

Ablenkung



„Ratio berare“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz



Effekt

Am Zielpunkt entsteht eine flirrende Kugel, die den Blick aller Wesen im Wirkungsbereich auf sich lenkt.

Wirkung

Die Kugel schwebt in etwa zwei Metern Höhe und hat einen Durchmesser von ungefähr 20 Zentimetern. Da es sich um einen reinen optischen Effekt handelt, wirkt der Zauber auch, wenn die Kugel nicht oder nur teilweise zu sehen ist. Da die Kugel keine Materialität hat, kann der Zielpunkt von einem Wesen oder Objekt belegt sein.

Alle Wesen im Wirkungsbereich werden gezwungen, die Kugel anzuschauen. Der Zauberer kann während der Konzentrationsdauer bis zu **KS Wesen** bestimmen, die von dem Effekt nicht betroffen sein sollen.

Ist ein betroffenes Wesen nicht mit Aufgaben beschäftigt, die bei einer Unterlassung zu Lebensgefahr führen würden (beispielsweise sich gegen einen Angriff wehren), wird es jegliche Handlung unterbrechen und wie hypnotisiert auf die Kugel starren.

Wird es attackiert, befindet es sich bereits im Kampf oder führt es andere Handlungen durch, die es selbst oder ein anderes (befreundetes) Wesen gefährden würden, wenn sie unterbro-

chen werden, werden Ziele des Zaubers diese Aktionen zunächst beenden, bevor sie sich der *Ablenkung* zuwenden. Eventuell notwendige Proben zur Vollendung der Aktion werden jedoch um **+1** erschwert.

Wird eine Figur angegriffen, während sie die *Ablenkung* anschaut, wird sie sich normal verteidigen und auch ihrerseits wie üblich angreifen (wenn sie das wünscht). Der Zauber ist nicht stark genug, dass sich ein Ziel widerstandslos erschlagen ließe.

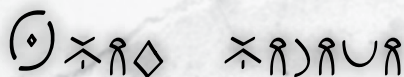
Muss ein Ziel der *Ablenkung* einen Wurf zum Entdecken (vgl. GRW 175) einer Fertigkeit durchführen, wird die Probe um **KS Würfel** erschwert.

Ebenso werden alle passiven Proben auf Fertigkeiten des Grundwertes *Beobachten* um **KS Würfel** erschwert.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist den Opfern bewusst, dass ihre Aufmerksamkeit durch einen Zauber beeinträchtigt wurde, selbst wenn sie die Kugel nicht sehen konnten.



Amnesie



„Ovio vilici“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 20-KSx3

Ankopplung: freiwillig, automatisch
Schutz: -
Min. FS: 16
Kosten: 9
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Dieser Zauber erzeugt keine Effekte.

Wirkung

Amnesie lässt das Ziel die Geschehnisse der letzten KS Tage für immer vergessen.

Wendet der Zauberer die doppelte Menge mentaler Energie auf, kann er die Zeitspanne auf KS Monate erhöhen.

Investiert er sogar die vierfache Menge mentale Energie und opfert zusätzlich KS Punkte seines LE-Maximums (also ein permanenter Verlust von LE), kann er das Ziel die letzten KS Jahre vergessen lassen.

Im Gegensatz zu anderen Zaubern kann für *Amnesie* keine Ankopplungsstelle erzwungen werden.

Automatische Ankopplungsstellen werden ausgebildet, wenn das Ziel des Zaubers ein schweres psychisches Trauma erlitten hat.

Dieser Zauber ist ein gut gehütetes Wissen von geweihten **Todespriestern**, die ihn ausschließlich zum Zwecke der Psychotherapie einsetzen. Er wird normalerweise keinem Außenstehenden gelehrt.

Wird er nicht zum Wohle des Patienten eingesetzt, steht sein Einsatz in den meisten Ländern auf einer Stufe mit einem vorsätzlichen Mord und wird mit entsprechend schweren Strafen geahndet.

Aura lesen

ᲑᲘᲚᲗᲚᲙ ᲛᲗᲚᲙ ᲛᲚᲚᲙ

„Scient raul selem“

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: 1 Runde
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 6-KS

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Wirkungsdauer, Reichweite, Wirkungsbereich, Schutz



Effekt

Nach Ablauf der Konzentrationsdauer kann der Zauberer die Aura des Zielwesens oder -objekts als Art wirbelnden Nebel, in den es eingehüllt ist, erkennen. Je nach Art der Aura ist der Nebel in unterschiedlichen Farben illuminiert.

Wirkung

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

Vereint ein Wesen mehrere Auren, kommt es zu Farbverwirbelungen innerhalb des Nebels. Außerdem wird die Dichte des Nebels von der Intensität der Gesinnung beeinflusst.

Nur wenn dem Ziel eine FP(Magieresistenz) mit einer höheren Güte als der des Zauberers gelingt, kann es seine Aura verbergen.

Orange: Untote, Geister

Weiß: Göttlich, Reinheit

Weiß erstrahlen alle Wesen und Objekte, die von absoluter Reinheit sind oder eine starke Bindung zum Guten und Göttlichen haben, wie z. B. hochgestellte Priester (außer Chaos) der Gottheiten auf Samyra sowie Kundige mit einem göttlichen Lehrmeister. Bei diesen Personen ist die Intensität ihrer Aura von der Menge ihres Gesamt-Karmas abhängig.

Dunkelrot: negative Gefühle

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

Schwarz: Bosheit

Schwarz werden alle Wesen und Objekte gekennzeichnet, die eine besonders boshafte Natur haben und sich einen Spaß daraus machen, anderen Wesen Schmerz und Leid zuzufügen. In diese Gruppe fallen unter anderem auch mächtige Finsternis magier oder Chaoskrieger ab Rang 8, die durch ihre Magie so stark verdorben sind, dass sie in einer schwarzen Aura erscheinen. Auch Priester des Chaosaspekts haben eine schwarze Aura, deren Intensität von ihrem Gesamt-Karma abhängt.

Dunkelblau: Dämonisch

Alle Dämonen gelten als dämonisch, egal ob sie gut oder böse gesonnen sind. Ebenso haben alle Zikaru eine schwache dunkelblaue Aura. Außerdem fallen in diese Gruppe alle Wesen und Objekte, die stark dämonisch berührt sind oder in anderer Weise eine enge Bindung zu Dämonen haben. Dazu gehören unter anderem auch Dämonologen und Kundige mit einem dämonischen Lehrmeister ab Rang 1.

Grün: Elementar

Alle Elementarwesen haben eine elementare Aura, egal ob sie Gut oder Böse sind. Zudem werden alle Wesen oder Objekte in einer grünen Aura gezeigt, die eine enge Bindung zu den Energien der Welt und der Elemente haben. Dazu gehören unter anderem Elementaristen und Kundige mit einem Naturgeist als Lehrmeister ab Rang 8. Desweiteren sind auch geweihte Druiden in eine grüne Aura gehüllt. Ihre Intensität hängt wie bei Priestern von der Menge ihres Gesamt-Karmas ab.

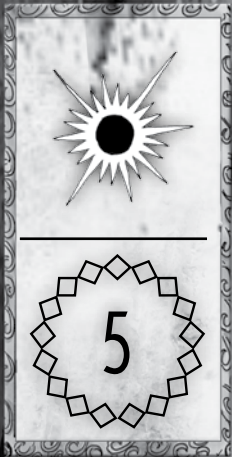
Gold: Bewahrer

Bewahrer erscheinen mit diesem Zauber in einer goldenen Aura, unabhängig von ihrem Aspekt. Die Dichte des Auranebels ist abhängig von der Menge ihres Gesamt-Karmas.

Dunkles Violett: Gefallene Bewahrer

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

Die Variante **Wirkungsbereich** lässt den Zauber auf das Blickfeld und nicht nur auf ein einzelnes Ziel wirken. In diesem Falle gilt die Ankopplungsstelle immer als erzwungen, daß heißt die Zauberprobe wird zusätzlich um +1 erschwert.



Aura verändern

ᲑᲕᲔᲕᲗ ᲙᲱ'ᲙᲟᲗᲗᲗ

„Selem ka'honai“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 5
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Aura verändern erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Anwender seine eigene Aura verändern, so dass sie unter dem Zauber *Aura lesen* in einer anderen Farbe erscheint.

Hat der Zauberer eigentlich keine Aura, kann er mit diesem Zauber eine Aura erzeugen.

Es steht dem Zauberer frei, welche Aura er wählt. Wirkt er den Zauber mehrfach hintereinander, kann er auch unterschiedliche Farben wählen und dadurch eine Mischaura erzeugen. Er kann *Aura verändern* also im Gegensatz zu anderen langanhaltenden Zaubern mehrfach aktiv haben.

Wird während der Wirkungsdauer *Aura lesen* auf ihn angewendet, darf er sich zunächst mit einer FP(Magieresistenz) gegen das Aufdecken seiner Aura wehren.

Misslingt diese Probe, erscheint der Zauberer in der von ihm gewählten Aura, wenn die Güte von *Aura verändern* höher als die von *Aura lesen* ist. Nur wenn die Güte niedriger ist, wird die natürliche Aura des Zauberers gezeigt.

Aura verändern kann nicht zeitgleich mit *Aura verbergen* genutzt werden, da beide Zauber die gleichen Ankopplungsstellen blockieren.

Aura verbergen

ᲑᲕᲔᲕᲗ ᲑᲘᲘᲗᲗ

„Selem fadim“

Fertigkeit: Magie

Konzentrationsdauer: 10 Minuten

Wirkungsdauer: KS Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: KS Wesen / Objekte

Mentale Energie: 3+KSx3

Ankopplung: freiwillig

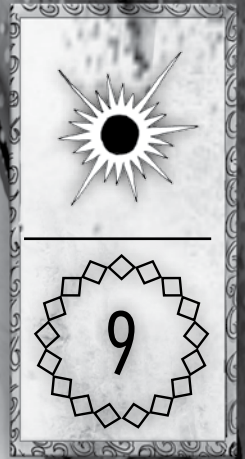
Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 16

Kosten: 9

Stabilisieren: ja

Varianten: Konzentrationsdauer



Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Dieser Zauber verbirgt die Aura der Zielpersonen vollständig. Sie erscheinen unter seinem Einfluss ohne irgendeine Aura.

Eine Anwendung von *Aura lesen* gilt, selbst wenn das Ziel einverstanden ist, als **erzwungen**, wird also um +1 erschwert.

Führt die Probe zu einem Erfolg, muss zunächst die Güte von *Aura verbergen* überwunden werden.

Gelingt dieses, darf das Opfer sich anschließend noch mit einer FP(Magieresistenz) gegen die Differenz der Güten von *Aura lesen* und *Aura verbergen* gegen das Ausspähen seiner Aura wehren. Nur wenn diese Probe zu einem Misserfolg führt, wird seine Aura angezeigt.

Ein finsterer Magier hat seine Aura verborgen, um nicht erkannt zu werden. Er hat dabei eine Güte von 8 erreicht. Als es zu einer Konfrontation mit Fadsha und seiner Gruppe kommt, die dem Mann nicht trauen, versucht Fadsha die Aura zu lesen. Er erzielt trotz der Erschwernis um +1 eine Güte von 11, kann also durch die Verschleierung dringen. Damit die tiefschwarze Aura des Gegenspielers nicht entdeckt wird, darf sich dieser anschließend noch mit einer FP(Magieresistenz) gegen die Entdeckung wehren. Er muss hierbei mindestens eine Güte von $11 - 8 = 3$ erreichen, damit er geschützt bleibt.

Aura verbergen kann nicht zeitgleich mit *Aura verändern* genutzt werden, da beide Zauber die gleichen Ankopplungsstellen blockieren.



„Inrupt motio far“

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite,
 Schutz

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

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

Beeinflussen

ጸለጸጸ ለሠ ጸለጸጸጸጸ

„Imper ma perotio“

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Kein bemerkbarer Effekt.

Wirkung

Unter dem Einfluss des Zaubers geht ein Opfer bereitwillig auf Vorschläge des Zauberers ein, solange sie nicht gegen die Natur des Wesens verstoßen.

Eventuell notwendige Proben auf Verhandlungsfertigkeiten entfallen somit – sie gelten automatisch als gelungen.

Keine beeinflusste Person würde sich selbst oder gute Freunde in Gefahr bringen oder verletzen, nur weil der Zauberer ihm dieses vorschlägt.

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

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

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



2



Befreiung

Via ne'jal

„Via ne'jal“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 10-KS

Ankopplung: *automatisch*
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

Mit diesem Zauber sind keine bemerkbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Das Opfer wird durch diesen Zauber von jeglichen bewegungseinschränkenden Effekten befreit.

Es sind primär Zauber gemeint, die diesen Effekt hervorrufen, wie beispielsweise *Pflanzenfessel*, *Sumpf* u. Ä.
Sobald ein Wesen unter dem Einfluss eines derartigen Zaubers steht, hat es die benötigten **automatischen** Ankopplungsstellen.

