



ZAUBERBUCH

Zauberbuch
für
Samyra – Das Fantasy-Rollenspiel
1. Auflage 2013

Autor
Kai Kemnitz

Layout
Kai Kemnitz
mit
Bildern von Andree Schneider

Logo und Covergrafiken
Andree Schneider

Covergestaltung
Kai Kemnitz

Innenillustrationen
Kai Kemnitz

Lektorat
Gerda Kemnitz

Kontakt
webmaster@samyra.de

Samyra im Internet
<http://www.samyra.de>

Inhalt

Einleitung5

Magietheorie.....8

Eigenschaften von Zaubern.....10

Grundlagen des Zauberns.....15

Magischer Schaden.....19

Illusionen.....22

Die hohe Kunst der Magie.....24

Zauberfertigkeiten27

A.....29

B.....34

D.....48

E.....58

F.....70

G.....82

H.....93

L.....98

K.....101

L.....111

M.....119

N.....130

P.....133

R.....139

S.....148

T.....174

U.....184

V.....186

W.....210

Z.....224

Blutmagie229

B.....233

C.....240

D.....242

E.....244

F.....252

G.....253

H.....262

I.....263

K.....266

L.....270

M.....273

O.....286

P.....289

R.....291

S.....293

T.....296

U.....298

V.....301

W.....302

Flüche309

Wundertaten315

Zauberkunststücke.....329

Erster Akt.....331

Zweiter Akt.....333

Dritter Akt.....334

Vierter Akt.....335

Fünfter Akt.....336

Zauberlieder339

Tabellen und Listen.....349

Index.....361

Abkürzungen

A	(Wundertaten) Andersgläubiger	ME	mentale Energie
A	(Schutz) Ausweichen	MinFS	Mindest-FS
A	(AKS) automatische Ankopplungsstelle	MR	Magieresistenz
AKS	Ankopplungsstelle	NR	Natürliche Rüstung
AP	Abenteurerpunkte	nU	nach Untergang
AUS	Ausdauer	Ob	Objekt
B	Berührung	PP	Plattenpanzer
BEW	Bewegung	R	Runde
Bf	Blickfeld	RS	Rüstungsschutz
C	Chaos	Rw	Reichweite
D	Duranmünze	S	(Tabellen) Schutz
E	erzwungene Ankopplungsstelle	S	Silbermünze
F	freiwillige Ankopplungsstelle	S	(Kd) Sofort
FE	Felle	SK	Sakralkraft
FP	Fertigkeitsprobe	SP	Schuppenpanzer
FS	Fertigkeitsstufe	SP	Stabilisierungspunkte
G	Gläubiger	Sta	Stabilisieren
G-K	Gesamt-Karma	SW	Schwellenwert
GW	Grundwert	TE	Tod / Eis
GW	(Priester) Gemeinschaft / Wasser	Uk	Umkreis
HH	Handel / Handwerk	VER	Verfügbarkeit
HF	Herrschaft / Feuer	vU	vor Untergang
K	Kegel	W20	20-seitiger Würfel
K	Kupfermünze	W6	6-seitiger Würfel
Kd	Konzentrationsdauer	Wb	Wirkungsbereich
KE	körperliche Energie	Wd	Wirkungsdauer
KP	Kettenpanzer	WD	Währungsdiamant
KS	Kraftstufe	WM	Weisheit / Magie
KS	(Priester) Krieg / Sturm	Ws	Wesen
LE	Lebensenergie	Z	Zinnmünze
LE	(Priester) Leben / Erde	Z	(Zauberkunststücke) Zuschauer
LR	Lederrüstung		

Einleitung

Das vorliegende **Zauberbuch** für *Samyra - Das Fantasyrollenspiel* ersetzt das vollständige *Kapitel IX - Die Magie* des Grundregelwerks. Es enthält alle Regeln, die zum Anwenden von Magie benötigt werden, sowie alle Zaubersprüche, die auf Samyra bekannt sind.

Schon bekannte Inhalte aus dem Grundregelwerk wurden zum Teil überarbeitet und ergänzt, um Fragen zu klären und Missverständnisse auszuräumen. Es wird daher empfohlen, auch Texte noch einmal zu lesen, die auf den ersten Blick bekannt vorkommen, sowie die Werte und Regeln schon erlernter Zauber zu überprüfen.

Die Lektüre dieses Buches setzt die Kenntnis des Grundregelwerks und insbesondere der Regelmechanismen voraus. Es werden die gleichen Begriffe wie im Grundregelwerk verwendet und es wird an zahlreichen Stellen Bezug auf das Grundregelwerk genommen. Diese Verweise werden durch die Abkürzung **GRW** gefolgt von der Seitenzahl (z. B. GRW 196) angegeben.

Die allgemeinen Zaubersprüche, die im Grunde jedem magiebegabten Charakter zugänglich sind, wurden insbesondere um Zauber mit hohen Kosten ergänzt. Die bisher bekannten 12 Zauberkategorien wurden um die Kategorie des *Chaos* und die darin enthaltenen Zauber erweitert. Zudem gibt es zahlreiche neue Zaubersprüche in den bekannten Kategorien.

Dieses Buch enthält außerdem die Regeln und Zauber spezieller Magieformen, die nur von bestimmten Klassen erlernt werden können. Dazu zählen beispielsweise die Wundertaten von Priestern und Paladinen oder die magischen Lieder der Zaubersänger. Hinzu kommt die große Gruppe der Rituale der Blutmagie, die jedes für sich nur von ausgewählten Klassen erlernt werden kann. Diese Sonderformen der Magie sind dem Charakter erst zugänglich, wenn er Mitglied der entsprechenden Klasse geworden ist. Hierfür ist das separat erhältliche Buch *Die Klassen* erforderlich.

Somit richtet sich das Zauberbuch vorwiegend an Spieler, die schon einen erfahreneren Charakter besitzen und diesen über die Möglichkeiten des Grundregelwerkes hinaus entwickeln möchten.

Magie auf Samyra

Auf Samyra ist die dämonische Kraft, die während der Dunklen Zeit (vgl. GRW 13) auf die Welt floss, immer noch allgegenwärtig. Dadurch hat im Grunde jeder von Geburt an ein geringes Talent, diese Energien nach seinem Willen zu beherrschen und sie in Formen zu pressen, um damit Effekte zu erzeugen, die landläufig als **Magie** bezeichnet werden. Um damit jedoch effektiv umgehen zu

können und ohne sich oder andere fahrlässig zu gefährden, bedarf es entweder eines langjährigen Selbststudiums oder eines Lehrmeisters.

Obwohl das Potential zum Wirken von Magie in jedem schlummert, ist Zauberei bei Weitem nicht so verbreitet, wie man annehmen könnte. Das Wirken von Zaubern ist kein alltäglicher Anblick, auch wenn insbesondere die intelligenten Rassen der Welt durchaus von ihrer Existenz wissen und ein Großteil der Bevölkerung schon einmal die Effekte von Magie gesehen oder sogar am eigenen Leibe erlebt hat.

