheiden nicht die maximale Kapazität zu nutzen, sondern eine geringere Vergrößerung zu wählen. Das Ziel des Kunststücks benötigt ungefähr eine Runde, um seine neue Größe zu erreichen. Stößt es dabei auf andere Objekte oder Wesen, die dem Wachstum im Weg stehen, stoppt die Vergrößerung. Das Wachstum hat keinen Einfluss auf das Gewicht des Zieles.

Vierter Akt

Befehl

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Ein verzauberter Zuschauer wird einfache Befehle des Zauberkünstlers ausführen. Denkbare Befehle sind "Sitz!", "Platz!", "Bleib!", "Hol Stöckchen!", aber auch "Steh auf einem Bein!" oder "Schlafe!" und natürlich viele mehr. Befehle müssen immer für den Verzauberten hörbar ausgesprochen werden. Würde das Befolgen eines Befehls zur Schädigung des Bezauberten oder einer anderen Person führen, endet das Kunststück sofort und bevor er den Befehl ausführen kann.

Während der gesamten Wirkungsdauer behält das Ziel seinen eigenen Willen und kann ganz normal handeln. Nur wenn es einen Befehl vom Künstlers bekommt, wird es ihn umgehend ausführen - unabhängig davon, was es in dem Moment macht.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann sich das Opfer an alles erinnern, was es getan hat, und weiß auch, dass es unter dem Befehl des Zauberkünstlers gestanden hat.

Wendet der Zauberkünstler *Befehl* auf sich selbst an, muss er zusätzlich eine andere Person in das Kunststück einbinden. Diese kann anschließend dem Zauberkünstler Befehle erteilen.

Tierisches Handeln

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Unter der Wirkung dieses Kunststücks wird sich der verzauberte Zuschauer wie ein vom Zauberkünstler

ausgewähltes Tier verhalten. Wie bei *Befehl* endet *Tierisches Handeln* augenblicklich, wenn das Verhalten zu einer Schädigung des Zuschauers oder einer anderen Person führen würde.

Während der Wirkungsdauer nimmt das Opfer seine Umgebung wie gewohnt wahr und kann sich nach Ablauf des Kunststücks an alle Sinneseindrücke erinnern. Es hat jedoch keine Erinnerung daran, dass es sich seltsam verhalten hat.

Tierisches Handeln kann der Zauberkünstler nicht auf sich selbst anwenden.

Tauschen

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 2 Objekte

Tauschen lässt zwei Objekte augenblicklich den Platz wechseln. Beide Gegenstände unterliegen jeweils der Gewichtsbeschränkung in Abhängigkeit zum Rang des Zauberkünstlers. Sie dürfen maximal so viele Meter voneinander entfernt stehen, wie der Rang des Künstlers beträgt. Er muss beide Objekte sehen können, damit er das Kunststück auf sie wirken kann. Am jeweiligen Ankunftsort der Gegenstände muss genügend Platz für sie sein, andernfalls zeigt das Kunststück keine Wirkung.

Verdoppeln

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Mit diesem Kunststück kann ein Gegenstand verdoppelt werden. Der Zauberkünstler kann entscheiden, an welchem Punkt innerhalb der Reichweite die Kopie erscheinen soll. Der Ort muss genügend Platz für das Objekt bieten.

Das erschaffene Objekt ist eine genaue Kopie mit allen Eigenschaften des ursprünglichen Gegenstandes; es kann in jeder Hinsicht genauso eingesetzt werden wie das Original. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verschwindet es von einem Augenblick auf den anderen.

Verdoppeln kann nicht auf eine Kopie eines Objekts angewendet werden, sondern nur auf echte Gegenstände.

Fünfter Akt

Elementarspiel

Wirkungsbereich: -

Wirkt der Zauberkünstler *Elementarspiel*, kann er während der Wirkungsdauer mit Elementen hantieren, als beständen sie aus formbarer Materie. Er kann z.B. Kugeln aus Feuer oder Wasser formen und damit jonglieren, er

kann massiven Stein verformen, Luft in Bewegung versetzen oder ähnliche Manipulationen vornehmen. Alle Elemente, mit denen der Künstler spielen will, müssen vorhanden sein. Die erwähnten Kugeln aus Feuer und Wasser beispielsweise erschafft er nicht aus dem Nichts, sondern formt sie direkt aus einem offenen Feuer bzw. einer Wasserstelle.

Die maximale Menge eines Elements, die der Zauberkünstler mit einer Anwendung von Elementarspiel formen kann, ist sein Rang x50 in Kubikzentimetern bzw. Millilitern.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer verliert das Element seine Form wieder. Stein kehrt in seinen ursprünglichen Zustand zurück, von der Feuerstelle entferntes Feuer verschwindet, Luftformen lösen sich auf und Wasser fließt in gewohnter Art und Weise davon.

Wenn ein Zauberkünstler anfängt, Stein zu verformen oder mit einer Kugel aus Feuer oder Wasser herumspielt, kann er damit recht leicht die Aufmerksamkeit eines Zieles auf sich ziehen. Es ist daher naheliegend, dass dieses Kunststück als **Ablenkung** dienen kann.

Verformen

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Während der Wirkungsdauer kann der Zauberkünstler das Objekt formen als wäre es aus weichem Ton. Nach Ablauf des Kunststücks verfestigt sich der Gegenstand in der neuen Form.

Verwandeln

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Mit diesem Kunststück kann der Zauberkünstler ein Objekt oder Wesen in etwas anderes verwandeln. Das neue Objekt oder Wesen muss die gleichen Anforderungen an das Gewicht erfüllen wie das ursprüngliche Ziel (darf also nicht mehr als Rang Kilogramm wiegen). Es muss außerdem eine etwa vergleichbare Größe haben. Das neue Objekt oder Wesen muss dem Zauberkünstler zudem in seiner realen Form bekannt sein (es reicht nicht, dass er Bilder davon gesehen oder Erzählungen darüber gehört hat).

Während der Wirkungsdauer ist der neue Gegenstand bzw. das neue Wesen völlig real. Objekte können auf gewohnte Weise benutzt werden, während Wesen sich auf ihre natürliche Art verhalten. Endet das Kunststück, verwandelt sich das Ziel augenblicklich wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück.

Verwandeln kann der Zauberkünstler nicht auf sich selbst anwenden.