Es handelt sich bei diesem Zauber um eine spezielle Art der Magiebannung, die den üblichen

Regeln folgt, insbesondere muss eine höhere Güte erreicht werden als vom wirkenden Effekt.

Es ist auch möglich, diesen Zauber auf ein einfaches Objekt (z. B. Fesseln) zu zaubern. Hierfür muss der Zauberer das Objekt allerdings berühren und sehen, um es zu lösen. Schlösser oder andere komplizierte Schließmechanismen bestehen aus zu vielen Einzelteilen als dass der Zauber auf sie wirken würde. Um derart verschlossene Fesseln zu öffnen, muss man sich anderer Methoden bedienen (bspw. *Entfesseln*, s. Seite 65).

Berserker

ጸጋጸጸጸ ጸጋጸ ሃጸጸጸጸጸ

„Klagri nak hal'sga“

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: min. KS+1 Runden
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 3+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz



Effekt

Der Bezauberte bekommt einen hochroten Kopf und ihm steht Schaum vor dem Mund.

Wirkung

Das Opfer wird zu einem rasenden Berserker, der das nächste für ihn erreichbare Ziel angreift. Stehen zwei Ziele gleich weit entfernt, wird zufällig entschieden, welches sich der Bezauberte auswählt.

Das Opfer genießt während es unter dem Einfluss des Zaubers steht die gleichen Vor- und Nachteile wie ein Charakter mit der Gabe **Berserker**. Er erhält einen Bonus von 2 Punkten auf die Fertigungsstufe seiner geführten Waffe, richtet 2 Punkte mehr Schaden mit ihr an und kann nur um +1 erschwert abwehren, ausweichen und blocken (vgl. GRW 319).

Ein verzauberter Berserker wird immer in den **Nahkampf** gehen, egal welche Ausbildung er genossen hat. Auch ein Zauberer, der Ziel des Zaubers wird, verlässt seine schützende Stellung hinter den Kämpfern und wird im Nahkampf attackieren.

Nach Ablauf von **KS+1 Runden** darf der Berserker eine erneute FP(Magieresistenz) werfen, die um -1 erleichtert ist.

Misslingt dieser Wurf, bleibt er weitere KS Runden im Bluttausch, nach deren Ablauf er den Wurf wiederholen darf.

Der Verzauberte bleibt so lange unter der Wirkung des Zaubers, bis ihm das erste Mal eine Probe auf **Magieresistenz** vollständig gelingt.

Während der Berserkerwut kann sich das Ziel nicht entscheiden, freiwillige Ankopplungsstellen auszubilden, jeder hilfreiche Zauber gilt als **erzwungen**.

Entscheidet sich der Zauberer für die Variante **Wirkungsdauer**, wirkt sich dieses auf die Dauer aus, die verstreicht, bis die erneute Probe auf **Magieresistenz** möglich ist. Misslingt der Wurf, wird die erneute Wirkungsdauer jedoch nicht verlängert.

Entscheidet er sich für die Variante **Schutz**, entfällt nur die erste FP(Magieresistenz). Alle folgenden kann das Opfer durchführen, sie werden jedoch nicht erleichtert.



Beruhigen

ᲕᲗᲗᲗ ᲕᲗᲗᲗ ᲕᲗᲗᲗ

„Anim sile aslu“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KSx5 Minuten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: *erzwungen, automatisch*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: 8
Kosten: 4
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Mit diesem Zauber sind keine bemerkbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Dieser Zauber behebt Einflüsse von **Angst** und **Aggression** und beruhigt das Ziel. Es wird sich nicht mehr angriffslustig verhalten, solange es nicht selbst angegriffen wird.

Befindet sich das Ziel schon im Kampf, hat dieser Zauber keine Wirkung. Ebenso wirkt der Zauber nicht auf Wesen, die von anderen Motiven geleitet werden. Sind sie einfach boshaft oder werden magisch angetrieben (wie beispielsweise Untote), zeigt der Zauber keine Wirkung.

Unter dem Einfluss des Spruches werden **natürliche Tiere** normalerweise den Rückzug antreten.

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

Wesen, mit denen man **kommunizieren** kann, verhalten sich in der Regel verhandlungsbereit. Wie diese Gespräche verlaufen, ist eine Frage des rhetorischen Geschicks des Zauberers.

Unter dem Einfluss des Zaubers werden die Opfer nur auf den Zauberer hören und diesen als Verhandlungspartner betrachten. Alle anderen Personen werden ignoriert.

Ist der Auslöser der Angst oder Aggression nach Ablauf der Wirkungsdauer noch vorhanden, wird

das Ziel wieder in sein ursprüngliches Verhalten zurückfallen, wenn es zuvor nicht davon überzeugt wurde, dass es sich anders verhalten soll.

Bei **Gruppen** von Wesen ist der Einsatz von *Beruhigen* etwas schwieriger.

Rudel von Tieren oder Monstern werden sich normalerweise nicht durch das Beruhigen eines einzelnen Wesens davon überzeugen lassen, ihre Handlungen einzustellen. Wird das Alphetier eines solchen Rudels beruhigt, wird es sich zwar zurückhalten, jedoch nicht dafür sorgen, dass sich der Rest der Gruppe zurückzieht.

Bei Wesen, mit denen man kommunizieren kann, führt eine Beruhigung des **Anführers** hingegen normalerweise dazu, dass er seine Untergebenen zunächst zurückhält und stellvertretend für die Gruppe Verhandlungen führt.

Insbesondere bei solchen Gruppen obliegt es dem Spielleiter je nach Persönlichkeit der Figuren eine passende Verhaltensweise zu wählen.

Beruhigen kann außerdem eingesetzt werden, um die Zauber *Furcht*, *Panik* und *Berserker* zu **bannen** und die Gabe *Berserker* zu unterbinden.

Steht man unter dem Einfluss dieser Effekte, hat man **automatische** Ankopplungsstellen und kann sich gegen den Einsatz nicht zur Wehr setzen.

Betäuben

ᐃᐅᐅᐅᐅ ᐃᐅᐅᐅᐅ

„Facer obstu“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz



Effekt

Um den Kopf des Opfers schwirren kleine Lichtkugeln und es bleibt taumelnd auf der Stelle stehen.

Wirkung

Die Opfer des Zaubers spüren einen plötzlichen Schlag am Kopf wie von einem schweren Hammer.

Sie erleiden dadurch einen **Ausdauerverlust** in Höhe von **1W6+KS**, gegen die sie sich nicht verteidigen können.

Misslingt die FP(Magieresistenz) vollständig, fühlen sich zusätzlich benommen.

Solange ein Opfer benommen ist, fühlt es sich unsicher auf den Beinen und kann sich kaum noch koordiniert bewegen.

Seine **Bewegung** sinkt auf ein Viertel des normalen Wertes und **Angriff** sowie **Verteidigung** sind nur mit dem Grundwert möglich. Ist dieser nicht bekannt, wird die FS halbiert.

Betroffene Wesen können die Fertigkeiten *Balancieren*, *Gaukeleien*, *Geländelauf*, *Klettern*, *Kraftakt*, *Schwimmen* und *Springen* während der Wirkungsdauer nicht anwenden.

Fallen, *Reiten*, *Rudern*, *Segeln*, *Wagenlenken* und *Winden* werden um +1 erschwert.

Zudem können die Opfer keinen klaren Gedanken fassen und infolgedessen keine **Zauber** wirken.

Jede Runde, beginnend mit der Runde, in der sie getroffen wurden, dürfen betroffene Ziele eine FP(Widerstand) werfen.

Gelingt dieser Wurf mit einer höheren Güte als die des Zaubers, kann der Effekt von *Betäuben* vorzeitig abgeschüttelt werden.

Der Wurf wird im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt.

Die Variante **Schutz** verhindert nur die Probe auf *Magieresistenz*. Die Opfer sind also auf jeden Fall benommen. Die Würfe auf *Widerstand* können sie ganz normal durchführen.



Blindheit

Dino M'ron

„Viso m'ros“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: min. KS+1 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 4+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

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

Wirkung

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

Ein Opfer des Zaubers legt sämtliche **Angriffs-** und **Verteidigungsproben** um +3 erschwert ab.

Beherrscht es **Nachtkampf**, verringert sich die Erschwernis auf +1.

Zaubern und andere Handlungen, für die man dringend Augenlicht benötigt, sind nicht mehr möglich.

Für alle anderen Handlungen muss dem Erblindeten zuvor eine FP(Sinne) gelingen, und er erleidet bei gelungener Probe trotzdem immer eine Erschwernis von +2 auf eventuell benötigte Würfe.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer darf das Opfer eine erneute FP(Magieresistenz) werfen, die um -1 erleichtert wird. Misslingt die Probe, wird der Zauber um weitere KS+1 Runden verlängert und endet danach.

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

Blitz

ᏃᏁᏃᏃ ᏔᏁᏃᏃ ᏏᏁ'ᏃᏃᏔ

„Furr aers mo'tsa“

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 10 / **SW:** 4
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden, Entkoppeln



Effekt

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

Wirkung

Die Blitze richten **2W6 Blitzschaden** an.

Investiert der Zauberer 1 ME mehr, kann er die Farbe des Blitzes nach seinen Wünschen wählen. Rote, gelbe, blaue, grüne oder sogar schwarze Blitze sind nur ein Teil der Wahlmöglichkeiten.

Die einzige Einschränkung bei der Entscheidung des Zauberers ist die Einfarbigkeit. Es ist nicht möglich, mehrere Farben zu kombinieren.

Dieser Zauber wirkt nur auf Ziele, die sich unter **freiem Himmel** befinden.



Blitzkugel

ᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭ

„Furr arus wrad“

Kategorie: Luft
Konzentrationsdauer: 3 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 11+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Der Zauberer erschafft auf dem Zielfeld eine etwa einen Meter durchmessende Kugel aus Blitzen, die ungefähr einen Meter über dem Boden schwebt.

Wirkung

Die Kugel kann nur auf freien Feldern entstehen.

Jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich aufhält, wird von der Kugel **jede Runde** mit einem Blitz beschossen.

Sie hat auf diesen Angriff eine FS, die der Fertigkeit *Luft* des Zauberers entspricht.

Beginnend mit der Runde, in der sie entsteht, wird der Angriff jeweils im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt.

Trifft der Blitz, richtet das Geschoss **1W6+4 Blitzschaden** an.

Die Kugel unterscheidet zwischen Freund und Feind, greift also den Zauberer und seine Kameraden nicht an. Stehen sie allerdings in der Schusslinie eines Geschosses, das für einen Feind bestimmt war, müssen sie sich gegen dieses zur Wehr setzen.

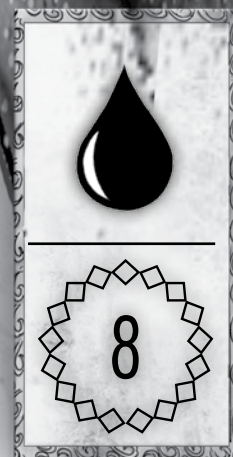
Blut verdünnen

Qcww xhwunv

„Quaa vrash“

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 8
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden, Schutz



Effekt

Keine nach außen sichtbaren Effekte.

Wirkung

Der Zauber verdünnt das Blut des Opfers. Es fühlt sich schwach und verliert **pro Runde 2W6+4 AUS**.

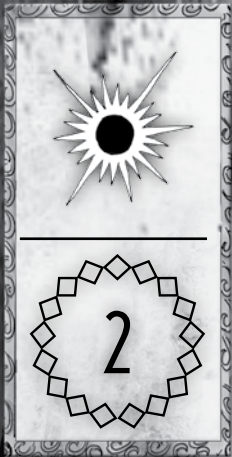
Sobald es verletzt wurde, also LE verloren hat, verhindert das verdünnte Blut den Gerinnungsprozess, und das Opfer verliert zu Beginn **jeder Runde** so viele **KE** wie es bisher LE verloren hat, maximal aber **KSx2**, solange es unter dem Einfluss des Zaubers steht.

Fadsha wirkt Blut verdünnen (KS 2) auf einen Ork, der von Kialah schon mehrfach verletzt wurde und mittlerweile 6 LE verloren hat. Der Ork verliert somit pro Runde 2W6+6 AUS. Er hat 6 LE verloren, würde also theoretisch auch 6 KE verlieren. Da Fadsha den Zauber aber auf KS 2 gewirkt hat, wird der KE-Verlust auf 4 (KSx2) reduziert.

Da dieser Zauber auf das Blut eines Wesens wirkt, sind blutleere Wesen verständlicherweise immun gegen den Zauber. Dazu zählen insbesondere Untote und Geister sowie alle Dämonen (bis auf Gestaltparasiten).

Die automatische Schadenserhöhung durch eine hohe Fertigungs- und Kraftstufe wirkt sich nur auf den Verlust der Ausdauer pro Runde aus.