Trotzdem wird die 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, eine potentielle Bedrohung. 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.

Die Annahme ist nicht ganz falsch, denn es sind zahlreiche Fälle von misslungenen Zaubern (insbesondere der Blutmagie) bekannt, die teilweise zu verheerenden Unglücken geführt haben. Allen voran natürlich das misslungene Magieexperiment, das zum Öffnen der Weltenportale und damit zur Dunklen Zeit geführt hat (vgl. GRW 13). Aufgrund dieser Ereignisse begegnen die meisten Bewohner der Welt Zaubern und Magie im Allgemeinen sehr skeptisch.

Dennoch ist Magie von keiner Obrigkeit generell untersagt (bis auf wenige Ausnahmen, nachzulesen in den Länderbeschreibungen im GRW). Das Wirken von offensiven Zaubern ist jedoch in nahezu jeder Stadt untersagt. Die meisten Siedlungen bitten zudem darum, auch andere magische Effekte (beispielsweise Schutzzauber) für die Dauer des Aufenthaltes zu deaktivieren. Ebenso beharren die meisten Obrigkeiten darauf, dass beschworene Begleiter keinen Zutritt zu Siedlungen haben. Sie gehen davon aus, dass ihre Städte Sicherheit bieten und von der üblicherweise ansässigen Garde gut genug geschützt werden, so dass man diese Maßnahmen nicht benötigt.

Man sieht eher selten einen Zauberer in besiedelten Gebieten, der seine Künste zur Schau stellt. In der Regel sehen sie sich vielmehr als Forscher und Wissenschaftler, die einen Großteil ihrer Zeit damit verbringen, in entsprechend abgeschirmten Laboren und Bibliotheken an ihren Fertigkeiten zu feilen und neue Techniken zu entwickeln, um für den Ernstfall (also den sinnvollen

Einsatz ihrer Kräfte) bereit zu sein.

Was ein Zauberer als sinnvollen Einsatz seiner Kräfte definiert, ist dabei natürlich sehr stark von seiner Persönlichkeit abhängig. Die meisten sehen darin den Schutz der Bevölkerung und das Unterstützen von Hilfsbedürftigen. Andere betrachten auch ihre persönliche Bereicherung bzw. das Befriedigen ihrer eigenen Bedürfnisse als heeres Ziel, das den Einsatz von Magie rechtfertigt (Die meisten Obrigkeiten sehen das allerdings anders!). Üblicherweise wird die Motivation von wandernden Zauberern (wie beispielsweise den Spielercharakteren) irgendwo zwischen diesen beiden Extremen liegen.

So gut wie alle Zauberer gehören einer anerkannten Gemeinschaft oder Organisation an, die den Gebrauch von Magie reglementiert. Hierbei sind allen voran die in nahezu allen Ländern ansässigen Magiergilden zu nennen sowie die Einrichtungen des Glaubens. Selbst wenn ein Spielercharakter keine Klasse gewählt hat, gehört er irgendeiner dieser Organisationen an (vgl. „Ausbildung zum Zauberer“ auf Seite 7).

Personen, die sich nicht als Mitglieder dieser Vereinigungen ausweisen können, werden besonders argwöhnisch betrachtet. Es wird oftmals der vorschnelle Schluss gezogen, dass diese Personen etwas zu verbergen haben, andernfalls könnten sie sich ja den Regeln einer Organisation unterwerfen. So kann es vorkommen, dass solchen Zauberern die Schuld für Vorkommnisse zugeschoben wird, für die sie nicht verantwortlich sind.

Einfach so einen Zauber auf eine Person zu wirken, die dieses nicht wünscht, ist nicht empfehlenswert und wird normalerweise als mittleres Vergehen geahndet (vgl. GRW 79), wenn die Aktion entdeckt wird. Eine Ausnahme bilden Kampfsituationen, in denen alle Beteiligten damit rechnen müssen, dass auf Magie zurückgegriffen wird.

Ein Zauberer sollte sich daher grundsätzlich möglichst zurückhalten und nicht in der Öffentlichkeit zaubern, unabhängig von der Art der Magie. Generell müssen Zauberer beim Wirken von Magie immer vorsichtig sein und sich vorher überlegen, ob sich das Risiko lohnt oder ob es nicht vielleicht sicherer ist, auf profane Methoden zurückzugreifen.

Es gibt nur wenige Zauber, die vollkommen akzeptiert werden. Eigentlich sind nur die einfachen Heilzauber in allen Bevölkerungsschichten gern gesehen, wobei selbst bei dieser Magie Skepsis herrscht. Viele Bewohner wollen von der dämonischen Energie gar nicht berührt werden - unabhängig davon, ob es ihnen helfen würde.

Eine Ausnahme bilden Zauber, die von **Geweihten**, also vorwiegend Priestern, aber auch Paladinen sowie in bestimmten

Glaubenskreisen Druiden und Schamanen, gewirkt werden. Obwohl jemand, der in der Magietheorie bewandert ist, durchaus weiß, dass sich auch diese Personen der dämonischen Energien bedienen, wird die Magie landläufig als göttlich angesehen und genießt einen entsprechenden Stellenwert (je nach Gläubigkeit). Die entgegengebrachte Skepsis ist also nicht zuletzt davon abhängig, wer die Magie wirkt.

Vollkommen akzeptierte Magieformen sind innerhalb der normalen Bevölkerung die **Zauberkunststücke** und **Zauberlieder**, denen keine wirkliche magische Kraft zugesprochen wird. Sie werden eher als Unterhaltung angesehen denn als Manipulation von dämonischen Energien. Sie können daher auch in der Öffentlichkeit relativ problemlos angewandt werden (solange niemand zu Schaden kommt).

Die Skepsis gegenüber diesen Magieformen haben in diesem Falle eher die Angehörigen von Magiergilden bzw. Priester, die eine derart unkontrollierte Anwendung von Magie nicht gutheißen und eine Gefahr darin sehen.

Eine weitere Magieform, die auf vollkommene Akzeptanz in der Bevölkerung stößt, sind die **Wundertaten** von Priestern und Paladinen. Sie werden wie die Zauberkunststücke und -lieder auch nicht im eigentlichen Sinne als Magie betrachtet, sondern als das was sie letztlich sind: Ein göttlicher Segen.

Bei Strafe verboten sind in nahezu allen Ländern die Zauber des Chaos und einige Rituale der Blutmagie (beispielsweise das Beschwören von Dämonen). Von offiziellen Stellen wird die Anwendung als schweres Verbrechen betrachtet. Diesen Magieformen gegenüber gibt es nicht nur eine gesunde Skepsis, sondern eine so große Angst, dass diese oftmals in Aggression gegen den Verursacher umschlägt.

Da die Unterschiede zwischen den Zaubern der Kategorien *Tod* und *Chaos* für einen Außenstehenden recht schwer zu erkennen sind, empfiehlt es sich, mit Todeszaubern sehr vorsichtig zu sein, solange man nicht offensichtlich ein Todespriester ist. Selbst dann verbessert es jedoch in der Regel nicht den Ruf, die Zauber aus diesem Bereich in der Öffentlichkeit anzuwenden.

Abseits der Zivilisation gelten diese Regeln normalerweise nicht. Obwohl die Möglichkeit bestände, jegliches Wirken von Magie zu überwachen und entsprechend zu verfolgen, verzichten die meisten Obrigkeiten darauf (nicht zuletzt, weil es einen enormen Aufwand bedeuten würde). Das einzige Land, in dem flächendeckend die Anwendung von Magie überwacht wird, ist Sirana. Wird hier ohne die benötigte Erlaubnis gezaubert (vgl. GRW 134), kommt es unvermeidbar zu einer strafrechtlichen Verfolgung, die auch nicht verjährt.

Ausbildung zum Zauberer

Heutzutage hat im Grunde jeder Charakter (bis auf Riikaatii) die Fähigkeit, zu zaubern. Durch die Geschehnisse der Dunklen Zeit bedarf es keiner besonderen Begabung mehr, um Mana zu formen. Dennoch ist dafür eine Ausbildung notwendig, die zumindest die Grundlagen des Zaubersprechens vermittelt. Dieser Unterricht wird im Kindesalter durchgeführt und findet im Rahmen einer **Magiergilde** oder eines **Tempels** statt. In anderen Kulturen kann der Unterricht auch von Schamanen oder Druiden übernommen werden. Die zumeist einmonatigen Schulungen werden regelmäßig in den entsprechenden Einrichtungen abgehalten. Da die Vereinigungen es nicht nur als ihre Aufgabe sehen, die Welt vor ungeschulten Zauberern zu schützen, sondern die Schulungen auch als Anwerbeplattform nutzen, werden diese Kurse kostenlos angeboten. In Ländern mit Magiergilden bzw. einem einflussreichen Klerus (wie z. B. Midland) sind diese Kurse sogar verpflichtend und müssen von Kindern zwischen dem vierten und sechsten Lebensjahr absolviert werden.

Nach Abschluss der Schulung gilt das Kind als **initiiert**, das heißt, es kennt die Grundlagen die benötigt werden, um Mana zu formen. Zusätzlich wurden ihm gewisse ethische und moralisch Grundsätze nahegebracht, an die es sich halten sollte, wenn es Zauber wirkt. Zaubersprüche werden ihm jedoch noch nicht beigebracht. Die Schulung dient lediglich dazu, dass das Kind lernt, seine Fähigkeiten zu kontrollieren und gewinnbringend einzusetzen. Das Training bewirkt zudem eine minimale Veränderung der Arkanmatrix, die ähnlich wie die Persönlichkeit in jungen Jahren noch nicht voll ausgebildet und formbar ist. Anhand dieser Veränderung kann erkannt werden, ob eine Person die vorgeschriebene Schulung schon absolviert hat und bei welcher Vereinigung sie durchgeführt wurde.

Jeder Charakter hat diese Ausbildung genossen, sobald der Spieler Grundwerte auf *Aspekt-, Elementar- und Schulmagie* notiert. Selbst Riikaatii, die nicht in der Lage sind, Mana zu formen und dadurch Magie zu wirken, müssen den Kurs absolvieren. Will ein Spieler nicht, dass sein Charakter die Schulung absolviert hat, muss er diese drei Grundwerte auf 0

setzen. Er kann den Kurs nicht nachholen und wird daher in seinem Leben keine Möglichkeit mehr bekommen, irgendwo Zauber zu lernen.

Man spricht dabei vom so genannten **Ausbildungsgebot**, dem ausnahmslos Folge geleistet wird. Es besagt, dass niemand einer nicht initiierten Person Zaubersprüche oder andere Magieformen beibringen darf. Selbst die skrupellosesten dunklen Vereinigungen von Finstermagiern halten sich an dieses Gebot und bilden keine Personen aus, die nicht wenigstens die Grundlagen erlernt haben.

Ob ein Charakter nach den Initiation noch weiter den arkanen Künsten nachgeht, indem er Zaubersprüche oder andere Magieformen erlernt, bleibt ihm überlassen. Dadurch, dass er als initiiert gilt, kann er sich bei jedem verfügbaren Lehrmeister trainieren lassen.

Mit Hilfe des Zaubers *Magie erkennen*, der Gabe *Manasicht* oder anderen Möglichkeiten, die Arkanmatrix einer Person zu sehen, wird vor einem Training überprüft, ob ein Charakter die Initiation abgeschlossen hat.

Nach der Initiation ist der Charakter dazu befähigt, in allen Einrichtungen Zauber zu lernen oder sich diesen anzuschließen (also eine entsprechende Klasse anzunehmen). Insbesondere spezialisierte Zauberer wie Illusionisten oder Elementaristen setzen sogar eine solide vorherige Ausbildung voraus, damit der Charakter überhaupt Mitglied der Gemeinschaft werden kann.

Startet der Charakter nicht direkt mit einer speziellen Zaubererkategorie ins Spiel, wird die **Erstausbildung** (also das Lernen der ersten Zaubersprüche) innerhalb einer Magiergilde oder eines Tempels durchgeführt, je nachdem, welche Einrichtungen im jeweiligen Land vorhanden sind. Üblicherweise bilden Magiergilden alle Schüler aus, solange sie sich nichts zuschulden kommen lassen haben. Tempel setzen normalerweise eine entsprechende religiöse Ausrichtung voraus, insbesondere bei Personen, die aus anderen Ländern stammen. Eine Ausbildung in einem Druidenzirkel oder beim Stammeschamanen wäre theoretisch auch denkbar, diese Klassen bilden aber normalerweise nur Schüler aus, die danach auch Teil der Vereinigung werden.

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, 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. Durch diese wurde die magische Energie geleitet, gebündelt und verstärkt.

Heutzutage kann ein Zauberer mit dem nötigen Training mittels seiner geistigen Kraft das vorhandene Mana von seiner Bahn ablenken und nach seinen Vorstellungen bündeln und formen. Dadurch ist es möglich, die Energie dem Fluss zu entnehmen, 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 so verändert werden, dass sie 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 beispielsweise 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.

Alle Wesen können sich auch **freiwillig** dazu entscheiden, Ankopplungsstellen auszubilden. Dieses passiert immer dann, wenn sie sich bewusst entscheiden, Ziel eines Zaubers zu werden, um beispielsweise durch diesen verstärkt zu werden. So könnte sich ein Wesen an Land freiwillig entschließen, Ziel eines Zaubers zu werden, mit dem es unter Wasser atmen kann, weil es vorhat, längere Zeit unter Wasser zu verbringen.

Es ist bei diesen Zaubern 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 ge-

recht 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.