Variiert der Zauberer den **Schaden**, werden sowohl Ausdauerverlust als auch KE-Schaden um den entsprechenden Betrag erhöht. Der KE-Schaden kann dadurch auch die Grenze von KSx2 übersteigen.



Bodenillusion

ᠪᠣᠳᠡᠨ ᠶᠡᠯᠡᠰᠢᠣᠨ

„Sola somna“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsbereich: KS m²
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 2
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Entkoppeln

Effekt

Der Zauber belegt eine Fläche mit einer Illusion.

Wirkung

Auch wenn der Name es vermuten lässt, wirkt eine *Bodenillusion* nicht nur auf den Boden, sondern kann an nahezu jeder (größtenteils) ebenen Fläche erzeugt werden, also beispielsweise an Wänden oder Decken. Die Ebene muss dabei eine Gesamtfläche von mindestens 1 m² haben.

Die erzeugte Illusion beeinflusst alle Sinne des Betrachters und kann dabei in die zugrunde liegende Materie hineinwachsen (maximal KSx2 Meter), jedoch nicht nennenswert (maximal KS Zentimeter) aus ihr herausragen. Zudem muss die Illusion eine zusammenhängende Fläche darstellen.

So sind Löcher im Boden durchaus möglich (zusammenhängende Fläche, die in die Materie hineinreicht), jedoch keine Stacheln, die aus einer Wand herausragen (keine zusammenhängende Fläche und aus der Ebene herausragend).

Die Illusion wird in keinem Falle Schaden bei irreführten Personen erzeugen, unabhängig davon, was sie darstellt.

Solange diese Grundsätze erfüllt werden, ist es dem Zauberer überlassen, welche Illusion er erschafft.

Besonders beliebt sind neben den bereits genannten Löchern im Boden auch illusionäre Türen oder Fenster. Auch das Abdecken bestehender Löcher oder Türen mit einer Illusion erfreut sich hoher Beliebtheit.

Wird die *Bodenillusion* **entkoppelt**, kann sie auch unabhängig von einer Fläche erstellt werden. Sie wird dadurch jedoch auch in diesem Falle nicht dreidimensional, sondern ist nur eine Fläche. Betrachtet man sie aus einem entsprechenden Winkel, wird sie also sofort als Illusion erkannt und durchschaut.

Nähere Informationen zur Wirkung von Illusionen finden sich auf Seite 22.

Böe

𐌲𐌰𐌿𐌹𐌺𐌰

„Ay'rius“

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx10 m Kegel
Mentale Energie: 4+KS

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Entkoppeln



Effekt

Vom Zauberer ausgehend weht eine heftige Böe durch den Wirkungsbereich.

Wirkung

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

Die Böe lässt leichtes Material mit einem Maximalgewicht von **KSx500 Gramm** durch die Luft fliegen.

Kerzen werden ausgeblasen, Fackeln erlöschen bei einem Wurf von **1 bis KSx2** auf dem W20.

Die Böe bleibt **KSx2 Runden**. Geschosse oder Geschosszauber, die während der Wirkungsdauer durch den Wind hindurchfliegen, werden abgelenkt und landen **KS Meter** in Windrichtung vom anvisierten Zielpunkt entfernt. Diese Ablenkung kann selbst ein geübter Schütze nicht abwenden, da die Winde innerhalb des Böenkegels zu unberechenbar wehen und es keine Möglichkeit gibt, sich darauf einzustellen.

Wird genau **mit** dem Wind geschossen oder geworfen, wird das Geschoss deutlich beschleunigt und richtet **KS Punkte** zusätzlichen

Schaden an. Dieser Effekt kann nur bei Pfeilen, Bolzen, Wurfaffen oder anderen Geschossen, die physischen Schaden anrichten, eintreten. Geschosszauber verursachen Schaden aufgrund ihrer Magie und werden daher nicht verstärkt.

Wird genau **gegen** den Wind geschossen oder geworfen, wird das Geschoss so stark gebremst, dass es **KS Meter** vor dem Entstehungsort der Böe zu Boden fällt. Ist der Abstand zwischen Angreifer und Entstehungsort kürzer, muss sich der Schütze bzw. Zauberer gegen sein eigenes Geschoss verteidigen, das ihm entgegengeweht kommt. Misslingt die Verteidigung, erleidet er die Hälfte des normalen Schadens.

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

Entkoppelt er die Böe, weht sie die gesamte Wirkungsdauer dort, wo sie anfänglich erzeugt wurde.



Böses bannen

ᲕᲗᲘᲙᲚᲛ ᲛᲟᲠᲡᲢᲣᲤᲥᲦᲧᲨᲩᲪᲫᲬᲭᲮᲯᲰᲱᲲᲳᲴᲵᲶᲷᲸᲹᲺ᲻᲼ᲽᲾᲿ

„Anayus sfa'rasul“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: *1 Minute*
Wirkungsdauer: *(1 Minute)*
Reichweite: *60 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen / Objekt*
Mentale Energie: *14-KS*

Ankopplung: *automatisch*
Schutz: *-*
Min. FS: *12*
Kosten: *5*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

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

Wirkung

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

Die erzeugte Kugel fliegt **gradlinig** auf das Ziel zu und darf auch Felder durchqueren, auf denen sich andere Lebewesen aufhalten; sie werden hierdurch nicht gefährdet. Mauern oder andere Hindernisse halten die Kugel allerdings auf.

Trifft die Kugel auf ihr Ziel, entfesselt sie ihre reinigenden Kräfte. Während des Reinigungsprozesses, der **eine Minute** andauert, ist das Opfer in der Lichtsphäre eingeschlossen. Es kann keinerlei Handlungen durchführen, außerdem kann nichts in die Kugel hinein- oder aus ihr herausgelangen.

Dämonen und **Geister** werden nur dann nicht aus dem Körper oder Objekt vertrieben, wenn ihnen eine FP(Magieresistenz) vollständig gelingt (also mit einer höheren Güte als der des Zauberers). Bei Wesen, deren Fertigungsstufe auf *Magieresistenz* nicht bekannt ist, nimmt

man den Wert des Besessenen. Ist auch diese Fertigungsstufe nicht bekannt oder handelt es sich beim Ziel um ein Objekt, wird die Wesenheit ohne weitere Probe vertrieben.

Gelingt der Zauber, wird das Wesen, das das Opfer besessen hat, vernichtet (Geister) beziehungsweise in seine Heimatebene zurückgeschleudert (Dämonen).

Außerdem kann man böse Magie mit diesem Zauber bannen. Zu dieser Gruppe Zauber gehören beispielsweise viele Sprüche aus dem Bereich *Chaos* und Effekte, die von einigen Monstern hervorgerufen werden können (beispielsweise ein Mumienfluch).

Unterliegt man einem derartigen Einfluss, hat man **automatisch** Ankopplungsstellen für *Böses bannen* und kann sich nicht gegen das Anwenden wehren.

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

Böses vernichten

ጸገረሰላሳ ምዕራፍ

„Anayus akil'ra“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

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

Wirkung

Dieser Zauber wurde speziell entwickelt, um bösen Kreaturen starken Schaden zuzufügen. Ehemals wurde er primär gegen die einfallenden Dämonenhorden angewendet, gegen die er verheerend wirkte. Er kann zudem gegen Untote und Geister eingesetzt werden. Außerdem wirkt er gegen alle anderen Wesen mit einer mindestens anteilig dunkelblauen, schwarzen oder violetten Aura.

Humanoide, Tiere und andere Wesen erleiden **1W6+2 Schaden**, Untote und Geister **2W6**, Dämonen sogar **3W6+KS**.

Handelt es sich um ein Wesen mit unendli-

cher Lebensenergie (Geisterwesen, spezielle Dämonen), wird der Schaden verdoppelt und von der AUS abgezogen.

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

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





Dämonenerde

᠔ᠠᠨᠤᠰ ᠶᠤᠨᠡᠷᠳᠡ

„Incu tellum“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 11+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 8
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden

Effekt

Im Wirkungsbereich verdorrt die Erde und alle Pflanzen verrotten in wenigen Augenblicken. Aus dem Boden greifen skelettierte Arme nach allen Wesen, dämonische Mäuler beißen in Beine und Füße und die Luft ist gefüllt mit schwarzem Nebel, der die Haut und Atemwege verätzt.

Wirkung

Dieser mächtige Zauber des Chaos verwandelt ein Stück Natur in Totes Land.

Er kann nur auf **natürliche** Erde angewandt werden. Auch wenn die schädigenden Effekte nach Ablauf der Wirkungsdauer verfliegen, bleibt die Erde dauerhaft unfruchtbar. Es ist bisher keine Möglichkeit bekannt, diesen Effekt rückgängig zu machen. Selbst mächtige Rituale wie *Gedeihen* zeigen keine Wirkung.

Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, sehen sich mit zahlreichen Gefahren konfrontiert.

Die **Skeletthände** versuchen sie daran zu hindern, sich aus dem Bereich herauszubewegen. **Jede Runde** muss eine FP(Geländelauf) gegen die Güte des Zaubers gemacht werden, bei deren Misslingen die Beine gepackt und nahezu unlösbar festgehalten werden. Nur mit einer FP(*Kraftakt)+2 im fünften Abschnitt der Handlungsphase kann man sich aus diesem Griff lösen. Versucht eine andere Person, ein gefangenes Opfer aus den Skeletthänden zu reißen, muss sie mit der Fertigkeit *Kraftakt* eine Güte erreichen, die höher als die Güte der *Dämonenerde* ist. Jeder fehlende Punkt Güte resultiert beim Gefangenen in 1 Punkt **KE-Schaden**. Es kann jede Runde im fünften Abschnitt der Handlungsphase versucht

werden, den Festgehaltenen zu befreien.

Pro Runde schnappen **Mäuler** voller spitzer Zähne nach jedem Wesen, das sich im Wirkungsbereich aufhält. Mit einer FP(Abwehren) gegen die Güte des Zaubers kann man sich gegen diese Angriffe verteidigen. Die Mäuler sind jedoch zu schnell, als dass sie selbst angreifbar wären. Erzielen die Mäuler einen Treffer, richten sie **1W6+4 Schaden** an. Je nach Güte der Verteidigung wird der Schaden an LE oder KE angerichtet. Da sich die Bisse gegen Beine und Füße richten, wird ein LE-Verlust nur verringert, wenn dort entsprechende Rüstung getragen wird.

Während der gesamten Zeit, die man sich im Wirkungsbereich aufhält, atmet man zudem **giftige Dämpfe** ein, die nicht nur die Atemwege verätzen, sondern auch die Haut angreifen. Daraus resultieren **jede Runde 1W6+2 KE Schaden**, gegen die man sich nicht schützen kann. Der Giftnebel reicht bis in eine Höhe von 6 Metern, wenn er nicht vorher durch ein Hindernis aufgehalten wird.

Die Variante **Schaden** erhöht sowohl den Bisschaden der Mäuler als auch den Schaden des giftigen Nebels.

Dämonischer Fraß

ᚢᚱᚨᚱ ᚳᚢᚾᚱᚰ ᚱᚢᚱᚰ

„Devo incu rare“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+1 Minuten
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz



Effekt

Ein Geschoss aus schwarzem Schleim schießt auf das Opfer zu und bohrt sich in seine Brust.

Wirkung

Das Geschoss fliegt **gradlinig** auf das Opfer zu. Trifft es vorher auf ein Hindernis oder ein anderes Wesen, zerplatzt es und deckt die Umgebung mit schwarzem Schleim ein, richtet jedoch keinen Schaden an.

Trifft es auf das beabsichtigte Ziel, dringt es in seine Brust ein und kann auch durch Kleidung oder Rüstung nicht daran gehindert werden. Es beginnt sich durch die Eingeweide des Opfers zu fressen und sie langsam zu zerstören.

Führt die FP(Magieresistenz) nicht zu einer vollständigen Verteidigung, erreicht sie also keine höhere Güte als der Zauberer, erleidet das Ziel **jede Runde 1W6 KE Schaden**.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist ein Großteil der Organe angegriffen, was in einem weiteren Schaden von **KS W6 LE** resultiert, gegen den man sich nicht wehren kann.

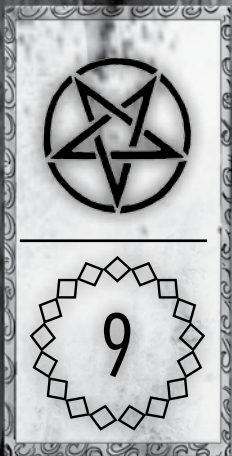
Da es sich um das Einpflanzen eines **Dämons** handelt, wirkt der Zauber auch weiter, wenn

der Zauberer zwischenzeitlich sterben sollte, bewusstlos wird, meditiert oder schläft. Der Dämon wird jedoch nicht von der Erfahrung des Zauberers beeinflusst. Der Schaden des Zauberers wird daher weder durch die Kraftstufe noch durch einen hohen Fertigkeitswert erhöht.