Eigenschaften von Zaubern

Bei jedem Zauberspruch werden eine Reihe von Eigenschaften angegeben, die ihn charakterisieren und Informationen darüber geben, wie der Zauber wirkt. Die folgenden Regeln gelten für alle Zaubersprüche und bilden daher die wichtigste Grundlage für das Verständnis der weiteren Beschreibungen.

Fertigkeit

Wie für Fertigkeiten üblich, sind auch die Magiefertigkeiten **Grundwerten** untergeordnet (vgl. GRW 159). Man trennt die Grundwerte und damit die unterschiedlichen Arten von Zaubersprüchen in drei Gruppen: *Aspekt-, Elementar- und Schulmagie*.

In jedem dieser drei Grundwerte findet man unterschiedliche **Fertigkeiten**, die – wenn erlernt – eine eigene **Fertigkeitsstufe** (FS) 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 Zaubertierfertigkeit 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 Zauberspruch 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 (vgl. GRW 356). 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. „Mentale Energie“ auf Seite 12).

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** ist jedoch immer 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**.

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 einem Augenblick (auch als „**sofort**“ bezeichnet) bis hin zu mehreren Minuten, je nach Komplexität und Einsatzgebiet des gewünschten magischen Effektes.

Während der gesamten Konzentrationsdauer muss der Zauberer sein Ziel mindestens teilweise **sehen** können (außer er wirkt den Zauber auf sich selbst). Wirkt ein Zauber auf **mehrere Ziele**, müssen sie während der Konzentrationsdauer alle für den Zauberer sichtbar sein. Sobald sich ein Ziel aus seinem Blickfeld entfernt, der Zauberer es also nicht mehr sehen kann, wird der Zauberprozess unterbrochen und der Zauber kann auch nicht auf die restlichen Ziele gewirkt werden.

Soweit nicht anders angegeben, ist es nicht erforderlich, dass der Zauberer beim Wirken irgendwelche Gesten vollführt oder etwas aufsagt. Es hindert ihn allerdings nichts daran, es dennoch zu tun, um möglichst imposant oder gefährlich zu wirken. Solange während der Konzentrationsdauer keine Effekte entstehen, ist jedoch im Normalfalle nicht erkennbar, ob ein Zauberer gerade einen Spruch vorbereitet.

Wirkungsdauer

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

Hat der Zauberer das Manakonstrukt des Zaubers an die Arkanmatrix eines Zieles angekoppelt, wird dieser Fremdkörper normalerweise nach einer bestimmten Zeitspanne wieder abgestoßen und löst sich auf (außer der Zauber wirkt unendlich lange, s. u.). Auch Arkanmatrizen, die nicht an ein Wesen oder Objekt gebunden sind, bestehen nicht dauerhaft. Sie sind instabil und werden in der Regel 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 Zauber, die so genannten **Geschosszauber**, zu. Eine Feuerkugel 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 Heilssprüche, 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. GRW 231). 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 Zauber beendet, wenn er schläft, das Bewusstsein verliert, meditiert oder stirbt.

Reichweite

Oftmals muss der Zauberer eine gewisse Distanz zum Ziel, sei es ein Wesen, ein Objekt oder einfach nur ein Ort, 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 Zauber 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 berühren, um das Manakonstrukt zu übertragen und direkt an die Arkanmatrix des Zieles zu koppeln. Er kann derartige Zauber natürlich auch auf sich selbst wirken.

Wirkt ein Zauber auf mehrere Ziele, müssen sich diese alle innerhalb der Reichweite befinden.

Wirkungsbereich

Wo ein Zauber seine Wirkung entfaltet, wird mit der Angabe seines **Wirkungsbereichs** (Wb) bestimmt. Die meisten Zauber 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 Zauberschreibungen angegeben.

Der Zaubereffekt breitet sich um den Zielpunkt herum aus und trifft alle Ziele, die maximal die angegebene Anzahl von Metern entfernt stehen.

In seltenen Fällen wirkt ein Zauber auch im **Kegel**. In diesen Fällen wird in der Beschreibung angegeben, welche Ausmaße der Kegel annimmt.

Einige Zauber haben das **Blickfeld** als Wirkungsbereich. Es handelt sich hierbei um eine Sonderform eines Kegels mit einem Winkel von 120°, an dessen Spitze der Zauberer steht und der sich bis zur maximalen Sichtweite erstreckt. Üblicherweise wird bei Zaubern mit einer Blickfeld-Wirkung 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 andere Wesen gewirkt werden. Ist zusätzlich zu die-

ser 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.

Sind als Wirkungsbereich ein oder mehrere Wesen oder Objekte angegeben (auch wenn sie nur als Mittelpunkt eines Umkreis-Zaubers dienen), kann der Zauber ohne ein entsprechendes Ziel **nicht** gewirkt werden. Es ist also beispielsweise nicht möglich, eine *Feuerkugel* einfach in die Gegend zu verschießen; sie benötigt ein Wesen als Ziel.

Mentale Energie

Wie schon des Öfteren erwähnt, formt der Zauberer das Mana kraft seiner **mentalener 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 Zauberschreibungen 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.

Befindet sich der Zauberer an einer **Manakreuzung** bzw. einem **Manaknoten**, ist so viel Mana vorhanden, dass er nur wenig mentale Energie einsetzen muss, um einen Zauber zu wirken. Er zahlt daher an diesen Orten nur die Hälfte der benötigten ME. Befindet er sich hingegen in einem **Manaloch**, muss er sich deutlich mehr anstrengen, um aus dem minimal vorhandenen Mana ein Konstrukt zu erschaffen. Die ME-Kosten werden daher an diesen Orten verdoppelt.

Ob sich der Zauberer gerade an solchen Orten befindet, liegt im Ermessen des Spielers. Diese Orte sind jedoch sehr selten und sollten eher als besondere Situation innerhalb eines Abenteuers eingesetzt werden als als alltägliche Situation.

Ankopplung

Viele Zauber 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.

Gegen eine **automatische** Ankopplungsstelle kann sich das Ziel eines Zaubers nicht wehren. Auf der anderen Seite kann ein Zauberspruch, der diese Art der Verbindung benötigt, auch nur dann gewirkt werden, wenn das Ziel bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Welche das sind, wird in

Objekt und Wesen

Beim Wirken von Zaubern kommt es des Öfteren zu der Frage, was genau nun eigentlich ein Objekt bzw. ein Wesen ist.

Ein **Objekt** ist ein Gegenstand, der aus einem Stück eines Materials besteht. Seine Größe spielt dabei eine eher untergeordnete Rolle. Ein Haus ist beispielsweise kein Objekt, sondern setzt sich aus verschiedenen Objekten zusammen. Ein Objekt ist begrenzt durch seine natürliche Größe, das heißt zwei Holzbalken, die zusammenge nagelt sind, sind immer noch zwei Objekte (oder eher drei, wenn man den Nagel mitrechnet) und werden durch den Kontakt zueinander nicht zu einem einzelnen Objekt.

Ein **Wesen** hingegen ist eine Kreatur, die sich aus irgendeinem Grunde von sich aus bewegt und über einen Wahrnehmungsapparat verfügt. Ob sie intelligent ist oder durch Instinkte oder Magie getrieben wird, ist hierbei irrelevant. Ebenso ist es egal, wie die Wahrnehmung funktioniert - es ist nicht notwendig, dass sie auf den gleichen Grundlagen basiert, wie die menschliche Wahrnehmung. Somit zählen zu den Wesen alle Humanoiden, Tiere, Untote, Geister, Dämonen, Elementarwesen und Ähnliches, beispielsweise auch ein magisch belebtes Objekt, das sich unter der Wirkung der Magie selbstständig bewegen kann. Zu einem Wesen gehören immer alle Körperteile, also insbesondere auch die Haare bzw. das Fell. Es ist also nicht möglich, einen Zauber, der auf ein Objekt wirkt, auf die Haare eines Wesens anzuwenden.

der Beschreibung entsprechender Zauber erläutert.

Zauber, die eine **freiwillige** Ankopplungsstelle benötigen, können nur auf ein Wesen gewirkt werden, wenn sich dieses dazu bereit erklärt, Ziel des Zaubers zu werden. Diese Zauber können jedoch auch gewirkt werden, wenn das Ziel sich dagegen wehrt. In diesem Falle muss der Zauberer eine Verbindung zur Arkanmatrix erzwingen, was das Ausführen des Zaubers deutlich erschwert (s. „*Der Zaubervorgang*“ auf Seite 15) und dem Opfer die Möglichkeit gibt, sich gegen das Bezaubern zu schützen (s. „*Schutz vor Magie*“ auf Seite 15).

Wird eine **erzwungene** Ankopplungsstelle benötigt, ist die Struktur des Zaubers direkt darauf ausgelegt, zunächst Verbindungen für das Manakonstrukt an der fremden Arkanmatrix zu schaffen, an die es angekoppelt werden kann. Die Arkanmatrix wird sich gegen den Eingriff wehren, wodurch das Opfer versuchen kann, sich dagegen zu schützen. Ein Wesen kann sich auch entscheiden, solche Zauber freiwillig auf sich wirken zu lassen. Dadurch wird das Wirken für den Zauberer nicht erleichtert, es entfällt jedoch die Möglichkeit, sich gegen den Einsatz der Magie zu schützen.

Schutz

Unter **Schutz** findet man Angaben darüber, welche Fertigkeit dem Ziel Schutz gegen die Wirkung bietet.

Viele Zauber, die direkt an die Arkanmatrix des Zieles angebunden werden müssen, können mit der Fertigkeit **Magieresistenz** verhindert werden (s. „*Schutz vor Magie*“ auf Seite 15).

Vor anderen Zaubern, den so genannten Geschosszaubern, kann man sich wie bei einem normalen Fernkampfangriff mit der Fertigkeit **Ausweichen** schützen, nur wird die Probe nicht erschwert.

Selbst bei Zaubern, die eine freiwillige Ankopplungsstelle benötigen, wird angegeben, mit welcher Fertigkeit sich das Ziel dagegen wehren kann (normalerweise *Magieresistenz*). Möchte das Ziel nicht bezaubert werden, darf es sich entsprechend mit dieser Fertigkeit gegen den Zauber wehren.

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

Min. FS / SW

Zauber sind unterschiedlich komplex und damit unterschiedlich schwer zu beherrschen. Daher benötigt jeder Spruch eine **Mindest-Fertigkeitsstufe** (min. FS) 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.

Bei Schadenszaubern wird zusätzlich der **Schwellenwert** (SW) angegeben, der angibt, wie sich der Schaden mit steigender Fertigkeitsstufe entwickelt (s. „*Schadensbonus*“ auf Seite 20).

Kosten

Die **Kosten** der Zauber zeigen nicht nur, wie viele Punkte man während der Charaktererschaffung 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 zudem an, wie schwer es ist, einen Lehrmeister für einen Spruch zu finden, und bestimmen maßgeblich, wie viele Abenteurerpunkte es den Charakter kostet, ihn zu lernen (vgl. GRW 360).

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** haben 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 Ausbildungsstätten lernen.

Hat ein Zauber Kosten von **7 oder 8**, ist er selten. Oftmals sind solche Zauber nur hochstehenden Angehörigen von Gilden zugänglich oder finden sich nur bei vereinzelter Lehrmeistern.

Zauber mit Kosten von **9 oder 10** sind so extrem selten auf Samyra, dass man sich dafür ganz gezielt nach einem Lehrmeister umsehen muss und diesen nicht ohne weiteres in jedem kleinen Städtchen finden kann. Man muss hierfür Nachforschungen anstellen und teilweise weite Reisen antreten, nur um dann eventuell festzustellen, dass der Lehrmeister schon verstorben oder weggezogen ist. Oftmals sind diese Zaubersprüche besonders gut gehütete Geheimnisse von Magiergilden, die sie nur an hochgestellte Persönlichkeiten innerhalb ihrer Kreise weitergeben.

Will ein Charakter einen derartigen Zauberspruch lernen, sollte sich die Suche nach einem Lehrmeister sehr schwer gestalten und mit einem Aufwand verbunden sein, der dem Zauberspruch angemessen ist.

Der Spieler muss sich darüber im Klaren sein, dass ein solcher Zauberspruch ihn in die Elite der Magiebegabten aufnimmt und ihm nicht einfach so in den Schoß fallen sollte. Oftmals ist das Lernen solch mächtiger Magie damit verbunden, bestimmte Verpflichtungen einzugehen, die jederzeit eingefordert werden können (und ein eigenes Abenteuer sein können).

Zu Spielbeginn ist es nur möglich, Zauber mit Kosten von 4 oder niedriger zu erlernen. Hat man die Gabe *Magiebegabung* ge-

wählt, darf man aus der entsprechenden Fertigkeit auch Sprüche mit Kosten von 5 wählen (vgl. GRW 325, 340).

Effekt / 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. GRW 331).

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.

Grundlagen des Zauberns

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.

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 konzentriert 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 **Zauberprobe** genannt. Hiermit wird überprüft, ob es ihm gelungen ist, das Manakonstrukt zu stabilisieren und es an die Arkanstruktur des Zieles anzubinden (so weit dieses für den Zauber notwendig ist).

War die Zauberprobe erfolgreich, aber hat das Ziel nicht die benötigten Ankopplungsstellen, spürt der Zauberer dieses intuitiv. Der Zauber zeigt in diesem Falle keine Wirkung, kostet den Zauberer aber trotzdem ME in voller Höhe.

Sollte der seltene Fall 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“ auf Seite 18).

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*. Im Gegensatz zur Verteidigung gegen einen normalen Fernkampfangriff wird die notwendige Probe **nicht** erschwert.

Es ist möglich, einen Geschosszauber mit einem Schild **abzublocken**, wenn dieser gegen Fernkampfangriffe genutzt werden darf.