Mit *Böses bannen* kann der *Dämonische Fraß* vorzeitig gebannt werden. Dadurch entfällt der weitere Schaden pro Runde. Nachdem der Zauber erfolgreich gebannt wurde, erleidet das Opfer pro Minute, die es unter der Wirkung des Zaubers stand, **1W6-1 LE Schaden**.

Nach der Wirkungsdauer richtet der Dämon zwar keinen weiteren Schaden an, verbleibt aber im Körper des Opfers.

Solange der Dämon nicht gebannt wurde, spricht das Opfer auf keinerlei Heilung an. *Heilung - Wunden* versagt, da es sich um innere Verletzungen handelt, magische Heilung entfaltet keine Wirkung und die natürliche Regeneration aller Energien (auch ME und AUS) setzt vollständig aus.



Dämonischer Schrei

⦿')wA' i4 i2u6

„C'lam'it incu“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: -
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx10 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 9
Stabilisieren: nein
Varianten: Schutz, Schaden

Effekt

Der Zauberer stößt einen Ohren betäubenden, kreischenden Schrei aus, der durch Mark und Bein dringt.

Wirkung

Opfer im Wirkungsbereich erleiden **2W6+2 Schaden**. Nehmen sie maximal 3 Felder im Kampf ein, werden sie gradlinig vom Zauberer aus gesehen aus dem Wirkungsbereich herausgeschleudert.

Prallen sie dabei gegen ein Hindernis, erleiden sie

zusätzlich **1W6+2 KE Schaden**. Sie gelten in jedem Fall als gestürzt.

Erleiden sie LE-Schaden, der die Hälfte ihres Maximums übersteigt, platzen ihre Trommelfelle und Augäpfel, was sie irreversibel taub und blind macht.

Dauerlauf

ᠲᠠᠸᠠᠷᠯᠠᠭᠤ

„Cish porfere“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KSx4 Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Die Schuhe und Füße bezauberter Wesen sind mit Staub und Matsch bedeckt als hätten sie eine weite Wanderung hinter sich.

Wirkung

Unter dem Einfluss von *Dauerlauf* wird die **Bewegung** aller betroffenen Wesen verdoppelt, ohne dass sie dafür Ausdauer bezahlen müssen.

Der Zauber verdoppelt nicht nur die Bewegung innerhalb einer Kampfrunde, sondern auch die **Reisegeschwindigkeit**, vorausgesetzt man reist zu Fuß. Die Reise wird dadurch zu einem Gewaltmarsch (vgl. GRW 368), kostet jedoch keine Ausdauer.

Alternativ kann man *Dauerlauf* auf **Reittiere**

anwenden. Auf derart beschleunigten Tieren ist es jedoch nicht mehr möglich, langsam und vorsichtig zu reiten, wodurch es für ungeübte Reiter (also Charaktere, die *Reiten* nicht erlernt haben) unmöglich wird, sie zu führen.

Will man innerhalb der Wirkungsdauer sprinten (oder galoppieren), erhöht sich die Bewegung nur auf ein Vierfaches der normalen Bewegung und kostet weiterhin genauso viel AUS wie üblich (vgl. GRW 368).



Déjà-vu

QcWn'ji QcWn'ji

„Gean'ji Gean'ji“

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 14
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz

Effekt

Das Opfer bekommt einen starren Blick und ist nicht mehr ansprechbar.

Wirkung

Déjà-vu zwingt das Opfer, seine **sämtlichen** Handlungen (inklusive seiner Bewegung) der Runde, in der es verzaubert wird, zu wiederholen.

Die Wirkung setzt bei diesem Zauber nicht augenblicklich im vierten Abschnitt ein, sondern erst zu Beginn der folgenden Runde (am Anfang der Bewegungsphase).

Hat sich das Ziel **bewegt**, wird es sich auch unter dem Einfluss des Zaubers jede Runde genau dieselbe Strecke bewegen.

Es wird versuchen, die gleichen Schritte zu machen wie bei seiner ursprünglichen Bewegung. Versperrt allerdings ein Hindernis seine Laufstrecke, wird es versuchen, um es herumzulaufen. Gleiches gilt für Felder, die eine Gefahr für das Opfer darstellen. Es wird jedoch maximal so viele Schritte pro Bewegungsphase laufen, wie bei seiner ursprünglichen Bewegung.

Während der **Handlungsphase** wird es versuchen, genau die Aktionen zu wiederholen, die es in der zurückliegenden Runde durchgeführt hat. Es wird beispielsweise Zauber wirken, angreifen oder andere Tätigkeiten durchführen.

Waren seine Handlungen gegen ein Ziel gerichtet, werden sich die Wiederholungen gegen ein Feld richten, das relativ zur neuen Position des Opfers (falls es sich bewegt hat) dem originalen Zielfeld entspricht.

Während der gesamten Wirkungsdauer hat das Ziel **keine Sichtbereiche**. Man muss sich nicht von ihm lösen und kann auch keinen Passierschlag von ihm bekommen.

Erleidet die bezauberte Figur während der Wirkungsdauer Schaden, wird der Effekt sofort abgebrochen und sie erhält ihren freien Willen zurück.

Drittes Auge

טיר'מנ לוקולו

„Tir'men lu'colo“

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 4
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer



Effekt

An einer beliebigen Stelle am Körper des Zauberers wächst ein drittes Auge.

Wirkung

Der Platz an seinem Körper, an dem das dritte Auge erscheint, ist vom Zauberer frei wählbar. Es hat die Größe seiner normalen Augen, wodurch es auch eine entsprechend große Fläche benötigt. Zudem muss das Körperteil genügend Raum für den kompletten Augapfel bieten.

Das Auge kann unabhängig von den normalen Augen geöffnet und geschlossen werden.

Ist es geöffnet, blinzelt es allerdings regelmäßig zusammen mit den natürlichen Augen.

Das Auge ist voll funktionstüchtig, und der Zauberer kann die Informationen genauso verarbeiten wie mit seinen normalen Augen. Obwohl es sich nur um ein einzelnes Auge handelt, hat er damit eine räumliche Wahrnehmung.



Dunkelheit

ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ

„Adre xen“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 40 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Uk (Ws)
Mentale Energie: 5+KS

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 1
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz, Entkoppeln

Effekt

Um das Ziel herum entsteht eine Halbkugel aus undurchdringbarer Dunkelheit.

Wirkung

Um das Zielwesen herum entsteht eine **Halbkugel** mit KSx2 Metern Radius, deren Schnittfläche auf dem Boden ist und die entsprechend in die Höhe geht.

Diese Halbkugel ist, obwohl sie auf ein Ziel gewirkt wird, **stationär**, das heißt, dass sich auch das Opfer aus dem Dunkel herausbewegen kann.

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

Man kann sich in dieser Dunkelheit mit maximal **2 Metern** pro Runde bewegen, **Angriffe**

und **Verteidigung** werden um +2 erschwert.

Zaubern (außer Berührungsauber) und **Fernkampf** ist innerhalb dieser Dunkelheit nicht möglich, ebenso ist es nicht möglich, aus dem Bereich heraus oder in ihn hinein auf ein Ziel zu schießen oder es zu bezaubern.

Wird *Dunkelheit* **entkoppelt**, kann sie an einem beliebigen Zielpunkt gesetzt werden.

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

Dunkle Heilung

ᏈᏊᏍᏉ ᏍᏍᏉᏍᏉ ᏍᏍᏉᏍᏉ

„Incu xer satina“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx5 m Umkreis
Mentale Energie: 12+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 12 / **SW:** 4
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schaden



Effekt

Der Zauberer ist von einem schwarzen Nebel umgeben.

Wirkung

Dunkle Heilung saugt jede Runde von einem **zufällig** gewählten Ziel innerhalb des Wirkungsbereichs **1W6 KE und 1 LE** ab. Gegen diesen Schaden kann sich das Opfer nicht zur Wehr setzen und der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.

Die abgesaugten KE werden dem Zauberer als KE- oder LE-Heilung gutgeschrieben, wobei sie immer auf die Energie verteilt werden, die den niedrigeren aktuellen Wert hat, solange sie noch nicht am Maximum angekommen ist. Haben beide Energien den gleichen aktuellen

Stand, wird zunächst der Wert mit dem höheren Maximum geheilt.

Da *Dunkle Heilung* eine Art Symbiose zwischen einem **Dämon** und dem Zauberer bildet, kann sie mit *Böses bannen* vom Zauberer entfernt werden.

Die Variante **Schaden** und die Schadenserhöhung durch eine hohe Fertigungs- und Kraftstufe erhöhen nur den KE-Schaden und damit die Heilung des Zauberers.



Durchsicht

Μεχωε ουωφί

„Murau scati“

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Wirkungsbereich

Effekt

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

Wirkung

Der entstehende durchsichtige Abschnitt hat einen Durchmesser von ungefähr **10 Zentimetern** und durchdringt eine Dicke von **KSx10 Zentimetern**. Ist die Wand dicker, passiert nichts, wenn der Zauber gewirkt wird.

Der Zauberer sieht durch dieses Loch so gut, als wäre dort ein Fenster oder eben einfach ein Loch.

Schaut der Zauberer in einen dunklen Raum, sieht er dort nichts. Es fällt kein Licht durch die

Stelle, durch die er hindurchblickt. Hat er allerdings entsprechende Gaben oder Zauber, die ihn im Dunkeln sehen lassen, kann er auch durch das Loch entsprechend sehen.

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

Durst

Qcwi w)w4

„Quai alar“

Fertigkeit: Wasser
Konzentrationsdauer: 4 Runden
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Das Opfer verspürt einen unbändigen Drang, etwas zu trinken.

Wirkung

Der Name und Effekt dieses Zaubers ist im Grunde irreführend, denn der Zauber sorgt nicht direkt für ein Durstgefühl. Das Verlangen nach Flüssigkeit ist nur ein Nebeneffekt der eigentlichen Wirkung, denn dieser Spruch sorgt dafür, dass die Aufnahme von Flüssigkeit vom Körper des Zieles komplett gestoppt wird.

Durch das große Verlangen, dem Körper Flüssigkeit zuzuführen, wird das Ziel des Zaubers Unmengen trinken und dabei auf jede verfügbare Flüssigkeit zurückgreifen, auch wenn sie ungenießbar oder sogar schädlich sein sollte. In letzterem Falle entscheidet eine FP (Selbstbeherrschung), ob man den Drang zu trinken unterdrücken kann.

Durch den Entzug jeglicher Flüssigkeit fängt das Opfer langsam an zu vertrocknen. Es erleidet dadurch **jede Stunde 1W6 Punkte Schaden**.

Dieser wird zunächst von den AUS abgezogen. Sinken sie auf 0, verringert sich die KE. Ist diese schließlich auch auf 0 gesunken, wird der Verlust direkt von der LE abgezogen.

Während der gesamten Wirkungsdauer regeneriert das Opfer nicht auf natürlichem Wege, kann jedoch mit herkömmlicher oder magischer Heilung versorgt werden.

Der Effekt des Zaubers hält unendlich lange an, wenn er nicht mit einer gleichzeitigen Anwendung von *Verunreinigung entfernen* und *Magie bannen* behoben wird, wobei beide Zauber eine höhere Güte als *Durst* erreichen müssen.

Der Effekt endet zudem, wenn der Zauberer es wünscht oder wenn er stirbt. Im Gegensatz zu anderen Zaubern endet *Durst* nicht, wenn der Zauberer schläft, meditiert oder das Bewusstsein verliert.

Zikaru und andere Wesen, die keine Flüssigkeit zum Überleben benötigen, sind immun gegen diesen Zauber.

Obwohl der Zauber eine unendliche Wirkungsdauer hat, kann der Zauberer ihn maximal ein Mal aktiv haben. Sobald er beginnt, ihn ein weiteres Mal zu wirken, verschwindet der aktive Durstzauber.



Eisball

ᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭ

„Cies gla'ainu“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KS

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 8 / **SW:** 5
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden, Entkoppeln

Effekt

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

Wirkung

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

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



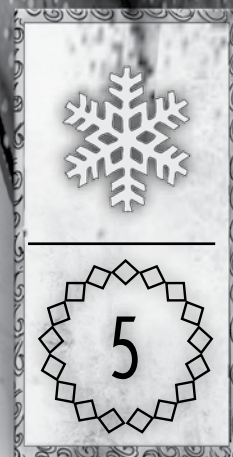
Eisbarriere

ᎡᎦᎠᎠ ᎠᎦᎠᎠ ᎠᎦᎠᎠ

„Duraw lacie nagh“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx2 Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KS pro Meter

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite



Effekt

Im Wirkungsbereich wächst eine Mauer aus Eis in die Höhe.

Wirkung

Die *Eisbarriere* ist **KSx20+Güte Zentimeter** dick und erreicht eine Höhe von maximal 6 Metern.