Gelingt die Probe auf die Fertigkeit mit einer **niedrigeren** Güte als die des Zauberers, erleidet der Getroffene 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, sondern um eine unterbewusste, körpereigene Abwehrreaktion. Es ist jedoch möglich, dass ein Wesen sich freiwillig dafür entscheidet, einen Zauber zuzulassen und dementsprechend auf den Wurf gegen seine *Magieresistenz* verzichtet.

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 **Hälfte** 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.

Bei Zaubern mit **unendlicher** Wirkungsdauer wird in der Beschreibung angegeben, ob schon eine halbe Verteidigung reicht, um der Wirkung zu entgehen.

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 zahlt man abhängig von der Fertigungsstufe entsprechend ME, wenn die Probe auf *Magieresistenz* **gelingt** (unabhängig davon, ob sie eine höhere oder niedrigere Güte als der gegnerische Zauber hat). Wie viel ME der Einsatz von *Magieresistenz* kostet, findet man in der Tabelle auf dieser Seite.

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 diese Zauber Schaden an der **körperlichen Energie** an, bei einer **mislungenen** *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.

Fertigungsstufe	ME-Kosten
01-05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2

ME-Kosten für Magieresistenz

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 der 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, so dass 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 sich der Zauberer entsprechend viele Runden konzentrieren. Die Zauberprobe wird innerhalb des 4. Abschnitts der Handlungsphase der letzten Runde der Konzentrationsdauer durchgeführt.

Während der gesamten Konzentrationsdauer hat der Zauberer **keine Angriffsbereiche**. Andere am Kampf beteiligte Figuren müssen also nicht in ihrer Bewegung stoppen, wenn sie an ihm vorbeilaufen. Der Zauberer darf **keine Passierschläge** machen.

Dauert die Konzentrationsdauer länger als eine Runde, kann sich der Zauberer innerhalb der **Bewegungsphasen** maximal 2 Meter bewegen. Er kann sich jedoch **nicht** von einem Gegner lösen, das heißt, er erhält automatisch einen Passierschlag, wenn er sich von einer Figur entfernt, in deren Angriffsbereich er sich befindet. Führt der Angriff zum Erfolg, folgt daraus automatisch ein Bruch seiner Konzentration.

Will sich Fadsha 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 zwei Meter bewegen. In der Bewegungsphase der ersten Runde darf er sich allerdings noch uneingeschränkt bewegen, da er noch nicht zaubert. Die Konzentrationsdauer beginnt 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 Erschwernisse 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 keinsten Weise mehr durch Metall behindert.

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.

Alternativ kann er sich entscheiden, den Zauber wie mit einer um 1 erhöhten Kraftstufe zu wirken, mit allen entsprechenden Auswirkungen auf Schaden, Wirkungsbereich etc. 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. Entscheidet er sich für eine der vorigen Varianten, wird seine Güte nicht erhöht!

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 not-

wendig. 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.

Er kann erst wieder zaubern, wenn er einmal in Ruhe meditieren konnte (und mit 1 ME sollte er das sowieso schnellstmöglich machen).

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 hätte er eine um 1 höhere Kraftstufe. 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.

Schläft der Zauberer **8 Stunden** ohne Unterbrechung, stellt der Körper die gesamte ME wieder her. Diese Art der Regeneration kann jedoch nur maximal **einmal** am Tag beansprucht werden.

Wird man frühzeitig aus dem Schlaf gerissen, hat der Körper in den geschlafenen Stunden

trotzdem einiges an Energie wieder herstellen können. **Pro angefangene Stunde** Schlaf kann man sich ein **Zehntel** des Maximalwertes der ME gutschreiben. Diese teilweise Regeneration kann auch mehrfach am Tag in Anspruch genommen werden, wenn zwischen den Schlafphasen mindestens so viel Zeit vergeht, wie man zuvor geschlafen hat.

Es gibt jedoch andere Methoden, 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 halben Stunde erwacht er wieder und hat ME in Höhe seines **Grundwertes** regeneriert.

Diese Art der Wiederherstellung ist nur alle 2 Stunden möglich. Wenn sich der Zauberer 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 Kampfrunde (inklusive Bewegungsphase) 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.

ME kann – wie alle Energien – durch Regeneration, Meditation oder Anzapfen nicht über den Maximalwert steigen.

Magischer Schaden

Es gibt auf Samyra zahlreiche Zauber, 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.

Der Schaden von Zaubern erhöht sich mit dem Erfahrungsstand des Zauberers, also durch eine hohe Kraft- und Fertigungsstufe. Nach welchem Schema diese Erhöhung berechnet wird, findet man am Ende dieses Kapitels im Abschnitt *Schadensbonus*.

Blitzschaden

Viele Zauber aus der Fertigkeit *Luft* richten auf Elektrizität basierenden Schaden an, der allgemein als **Blitzschaden** bezeichnet wird.

Gegen diese Art Schäden schützen metallene 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 Spieler 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 dem Opfer nicht bei einer Verringerung von LE-Schaden.

Hätte es sogar noch Arm- und Beinschienen aus Metallplatten (RS 2) getragen, wären die Ergebnisse der Würfel auf jeweils 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.

Magisches Feuer ist (bis auf wenige Ausnahmen) darauf ausgelegt, Wesen zu schädigen.

Die **Wärmestrahlung** dieser magischen Brände – so imposant sie auch wirken können – ist relativ gering und in einem Meter Entfernung schon nicht mehr zu spüren.

Das Feuer wird **in keinem Falle** auf Objekte überspringen, selbst wenn diese mitten in einer brennenden Fläche stehen sollten.

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!

Wie Feuerschaden ist magischer Kälteschaden dazu ausgelegt, Schaden an Lebewesen anzurichten.

Auch wenn die Temperaturen der Zaubereffekte weit unter dem Gefrierpunkt liegen, ist die Kälte in einem Meter Entfernung kaum noch spürbar. Objekte werden von diesen Zaubern (bis auf Ausnahmen, bei denen es erwähnt ist) **nicht** angegriffen oder eingefroren.

Säureschaden

Zauber aus der Fertigkeit *Wasser* richten oftmals **Säureschaden** an und verätzen große Teile der Haut des Opfers.

Eine **natürliche Rüstung** schützt daher nicht, da sie Teil des Körpers ist und somit bei einer Verätzung direkt die Körpersubstanz angegriffen wird.

Getragene Rüstung schützt zwar gegen diese Art Schaden, allerdings wird sie stark in Mitleidenschaft gezogen.

Ist der angerichtete Schaden **größer** als der Rüstungsschutz des Opfers (unabhängig davon, ob es sich um LE- oder KE-Schaden handelt), wird die Panzerung stark geschädigt und verliert **dauerhaft** einen Punkt Rüstungsschutz.

Besteht die Panzerung aus mehreren Teilen (also Körperrüstung, Helm und Arm- / Beinschienen), liegt es im Ermessen des

Spielers, an welchem Teil er die Reduktion des RS hinnimmt.

Sinkt der RS eines Rüstungsteils **auf 0**, ist es so stark zerstört, dass es völlig unbrauchbar ist und auch nicht mehr repariert werden kann.

Im Gegensatz zu magischem Feuer- und Kälteschaden handelt es sich um eine **echte Säure**, die nicht nur Lebewesen, sondern auch Objekte angreift.

Man kann also (mit entsprechender Ausdauer) auch Gegenstände mit ihr zerstören. Während leichte Materialien (Blatt Papier, Stück Stoff) schon nach einem Zauber vernichtet sind, können massivere Gegenstände deutlich länger standhalten.

Wie viel LE ein Objekt hat, muss der Spielleiter entscheiden. Anhaltspunkte liefern die LE der unterschiedlichen Barrierezauber sowie *Vereisen* und *Versteinern*.

Physischer Schaden

Nicht alle Zauber verursachen 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. GRW 256). 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*, Seite 12).

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**.

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, gewirkt, richtet er 1W6+5 an.

Zusätzlich zu dieser Erhöhung wird der Schaden von Zaubern durch die **Kraftstufe** erhöht, mit der sie gewirkt werden. Die Kraftstufe wird dabei direkt auf den in der Beschreibung angegebenen Schaden addiert.

Wird der im letzten Beispiel erwähnte Eisball vom gleichen Zauberer auf KS 2 gewirkt, richtet das Geschoss insgesamt $1W6+5$ (nach Schadenserhöhung durch den Schwellenwert) $+2$ (Kraftstufe) = $1W6+7$ Punkte Schaden an.

Die Kraftstufe wird auch auf den Schaden addiert, wenn in der Beschreibung schon die KS im Schaden enthalten ist.

In der Beschreibung von Betäuben steht, dass der Zauber $1W6+KS$ Punkte Ausdauerverlust anrichtet. Wird der Zauber mit einer Kraftstufe von 3 gewirkt, verursacht er als $1W6+3$ AUS-Verlust. Hinzu kommt die automatische Schadenserhöhung durch die Kraftstufe, das heißt, der Schaden wird nochmals um 3 Punkte erhöht. Das Opfer verliert also $1W6+6$ Punkte Ausdauer.

Die Erhöhung des Schadens durch eine hohe Fertigungs- und Kraftstufe wirkt sich auch auf Heilprüche aus. In diesem Falle wird die **Heilung** entsprechend erhöht.

Kritische Wunden heilen gibt dem Ziel $1W6+KS$ LE und KE zurück. Er hat eine min. FS von 14 und einen SW von 2. Wird er von einem Heiler gewirkt, der die Fertigkeit Leben auf FS 18 hat und den Zauber auf KS 4 beherrscht, ergibt sich daraus eine Heilung von $1W6+4$ (normale angegebene Heilung bei KS 4) $+2$ (durch FS 18) $+4$ (Kraftstufe) = $1W6+10$ LE und KE.

Illusionen

Einige Zauber erzeugen so genannte **Illusionen**. Es handelt sich hierbei um ein relativ instabiles Manakonstrukt, das dafür sorgt, dass die Umgebung anders wahrgenommen wird.

Die meisten Illusionen werden an die Arkanmatrix einer Zielperson (oder eines Zielobjekts) anlagert, es gibt jedoch auch Illusionen, die kein lebendes Ziel benötigen (wie beispielsweise Illusionswand).

Illusionen vermitteln einen komplett realen Eindruck und täuschen im Normalfalle alle Sinne des Opfers.

Wird eine Illusion an ein Wesen oder Objekt gekoppelt, ist der Zaubereffekt nur auf einen Raum um es herum beschränkt.

Es darf daher Größe und Gestalt um maximal 20% über- oder unterschreiten.

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 *Wahrsehen* 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 Magieresistenz 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.

Wirkung von Illusionen

Obwohl viele Illusionen zu den einfacheren Zaubern gehören, ist ihre Wirkung aus magietheoretischer Sicht relativ kompliziert.

Sie sind nicht real, sondern verändern lediglich die **Wahrnehmung** von Wesen. Das erzeugte Manakonstrukt sorgt dafür, dass der Verstand des Wesens annimmt, dass die erzeugte Illusion real ist. Somit übernimmt das Gehirn den größten Teil der Zaubervirkung.

Fehlen wesentliche Informationen, erschafft die Vorstellungskraft diese und erzeugt dadurch eine imaginäre Realität. Solange diese Realität durch keine Widersprüche in Frage gestellt wird, bleibt die Illusion real und kann wie ein normales Objekt (oder Wesen) behandelt werden.

Wird man durch eine Illusion verletzt, beispielsweise durch den Sturz in ein illusionäres Loch, den Schlag einer illusionären Waffe oder andere Dinge, erleidet man dadurch normalen Schaden. Für das Gehirn ist die Verletzung so real, dass es diese

Wunden auf den Körper projiziert.

Bei entsprechend hohem Schaden kann man durch Illusionen auch sterben. In diesem Falle bildet sich das Gehirn so starke Verletzungen ein, dass es den Körper dazu bringt, sämtliche Funktionen einzustellen.

Durch die Wirkungsweise von Illusionen kann es im Spiel zu teilweise recht bizarren Situationen kommen.

Fällt beispielsweise ein Charakter einer Gruppe in eine illusionäre Grube, ist diese für ihn durchaus real. Er erleidet entsprechenden Sturzschaden und sitzt danach in dem Loch fest. Er wird vermutlich versuchen, sich daraus zu befreien und die Wände hinaufzuklettern.

Für seine Kameraden, die die Grube nicht sehen, bleibt der Charakter einfach stehen und beginnt daraufhin, merkwürdige Bewegungen zu machen. Lassen sie sich darauf ein, können sie ihrem Freund

jedoch problemlos helfen, aus der Illusion zu entkommen, indem sie ihm die Hand reichen oder ein Seil zuwerfen.

Betritt jemand eine illusionäre Tür, erschafft das Gehirn den Bereich dahinter. Gehen also mehrere Personen durch dieselbe Illusionstür, werden sie vermutlich alle einen unterschiedlichen Raum betreten. Für Figuren, für die die Illusion nicht real ist, bleiben die Personen einfach vor einer Wand stehen. Werden die Körper solcher in einer Illusion gefangenen Wesen beispielsweise attackiert, wird das Gehirn irgendwelche Gründe erschaffen, die dafür sorgen, dass eine Verletzung in der Illusion realistisch ist.

Schauen mehrere Personen durch ein illusionäres Fenster, werden sie alle unterschiedliche Dinge sehen. Für Figuren, die die Illusion durchschaut haben, starren die Personen einfach eine Wand an.

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 uralten 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. Hierfür 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, bekommt er so genannte **Stabilisierungspunkte** (SP).

Für jede Magiefertigkeit, die er über 10 hat, bekommt er **einen SP pro Punkt über FS 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 gewisse 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 die **Kraftstufe**, mit der er stabilisiert werden soll, 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 daher um **+1** erschwert.