Sie entsteht direkt **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers. Befindet sich ein Lebewesen im Wirkungsbereich, wird es bei Entstehen der Mauer aus diesem herausgedrängt und befindet sich anschließend hinter der Barriere (aus Sicht des Zauberers).

Schon während der Konzentrationsdauer gilt der Bereich, in dem die *Eisbarriere* emporwächst, als belegt und kann nicht betreten werden.

Der Zauberer kann die **Länge** der Mauer selbst festlegen, indem er mehr oder weniger mentale Energie aufwendet. Pro KS aufgebrachten Punkten ist die Mauer einen Meter lang.

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

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

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

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



Eisblock

ᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭ

„Laci lacyr“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 8
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Wirkungsbereich

Effekt

Der Zauberer wird in einem massiven Eisblock eingeschlossen.

Wirkung

Der Eisblock schützt den Zauberer **KS Minuten** lang vor sämtlichem äußerlichen Schaden, wenn dieser niedriger als sein LE-Maximum ist. Zusätzlich werden alle Körperfunktionen der Figur angehalten, was dafür sorgt, dass der Charakter innerhalb der Wirkungsdauer keinen Schaden von eventuell wirkenden Giften oder anderen lang anhaltenden Schadensquellen erleidet. Atmen kann und muss der Zauberer nicht während er im Eis eingeschlossen ist.

Die Kehrseite dieses umfassenden Schutzes ist, dass der Zauberer im Eisblock keine Aktionen durchführen kann. Er kann jedoch seine Umwelt visuell wahrnehmen.

Der Eisblock selbst ist nahezu unzerstörbar und kann selbst mit *Magie bannen* nicht entfernt werden. Einzig der Zauberer kann den Effekt vor Ablauf der Wirkungsdauer beenden.

Wird jedoch mit einem Schlag mehr Schaden angerichtet als der Zauberer maximale LE hat, durchdringt dieser Schaden den Eisblock und tötet den Zauberer.

Wird die Variante **Wirkungsbereich** gewählt, kann der Zauber auch auf andere Personen gewirkt werden. Das Ziel darf dabei maximal **5 Meter** vom Zauberer entfernt stehen und muss sich freiwillig dazu entschieden haben, Ziel des Zaubers zu werden.

Eisenfaust

የፌዴራል ጠቅላይ ሚኒስትር

„Nu'fer pregg“

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Die Hände des Ziels schimmern in einem metallischen Glanz.

Wirkung

Eisenfaust erhöht den Schaden, den das Ziel mit bloßen Händen anrichtet (also mit der Waffenfertigkeit *Waffenlos*), um **KS+1 Punkte**.

Zusätzlich gelten unter der Wirkung des Zaubers Angriffe mit *Waffenlos* und *Klauen* als **magisch**, verwunden also auch Wesen, die nur mit magischen Waffen zu verletzen sind.



Eissplitter

᠋᠋᠋᠋᠋ ᠋᠋᠋᠋᠋

„Calies t'rem“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: -
Reichweite: KSx5 Meter (Ws)
Wirkungsbereich: KS m Umkreis
Mentale Energie: 10+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 8
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schaden, Schutz, Entkoppeln

Effekt

Ein Stück vor dem Zauberer entsteht eine faustgroße, rotierende Kugel aus wirbelnden Eissplittern. Sie bewegt sich auf das Ziel zu und deckt dabei in einem Umkreis um sie herum alles mit Eissplittern ein. Beim Ziel angekommen explodiert sie in einer Wolke aus Schnee und Eis.

Wirkung

Die Kugel entsteht **KS Meter** vor dem Zauberer und deckt alles im **Umkreis** von KS Metern mit Eissplittern ein.

Sie fliegt **gradlinig** auf das Ziel zu, das maximal **KSx5 Meter** entfernt stehen darf. Sie kann dabei auch Felder durchqueren, die von anderen Figuren (nicht von Objekten!) belegt sind.

Hat sie das Ziel erreicht oder prallt sie vorher auf ein Hindernis, richtet sie dort **2W6 Kälteschaden** an.

Auf ihrem Weg zum Ziel deckt sie alles im Umkreis von KS Metern mit Eissplittern ein, und jedes Wesen, das sich dort aufhält, muss diesen ausweichen. Die Splitter richten **1W6 Kälteschaden** an.

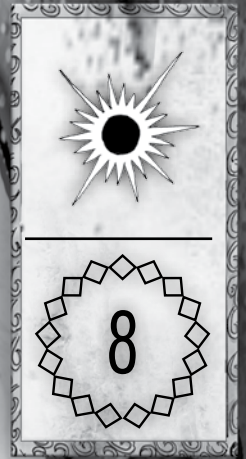
Elastizität

Mw'n* 2w')wi

„Masz ga'lak“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: min. 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 12
Kosten: 8
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer



Effekt

Das Zielwesen oder -objekt verliert jegliche Härte und wird ähnlich wie Ton formbar.

Wirkung

Die Wirkung des Zaubers variiert, abhängig davon, ob er auf ein Wesen oder ein Objekt angewandt wird.

Objekte werden formbar und erhärten nach Ablauf der Wirkungsdauer in ihrer neuen Gestalt.

Wesen hingegen lassen sich zwar formen, erhalten jedoch nach Nachlassen der auf sie einwirkenden Kräfte ihre ursprüngliche Form zurück (vergleichbar mit Gummi).

Endet der Zauber jedoch, während noch Druck- oder Zugkräfte auf das Ziel wirken, behält es seine momentane Form. Je nach Grad der Verformung kann dieses zu erheblichem Schaden oder im schlimmsten Falle dem Tod des Wesens führen.

Aufgrund dieser Risiken wehrt sich die Arkanmatrix des Zieles so heftig gegen die Anlagerung des Manakonstruktes, dass der Zauber nur auf Wesen gewirkt werden kann, die sich **freiwillig** dazu bereit erklären und dadurch die Abwehrreaktion ihrer Matrix deaktivieren.

Das Wirken des Zaubers kostet **1 ME pro 25 Kilogramm** Gewicht des Zieles, mindestens jedoch 2+KSx2.

Während ein Wesen unter dem Einfluss des Zaubers steht, kann es sich stark verformen, jedoch gewisse Grenzen nicht überschreiten.

Während der Wirkungsdauer hat es *Winden* auf FS 20 und benötigt nur die Hälfte der in Tabelle 7.19, GRW 219, angegebenen Öffnungsmaße.

Zudem erleidet es keinerlei Sturzschaden aus Höhen von maximal 5+KSx2 Metern, sondern wird vielmehr wie ein Ball vom Boden abprallen.

Da ein Teil der Wucht von Waffen einfach von ihm abprallt, erleidet es nur die Hälfte des üblichen Waffenschadens (sowohl bei KE als auch LE) von **stumpfen** Waffen (*1hand- und 2hand-Hämmer, Waffenlos*), richtet jedoch auch selbst nur die Hälfte des Schadens mit allen Nahkampfwaffen, Bögen und Wurfaffen an. Einzig Armbrüste verursachen vollen Schaden. Durch die abfedernde Wirkung wird außerdem der Blockwert von Schilden um KS Punkte erhöht, ohne dass dafür zusätzliche Ausdauer gezahlt werden muss.



Elementarrüstung

ཤེར་རྩམ་པ་ཤ་ཇ་

„Sheramm pha'ja“

Fertigkeit: Eis / Feuer / Luft
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12 / **SW:** 4
Kosten: 6
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz, Schaden

Effekt

Das Ziel wird von einer dünnen Eisschicht eingehüllt bzw. kleine Flammen oder Blitze züngeln über seinen Körper.

Wirkung

Alle Elementarrüstungen wirken gleich: Sie verleihen dem Ziel einen Rüstungsschutz von **KS+1 Punkten** gegen KE- und LE-Schäden, die durch das jeweilige Element erzeugt werden, unabhängig davon, ob sie durch Zauber oder auf natürlichem Wege entstehen.

Wird eine bezauberte Figur von einem Gegner getroffen, egal ob im Nah- oder Fernkampf oder durch einen Zauber, erleidet dieser **1W6 Punkte** entsprechenden **Elementarschaden**, gegen den er sich mit einer FP(Magieresistenz) schützen kann.

Diese Angriffe gelten immer mit einer Güte gelungen, die der erreichten Güte beim

Wirken der *Elementarrüstung* entspricht. Eine Feuerrüstung erzeugt dabei keinen nachfolgenden Brandschaden.

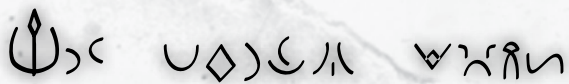
Die *Elementarrüstung* wird **nicht** ausgelöst, wenn die Figur ohne verletzende Absicht berührt wird oder selbst jemanden berührt.

Der Schwellenwert erhöht den verursachten Schaden, jedoch nicht den gewährten Rüstungsschutz.

Gleiches gilt für die Variante Schaden.

Es kann immer nur **eine** *Elementarrüstung* gleichzeitig auf einer Figur aktiv sein.

Entfesseln



„Ex colum aris“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Minute
Wirkungsdauer: -
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 3+KSx2

Ankopplung: automatisch
Schutz: -
Min. FS: 14
Kosten: 7
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer



Effekt

Sämtliche Fesseln lösen sich und fallen wirkungslos vom Ziel ab.

Wirkung

Entfesseln entfernt sämtliche physischen, nicht magischen Fesseln des bezauberten Wesens. Dazu zählen nicht nur Hand- oder Fußfesseln, sondern beispielsweise auch Knebel.

Es ist irrelevant, woraus die Fesseln bestehen. Einfache Seile, Handschellen, Schlösser oder Ähnliches und sogar ein Pranger oder

Vergleichbares werden sich öffnen und das Opfer freigeben.

Zusätzlich kann *Entfesseln* genutzt werden, um Fesseln zu bannen, die durch den Zauber *Fesseln* (s. Seite 72) erzeugt wurden. Jede Anwendung von *Entfesseln* entfernt dabei eine dieser magischen Fesseln.



Entreißen

✠ ✠ ✠ ✠ ✠ ✠ ✠ ✠ ✠ ✠

„Cor ex divo“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: 2 Runden

Wirkungsdauer: -

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Mentale Energie: 50-KSx5

Ankopplung: erzwungen

Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 16

Kosten: 10

Stabilisieren: nein

Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Mit einem lauten Krachen bricht der Brustkorb des Opfers auf und das noch schlagende Herz fliegt in die Hand des Zauberers.

Wirkung

Entreißen wirkt nur auf humanoide oder tierische Ziele.

Misslingt die FP(Magieresistenz) des Opfers vollständig, wird ihm bei lebendigem Leib das Herz aus der Brust gerissen. Es durchschlägt dabei jegliche Kleidung und Rüstung des Opfers und fliegt gradlinig in die Hand des Zauberers.

Das Opfer wird dadurch augenblicklich getötet.

Obwohl der Zauber äußerst effektiv ist, ist er nicht besonders weit verbreitet. Die meisten finsternen Zauberer, die sich seiner bedienen würden, genießen es zu sehr, ihre Opfer zu quälen, als dass sie ihnen einen derartig schnellen Tod gewähren würden.

Epidemie



„Xay zul'art“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS+3 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 10+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz, Schaden



Effekt

Die Gesichtsfarbe der Opfer wird fahl und sie bekommen überall am Körper rote Pusteln.

Wirkung

Epidemie infiziert das Ziel mit einer Krankheit, die **1W6 Giftschaden über KS+3 Runden** verursacht.

Auch wenn es sich um Giftschaden handelt, kann sich das Opfer dagegen nicht mit der Fertigkeit *Widerstand* schützen, sondern nur mit seiner *Magieresistenz*.

Misslingt die Probe, wird der Schaden nicht wie üblich erst von der KE abgezogen, sondern von Anfang an von der LE.

Gaben, die den Giftschaden erhöhen oder senken (z. B. *Stabiler Metabolismus* und *Schnellheilung*) wirken jedoch wie gewohnt.

Innerhalb der Wirkungsdauer springt die Krankheit **jede Runde** auf ein weiteres Ziel über, das maximal 20 Meter vom eigentlichen Opfer entfernt stehen darf.

Der Zauber wählt hierbei zunächst zufällige feindliche Ziele aus, breitet sich aber auch auf freundliche Figuren aus, wenn nicht genügend Feinde in Reichweite stehen.

Einzig der Zauberer wird nicht als Ziel gewählt.

Jedes Opfer darf versuchen, sich mit einer FP(Magieresistenz) zu schützen.

Stirbt das erste Opfer, bevor die Wirkungsdauer abgelaufen ist, breitet sich die Krankheit vom zweiten Ziel weiter aus. Ist auch dieses verstorben, dient das dritte Opfer als Infektionsherd etc.

Ist die *Epidemie* erst einmal freigesetzt, kann sie nicht aufgehalten werden. Der Zauberer kann sie nicht willentlich beenden. Sie verbreitet sich selbst wenn der Zauberer sterben sollte, er bewusstlos wird, meditiert oder schläft.

Die Variante **Reichweite** erhöht nicht nur die Entfernung die zwischen Zauberer und erstem Opfer bestehen darf, sondern erweitert auch den Infektionsradius um das Ziel herum.

Die Variante **Schutz** hindert nur das erste Opfer daran, eine FP(Magieresistenz) durchzuführen. Alle weiteren Ziele dürfen sich normal verteidigen.

Für die Variante **Schaden** gilt *Epidemie* als Zauber, der Schaden im Umkreis anrichtet.



Erdbarriere

ᏈᏍᏈᏈ ᏍᏈᏍᏈ ᏈᏍᏈᏈ

„Duraw us‘lum nagh“

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx2 Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KS pro Meter

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite

Effekt

Während der Wirkungsdauer wächst eine massive Steinwand aus dem Boden.

Wirkung

Die *Erdbarriere* entsteht **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers und erreicht eine Höhe von maximal 6 Metern, es sei denn, sie stößt vorher gegen eine Decke.

Die Wand ist **KSx10+Gütex2 Zentimeter** dick.

Die Länge der Mauer ist abhängig von der eingesetzten mentalen Energie. Pro **KS ME**, die der Zauberer zahlt, ist die Erdbarriere 1 Meter lang.

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

Während der Konzentrationsdauer gilt der Bereich, in dem die *Erdbarriere* emporwächst, schon als belegt und kann nicht betreten werden.

Um die *Erdbarriere* passieren zu können, kann man sie mit geeignetem Werkzeug (Äxte, Hämmer) zerschlagen.

Die Mauer hat insgesamt so viel **LE** wie ihre **Dicke** in Zentimetern beträgt und einen Plattenpanzer (RS 6). Sie darf Angriffe nicht abwehren.

Sinken die LE auf 0, ist die Mauer so weit zerstört, dass sie kein Hindernis mehr darstellt.

Erdstoß

ṬṰṰ'ḶḶ ṰṰṰṰṰṰ

„Tar'mo tusrae“

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 10+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden



Effekt

Der Wirkungsbereich wird von einem heftigen Erdstoß erschüttert, der alle Wesen in die Luft schleudert.

Wirkung

Durch den heftigen Ruck werden alle Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten und maximal 3 Felder einnehmen, **KS+2 Meter** in die Luft geschleudert.

Der Sturz kostet sie den für die Höhe üblichen **Sturzscha-**

den (vgl. GRW 367).
Die Fertigkeit *Fallen* kann in diesem Falle nicht eingesetzt werden, um den Schaden zu verringern.

Nach der Landung gelten alle Opfer in jedem Fall als **gestürzt**, auch wenn sie normalerweise nicht zu Fall gebracht werden können.

Lose stehende **Objekte** werden ebenfalls in die Luft geschleudert und können unter Umständen beim Sturz zu Bruch gehen.

Massive Bauteile wie beispielsweise Mauern oder natürliche Elemente wie Bäume werden zwar heftig geschüttelt, halten dem kurzen Erdstoß jedoch stand, ohne Schaden zu erleiden.

Dieser Zauber kann nur auf natürlichen Boden angewandt werden.



Federfall

ᐅᐃᐅᐅᐅᐅ ᐅᐃᐅᐅᐅ

„Flatico an'eo“

Fertigkeit: Luft
Konzentrationsdauer: 10 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 1+KS

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min FS: 4
Kosten: 1
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

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

Wirkung

Federfall schützt alle bezauberten Wesen innerhalb der Wirkungsdauer vor sämtlichem Sturzschaden aus Höhen von maximal **KSx5 Metern**.

Die Betroffenen gleiten sanft wie eine Feder zu Boden, wenn sie irgendwo hinabstürzen würden. Die Gleitgeschwindigkeit beträgt KS Meter pro Runde.

Stürzt ein mit *Federfall* bezaubertes Wesen aus größeren Höhen als der Zauber kompensieren kann, erleidet es für die überschüssige Höhe den üblichen Sturzschaden (vgl. GRW 367).

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

Fernsicht

ተወረወረ ለወገኑ ይወረዳል

„Caleco nagri falun“

Fertigkeit: Information
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 2+KS

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Die Zielwesen können besonders weit sehen und weit entfernte Ziele noch scharf wahrnehmen.

Diese Figuren schießen im **Fernkampf** in den Bereichen normal und weit ohne Erschwernis durch die Entfernung, im sehr weiten Bereich müssen sie nur eine um +1 erschwerte Probe ablegen.

Zudem erhöht sich ihre **Fertigkeitsstufe** für Fernkampfaffen in der Wirkungsdauer um **KS/2** sowie die **Güte** eines erfolgreichen Fernkampfangriffes um **KS Punkte**.

Außerdem können sie, soweit die Witterungs- und Lichtverhältnisse es zulassen und wenn keine Hindernisse die Sicht versperren, bis zu **2 Kilometer** weit scharf sehen.





Fesseln

†○)C11 W2111

„Colum aris“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Minute
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 1+KS

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 6
Kosten: 4
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz

Effekt

Fesseln erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Das Opfer wird durch bis zu **KS** verschiedene *Fesseln* festgehalten. Welcher Art diese Fesselung ist, kann der Zauberer selbst bestimmen. Die Möglichkeiten reichen von leichten Ketten, die das Opfer nur in seiner Bewegung einschränken, über starre Fesseln, die eine Bewegung unmöglich machen, bis hin zu einer Knebelung. Es ist jedoch nicht möglich, die Fesselung an ein Objekt zu binden, also beispielsweise eine an einer Wand befestigte Kette zu erzeugen.

Alle *Fesseln* sind nicht sichtbar und haben keine Substanz. Sie können also weder gesehen

noch gefühlt werden. Selbst das Opfer spürt die *Fesseln* nicht, sondern merkt nur, dass es in seiner Bewegung eingeschränkt ist.

Die *Fesseln* können weder auf normalem noch auf magischem Wege geöffnet oder zerstört werden. Lediglich *Entfesseln* oder *Magie bannen* kann die Wirkung vorzeitig aufheben, wenn der Zauber mit einer höheren Güte als die Fesselung gelingt.



Feuerbarriere

ᏈᏊᏍᏉ ᏐᏈᏐᏐ ᏐᏈᏐᏐ

„Duraw ingis nagh“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KSx2 pro Meter

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 10 / **SW:** 4
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden



Effekt

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

Wirkung

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

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

Schon während der Konzentrationsdauer gelten Felder, auf denen die Barriere emporwächst als belegt und können nicht betreten werden. Sie rich-

tet in dieser Zeit allerdings noch keinen Schaden an, sondern erst, wenn die Konzentrationsdauer abgeschlossen ist.

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

Das Feuer der Barriere ist zu hell, um längere Zeit konzentriert in seine Richtung zu schauen. Daher ist es nicht möglich, auf Wesen, die sich auf der anderen Seite befinden zu zaubern oder zu schießen.

Eine direkt vor einer *Eisbarriere* errichtete *Feuerbarriere* lässt diese Eiswand schmelzen (vgl. *Eisbarriere*, s. Seite 59)



Feuerhauch

Di'ura kaus xk)w

„Di'cin enfu gela“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 3 Runden
Wirkungsdauer: KS+2 Runden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx3 m Kegel
Mentale Energie: 8+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 8
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz, Schaden

Effekt

Nach Ablauf der Konzentrationsdauer legt der Zauberer seine Hände um seinen Mund, als ob er rufen möchte, und haucht kräftig durch die Öffnung. Dadurch breitet sich von seinem Mund aus eine Wolke aus Flammen aus.

Wirkung

Die Flammenwolke breitet sich kegelförmig vor dem Zauberer aus. An seinem Ursprung ist der **Kegel** einen Meter, an seinem Ende, das KSx3 Meter entfernt liegt, 3 Meter breit.

Das Feuer richtet im Wirkungsbereich **1W6+2 Feuerschaden** an.

Bewegt sich der Zauberer in einer Runde maximal um einen Meter und dreht er sich nicht weiter als 45°, kann er den *Feuerhauch* bis zu **KS+2 Runden** aufrecht erhalten, wenn er nicht zwi-

schenzeitlich in seiner Konzentration unterbrochen wird (also LE verliert).

Wird ein Opfer mehrere Runden durch den Wirkungsbereich gefährdet, steht ihm pro Runde eine FP (Ausweichen) zu.

Solange es den Wirkungsbereich nicht verlässt, erleidet es nur den Feuerschaden und nicht den damit verbundenen Brandschaden. Erst wenn der Zauberer den *Feuerhauch* unterbricht oder sich das Opfer aus dem Wirkungsbereich entfernt, erleidet es den Brandschaden.

Feuerkugel

ᑭᑎᑎᑦᑭᑦ ᑭᑎᑎᑦ

„Gin'fa voli“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 5+KS

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 8 / **SW:** 5
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden, Entkoppeln



Effekt

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

Wirkung

Die *Feuerkugel* fliegt **gradlinig** auf das Opfer zu und richtet bei einem Treffer **1W6+2 Feuerschaden** an.

Stößt sie vorher gegen ein Hindernis oder ein anderes Lebewesen, explodiert sie dort und richtet vollen Schaden an. Das zufällig getroffene Ziel darf jedoch wie gewohnt versuchen auszuweichen.



Feuerring

ተገላግሎ ማድረግ

„Cin'fu fares“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Im Zielbereich breitet sich eine kreisförmige Welle aus Feuer aus.

Wirkung

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

Feuerstrahl

שאור ערעב

„Encid eruv“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: KSx2 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 Meter (Ws)
Mentale Energie: 3+KS

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 6 / **SW:** 6
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz, Schaden



Effekt

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

Wirkung

Der *Feuerstrahl* hat ungefähr einen Durchmesser von **10 Zentimetern** und eine Länge von **KSx2 Metern**.

Innerhalb dieser Länge muss das Feld des Zielwesens durchquert werden. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass das Ziel am Ende des Strahls steht.

Durch die Position des Zauberers zum Ziel wird die weitere Ausrichtung des Strahls festgelegt.

Alle Wesen, die auf dieser Linie stehen und deren FP(Ausweichen) nicht vollständig gelingt, werden vom Strahl getroffen.

Beim Kampf mit Bodenplänen legt man eine

imaginäre Linie beginnend beim Zauberer durch den Mittelpunkt des Zielfeldes mit einer Gesamtlänge von KSx2 Metern. Alle Figuren, die auf Feldern stehen, die durch die Linie geschnitten werden, erleiden entsprechenden Schaden.

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

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

Flammenwelle

ՁԷ՛ՔԵՄՑ ԴՈԶԿՆԸ

„Le'wafingsu“

Fertigkeit: Feuer
Konzentrationsdauer: 3 Runden
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsbereich: variabel
Mentale Energie: KSx4 pro Meter

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 9
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite,
 Schaden

Effekt

Vom Zauberer ausgehend bewegt sich eine Welle aus Flammen, die nach und nach kleiner wird.

Wirkung

Die *Flammenwelle* ist eine Abwandlung der *Feuerbarriere* und folgt ähnlichen Mechanismen bei der Erschaffung (s. *Feuerbarriere*, Seite 73). Allerdings erzeugt der Zauber keine statische Wand, sondern lässt diese sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen. Diese Bewegung verzehrt das Feuer allerdings deutlich schneller als bei einer *Feuerbarriere*.

Die *Flammenwelle* ist eine etwa **einen Meter** dicke Wand aus Feuer, die pro 4 Punkten aufgebracht mentaler Energie einen Meter lang ist. Sie hat eine Höhe von 5 Metern und entsteht genau **senkrecht** zur Blickrichtung des Zauberers. Anschließend bewegt sie sich **gradlinig** in die Richtung, in die der Zauberer beim Wirken schaut.

Im Gegensatz zur *Feuerbarriere* werden Wesen im Wirkungsbereich nicht aus der Wand herausgedrängt. Schaden richtet sie jedoch erst nach Abschluss der Konzentrationsdauer an.

Sobald sich die Wand in Bewegung setzt, verringert sich die Kraft ihrer Flammen und somit

auch ihre Höhe. Pro Meter, die sie sich fortbewegt, verliert sie einen Meter Höhe.

Im Wirkungsbereich richten die Flammen **1W6+(KSxHöhe) Feuerschaden** an, also weniger je weiter man vom Entstehungsort entfernt ist.

Nach 5 Metern sind die Flammen schließlich vollständig erloschen.

Befindet sich ein Hindernis im Weg der *Flammenwelle*, wird die Wand in dem Bereich, wo sie auf das Hindernis trifft, gelöscht. Ein Stuhl entfernt beispielsweise einen 1 Meter breiten Bereich der Wand. Der Rest der Welle läuft aber ungehindert weiter. Der Kontakt mit einem Lebewesen führt nicht zum Löschen des Feuers.