Varianten von Zaubern

Dem Zauberer ist es 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 Zauberei haben muss, kann diese Option nur bei Sprüchen einer Kategorie eingesetzt werden, die der Zauberer auf mindestens **Fertigkeitsstufe 12** beherrscht.

Für Varianten muss der Zauberer eine bestimmte Menge an ME **zusätzlich** zu den üblichen Kosten des Zaubers aufbringen. Je nach gewählter Variante wird außerdem die Zauberprobe **erschwert**.

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.

Möchte der Zauberer die **Reichweite**, **Wirkungsdauer** oder den **Wirkungsbereich** des Zaubers variieren, erhöht sich der entsprechende Wert um bis zu 50% (also auf das Anderthalbfache). Dieses kostet den Zauberer jeweils zusätzlich die **Halfte** (aufgerundet) an mentaler Energie, die er für einen unveränderten Zauber zahlen müsste, und erschwert die Zauberprobe um jeweils **+1**.

Der Zauberer 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 übrig gebliebene halbe Runde verschiebt den Beginn der Wirkung vom 4. Abschnitt der Handlungsphase auf den 2. Abschnitt.

Für diese Variante zahlt der Zauberer zusätzlich nochmal die **gleiche Menge** an ME, die der Zauber in der unveränderten Variante kosten würde. Die Zauberprobe wird um **+2** erschwert.

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 Erschwernis 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 Erschwernis um je **+1**.

Richtet der Zauber Schaden in einem bestimmten Umkreis an, kostet den Zauberer das für je **+2 Schaden 4** zusätzliche mentale Energie und eine Erschwernis von **+2**.

In seltenen Fällen ist es möglich, einen Zauber zu **entkoppeln** und es dadurch zu ermöglichen, dass er nicht auf ein Wesen oder Objekt gewirkt werden muss.

Hierbei erschafft der Zauberer zunächst ein Manakonstrukt innerhalb der Reichweite des Zaubers, an das er den Zauber danach koppeln kann.

Für das Erschaffen des Konstrukts zahlt er zusätzlich die **doppelte** Menge der üblichen mentalen Energie und muss eine um **+2** erschwerte Zauberprobe ablegen.

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 zahlt der Zauberer zusätzlich die **dreifache** Menge der üblichen mentalen Energie und muss eine um **+3** erschwerte Zauberprobe schaffen.

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 Fertigkeit der Zauberer auf mindestens **Fertigkeitsstufe 16** beherrscht.

Im ersten Schritt sammelt der Zauberer 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.

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 auflösen, 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 meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt. Sie bleiben jedoch bestehen, wenn er schläft. Im Gegensatz zu stabilisierten Zaubern kann er das Konstruktfragment nicht willentlich entfernen, sondern nur, wenn er den Zauber zu Ende wirkt.

Situation / Option	Zauberprobe	Mentale Energie
Freiwillige Ankopplungsstelle erzwingen	+1	x2
je 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	+ (0,5x ME)
Konzentrationsdauer	+2	+ (1x ME)
Enkoppeln	+2	+ (2x ME)
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	+ (3x ME)
Vorbereiten		x2

Modifikationen und Energiekosten beim Zaubern

Zauberfertigkeiten



Beherrschung: Die Zauber des Beherrschungsgebietes befassen sich mit der Unterwerfung des Willens. Sie werden genutzt, um das Opfer von etwas zu überzeugen, zu etwas zu zwingen oder es vollständig zu beherrschen und gefügig zu machen. Beherrschungszauber sind die Zauber, die am direktesten auf den Geist des Opfers wirken und so ihre Effekte hervorrufen.



Bewegung: Alle Bewegungszauber machen sich die Kraft des Manas zunutze, um die Bewegung des Zieles zu behindern oder zu verbessern. Sie eröffnen dem Zauberer zudem andere Möglichkeiten, sich fortzubewegen und neue Wege zu erschaffen.



Chaos: Zauber des Chaos nutzen dämonische Kräfte, um Wesen zu terrorisieren, zu quälen und möglichst lange leiden zu lassen. Einige zielen auch darauf ab, möglichst großes Chaos zu erzeugen. Oftmals werden niedere Dämonen beschworen, um die Zauberwirkung zu erzielen. Das Erlernen dieser Zaubersprüche gilt in allen Ländern (außer Tiranja) als mittleres Vergehen, das Anwenden als schweres Verbrechen, das nicht selten mit der Todesstrafe geahndet wird.



Eis: Die Zauber des Eisgebietes machen sich die Kraft des Eises und der Kälte zunutze. Sie erzeugen selbst in warmen Gegenden massive Eiskonstrukte und schädigen Gegner mit der elementaren Kraft der Kälte.



Erde: Erdzauber machen sich die Kraft der Natur zunutze. Mit dieser Energie kann man Stein bewegen oder Pflanzen erschaffen. Zudem greifen sie auf die Kräfte von Naturgeistern zurück, um sich mit ihrer Hilfe zu stärken und Aufgaben leichter bewältigen zu können.



Feuer: Feuerzauber bändigen die Kraft der Hitze und des Feuers. Dieser Zweig enthält zahlreiche offensive Zauber, die den Gegner mit elementarem Feuer verbrennen.



Information: Alle Zauber des Informationsgebietes befassen sich damit, Wissen über bestimmte Wesen oder Objekte zu erlangen. Sie verändern die Wahrnehmung des Zauberers und geben ihm Informationen, die auf andere Weise nicht in Erfahrung zu bringen sind.



Leben: Lebenszauber nutzen die Kraft des Lebens und der Reinheit, um Heilung zu spenden oder bösartige Einflüsse zu bannen. In diesem Bereich finden sich die klassischen Heilzauber jeglicher Art sowie Zauber mit stärkender Wirkung. Landläufig wird dieser Zweig als göttliche Magie angesehen.



Luft: Luftzauber fassen die Zauber zusammen, die auf der Kraft der Luft und des Blitzes beruhen. Sie manipulieren die Luft der Umgebung, verändern ihre Eigenschaften und rufen Stürme hervor, die Gegnern schaden.



Magie: Alle Magiezauber machen sich die reine Kraft des Manas zunutze, um direkt auf das Wissen über Arkanmatrizen zurückzugreifen und diese zu erschaffen oder zu verändern. In diesem Zweig finden sich außerdem diverse Zauber, die Illusionen hervorrufen.



Schutz: Schutzzauber nutzen die Kraft des Manas, Barrieren zu bauen, die Schutz vor allen Arten von Schäden bieten.



Tod: Todeszauber arbeiten vor allem mit Gift und Krankheiten. Da sie auf den Kräften des Todesaspektes basieren, sind sie nicht verboten. Durch ihre Ähnlichkeit zu Zaubern aus dem Bereich des Chaos muss man bei der Anwendung jedoch Vorsicht walten lassen.



Wasser: Wasserzauber arbeiten mit der Kraft des Wassers und zügeln oder entfesseln diese. Sie erschaffen elementares Wasser oder entziehen es einem Gegner.