Der verursachte Schaden wird **nicht** durch die KS erhöht (diese ist schon im normalen Schaden eingerechnet). Zudem verursacht er keinen nachfolgenden Brandschaden.

Für die Variante **Schaden** gilt die *Feuerbarriere* als Zauber, der Schaden im Umkreis anrichtet.

Fliegen

ᏌᏍᏏᏍᏏ ᏍᏏᏍᏏ

„Yaro legi“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 3+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 14
Kosten: 6
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Wirkungsdauer



Effekt

Während der Konzentrationsdauer wachsen dem Zauberer zwei gefiederte Schwingen auf dem Rücken.

Wirkung

Mit den entstandenen Flügeln kann sich der Zauberer mit **BEWx4 fliegend** bewegen, wenn er maximal eine Lederrüstung und kein sperriges Gepäck (z. B. Rucksack oder andere größere Gegenstände) trägt.

Die Schwingen haben eine **Spannweite**, die dem Dreifachen seiner Körpergröße entspricht.

Im Gegensatz zu Wesen, die schon von Geburt an Flügel besitzen (bspw. durch eine Gabe), sind die Flügel für den Zauberer ungewohnt und daher hinderlich.

Während der Wirkungsdauer werden alle körperlichen Aktivitäten mit einer Erschwernis von **+2** belegt. Dieses betrifft insbesondere alle Fertigkeiten aus den Grundwerten *Akrobatik*, *Athletik* und *Heimlichkeiten* sowie die Angriffsfertigkeiten und *Ausweichen*, *Abwehren* und *Blocken*.

Der Zauberer kann aus der Luft ungehindert zaubern oder im Fernkampf angreifen, verliert dabei jedoch pro Runde 2 AUS.

Befindet er sich nicht im Kampf und kann sich in einem ruhigen, gleichmäßigen Flug fortbewegen, sinkt der Ausdauerverlust auf 2 Punkte alle angefangenen 10 Minuten.

Entfernt er sich über 50 Meter vom Boden, muss er den Zauber bewusst aufrecht erhalten, was ihn 2 ME pro angefangene Minute kostet. Wird er in dieser Konzentration gestört, beispielsweise weil er Schaden erleidet, wird der Zauber sofort beendet und der Zauberer stürzt aus seiner momentanen Höhe zu Boden.

Hat der Zauberer bereits die **Gabe Flügel** – egal, in welcher Ausführung – entfaltet der Zauber keine Wirkung.



Frostfeld

ψ)εε ηεεω

„Elug rega“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: KSx5 m Umkreis
Mentale Energie: 7+KS

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 6 / **SW:** 6
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schaden

Effekt

Im Wirkungsbereich sinkt die Temperatur weit unter den Gefrierpunkt und alles wird schlagartig mit Rauheis überzogen.

Wirkung

Durch die extreme Kälte verlieren alle Wesen im Wirkungsbereich **pro Runde 1W6+2 Ausdauer** und **KS KE**, solange sie nicht immun gegen Kälte sind.

Die Variante **Schaden** wirkt sich nur auf den Ausdauerverlust aus. Gleiches gilt für die Schadenserhöhung durch eine hohe Fertigkeits- oder Kraftstufe.

Furcht

ᠨᠡᠭᠡᠲᠠ ᠮᠢᠶᠠ

„Ne'xeta mia“

Fertigkeit: Beherrschung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+1 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS m. Umkreis
Mentale Energie: 5+KS

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz



Effekt

Die Opfer kauern sich schutzsuchend und wimmernd auf den Boden.

Wirkung

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

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

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

Ist ein Opfer mit anderen Handlungen beschäftigt, die es oder befreundete Figuren bei einer Unterlassung verletzen oder in Lebensgefahr bringen würden, zeigt der Zauber ebenfalls keine Wirkung.



Gebet

Шхѡѡ 111111

„Eravi meum“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: -
Reichweite: -
Wirkungsbereich: *KSx5 m Umkreis*
Mentale Energie: *10+KSx2*

Ankopplung: *automatisch, erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: *12 / SW: 3*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Schutz, Schaden*

Effekt

Der Wirkungsbereich wird von einem Licht erhellt, das aus dem Nichts zu leuchten scheint.

Wirkung

Der Zauberer schickt ein Stoßgebet zu den Göttern, woraufhin alle bösen Wesen im Wirkungsbereich **2W6+2 Schaden** erleiden. Als böse Wesen zählen in diesem Falle alle Figuren, die mindestens anteilig eine orange, dunkelrote, schwarze oder dunkelblaue Aura haben.

Alle freundlichen Wesen in KSx5 Metern Umkreis des Zauberers (hierzu zählen seine Kameraden sowie alle reinen Wesen mit mindestens anteilig göttlicher Aura) werden um **1W6 Lebensenergie**, **1W6+2 körperlicher Energie** und **2W6 Ausdauer** geheilt.

Automatische Ankopplungsstellen hat jedes freundliche Wesen, dessen LE, KE oder AUS auf unter die Hälfte gesunken ist.

Bei bösen Wesen müssen die Ankopplungsstellen **erzwungen** werden, wogegen sie sich mit einer FP(Magieresistenz) schützen dürfen.

Die Schadenserhöhung durch eine hohe Fertigungs- oder Kraftstufe oder durch die Variante **Schaden** erhöht sowohl den Schaden als auch die Heilung.

Gefährte des Waldes

(Mw1182 Cxw5w)

„Hamin drafal“

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: 200 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 14 / **SW:** 2
Kosten: 8
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Entkoppeln



Effekt

Ein geisterhafter Wolf erscheint und greift die Gegner des Zauberers an.

Wirkung

Der Zauber ruft einen Naturgeist aus der Umgebung zu Hilfe, der sich in Form eines geisterhaften Wolfes manifestiert.

Es steht dem Spieler frei, sich ein anderes Erscheinungsbild auszuwählen, solange es sich um ein natürliches Tier handelt. An den Werten ändert sich dadurch nichts.

Wird der Zauber nicht entkoppelt, kann der Zauberer den Naturgeist nur rufen, indem er ihm ein Ziel vorgibt, das er attackieren soll. Handelt es sich dabei nicht um ein natürliches Tier, wird der Geist erscheinen und das Ziel jede Runde im Nahkampf **angreifen**.

Er hat hierfür eine FS, die der Fertigkeit *Erde* des Zauberers entspricht, und richtet **1W6+2 Schaden** an. Angriffe des Geistes dürfen normal abgewehrt werden.

Der Geist selbst ist **nicht** angreifbar und kann somit nicht getötet werden. Selbst magische Waffen und Zauber sind wirkungslos gegen ihn. Einzig *Magie bannen* kann den Zauber vorzeitig beenden.

Entfernt sich der Zauberer über 200 Meter vom Naturgeist, wird dieser wieder freigelassen und der Zauber endet.

Nach KS Minuten endet der Zauber automatisch, wenn er nicht stabilisiert wurde.

Außerhalb eines Kampfes wird der Geist wie ein treues Haustier seinem Herren hinterherlaufen. Er ist jedoch zu keinen anderen Handlungen fähig, sondern wird den Charakter nur während eines Kampfes unterstützen. Der Zauberer

kann den Geist in diesen Situationen mit einem bloßen Gedanken auf ein Ziel ansetzen, das er anschließend attackieren wird. Durch diesen Befehl wird der Zauberer nicht von anderen Handlungen abgehalten; er kann also wie üblich innerhalb der Runde agieren.

Der **Schwellenwert** des Zaubers erhöht nicht den Schaden, den das gerufene Wesen verursacht. Vielmehr gibt er an, wie häufig der Zauberer diesen Spruch gleichzeitig aktiv haben darf.

Er kann jedoch nie mehr als **KS Wesen** gleichzeitig unter seiner Kontrolle haben. Er kann die Geister auch auf verschiedene Ziele schicken.

Hat ein Zauberer FS 14, kann er einen Naturgeist zu Hilfe rufen. Wirkt er den Zauber während dessen Wirkungsdauer ein weiteres Mal, verschwindet der gerufene Geist und der neu gerufene erscheint. Ab FS 16 bleibt der erste Geist jedoch weiterhin bestehen, und der Zauberer kann durch ein zweites Wirken des Zaubers einen weiteren hinzurufen, wenn er Gefährte des Waldes mindestens auf KS 2 beherrscht. Ab FS 18 kann er den Zauber schließlich drei Mal wirken, wenn seine KS 3 oder mehr beträgt etc.

Dieser Zauber funktioniert nur in der freien, weitestgehend unberührten Natur. Sobald sich der Charakter in Siedlungsgebiete oder andere von Lebewesen geschaffene Umgebungen begibt, verschwindet der Naturgeist.

Die Variante **Reichweite** erhöht die Entfernung, die zwischen Zauberer und Naturgeist während der Wirkungsdauer bestehen darf.

Gegenteil

ṬṰḥ'ḥṰḍḍ ḥḥḥḥḥḥ

„Tar'icon xulam“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 14
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Reichweite, Schutz



Effekt

Mit diesem Zauber sind keine wahrnehmbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Unter dem Einfluss von *Gegenteil* wird jeglicher **Schaden**, den das Opfer bei einem Feind anrichtet, in Heilung umgewandelt. Richtet er also Schaden an, wird der getroffene Gegner um den ausgewürfelten Betrag geheilt – je nach Qualität der Verteidigung werden also LE oder KE um den entsprechenden Betrag erhöht.

Ebenso wird jede in der Wirkungsdauer erzeugte **Heilung** auf befreundete Figuren in Schaden umgewandelt. Der Patient verliert also den entsprechenden Betrag der eigentlich zu heilenden Energie.

Diese Effekte können nur bei Veränderungen der LE oder KE auftreten. Bei Ausdauer und mentaler Energie werden sie nicht ausgelöst.

Gegenteil kann auch außerhalb des Kampfes angewandt werden, um das Opfer dazu zu zwingen, genau das Gegenteil von dem zu sagen, was es eigentlich möchte. Unter dem Einfluss des Zaubers wird eine Liebeserklärung zu einer wüsten Beschimpfung, Heuchelei wird zu aufrichtiger Ehrlichkeit etc. Das Opfer merkt von der Veränderung nichts und geht davon aus, dass es das gesagt hat, was es beabsichtigt hatte.

Der Zauber greift bei der Veränderung in die Psyche des Opfers und seine Gefühle ein und sorgt dafür, dass die erzeugte Aussage genau die gegenteilige Empfindung dem Gesprächspartner gegenüber ausdrückt. Er sorgt nicht dafür, dass sich eine Lüge plötzlich in Wahrheit wandelt (oder vice versa).



Geheimschrift

Ɔɐnʦwɔ ɔɔ'ɔɔ

„Destan re'lib“

Fertigkeit: Information

Konzentrationsdauer: 10 Minuten

Wirkungsdauer: unendlich

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Seite

Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: -

Schutz: -

Min. FS: 12

Kosten: 5

Stabilisieren: nein

Varianten: Konzentrationsdauer

Effekt

Die Schrift auf der verzauberten Seite verwandelt sich in sinnloses Gekritzelt.

Wirkung

Für den Zauberer und **KS** während der Konzentrationsdauer bestimmte Personen bleibt der Text weiterhin problemlos lesbar (wenn sie die entsprechende Sprache und Schrift beherrschen).

Der Zauberer kann die *Geheimschrift* jederzeit aufheben.

Andere Personen haben nur die Möglichkeit, *Magie bannen* auf das Schriftstück anzuwenden, um es wieder lesbar zu machen.

Dieser Zauber wird häufig auf Texte und Bücher angewandt, die verbotenes Wissen enthalten. Um den Inhalt zu erfahren, muss eine Person

hinzugerufen werden, die die Erlaubnis zum Lesen hat. Diese kann den Text dann vorlesen. Hierdurch haben Institutionen, die solche Texte lagern, die volle Überwachung darüber, wer auf das Wissen zugreift.

Außerdem werden gerne sehr private Texte oder betriebliche Geheimnisse mit diesem Zauber geschützt.

Stirbt der Zauberer, der für den Zauber verantwortlich ist, erlischt seine (eigentlich unendliche) Wirkung.

Geist des Tieres

ᠠᠷᠢᠫᠤᠰᠢ ᠮᠠᠶᠢᠶ᠋ᠠᠯ

„*Ri'prit may'yal*“

Fertigkeit: Erde
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: KS Stunden
Reichweite: -
Wirkungsbereich: -
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 6
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Der Zauberer wird von einem geisterhaften Tier begleitet.

Wirkung

Das durch den Effekt erzeugte Tier ist lediglich eine harmlose Manaabweichung, die keinerlei Fähigkeiten besitzt. Das geisterhafte Tier ist immateriell und stark durchscheinend. Es reicht dem Zauberer maximal bis zum Knie und läuft an seiner Seite.

Um welches Tier es sich handelt, kann der Spieler oder Spielleiter frei wählen. Es ist nicht notwendig, dass das Tier in der jeweiligen Landschaftsform und dem dortigen Klima vorkommt. Es kann sich beispielsweise auch um einen Fisch handeln, der in der Luft neben dem Zauberer „schwimmt“.

Der Zauber wurde ursprünglich von findigen Schamanen entwickelt, die ihre oftmals körperliche Schwäche gegenüber ihren Barbarenbrüdern ausgleichen mussten. Sie haben die Kraft der Tiergeister zu Hilfe gerufen und deren Fähigkeiten genutzt. Mittlerweile ist der Zauber allerdings weit verbreitet und nicht nur für Schamanen zugänglich.

Unter dem Einfluss des *Geist des Tieres* kann der Zauberer alle Fertigkeiten aus den Grundwerten *Akrobatik* (außer *Gaukeleien*), *Athletik* und *Heimlichkeiten* sowie die Fertigkeiten *Sinne*, *Spurenlesen* und *Suchen* mit dem Wert der Zauberfertigkeit *Erde* durchführen.

Die Fertigkeiten gelten als **erlernt** mit allen daraus resultierenden Möglichkeiten bzw. Erleichterungen.

Der Zauberer kann **keine** kritischen Erfolge erzielen und zahlt bei entsprechenden Fertigkeiten die üblichen AUS abhängig von seiner Stufe in der Fertigkeit *Erde*.

Erzielt er ein besonderes Würfelergebnis, erhält er **kein** X – weder auf die Aktions- noch auf die Zauberfertigkeit oder auf die Kraftstufe des Zaubers.



Geschoss verlangsamen

ᠣᠲᠢᠮᠠ ᠬᠷᠢᠰᠠ

„Otima hri'sa“

Fertigkeit: Schutz
Konzentrationsdauer: sofort
Wirkungsdauer: KSx2 Minuten
Reichweite: -
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 4+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: -
Min. FS: 10
Kosten: 3
Stabilisieren: ja
Varianten: Entkoppeln

Effekt

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

Wirkung

Der Zauber erhöht den Widerstand der Luft im Wirkungsbereich.

Geschosse, die in den Bereich eindringen oder aus ihm heraus abgefeuert werden, werden erheblich verlangsamt, so dass sie weniger Schaden anrichten und ihnen leichter ausgewichen werden kann.

Jeglicher **Schaden** durch Fernkampfangriffe wird um **KS+1 Punkte** verringert.

Da man die Flugbahn der verlangsamenen Geschosse besser abschätzen kann, erhält man **keine Erschwernis** mehr auf seine FP(Ausweichen).

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

Auf Geschosszauber hat *Geschoss verlangsamen* keine Auswirkungen. Sie richten ihren normalen Schaden an.

Wird der Zauber **entkoppelt**, kann der Zauberer einen beliebigen Zielpunkt innerhalb einer Reichweite von **50 Metern** wählen.

In diesem Falle ist der Wirkungsbereich stationär um diesen Punkt herum.

Geschwindigkeit

ᄠᄡᄢᄣᄤ ᄥᄥᄥᄥ ᄥᄥᄣᄣ

„May'fa heri aham“

Fertigkeit: Bewegung
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KSx2 Runden
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: KS Wesen
Mentale Energie: 3+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 10
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Bewegen sich die bezauberten Wesen, scheint ihr Bild leicht zu verschwimmen.

Wirkung

Der Zauber erhöht die Geschwindigkeit der Ziele, so dass sie sich nach erfolgreicher Anwendung doppelt so schnell bewegen können. Sie dürfen pro Runde **doppelt** so weit laufen wie sie es ohne den Zauber könnten.

Zudem dürfen sie **einen Angriff mehr** pro Kampfunde durchführen.
Können sie sowieso schon mehrere Angriffe machen, müssen sie sich entscheiden, mit welcher

dieser Attacken sie ein zweites Mal angreifen wollen.

Die Beschleunigung bezieht sich nicht auf geistige Tätigkeiten, also insbesondere auch nicht auf die Konzentrationsdauer von Zaubern.

Wird eine Figur, auf der gerade *Verlangsamen* aktiv ist, mit *Geschwindigkeit* verzaubert, kann sie sich in normalem Tempo bewegen.



Giftnebel

ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ

„Bele fi'ja“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: KS+2 Runden
Reichweite: 60 Meter
Wirkungsbereich: KSx2 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: -
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 5
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

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

Wirkung

Jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich aufhält, erleidet **1W6 Giftschaden**. Diesem Schaden kann man weder ausweichen noch ihm mittels *Magieresistenz* entgehen.

Man darf aber **pro Runde**, die man sich im Wirkungsbereich aufhält, eine FP(Widerstand) würfeln. Gelingt diese, wird der Schaden von der KE abgezogen, andernfalls von der LE.

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

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

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

Größe verändern

ወግዘወ ርዮኸዕሪ ለወ'የረኸ

„Xamia dhrou na'her“

Fertigkeit: Magie
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Objekt
Mentale Energie: 2+KSx2

Ankopplung: freiwillig
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12
Kosten: 7
Stabilisieren: ja
Varianten: Konzentrationsdauer, Schutz



Effekt

Das Ziel wird entweder geschrumpft oder vergrößert.

Wirkung

Das Ziel des Zaubers wird entweder auf das bis zu **Vierfache** seiner Größe vergrößert oder aber die Größe wird auf bis zu einem **Viertel** reduziert, je nach Absicht des Zauberers.

Es steht dem Charakter frei, sich jedes beliebige Maß innerhalb dieser Spanne auszuwählen.

Wächst ein Wesen, sprengt es dabei alle getragene Kleidung und Rüstung.

Schrumpft es, wird seine Kleidung nicht mit verkleinert.

Außer auf das Gewicht hat die Größenveränderung keine Auswirkungen auf die Werte eines Gegenstandes oder einer Figur.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer nimmt das Wesen oder Objekt wieder seine normale Körpergröße an.

Wurde es verkleinert und reicht der vorhandene Platz nicht, um wieder auf die normale Größe zu wachsen, erleidet es entsprechenden Schaden, der unter Umständen auch zum Tode führen kann.



Gutes vernichten

Aw'wii) nclwzw

„Ra'akil suyana“

Fertigkeit: Chaos
Konzentrationsdauer: 1 Runde
Wirkungsdauer: -
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 7+KSx2

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 2
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Um das Ziel bildet sich eine schwarze Kugel, die nach Ablauf der Konzentrationsdauer implodiert.

Wirkung

Dieser Zauber ist das böse Pendant zu *Böses vernichten* und richtet sich speziell gegen alle guten Wesen. Zu dieser Gruppe gehören alle Wesen mit einer mindestens anteilig weißen, grünen oder goldenen Aura.

Bei derartigen Wesen richtet der Zauber **2W6+KS Schaden** an, gegen den man sich mit einer FP(Magieresistenz) schützen darf.

Handelt es sich um ein Wesen mit unendlicher Lebensenergie, wird der Schaden verdoppelt und von der AUS abgezogen.

Handelt es sich um Wesen, die nur LE besitzen, wird der Schaden in ausgewürfelter Höhe von den LE abgezogen.

In beiden Fällen kann das Ziel dem Schaden nur entkommen, wenn die Probe auf *Magieresistenz* vollständig gelingt. Gelingt die Probe mit einer niedrigeren Güte als die des Zauberers, wird der Schaden halbiert (abgerundet).

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

Hagel

Ψυγ'ιω))ωβι

„Eci'yal lafy“

Fertigkeit: Eis
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KS+2 Runden
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsbereich: KSx5 m Umkreis
Mentale Energie: 9+KSx2

Ankopplung: -
Schutz: Ausweichen
Min. FS: 12 / **SW:** 3
Kosten: 6
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden



Effekt

Im Wirkungsbereich geht ein kurzer, aber heftiger Hagelschauer aus nahezu faustgroßen Körnern nieder.

Wirkung

Jedes Wesen im Wirkungsbereich wird **einmal pro Runde** von den Hagelkörnern attackiert. Man verwendet als Fertigkeitsstufe die Fertigkeit Eis des Zauberers. Bei einem Treffer erleidet das Ziel **1W6+3 Kälteschaden**.

Dieser Zauber kann nur gewirkt werden, wenn sich der gesamte Wirkungsbereich unter freiem Himmel befindet.



Hand des Todes

Ḥayyān ḥon'xe

„Umans ros'xe“

Fertigkeit: Tod
Konzentrationsdauer: 2 Runden
Wirkungsdauer: KSx3 Tage
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 6+KS

Ankopplung: erzwungen
Schutz: Magieresistenz
Min. FS: 8 / **SW:** 2
Kosten: 4
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Das Opfer des Zaubers leidet an einer schrecklichen **Krankheit**, die ihm die Innereien langsam verfaulen lässt.

Es erleidet KSx3 Tage **jeden Tag** (um Mitternacht) **1W20 Schaden**. Der Schaden wird zuerst von der KE abgezogen. Sinkt diese auf 0, erleidet das Opfer LE-Schaden.

Während der gesamten Wirkungsdauer regeneriert das Opfer keine Lebens- oder körperliche Energie, auch auf herkömmliche oder magische Heilung spricht es nicht an.

Einzig das gleichzeitige erfolgreiche Anwenden von *Magie bannen* und *Verunreinigung entfernen* vermag den Zerfall zu stoppen (wenn beide Zauber mit einer höheren Güte als die *Hand des Todes* gelingen) und die normale Regeneration wieder zu starten.

Die Krankheit gleicht einer normalen Grippe, nur dass das Fieber nicht zu senken ist. Wenn man feststellt, dass es sich um eine unnatürliche Krankheit handelt, ist es meistens schon zu spät.

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

Der Zauberer kann das Opfer jederzeit von seinem Leid erlösen, indem er den Zauber abbricht oder ihn auf ein anderes Opfer wirkt.

Außerdem setzt die Heilung ein, wenn der Zauberer stirbt.

Ansonsten überdauert dieser Zauber die üblichen Situationen, in denen andere lang anhaltende Zauber enden (also z. B. Schlaf).

Heilung

ᐅᐃᐱ'ᐅᐃᐅ ᐱᐅᐱ

„Van'tsu rai“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: 5 Minuten
Wirkungsdauer: unendlich
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Mentale Energie: 8+KSx2

Ankopplung: automatisch
Schutz: -
Min. FS: 10 / **SW:** 4
Kosten: 3
Stabilisieren: nein
Varianten: Konzentrationsdauer, Schaden



Effekt

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

Wirkung

Der Zauber heilt ein Wesen, das Wunden erlitten hat (und dadurch automatisch die entsprechenden Ankopplungsstellen ausgebildet hat), und gibt ihm **körperliche Energie** in Höhe von **2W6+KS** zurück.

Für jeweils **5 KE**, die das Ziel durch den Zauber erhält, bekommt es zudem **einen Punkt LE** zurück.

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

Die KE-Heilung wird wie bei Schadenszaubern in Abhängigkeit zur Fertigungs- und Kraftstufe erhöht.

Die Höhe der geheilten LE wird dadurch nicht (direkt) beeinflusst.

Für diesen Zauber kann die Variante **Schaden** gewählt werden, die in diesem Falle die erzeugte KE-Heilung erhöht.



Heranziehen

Момуй ладй блйо

„Momui ladi blio“

Fertigkeit: Bewegung

Konzentrationsdauer: sofort

Wirkungsdauer: -

Reichweite: 100 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Mentale Energie: variabel

Ankopplung: freiwillig

Schutz: Magieresistenz

Min. FS: 12

Kosten: 7

Stabilisieren: nein

Varianten: Reichweite, Schutz

Effekt

Das Zielwesen wird augenblicklich direkt vor den Zauberer teleportiert.

Wirkung

Der Zauber kann nur auf Wesen angewandt werden, die maximal 3 Meter höher oder tiefer stehen als der Zauberer.

Er teleportiert das Wesen direkt auf das Feld vor sich, auch über Abgründe oder Hindernisse hinweg.

Das Feld, auf dem das Opfer landet, muss leer, begehbar und nicht gefährlich für das Wesen sein.

Der Zauberer zahlt **pro 10 Kilogramm Gewicht 6-KS ME**.

Hierbei zählt nicht nur die normale Ausrüstung als zusätzliches Gewicht, sondern auch alle Waffen und vor allem die getragene Rüstung des Zieles.

Der Spruch kann nicht auf Ziele angewendet werden, die auf ihrem bisherigen Feld festgehalten werden, also beispielsweise unter dem Einfluss von *Pflanzenfessel* stehen, in einem *Sumpf* feststecken oder festgekettet sind.

Verzichtet der Zauberer auf seine **gesamte** Bewegung, kann er *Heranziehen* auch innerhalb der Bewegungsphase einer Runde anwenden, ohne dadurch auf seine Aktion in der Handlungsphase verzichten zu müssen.

Damit er diese Option wählen kann, darf auf keinem direkt angrenzenden Feld ein Wesen stehen, dass ihn in der Runde attackieren möchte.